

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “MALIN KUNDANG” DENGAN  
MENGUNAKAN *RIGGING ADOBE AFTER EFFECT CS6***

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Muhammad Ivan Kurniawan**

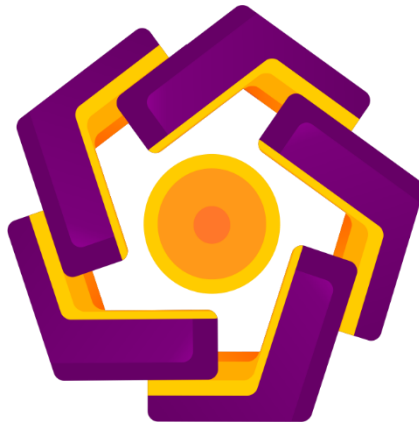
**13.12.7162**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “MALIN KUNDANG” DENGAN  
MENGUNAKAN *RIGGING ADOBE AFTER EFFECT CS6***

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**Muhammad Ivan Kurniawan**

**13.12.7162**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “MALIN KUNDANG” DENGAN  
MENGUNAKAN *RIGGING ADOBE AFTER EFFECT CS6***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Ivan Kurniawan**

**13.12.7162**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 30 Maret 2016

**Dosen Pembimbing,**

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

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “MALIN KUNDANG” DENGAN  
MENGUNAKAN *RIGGING ADOBE AFTER EFFECT CS6***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Ivan Kurniawan**

**13.12.7162**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 2 Juni 2017

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom**

**NIK. 190302047**




**Anggit Dwi Hartanto, M.Kom**

**NIK. 190302163**



**Agus Purwanto, M.Kom**

**NIK. 190302229**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 8 Juni 2017

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Kristiayati, 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta , 8 Juni 2017



Muhammad Ivan Kurniawan

NIM. 13.12.7162

## MOTTO

*”Kesusksesan hanya dapat diraih dengan segala upaya dan usaha dengan doa”*

*”Hadapi semua dengan senyuman, karena dengan senyuman beban hidup akan terasa lebih ringan”*

*”Selalu berpikir besar, dan bertindak mulai sekarang”*

*”Percayalah, Allah tak pernah salah dalam memberi rezeki kepada seseorang”*



## PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa sebagai tanda rasa syukur atas segala nikmat dan karunia sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kepada orang tua, bapak Aang Sugiyarto dan ibu Sukismiarsih yang selalu mendo'akan, dan bersabar mencurahkan kasih sayang kepada saya. Dan yang telah membiayai dan mendidik saya hingga sekarang ini.
2. Kepada saudara-saudara saya telah melancarkan penulisan skripsi ini.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom sebagai dosen pembimbing skripsi, saya mengucapkan terimakasih banyak atas masukan, saran, dan himbauan sehingga dapat terselesaikanya skripsi ini dengan baik dan lancar.
4. Terimakasih khususnya teman-teman kos Nasir, yang sudah membantu menyelesaikan skripsi ini.
5. Terimakasih kepada Ibu Windy Suryaningrum, S.Pd yang telah bersedia diwawancarai untuk penyelesaian skripsi ini.
6. Kepada teman-teman kelas 13-S1SI-01 (SIONE) saya ucapkan banyak terimakasih sudah mendukung dan mendoakan agar terselaikanya skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat ALLAH SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pembuatan Film Animasi 2D ”Malin Kundang” Dengan Menggunakan *Rigging Adobe After Effect CS6*” ini disusun sebagai salah satu syarat guna menyelesaikan studi pada jenjang S-1 Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam kesempatan ini dengan segala kerendahan hati penulis sampaikan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada pihak yang telah mendukung, membantu dan membimbing, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan seperti yang diharapkan, khususnya kepada :

1. ALLAH SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya yang diberikan kepada penulis.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer dan Kaprodi S-1 Jurusan Sistem Informasi.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
5. Seluruh para Dosen, Asisten Dosen, Karyawan dan Teknisi Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan fasilitas, dukungan dan ilmu selama di perkuliahan.



