

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI “CERITA ANAK
NUSANTARA” MENGGUNAKAN TOON BOOM
ANIMATE PRO 2**

SKRIPSI



disusun oleh

Mochamad Saiful

11.21.0580

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

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI “CERITA ANAK
NUSANTARA” MENGGUNAKAN TOON BOOM
ANIMATE PRO 2**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Mochamad Saiful

11.21.0580

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI “ CERITA ANAK
NUSANTARA” MENGGUNAKAN TOON BOOM
ANIMATE PRO 2**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mochamad Saiful

11.21.0580

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 31 Mei 2012

Dosen Pembimbing



Hanif Al Fatta M.Kom
NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI “CERITA ANAK
NUSANTARA” MENGGUNAKAN TOON BOOM
ANIMATE PRO 2**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Mochamad Saiful
11.21.0580**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Februari 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

**Melwin Syafrizal, S. Kom., M. Eng
NIK. 190302105**

**Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182**

**Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096**

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 1 Maret 2013

KETUA STMIK AMIKOM/YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan 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 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, 1 Maret 2013

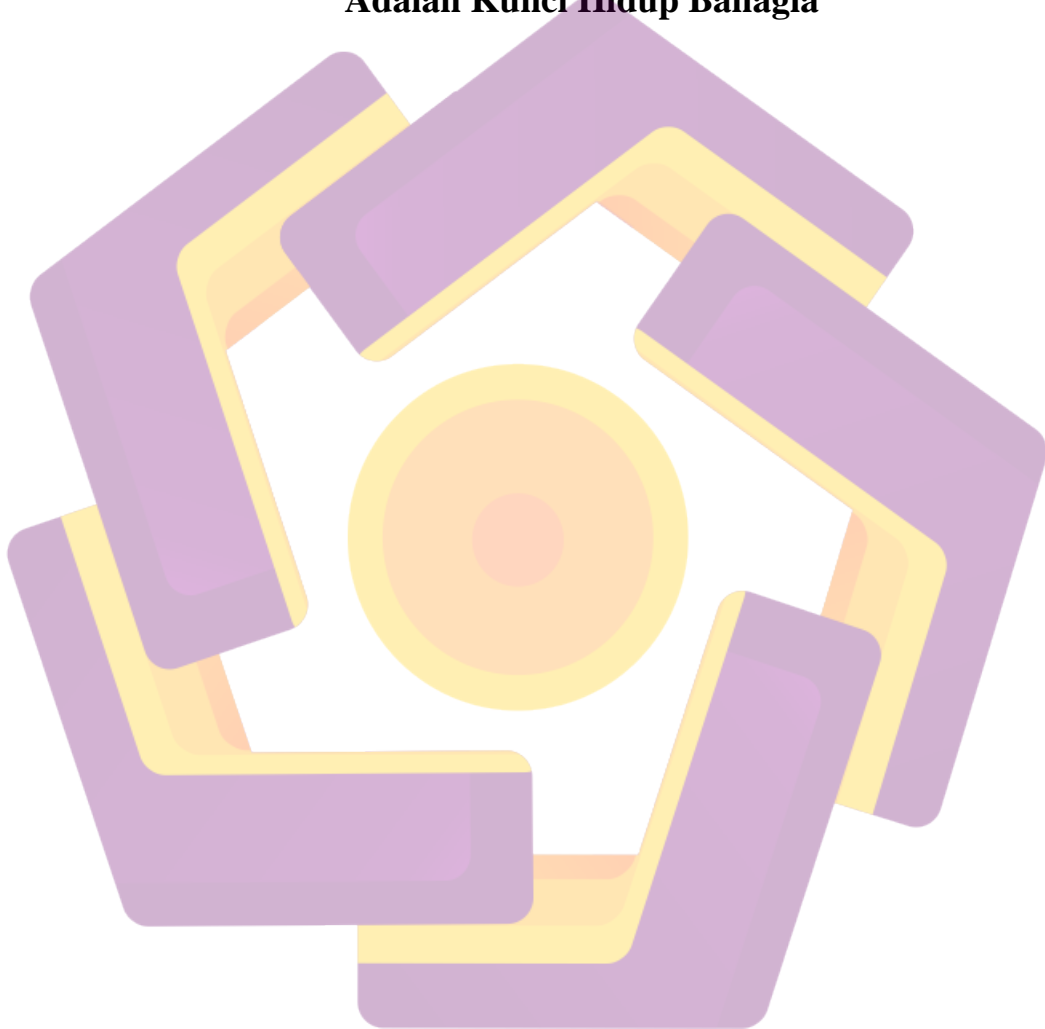


Mochamad Saiful

Nim. 11.21.0580

MOTO

**Sabar, Ikhlas, Usaha
Adalah Kunci Hidup Bahagia**



Halaman Persembahan

- ❖ *Allah.SWT beserta junjungan-Nya Nabi Besar Muhammad.SAW*
- ❖ *Bapak dan Ibu yang sangat saya sayangi yang telah memberikan do'a, kasih sayang serta dukungan moral, spiritual dan material yang tak ternilai harganya*
- ❖ *Semua Saudaraku yang selalu memberikan motivasi dan semangat sehingga Skripsi ini dapat saya selesaikan*
- ❖ *Seluruh Keluarga Besar yang telah memberikan do'a dan kasih sayangnya*
- ❖ *Seluruh anak STRANGER-Kost,*
- ❖ *Teman-teman SITI-Transfer angkatan 2011*
- ❖ *Dessy Hidayati, Eno yang juga telah memberikan semangat*
- ❖ *Dan semua yang telah memberi dukungan kepadaku*

