

**PEMBUATAN FILM ANIMASI TAKE OFF MENGGUNAKAN  
MAYA DENGAN METODE ANAGLYPH**

**SKRIPSI**



disusun oleh :

**Muhammad Arga Indra Pratama**

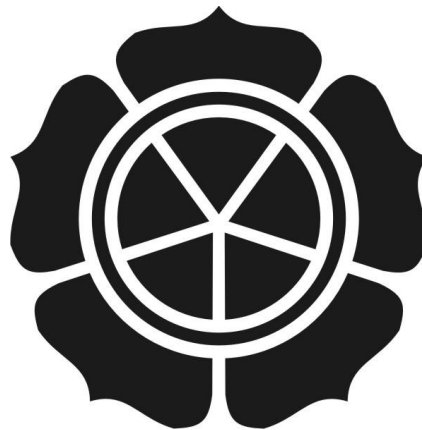
**08.12.3066**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2012**

**PEMBUATAN FILM ANIMASI TAKE OFF MENGGUNAKAN  
MAYA DENGAN METODE ANAGLYPH**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagai persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

**Muhammad Arga Indra Pratama**

**08.12.3066**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2012**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**Pembuatan Film Animasi 3D Take Off Menggunakan Maya Dengan  
Metode Anaglyph**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Arga Indra Pratama**

**08.12.3066**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
Pada Tanggal 06 Desember 2012

**Dosen Pembimbing**



**M. Rudyanto Arief, MT**

**NIK. 190302098**

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

**Pembuatan Film Animasi 3D Take Off Menggunakan Maya Dengan Metode Anaglyph**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Arga Indra Pratama**

**08.12.3066**

telah diperhankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 26 November 2012

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

M.Rudyanto Arief, MT  
NIK. 190302098

Sudarmawan, MT  
NIK. 190302035

Dhani Ariatmanto, M.Kom  
NIK. 190302197

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
tanggal 06 Desember 2012



**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

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

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan 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, 10 desember 2012

Muhammad Arga Indra Pratama

08.12.3066

## MOTTO

- *Bermimpi, berusaha, berdo'a dan wujudkan cita cita.*
- *Di balik semua kesulitan pasti banyak kemudahan.*
- *Berpikirlah positif thinking, dalam segala hal untuk menghadapi berbagai beban hidup, insyaallah semua akan teratasi oleh kehendak-Nya.*
- *Hidup mulia atau mati syahid.*
- *Dicipline come first add a lot hardwork and you will get the world.*
- *Berpikir lah efisien untuk meraih kesuksesan.*
- *Bekerja keraslah karena kerja keras tidak akan mengkhianati.*
- *Janganlah kecewa atas kegagalan, tetapi belajarlh dari kegagalan untuk meraih kesuksesan.*

## PERSEMBAHAN

*Skripsi ini ku persembahkan untuk :*

- *Keluarga besarku tercinta.*
- *Orang yang selalu menjadi tauladan dan bekerja keras demi kebahagiaan keluarga papaku tercinta Eko Sutanto, mpd.*
- *Seseorang yang melahirkan aku memberi dukungan baik doa moral dan financial mamaku tersayang Dra. Retno Linawati.*
- *Adikku- adikku tercinta Pras, Fani dan Hanif. Semoga kita bisa membuat mama papa bangga dan menjadi anak yang sholeh*
- *Spesial untuk teman curhat, teman berbagi, dan teman meraih mimpiku Amanda Febria Siswanto. Semoga kita selalu bahagia bersama.*
- *Teman – teman yang selalu memberi saran dan bantuan saat mengerjakan penelitian Ozon, Mamad, Wahyu, Dony, dan Ridho.mari kita berjuang meraih kesuksesan!.thanks bgt yaa .*
- *Untuk Shania junianahta my idol yang memberikan motivasi lewat kata yang kau tuliskan.*
- *Dan ku persembahkan untuk aku sendiri sebagai sejarah yang penting dalam hidupku.*

## KATA PENGANTAR

**Assallamu'allaikum Wr. Wb.**

Alhamdulillah, Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT dengan segala rahmad, hidayah dan karunia-Nya, atas terselesaikannya laporan skripsi ini yang berjudul **“PEMBUATAN FILM ANIMASI TAKE OFF MENGGUNAKAN MAYA DENGAN MENGGUNAKAN METODE ANAGLYPH”** dengan baik.