6. Kedua orang tua tercinta beserta segenap keluarga yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan motivasi.
7. Teman-teman saya yang telah membantu dan mendukung dalam penulisan skripsi ini.
8. Dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu dalam melancarkan penyusunan skripsi ini sampai selesai.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis bersedia menerima kritik dan saran, serta masukan yang bersifat membangun agar selanjutnya skripsi ini menjadi lebih baik lagi. Harapan penulis semoga skripsi ini berguna bagi semua pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta , 8 Juni 2017

Penulis

## DAFTAR ISI

PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “MALIN KUNDANG” DENGAN MENGGUNAKAN RIGGING ADOBE AFTER EFFECT CS6 .....	1
PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “MALIN KUNDANG” DENGAN MENGGUNAKAN RIGGING ADOBE AFTER EFFECT CS6 .....	I
PERNYATAAN .....	III
MOTTO .....	V
PERSEMBAHAN .....	VI
KATA PENGANTAR .....	VII
DAFTAR ISI .....	IX
DAFTAR TABEL .....	XIV
DAFTAR GAMBAR .....	XV
INTISARI .....	XVIII
ABSTRACT .....	XIX
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.5.1 Bagi Peneliti .....	4
1.5.2 Bagi Pengguna .....	4
1.6 Metode Penelitian .....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.6.2 Analisis .....	5
1.6.3 Metode Pembuatan Film Animasi .....	6
1.6.4 Evaluasi .....	6
1.7 Sistematika Penulisan .....	6
BAB II LANDASAN TEORI .....	8
2.1 Kajian Pustaka .....	8