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum wr.wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada setiap umat-Nya, serta Shalawat dan salam juga tidak lupa penulis kirimkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun umatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK “AMIKOM”. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan study jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Penyelesaian Skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini kami ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. Selaku Ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.

4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama kuliah.
5. Kedua orang tua beserta keluarga besar tercinta yang telah memberikan dukungan moril serta materil dan do’a.
6. Teman-teman sekelas seangkatan seperjuangan dari awal sampai akhir, terimakasih semuanya.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 26 Februari 2013

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
INTISARI	xix
ABSTRACT	xx
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
1.8 Laporan Kegiatan	8
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Teori Animasi.....	9
2.1.1 Pengertian kartun dan animasi.....	9
2.2 Sejarah Animasi	11

2.3	Jenis-Jenis Animasi	15
2.3.1	Animasi Sel (Cell Animation)	15
2.3.2	Animasi Frame (Frame Animation).....	16
2.3.3	Animasi Sprite (Sprite Animation).....	16
2.3.4	Animasi Lintasan (Path Animation)	17
2.3.5	Animasi Spline.....	18
2.3.6	Animasi Vektor (Vector Animation).....	19
2.3.7	Animasi Karakter (Character Animation)	19
2.3.8	Computational Animation	20
2.3.9	Morphing	20
2.4	Prinsip Animasi	21
2.4.1	Squash dan Stretch.....	21
2.4.2	Anticipation	21
2.4.3	Staging	22
2.4.4	Straight Ahead Action and Pose to Pose	22
2.4.5	Follow Through and Overlapping Action.....	22
2.4.6	Slow In and Slow Out.....	22
2.4.7	Arcs.....	23
2.4.8	Secondary Action.....	23
2.4.9	Timing.....	23
2.4.10	Exaggeration	24
2.4.11	Solid Drawing	24
2.4.12	Appeal.....	24
2.5	Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	24
2.5.1	Produser	25
2.5.2	Sutradara	25
2.5.3	Scriptwriter/Screenwriter.....	25
2.5.4	Storyboard Artist	25
2.5.5	Drawing Artist	26
2.5.6	Coloring Artist.....	26
2.5.7	Background Artist.....	26

2.5.8	Checker & Scannerman	26
2.5.9	Editor	27
2.5.10	Sound Editor	27
2.5.11	Talent	27
2.6	Proses Pembuatan Film Animasi.....	27
2.6.1	Pra-Produksi	27
2.6.2	Produksi.....	29
2.6.3	Pasca-Produksi.....	32
2.7	Teknik Produksi Animasi.....	34
2.7.1	Teknik Vektor.....	34
2.7.2	Hybrid Animation.....	35
2.8	Standar Format File Video	36
2.9	Sekilas Tentang Wacom.....	38
2.9.1	Wacom Intuos.....	38
2.9.2	Wacom Bamboo	39
2.9.3	Cintiq	39
2.10	Sistem Perangkat Lunak yang Digunakan	40
2.10.1	Sekilas Tentang Toon Boom Animation Inc	40
2.10.2	Toon Boom Animate Pro 2.....	40

