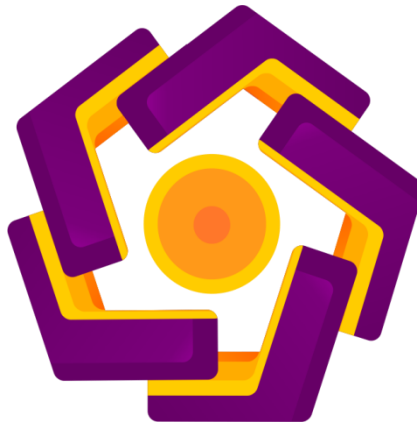


**ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM ANIMASI INDONESIA  
TUNISIAN MENGGUNAKAN ANIME STUDIO PRO**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Muhlis**

**10.11.4196**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM ANIMASI INDONESIA  
TUNISIAN MENGGUNAKAN ANIME STUDIO PRO**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhlis**

**10.11.4196**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 25 Mei 2018

**Dosen Pembimbing,**

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

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM ANIMASI INDONESIA  
TUNISIAN MENGGUNAKAN ANIME STUDIO PRO**

yang dipersiapkan dan disusun oleh  
**Muhlis**  
**10.11.4196**  
telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 18 Mei 2018

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

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

**Agus Purwanto, M.Kom.**  
**NIK. 190302229**


**Barka Satva, M.Kom.**  
**NIK. 190302126**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 24 Mei 2018

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan 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.

Segalah sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya sendiri.

