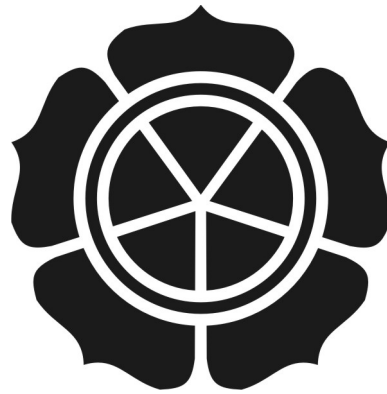


**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “A PERFECT HOLIDAY” DENGAN
TEKNIK BONE ANIMATION MENGGUNAKAN
TOONBOOM ANIMATE PRO**

SKRIPSI



disusun oleh

Andang Faqih Rushanarto

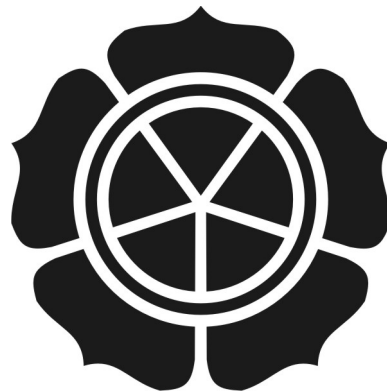
08.11.1990

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

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “A PERFECT HOLIDAY” DENGAN
TEKNIK BONE ANIMATION MENGGUNAKAN
TOONBOOM ANIMATE PRO**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Andang Faqih Rushanarto

08.11.1990

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

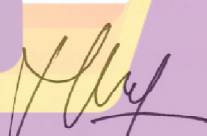
**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “A PERFECT HOLIDAY”
DENGAN TEKNIK BONE ANIMATION MENGGUNAKAN
TOONBOOM ANIMATE PRO**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Andang Faqih Rushanarto
08.11.1990**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 13 Februari 2012

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “A PERFECT HOLIDAY”
DENGAN TEKNIK BONE ANIMATION MENGGUNAKAN
TOONBOOM ANIMATE PRO**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Andang Faqih Rushanarto
08.11.1990

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 13 Februari 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Amir Fatah Sofvan, S.T., M.Kom
NIK. 190302047

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 Februari 2013

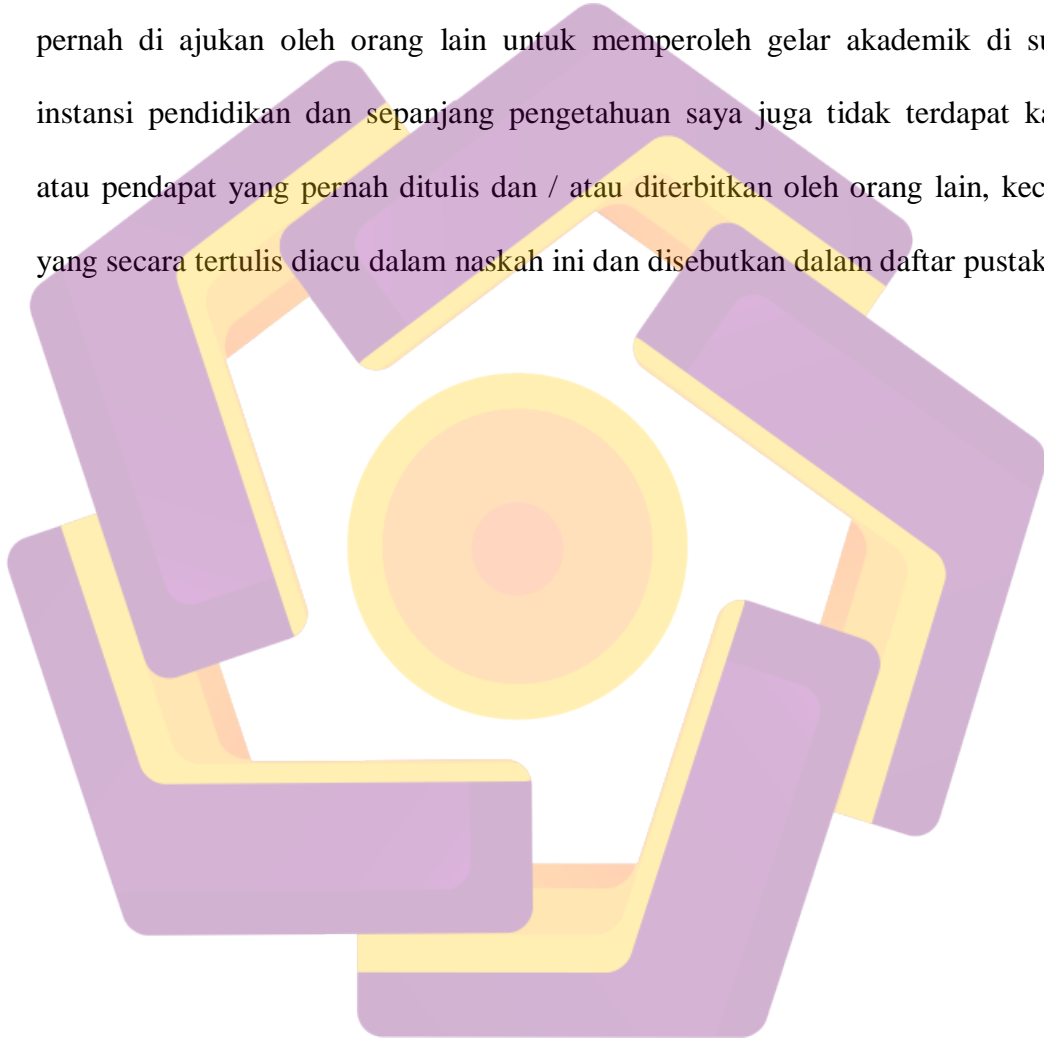
KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah di ajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu instansi 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.

