

**PERANCANGAN FILM ANIMASI "ANOTHER DESIRE"**

**SKRIPSI**

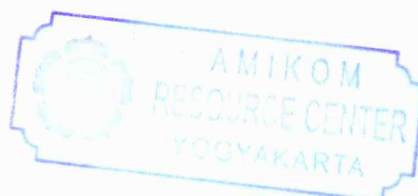


disusun oleh

**Muhammad Ibnu Fadlil**

**11.12.5906**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**



**PERANCANGAN FILM ANIMASI "ANOTHER DESIRE"**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Muhammad Ibnu Fadlil**

**11.12.5906**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN FILM ANIMASI "ANOTHER DESIRE"**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Ibnu Fadlil**

**11.12.5906**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 3 Maret 2014

**Dosen Pembimbing,**



**M. Rudyanto Arief, MT**

**NIK. 190302098**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PERANCANGAN FILM ANIMASI "ANOTHER DESIRE"

yang disusun oleh

**Muhammad Ibnu Fadlil**

**11.12.5906**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 26 November 2014

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Hartatik, M.Cs  
NIK. 190302232



Yuli Astuti, M.Kom  
NIK. 190302146



M. Rudyanto Arief, MT  
NIK. 190302098



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 9 Desember 2014

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



Prof. Dr. M. Suyanto, 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 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, 13 Desember 2014



Muhammad Ibnu Fadlil

Muhammad Ibnu Fadlil

NIM. 11.12.5906

## MOTTO

*“Hopes will prevail.”*

*“Do whatever your heart commands. Do it honestly.”*

*“I don't believe that I'm better than anybody, but I do believe that I'll try harder than most and I hope that people just join me for a little bit of a ride.*

*(Tom DeLonge)”*



## PERSEMBAHAN

Kupersembahkan skripsi ini dengan penuh rasa terima kasih kepada :

- Allah S.W.T yang telah memberikan nikmat serta hidayah-Nya kepada saya dan senantiasa memberikan jalan keluar di setiap kesulitan yang saya hadapi selama menyelesaikan skripsi ini.
- Untuk seluruh keluarga, kedua orangtua, kakak, dan adik yang telah memberikan dorongan kepada saya serta semangat untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
- Semua teman-teman kelas 11-S1SI-08 yang telah menemani lika-liku perjalanan Saya selama di Yogyakarta. You guys are amazing creatures !
- Semua teman-teman di Amikom angkatan 2011/2012, Nduwuran Family, Rembol, dan semua orang yang mengenal Saya. Tanpa kalian perjuanganku selama ini tidak akan pernah berarti apa-apa.
- Teman-teman uploader tutorial di youtube.com, grayscalegorilla.com, dll. Tanpa kebaikan hati kalian semua, penulis belum tentu bisa menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih banyak!

Terakhir untuk semua orang yang telah menonton film “**Another Desire**”, dan yang telah memberikan kritik dan saran berharganya untuk kemajuan Saya.

*Thank you !!!*

## KATA PENGANTAR

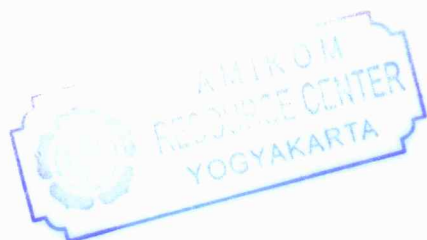
Assalamu'alaikum Wr.Wb

Alhamdulillah, Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“PERANCANGAN FILM ANIMASI “ANOTHER DESIRE”**” dapat terselesaikan dengan waktu yang telah direncanakan.

Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta seluruh keluarga dan sahabat-sahabatnya hingga akhir zaman.