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1	Pra Produksi	43
3.1.1	Analisis Kebutuhan Sistem.....	43
3.1.1.1	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	43
3.1.1.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	44
3.1.1.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia (Brainware).....	44
3.1.2	Analisis SWOT.....	46
3.1.3	Analisis Waktu.....	46
3.2	Strategi Perancangan	48
3.2.1	Teknik Hand Draw	48
3.2.2	Teknik Kamera	49

3.3	Perancangan	50
3.3.1	Ide Cerita	50
3.3.3	Tema Cerita	50
3.3.3	Logline.....	51
3.3.4	Sinopsis.....	51
3.3.5	Diagram Scene.....	52
3.3.6	Skenario	54
3.3.7	Pengembangan Karakter (Character Development)	55
3.3.8	Properti dan Latar Tempat.....	59
3.3.9	Perancangan Warna Tokoh.....	59
3.3.10	Perancangan Warna Properti dan Latar Tempat.....	60
3.3.11	Storyboard.....	60

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

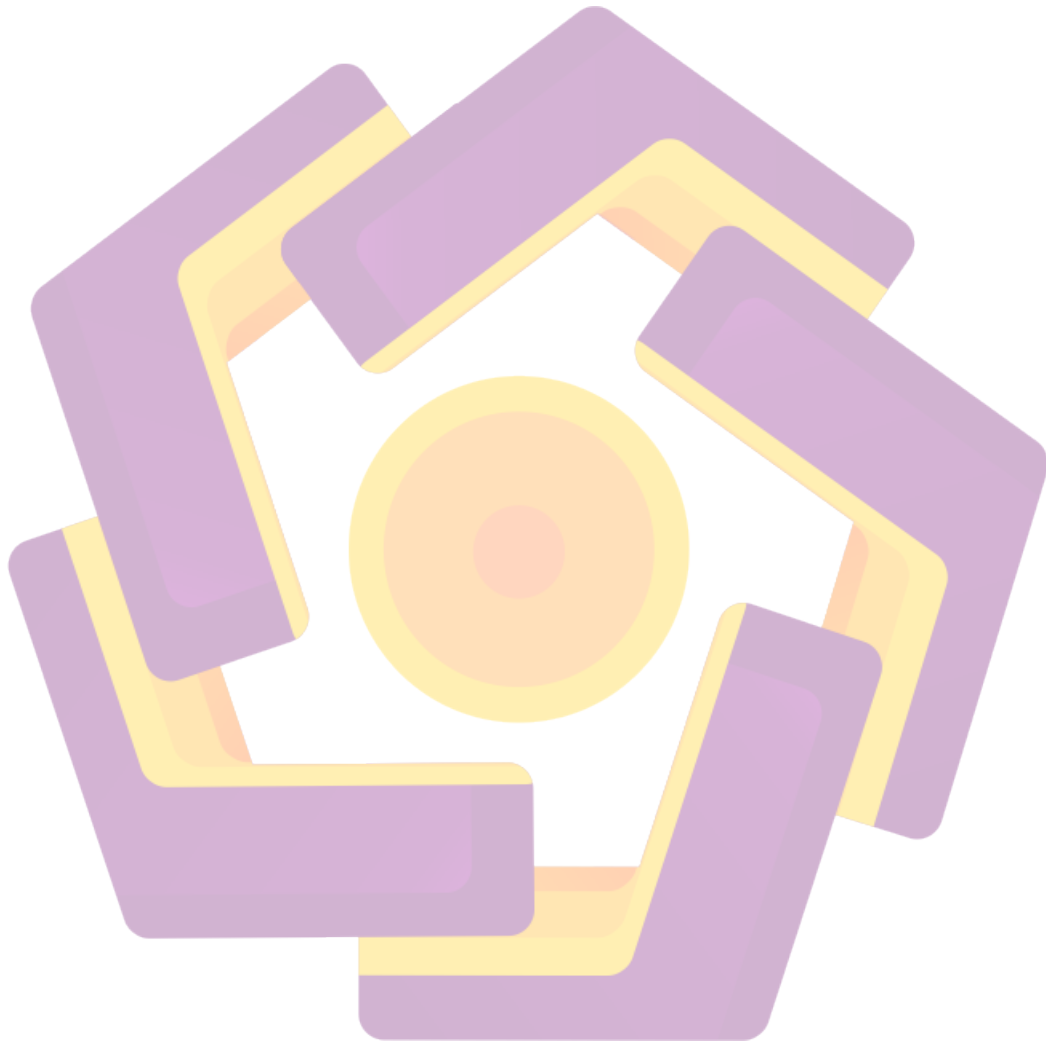
4.1	Pembuatan film kartun menggunakan Toon Boom.....	62
4.1.1	Pembuatan Karakter.....	62
4.1.1.1	Penggambaran Sket Karakter	64
4.1.1.2	Penebalan garis	67
4.1.1.3	Pewarnaan (Coloring).....	68
4.1.1.4	Breakdown Karakter	69
4.1.1.5	Rigging	70
4.1.1.6	Bone Editing	71
4.1.1.7	Save To Library	72
4.1.2	Background dan Environment.....	72
4.1.3	Animating & Compositing	74
4.1.4	Lip-Sync	76
4.1.5	Penambahan Effect	77
4.1.6	Export Movie.....	79
4.1.7	Rendering.....	79
4.2.	Pasca Produksi Film Animasi	84

