

**ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM ANIMASI  
“THE STRUGGLE”**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Bayu Aji Sasongko**

**05.11.0865**

**TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2013**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM ANIMASI  
“THE STRUGGLE”**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Bayu Aji Sasongko**

**05.11.0865**

**TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2013**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM ANIMASI  
"THE STRUGGLE"**

yang dipersiapkan oleh

**Bayu Aji Sasongko**

**05.11.0865**

telah di setujui Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 24 April 2009

**Dosen Pembimbing,**

  
**Hamif Al Fatta. M.Kom**  
**NIK. 190302096**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM ANIMASI  
“THE STRUGGLE”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Bayu Aji Sasongko**

**05.11.0865**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 19 Februari 2013

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Hanif Al Fatta, M.Kom.**  
**NIK. 190302096**

**Dhani Ariatmanto, M.Kom.**  
**NIK. 190302197**

**Tonny Hidayat, M.Kom.**  
**NIK. 190302182**

**Tanda Tangan**



**Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
tanggal**

**KETUA STMIK AMIKOM YOGAKARTA**

**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**

**NIK. 190302001**



## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya sendiri (ASLI) dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang diajukan orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu 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, 19 Februari 2013



Bayu Aji Sasongko  
05.11.0865

## MOTTO

**Pribadi yang menetapkan target besar dalam hidupnya,  
akan berdiri gagah menghadapi masalah dan tantangan.**

**Akan tetapi yang betul- betul melentingkan kita ke kelas yang lebih tinggi adalah,  
ketersediaan kita untuk menetapkan target- target kecil hari ini, dan bekerja bersungguh-  
sungguh untuk menyelesaikannya dan mencapai hasil yang terbaik.**

**Target tumbuh bukan karena ukuran, akan tetapi pencapaian**

**Kegagalan adalah keberhasilan yang tertunda**

**Ambilah pengalaman baik dari diri sendiri atau orang lain  
atas kesalahan- kesalahan yang dilakukan  
agar kita tidak mengulangi kesalahan yang sama**

**Bersyukurlah atas karunia hidup yang kamu miliki**

**Ingatlah kepada Allah SWT atas dosa yang telah kamu perbuat**

**Minta ampun dan berdoalah agar selamat dunia akherat**

## PERSEMBAHAN

Syukur Alhamdulillah kepada **Allah SWT**, Ya Allah terimakasih atas karunia, rahmat dan kemudahan yang telah Engkau berikan pada hambaMu ini dalam setiap kesulitan menjadikan hambaMu lebih kuat untuk dapat melewatinya.

**Nabi Muhammad SAW**, yang selalu menjadi panutan dan suri tauladan dalam menjalani kehidupan ini.

Papah dan Mamah saya yang tercinta, **ADMIN & SUMIYATI**, terimakasih atas apa yang papah mamah berikan selama ini yang selalu sabar, percaya dan tanpa letih mendidik saya, nasehat- nasehat yang mengajarkan saya tentang banyak hal dalam kehidupan ini yang sangat berguna dan kasih sayang yang diberikan setulus hati. Lembutnya seorang Ibu dan Penuh tanggung jawab dan kerja keras seorang Ayah, selalu ada dalam hatiku. Doa dan restumu Ayah dan Ibuku sangatlah berarti dalam hidupku, saya tidak akan bisa membalas apa yang telah Ayah dan Ibu berikan untukku. **I Love You Pah.. I love You Mah**

Untuk Keluarga besarku dari **Alm. Mbah Sansuwiryo** , **Mbah Gondo**, yang menemaniku mendengarkan cerita wayang di larut malam dan memberikan wejangan- wejangnya, saudaraku untuk kakak dan adikku **Mas Didot** yang selalu membantuku dan memberikan solusinya dalam hal apapun, **Mba Desi, Dek Febri**

yang selalu menyemangatiku dan mengingatkanku kalo terlalu santai ☺, dan menegurku kalo bikin kopi terlalu manis , **Dek Eka** yang selalu mengirimkan sms penyemangat walapun kadang pas baca baru bangun hehe , **Dek Dwi** yang mengajakku jogging dan renang di pagi hari, untuk keponakanku **Iksan, Mima, Hanan** untuk meminjamkan barang yang sangat berarti untuknya yaitu laptopnya. Terimakasih untuk semua kakak, adikku, dan ponakanku semua yang tidak dapat disebutkan satu per satu, memberikan warna dalam keseharianku dan menjadikan penyemangat, Semoga kita mendapatkan apa yang kita cita- citakan..