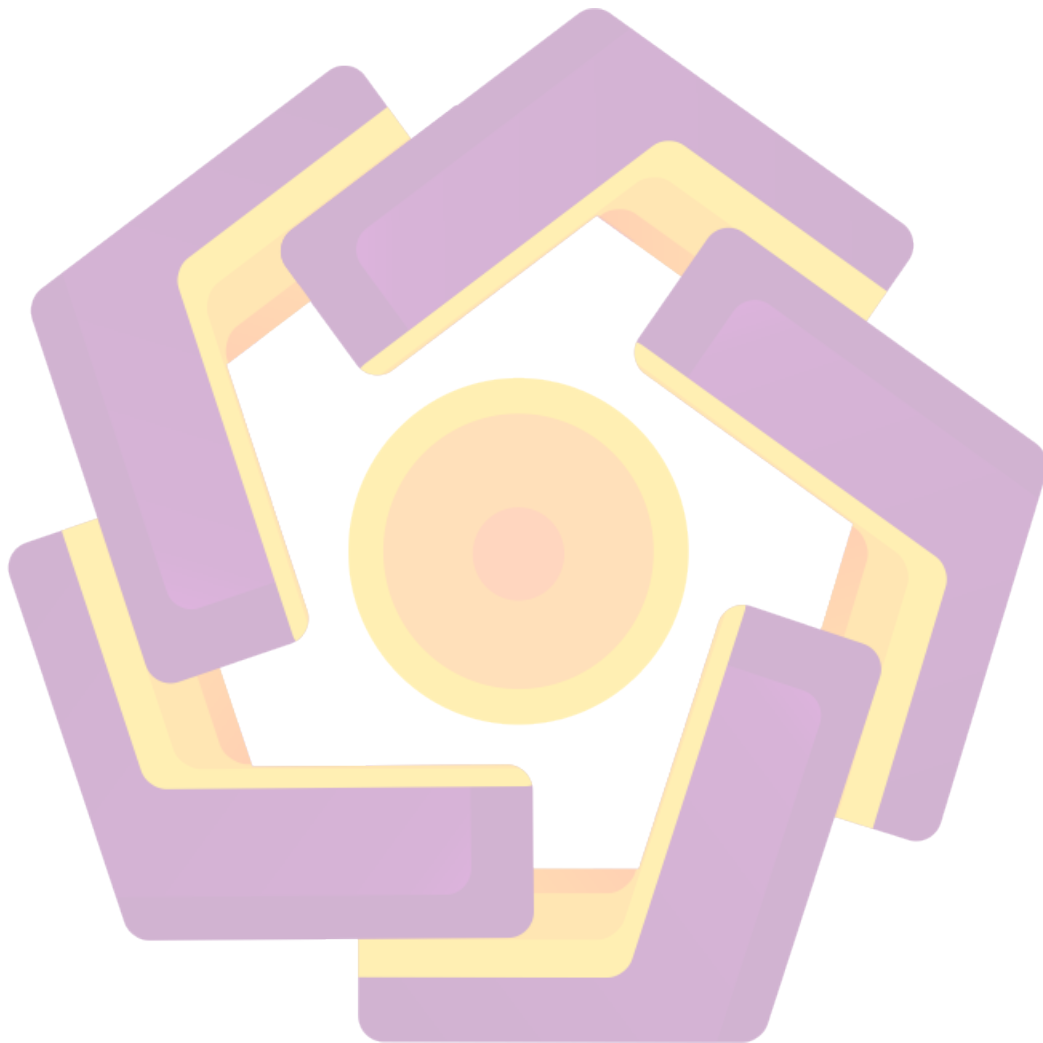
2.2	Pengertian Film dan Animasi .....	9
2.2.1	Pengertian Film .....	9
2.2.2	Animasi [5].....	9
2.2.2.1	Pengertian Animasi 2D.....	10
2.3	Teknik Animasi [7].....	10
2.3.1	Animasi Cell.....	11
2.3.2	Animasi Frame .....	11
2.3.3	Animasi Sprite .....	11
2.3.4	Animasi Lintasan (Path Animation).....	11
2.3.5	Animasi Spline .....	12
2.3.6	Animasi Vektor .....	12
2.3.7	Animasi Karakter.....	12
2.3.8	Computasional Animation.....	12
2.3.9	Morphing .....	13
2.4	Prinsip-Prinsip Animasi.....	13
2.4.1	Squash and Stretch .....	13
2.4.2	Anticipation .....	14
2.4.3	Staging.....	14
2.4.4	Straight Ahead Action and Pose to Pose Action .....	15
2.4.5	Follow Through and Overlapping .....	15
2.4.6	Ease In and Ease Out .....	16
2.4.7	Arc .....	16
2.4.8	Secondary Action .....	17
2.4.9	Timing .....	18
2.4.10	Exaggeration.....	18
2.4.11	Solid Drawing.....	19
2.4.12	Persnality/ Appeal .....	20
2.5	Proses Pembuatan Film Animasi.....	21
2.5.1	Pra Produksi.....	21
2.5.1.1	Ide .....	21
2.5.1.2	Tema .....	22
2.5.1.3	Logline.....	22

2.5.1.4	Sinopsis.....	22
2.5.1.5	Diagram Scene.....	22
2.5.1.6	Character Development .....	24
2.5.1.7	Storyboard .....	24
2.5.2	Produksi .....	25
2.5.2.1	Key Animatitor .....	25
2.5.2.2	In Between.....	26
2.5.2.3	Scanning .....	26
2.5.2.4	Background.....	26
2.5.2.5	Coloring .....	27
2.5.3	Pasca Produksi.....	27
2.5.3.1	Editing .....	27
2.5.3.2	Finishing .....	27
2.6	Rigging After Effect.....	27
2.7	Cerita Rakyat .....	30
2.8	Metode Analisis [1] .....	31
2.8.1	Analisis Kebutuhan Sistem.....	31
2.8.1.1	Kebutuhan Fungsional.....	31
2.8.1.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	32
2.9	Evaluasi .....	32
2.9.1	Sejarah Skala Likert.....	33
2.9.2	Skala Likert .....	33
2.9.3	Rumus Presentase .....	34
<b>BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>36</b>
3.1	Gambaran Umum Penelitian .....	36
3.2	Pengumpulan Data.....	37
3.2.1	Studi Pustaka .....	37
3.2.2	Wawancara .....	37
3.2.3	Obeservasi .....	38
3.2.3.1	Film animasi Clearance .....	38
3.2.3.2	Film animasi Jungle Brawl.....	39
3.2.3.3	Christmas Card 2015 .....	40

