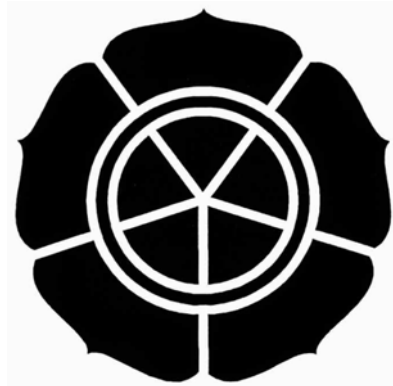


**PERANCANGAN FILM ANIMASI 3D “THE GUIDE” MENGGUNAKAN
AUTODESK MAYA 2011**

SKRIPSI



disusun oleh

PURNOMO

11.21.0617

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 3D “THE GUIDE” MENGGUNAKAN
AUTODESK MAYA 2011**

Skripsi

Untuk memenuhi sebagai persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh
Purnomo
11.21.0617

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOMYOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 3D “THE GUIDE” MENGGUNAKAN
AUTODESK MAYA 2011**

yang dipersiapkan dan disusun oleh


Purnomo

11.21.0617

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 02 Juni 2014

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M. Kom
NIK. 190302096

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN FILM ANIMASI 3D “THE GUIDE” MENGGUNAKAN
AUTODESK MAYA 2011

yang dipersiapkan dan disusun oleh

PURNOMO

11.21.0617

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 18 Maret 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom.

NIK. 190302096

Robert Marco, MT

NIK. 190000016

Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng

NIK. 190302063

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 18 Maret 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, MM.

NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya bertanda tangan di bawah 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, 02 Juni 2014

Purnomo

(11.21.0617)

HALAMAN MOTTO

1. Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum sebelum kaum itu mengubah dirinya sendiri. (QS. Ar-Ra'd : 11)
2. Mimpi itu seperti cahaya di saat gelap datang, cahaya yang menerangi disaat kita gundah, cahaya yang membangkitkan kekuatan yang tersembunyi dalam diri.
3. Alloh selalu memberikan cobaan sesuai dengan kapasitas hamba-Nya.
4. “Cintailah orang sholeh, karena mereka memiliki kesholehannya, cintailah Nabi Muhammad SAW, karena dia kekasih Allah SWT, dan cintailah Allah SWT, karena dia kecintaan Nabi dan orang Sholeh”.(Imam Syafi’i)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

- 📖 Bapak dan ibuku, yang sudah banyak berkorban untuk anakmu ini, yang berusaha dan selalu berdoa dengan setulus hati dan selalu memberikan semangat, motivasi, dan nasehat.
- 📖 Untuk keluargaku semuanya yang sudah mendukung saya dalam belajar di kampus ungu Amikom.
- 📖 Untuk Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom yang telah memberikan waktu untuk membimbing saya sampai skripsi ini selesai.
- 📖 Untuk Cucu Ratnasih yang selalu mensupport saya selama proses pengerjaan skripsi.
- 📖 Teman-teman saya semuanya yang sudah membantu dan ikut memberikan ide dan inspirasi.
- 📖 Untuk Infinite Framework Studios (IFW Batam) yang sudah memberikan kesempatan kepada saya untuk menimba ilmu tentang animasi disana.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah senantiasa melimpahkan rahmat dan anugerah kepada sertipa hamba-Nya yang beriman, bertaqwa, dan berikhtiar. Sholawat serta salam senantiasa dilimpahkan kepada junjungan Nabi besar kita Muhammad SAW.

Berkat bimbingan dan pertolongan Allah SWT, maka laporan skripsi yang berjudul “PERANCANGAN FILM ANIMASI 3D “THE GUIDE” MENGGUNAKAN AUTODESK MAYA 2011” ini dapat terselesaikan.

Banyak hambatan dan kesulitan yang penulis alami dalam penyelesaian laporan skripsi ini, tetapi berkat bimbingan dan nasihat dari berbagai pihak, baik yang bersifat langsung dan tidak langsung, akhirnya penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini.