Penyusunan Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana di STMIK Amikom Yogyakarta, dalam penulisan Skripsi tentunya banyak pihak yang telah memberikan bantuan baik moril maupun material. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Allah S.W.T yang telah memberikan hidayah dan memudahkan jalanku selama ini.
2. Keluarga Bpk. Muchtamar, Bapak serta Ibu yang selalu mendoakanku sehingga rahmat Allah S.W.T tak henti-hentinya mengalir menerangi jalanku dan juga kakak dan adikku, Robby dan Triana.
3. Bapak Prof. Dr. H. M. Suyanto, MM. selaku Ketua Umum STMIK Amikom Yogyakarta.



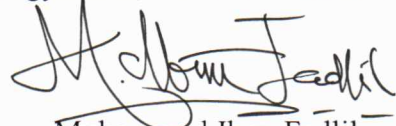


4. Bapak M. Rudyanto Arief, MT selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak saran, bantuan, masukan, dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku Ketua Jurusan S1 Sistem Informasi.
6. Seluruh Dosen, Staff, dan Karyawan STMIK Amikom Yogyakarta yang telah membimbing dan mengajar penulis selama di bangku kuliah dan juga membantu penulis dalam kelancaran administrasi sampai selesainya Skripsi ini.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih jauh dari sempurna. Keterbatasan kemampuan dan pengetahuan penulis merupakan faktor utama dari ketidaksempurnaan ini. Oleh karena itu, saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat diharapkan oleh penulis. Semoga Skripsi ini dapat bermanfaat dan dikembangkan untuk kepentingan lebih lanjut.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 13 November 2014

  
Muhammad Ibnu Fadlil

## DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
INTISARI.....	xviii
<i>ABSTRACT</i> .....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Multimedia.....	7
2.1.1 Pengertian Multimedia.....	7
2.1.2 Elemen Multimedia.....	7
2.2 Konsep Dasar Film Animasi.....	8
2.2.1 Film.....	8
2.2.2 Animasi.....	9
2.2.3 Film Animasi.....	9