3.2.4	Naskah .....	41
3.3	Analisa Kebutuhan .....	42
3.3.1	Analisa Kebutuhan Informasi.....	42
3.3.2	Analisa Kebutuhan Non Fungsional.....	43
3.3.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras .....	43
3.3.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak .....	44
3.4	Pra Produksi.....	45
3.4.1	Ide .....	45
3.4.2	Naskah Visual.....	45
3.4.3	Storyboard .....	48
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>51</b>
4.1	Produksi .....	51
4.1.1	Pembuatan Konsep Art.....	51
4.1.1.1	Pembuatan Karakter .....	51
4.1.1.2	Pembuatan Aset Pendukung .....	56
4.1.2	Pembuatan Background dan Foreground .....	59
4.1.3	Key Animation dan In Between .....	63
4.1.4	Sound Musik dan Dubbing .....	65
4.2	Pasca Produksi.....	68
4.2.1	Compositing .....	68
4.2.1.1	Compositing Karakter.....	68
4.2.1.2	Compositing Mulut dan Mata.....	74
4.2.1.3	Rendering After Effect .....	76
4.2.2	Editing .....	77
4.2.3	Rendering .....	79
4.3	Pembahasan .....	81
4.3.1	Alpha Test .....	81
4.3.1.1	Uji Kebutuhan Informasi .....	81
4.3.1.2	Uji Penerapan 12 Prinsip Animasi .....	84
4.3.2	Beta Test.....	86
4.3.2.1	Uji Kualitas Animasi .....	86
4.3.2.2	Uji Storytelling .....	93