Laporan skripsi ini tidak akan terlaksana dengan baik tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

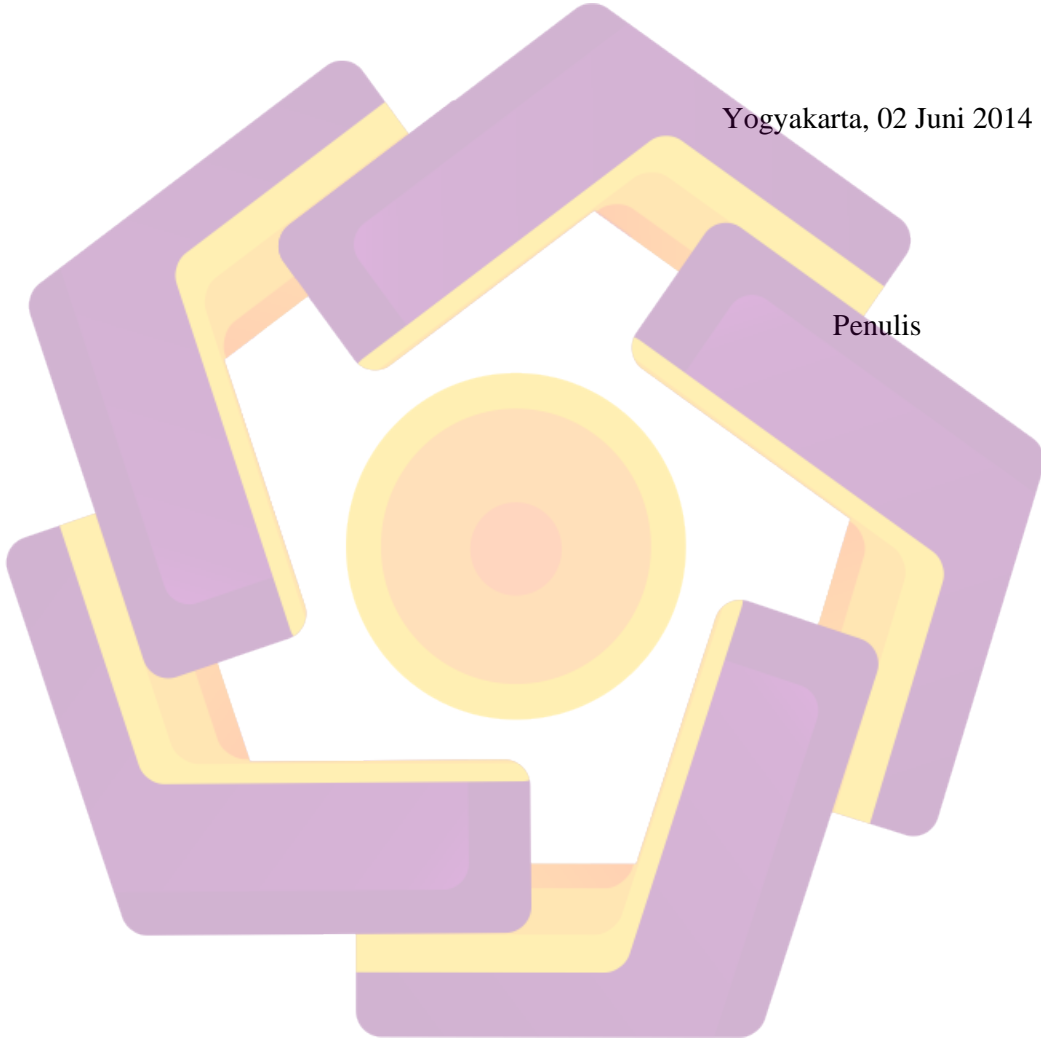
1. Bapak Prof. Dr. Mohammad Suyanto, MM. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “Amikom” Yogyakarta
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan Teknik Informatika.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing skripsi dan yang paling penting untuk Orang tua serta teman-teman yang telah memberikan doa dan dukungannya.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih memiliki kekurangan. Penulis mengharapkan kritik dan saran untuk perbaikan laporan ini. Semoga laporan skripsi ini bermanfaat untuk orang lain.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 02 Juni 2014

