

**PEMBUATAN FILM ANIMASI “3 ALIEN” MENGGUNAKAN
TOON BOOM**

SKRIPSI



Disusun oleh :

Afiatun Nuur Naangimah

07.11.1503

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

PEMBUATAN FILM ANIMASI “3 ALIEN” MENGGUNAKAN

TOON BOOM

SKRIPSI

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



disusun oleh :

Afiatun Nuur Naangimah

07.11.1503

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM

YOGYAKARTA

2011

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Pembuatan Film Animasi “3 Alien” Menggunakan
Toon Boom**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Afiatun Nuur Naangimah

07.11.1503

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Pada tanggal 24 Mei 2011

Dosen Pembimbing,


Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

Pembuatan Film Animasi “3 Alien” Menggunakan

Toon Boom

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Afiatun Nuur Naangimah

07.11.1503

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal 24 Mei 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

Bambang Sudaryatno, Drs, MM
NIK. 190302029

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

Tanggal 24 Mei 2011



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

PERNYATAAN KEASLIAN

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, 29 Mei 2011

Afiatun Nuur Naangimah

07.11.1503

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah – Nya dan shalawat serta salam semoga terlimpahkan selalu kepada Rasulullah SAW dan Ahlul Baitnya yang disucikan, skripsi ini saya persembahkan kepada

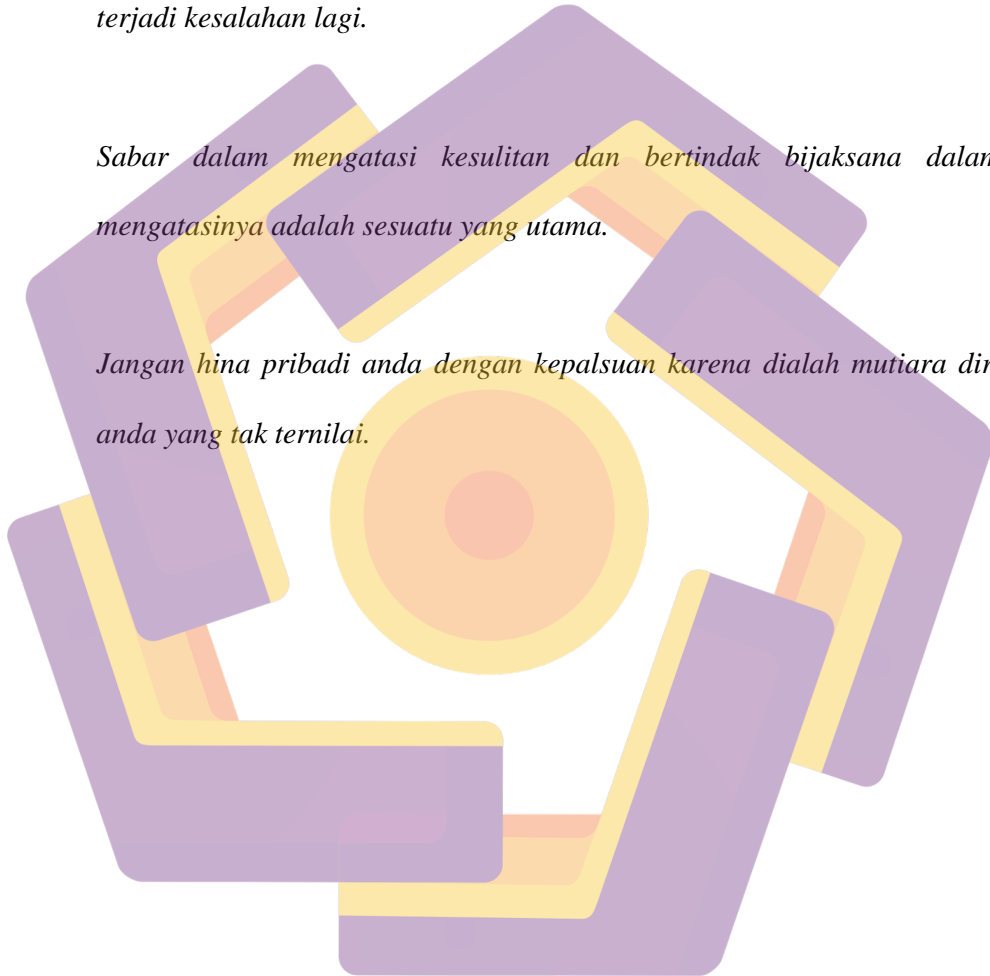
1. Bapak dan Ibu tercinta yang senantiasa selalu memberi semangat dan doanya pada perjalanan pendidikanku.
2. Kakak (Ema Widiyati N dan Khoiru Rosyid) dan keponakan (M. Agatan Raisya Rasyid) yang selalu membuatku ceria dikala kesusahan.
3. Teman perjalanan hidupku Abdul Aziz Sigit Saputra yang selalu mau mengalah dengan sikapku dan senantiasa memberikan semangat untukku.
4. Teman – teman S1 TI C khususnya Andreas Beni K, Widarto Utomo, Zainul Atqia, M. Yusuf, M. Ahwan Anaz dan anak – anak kelas C lainnya yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini, sukses buat kalian semua.