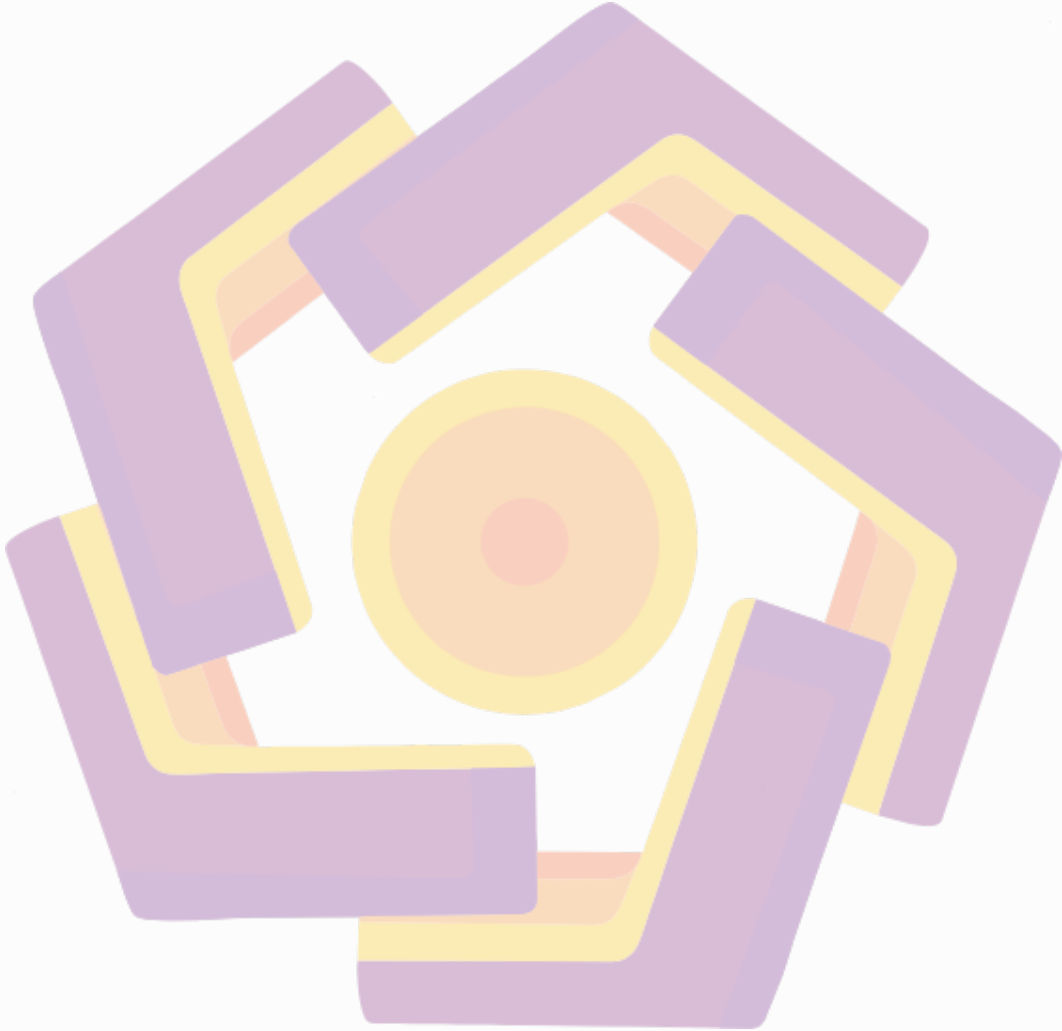
2.3	Prinsip-prinsip Animasi.....	9
2.3.1	<i>Squash and Stretch</i> .....	10
2.3.2	<i>Anticipation</i> .....	10
2.3.3	<i>Staging</i> .....	10
2.3.4	<i>Straight Ahead and Pose to Pose</i> .....	10
2.3.5	<i>Follow Through and Over Lapping Action</i> .....	10
2.3.6	<i>Ease in and Ease out</i> .....	11
2.3.7	<i>Arcs</i> .....	11
2.3.8	<i>Secondary Action</i> .....	11
2.3.9	<i>Timing</i> .....	11
2.3.10	<i>Exaggeration</i> .....	12
2.3.11	<i>Solid Drawing</i> .....	12
2.3.12	<i>Appeal</i> .....	12
2.4	Jenis-jenis Film Animasi.....	12
2.4.1	<i>Traditional Animation (2D Animation)</i> .....	12
2.4.2	<i>Stop Motion</i> .....	13
2.4.3	<i>Computer Graphic Animation (3D Animation)</i> .....	13
2.5	Teknik Pembuatan Animasi.....	14
2.5.1	<i>Animasi Sel (Cell Animation)</i> .....	14
2.5.2	<i>Animasi Frame (Frame Animation)</i> .....	15
2.5.3	<i>Animasi Sprite (Sprite Animation)</i> .....	15
2.5.4	<i>Animasi Lintasan (Path Animation)</i> .....	15
2.5.5	<i>Animasi Spline</i> .....	15
2.5.6	<i>Animasi Vektor (Vector Animation)</i> .....	16
2.5.7	<i>Animasi Karakter (Character Animation)</i> .....	16
2.5.8	<i>Morphing</i> .....	17
2.5.9	<i>Computational Animation</i> .....	17
2.6	Pengembangan Film Animasi.....	17
2.6.1	Tahap Pra-Produksi.....	17
2.6.1.1	Menentukan Ide.....	17
2.6.1.2	Menentukan Tema.....	18