Penulis



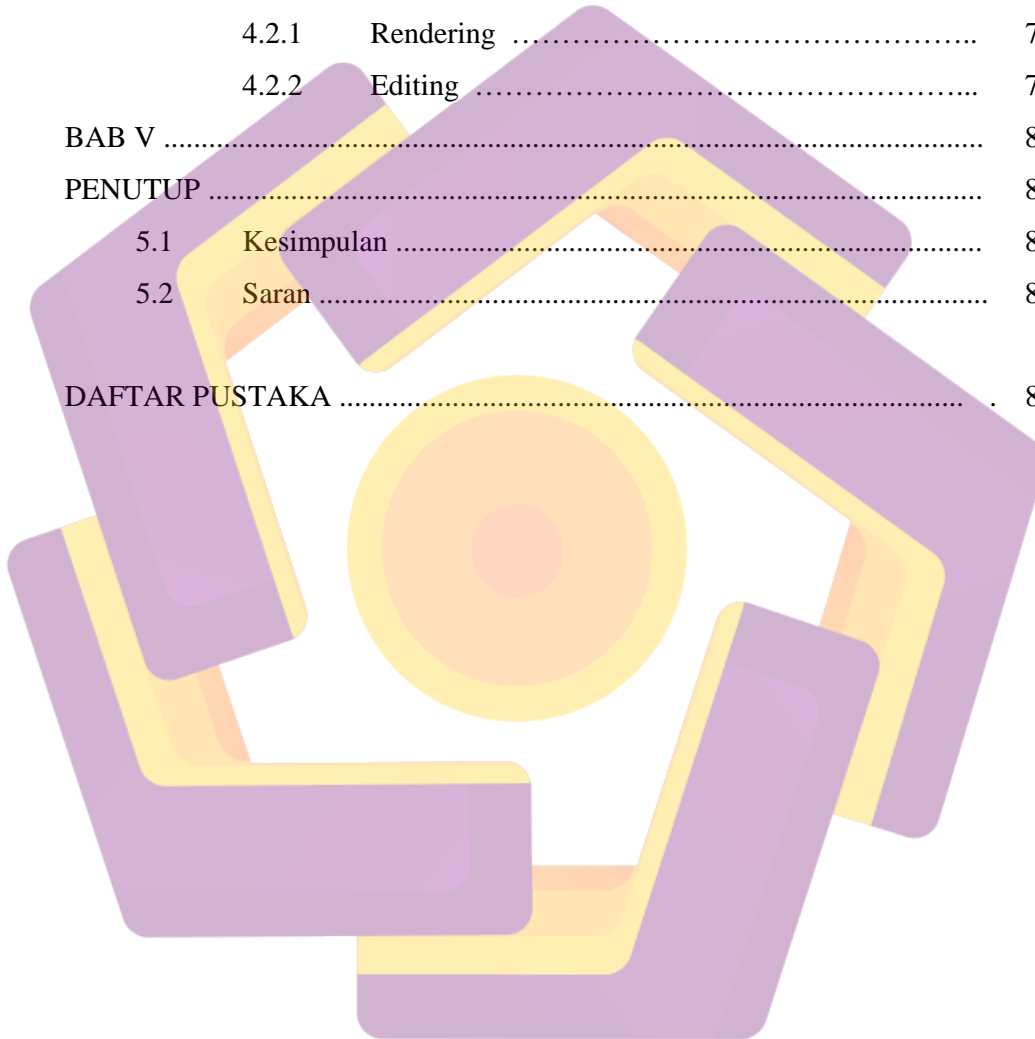
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Pembuatan Film	3
1.5 Manfaat Pembuatan Film	3
1.6 Metode Pengumpulan Data	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II	6
LANDASAN TEORI	6
2.1 Gambaran Umum	6
2.2 Sejarah Animasi	6
2.3 Asal Mula Teknik Film Animasi	10