Aamiin

Kittyku yang kucinta, **Eti Setyaningsih** yan telah bersedia menjadi kekasih hatiku, memberikan cinta dan kasih sayang. Perhatian- perhatian, dukungan yang diberikan tiada henti menjadikanku orang yang beruntung untuk bersanding denganmu nanti ☺

“Aku Tresno Karo Kowe, Mentokk”

Untuk **Sahabat- sahabatku** dalam suka maupun duka, Bang Ijal yang menemaniku sewaktu ujian pendadaran, support yang sangat berarti, Endrow Budhe (Couple) yang memberikan masukan- masukan untukku, Kel. OS (Os, Wiek, Adlan Lukman) yang bersedia menjadikan base camp di kontrakannya hehe.. makasih semangat yang

kalian berikan selama ini.

Teman- Teman Amikom Tercinta, Khususnya anak- anak Clasctic, kalian selalu memberikan semangat dalam belajar, Sukses all.



## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Segala puji kita panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Shalawat dan salam tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan pengikut setianya sampai akhir zaman, Amin.

Atas berkat dan rahmat Allah SWT dan partisipasi berbagai kalangan, Alhamdulillah penulis diberikan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul **Analisis dan Perancangan Film Animasi “The Struggle”** tepat pada waktunya.

Menyadari bahwa tidak ada satupun yang sempurna di dunia kecuali Allah SWT, penulis memohon maaf atas segala kekurangan dan kesalahan dalam skripsi ini. Semoga kita semua selalu mendapat rahmat dan petunjuk untuk berjalan di bawah kerajaan-Nya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 19 Februari 2013



