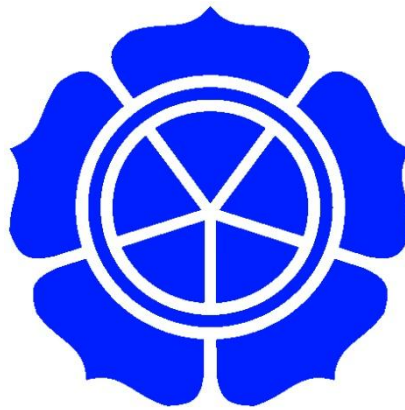


**FILM ANIMASI 3D TENTANG PERKAMPUNGAN ADAT SUMBA  
KABUPATEN SUMBA BARAT NUSA TENGGARA TIMUR**

**SKRIPSI**



Disusun Oleh

**Yohanes Andryanto P. Petun**

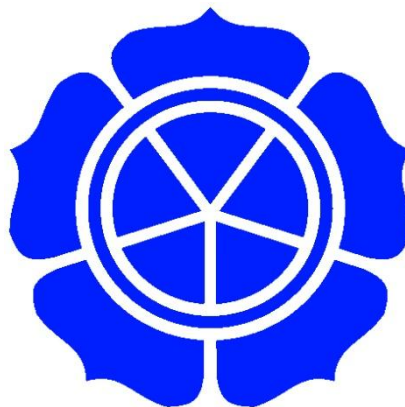
**09.22.1155**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2011**

**FILM ANIMASI 3D TENTANG PERKAMPUNGAN ADAT SUMBA  
KABUPATEN SUMBA BARAT NUSA TENGGARA TIMUR**

**SKRIPSI**

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



Disusun Oleh

**Yohanes Andryanto P. Petun**

**09.22.1155**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2011**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**Film Animasi 3D Tentang Perkampungan Adat Sumba  
Kabupaten Sumba Barat Nusa Tenggara Timur**


Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Yohanes Andryanto Peka Petun**

**09.22.1155**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 9 Pebruari 2011

Dosen Pembimbing,



**M. Rudyanto Afief, MT**  
**NIK. 190302098**

**PENGESAHAN****SKRIPSI**

**Film Animasi 3D Tentang Perkampungan Adat Sumba  
Kabupaten Sumba Barat Nusa Tenggara Timur**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Yohanes Andryanto Peka Petun**

**09.22.1155**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 4 Maret 2011

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Bambang Sudaryatno, Drs, MM**  
NIK. 190302029

**Kusnawi, S.Kom., M.Eng.**  
NIK. 19030211# 2

**M. Rudyanto Arief, MT**  
NIK. 190302098



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 4 Maret 2011

**KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmad-Nya sehingga Skripsi “ Filma Animasi 3D Tentang Perkampungan Adat Sumba Kabupaten Sumba Barat Nusa Tenggara Timur” dapat diselesaikan. Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk mencapai jenjang Strata 1 ( S1 ) Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer “ AMIKOM ” Yogyakarta.

Adapun dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari beberapa pihak, maka dari itu penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya atas segala bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung kepada :

