

**PEMBUATAN FILM PENDEK 2D “AYAM DAN ELANG”
DENGAN TEMA AYAM KECIL YANG NAKAL**

SKRIPSI



disusun oleh

Lisman Prihadi

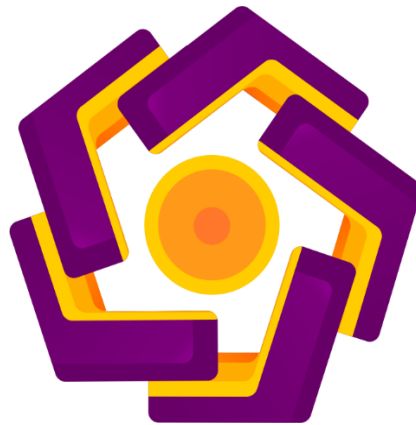
10.11.4493

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PEMBUATAN FILM PENDEK 2D “AYAM DAN ELANG”
DENGAN TEMA AYAM KECIL YANG NAKAL**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Lisman Prihadi

10.11.4493

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN FILM PENDEK 2D “AYAM DAN ELANG”
DENGAN TEMA AYAM KECIL YANG NAKAL**

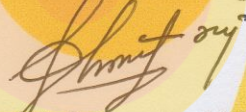
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Lismanprihadi

10.11.4493

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 Mei 2017

Dosen Pembimbing,



Dhany Ariatmanto, M.Kom.

NIK. 190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN FILM PENDEK 2D “AYAM DAN ELANG”

DENGAN TEMA AYAM KECIL YANG NAKAL

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Lisman Prihadi

10.11.4493

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 31 Mei 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Dhani Ariatmanto, M.Kom.

NIK. 190302197

Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.

NIK. 190302105

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom.

NIK. 190302047

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 12 Juni 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krishawati, 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 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.

Bantul, 8 Juni 2017

Penulis,



Lisman Prihadi

NIM. 10.11.4493

MOTTO

“man jadda wa jada”

(Muhammad).

“sesungguhnya bersama kesulitan terdapat kemudahan”

(Q.S. Al-Insyiroh :6).

“jangan mati-matian mencari sesuatu yang tidak dibawa mati”

(Emha Ainun Najib).

“jangan pernah malas untuk bergerak dan jangan pernah menunda-nunda”

(Lisman Prihadi).



PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur kepada tuhan yang maha asik, pencipta seluruh alam semesta dari organisme terkecil. Terimakasih kepada Muhammad sang idola yang telah membawa nikmat islam kedalam hidup ini. Tidak lupa pula saya ucapkan terimakasih kepada guru-guru dan kiai yang telah memberikan banyak ilmu.

Karya sederhana ini tidak akan bisa hadir tanpa adanya orang-orang yang telah hadir dan mengambil peran kedalam hidup saya, untuk itu karya ini saya persembahkan untuk:

1. Orang tua terutama ibuku tercinta dan saudara-saudara yang selalu mendoakan yang terbaik.
2. Guru-guru Amikom atas ilmu yang diberikannya, dan pak Yanto yang menginspirasi.
3. Paguyuban alumni Darul 'Ulum.
4. Teman-teman penyeruput kopi.
5. Orang spesial yang setia menemani saya Si Ucil
6. Teman seperjuangan: Ahmad Jainul, Icmi, Ucup, Dian, Sofa, Bayek, Yuda, dan lainnya yang memang sengaja di *hidden*.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah yang maha kuasa, yang telah memberikan limpahan nikmat, rahmat dan kesempatannya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pembuatan Film Pendek 2D “Ayam Dan Elang” Dengan Tema Ayam Kecil Yang Nakal”. Selesainya skripsi ini berkat bantuan, bimbingan, dan arahan dari jasa beberapa pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. Rektor Universitas AMIKOM YOGYAKARTA,
2. Sudarmawan, MT. Selaku Ketua Program Studi S1 Informatika
3. Dhani Ariatmanto, M.Kom. Dosen pembimbing yang telah memberikan masukan, arahan, dan perbaikan pada skripsi ini,
4. Krisnawati, S.Si, MT. Dekan Fakultas Ilmu Komputer dan Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi,
5. Melwin Syafrizal, S.Kom.,M.Eng. dan Amir Fatah Sofyan,ST, M.Kom. selaku penguji,
6. Semua pihak yang telah ikut membantu hingga skripsi ini terselesaikan.