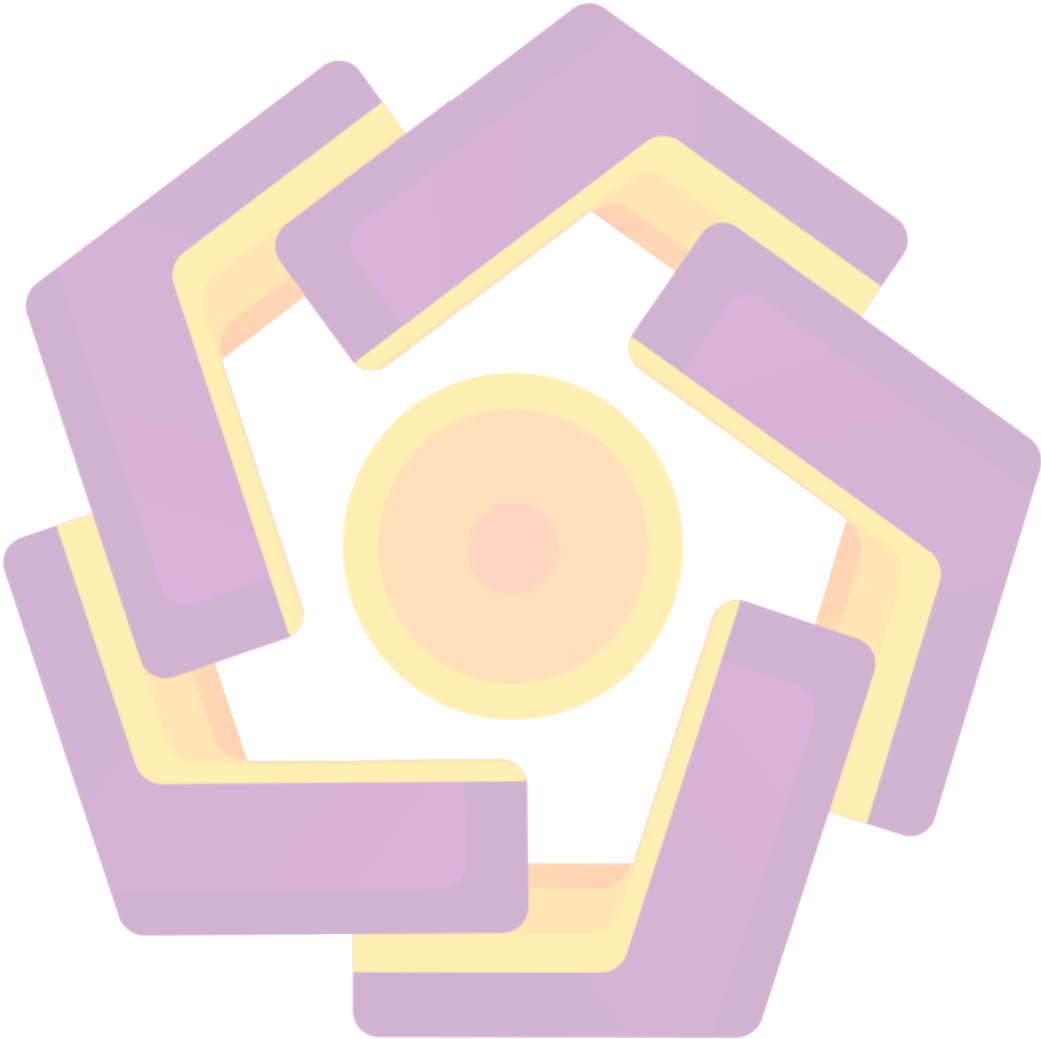
Bayu Aji Sasongko  
05.11.0865

## DAFTAR ISI

Judul.....	i
Lembar Persetujuan.....	ii
Lembar Pengesahan.....	iii
Lembar Pernyataan.....	iv
Halaman Motto.....	v
Persembahan.....	vi
Kata Pengantar.....	viii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Tabel.....	xii
Daftar Gambar.....	xiii
Intisari.....	xiv
Abstract.....	xv
<b>I. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan dan Manfaat.....	4
1.5. Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6. Sitematika Penulisan.....	6
<b>II. LANDASAN TEORI.....</b>	<b>8</b>
2.1. Pengertian Animasi.....	8
2.1.1. Sejarah Animasi.....	8
2.1.2. Prinsip Animasi.....	9
2.1.3. Jenis- Jenis Animasi.....	12
2.2. Pengertian Multimedia.....	17
2.2.1. Sejarah Multimedia.....	17
2.2.2. Objek- Objek Multimedia.....	17
2.3. Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	19
2.4. Peralatan Dasar Pembuatan Film Animasi.....	22
2.5. Teknik Pembuatan Gambar Untuk Animasi.....	25
2.6. Langkah- Langkah Pembuatan Film Animasi.....	27
2.6.1. Pra Produksi.....	27
2.6.1.1. Ide dan Konsep Cerita.....	27
2.6.1.2. Tema Cerita.....	28
2.6.1.3. Menulis Logline.....	28
2.6.1.4. Sinopsis.....	29
2.6.1.5. Diagram Scene.....	29