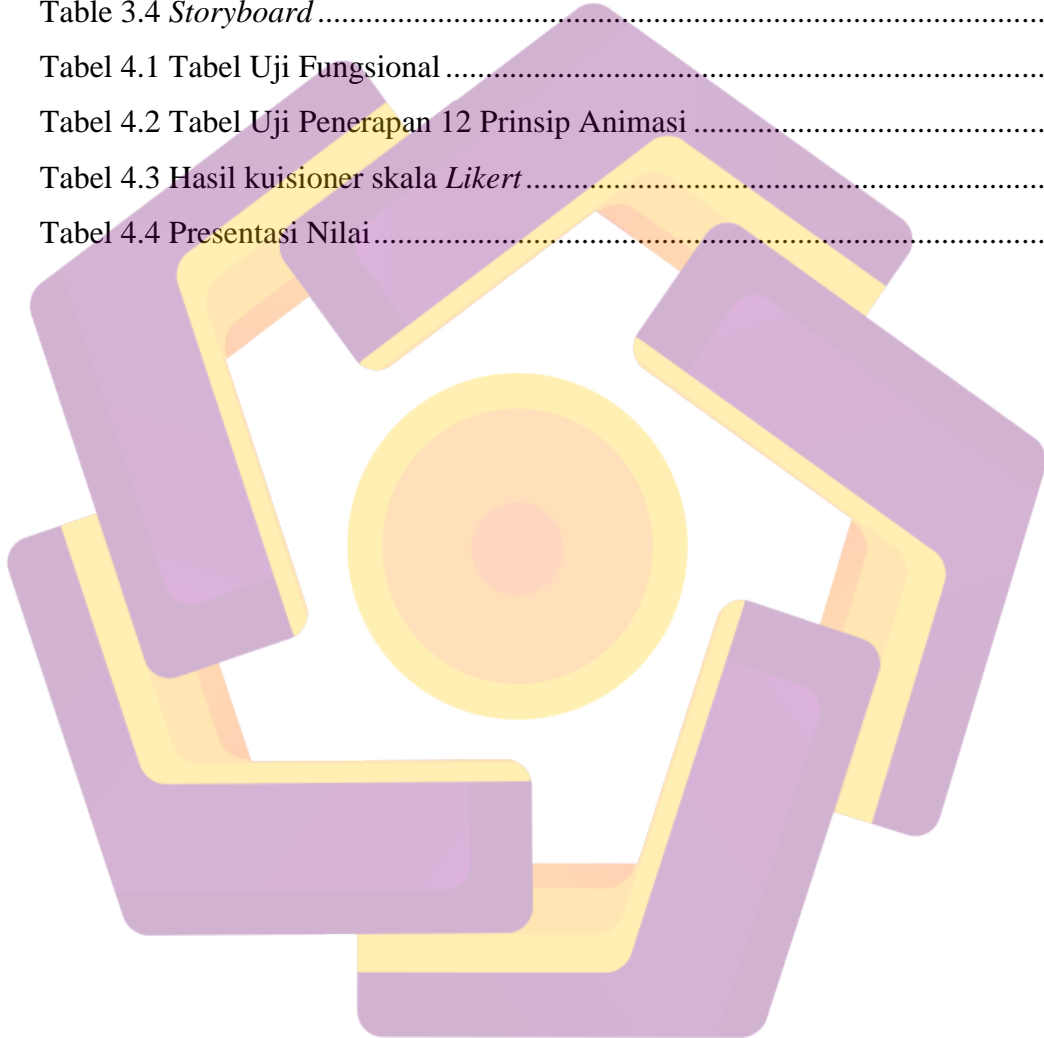


BAB V PENUTUP .....	95
5.1 Kesimpulan.....	95
5.2 Saran .....	96
Daftar Pustaka .....	98
Lampiran	



## DAFTAR TABEL

Table 2.1 Pengkategorian Skor Jawaban.....	34
Table 3.1 Proses Produksi .....	36
Table 3.2 Kebuhan Perangkat Keras .....	44
Table 3.3 Kebuhan Perangkat Lunak .....	44
Table 3.4 <i>Storyboard</i> .....	48
Tabel 4.1 Tabel Uji Fungsional .....	81
Tabel 4.2 Tabel Uji Penerapan 12 Prinsip Animasi .....	84
Tabel 4.3 Hasil kuisisioner skala <i>Likert</i> .....	86
Tabel 4.4 Presentasi Nilai.....	87



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Squash and Strech</i> .....	14
Gambar 2.2 <i>Antisipation</i> .....	14
Gambar 2.3 <i>Staging</i> .....	14
Gambar 2.4 <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose Action</i> .....	15
Gambar 2.5 <i>Follow Through and Overlapping</i> .....	16
Gambar 2.6 <i>Ease In and Ease Out</i> .....	16
Gambar 2.7 <i>Arc</i> .....	17
Gambar 2.8 <i>Secondary Action</i> .....	17
Gambar 2.9 <i>Timing</i> .....	18
Gambar 2.10 <i>Exaggeration</i> .....	19
Gambar 2.11 <i>Solid Drawing</i> .....	20
Gambar 2.12 <i>Personality/ Appeal</i> .....	21
Gambar 2.13 <i>Diagram Scene</i> .....	23
Gambar 2.14 <i>Character Development</i> .....	24
Gambar 2.15 <i>Storyboard</i> .....	25
Gambar 2.16 <i>Key Animator</i> .....	26
Gambar 2.17 <i>In Between</i> .....	26
Gambar 2.18 <i>Puppet Pin Tool</i> .....	28
Gambar 2.19 <i>Puppet Overlap Tool</i> .....	28
Gambar 2.20 <i>Puppet Starch Tool</i> .....	28
Gambar 2.21 <i>Duik tool</i> .....	29
Gambar 2.22 <i>Karakter Rigging dengan Duik tool</i> .....	30
Gambar 2.23 <i>Penggerakan bibir menggunakan Time-stretching and time-remapping</i> .....	30
Gambar 3.1 <i>Buku Cerita Rakyat Nusantara 34 Provinsi</i> .....	37
Gambar 3.2 <i>Screenshot film “Clearance”</i> .....	39
Gambar 3.3 <i>Screenshot film “Jungle Brawl”</i> .....	40
Gambar 3.4 <i>Screenshot film pendek Christmas Card 2015</i> .....	41
Gambar 4.1 <i>Malin Kundang kecil Line Art</i> .....	52
Gambar 4.2 <i>Karakter akhir Malin Kundang kecil</i> .....	52