Yogyakarta, 24 Mei 2018



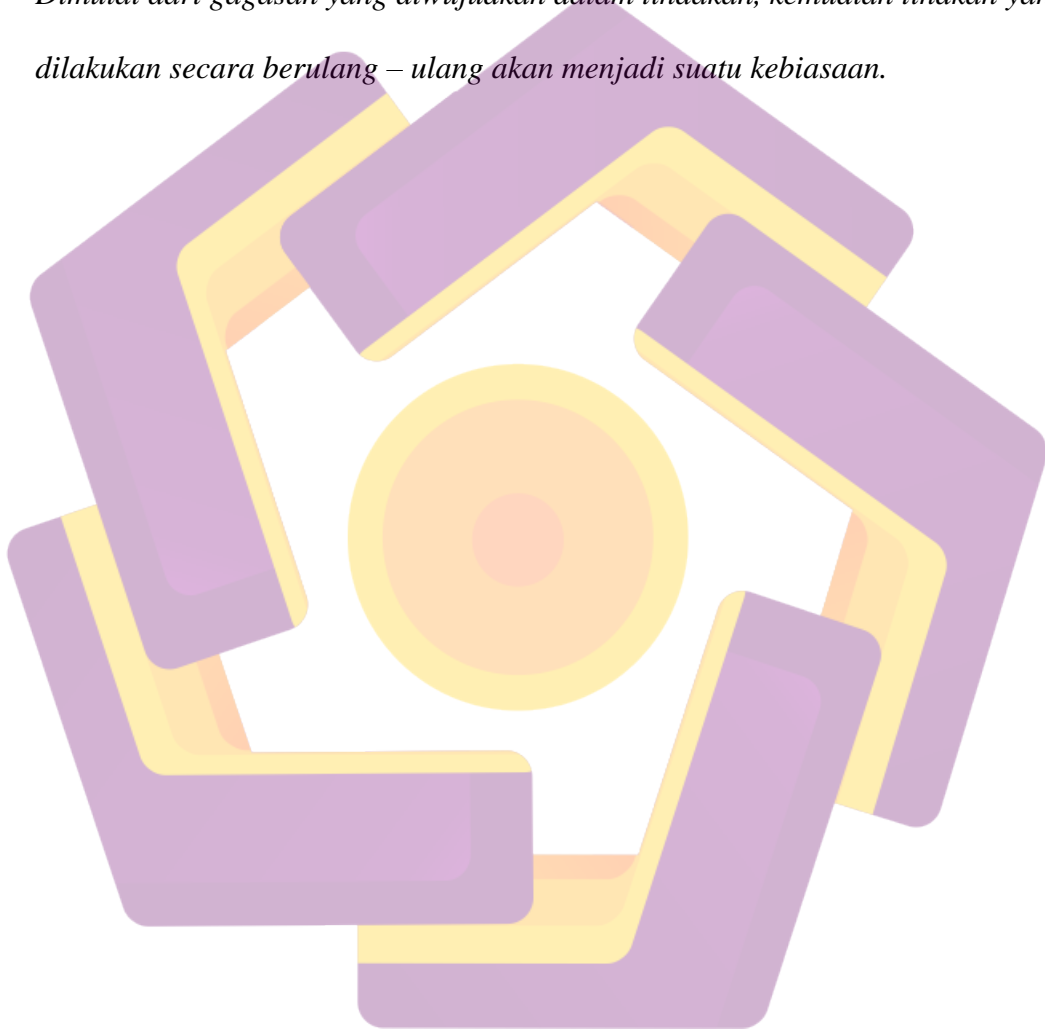
Muhlis

10.11.4196

## **MOTTO**

*“Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum kecuali kaum itu sendiri yang mengubah apa yang ada pada diri mereka”*

*Dimulai dari gagasan yang diwujudkan dalam tindakan, kemudian tindakan yang dilakukan secara berulang – ulang akan menjadi suatu kebiasaan.*



## PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Dengan rahmat Allah Yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang

Dengan ini saya persembahkan karya ini untuk :

1. Kedua orang tua saya, Ibu Hj Sitti dan Bapak Mudding, yang senantiasa mendoakan dan memberikan nasihat kepada saya, semoga beliau selalu diberikan kesehatan dan umur yang panjang aminnn.
2. Bapak/Ibu dosen UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA, terimakasih atas semua ilmu yang diberikan, semoga bermanfaat. Serta karyawan yang telah memberikan keramahannya. Terima kasih banyak.
3. Saudara saya, Sudirman, M.safri, Nasrulla, Faky, Nurba, Nur samsi, yg selalu mengingatkan dan memberikan suport, atas semua dukungannya saya ucapkan terimah kasih.
4. Teman – teman mahasiswa Asrama Paguntaka Kota Tarakan yang selalu memberikan suport kepada saya, Faky udin, M.Aziem, khoirul putra, Lando, M.Sidik, Saha, Reza, Robi, Robin, Ardi, Mark Steven, Yoktan, Fadhli, Juan, Asto, Deo, ikhsan dan semua teman- teman IKPMT yang saya hormati

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr. wb.

Puji dan syukur yang senantiasa penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya. Karna hanya atas kehendak-Nya penulis bisa menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “ Analisis Dan Perancangan Film Animasi Indonesian Tunisian Menggunakan Anime Studio Pro”

Skripsi ini disusun untuk melengkapi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Komputer pada UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA dan atas apa yang telah diajarkan selama perkuliahan baik teori maupun praktik.

Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini penulis ucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M. M. selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Ibu Krisnawati. S. Si. M. T, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Bapak Sudarmawan, M. T, selaku Ketua Prodi S1-Informatika.
4. Bapak Tonny Hidayat, M. Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah membantu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Kedua orang tua penulis, Ibu Hj Sitti dan Bapak Mudding,
6. Seluruh dosen dan karyawan UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
7. Sahabat penulis, Galih, Aan, Jiniarto, yang selalu mendukung.

Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuannya baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga apa yang telah mereka berikan dengan keikhlasan, mendapat pahala yang setimpal dari Tuhan Yang Maha Esa. Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, karena keterbatasan kemampuan dan pengalaman. Penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun untuk memperbaiki skripsi ini semoga dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Terimakasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 24 Mei 2018