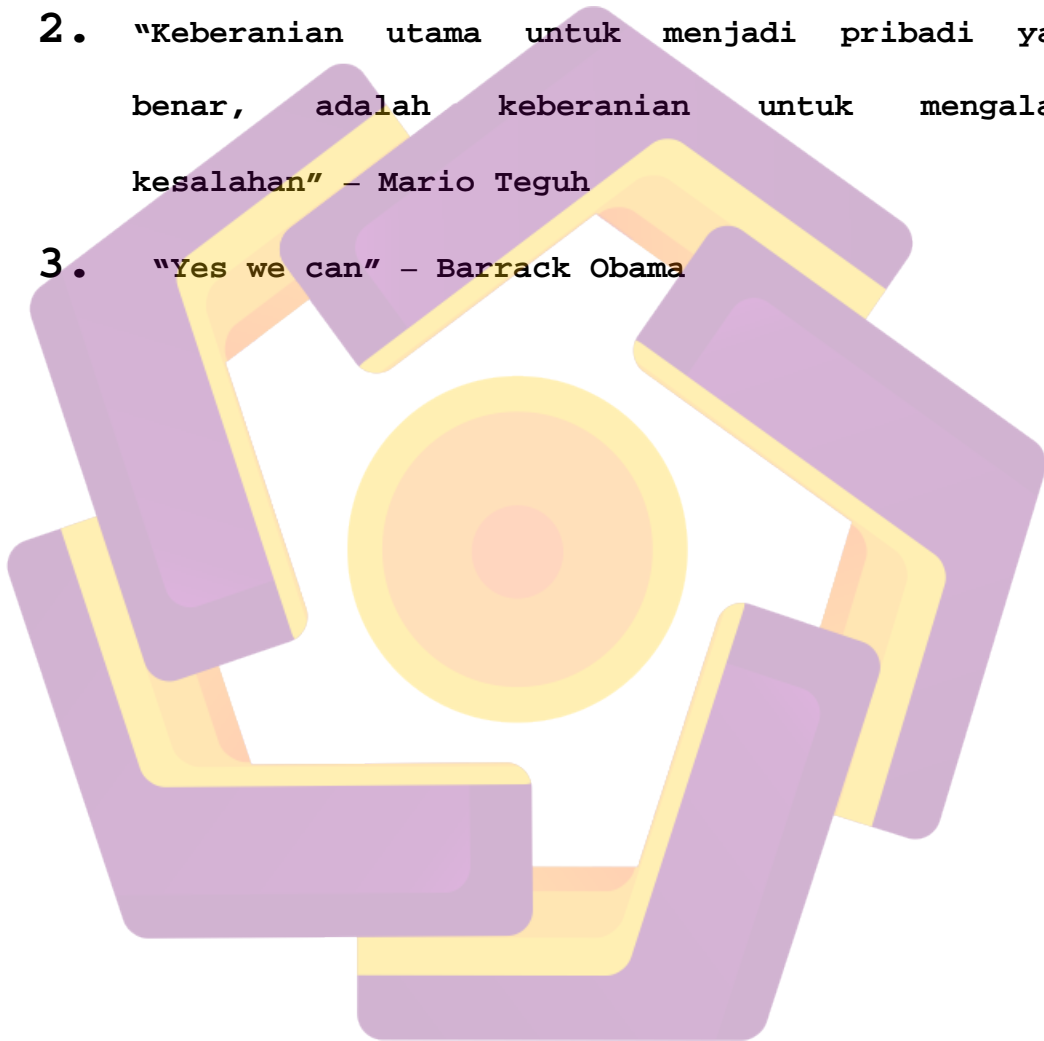


Yogyakarta, 25Februari 2013

Andang Faqih Rushanarto
08.11.1990

MOTTO

1. Berikan sesuatu darimu yang terbaik, maka kamu akan mendapatkan doa yang terbaik.
2. "Keberanian utama untuk menjadi pribadi yang benar, adalah keberanian untuk mengalami kesalahan" – Mario Teguh
3. "Yes we can" – Barrack Obama



Halaman Persembahan

- Alhamdulillah, puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah memberi nikmat dan karuniaNya.
- Terima kasih yang tak berujung kupersembahkan kepada Agus Winarto dan Rusmini selaku kedua orang tua yang selalu memberikan yang terbaik.
- Terima kasih kepada adikku tersayang, elen dan rian yang tak henti bertanya “Kak, kapan lulus? Terus, kapan pulang?”.
- Terima kasih untuk Bapak Hanif Al Fatta M.Kom selaku pembimbing saya dalam menyusun skripsi ini. Karena Beliau saya bisa menyelesaikan skripsi dan perkuliahan ini.
- Terima kasih kepada Vivia Amanda atas doa, dukungan dan semangat serta kesabarannya dalam membantu menyelesaikan skripsi ini. Senyummu mengajarku banyak hal.
- Terima kasih saya ucapkan kepada seluruh anggota “Kontrakan Suzuran” yang telah memberikan motivasi, we are ROCK man!!.
- Terima kasih untuk teman-teman TI-B 08 yang telah banyak membantu saya selama perkuliahan di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
- Terima kasih kepada kawan-kawan senasib dan sepenanggungan: @Ega abangnya rian, @idoom damidjo (makasih ya kupu-kupunya, maaf ga bisa dimasukin frame, hehe), @yopi abdillah, @izyudin Abdusalam (makasih Bodhi dan dino nya), @febrin fe, @efa Jody, @tengu (makasih