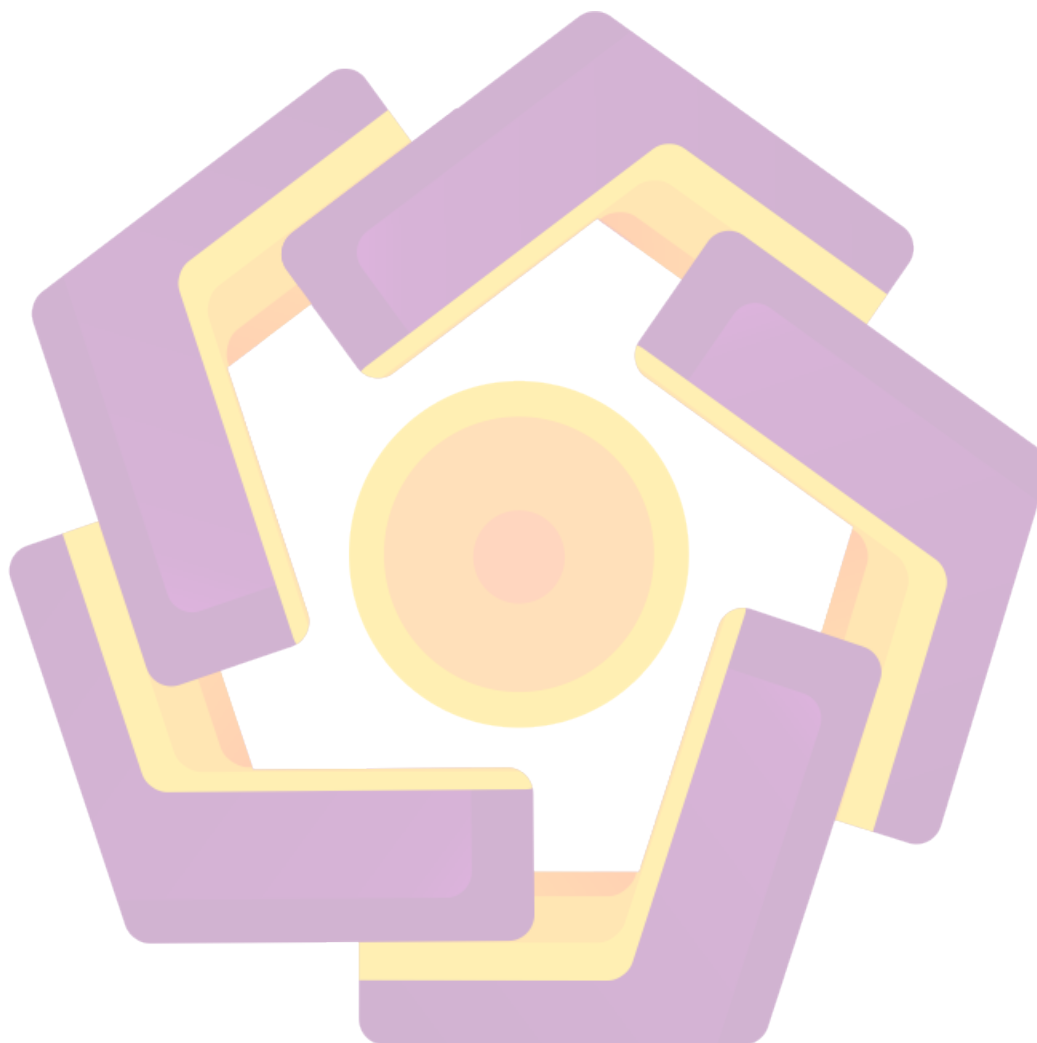
2.6.1.6.	Story Board .....	31
2.6.2.	Produksi .....	31
2.6.2.1.	Modeling 2D ke 3D .....	31
2.6.2.2.	Pemberian Tekstur Pada Karakter .....	31
2.6.2.3.	Penganimasian .....	31
2.6.2.4.	Rendering .....	32
2.6.3.	Pasca Produksi .....	32
2.6.3.1.	Compositing dan Editing .....	32
2.6.3.2.	Rendering dan Penentuan Video Compositing Codec..	32
2.7.	Perangkat Lunak Software Yang Digunakan .....	32
2.7.1.	3D Max .....	32
2.7.2.	Adobe After Effect .....	34
2.7.3.	Cool Edit Pro .....	35
III.	ANALISIS DAN PERANCANGAN .....	37
3.1.	Analisis .....	37
3.1.1.	Analisis SWOT.....	37
3.1.1.1.	Analisis Stregth (Kekuatan).....	38
3.1.1.2.	Analisis Weakness (Kelemahan) .....	39
3.1.1.3.	Analisis Oportunity (Peluang) .....	39
3.1.1.4.	Analisis Threat (Ancaman) .....	39
3.1.2.	Analisis Kelayakan Sistem .....	39
3.2.	Pra Produksi .....	50
3.2.1.	Memahami Alur Pembuatan Animasi .....	50
3.2.2.	Merancang Ide Cerita .....	53
3.2.3.	Merancang Tema .....	53
3.2.4.	Menulis Logline .....	54
3.2.5.	Sinopsis .....	55
3.2.6.	Diagram Scene .....	55
3.2.7.	Karakter Development .....	56
3.2.8.	Story Board .....	57
IV.	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	62
4.1.	Produksi .....	62
4.1.1.	Modelling .....	62
4.1.1.1.	Modelling Kepala .....	62
4.1.1.2.	Modelling Badan, Lengan, Tangan dan Kaki .....	67
4.2.	Pemberian Tekstur Karakter .....	69
4.3.	Penganimasian .....	72
4.4.	Peletakan Kamera .....	74
4.5.	Pencahayaan .....	74
4.6.	Rendering.....	75
4.7.	Audio dan Sound Effect .....	77
4.8.	Pasca Produksi .....	78
4.8.1.	Special Effect in After Effect .....	78
4.8.2.	Compositing dan Editing.....	78