Penulis



## DAFTAR ISI

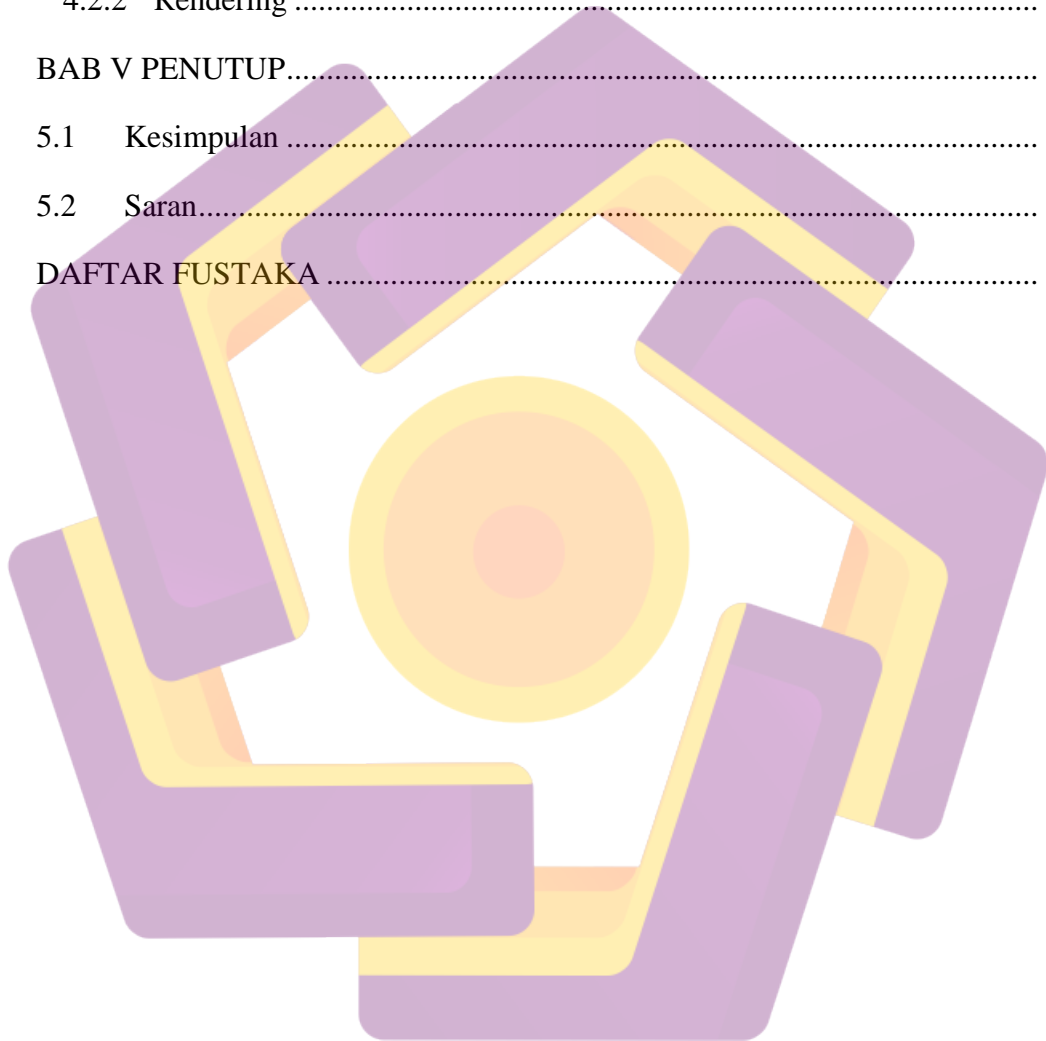
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1    Latara belakang.....	1
1.2    Rumusan Masalah.....	2
1.3    Batasan Masalah.....	2
1.4    Tujuan Penelitian.....	2
1.5    Manfaat Penelitian.....	3
1.6    Metode Penelitian.....	3
1.    Metode Pengumpulan Data.....	3
2.    Metode Perancangan Filem Kartun.....	4
1.7    Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1    Tinjauan Pustaka.....	6

2.2	Pengertian Animasi .....	8
2.3	Jenis-jenis Animasi .....	8
2.3.1	Animasi 2D.....	8
2.3.2	Animasi 3D.....	8
2.4	Jenis Animasi Berdasarkan Teknik Pembuatan .....	9
2.4.1	Animasi Sel (Cel Animation).....	9
2.4.2	Animasi Frame (frame animation) .....	10
2.4.3	Animasi Sprite (Sprite Animation).....	10
2.4.4	Animasi Lintasan (Path Animation).....	11
2.4.5	Animasi Spline .....	11
2.4.6	Animasi Vektor .....	12
2.4.7	Animasi Karakter (Character Animation).....	13
2.5	Prinsip Animasi.....	13
2.5.1	Squash and Stretch .....	14
2.5.2	Anticipation .....	14
2.5.3	Staging.....	15
2.5.4	Straight-Ahead Action and Pose-To-Pose.....	15
2.5.5	Follow-Through and Overlapping Action.....	16
2.5.6	Slow In – Slow Out .....	17
2.5.7	Arcs .....	18
2.5.8	Secondary Action .....	18
2.5.9	Timing and Spacing.....	19
2.5.10	Exaggeration .....	19
2.5.11	Solid Drawing.....	20
2.5.12	Appeal.....	21