MOTTO

Sesali masa lalu karena ada kekecewaan dan kesalahan – kesalahan, tetapi jadikan penyesalan itu sebagai senjata untuk masa depan agar tidak terjadi kesalahan lagi.

Sabar dalam mengatasi kesulitan dan bertindak bijaksana dalam mengatasinya adalah sesuatu yang utama.

Jangan hina pribadi anda dengan kepalsuan karena dialah mutiara diri anda yang tak ternilai.



KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan atas rahmat Nya yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan skripsi dengan judul **“Pembuatan Film Animasi “3 Alien” Menggunakan Toon Boom”**.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan laporan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, dorongan, kerjasama maupun bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

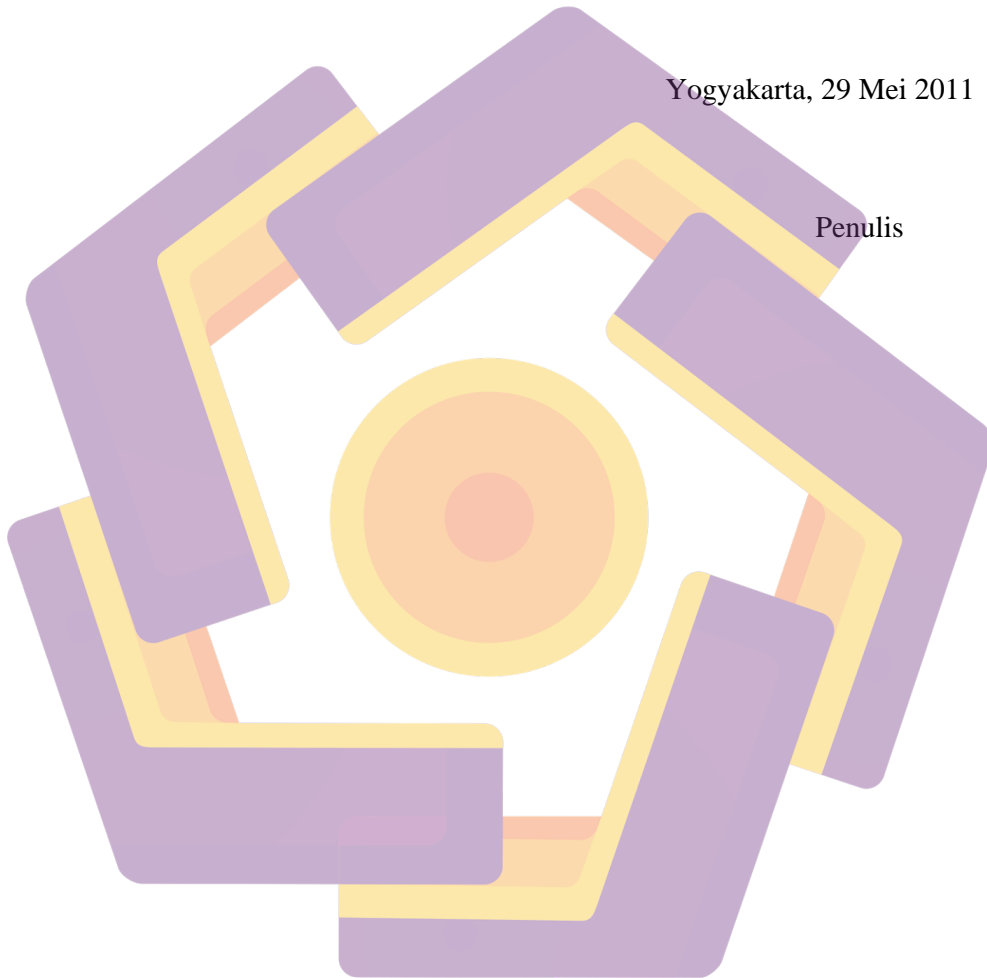
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing.
3. Bapak Ir. Abas Ali Pangera, M.Kom, selaku ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
4. Segenap Staf Pengajar di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pemahaman tentang dunia informatika.
5. Orang tua dan kakak-kakak yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam menjalani kuliah dan menyelesaikan laporan skripsi.
6. Teman-teman serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan.