Semoga jasa dan amal baiknya dibalas dengan yang lebih baik oleh Allah. Penulis tentunya menyadari akan kekurangan dalam penyusunan skripsi sederhana ini yang masih jauh dari kata sempurna. Akhirnya, penulis hanya bisa mengucapkan semoga skripsi ini bisa memberikan manfaat dan inspirasi kepada orang lain.

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	2
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.5.1.1 Metode Study pustaka	3
1.5.1.2 Metode Observasi	3
1.5.2 Metode Analisis	3
1.5.3 Metode Perancangan	4
1.5.4 Metode Testing	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Animasi.....	7

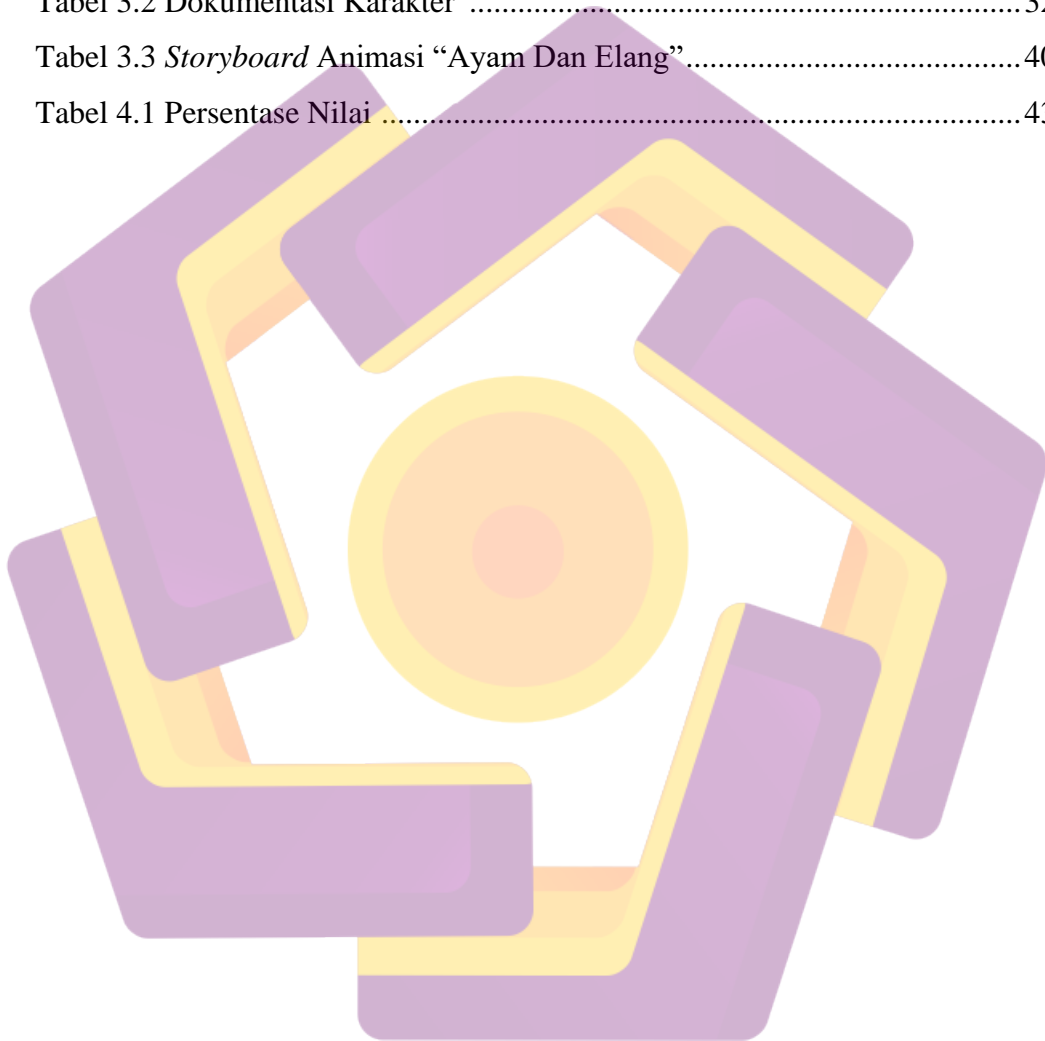
2.2.1	Pengertian Animasi	7
2.2.2	Sejarah Animasi	8
2.2.3	Jenis Animasi	8
2.2.3.1	Animasi Sel (<i>Cell Animation</i>).....	8
2.2.3.2	Animasi <i>Sprite</i> (<i>Sprite Animation</i>).....	9
2.2.3.3	Animasi Lintasan (<i>Path Animation</i>).....	9
2.2.3.4	Animasi <i>Spline</i>	9
2.2.3.5	Animasi Vektor (<i>Vector Animation</i>).....	9
2.2.3.6	Animasi Karakter (<i>Character Animation</i>)	9
2.2.3.7	<i>Computational Animation</i>	10
2.2.3.8	<i>Morphing</i>	10
2.2.4	Prinsip Animasi.....	10
2.2.4.1	<i>Squash And Stretch</i>	10
2.2.4.2	<i>Anticipation</i>	10
2.2.4.3	<i>Staging</i>	11
2.2.4.4	<i>Straight Ahead Action And Pose To Pose</i>	11
2.2.4.5	<i>Follow Through And Overlapping Action</i>	12
2.2.4.6	<i>Slow In Slow Out</i>	12
2.2.4.7	<i>Arcs</i>	13