2.4	Jenis Animasi	13
2.4.1	Jenis Animasi Menurut Hofstetter	13
2.4.2	Jenis Animasi Menurut Perkembangan Teknologi	13
2.4.2.1	Animasi 2D	14
2.4.2.2	Animasi 3D	14
2.4.2.3	Animasi Clay	14
2.4.3	Berdasarkan Proses Produksi Film Animasi	15
2.4.3.1	Film Animasi Klasik	15
2.4.3.2	Film Animasi Stop Motion	16
2.3.2.3	Film Animasi Komputer/Digital	17
2.4.4	Jenis Animasi Menurut Teknik Film Animasi	17
2.4.4.1	Berdasarkan Materi Film Animasi	17
2.4.4.1.1	Film Animasi Dwi Matra	17
2.4.4.1.2	Film Animasi Tri Matra	20
2.5	Tahapan Pembuatan	
2.5.1	Pra Produksi	22
2.5.2	Proses Produksi	22
2.5.3	Pasca Produksi	23
2.6	Prinsip Animasi	23
2.6.1	Solid Drawing	24
2.6.2	Timing and Spacing	25
2.6.3	Squash and Stretch	26
2.6.4	Anticipation	27
2.6.5	Secondary Action	28
2.6.6	Follow Through and Overlapping Action	29
2.6.7	Straigh Ahead and Pose to Pose	29
2.6.8	Staging	31
2.6.9	Appeal	32
2.6.10	Exaggeration	33
2.6.11	Slow In and Slow Out	34
2.6.12	Arc	35

2.7	Teknologi Yang Digunakan	36
2.7.1	Adobe Audition	36
2.7.1.1	Cara Kerja Adobe Audition	38
2.7.1.2	Instalasi Adobe Audition	40
2.7.2	Adobe Primere Pro CS3	44
2.7.3	Autodesk Maya	48
2.7.3.1	Pengembangan	49
2.7.3.2	Penggunaan di Lingkungan Industri	50
2.7.3.3	Komponen Pendukung Autodesk Maya	51
2.7.3.3.1	Sistem Operasi	51
2.7.3.3.2	Spesifikasi Hardware	51
BAB III	53
ANASLISI DAN PERANCANGAN	53
3.1	Analisis Pembuatan	53
3.2	Analisis SWOT	54
3.3	Pra Produksi	55
3.3.1	Ide Cerita	55
3.3.2	Tema	55
3.3.3	Logline	56
3.3.4	Sinopsis	56
3.3.5	Desain Karakter	57
3.3.5.1	Desain Juned	57
3.3.5.2	Desain Ipung	58
3.3.5.3	Desain Mr.Gate	57
3.3.6	Desain Tempat	60
3.3.6.1	Desain Alun-Alun Brebes	60
3.3.6.2	Desain Waduk Malahayu	61
3.3.7	Story Board	62
BAB IV	63
IMPLEMENTAI DAN PAMBAHASAN	63
4.1	Produksi	63

4.1.1	Modeling dan Texturing	63
4.1.2	Rigging	68
4.1.3	Skinning	69
4.1.4	Animating	70
4.2	Pasca Produksi	73
4.2.1	Rendering	73
4.2.2	Editing	78
BAB V	86
PENUTUP	86
5.1	Kesimpulan	86
5.2	Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	89