2.6.1.3	Membuat <i>Logline</i> .....	18
2.6.1.4	Penulisan Sinopsis.....	18
2.6.1.5	<i>Diagram Scene</i> .....	19
2.6.1.6	Pembuatan Karakter .....	19
2.6.1.7	<i>Screenplay</i> .....	20
2.6.1.8	<i>Storyboard</i> .....	20
2.6.2	Tahap Produksi .....	20
2.6.2.1	<i>Modeling</i> .....	20
2.6.2.2	<i>Texturing/Coloring</i> .....	21
2.6.2.3	<i>Rigging and Weighting</i> .....	22
2.6.2.4	<i>Animation</i> .....	22
2.6.2.5	<i>Lighting</i> .....	22
2.6.2.6	<i>Rendering</i> .....	22
2.6.3	Tahap Pasca Produksi.....	23
2.6.3.1	<i>Dubbing and Editing Sound</i> .....	23
2.6.3.2	<i>Compositing and Editing</i> .....	23
2.6.3.3	<i>Preview and Final Render</i> .....	23
2.6.3.4	<i>Upload Video</i> .....	23
2.7	Perangkat Lunak Yang Digunakan .....	24
2.7.1	Celtx .....	24
2.7.2	CorelDRAW X6.....	24
2.7.3	Cinema 4D R.14.....	26
2.7.4	Adobe Audition CS5.5 .....	27
2.7.5	Adobe Premiere Pro CS5.5.....	27
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>29</b>
3.1	Pra-Produksi.....	29
3.1.1	Tahapan Analisis.....	29
3.1.1.1	Analisis SWOT .....	29
3.1.1.2	Analisis Kebutuhan .....	31
3.1.2	Perancangan Film.....	32
3.1.2.1	Ide dan Tema Cerita .....	33

3.1.2.2	Logline.....	33
3.1.2.3	Sinopsis.....	33
3.1.2.4	Pembuatan Karakter .....	36
3.1.2.5	Pembuatan Properti dan <i>Background</i> .....	38
3.1.2.6	Screenplay.....	39
3.1.2.7	Diagram Scene .....	41
3.1.2.8	Storyboard.....	43
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>44</b>
4.1	Produksi.....	44
4.1.1	Modeling.....	44
4.1.2	Texturing.....	46
4.1.3	Rigging .....	48
4.1.4	Weighting .....	52
4.1.5	Pose Morph.....	54
4.1.6	Lighting .....	56
4.1.7	Animasi.....	60
4.1.8	Rendering .....	61
4.2	Pasca Produksi .....	64
4.2.1	Dubbing and Editing Sound .....	64
4.2.2	Editing.....	69
4.2.3	Preview and Final Render .....	71
4.2.4	Upload Video.....	73
4.3	Uji Coba.....	74
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>79</b>
5.1	Kesimpulan.....	79
5.2	Saran.....	80
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>81</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>82</b>

**DAFTAR TABEL**

Tabel 3. 1 *Analisis SWOT* ..... 30  
Tabel 3. 2 *Tabel Brainware* ..... 32  
Tabel 3. 3 *Storyboard* ..... 43  
Tabel 4. 1 *Hasil Rendering* ..... 63