Akhir kata, semoga penyusunan skripsi ini dapat bermanfaat semua pihak.

Yogyakarta, 29 Mei 2011

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI	xviii
ABSTRAKSI.....	xix
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan.....	3
1.5 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6 Manfaat Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II. LANDASAN TEORI.....	6

2.1	Konsep Dasar Animasi	6
2.1.1	Definisi Animasi	6
2.1.2	Perkembangan Animasi	6
2.2	Macam-macam Animasi	8
2.2.1	Animasi Berdasarkan Media yang Digunakan	8
2.2.1.1	Animasi 2D.....	8
2.2.1.2	Animasi 3D.....	9
2.2.2	Animasi Berdasarkan Proses Pembuatan.....	10
2.2.2.1	Animasi Sel (Cell Animation).....	10
2.2.2.2	Animasi Frame (Frame Animation)	11
2.2.2.3	Animasi Sprite (Sprite Animation).....	11
2.2.2.4	Animasi Lintasan (Path Animation).....	12
2.2.2.5	Animasi Spline	13
2.2.2.6	Animasi Vektor (Vector Animation).....	13
2.2.2.7	Animasi Karakter (Character Animation).....	14
2.2.2.8	Computational Animation	14
2.2.2.9	Morphing	15
2.3	Computer Based Animation.....	16
2.3.1	Input Process.....	16
2.3.2	Composition Stage	16
2.3.3	Inbetween Process.....	17
2.3.4	Pengubahan Warna	18
2.4	Proses Pembuatan Animasi.....	18

2.5	Bahasa Animasi	21
2.5.1	Linier – List Notations	21
2.5.2	General Purpose Language	21
2.5.3	Graphical Language	21
2.6	Metode untuk Mengontrol Animasi	22
2.7	Transmisi Animasi	23
2.8	Penggunaan Film Animasi	23
2.9	Prinsip Film Animasi	24
2.9.1	Pose to Pose	25
2.9.2	Timing	26
2.9.3	Stretch & Squash	27
2.9.4	Anticipation	28
2.9.5	Secondary Action	29
2.9.6	Follow Trough & Over Lapping Action	31
2.9.7	Easy In & Easy Out	31
2.9.8	Arch	33
2.9.9	Exaggeration	34
2.9.10	Staging	35
2.9.11	Apeal	36
2.9.12	Personality	37
2.10	Software yang Digunakan	38
2.10.1	Toon Boom Studio 4	38
2.10.2	Adobe Premiere Pro CS3	40

