

**PEMBUATAN LIPSYNC ANIMASI 2D “SIFAT WAJIB BAGI ALLAH”  
MENGUNAKAN TOONBOOM STUDIO**

**SKRIPSI**



Disusun oleh

**Ilham Maesa Erlangga**

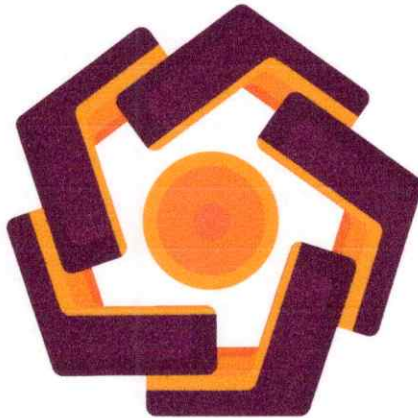
**15.11.8485**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

**PEMBUATAN LIPSYNC ANIMASI 2D “SIFAT WAJIB BAGI ALLAH”  
MENGUNAKAN TOONBOOM STUDIO**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



Disusun oleh

**Ilham Maesa Erlangga**

**15.11.8485**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

### PEMBUATAN LIPSYNC ANIMASI 2D “SIFAT WAJIB BAGI ALLAH” MENGGUNAKAN TOONBOOM STUDIO

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ilham Maesa Erlangga**

**15.11.8485**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 23 Maret 2018

**Dosen Pembimbing,**



**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**

**NIK. 190302164**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PEMBUATAN LIPSYNC ANIMASI 2D “SIFAT WAJIB BAGI ALLAH” MENGGUNAKAN TOONBOOM STUDIO

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ilham Maesa Erlangga**

**15.11.8485**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 24 September 2018

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Mulia Sulitiyono, M.Kom**  
**NIK. 190302248**

**Dony Ariyus, M.Kom**  
**NIK. 190302128**

**Bhanu Sri Nugraha, M.kom**  
**NIK. 190302164**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 26 September 2018

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Krisnawati, S.Si, M.T.**  
**NIK. 190302038**

## 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 tinggi manapun, 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 26 September 2018



Ilham Maesa Erlangga  
NIM. 15.11.8485

## MOTTO

DISIPLIN ADALAH HARGA DIRI YANG PALING TINGGI

HIDUP MULIA ATAU MATI SYAHID

( Ilham Maesa Erlangga )



## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah akhirnya selesai juga setelah beberapa bulan berjuang. Skripsi ini bukanlah sesuatu yang terbaik, namun saya selaku penulis mempersembahkan skripsi ini khusus kepada :

- ❖ Allah SWT yang telah memberi petunjuk dengan anugerah iman, semangat berikhtiar dan serta diberikannya nikmat kesehatan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
- ❖ Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada baginda Nabi Muhammad SAW. Yang diutus di muka bumi untuk menyempurnakan akhlak manusia.
- ❖ Ayahanda dan ibunda tercinta yang telah membimbingku serta mendoakan untuk istiqamah dalam ketaatan menjalankan perintah agama, dan masa depan yang saya cita-citakan.
- ❖ Bhanu Sri Nugraha, M.Kom dengan arahnya yang akhirnya memotivasi saya untuk meningkatkan potensi dan minat di multimedia dengan meninggalkan kampung halaman merantau ke jogja untuk menuntut ilmu di kampus Amikom.

## KATA PENGANTAR


Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan rasa syukur kepada Allah SWT, karena dengan seizin-Nyalah memperkenankan penulis menyelesaikan Penulisan Laporan skripsi dengan judul “Pembuatan Lipsync Animasi 2D ‘Sifat wajib Bagi Allah’ menggunakan ToonBoom.”

Demikian pula penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, MM selaku ketua Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Bhanu Sri Nugraha M.kom selaku dosen pembimbing.
3. Kedua orang tua, saudara kandung dan seperjuangan yang selalu memberikan bimbingan dan memberi dorongan baik dalam bentuk materil maupun moril.

Sebagai manusia biasa dan mahasiswa, tentu masih banyak kesalahan dan kekurangan pada karya ini. Untuk itu penulis mohon maaf dan sangat mengharapkan berbagai masukan baik untuk karya ini maupun penulis sendiri.