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan..... 87
5.2 Saran..... 87

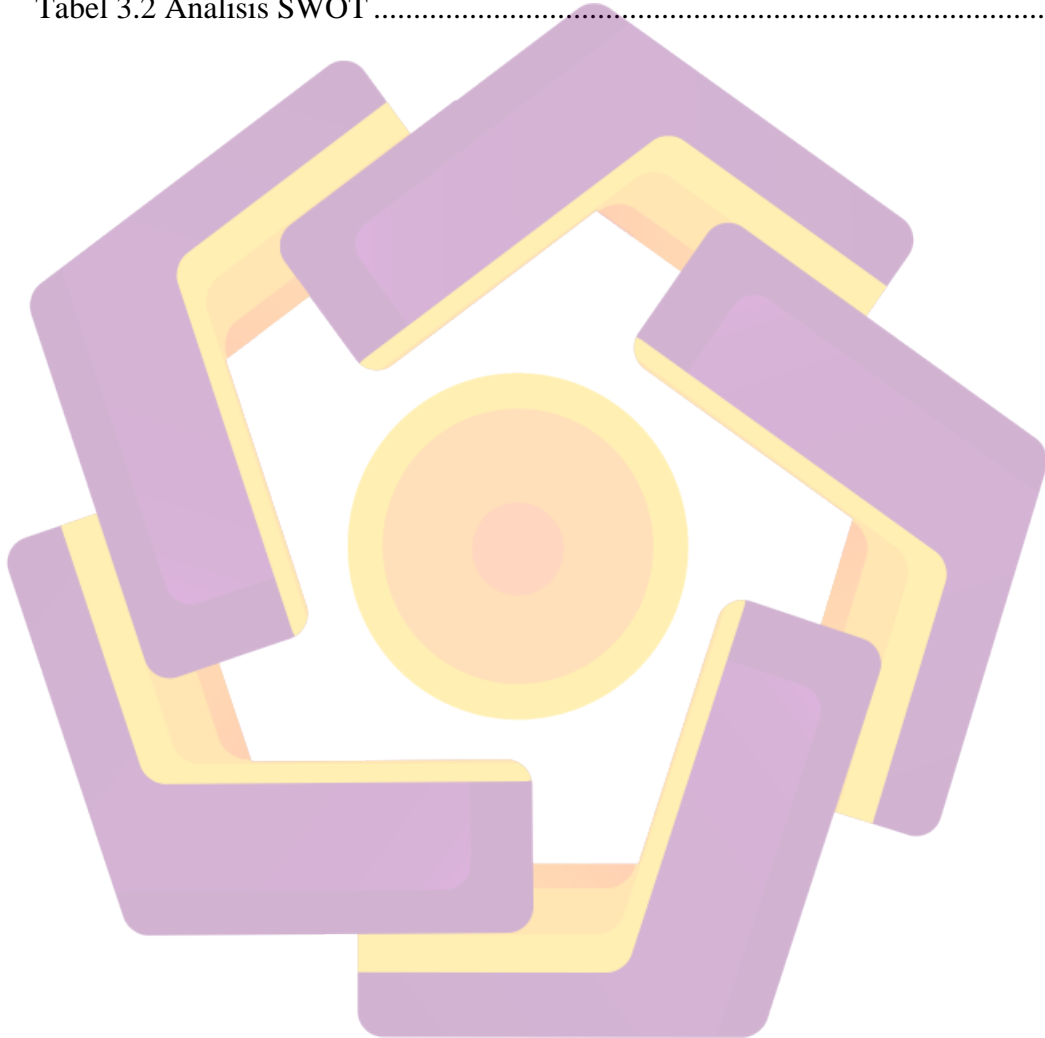
DAFTAR PUSTAKA 89

LAMPIRAN..... 90



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan Penelitian	8
Tabel 3.1 Rincian Biaya Brainware	44
Tabel 3.2 Analisis SWOT	47



DAFTAR GAMBAR

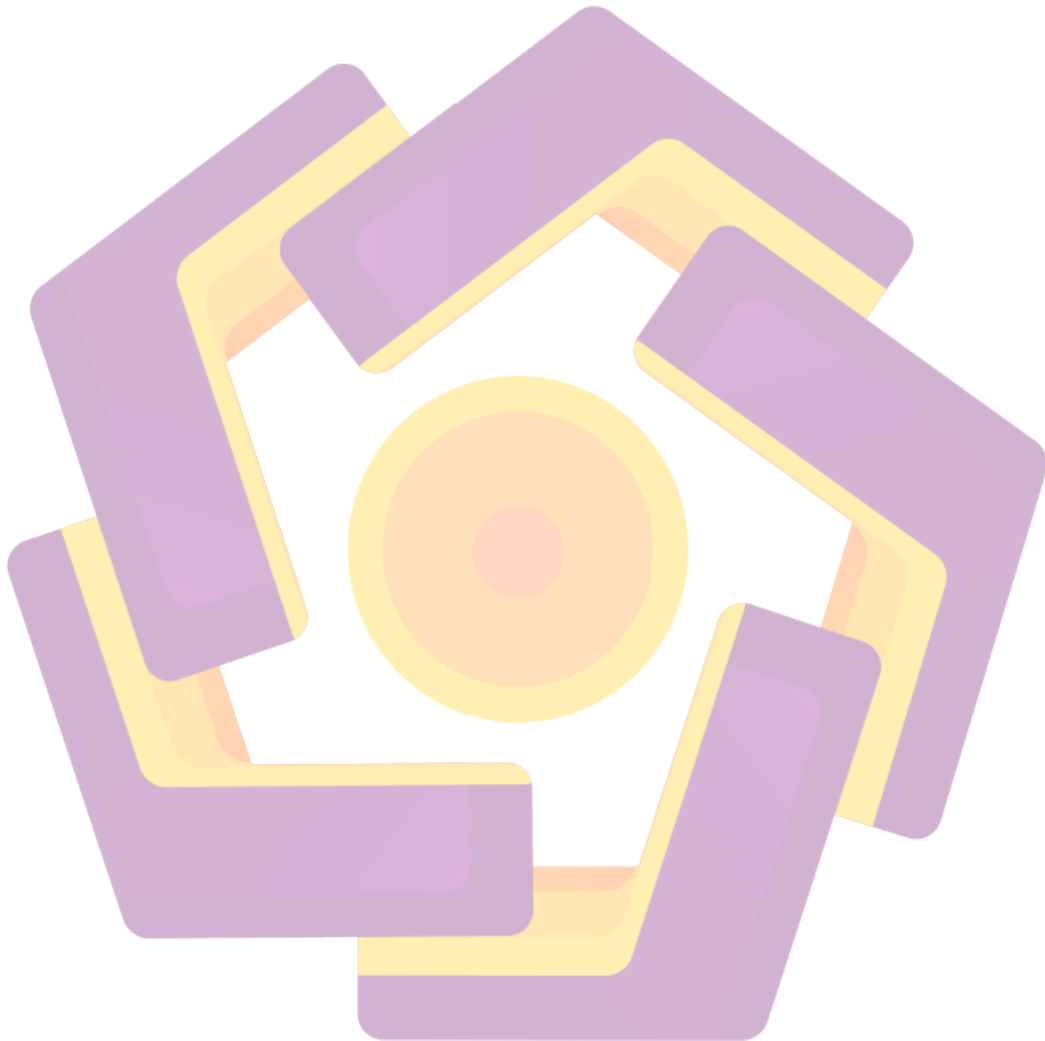
Gambar 2.1 Phenakistoscope	12
Gambar 2.2 Zeotrope	13
Gambar 2.3 Wacom Intuos	38
Gambar 2.4 Wacom Bamboo	39
Gambar 2.5 Wacom Cintiq	39
Gambar 2.6 Tampilan User Interface Toon Boom Animate Pro 2	41
Gambar 3.1 Hand Draw Tools	48
Gambar 3.2 Teknik Kamera	49
Gambar 3.3 Properti dan Latar Tempat	59
Gambar 4.1 Form New Project pada Toon Boom Animate Pro 2	63
Gambar 4.2. Tool yang digunakan saat proses sket	63
Gambar 4.3 Timeline Window	64
Gambar 4.4 Interface Import Images	64
Gambar 4.5 Hasil Import Images	65
Gambar 4.6 Menambah Pallette Baru	65
Gambar 4.7 Menambahkan Warna baru pada Pallette	66
Gambar 4.8 Proses penggambaran sket karakter dengan Wacom	66
Gambar 4.9 Menambah Layer Baru pada Timeline	67
Gambar 4.10 Proses Penebalan Garis	67
Gambar 4.11 Warna pada pallette pangeran	68
Gambar 4.12 Hasil pewarnaan pada karakter	69
Gambar 4.13 Breakdown Karakter	70