BAB III PERANCANGAN	43
3.1 Kebutuhan Perancangan.....	43
3.1.1 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	43
3.1.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	43
3.2 Strategi Perancangan.....	44
3.2.1 Teknik Hand Draw	44
3.2.2 Teknik Cut Out-Peg	45
3.2.3 Teknik Kamera.....	46
3.3 Perancangan	47
3.3.1 Ide Cerita.....	47
3.3.2 Tema Cerita.....	48
3.3.3 Logline	48
3.3.4 Sinopsis.....	49
3.3.5 Diagram Scene	50
3.3.6 Perkembangan Karakter (Charater Development).....	51
3.3.7 Properti dan Latar Tempat	56
3.3.8 Merancang Warna Tokoh Karakter.....	58
3.3.9 Merancang Warna Properti dan Latar Tempat.....	59
3.3.10 Storyboard.....	62
BAB IV PEMBAHASAN.....	65
4.1 Produksi	65
4.1.1 Menggambar	65
4.1.1.1 Penerapan Teknik Hand Draw.....	67

4.1.2	Pewarnaan Coloring.....	68
4.1.3	Pembuatan Animasi	71
4.1.3.1	Penerapan Teknik Kamera	71
4.1.3.1.1	Kamera Depan (Camera View).....	71
4.1.3.1.2	Kamera Atas (Top View).....	72
4.1.3.1.3	Kamera Samping (Side View)	73
4.1.3.2	Pengaturan Gerak Kamera.....	73
4.1.3.2.1	Zooming (In/ Out).....	73
4.1.3.2.2	Panning (Left/ Right)	74
4.1.3.3	Penerapan Teknik Cut Out - Peg	74
4.1.3.4	Penerapan Fitur Pendukung.....	75
4.1.3.4.1	Penggunaan Transform Tool.....	76
4.1.3.4.2	Penggunaan Scale Tool.....	76
4.1.3.4.3	Penggunaan Motion Tool.....	77
4.1.4	Editing Sound FX	78
4.2	Post Produksi	80
4.2.1	Editing Video	80
4.2.2	Finishing	81
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		83
5.1	Kesimpulan	83
5.2	Saran	84
DAFTAR PUSTAKA		85
LAMPIRAN		