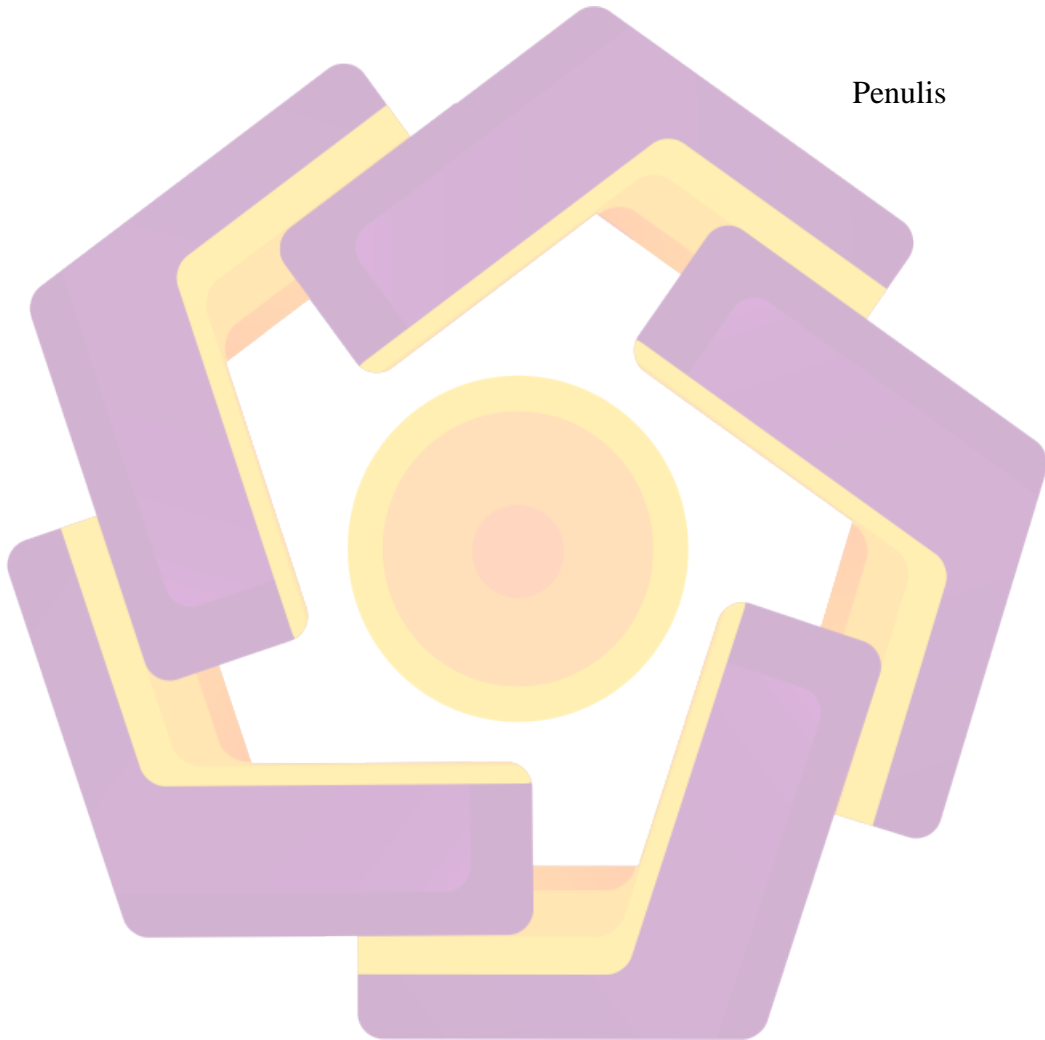
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK “ AMIKOM “ Yogyakarta
2. Bapak M. Rudyanto Arief, MT selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan dalam membuat skripsi ini
3. Seluruh dosen STMIK “ AMIKOM “ yang telah memberikan ilmunya selama studi.
4. Pemerintah Kabupaten Sumba Barat yang telah mengizinkan dan mendanai penulis untuk melanjutkan pendidikan Strata satu ( S1 ) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “ AMIKOM “ Yogyakarta.
5. Semua pihak yang telah membantu memberikan dukungannya dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini jauh dari sempurna, oleh karena itu saran dan kritik yang bersifat membangun sangat

diharapkan dan berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penulis khususnya.

Yogyakarta, Februari 2011

Penulis



## DAFTAR ISI

Judul .....	i
Lembaran Persetujuan .....	ii
Lembaran Pengesahan .....	iii
Pernyataan Keaslian .....	iv
Persembahan .....	v
Kata Pengantar .....	vi
Daftar Isi .....	viii
Daftar Tabel .....	xii
Daftar Gambar .....	xiii
Intisari .....	xviii
Abstract .....	xix
<b>I</b>	
<b>PENDAHULUAN</b>	
1.1.Latar Belakang Masalah .....	1
1.2.Rumusan Masalah .....	2
1.3.Batasan Masalah .....	3
1.4.Tujuan Penelitian .....	3
1.5.Manfaat Penelitian .....	4
1.6.Metodologi Penelitian .....	5
1.7.Sistematika Penulisan .....	6
1.8.Jadwal Rencana Kegiatan .....	7