2.6	Kebutuhan Dasar Peralatan Film Kartun .....	21
2.6.1	Drawing Table/Lightboxes.....	21
2.6.2	Decent Chair.....	22
2.6.3	Desk Lighting.....	23
2.6.4	<i>Mirror</i> /Cermin.....	23
2.6.5	<i>Paper</i> /Kertas.....	24
2.6.6	Pensil.....	24
2.6.7	Eraser.....	25
2.6.8	Punch/Peghole.....	25
2.6.9	Pegbar.....	25
2.6.10	Scanner.....	26
2.6.11	Komputer.....	26
2.6.12	Kamera/Webcam.....	27
2.7	Tahap-Tahap Memproduksi Animasi Film Kartun.....	28
2.7.1	Pra Produksi.....	28
2.7.1.1	Menentukan Tema.....	28
2.7.1.2	Membuat Logline.....	28
2.7.1.3	Penulisan Sinopsis.....	28
2.7.1.4	Pembuatan Karakter.....	29
2.7.1.5	Storyboard.....	29
2.7.2	Proses Produksi.....	30
2.7.2.1	<i>Drawing</i> .....	31
2.7.2.2	Coloring.....	31
2.7.2.3	Background dan Foreground.....	31
2.7.2.4	Animating dan Editing.....	31

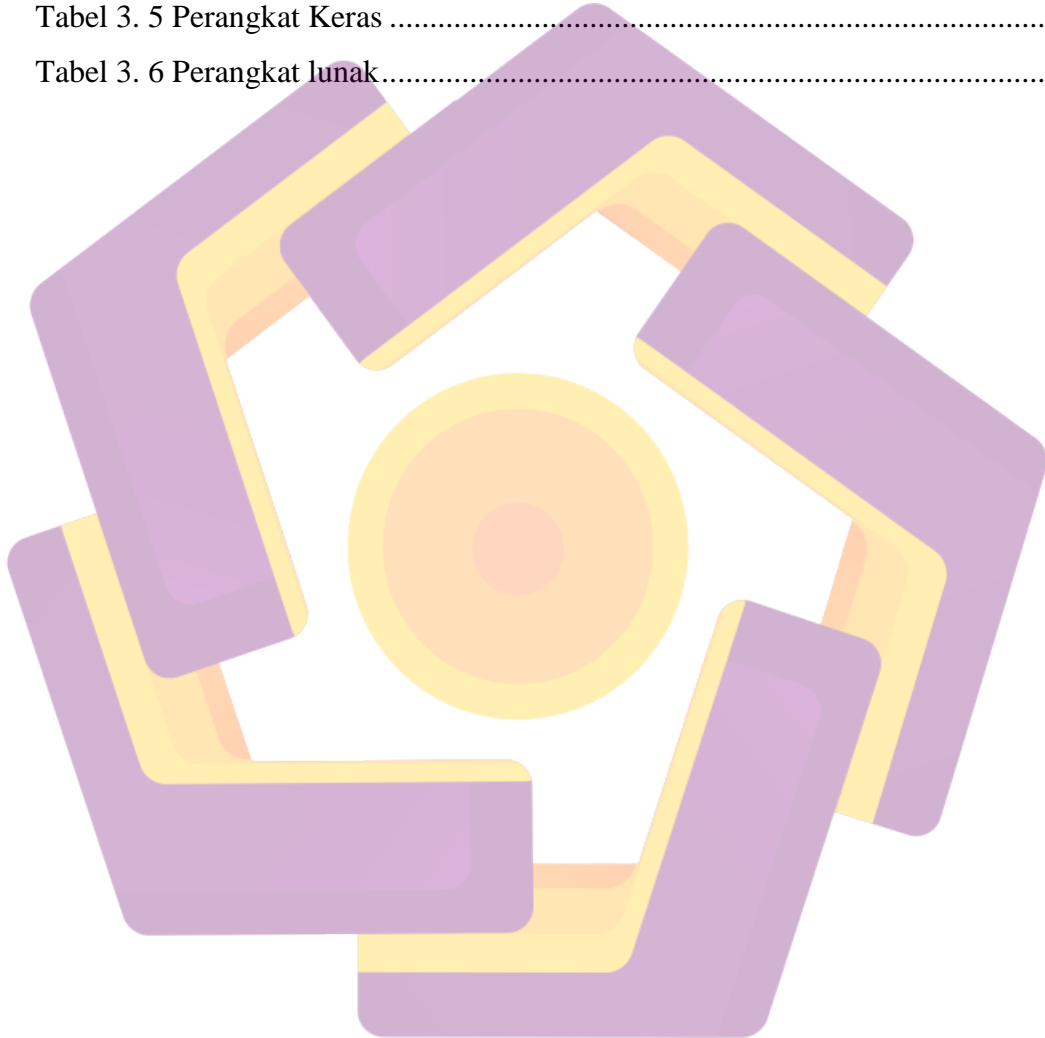
2.7.3	Pasca Produksi.....	32
<b>BAB III ANALISI DAN PERANCANGAN.....</b>		<b>33</b>
3.1	Tinjauan Umum .....	33
3.2	Diagram Tahapan Film Animasi Indonesian Tunisian .....	35
3.2.1	Diagram Tahapan Pra Produksi.....	35
3.2.2	Diagram Tahapan Produksi .....	35
3.2.3	Diagram Tahapan Pasca Produksi .....	36
3.3	Review dan Koreksi Film Animasi.....	36
3.4	Analisis Kebutuhan Produksi.....	37
3.4.1	Kebutuhan Perangkat Keras .....	38
3.4.2	Kebutuhan Perangkat Lunak .....	39
3.4.3	Kebutuhan Brainware.....	39
3.5	Pra Produksi.....	41
3.5.1	Ide Cerita .....	43
3.5.2	Tema Video .....	43
3.5.3	Logline.....	43
3.5.4	Penulisan Sinopsis .....	43
3.5.5	Pembuatan Karakter .....	44
4.8.6	Storyboard Indonesian Tunisian.....	47
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>		<b>88</b>
4.1	Produksi .....	88
4.1.1	Drawing .....	88
4.1.2	Modeling Karakter .....	89
4.1.3	Coloring.....	93
4.1.4	Background and Foreground .....	96