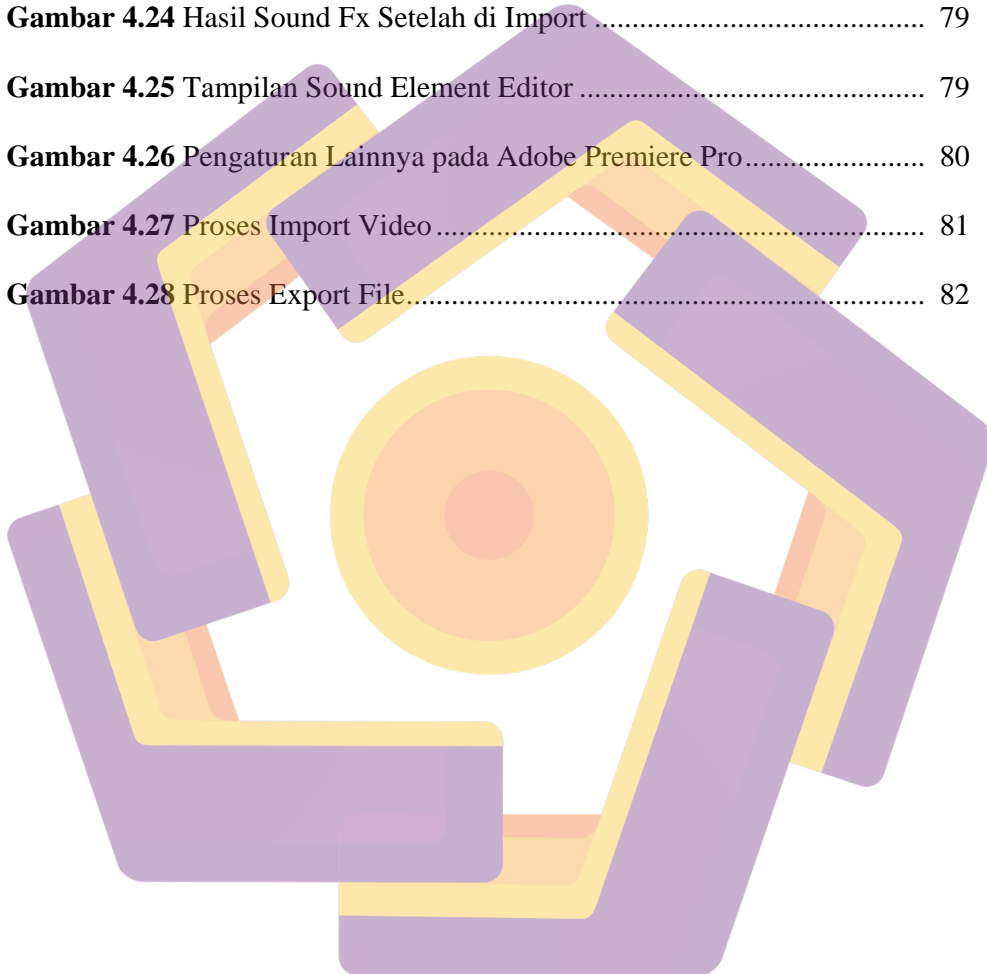
DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Rangkaian Objek/ Frame	6
Gambar 2.2 Animasi 2D.....	8
Gambar 2.3 Animasi 3D.....	9
Gambar 2.4 Animasi Sel	10
Gambar 2.5 Animasi Frame	11
Gambar 2.6 Animasi Sprite	12
Gambar 2.7 Animasi Lintasan.....	12
Gambar 2.8 Animasi Spline	13
Gambar 2.9 Animasi Vektor	13
Gambar 2.10 Animasi Karakter.....	14
Gambar 2.11 Morphing	15
Gambar 2.12 Input Process	16
Gambar 2.13 Composition Stage.....	17
Gambar 2.14 Inbetween Process	17
Gambar 2.15 Pose to Pose.....	26
Gambar 2.16 Timing	27
Gambar 2.17 Stretch & Squash.....	28
Gambar 2.18 Anticipation	29
Gambar 2.19 Secondary Action	30
Gambar 2.20 Follow Through & Over Lapping Action.....	31
Gambar 2.21 Easy In & Easy Out	32

Gambar 2.22 Arch	33
Gambar 2.23 Exaggeration.....	34
Gambar 2.24 Staging.....	35
Gambar 2.25 Appeal.....	36
Gambar 2.26 Personality	38
Gambar 2.27 Interface Toon Boom Studio 4	39
Gambar 2.28 Interface Adobe Premiere Pro CS3	41
Gambar 3.1 Tool Hand Draw	44
Gambar 3.2 Teknik Smoothness	45
Gambar 3.3 Teknik Cut Out-Peg.....	46
Gambar 3.4 Teknik Kamera	47
Gambar 3.5 Diagram Scene.....	51
Gambar 3.6 X-Ray	52
Gambar 3.7 Magon.....	53
Gambar 3.8 Squid.....	54
Gambar 3.9 Boaronk	55
Gambar 3.10 Perbandingan Proporsional.....	56
Gambar 3.11 Pesawat Luar Angkasa	57
Gambar 3.12 Bendera.....	57
Gambar 3.13 Tata Surya.....	58
Gambar 3.14 Daratan Pada Planet.....	58
Gambar 3.15 Warna Tokoh	59
Gambar 3.16 Warna Pada Pesawat.....	59