Gambar 4.3 Karakter akhir Malin Kundang saat kecil.....	53
Gambar 4.4 Karakter Malin Kundang saat kecil.....	53
Gambar 4.5 Karakter ayah Malin Kundang.....	53
Gambar 4.6 Karakter Malin Kundang remaja.....	54
Gambar 4.7 Karakter Malin Kundang saat dewasa.....	54
Gambar 4.8 Karakter Ibu Malin Kundang.....	54
Gambar 4.9 Karakter Istri Malin Kundang.....	55
Gambar 4.10 Karakter warga sekitar.....	55
Gambar 4.11 Karakter bajak laut.....	56
Gambar 4.12 Ayam.....	56
Gambar 4.13 Gambar seluruh karakter.....	56
Gambar 4.14 Gambar kapal bajak laut Line Art.....	57
Gambar 4.15 Gambar akhir kapal bajak laut.....	57
Gambar 4.16 Kapal bajak laut.....	58
Gambar 4.17 Kapal nelayan.....	58
Gambar 4.18 Kapal layar.....	58
Gambar 4.19 Kapal Malin Kundang.....	59
Gambar 4.20 Rumah Malin Kundang.....	59
Gambar 4.21 Sketsa gambar adegan Malin Kundang.....	59
Gambar 4.22 <i>Background</i> pantai yang belum diedit.....	60
Gambar 4.23 <i>Background</i> bukit sudah diedit.....	60
Gambar 4.24 <i>Background</i> bukit.....	61
Gambar 4.25 <i>Background</i> langit.....	61
Gambar 4.26 <i>Background</i> pohon.....	61
Gambar 4.27 Dermaga vector.....	62
Gambar 4.28 Jembatan dermaga vector.....	62
Gambar 4.29 Pasir pantai vector.....	62
Gambar 4.30 Tembok kayu 1.....	62
Gambar 4.31 Tembok kayu 2.....	63
Gambar 4.32 <i>Foreground</i> badan Kapal.....	63
Gambar 4.33 <i>Key animation 1</i> .....	63
Gambar 4.34 <i>Key animation 2</i> .....	64