4.1.5 Animasi dan Editing.....	99
4.1.6 Sound.....	103
4.2 Pasca Produksi .....	103
4.2.1 Editing .....	103
4.2.2 Rendering .....	106
BAB V PENUTUP.....	108
5.1 Kesimpulan .....	108
5.2 Saran.....	109
DAFTAR FUSTAKA .....	110



## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Diagram Tahapan Pra Produksi .....	35
Tabel 3. 2 Diagram Tahapan Produksi.....	35
Tabel 3. 3 Diagram Tahapan Pasca Produksi.....	36
Tabel 3. 4 Review dan Koreksi Film Animasi.....	36
Tabel 3. 5 Perangkat Keras .....	38
Tabel 3. 6 Perangkat lunak.....	39



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Animasi Sel .....	9
Gambar 2. 2 Animasi Frame .....	10
Gambar 2. 3 Animasi Sprite.....	11
Gambar 2. 4 Animasi Path .....	11
Gambar 2. 5 Animasi Spline .....	12
Gambar 2. 6 Animasi Vektor .....	12
Gambar 2. 7 Animasi Karakter .....	13
Gambar 2. 8 Contoh Gambar Squash and Stretch.....	14
Gambar 2. 9 Contoh Gambar Anticipation .....	14
Gambar 2. 10 Contoh Gambar Staging .....	15
Gambar 2. 11 Contoh Gambar Straight-Ahead Action.....	16
Gambar 2. 12 Contoh Gambar Pose-To-Pose .....	16
Gambar 2. 13 Contoh Gambar Follow-Through and Overlapping Action .....	17
Gambar 2. 14 Contoh Gambar Slow In – Slow Out .....	17
Gambar 2. 15 Contoh Gambar Arcs.....	18
Gambar 2. 16 Contoh Gambar Secondary action.....	18
Gambar 2. 17 Contoh Gambar Timing .....	19
Gambar 2. 18 Contoh Gambar <i>Exaggeration</i> .....	20
Gambar 2. 19 Contoh Gambar Solid drawing.....	20
Gambar 2. 20 Contoh Gambar Appeal.....	21
Gambar 2. 21 Contoh Gambar <i>Drawing Table/Lightboxes</i> .....	22
Gambar 2. 22 Contoh Gambar <i>Decent Chair</i> .....	22
Gambar 2. 23 Contoh Gambar <i>Desk Lighting</i> .....	23
Gambar 2. 24 Contoh Gambar <i>Mirror/Cermin</i> .....	23
Gambar 2. 25 Contoh Gambar Kertas A4.....	24
Gambar 2. 26 Contoh Gambar Pensil Mekanik .....	24
Gambar 2. 27 Contoh Gambar <i>Eraser</i> .....	25
Gambar 2. 28 Contoh Gambar <i>Punch</i> .....	25
Gambar 2. 29 Contoh Gambar Pegbar .....	26
Gambar 2. 30 Contoh Gambar Scanner .....	26