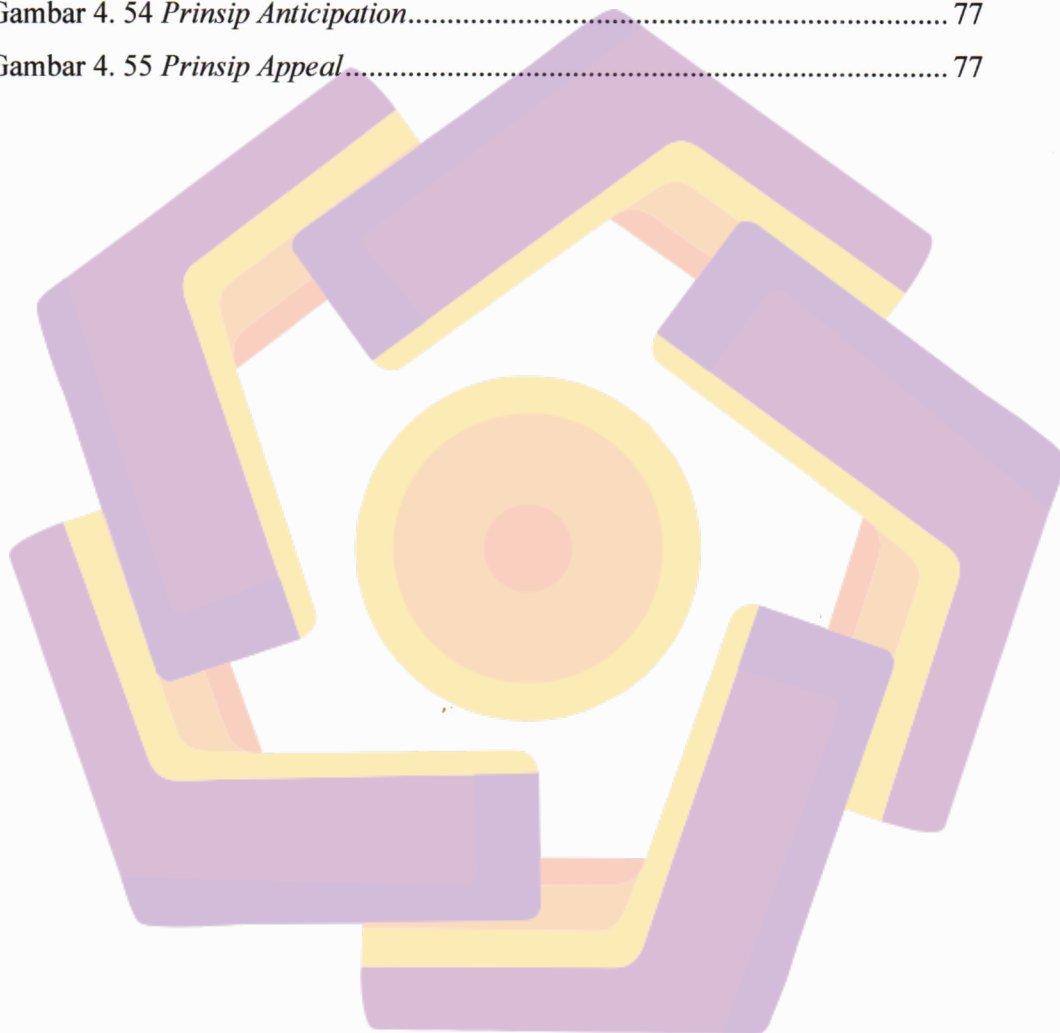
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Kerangka Diagram Scene</i> .....	19
Gambar 2. 2 <i>Tampilan Utama Celtx 2.9.7</i> .....	24
Gambar 2. 3 <i>Tampilan Utama CorelDRAW X6</i> .....	25
Gambar 2. 4 <i>Tampilan Utama Cinema 4D R14</i> .....	26
Gambar 2. 5 <i>Tampilan Utama Adobe Audition CS 5.5</i> .....	27
Gambar 2. 6 <i>Tampilan Utama Adobe Premiere Pro CS 5.5</i> .....	28
Gambar 3. 1 <i>Karakter Vino</i> .....	36
Gambar 3. 2 <i>Karakter Hana</i> .....	37
Gambar 3. 3 <i>Karakter Atom</i> .....	38
Gambar 3. 4 <i>Sketsa background atau lokasi pada film Another Desire</i> .....	38
Gambar 3. 5 <i>Sketsa properti pada film Another Desire</i> .....	39
Gambar 3. 6 <i>Screenplay film Another Desire</i> .....	40
Gambar 3. 7 <i>Diagram scene film Another Desire</i> .....	42
Gambar 4. 1 <i>Proses Produksi</i> .....	44
Gambar 4. 2 <i>Karakter Vino</i> .....	45
Gambar 4. 3 <i>Karakter Hana</i> .....	45
Gambar 4. 4 <i>Karakter Atom</i> .....	45
Gambar 4. 5 <i>Seleksi objek yang akan diberi tekstur</i> .....	46
Gambar 4. 6 <i>Pembuatan tekstur di CorelDRAW X6</i> .....	47
Gambar 4. 7 <i>Import File Tekstur</i> .....	47
Gambar 4. 8 <i>Tekstur Pada Karakter Vino</i> .....	48
Gambar 4. 9 <i>Pemasangan Joint Tool</i> .....	49
Gambar 4. 10 <i>Joint tool yang sudah diberi warna</i> .....	49
Gambar 4. 11 <i>Membuat Kontrol Tangan Menggunakan IK Chain</i> .....	50
Gambar 4. 12 <i>Membuat Kontrol Pada Mata</i> .....	50
Gambar 4. 13 <i>Tampilan atribut pada Constrain</i> .....	51
Gambar 4. 14 <i>Attribute Aim pada mata kanan</i> .....	51
Gambar 4. 15 <i>Attribute parent pada kedua mata</i> .....	52
Gambar 4. 16 <i>Weighting Karakter Vino</i> .....	53

