

**PEMBUATAN TRAILER ANIMASI "*DARK LIGHT*" MENGGUNAKAN
TOON BOOM DENGAN PENDEKATAN 3D BACKGROUND**

SKRIPSI



disusun oleh

Dida Karisma

08.11.2524

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PEMBUATAN TRAILER ANIMASI "*DARK LIGHT*" MENGGUNAKAN
TOON BOOM DENGAN PENDEKATAN 3D BACKGROUND**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Dida Karisma

08.11.2524

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN TRAILER ANIMASI "*DARK LIGHT*" MENGGUNAKAN
TOON BOOM DENGAN PENDEKATAN 3D BACKGROUND**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dida Karisma

08.11.2524

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 April 2015

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBUATAN TRAILER ANIMASI "DARK LIGHT" MENGGUNAKAN
TOON BOOM DENGAN PENDEKATAN 3D BACKGROUND

yang disusun oleh

Dida Karisma
08.11.2524

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Mei 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Mei P Kurniawan, M.Kom.
NIK. 190302187

Barka Satva, M.Kom.
NIK. 190302126

Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096

Tanda Tangan








Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 03 Juni 2015

KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA


Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.




Yogyakarta, 29 Mei 2015

Dida Karisma
08.11.2524

HALAMAN MOTTO

"Hai orang-orang yang beriman, jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar"
(QS. Al Baqarah: 153)



"Semua mimpi kita dapat menjadi kenyataan, jika kita punya keberanian untuk mewujudkannya" - Walt Disney

"Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah"

"Perubahan bukanlah tentang BISA atau TIDAK, melainkan MAU atau TIDAK"

HALAMAN PERSEMBAHAN

Terimakasih ya Rabb, dimana Engkau yang selalu mengabulkan disetiap doa-doa ku, dan memberikan rahmat yang tak ternilai ini sehingga membuatku mampu menyelesaikan skripsi ini.

Kupersembahkan skripsi ini untuk :

Ayah & Ibu

Bpk. Sugeng dan Ibu Sri Muryanti, Yang selalu memberikan perhatian, bimbingan, dorongan, doa, semangat dan kasih sayang yang berlimpah

Kakak, Paman, Tante, Kakek, Nenek dan Saudara

Terima kasih atas Do'a dan dukungan serta pertanyaan - pertanyaan yang memotivasi ^^.

Sahabat-sahabat dan Seseorang yang Spesial

"Yulia Fatma" terimakasih atas semua bantuan dan dukungan yang amat banyak yang telah diberikan. :D

Seluruh kerabat MSV yang selalu mendukung, dan teman - teman terbaikku yang selalu memberikan motivasi yang pedih, itu amat sangat membantu. :P

Serta pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu

Anak-anak S1 TI J '08, terimakasih atas kebersamaannya... ☺

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, penulis panjatkan segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT karena berkat limpahan rahmat dan hidayah-Nya serta tak lupa teriring salam dan doa bagi junjungan kita baginda Rasulullah Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pembuatan Trailer Animasi "*Dark Light*" Menggunakan Toon Boom Dengan Pendekatan 3D Background”.

Pada kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan pikirannya serta dengan penuh kesabaran, ketelitian dan kewibawaan untuk membimbing dan mengarahkan penulis sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Pada kesempatan ini penulis juga mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM., selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT., selaku ketua jurusan S1 Teknik Informatika.
3. Staff dosen/pengajar yang telah memberikan pengajaran dan ilmu dengan penuh keikhlasan.

4. Kedua orang tua yang telah memberikan kasih sayang dan dukungan yang tak terhingga.
5. Dan kepada semua pihak yang telah banyak membantu hingga terselesaikannya skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis mengharapkan saran maupun kritik yang bersifat membangun dari semua pihak (khususnya pembaca) guna menyempurnakan skripsi ini.

Akhir kata, penulis mengharapkan semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya oleh para pembaca dan sebagai kajian mahasiswa dalam menyusun skripsi.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 28 Mei 2015

Penulis

Dida Karisma

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I LATAR BELAKANG	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Pengumpulan Data	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.2 Konsep Dasar Multimedia	9
2.2.1 Pengertian Multimedia	9
2.2.2 Sejarah Multimedia	10
2.2.3 Objek-objek Multimedia	10
2.2.3.1 Teks	10