Gambar 4.14 Setting Pivot	70
Gambar 4.15 Hirarki Layer Karakter	71
Gambar 4.16 <i>Inverse Kinematic</i>	72
Gambar 4.17 Pembuatan Properti Background & Environment.....	73
Gambar 4.18 Menyimpan objek property ke library.....	73
Gambar 4.19 Memasukkan property ke stage.....	74
Gambar 4.20 Komposisi Layer dengan 3D Space	75
Gambar 4.21 Kamera pada Toon Boom Animate 2.0.....	75
Gambar 4.22 Auto Lip-Sync Detection	76
Gambar 4.23 Lip-Sync Mapping.....	77
Gambar 4.24 Menambahkan Effect	78
Gambar 4.25 Menghubungkan Peg Effect ke Objek	78
Gambar 4.26 Effect pada Layer Objek	78
Gambar 4.27 Proses Exporting Movie.....	79
Gambar 4.28 Pemilihan Menu Import	80
Gambar 4.29 Tampilan Timeline Video dan Audio.....	80
Gambar 4.30 Tampilan Menu Video Transitions.....	81
Gambar 4.31 Tampilan Menu Audio Transitions	81
Gambar 4.32 Tampilan Menu Export	82
Gambar 4.33 Tampilan Pemberian Nama Movie	83
Gambar 4.34 Tampilan Export Settings.....	83
Gambar 4.35 Proses Rendering.....	83
Gambar 4.36 Interface Windows DVD Maker	84
Gambar 4.37 Menu Pengaturan Output Video.....	85

Gambar 4.38 Tampilan Pemilihan File Video 85

Gambar 4.39 Tampilan File Terpilih 86

Gambar 4.40 Tampilan Menu Burn File Video 86



DAFTAR LAMPIRAN

Naskah Film Kartun Asal Mula Reog Ponorogo	90
Storyboard Film Asal Mula Reog Ponorogo.....	