## II DASAR TEORI

2.1. Teori Film Animasi	8
2.1.1. Sejarah Film Animasi	8
2.1.2. Defenisi Film Animasi	11
2.1.3. Jenis dan Teknik Film Animasi	13
2.1.4. Bentuk Film Animasi	20
2.1.5. Gaya Film Animasi	21
2.1.6. Fungsi Film Animasi	22
2.1.7. Prinsip Film Animasi	24
2.2. Teori Animasi 3D	34
2.3. Teori Dasar Pembuatan Cerita	35
2.3.1. Membuat Cerita	35
2.3.2. Pengertian Cerita	36
2.3.3. Membuat Ide Cerita	36
2.3.4. Menganalisis Cerita	37
2.3.5. Tujuan Cerita	38
2.3.6. Struktur Cerita	38
2.4. Uraian Penggunaan Kamera	40
2.4.1. Shoot	40
2.4.2. Sudut Kamera	44
2.4.3. Perpindahan Kamera	47
2.5. Proses Penganimasian	51
2.6. Perangkat Lunak Yang Digunakan	52



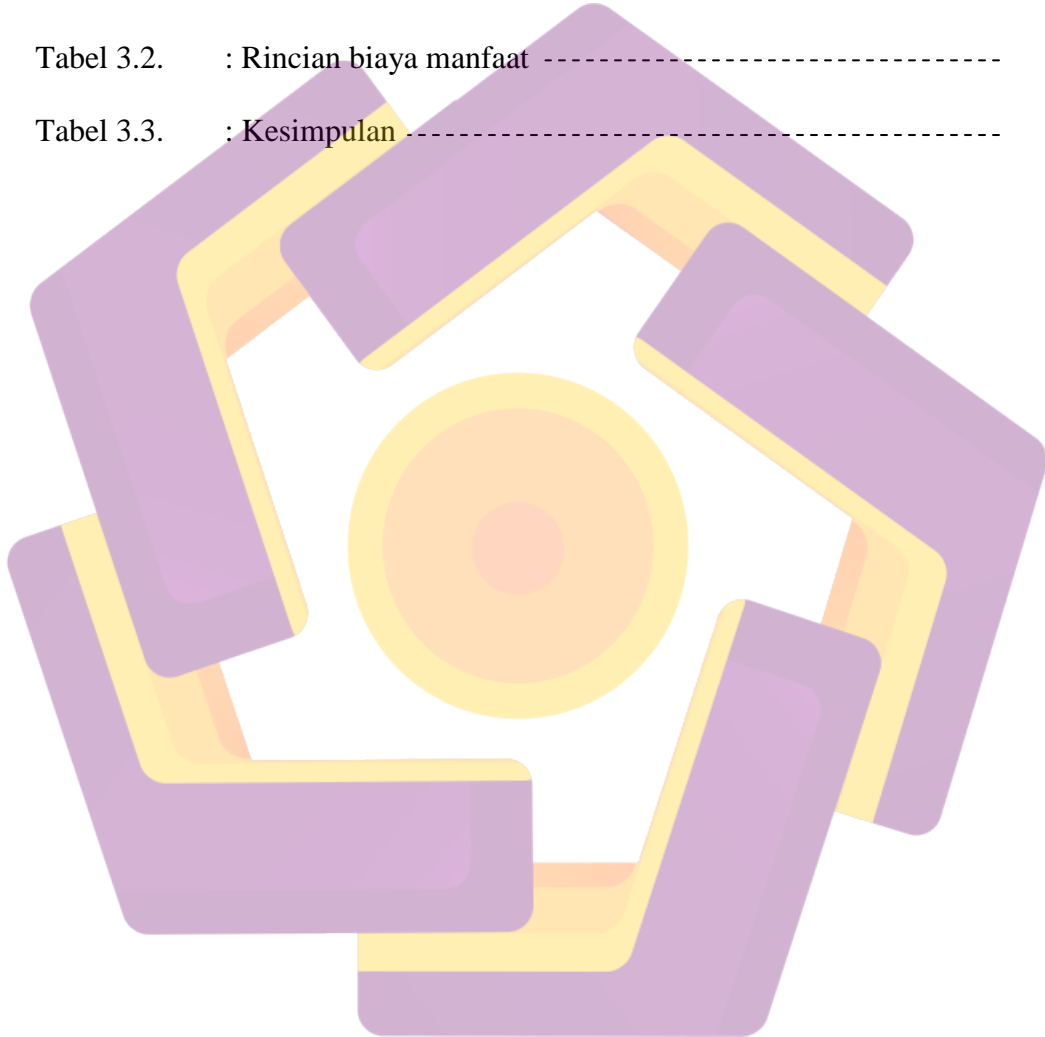
### III ANALISIS PERANCANGAN SISTEM

3.1. Analisis Sistem .....	62
3.2. Analisis Kelemahan Sistem .....	62
3.2.1. Analisis Kekuatan ( Strength ) .....	63
3.2.2. Analisis Kelemahan ( Weakness ) .....	64
3.2.3. Analisis Peluang ( Opportunity ) .....	64
3.2.4. Analisis Ancaman ( Threat ) .....	64
3.3. Analisis Kebutuhan Sistem .....	64
3.3.1. Kebutuhan Fungsional .....	65
3.3.2. Kebutuhan Non Fungsional .....	65
3.4. Analisis Kelayakan Sistem .....	69
3.4.1. Analisis Biaya Manfaat .....	69
3.4.2. Perhitungan Analisis Biaya Manfaat .....	71
3.4.3. Metode Analisis Biaya Manfaat .....	75
3.5. Pra Produksi .....	80
3.5.1. Ide dan Konsep Cerita .....	81
3.5.2. Tema Cerita .....	82
3.5.3. Sinopsis .....	82
3.5.4. Storyline .....	83
3.5.5. Skenario/Script .....	85
3.5.6. Storyboard .....	88
3.5.7. Concept Art .....	90
3.5.8. Casting dan Recording .....	91

	3.5.9. Sound Effect dan Musik -----	91
IV	PEMBAHASAN	
	4.1. Produksi -----	93
	4.1.1. Modeling dan Texturing -----	93