Gambar 4. 17 <i>Weight Expression pada Karakter Vino</i> .....	53
Gambar 4. 18 <i>Pose Morph</i> .....	54
Gambar 4. 19 <i>Attributes pada Pose Morph</i> .....	55
Gambar 4. 20 <i>Tool Brush Untuk Membuat Ekspresi</i> .....	55
Gambar 4. 21 <i>Animasi untuk Pose Morph</i> .....	56
Gambar 4. 22 <i>Contoh Ekspresi Muka Karakter Vino</i> .....	56
Gambar 4. 23 <i>Setting Physical Sky Pada Pukul 9.15</i> .....	57
Gambar 4. 24 <i>Setting Physical Sky Pada Pukul 15.30</i> .....	57
Gambar 4. 25 <i>Hasil Pre-render Physical Sky</i> .....	58
Gambar 4. 26 <i>Hasil pre-render setelah menggunakan efek Global Illumination</i> . 58	
Gambar 4. 27 <i>Hasil lighting scene 3 tanpa menggunakan IES Light</i> .....	59
Gambar 4. 28 <i>Hasil render setelah ditambah IES Light</i> .....	59
Gambar 4. 29 <i>Layar kerja animasi untuk film Another Desire</i> .....	60
Gambar 4. 30 <i>Keyframes untuk animasi</i> .....	60
Gambar 4. 31 <i>Animasi Karakter Vino</i> .....	61
Gambar 4. 32 <i>Output Render Settings</i> .....	62
Gambar 4. 33 <i>Save render settings</i> .....	62
Gambar 4. 34 <i>Render film animasi Another Desire</i> .....	63
Gambar 4. 35 <i>Hasil Rekam dengan Sony Xperia L</i> .....	65
Gambar 4. 36 <i>Seleksi Noise pada Audio</i> .....	65
Gambar 4. 37 <i>Capture Noise Point</i> .....	66
Gambar 4. 38 <i>Pengecekan hasil audio setelah noise dihilangkan</i> .....	66
Gambar 4. 39 <i>Menu effect distortion</i> .....	67
Gambar 4. 40 <i>Hasil audio setelah diberikan efek distorsi</i> .....	67
Gambar 4. 41 <i>Create New Multitrack</i> .....	68
Gambar 4. 42 <i>Penggabungan file audio pada Multitrack Session</i> .....	68
Gambar 4. 43 <i>File audio yang sudah digabungkan</i> .....	69
Gambar 4. 44 <i>Hasil Akhir Audio Untuk Radio</i> .....	69
Gambar 4. 45 <i>Proses Editing di Adobe Premiere</i> .....	70
Gambar 4. 46 <i>Setting render pada Adobe Premiere</i> .....	72
Gambar 4. 47 <i>Final render di Adobe Premiere CS5.5</i> .....	73