Yogyakarta, 26 September 2018

  
Athan Maesa Ekhaugga  
Penyusun



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xi
INTISARI.....	xiv
ABSTRAC.....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Pengertian Lipsync.....	7
2.3 Perkembangan Dunia Animasi.....	9
2.4 Prinsip Dasar Animasi.....	9
2.4.1 Squash And Strech.....	9
2.4.2 Anticipation.....	9
2.4.3 Staging.....	10
2.4.4 Straigh Ahead Action And pose to pose.....	10

2.4.5 Follow Through and overlapping Action .....	10
2.4.6 Ease in and Ease out .....	11
2.4.7 Arcs .....	11
2.4.8 Secondary Action .....	11
2.4.9 Timming & Spacing .....	12
2.4.10 Exaggeration .....	12
2.4.11 Solid Drawing .....	12
2.4.12 Appeal .....	13
2.5 Tahap pembuatan animasi .....	13
2.5.1 Pra-Produksi .....	13
2.5.1.1 Ide .....	14
2.5.1.2 Tema .....	14
2.5.1.3 Character Development .....	14
2.5.1.4 Storyboard .....	15
2.5.2 Produksi .....	15
2.5.2.1 Key Animation .....	15
2.5.2.2 Background .....	15
2.5.2.3 Coloring .....	15
2.5.2.4 Sound .....	16
2.5.3 Pasca Produksi .....	16
2.5.3.1 Compositing .....	16
2.5.3.2 Editing .....	16
2.5.3.3 Rendering .....	16
2.6 Software yang digunakan .....	17
2.6.1 Manga Studio EX 5.0 .....	17
2.6.2 ToonBoom Studio 8.1 .....	17
2.6.3 Mp3 Audio Editor .....	18
2.6.4 Adobe Premier Pro CC .....	19

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Deskripsi Umum .....	20
--------------------------	----

3.2 Studi Kelayakan .....	20
3.2.1 Kelayakan Teknologi .....	20
3.2.2 Kelayakan Operasional .....	21
3.2.3 Kelayakan Jadwal.....	21
3.2.4 Kelayakan Hukum.....	22
3.3 Analisis.....	22
3.4 Analisis SWOT.....	23
3.4.1 Analisis Kekuatan (Strength) .....	23
3.4.2 Analisis Kelemahan (Weakness).....	23
3.4.3 Analisis peluang (Opportunity).....	23
3.4.4 Analisis Ancaman (Threats).....	24
3.4.5 Tabel Analisis SWOT .....	24
3.5 Analisis Kebutuhan .....	25
3.5.1 Analisis Kebutuhan Fungsional .....	25
3.5.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	26
3.5.3 Analisis Kebutuhan Hardware .....	26
3.5.4 Analisis kebutuhan Software.....	27
3.5.5 Analisis kebutuhan Brainware.....	27
3.6 Perancangan.....	28
3.6.1 Pra Produksi .....	28
3.6.1.1 Ide.....	28
3.6.1.2 Tema.....	28
3.7 Perancangan model Lipsync.....	29
3.7.1 perancangan Konsep Lipsync.....	31
3.7.2 Model Lipsync.....	31
3.7.3 Pemetaan Lipsync .....	32
3.7.4 Dubber .....	35
3.7.5 Character Development.....	35
3.7.6 Deskripsi Character .....	36
3.7.7 Storyboard .....	37

## BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

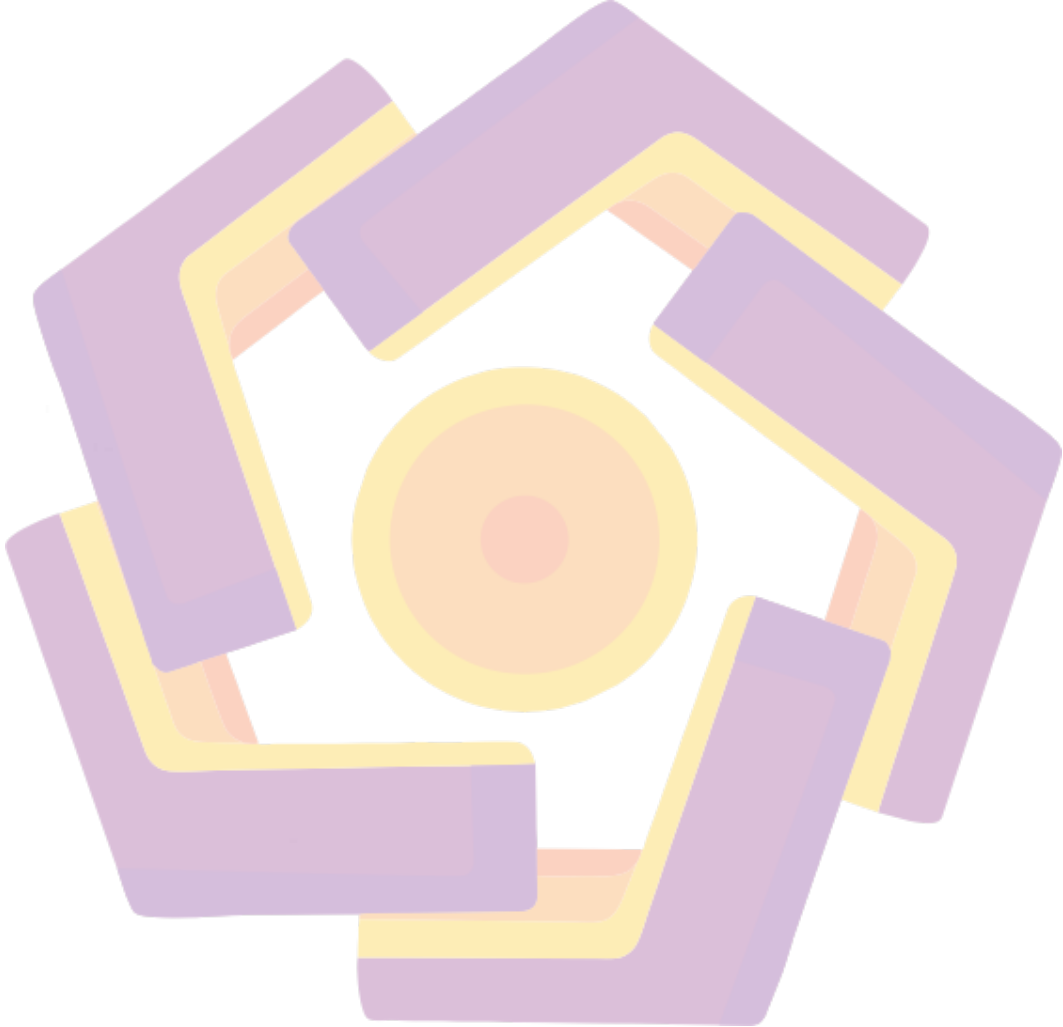
4.1 Implementasi .....	42
4.1.1 Produksi.....	42
4.1.1.1 Pola Lipsync .....	42
4.1.1.2 Coloring Lipsync .....	44
4.1.1.3 Konsep Character.....	45
4.1.1.4 Background.....	47
4.1.1.5 Sound .....	47
4.1.2 Pasca Produksi.....	49
4.1.2.1 Compositing.....	49
4.1.2.2 Editing.....	54
4.1.2.3 Rendering.....	56
4.2 Pembahasan .....	57
<b>BAB V</b> <b>PENUTUP</b>	
5.1 Kesimpulan.....	60
5.2 Saran.....	61
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	62
<b>DAFTAR TABEL</b>	
Tabel 3.4.5 Tabel Analisis SWOT .....	24
Tabel 4.1 Tabel Daftar Pertanyaan.....	57
Tabel 4.2 Tabel Hasil Quisioner .....	58

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Manga Studio .....	17
-------------------------------	----