V. PENUTUP ..... 80  
5.1. Kesimpulan ..... 80  
5.2. Saran..... 81  
DAFTAR PUSTAKA ..... 82



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel Analisis SWOT .....	38
Tabel 3.2. Analisis Biaya dan Manfaat .....	42
Tabel 3.3. Kesimpulan Analisis Biaya dan Manfaat .....	48



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Cermin.....	22
Gambar2.2. Desk lighting .....	23
Gambar 2.3. Pencil dan Eraser.....	23
Gambar 2.4. Scaner.....	24
Gambar 2.5. Komputer .....	24
Gambar 2.6. Contoh Diagram Scene .....	30
Gambar 2.7. Tampilan 3D Max .....	34
Gambar 2.8. Tampilan After Effect .....	34
Gambar 2.9. Tampilan Cool Edit Pro.....	36
Gambar 3.1. Pola Proses Pembuatan Animasi.....	51
Gambar 3.2. Pola Proses Pembuatan Animasi Yang Lain .....	52
Gambar 3.3. Diagram Scene .....	56
Gambar 4.1. Sketsa Wajah.....	64
Gambar 4.2. Modelling Wajah .....	64
Gambar 4.3. Modelling Karakter Irfan .....	67
Gambar 4.4. Material Maap .....	71
Gambar 4.5. Karakter Irfan .....	72
Gambar 4.6. Karakter Irfan Berlari.....	74
Gambar 4.7. Karakter Irfan dengan Shadow/ Bayangan.....	75
Gambar 4.8. Proses Edit Sound .....	77

## INTISARI

Teknologi informasi pada masa sekarang sudah mengalami perkembangan dan sudah menjadi kebutuhan bagi manusia, dengan berkembangnya teknologi informasi khususnya teknologi multimedia yang membuat kehidupan manusia menjadi semakin mudah dan menyenangkan. Perkembangan teknologi multimedia yang mudah kita jumpai adalah banyaknya acara televisi sebagai salah satu media penyampaian informasi, seperti tayangan film. Pembuatan film yang kita jumpai dapat di bedakan berdasarkan penokohnya, terdapat jenis film yang sering di produksi mulai dari film yang di perankan/ di tokohkan oleh manusia ada juga yang di perankan/ di tokohkan oleh benda mati, hewan ataupun tiruan manusia yang di bentuk karakternya yang di sebut juga dengan film animasi.

Film animasi karakter yang sudah di kenal di masyarakat seperti Toy Story dan Monster Inc, dalam animasi karakter tersebut mulut, mata, muka dan tangan yang bergerak tetapi semua gerakan dalam waktu yang sama. Hal ini yang menjadikan animasi karakter menjadi lebih special dari pada animasi yang lain.

Melihat permasalahan di atas, dengan perkembangan teknologi multimedia khususnya animasi dengan bantuan 3DS Max dan software pendukung lainnya, muncul sebuah ide dari penulis untuk membuat Analisis dan Perancangan Film Animasi “THE STRUGGLE”

Kata Kunci : Analisis dan Perancangan Film Animasi ‘ THE STRUGGLE’.

## ***ABSTRACT***

*Information technology at the present time has been developed and has become a necessity for humans, with the rapid development of multimedia technologies, especially information technologies that make people's lives become increasingly easy and fun. The development of multimedia technology we can easily find is the number of television as a medium to deliver information, such as first-run movies. Filming we encounter can be distinguished based on their role, there are types of films that are often in the production start of the film which was also played by people that played by an inanimate object, animal or human clone in the form of a character in the animated film also called .*

*Animated film character already well known in the community such as Toy Story and Monsters Inc, the animated character mouth, eyes, face and hands are moving but all the movements in the same time.*

*This is what makes animated characters become more special than the other animations. Seeing the above problems, particularly with the development of multimedia technology with the help of 3DS Max animation and other supporting software, emerged an idea of the author to make the Analysis and Design Animation Film "THE STRUGGLE"*

***Keyword : Analysis and Design Animation Film "THE STRUGGLE"***