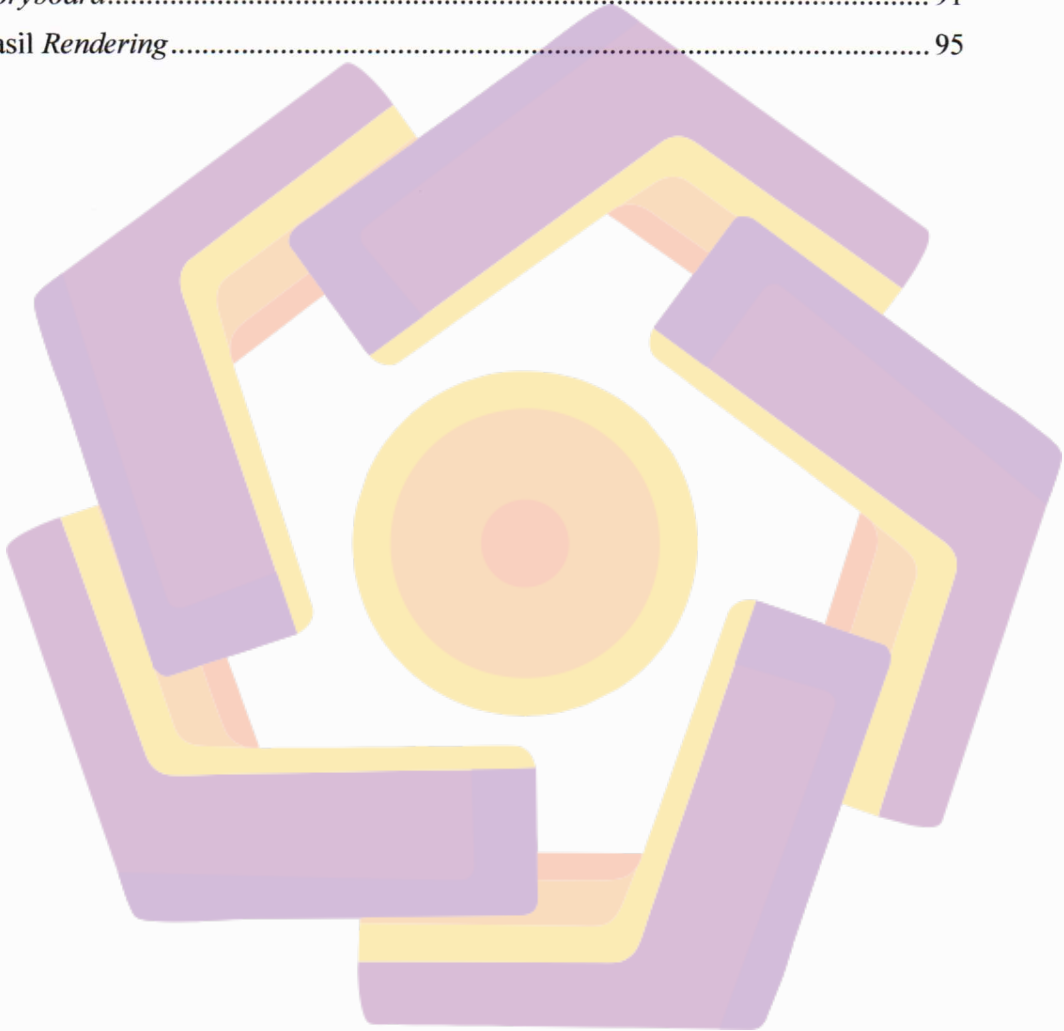


Gambar 4. 48 <i>Video yang diunggah ke youtube.com</i> .....	73
Gambar 4. 49 <i>Testimoni dari para viewers di youtube</i> .....	74
Gambar 4. 50 <i>Prinsip Staging</i> .....	74
Gambar 4. 51 <i>Prinsip Follow Trough and Over Lapping Action</i> .....	75
Gambar 4. 52 <i>Prinsip Secondary Action</i> .....	76
Gambar 4. 53 <i>Prinsip Timing</i> .....	76
Gambar 4. 54 <i>Prinsip Anticipation</i> .....	77
Gambar 4. 55 <i>Prinsip Appeal</i> .....	77



## DAFTAR LAMPIRAN

<i>Screenplay</i> .....	82
<i>Storyboard</i> .....	91
<i>Hasil Rendering</i> .....	95