Laporan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan untuk menyelesaikan program studi Strata I pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta. Penulis berharap agar laporan skripsi ini dapat digunakan sebagai bahan acuan bagi pembaca tentang pembuatan animasi 3D dengan metode anaglyph.

Penyusunan dan pembuatan skripsi ini tak lepas dari bantuan banyak pihak secara langsung maupun tidak langsung. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih banyak dengan rasa hormat kepada :

1. Allah SWT yang telah meberikan rahmad, hidayah dan nikmat-Nya yang tak bisa dihitung hingga saat ini dan memberi kesempatan untuk mengemban tanggung jawab sebagai mahasiswa dan seorang anak.
2. Bapak Prof. Muhammad Suyanto, M.M selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di kampus ungu tercinta ini.
3. Bapak Muhammad M. Rudyanto Arief selaku dosen pembimbing yang membantu mengarahkan, membimbing dengan baik dan memberikan solusi yang tepat disetiap permasalahan penyusunan skripsi.



4. Bapak dan Ibu dosen selaku dosen/staf pengajar STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang berharga selama proses belajar mengajar berlangsung.
5. Orang tuaku.
6. Teman-teman S1-SI-E 2008 semuanya yang tak bisa disebutkan satu per satu, terima kasih teman. Semoga persahabatan kita tetap terjaga hingga akhir hayat.
7. Serta semua pihak terkait yang membantu dan bekerjasama dalam penyusunan laporan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan agar laporan skripsi ini dapat lebih baik dan sempurna.

Yogyakarta, 5 Desember 2012

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI .....	xv
ABSTRACT.....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metode Penelitian .....	3
1.7 Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>6</b>
2.1 Konsep Dasar Multimedia .....	6
2.1.1 Pengertian Multimedia.....	6
2.1.2 Pentingnya multimedia .....	7
2.2 Animasi.....	8
2.2.1 Pengertian animasi.....	8
2.2.2 Jenis-Jenis Animasi.....	9

2.2.2.1 Animasi Sel ( <i>Cell Animation</i> ) .....	9
2.2.2.2 Animasi Frame ( <i>Frame animation</i> ) .....	10
2.2.2.3 Animasi Sprite ( <i>Sprite Animation</i> ).....	11
2.2.2.4 Animasi Lintasan ( <i>Path Animation</i> ) .....	12
2.2.2.5 Animasi Spline( <i>Spline Animation</i> ).....	12
2.2.2.6 Animasi Vektor ( <i>Vector Animation</i> ) .....	13
2.2.2.7 Animasi Karakter ( <i>Character Animation</i> ) .....	13
2.2.2.8 Animasi Computational ( <i>Computational Animation</i> ) .....	13
2.2.2.9 Morphing.....	14
2.2.3 Prinsip-prinsip Animasi .....	14
2.2.3.1 Squash and Stretch.....	14
2.2.3.2 Anticipation.....	14
2.2.3.3 Staging .....	15
2.2.3.4 Straight – Ahead Action and Pose-to-Pose .....	15
2.2.3.5 Follow-Through and Overlapping Action.....	16
2.2.3.6 Slow In – Slow Out.....	16
2.2.3.7 Arc.....	17
2.2.3.8 Secondary Action.....	18
2.2.3.9 Timing.....	18
2.2.3.10 Exaggeration .....	18
2.2.3.11 Solid Drawing .....	19
2.2.3.12 Appeal.....	20
2.3 Teknik Pengambilan Gambar.....	20
2.3.1 Pembingkai Kamera ( <i>Camera Framing</i> ).....	20
2.3.1.1 ECU ( <i>Extreme Close Up</i> ) .....	20
2.3.1.2 VCU ( <i>Very Close Up</i> ).....	20
2.3.1.3 BCU ( <i>Big Close Up</i> ).....	20
2.3.1.4 CU ( <i>Close Up</i> ) .....	21
2.3.1.5 MCU ( <i>Medium Close Up</i> ) .....	21
2.3.1.6 MS ( <i>Medium Shot</i> ) .....	21
2.3.1.7 TQS ( <i>Three Quarter Shot</i> ).....	21
2.3.1.8 MLS ( <i>Medium Long Shot</i> ) .....	21
2.3.1.9 LS ( <i>Long Shot</i> ) .....	21