beb, dikasi print gratis, namamu slalu terprint dihatiku 😊) , @inunk and @jenk indi dan banyak lagi, ga bisa disebutin satu-satu. Makasih kawan.

- Buat aa' acheng (yg mirip banget Van Der sar) dan abdel makasih atas kerelaannya buka warung 24 jam, menemani saya ngelembur. Nuhun ya a'.
- Teruntuk Mas Pri dan keluarga, Makasih pengertiannya selama ini, diperbolehkan numpang dirumahnya mas,,, makasih banyak 😊



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa, yang telah melimpahkan anugerah dan rahmatnya sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “A PERFECT HOLIDAY” DENGAN TEKNIK BONE ANIMATION MENGGUNAKAN TOON BOOM ANIMATE PRO”.

Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan program Strata 1 Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT. selaku ketua jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah mengarahkan penulisan skripsi ini.
4. Para dosen yang telah memberikan ilmu pada saat di bangku kuliah.
5. Kepada staff yang telah memberi kemudahan untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.

6. Semua pihak yang telah banyak memberi bantuan dukungan, motivasi dan doa yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis mengharapkan peran aktif pembaca dengan memberikan kritik dan saran sebagai masukan.

Mudah – mudahan penyusunan dan penulisan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca untuk berkreasi lebih sempurna dalam menuangkan hasil karyanya.