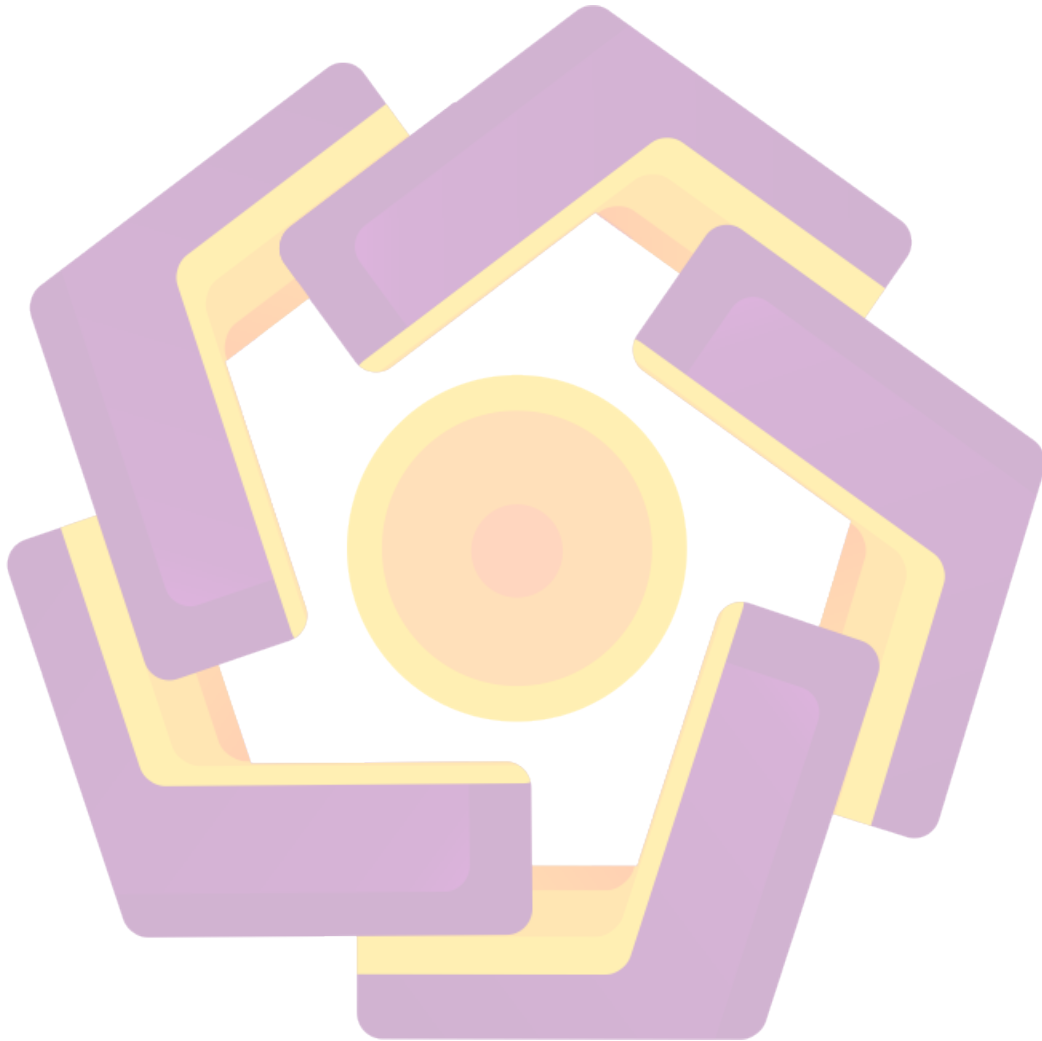
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Phenakistoscope dan Zeotrope	8
Gambar 2.2 Solid Drawing	24
Gambar 2.3 Timing and Spacing	25
Gambar 2.4 Squash and Stretch	26
Gambar 2.5 Anticipation	27
Gambar 2.6 Secondary Action	28
Gambar 2.7 Straigh Ahead and Pose to Pose	29
Gambar 2.8 Staging	31
Gambar 2.9 Appeal	32
Gambar 2.10 Exaggeration	33
Gambar 2.11 Slow In and Slow Out	34
Gambar 2.12 Arc	35
Gambar 2.13 Install Adobe Audition Tahap Ke-2	40
Gambar 2.14 Install Adobe Audition Tahap Ke-3	41
Gambar 2.15 Install Adobe Audition Tahap Ke-4	41
Gambar 2.16 Install Adobe Audition Tahap Ke-5	42
Gambar 2.17 Install Adobe Audition Tahap Ke-6	42
Gambar 2.18 Install Adobe Audition Tahap Ke-7	43
Gambar 2.19 Install Adobe Audition Tahap Ke-8	43
Gambar 2.20 Install Adobe Audition Tahap Ke-9	44
Gambar 2.21 Install Adobe Audition Tahap Ke-10	44
Gambar 3.1 Desain Ilustrasi Juned Dari Depan	57
Gambar 3.2 Desain Ilustrasi Juned Dari Samping	57
Gambar 3.3 Desain Ilustrasi Ipung Dari Depan dan Samping	58
Gambar 3.4 Desain Ilustrasi Mr.Gate Dari Depan Dan Samping	59
Gambar 3.5 Ilustrasi Alun-Alun Brebes	60
Gambar 3.6 Ilustrasi Waduk Malahayu	61
Gambar 3.7 Story Board	62