2.3.2	Sudut Kamera (Camera Angels) .....	22
2.3.2.1	High Angle .....	22
2.3.2.2	Low Angle .....	22
2.3.2.3	Eye-Level Shot.....	22
2.3.2.4	Bird's - Eye View .....	22
2.3.2.5	Over the Shoulder shot.....	22
2.3.3	Perpindahan Kamera ( <i>Camera Movement</i> ).....	23
2.3.3.1	Pan.....	23
2.3.3.2	Ped.....	23
2.3.3.3	Tilt.....	23
2.3.3.4	Dolly .....	23
2.3.3.5	Truck.....	23
2.3.3.6	Arc.....	24
2.4	Konsep Dasar Special Effects .....	24
2.4.1	Pengertian Special Effects .....	24
2.4.2	Fungsi Spesial Efek.....	25
2.4.3	Tekhnik Spesial Efek .....	26
2.5	Konsep Dasar Anaglyph .....	27
2.5.1	Kelebihan dan kelemahan Dari Gambar <i>Anaglyph</i> .....	27
2.5.2	Cara Kerja Anaglyph .....	28
2.5.3	Menentukan Posisi Kamera Stereo .....	30
2.5.4	Jenis Metode Hasil Gambar Anaglyph .....	31
2.5.5	Kacamata Anaglyph.....	32
2.5.6	Memproduksi Gambar Anaglyph.....	33
2.6	Proses Pembuatan Film Animasi 3D .....	34
2.7	Perangkat Lunak yang Digunakan .....	38
2.7.1	Autodesk MAYA 2011 .....	38
2.7.2	Adobe After Effect.....	39
2.7.3	Adobe Audition.....	40
2.7.4	Adobe Premier Pro CS 3.....	41
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....		42
3.1	Analisis .....	42

3.1.1 Analisis Kebutuhan.....	42
3.2 Perancangan .....	43
3.2.1 Ide .....	43
3.2.2 Tema .....	44
3.2.3 Logline .....	44
3.2.4 Sinopsis .....	44
3.2.5 Pemilihan Properti.....	46
3.2.5.1 Model Pesawat.....	46
3.2.5.2 Model Pulau Rahasia Pengujian Pesawat .....	47
3.2.6 Storyboard.....	48
3.2.7 Alur Pembuatan Animasi 3D Take Off dengan metode anaglyph.....	52
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>53</b>
4.1 Produksi .....	53
4.1.1 Modeling.....	53
4.1.1.1 Pesawat Garuda48.....	54
4.1.1.2 Modeling Pulau .....	55
4.1.2 Teksturing .....	57
4.1.3 Rigging.....	59
4.1.4 Animation .....	60
4.1.4 Lighting.....	63
4.1.5 Camera Setting Anaglyph .....	66
4.1.6 Rendering.....	68
4.1.6.1 Render settings.....	68
4.1.6.2 Batch Render.....	72
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>76</b>
5.1 Kesimpulan .....	76
5.2 Saran .....	77
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>78</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Cell animation .....	10
Gambar 2.2 Ilustrasi frame animation.....	11
Gambar 2.3 Contoh sprite animation .....	11
Gambar 2.4 Animasi karakter pada suatu lintasan.....	12
Gambar 2.5 Gerakan dalam animasi karakter .....	13
Gambar 2.6 Anticipation.....	15
Gambar 2.7 Straight-Ahed and Pose-to-Pose .....	16
Gambar 2.8 Pergerakan Bola .....	17
Gambar 2.9 Arc.....	17
Gambar 2.10 Exaggeration .....	19
Gambar 2.11 Solid Drawing .....	19
Gambar 2.12 ilustrasi anaglyph .....	27
Gambar 2.13 Simulasi Cara Kerja Teknologi Anaglyph .....	29
Gambar 2.14. Metode Termudah dalam menempatkan kamera .....	30
Gambar 2.15 Hasil pengaplikasian metode anaglyph .....	32
Gambar 2.16 Contoh paper 3D Anaglyph Glasses .....	32
Gambar 2.17 Contoh Profesional 3D Glasses.....	33
Gambar 2.18 Maya 2011.....	38
Gambar 2.19 Adobe After Effect CS 3 .....	39
Gambar 2.20 Adobe Audition.....	40
Gambar 2.22 Adobe Premier Pro CS 3 .....	41
Gambar 3.1 Gambar pesawat bagian depan.....	46
Gambar 3.2 Gambar pesawat Bagian belakang .....	47
Gambar 3.3 Model pulau rahasia .....	47
Gambar 3.5 Alur pembuatan animas idengan metode anaglyph.....	52