Yogyakarta, 25Februari 2013

Penulis

Andang Faqih Rushanarto

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI	xix
ABSTRAK	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Pengumpulan Data	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Pengertian Animasi	7
2.2 Sejarah Animasi	7
2.3 Perkembangan Animasi di Indonesia.....	9
2.4 Jenis – Jenis Film Animasi.....	11
2.5 Macam dan Bentuk Animasi	13

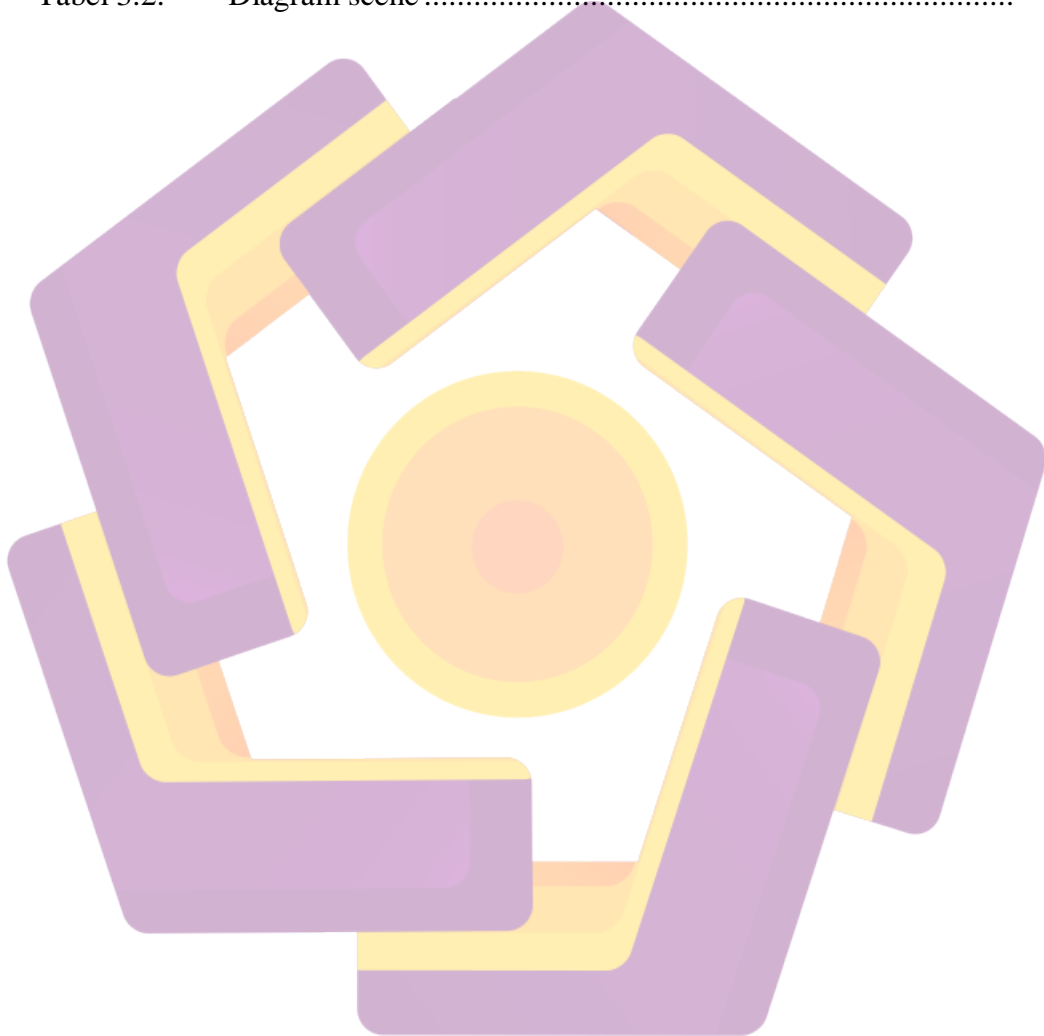
2.6 Prinsip Dasar Animasi 2 Dimensi.....	14
2.6.1 Timing.....	14
2.6.1.1 Pacing.....	15
2.6.1.2 Phrasing.....	16
2.6.1.3 Timing.....	17
2.6.2 Hukum Gerak.....	17
2.6.2.1 Inertia.....	18
2.6.2.2 Constant Acceleration.....	18
2.6.2.3 Equal and Opposite Action.....	19
2.6.3 Gravitasi.....	19
2.6.4 Squash and Stretch.....	20
2.6.5 Pose To Pose and Straight Ahead.....	21
2.6.6 Overlapping Action, Follow-Through and Drag.....	22
2.6.6.1 Overlapping Action.....	22
2.6.6.1.1 Primary Action.....	22
2.6.6.1.2 Secondary Action.....	23
2.6.6.1.3 Tertiary Action.....	24
2.6.6.2 Follow-Trough.....	25
2.6.6.3 Drag.....	25
2.6.7 Arcs and Curves, and Line of Action.....	26
2.6.7.1 Arc and Curves.....	26
2.6.7.2 Line of Action.....	26
2.7 Tahap Pembuatan Film Animasi Komputer.....	27
2.7.1 PraProduksi.....	27
2.7.2 Produksi.....	27
2.7.3 Pasca Produksi.....	29
2.8 Software yang Digunakan.....	30
2.8.1 Toon Boom Animate Pro.....	30
2.8.2 Adobe Premiere Pro CS3.....	33
2.9 Bone Animation.....	34