	4.1.2. Rigging -----	98
	4.1.3. Skinning -----	103
	4.1.4. Envelope -----	106
	4.1.5. Animation -----	108
	4.2. Pasca Produksi -----	119
	4.2.1. Loading File Render to Ulead Video 10-----	119
	4.2.2. Menyiapkan backsound dan sound track dengan cool edit pro -----	123
V	Kesimpulan dan Saran	
	5.1. Kesimpulan -----	126
	5.2. Saran -----	127
	DAFTAR PUSTAKA-----	128
	LAMPIRAN-----	129

**DAFTAR TABEL**

Tabel 1.1.	: Jadwal Kegiatan	-----	7
Tabel 3.1.	: Analisis SWOT	-----	60
Tabel 3.2.	: Rincian biaya manfaat	-----	72
Tabel 3.3.	: Kesimpulan	-----	77



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. : Posisi awal gambar, inberwen dan akhir gambar -----	23
Gambar 2.2. : Animasi gerak konstan -----	24
Gambar 2.3. : Animasi gerak semakin cepat -----	24
Gambar 2.4. : Animasi gerak semakin lambat -----	24
Gambar 2.5. : Animasi gerak lentur benda -----	25
Gambar 2.6. : Anticipation mengayun -----	26
Gambar 2.7. : Gerakan Secondary action anak panah menancap -----	26
Gambar 2.8. : Follow Trough & Overlapping action gerak bendera -----	27
Gambar 2.9. : Gerak easy in dan out pada daun yang melayang jatuh -----	28
Gambar 2.10. : Gerak melengkung arch pada sebuah kaleng -----	29
Gambar 2.11. : Contoh Gambar ECU -----	37
Gambar 2.12. : Contoh Gambar VCU -----	38
Gambar 2.13. : Contoh Gambar BCU -----	38
Gambar 2.14. : Contoh Gambar CU -----	39
Gambar 2.15. : Contoh Gambar MCU -----	39
Gambar 2.16. : Contoh Gambar MS -----	40
Gambar 2.17. : Contoh Gambar Three Quarter Shot -----	40
Gambar 2.18. : Contoh Gambar FLS -----	41
Gambar 2.19. : Contoh Gambar LS -----	41
Gambar 2.20. : Contoh Gambar High Angle -----	42
Gambar. 2.21. : Contoh Gambar Low Angle -----	43