Gambar 2. 31 Contoh Gambar Komputer .....	27
Gambar 2. 32 Contoh Gambar Rostrum Camera .....	27
Gambar 2. 33 Format <i>Storyboard</i> Tiga Kolom .....	30
Gambar 3. 1 Bagan Tahapan Produksi film animasi Indonesian Tunisi .....	34
Gambar 3. 2 Bagan Proses Pra Produksi .....	42
Gambar 3. 3 Karakter Anka .....	45
Gambar 3. 4 Karakter Henene .....	46
Gambar 4. 1 Tampilan new project .....	90
Gambar 4. 2 Hasil Import File JPG .....	91
Gambar 4. 3 proses modeling karakter .....	92
Gambar 4. 4 Hasil Modeling karakter menggunakan Corel Draw .....	93
Gambar 4. 5 Proses coloring .....	94
Gambar 4. 6 Hasil Coloring dengan Corel Draw .....	95
Gambar 4. 7 Tampilan awal proses background and foreground .....	96
Gambar 4. 8 Tampilan proses impor file gambar .....	97
Gambar 4. 9 Background atau Foreground pada Anime Studio .....	98
Gambar 4. 10 Background atau Foreground pada Anime Studio .....	99
Gambar 4. 11 Proses Animasi .....	100
Gambar 4. 12 Animasi dan Editing pada Anime Studio .....	101
Gambar 4. 13 Animasi dan Editing pada Adobe After Effect .....	102
Gambar 4. 14 Animasi dan Editing pada Adobe Premire Pro .....	104
Gambar 4. 15 Menu Setting Ukuran Lembar Kerja Adobe Premiere Pro .....	105
Gambar 4. 16 proses Rendering project .....	106
Gambar 4. 17 Export Video .....	107



## INTISARI

Video atau film animasi adalah hal yang hampir setiap waktu dijumpai, terlebih kemajuan teknologi yang sangat mendukung untuk bisa menampilkan atau menonton video animasi dimana saja dan kapan saja.

Terbukti animasi mempunyai nilai tersendiri untuk memanjakan penontonnya dengan jenis animasi yang sangat beragam hingga membuat kesan unik dan menarik.

Banyak perusahaan atau industri kreatif yang memperkenalkan product, mengiklankan atau memasarkan product mereka dengan jenis video animasi dengan tujuan meningkatkan nilai jual. Banyak juga Vlogger atau orang yang hobby membuat video untuk di upload di YouTube, Instagram, atau social media lainnya dalam bentuk animasi. Namun untuk skala Indonesia sendiri masih sangat jarang yang membuat Channel atau saluran media dalam bentuk video atau film yang keseluruhan film atau videonya dalam bentuk animasi.

Untuk itu saya ingin memulai dari skripsi atau tugas akhir saya sebagai langkah awal saya untuk terjun di dunia industry kreatif animasi.

Judul animasi yang akan saya bawakan disini adalah “Indonesian Tunisian” sebuah short movie yang bercerita tentang pasangan berbeda negara.

**Kata kunci :** film animasi 2D, indonesia tunisia.

## ABSTRACT

Video or animated film is the thing that almost every time you found, what technological advances are very supportive of being able to display or watch the animated video anywhere and anytime.

Proven animation has its own value to indulge with the kind of audience various animation to create the impression of a unique and interesting.

Many companies or creative industries to introduce a product, advertise or market their product with the kind of animated video with the aim of increasing the value of selling. Many also Vloger or a hobby of making a video to upload on YouTube, Instagram, or other social media in the form of animation. But for Indonesia's own scale is still very rarely that make Channel or media channels in the form of video or movie that film or video in the form of animation.

For that I would like to start from the thesis or final project me as my initial steps to plunge in the world of creative animation industry.

Title animation which I will bring here is the "Indonesian Tunisian" a short movie that told me about the different partner countries.

**Keywords :** Film animation 2D, Indonesian Tunisian