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	37
3.1 Analisis	37
3.2 Strategi Kreatif	38
3.2.1 Strategi Komunikasi.....	38
3.2.1.1 Masalah yang dikomunikasikan.....	38
3.2.1.2 Tujuan Komunikasi	39
3.2.1.3 Profil Target Penonton.....	39
3.2.1.4 Judul.....	39
3.2.1.5 Sinopsis	39
3.2.1.6 Karakter	40
3.2.1.7 Treatment	40
3.2.2 Strategi Desain.....	43
3.2.2.1 Pemilihan Style atau Gaya Gambar.....	43
3.2.2.2 Pemilihan Tone Warna	43
3.3 Perancangan.....	44
3.3.1 Ide Cerita.....	44
3.3.2 Sinopsis	44
3.3.3 Diagram Scene.....	46
3.3.4 Naskah.....	47
3.3.5 Character Development.....	48
3.3.6 Storyboard	51
BAB IV PEMBAHASAN.....	52
4.1 Tahap Produksi.....	52
4.1.1 Drawing.....	52
4.1.2 Pemberian Warna pada Karakter dan Background.....	56
4.1.3 Modeling character	59
4.1.3.1 Breakdown Karakter.....	59
4.1.4 Rigging Karakter.....	61
4.1.4.1 Setting Pivot.....	62
4.1.4.2 Parenting layer.....	62

4.1.4.3 Rigging kepala.....	64
4.1.4.4 Rigging Tangan	67
4.1.4.5 Rigging Kaki	69
4.1.4.6 Rigging badan	70
4.1.4.7 Ordering Layers.....	71
4.1.4.8 Menambahkan Master Peg.....	73
4.1.4.9 Setting Inverse Kinematic.....	76
4.1.5 Animasi	77
4.1.5.1 Pemberian Keyframe	77
4.1.5.2 Animasi Forward Kinematics	79
4.1.5.3 Animasi Inverse Kinematics	80
4.1.6 Scene Setup	81
4.1.7 Rendering	82
4.2 Pasca Produksi.....	83
4.2.1 Dubbing Voice, PemberianSoundEfek danBacksound	83
4.2.2 Compositing dan Editing.....	84
4.2.3 RenderingdanVideo Compositing codec.....	84
BAB V PENUTUP	86
5.1 Kesimpulan	86
5.2 Saran	86
DAFTAR PUSTAKA.....	88

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1. Tabel analisis SWOT	37
Tabel 3.2. Diagram scene	46



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Contoh Timming dengan Berat Benda yang Berbeda	15
Gambar 2.2 Gerakan Ayunan Kaki	17
Gambar 2.3 hukum Inertia	18
Gambar 2.4 Constant Acceleration.....	18
Gambar 2.5 Equal and Opposite Action	19
Gambar 2.6 hukum gravitasi	20
Gambar 2.7 Squash and Stretch pada bola.....	21
Gambar2.8 Perbedaan Pose To Pose dengan Straight Ahead	22
Gambar2.9 Primary Action pada gerakan orang berjalan.....	23
Gambar2.10 Secondary Action pada gerakan orang berlari	24
Gambar2.11 Tertiary Action	24
Gambar2.12 Follow-Through.....	25
Gambar2.13 Drag	25
Gambar2.14 Arc and Curves.....	26
Gambar2.15 Line of Action	27
Gambar 2.16 Welcome Screen ToonBoom Animate Pro.....	31
Gambar 2.17 Jendela Kerja ToonBoom	32
Gambar 2.18 Adobe Premier Pro CS3.....	33
Gambar2.15 Bone animation.....	34