Gambar 2.22. : Contoh Gambar Eye Level Shot	-----43
Gambar 2.23. : Contoh Gambar Bird's Eye View	-----44
Gambar 2.24. : Contoh Gambar Over The Shoulder shot	-----44
Gambar 2.25. : Pergerakan Kamera Pan	-----45
Gambar 2.26. : Pergerakan Kamera Ped	-----46
Gambar 2.27. : Pergerakan Kamera Tilt	-----46
Gambar 2.28. : Pergerakan Kamera Dolly	-----47
Gambar 2.29. : Pergerakan Kamera Truck	-----47
Gambar 2.30. : Pergerakan Kamera Arc	-----48
Gambar 2.31. : Interface 3D Studio Max 8	-----50
Gambar 2.32. : Toolbar Layer	-----50
Gambar 2.33. : Toolbar Axis Consentraints	-----51
Gambar 2.34. : Toolbar Extras	-----51
Gambar 2.35. : Toolbar Snaps	-----51
Gambar 2.36. : Tampilan Adobe Photoshop CS2	-----52
Gambar 2.37. : Tampilan Ulead Video Studio 10	-----56
Gambar 2.38. : Tampilan Multi track cool edit pro2	-----58
Gambar 4.1. : Karakter Rato Tampak Depan	-----92
Gambar 4.2. : Karakter rato tampak samping	-----92
Gambar 4.3. : Karakter inna tampak depan	-----93
Gambar 4.4. : Karakter inna tampak samping	-----93
Gambar 4.5. : Karakter bunni tampak depan	-----94
Gambar 4.6. : Karakter bunni tampak samping	-----94

Gambar 4.7. : Kampung Tarung .....	95
Gambar 4.8. : Rumah Rato .....	95
Gambar 4.9. : Bagian dalam rumah rato .....	95
Gambar 4.10. : Parang Rato .....	96
Gambar 4.11. : Panel Create .....	97
Gambar 4.12. : Penempatan Biped Pada Karakter .....	97
Gambar 4.13. : Berlian Sebagai Pusat Biped .....	98
Gambar 4.14. : Tool Select By Name .....	98
Gambar 4.15. : Select object .....	98
Gambar 4.16. : Panel motion .....	99
Gambar 4.17. : Bip01 Pelvis .....	99
Gambar 4.18. : Spine / Tulang Badan .....	100
Gambar 4.19. : Tulang Tangan .....	100
Gambar 4.20. : Karakter dan Bip .....	101
Gambar 4.21. : Panel – Modifier Physique .....	102
Gambar 4.22. : Panel attach node .....	102
Gambar 4.23. : Jendela pict objek .....	103
Gambar 4.24. : Jendela Physique initialization .....	103
Gambar 4.25. : Envelope pada modifier physique .....	105
Gambar 4.26. : envelope pada daerah tangan .....	105
Gambar 4.27. : Belending envelope .....	106
Gambar 4.28. : Vertex yang sudah masuk dalam area envelope .....	106
Gambar 4.29. : Rollout key info .....	107

Gambar 4.30. : Bip01 L foot	108
Gambar 4.31. : Biped jongkok	108
Gambar 4.32. : Track selection pada rollout motion	108
Gambar 4.33. : Biped pada rollout motion	109
Gambar 4.34 : Load file bip	109
Gambar 4.35. : Perubahan karakter setelah diberi file bip	110
Gambar 4.36. : Area Mulut	111
Gambar 4.37. : Seleksi Vertex	111
Gambar 4.38. : Gerak Bibir	112
Gambar 4.39. : Karakter Tersenyum	112
Gambar 4.40. : Penempatan Kamera	113
Gambar 4.41 : View Kamera 01	113
Gambar 4.42. : Render Scene	114
Gambar 4.43. : Render scene	114
Gambar 4.44. : Rollout Common Parameters	115
Gambar 4.45. : Rollout Output size	116
Gambar 4.46. : Rollout render output	116
Gambar 4.47. : Rollout Render	116
Gambar 4.48. : Pengaturan file render	117
Gambar 4.49. : Tampilan ulead video 10	118
Gambar 4.50. : Lokasi file import	118
Gambar 4.51. : Memasukan file import ke timeline	119
Gambar 4.52. : Timeline view	120

Gambar 4.53. : Insert audio .....	120
Gambar 4.54. : Mengimport file suara ke movie .....	121
Gambar 4.55. : Transisi Video .....	121
Gambar 4.56. : Share Video .....	122
Gambar 4.57. : Tampilan cool edit pro .....	123
Gambar 4.58. : Edit view .....	123