Gambar 2.2 ToonBoom Studio 8.1 .....	18
Gambar 2.3 Mp3 Audio Editor .....	19
Gambar 2.4 Adobe Premiere Pro CC .....	19
Gambar 3.1 Rancangan Huruf “A” .....	29
Gambar 3.2 Rancangan Huruf “E” .....	29
Gambar 3.3 Rancangan Huruf “F,V” .....	29
Gambar 3.4 Rancangan Huruf “L,N” .....	29
Gambar 3.5 Rancangan Huruf “M,B,P” .....	30
Gambar 3.6 Rancangan Huruf “O,U,Q” .....	30
Gambar 3.7 Rancangan Huruf “T,S” .....	30
Gambar 3.8 Rancangan Huruf “W,R” .....	30
Gambar 3.9 Model Lipsync.....	31
Gambar 3.10 ToonBoom Studio .....	32
Gambar 3.11 Tampilan Awal Lipsync .....	33
Gambar 3.12 Tool Lipsync.....	33
Gambar 3.13 Tool Lipsync.....	33
Gambar 3.14 Sound Elementer Editor .....	34
Gambar 3.15 Dubber .....	35
Gambar 3.16 Character Development .....	36
Gambar 4.1 Sketsa.....	43
Gambar 4.2 Pola Lipsync .....	44
Gambar 4.3 Sketsa Lipsync.....	45
Gambar 4.4 Sketsa Character .....	46
Gambar 4.5 Coloring Character .....	46
Gambar 4.6 Background .....	47
Gambar 4.7 Recording .....	48
Gambar 4.8 Recording .....	49
Gambar 4.9 Import Image .....	50
Gambar 4.10 Extend Exposure.....	51
Gambar 4.11 Import Sketsa Lipsync.....	51
Gambar 4.12 Import Sound.....	52

Gambar 4.13 Sound Elementer Editor .....53  
Gambar 4.14 Export Movie..... 54  
Gambar 4.15 Integrasi ke Timeline..... 55  
Gambar 4.16 Export setting Adobe premiere Cc ..... 56  
Gambar 4.17 Statistik Penilaian ..... 59



## INTISARI

Gadis bernama Tika yang mengajarkan tentang kualitas wajib untuk Allah SWT dengan menggunakan teknik gerakan lisan. Dan di sanalah gadis yang bernama Tika telah mengajarkan tentang sifat karakter wajib bagi Tuhan dengan animasi 2D dengan menggerakkan mulut dan tangannya beserta artinya dalam bentuk indonesia dan arab, dengan bantuan suara dubber bernama Tika telah melantunkan musik ritmisnya sesuai dengan makna sifat wajib Allah SWT. Dan mengapa saya mengambil sifat wajib untuk Tuhan, karena banyak anak dari usia 5 sampai 8 tahun tidak banyak tahu tentang sifat wajib Tuhan.

Dan disinilah saya mengambil alih membiarkan semua anak usia 5- 8 tahun itu dapat mengingat dan menghafal sifat-sifat wajib kepada Allah dan maknanya dalam bahasa indonesia dan arab. Sekarang jarang anak belajar di mothod menggunakan visual dalam bentuk animasi perubahan sesuai dengan gerakan animasi animasi sesuai dengan sifat kewajiban kepada para dewa yayaan dengan argumen naqli sebagai contoh karakter wajib Allah “ yang berada di dalam Al-Qur'an dalam surat (4: 4), setelah qidam: (surat Al-Hadid: 3).

**Kata Kunci :** Lipsync Animasi 2D, desain karakter dan produksi

## ABSTRACT

A named Girl Tika who taught about the compulsory qualities for Allah SWT by using oral motion techniques. And that's where the girl named Tika had taught about the nature of the obligatory character for God with 2D animation by moving the mouth and his hand along with it's meaning in the form of indonesia and arabic, with the help of the voice of dubber named Tika had chanced his rhythmic music was in accordance with the meaning of mandatory nature of Allah SWT. And why i take the nature of wajib for God, in because many childern from the age of 5 to 8 years have not much to know about the nature of obligatory of God.

And this is where i take over let all the childern ages 5 to 8 years it can remember and memorize properties of the obligatory to Allah and its meaning in the indonesian language And Arabic. Now rarely childern learn in the mothod of using visual in the form of animation movements in accordance with animated animation movements in accordance with the nature of obligation to the gods of the foundation with the argument of naqli as the example of the obligatory character of Allah "the being which is in the Qur'an in the letter (4: 4), after which qidam: (surah Al-Hadid: 3).