Gambar 3.1	Contoh style gambar	43
Gambar 3.2	Contoh colour palette.....	44
Gambar 3.3	Rancangan Karakter Bodhi	48
Gambar3.4	Rancangan Karakter Bodhi Empat Sisi	49
Gambar3.5	Diva	49
Gambar 3.6	Dinosaurus	50
Gambar 3.7	Storyboard “A Perfect Holiday”	51
Gambar 4.1	Import Images	53
Gambar 4.2	Tampilan Timeline View	53
Gambar 4.3	Proses Drawing Karakter Bodhi.....	54
Gambar 4.4	Proses Drawing Karakter Diva.....	54
Gambar 4.5	Proses Drawing KarakterDinosaurus.....	55
Gambar 4.6	Drawing Background.....	55
Gambar 4.7	Bodhi Colouring	56
Gambar 4.8	ColourView	57
Gambar 4.9	Karakter Diva setelah Colouring	58
Gambar 4.10	Karakter DinosaurusetelahColouring.....	58
Gambar 4.11	BackgroundsetelahColouring.....	59
Gambar 4.12	Bodhi Breakdown.....	60
Gambar 4.13	Diva Breakdown.....	60
Gambar 4.14	Dinosaurus Breakdown.....	61

Gambar 4.15 Rigging	62
Gambar 4.16 Setting Pivot	62
Gambar 4.18 Parenting pada Timeline	63
Gambar 4.19 Parenting pada Network View	64
Gambar 4.20 Rigging Kepala	65
Gambar 4.21 Rigging Kepala pada Timeline View	66
Gambar 4.22 Rigging muka pada Network view	66
Gambar 4.23 Sebelum ordering layer	67
Gambar 4.24 Sesudah ordering layer	67
Gambar 4.25 Rigging tangan	68
Gambar 4.26 Rigging tangan pada Timeline view	68
Gambar 4.27 Rigging tangan pada Network view	68
Gambar 4.28 Rigging kaki	69
Gambar 4.29 Rigging kaki pada timeline view	69
Gambar 4.30 Rigging kaki pada network view	69
Gambar 4.31 Rigging Badan	70
Gambar 4.32 Penyatuan Hirarki	70
Gambar 4.33 Ordering Layers	71
Gambar 4.34 Ordering layer pada Timeline view	72
Gambar 4.35 Ordering Layers pada Network View	72
Gambar 4.36 Ordering layers dalam composite	73

Gambar 4.37 Add Peg.....	74
Gambar 4.38 Proses adding peg.....	74
Gambar4.39 NetworkViewBodhi.....	75
Gambar 4.40 Setting IK.....	76
Gambar 4.41 Pemberian keyframe.....	78
Gambar 4.42 PemberianKeyframepada Timeline View.....	78
Gambar 4.43 Pemberian Keyframedengan Menggerakkan Karakter.....	79
Gambar 4.44 Animasi MenggunakanForward Kinematics.....	80
Gambar4.45 AnimasiMenggunakanInverse Kinematics.....	81
Gambar4.46 Scene setup.....	82
Gambar 4.47 Rendering.....	83
Gambar4.48 Windows option rendering.....	83
Gambar 4.49 Compositing dan Editing.....	84