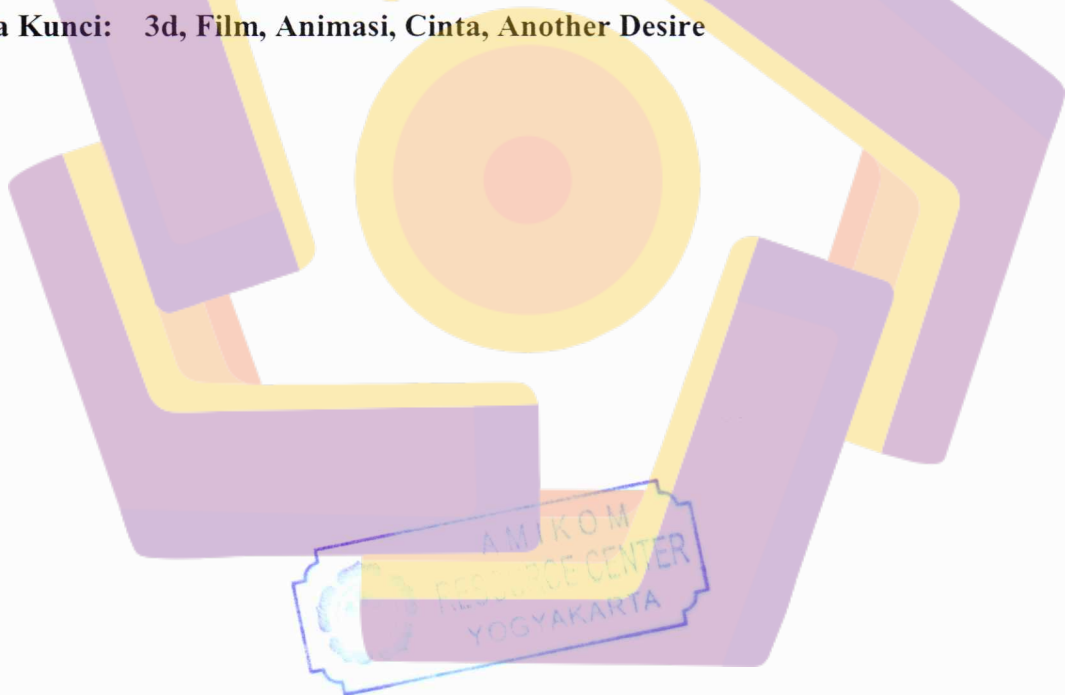
## INTISARI

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat sebuah video film animasi bertemakan tentang sisi lain dari perasaan cinta. Film ini sebagai media penyampaian pesan moral kepada masyarakat bahwa rasa cinta kita kepada seseorang masih kurang berarti jika kita tidak menyayangi bumi dan juga nilai-nilai tentang perjuangan dan rasa saling tolong menolong antara sesama manusia.

Metode pengumpulan data yang digunakan bersifat sekunder, yaitu sumber-sumber diambil dari buku dan internet. Untuk pengembangan sistem multimedia dilakukan berdasarkan metode M. Suyanto (2006) dimana pengembangan sistem multimedia berdasarkan tiga tahapan : Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi.

Video yang dihasilkan berdurasi 10 menit dan berekstensi .mp4 yang nantinya untuk dapat diputar melalui komputer dan diunggah ke situs internet yang menyediakan layanan untuk video seperti youtube.

**Kata Kunci:** 3d, Film, Animasi, Cinta, Another Desire



## **ABSTRACT**

*The purpose of this research is to create an animated video film-themed about the other side of love. This film as a medium to deliver a moral message to the people that our love to someone is less meaningful if we do not love the earth and also the values of struggle and sense of helping among the people.*

*Data collection methods used are secondary, the sources are taken from books and the internet. For the development of multimedia systems is based by the method of M. Suyanto (2006) in which the development of multimedia systems based on three stages: Pre-Production, Production, and Post Production.*

*The results of this video in the form of animated video film in 10 minutes and will have extension .mp4 for playback on a computer and uploaded to the internet, such as youtube.*

**Keyword: 3D, Movie, Animation, Love, Another Desire**