2.2.3.2	Grafik.....	11
2.2.3.3	Bunyi	11
2.2.3.4	Video	12
2.2.3.5	Animasi	12
2.2.3.6	Software dan Data	12
2.3	Konsep Dasar Animasi	13
2.3.1	Sejarah Animasi	13
2.3.2	Macam-macam Animasi	14
2.3.2.1	Berdasarkan Dimensi	14
2.3.2.2	Teknik Pembuatan.....	14
2.3.3	Prinsip Animasi.....	15
2.3.3.1	<i>Squash and Strech</i>	15
2.3.3.2	<i>Anticipation</i>	15
2.3.3.3	<i>Staging</i>	15
2.3.3.4	<i>Straight Ahead Action & Pose To Pose</i>	16
2.3.3.5	<i>Follow Through & Overlapping Action</i>	16
2.3.3.6	<i>Slow In Slow Out</i>	16
2.3.3.7	<i>Arcs</i>	17
2.3.3.8	<i>Secondary Action</i>	17
2.3.3.9	<i>Timing</i>	17
2.3.3.10	<i>Exaggeration</i>	18
2.3.3.11	<i>Solid Drawing</i>	18
2.3.3.12	<i>Appeal</i>	18
2.3.4	Proses Pembuatan Animasi 2 Dimensi	18
2.3.4.1	Pra Produksi	18
2.3.4.2	Produksi.....	22
2.3.4.3	Pasca Produksi.....	24
2.4	Kebutuhan Sumber Daya Manusia	25
2.4.1	Produser	25
2.4.2	Sutradara	25
2.4.3	<i>Scriptwriter / Screenwriter</i>	25

2.4.4	<i>Storyboard Artist</i>	25
2.4.5	<i>Drawing Artist</i>	25
2.4.6	<i>Coloring Artist</i>	26
2.4.7	<i>Background Artist</i>	26
2.4.8	<i>Checker</i>	26
2.4.9	<i>Editor</i>	26
2.4.10	<i>Sound Editor</i>	26
2.4.11	<i>Talent</i>	27
2.5	Peralatan Dasar Membuat Film Kartun	27
2.6	Perangkat Lunak	27
2.6.1	Toon Boom Harmony 9.2.0	27
2.6.2	Adobe Photoshop CS5	28
2.6.3	Adobe After Effects CS3	29
2.6.4	Adobe Audition.....	30
2.6.5	Adobe Premiere Pro CS3	31
BAB III	PERANCANGAN	33
3.1	Analisis SWOT	33
3.2	Pra-Produksi	35
3.2.1	Menentukan Ide Cerita.....	35
3.2.2	Menentukan Tema Cerita.....	35
3.2.3	Logline	36
3.2.4	Sinopsis	36
3.2.5	<i>Character Development</i>	39
3.2.6	<i>Screenplay/Script</i>	43
3.2.7	<i>Storyboard & Storyboard animatic</i>	43
3.2.8	Properti dan Latar Tempat	46
3.2.9	Konsep dan Perancangan Trailer	46
3.3	Analisis Teknik dan kebutuhan Perangkat	47
3.3.1	Analisis Kebutuhan Perangkat	47
3.3.1.1	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	47
3.3.1.2	Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	48

BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	50
4.1	Produksi	50
4.1.1	<i>Background dan Foreground</i>	50
4.1.2	<i>Dubbing</i>	57
4.1.3	<i>Drawing</i>	58
4.1.3.1	<i>Line Test / Pencil Test</i>	58
4.1.3.2	<i>Key Drawing</i>	59
4.1.3.3	<i>Lipsync</i>	60
4.1.3.4	<i>In Between</i>	60
4.1.4	<i>Coloring</i>	61
4.1.5	<i>Toon Boom Export</i>	62
4.2	Pasca Produksi	64
4.2.1	<i>Editing dan Compositing</i>	64
4.2.2	<i>Rendering</i>	67
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	69
5.1	Kesimpulan	69
5.2	Saran	70
DAFTAR PUSTAKA		