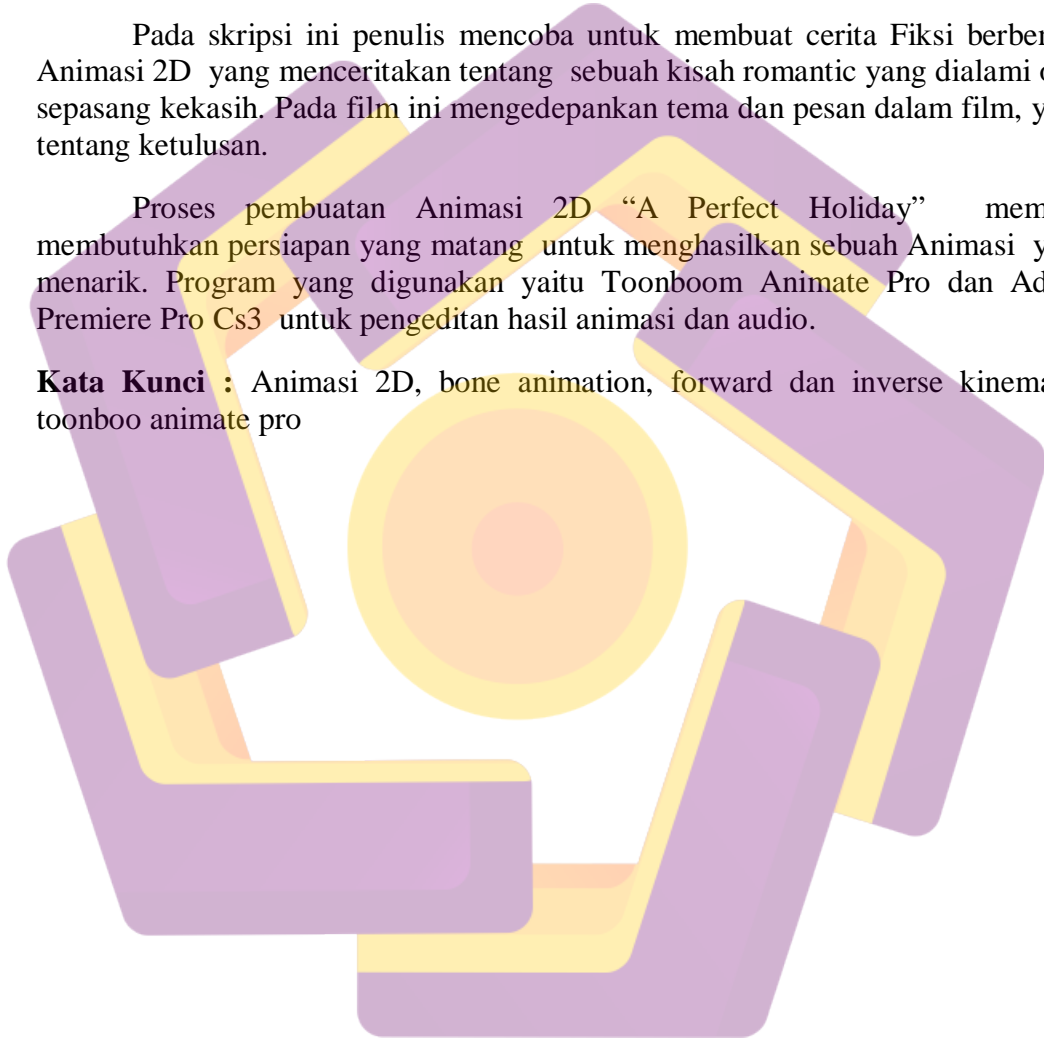
INTISARI

Teknologi informasi saat ini berkembang dengan sangat pesatnya, termasuk dengan perkembangan di dunia animasi. Saat ini banyak yang bermunculan berbagai macam film-film Animasi 2D yang beraneka ragam cerita, dan adegan yang menarik. Proses pembuatan film Animasi 2D memang membutuhkan persiapan yang matang dan kuat untuk menghasilkan sebuah Animasi 2D yang baik dan menarik.

Pada skripsi ini penulis mencoba untuk membuat cerita Fiksi berbentuk Animasi 2D yang menceritakan tentang sebuah kisah romantis yang dialami oleh sepasang kekasih. Pada film ini mengedepankan tema dan pesan dalam film, yaitu tentang ketulusan.

Proses pembuatan Animasi 2D “A Perfect Holiday” memang membutuhkan persiapan yang matang untuk menghasilkan sebuah Animasi yang menarik. Program yang digunakan yaitu Toonboom Animate Pro dan Adobe Premiere Pro Cs3 untuk pengeditan hasil animasi dan audio.

Kata Kunci : Animasi 2D, bone animation, forward dan inverse kinematic, toonboo animate pro



ABSTRACT

Information technology is developing very rapidly, including the developments in the world of animation. Today many emerging wide range of 2D animation films of diverse stories and interesting scenes. 2D Animation film making process does require preparation and strong to produce a 2D animation is good and interesting.

In this paper the author tries to make the story shaped 2D Animation fiction that tells a romantic story experienced by lovers. In this film emphasizes the themes and messages in the film, which is about sincerity.

The process of making 2D Animation "A Perfect Holiday" does require preparation to produce an attractive animations. The program used is Toonboom Animate Pro and Adobe Premiere Pro CS3 for editing animation and audio results.

Keywords: *2Danimation, bone animation, forward and inverse Kinematic, toonboo animate pro*