2.2.4.8	<i>Secondary Action</i>	13
2.2.4.9	<i>Timing</i>	14
2.2.4.10	<i>Exaggeration</i>	14
2.2.4.11	<i>Solid Drawing</i>	15
2.2.4.12	<i>Appeal</i>	15
2.2.5	Kebutuhan Dasar Peralatan <i>Animation</i>	16
2.2.5.1	<i>Pencils / Pensil</i>	16
2.2.5.2	<i>Peper / Kertas</i>	16
2.2.5.3	<i>Erase / Penghapus Pensil</i>	16
2.2.5.4	<i>Drawing Table</i>	16
2.2.5.5	<i>Desk Lighting</i>	17
2.2.5.6	<i>Decent Chair</i>	17

2.2.5.7	<i>Pegbar</i>	17
2.2.5.8	<i>Mirror / Cermin</i>	17
2.2.5.9	<i>Scanner</i>	17
2.2.5.10	Komputer	17
2.3	Metode Analisis	17
2.3.1	Metode Analisis STP (<i>Segmentation, Targeting, Positioning</i>)	18
2.3.2	Metode Analisis Naratif	18
2.4	Metode Perancangan	19
2.4.1	Pra Produksi	19
2.4.1.1	Ide Cerita.....	19
2.4.1.2	Menentukan Tema Film.....	19
2.4.1.3	Membuat <i>Logline</i>	19
2.4.1.4	Penulisan Sinopsis.....	29
2.4.1.5	<i>Storyboard</i>	20
2.4.1.6	Pembuatan Karakter.....	20
2.4.2	Produksi	21
2.4.2.1	<i>Drawing</i>	21
2.4.2.2	<i>Coloring</i>	21
2.4.2.3	<i>Background And Forground</i>	21
2.4.2.4	<i>Animating</i>	21
2.4.2.5	<i>Editing</i>	22
2.4.3	Pasca Produksi	22
2.5	Metode Testing	22
2.5.1	Pembuatan Kuesioner	23
2.5.2	Pengukuran Dan Penyusunan Skala	24
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		29
3.1	Tinjauan Umum	29
3.1.1	Analisis Animasi.....	29
3.1.2	Analisis Karakter	29
3.2	Analisis Kebutuhan	35
3.2.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	35