Gambar 4.1 Pesawat garuda48.....	54
Gambar 4.2 Plane Pulau.....	55
Gambar 4.3 Hasil akhir pembuatan laut.....	56
Gambar 4.4 Hasil akhir environment pulau.....	57
Gambar 4.5 Teksturing pesawat.....	58
Gambar 4.6 UV Texture editor.....	59
Gambar 4.7 Control Curves.....	60
Gambar 4.8 Jendela Animation Preferences.....	61
Gambar 4.9 Timeline dengan visualisasi file suara.....	61
Gambar 4.10 Set Path animation.....	62
Gambar 4.11 Pencahayaan pada scene “Take Off”.....	65
Gambar 4.12 two panes side by side.....	66
Gambar 4.13 setting camera attribute editor.....	67
Gambar 4.14 hasil seting kamera stereo anaglyph.....	67
Gambar 4.13 file output render.....	69
Gambar 4.14 Frame range.....	69
Gambar 4.15 Renderable Cameras.....	70
Gambar 4.16 Image size.....	70
Gambar 4.17 quality setting.....	71
Gambar 4.18 Pemberitahuan proses render.....	72
Gambar 4.19 Import Multiple file.....	73
Gambar 4.20 jendela interpret footage.....	74
Gambar 4.21 Pengaturan warna pada left_seq dan right_seq.....	75
Gambar 4.22 Contoh hasil dari compositing hasil render stereo camera.....	75

## INTISARI

Pada industri kreatif masa sekarang ini, animasi merupakan media yang populer untuk digunakan dalam dunia hiburan maupun di pelajari. Animasi baik dua dimensi maupun tiga dimensi menjadi sarana yang menarik perhatian untuk menyampaikan pesan.

Pada awalnya teknologi komputer yaitu perangkat lunak dan keras hanya mampu memproduksi film layar lebar dan animasi dua dimensi dengan kualitas yang sederhana dalam bidang multimedia. Namun di jaman moderen ini teknologi komputer berkembang dengan pesat dan mengagumkan. telah banyak diciptakan perangkat keras dan lunak yang mumpuni untuk membuat animasi dengan berbagai spesial efek yang menakjubkan. Baik berupa film 2D maupun 3D. Namun di Indonesia masih jarang digunakan dan diperkenalkan efek tersebut sehingga masih cukup tertinggal dalam perkembangan dunia kreatif .

Pada skripsi ini, peneliti mencoba membuat dan memperkenalkan sebuah Animasi 3D sederhana yang diberi tambahan dengan spesial efek anaglyph dengan judul "Take Off". Dari pembuatan animasi 3D tersebut, diharap dapat memberi pengetahuan dan referensi kepada pembaca tentang efek khusus anaglyph.

**Kata – kunci :** Spesial Efek, Animasi



## **ABSTRACT**

*In the creative industry today, the animation is a popular medium for use in the entertainment world as well as in learning. Both two-dimensional animation and three-dimensional a means of drawing attention to the message.*

*At the beginning of computer hardware and software that is only capable of producing feature films and two-dimensional animation with a simple qualities in the field of multimedia. But in this modern era of computer technology is growing rapidly and many wonderfull. So many created hardware and software that is capable to create animations with stunning special effects. Either 2D or 3D movies. But in Indonesia is still rarely used and was introduced so that the effect is still lagging behind in the development of the creative world.*

*In this thesis, the researcher tried to create and introduce a simple 3D animations that were added with special anaglyph effect with the title "Take Off". From the creation of 3D animation, the knowledge and the members are expected to be a reference to the reader about the special effects anaglyph.*

**Keyword** : special effect, animation