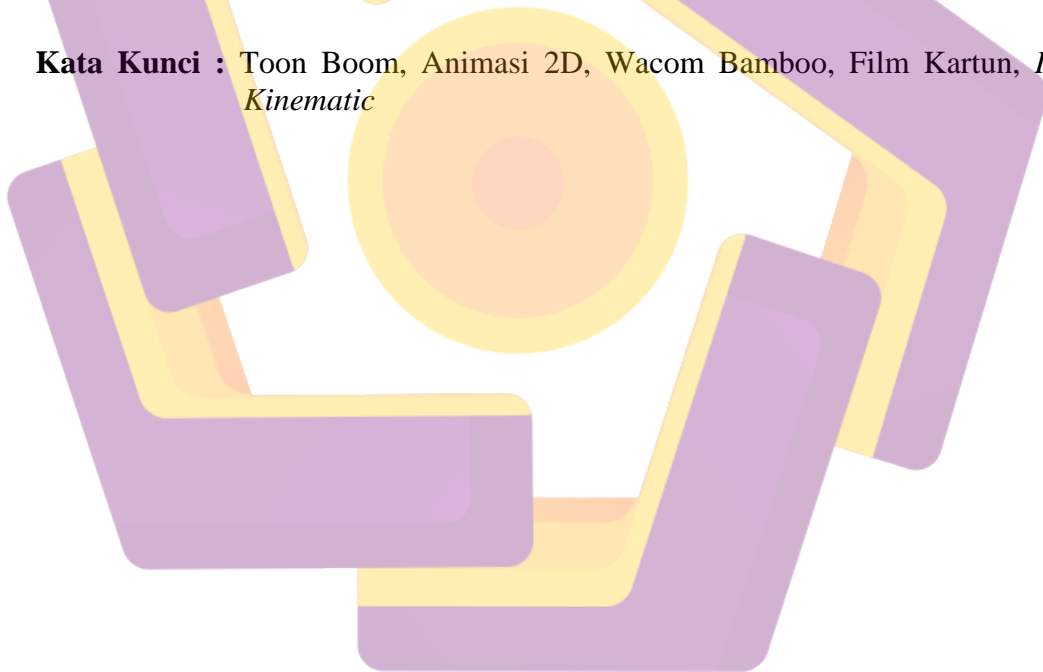
INTISARI

Film digunakan untuk mengemukakan suatu ide, pendapat, maupun gagasan. Selain itu film merupakan media yang efektif untuk mengkomunikasikan suatu pesan. Terdapat berbagai bentuk film, salah satunya adalah film kartun dengan berbagai tokoh dan karakter.

Toon Boom Animate adalah sebuah perangkat lunak untuk membuat film animasi 2D, Toon Boom Animate merupakan bagian dari beberapa deretan software toonboom yang khusus ditujukan untuk pembuatan animasi Profesional. Toonboom Animate menyediakan fasilitas yang lengkap untuk membantu membuat animasi, yaitu tool-tool khusus pendukung pembuatan animasi 2D seperti Inverse Kinematic, lip-sync, camera View, dan lain-lain

Dengan optimalisasi Software Toon Boom Animate dengan Tablet Gambar Wacom Bamboo, dan dengan menggunakan teknik Inverse Kinematic, diharapkan dapat memudahkan animator untuk membuat gerakan karakter menjadi lebih natural.

Kata Kunci : Toon Boom, Animasi 2D, Wacom Bamboo, Film Kartun, *Inverse Kinematic*



ABSTRACT

Film is used to express an idea, opinion, or idea. Moreover the film is an effective medium to communicate a message. There are various forms of films, one of which is a cartoon with a variety of personalities and characters.

Toon Boom Animate is a software to create 2D animation, Toon Boom Animate is a part of several rows of toonboom software specifically intended for the manufacture of animation professionals. Toonboom Animate provides comprehensive facilities to help create animations, that support specific tools such as the manufacture of Inverse Kinematic 2D animation, lip-sync, camera View, etc.

With optimization software Toon Boom Animate with Wacom Bamboo Tablet Picture, and by using Inverse Kinematic, is expected to facilitate the animator to create a more natural character motion.

Keywords: *Toon Boom, 2D animation, Wacom Bamboo, Cartoon, Inverse Kinematic*