3.2.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	35
3.2.3	Alur Perancangan.....	35
3.3	Pra Produksi	36
3.3.1	Ide Cerita.....	36
3.3.2	Menentukan Tema Film.....	37
3.3.3	<i>Logline</i>	37
3.3.4	Sinopsis.....	37
3.3.5	<i>Storyboard</i>	40
3.3.6	Pembuatan Karakter.....	43
3.3.7	<i>Screenplay</i>	45
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		47
4.1	Implementasi	47
4.1.1	Pembuatan Karakter	47
4.1.2	Merancang <i>Background</i>	48
4.1.3	Merancang Dan Mengolah Suara	49
4.1.4	Merancang Animasi	50
4.2	<i>Editing</i>	51
4.2.1	<i>Rendering</i>	51
4.3	Pembahasan	52
4.3.1	Pembahasan Kebutuhan Fungsional Dengan Hasil Akhir	52
4.3.2	Pembahasan Penyampaian Cerita	52
4.4	Tanggapan Responden Terhadap Pembuatan Film Animasi 2D “Ayam Dan Elang” Dengan Tema Ayam Kecil Yang Nakal	53
BAB V PENUTUP		56
5.1	Kesimpulan	56
5.2	Saran	57
DAFTAR PUSTAKA		58
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Contoh Skala <i>Likert</i>	26
Tabel 2.2 Bobot Nilai	26
Tabel 3.1 Dokumentasi Karakter Tom	32
Tabel 3.2 Dokumentasi Karakter	32
Tabel 3.3 <i>Storyboard</i> Animasi “Ayam Dan Elang”	40
Tabel 4.1 Persentase Nilai	43



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Squash And Stretch</i>	10
Gambar 2.2 <i>Anticipation</i>	11
Gambar 2.3 <i>Staging</i>	11
Gambar 2.4 <i>Straight Ahead Action And Pose To Pose</i>	12
Gambar 2.5 <i>Follow Through And Overlapping Action</i>	12
Gambar 2.6 <i>Slow In Slow Out</i>	13
Gambar 2.7 <i>Arcs</i>	13
Gambar 2.8 <i>Secondary Action</i>	14
Gambar 2.9 <i>Timing</i>	14
Gambar 2.10 <i>Exaggeration</i>	15
Gambar 2.11 <i>Solid Drawing</i>	15
Gambar 2.12 <i>Appeal</i>	16
Gambar 3.1 Contoh Karakter Animasi Tom And Jerry	31
Gambar 3.2 Contoh Karakter Animasi Si Kancil	31
Gambar 3.3 Karakter Animasi Ayam Dan Elang	34
Gambar 3.4 Diagram Rencana Pembuatan Film Kartun	36
Gambar 3.5 Rancangan Karakter Elang	43
Gambar 3.6 Rancangan Karakter Ibu Ayam	44
Gambar 3.7 Rancangan Karakter Anak Ayam	45
Gambar 3.8 <i>Screenplay</i> Animasi “Ayam Dan Elang”	46
Gambar 4.1 Toon Boom Studio 8.1	47
Gambar 4.2 Pembuatan Karakter Menggunakan Toon Boom Studio 8.1.....	48
Gambar 4.3 Pembuatan <i>Background</i> Menggunakan Toon Boom Studio 8.1 ..	49
Gambar 4.4 Pengolahan Suara Menggunakan Toon Boom Studio 8.1	50
Gambar 4.5 Pembuatan Animasi Menggunakan Toon Boom Studio 8.1	51
Gambar 4.6 Rendering Menggunakan Toon Boom Studio 8.1	52

INTISARI

Perkembangan film animasi membuat para pengembang film lebih antusias dalam membuat ide-ide lebih kreatif dalam pembuatannya. Khusus di Indonesia, pengembangan animasi cukup menyenangkan. Begitu banyak film animasi yang ditemukan dari berbagai kalangan.