Gambar 3.17 Warna Pada Bendera	60
Gambar 3.18 Warna Pada Tata Surya	61
Gambar 3.19 Daratan Planet Kepler.....	61
Gambar 3.20 Storyboard	64
Gambar 4.1 Toon Boom Animation Properties.....	66
Gambar 4.2 Animation Properties.....	67
Gambar 4.3 Contour Editor Tool	67
Gambar 4.4 Polyline Tool	68
Gambar 4.5 Penerapan Teknik Hand Draw.....	68
Gambar 4.6 Paint Tool	69
Gambar 4.7 Pengaturan Warna Tokoh	69
Gambar 4.8 Pengaturan Warna Transparant	70
Gambar 4.9 Hasil Pewarnaan	70
Gambar 4.10 Susunan Komponen pada Ruang 3D.....	71
Gambar 4.11 Kamera Depan	72
Gambar 4.12 Kamera Atas	72
Gambar 4.13 Kamera Samping	73
Gambar 4.14 Contoh Gerakan Zooming (In).....	74
Gambar 4.15 Contoh Gerakan Panning (Right)	74
Gambar 4.16 Penerapan Teknik Cut-Out Peg	75
Gambar 4.17 Rotate Toon dan Tampilan Key Framenya.....	75
Gambar 4.18 Transform Tool dan Tampilan Key Framenya	76
Gambar 4.19 Transform Bendera.....	76

Gambar 4.20 Scale Tool dan Tampilan Key Framenya	77
Gambar 4.21 Perbedaan Ukuran Teks.....	77
Gambar 4.22 Motion Tool dan Tampilan Key Framenya	78
Gambar 4.23 Gerakan Motion Tool	78
Gambar 4.24 Hasil Sound Fx Setelah di Import	79
Gambar 4.25 Tampilan Sound Element Editor	79
Gambar 4.26 Pengaturan Lainnya pada Adobe Premiere Pro.....	80
Gambar 4.27 Proses Import Video	81
Gambar 4.28 Proses Export File.....	82



INTISARI

Pada skripsi ini menjelaskan alur dari proses pembuatan film animasi dengan software *Toon Boom studio 4*. Pada umumnya proses pembuatan film animasi masih banyak yang menggunakan teknik tradisional. Selain itu penggunaan software yang banyak juga dapat mempengaruhi tempo pembuatan film menjadi lebih lama, sekaligus dalam penggunaan software yang terlalu banyak akan mempengaruhi kinerja laptop/ PC.

Pada penggunaan *Toon Boom* kebutuhan dalam pembuatan film animasi sudah tergolong lengkap. Didalam *Toon Boom* animator dapat langsung menggambar (pembuatan karakter dan properti) secara digital atau disebut dengan teknik *Hand Draw*. Dalam pembuatan animasi pada sebuah objek hanya perlu menganimasikan bagian dari potongan-potongan objek kemudian digerakan atau disebut juga dengan teknik *Cut-out Peg*. Yang terakhir yaitu teknik *Kamera*, merupakan teknik gerakan kamera yang mampu meliputi bidang 3D karena komposisi objek terdapat pada bidang 3D.

Dalam pembuatan animasi 2D menggunakan *Toon Boom* terdapat beberapa teknik yang diterapkan, diantaranya yaitu teknik *hand draw*, *cut out-peg* dan *kamera*. Ketiga teknik ini merupakan bagian yang ditonjolkan oleh *Toon Boom* dalam pembuatan animasi sekaligus memudahkan dalam penciptaan animasi.

Kata Kunci: *Toon Boom, Teknik Hand Draw, Teknik Cut-out Peg, Teknik Kamera*

ABSTRAKSI

This thesis explained the flow of animation film making on Toon Boom studio 4.0. In General, traditional technique remains the most widely used in making animated films. The use of too many softwares may prolonged the time needed in film making and may slow down the performance of the computer/laptop.

Toon Boom is a software where the facilities for animation film making are considered complete. In Toon Boom, animators may directly draw the character or property digitaly or called as hand drawing technique. In the making of animation of an object, it only requires to animate parts of the object cuttings then moved it or also called cut-out peg technique. The last one is camera technique, it is a camera movement technique covering the field of 3D, because the composition contained in the field of 3D objects.

In the making of 2D animation using Toon Boom there were several techniques, including hand drawing technique, cut out peg, and using camera. Those three are the techniques highlighted by Toon Boom in creating animation and ease the process of it.

Keywords: *Toon Boom, Hand Draw technique, Cut-out Peg technique, Camera technique*