Gambar 4.1 Desain Karakter Juned	64
Gambar 4.2 Desain Karakter Ipung	65
Gambar 4.3 Desain Karakter Mr.Gate	66
Gambar 4.4 Desain Tempat Malahayu	67
Gambar 4.5 Desain Tempat Alun-Alun Brebes	68
Gambar4.6 Desain Rigging dan Kontroller Karakter	69
Gambar 4.7 Gerakan Animasi Pose Pertama	71
Gambar 4.8 Gerakan Animasi Pada Pose Kedua	72
Gambar 4.9 Gerakan Animasi Pada Pose Ketiga	73
Gambar 4.10 Setting Render Pada Autodesk Maya 2011	75
Gambar 4.11 Presest Name	75
Gambar 4.12 Render Projek	76
Gambar 4.13 Hasil Render	77
Gambar 4.14 Tampilan Awal Adobe Primere Pro	78
Gambar 4.15 Nama Projek	79
Gambar 4.16 Import Video	80
Gambar 4.17 Editing Video dan Audio	80
Gambar 4.18 Export Video	81
Gambar 4.19 Tampilan Awal Adobe Audition	82
Gambar 4.20 Open Projek	83
Gambar 4.21 Editing Suara	84
Gambar 4.22 Export File	85

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT	54
Tabel 5.1 Kekurangan dan Kelebihan	87



INTISARI

Teknologi komputer untuk pembuatan sebuah film memang sudah sangat modern, dari film hitam putih sampai film yang menggunakan sistem RGB. Di banyak Negara, banyak yang menggunakan film untuk sebuah promo wisata, bahasa dan budaya pada Negara tersebut, tak terkecuali di Indonesia. Industri film juga mempengaruhi tingkat kemampuan masyarakat di sebuah Negara dalam bidang perekonomian dan teknologi, bilamana industri film di Negara tersebut berarti secara teknologi dan ekonomi Negara tersebut sudah sangat maju dan bisa menjadi referensi untuk Negara lain.

Film animasi pendek *The Guide* ini mempunyai tujuan untuk pengenalan budaya, bahasa dan wisata yang ada di daerah Kabupaten Brebes. Seperti halnya Malaysia dengan *Upin dan Ipin*, India dengan *Little Krishna* dan Indonesia dengan *Si Entong* maka harapannya untuk mendatang akan ada film animasi *The Guide* dari Kabupaten Brebes.

Dengan adanya film animasi pendek *The Guide*, kabupaten Brebes yang di anugerahi pemandangan alam yang indah ini bisa lebih dikenal lagi oleh banyak orang dan industri film animasi bisa tembus dan dibuat oleh anak bangsa yang ada di daerah-daerah di Indonesia.

Kata Kunci : Industri Film Animasi, *The Guide*, Kabupaten Brebes.

ABSTRACT

The technology to make a movie it's so modern, Begin the black white movie to using RGB movie system. In some of Countries, it was used to promote a tourism, language and cultur, in exceptly Indonesia. The movie industry too influence a capacity of society in economy and technology. If the movie industry in a Country is developed it's mean in economy and technology this country is outstanding and it can be refence for the others.

This sort animation movie The Guide have destination to introduce a culture, language and tourism in Brebes city. Like Malaysia with Upin and ipin, India with little Krisna, and Indonesia with Si Entong, so the expectation in next time,there is The Guide from City of Brebes.

With any animation movie of The Guide, city of Brebes was blessed by the amazing scenery can be more famous by others and animation movie industry can be there local territory and it was made by the Indonesian people.

Keywords: *Animation movie industry, The Guide, City of Brebes.*