Gambar 4.35 <i>Key Animation 3</i> .....	64
Gambar 4.36 <i>Key Animation</i> dan <i>In Between</i> .....	65
Gambar 4.37 Situs <i>backsound</i> dan musik <i>free</i> dari <i>youtube</i> .....	65
Gambar 4.38 Tampilan awal <i>Adobe Audition CS6</i> .....	66
Gambar 4.39 Tampilan <i>Open File Adobe Audition CS6</i> .....	66
Gambar 4.40 Tampilan pemotongan file audio .....	67
Gambar 4.41 Hasil ekspor audio dengan <i>Adobe Audition CS6</i> .....	67
Gambar 4.42 Proses mengedit suara agar menjadi lebih kecil .....	68
Gambar 4.43 Pemisahan anggota badan.....	69
Gambar 4.44 Kotak dialog pembuatan komposisi baru .....	69
Gambar 4.45 Proses mengimpor gambar .....	70
Gambar 4.46 Gambar setelah diimpor.....	70
Gambar 4.47 Bagian kepala yang sudah dipisahkan .....	71
Gambar 4.48 Bagian tangan yang sudah di <i>Puppet Tool</i> .....	72
Gambar 4.49 Proses pemberian tulang dengan <i>Duilk Tool</i> .....	72
Gambar 4.50 Proses akhir pemberian tulang .....	73
Gambar 4.51 Karakter yang sudah diberi tulang/ <i>rig</i> .....	73
Gambar 4.52 Gambar mulut yang masih menyatu .....	74
Gambar 4.53 Gambar mulut yang sudah dipisahkan.....	74
Gambar 4.54 Gambar mulut yang sudah dipotong-potong .....	75
Gambar 4.55 Proses menambahkan durasi dengan menu <i>Time</i> .....	75
Gambar 4.56 Proses menambahkan <i>Toggle Hold Frame</i> .....	76
Gambar 4.57 Proses rendering pada <i>After Effect</i> .....	77
Gambar 4.58 File animasi yang sudah di impor.....	77
Gambar 4.59 Memberi efek dip pada video .....	78
Gambar 4.60 Proses menyatukan <i>dubbing</i> dan <i>Sound Effect</i> .....	79
Gambar 4.61 Hasil penyusunan akhir video.....	79
Gambar 4.62 Import objek yang sudah siap .....	79
Gambar 4.63 Import objek yang sudah siap 2 .....	80
Gambar 4.64 Pemilihan format yang digunakan.....	80
Gambar 4.65 Video yang sudah dirender .....	81



## INTISARI

Cerita Rakyat adalah cerita yang melekat erat pada suatu daerah tertentu. Cerita rakyat pada jaman dahulu di ceritakan secara turun temurun dari orang tua kepada anaknya. Dalam cerita rakyat banyak nilai-nilai moral yang dapat kita ambil, oleh karena itu agar cerita rakyat Malin Kundang tidak tergerus oleh jaman modern seperti sekarang ini, diperlukan cara lain dalam pelestariannya. Salah satunya adalah mengangkat cerita rakyat ke dalam film animasi. Animasi merupakan serangkaian gambar yang bergerak menyerupai gambar hidup. Animasi 2D merupakan salah satu jenis dari beberapa film animasi. Teknik yang digunakan dalam pembuatan film animasi pun juga beragam, salah satunya menggunakan teknik *digital animation*, yaitu penggabungan teknik *animasi cell* (gambar tangan) yang dibantu dengan teknologi komputer. Gambar yang sudah dibuat dengan tangan kemudian dipindai, diwarnai, diberi animasi, dan diberi efek di komputer, sehingga animasi yang didapatkan lebih hidup tetapi tetap tidak meninggalkan identitasnya sebagai animasi 2 dimensi. Namun, pembuatan animasi menggunakan teknik *digital animation* diperlukan penekanan khusus pada saat melakukan komposisi di *Adobe After Effects CS6* yang berfungsi sebagai perangkat lunak yang bisa melakukan animasi dan komposisi.

**Kata Kunci** : Cerita rakyat, animasi, *digital animation*, *animasi cell*, *Adobe After Effects CS6*

## **ABSTRACT**

*Folklore is the story that is inherent in a particular area. Folklore in antiquity in tell hereditary from parents to their children. In the folklore of many moral values we can take, therefore in order for folklore Malin Kundang is not eroded by the modern era as it is today, needed another way of preservation. One of them was raised in folklore into film animation. Animation is a series of moving pictures resembles the live images. 2D animation is one type of several animated films. The techniques used in the filming of animasipun also varied, one of them using the technique of digital animation, namely. the incorporation of cell animation techniques (drawing hands) who assisted with computer technology. The image that's been created by hand and then scanned, colored, animated, and is given effect in computer animation, so it brings more alive but still does not leave its identity as a two-dimensional animation. However, the pembuatan animation using digital animation techniques required special emphasis at the time mainly in Adobe After Effects CS6 which functions as the software that can make animations and compositions.*

**Keywords:** *Folklore, animation, digital animation, animation cell, Adobe After Effects CS6*