DAFTAR TABEL

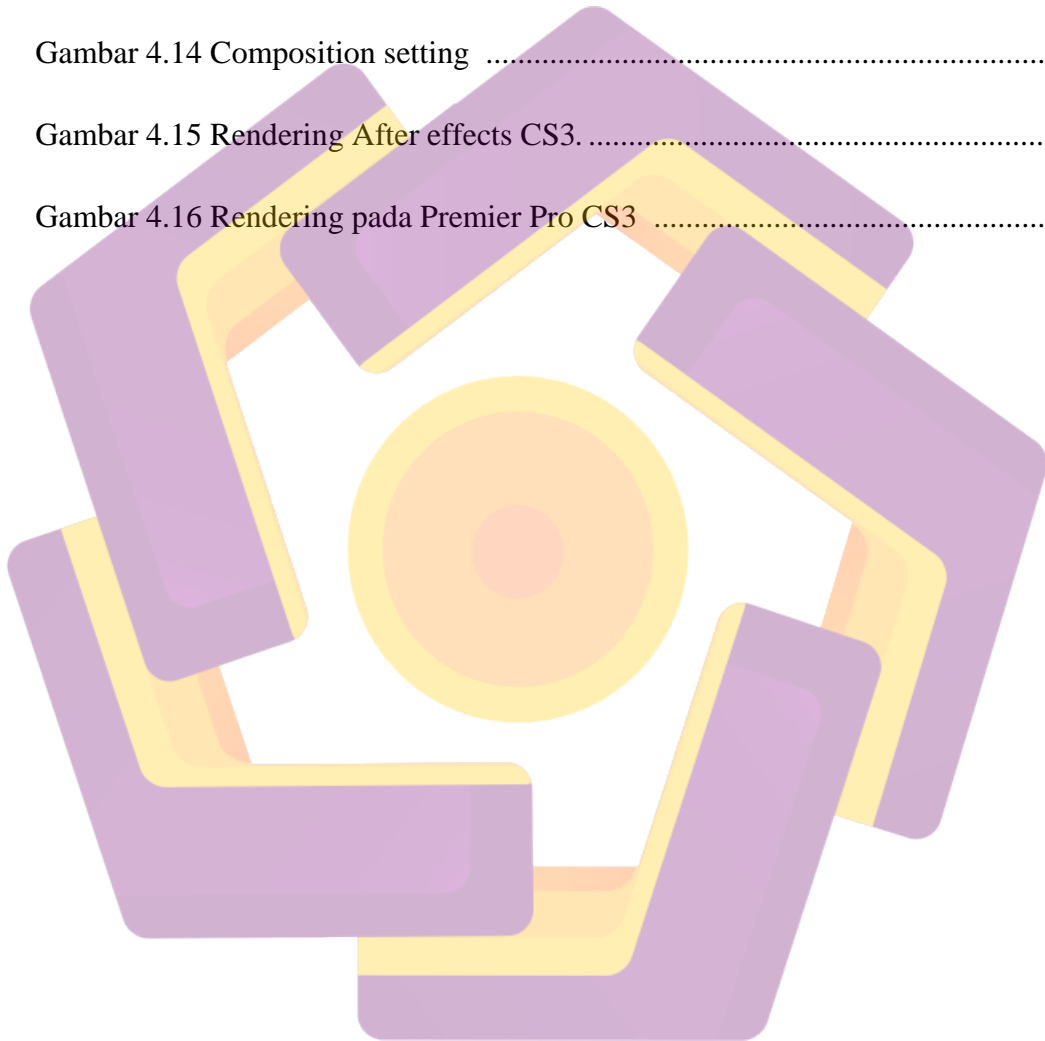
Tabel 3.1 Analisis SWOT	33
Tabel 3.2 Storyboard	44



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Toon Boom Harmony 9.2.0	28
Gambar 2.2 Tampilan Photoshop CS5	29
Gambar 2.3 Tampilan After Effects CS3	30
Gambar 2.4 Tampilan Adobe Audition	31
Gambar 2.5 Tampilan Adobe Premiere Pro CS3	32
Gambar 3.1 Diagram Skenario	39
Gambar 3.2 Karakter Dark Light “Litto”	40
Gambar 3.3 Karakter Dark Light “Reima”	41
Gambar 3.4 Karakter Dark Light “Yufa Ria”	42
Gambar 3.5 Karakter Dark Light “Lucy”	43
Gambar 4.1 Lembar kerja <i>Background</i> dan <i>Foreground</i>	52
Gambar 4.2 Lembar kerja <i>Toon Boom Harmony</i>	52
Gambar 4.3 Proses Import Gambar.....	54
Gambar 4.4 Layer Properties	55
Gambar 4.5 Tampilan <i>window camera</i> dan <i>Perspektif View</i>	56
Gambar 4.6 Lembar kerja Adobe Soundbooth	58
Gambar 4.7 Lembar kerja animasi	59
Gambar 4.8 Lembar kerja coloring	61
Gambar 4.9 Proses pewarnaan pada ToonboomHarmony	62

Gambar 4.10 Export movie	63
Gambar 4.11 Export movie setting	63
Gambar 4.12 Compression setting	64
Gambar 4.13 Lembar kerja Aftereffects CS3.	65
Gambar 4.14 Composition setting	66
Gambar 4.15 Rendering After effects CS3.	67
Gambar 4.16 Rendering pada Premier Pro CS3	68