Film digunakan untuk mengekspresikan ide, pendapat, atau gagasan. Apalagi film ini merupakan media yang efektif untuk mengkomunikasikan pesan. Ada berbagai bentuk film, salah satunya adalah kartun dengan berbagai kepribadian dan karakter

Saat ini animasi telah menjadi kebutuhan hiburan bagi anak-anak dan juga orang dewasa. Ada banyak film animasi yang telah menarik perhatian lebih dari pada buku bacaan bergambar yang sebelumnya disukai. Kenyataan ini melahirkan ide untuk membuat film animasi. Ide tentang sebuah film pendek yang bercerita tentang ayam dan elang.

Perancangan animasi ini bertujuan sebagai hiburan, Dengan hal ini pula diharap industry animasi di Indonesia bisa berkembang pesat dengan seiring berjalanya waktu.

Perancangan film animasi ini menghasilkan sebuah film animasi 2D yang bersifat hiburan namun menginspirasi penonton agar bisa membuat animasi yang lebih bagus, film ini diharapkan dapat menjadi inspirasi agar dapat meningkatkan minat para penonton untuk megembangkan animasi menjadi lebih baik lagi.

Toon Boom Studio 8.1 adalah perangkat lunak untuk membuat animasi 2D, Toon Boom Studio 8.1 adalah bagian dari beberapa baris perangkat lunak toonboom yang khusus ditujukan untuk pembuatan animasi profesional. Toon Boom Studio 8.1 menyediakan fasilitas yang lengkap untuk membantu menciptakan animasi, yang mendukung alat khusus seperti pembuatan animasi Inverse Kinematic 2D, lip-sync, camera View, dll.

Dengan *software* optimasi Toon Boom Bernyawa dengan *Bone Creator*, dan dengan menggunakan *Inverse Kinematic*, diharapkan memudahkan animator untuk menciptakan gerak karakter yang lebih natural.

Kata Kunci: Toon Boom, 2D *animation*, *Bone Creator*, *Cartoon*, *Inverse Kinematic*

ABSTRACT

The development of animated films makes the film developers more enthusiastic in making more creative ideas in the making. Especially in Indonesia, the development of animation is quite fun. So many animated movies are found from various circles.

Movies are used to express ideas, opinions, or ideas. Moreover, this film is an effective medium to communicate the message. There are various forms of film, one of which is a cartoon with various personalities and characters

Nowadays animation has become a necessity of entertainment for children as well as adults. There are many animated films that have attracted more attention than the previously favored reading books. This fact gave birth to the idea of making animated films. The idea of a short film that tells of chickens and eagles.

The design of animation is intended as entertainment, With this also expected animation industry in Indonesia can grow rapidly with over time.

The design of this animated film produces a 2D animated movie that is entertainment but inspires the audience to create a better animation, this film is expected to be an inspiration in order to increase the interest of the audience to develop the animation for the better.

Toon Boom Studio 8.1 is software for creating 2D animation, Toon Boom Studio 8.1 is part of several lines of toonboom software specifically intended for professional animation creation. Toon Boom Studio 8.1 provides complete facilities to help create animations, which support special tools like Inverse Kinematic 2D animation, lip-sync, camera View, etc.

With the Upon Boom Animate Optimization software with Bone Creator, and by using Inverse Kinematic, it is expected to make it easier for animators to create more natural character moves.

Keywords: Toon Boom, 2D animation, Bone Creator, Cartoon, Inverse Kinematic