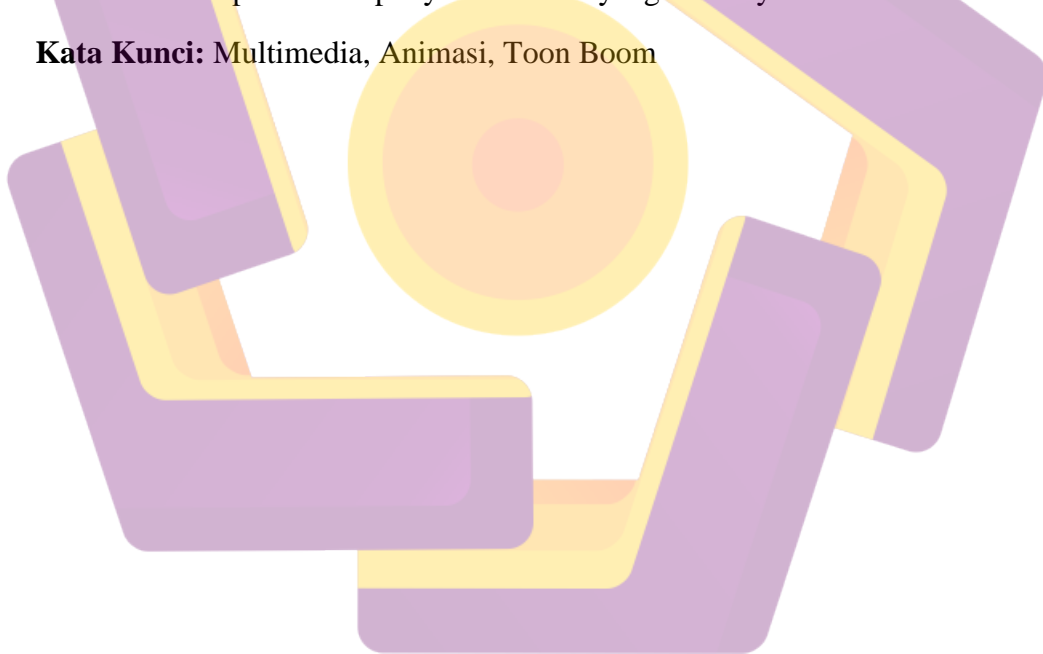
INTISARI

Sekarang ini perkembangan multimedia terutama animasi sangatlah pesat. Dari animasi klasik hingga animasi digital seperti sekarang ini. Berbagai jenis animasi digunakan untuk membuat sebuah film animasi, seperti Stop motion, cut out, animasi 2D dan animasi 3D.

Dalam pembuatan film animasi 2D ada beberapa unsur utama yang diperlukan, yaitu animasi, background dan sound. Ketiga unsur ini yang menjadi fokus dalam perkembangan animasi 2D untuk meningkatkan kualitasnya.

Dalam animasi 2D, background merupakan salah satu unsur yang sangat penting. Dalam animasi 2D background berbentuk 2 dimensi pula, sehingga memiliki keterbatasan pergerakan kamera. Dengan menggunakan toon boom, keterbatasan tersebut dapat diatasi, karena toon boom memiliki "True 3D space", yang memungkinkan sebuah objek memiliki koordinat Z dan pergerakan kamera akan lebih fleksibel dan memungkinkan juga untuk mengimpor objek 3D ke dalamnya, dengan demikian dapat meningkatkan sinematografi dan animasi 2D akan lebih hidup dan mempunyai kesan 3D yang lebih nyata.

Kata Kunci: Multimedia, Animasi, Toon Boom



ABSTRACT

Nowadays, the development of multimedia, especially in animation is very fast. From classic animation and become digital animation like now. Many type of animation used to make an animation film, such as stop motion, cut out, 2D animation, and 3d Animation.

In the making of 2D animation film, there are three main element are needed, those are animation, background and sound. These three element are become focus in the development of 2D animation to improve its quality.

In 2D animation, Background is one of the most important element. While, in 2D animation, background will be created on 2d platform too, it's mean have a limitation in camera movement. With Toon Boom, that limitation can be resolved, because Toon Boom has "True 3d Space" which allowed an object have Z cordinate and camera movement will be more flexible. It's allowed to import 3D object on Toon Boom too, so it can improve the cinematography and 2d animation will be alive and has more realistic 3D impression.

Keywords: *Multimedia, Animation, Toon Boom*

