

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI “PUTRI MANDALIKA”  
DENGAN TEKNIK KARAKTER RIGGING**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Ahmad Sarid Ezra Fathin**

**12.11.6349**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI “PUTRI MANDALIKA”  
DENGAN TEKNIK KARAKTER RIGGING**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

**Ahmad Sarid Ezra Fathin**

**12.11.6349**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI  
“PUTRI MANDALIKA” DENGAN TEKNIK  
KARAKTER RIGGING**

yang disusun oleh

**Ahmad Sarid Ezra Fathin**

**12.11.6349**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 10 Juni 2015

**Dosen Pembimbing,**

  
**Joko Dwi Santoso, M.Kom**

**NIK. 190302181**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI**  
**“PUTRI MANDALIKA” DENGAN TEKNIK**  
**KARAKTER RIGGING**

yang disusun oleh

**Ahmad Sarid Ezra Fathin**

**12.11.6349**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 10 Juli 2015

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Bambang Sudaryatno, Drs, MM**  
**NIK. 190302029**

**M. Rudvanto Arief, MT**  
**NIK. 190302098**

**Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng**  
**NIK. 190302105**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
pada tanggal 10 Agustus 2015

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**  
  
**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**  
**NIK. 190302001**

## 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, 10 Agustus 2015



**Ahmad Sarid Ezra Fathin**  
**NIM. 12.11.6349**

## MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya...”

(Al-Baqarah Ayat 286)

“Kamu adalah apa yang kamu pikirkan”

“Jadilah sebab dari kebahagiaan”

(Mario Teguh)

“It’s hard to fight when the fight ain’t fair”

(Taylor Swift)

“Tidak ada yang namanya *be yourself*,  
kalau bisa menjadi lebih baik *why not?*”

(Penulis)

“WHATEVER and NOPE  
is the best replay for something you dont care or like”

(Penulis)

## PERSEMBAHAN

Finally, ALHAMDULILLAH, puji syukur kepada Allah akhirnya bisa mencicipi manisnya menulis halaman persembahan yang antusiasme nya sudah terasa bahkan dari awal-awal nulis latar belakang. :v

*Kita mulai.*

Untuk orang paling spesial di muka bumi ini, Ibu Sainah dan Bapak Suja'uddin yang entah bagaimana caranya saya bisa membalas semua kebaikan yang kalian berikan. Maaf belum bisa jadi yang kalian inginkan, karena yang kalian inginkan sejatinya tidak saya harapkan. #eh \*zra masih awal ini kok udah mewek. T\_T

Kakak-kakak saya yang warbiyasah Marjani Eldiarti & Bang Bahar nya, Sujian Oktani Wisakti & Mbak Meta nya, Sasviarni Sujati & Kak Alwan nya, dan adik saya Ridho Azumarta yang gahool abis. Terima kasih atas support dan dukungan yang selama ini kalian berikan. Maaf belum jadi adik yang membanggakan.

*For My Keisha* yang tiap tahun selalu nambah umurnya, plis staaaph! Karena saya berprinsip, anak-anak itu lucu dan ngegemesinnya sampe umur 5 tahun dan setelah itu bye! Untuk My Inaq (Kamaria), I love you so much, tolong jangan menua kami masih membutuhkanmu sungguh. Dan cucu-cucunya Maya dan Miko, plis tobat! Hahaha. Dan seluruh keluarga yang secara tidak langsung ikut mendoakan keberhasilan saya. Terima kasih banyak. :)

*Sekarang untuk Keluarga Amikom.*

Untuk STMIK AMIKOM Yogyakarta yang dengan senang hati menampung para barisan sakit hati karena ditolak SMPTN. Sungguh saya tidak menyesal sekolah di sini, saya yakin ini yang terbaik untuk saya. *I'm proud to be an Amikom Student.*

Kepada Pak Joko Dwi Santoso, M.Kom yang telah membimbing saya dengan senang hati. Bayangkan dosen jaringan membimbing skripsi animasi. Terima kasih telah memudahkan. It's fantastic! :D

Untuk dosen-dosen penguji saya, Pak Bambang Sudaryatno, Pak Rudyanto Arif, dan Pak Melwin Syafrizal yang telah menyadarkan saya bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Terima kasih atas pembetulan yang sangat bermanfaat. :)

Untuk dosen-dosen Amikom yang sangat luar biasa khususnya Pak Yanto yang dengan semangatnya memotivasi dan mengajari kami, untuk Pak Mei P. Kurniawan yang dengan kelucuannya yang bersahaja, serta pak Mulyadi Erman. Terima kasih atas ilmu yang bermanfaat.

Teruntuk anak-anak 12-S1TI-09 yang beragam dan berbagai macam bentuknya. Terima kasih atas segalanya, terima kasih juga telah menerima saya dengan apa adanya untuk masuk ke wilayah kelas kalian. Jujur, saya sangat bangga pernah sekelas dan bercanda dengan kalian. Jangan sombong plis. Sapa saya ya. Okeh

Terima kasih juga kepada Lutfi yang telah terketuk pintu hatinya untuk meminjamkan laptop nya untuk dipake saat pendadaran. Dan yang telah datang saat pendadaran tanpa diundang, Desta, Arfaq, Reza, Alfin. *You're Amazing as always!*

Untuk semua Alumni dan Pengurus Unit Kerohanian Islam Jamaah Shohwatul Islam (UKI Jashtis) yang telah bersedia menerima saya dan merangkul saya dalam mengenal manisnya iman. Ya Allah, saya sangat bersyukur berada di tengah-tengah kalian. Kalian yang paling mengerti saya. Terima kasih untuk segalanya.

Untuk Murobbi saya, Mas Jumanto dan Mas Mustakim terima kasih telah bersabar meladeni saya. Sekali lagi terima kasih atas ilmunya.

*Dan yang terakhir.*

Teruntuk All Crew Jogjahost dan Jogjania yang telah mengajarkan banyak hal. *Thanks* atas pengertiannya dan maaf di sana saya jadi pendiam, aslinya mah. -\_-“

Untuk ibu kos, Ibu PoniyeM yang juga biasa disebut undebatable. xD Terima kasih, yah walaupun kosnya naik tiap bulan tahun. Dan untuk kos Rambe (Rudi, Faisal, Rizky) terima kasih karena telah menemani masa-masa awal di Jogja.

Untuk Abdul Kholid sahabat sekaligus saudara bagi saya dari MOS SMAN 1 Selong sampe semester akhir bahkan se-kos selalu support what i want. You are my favorite Programmer! Soalnya gratis. Hahaha..

Kepada ~~Zulpin~~ eh Zulfin Hariani yang sudah berkenan menjadi narator dalam animasi ini. Dan saudara kembar~~nya~~, Zulfiana Hariantini sebagai Putri Mandalika serta untuk Andre dengan suara khas Lomboknya menjadi Raja. Terima Kasih

*AND THE ONE AND ONLY*, untuk FOSPAST dan Fospaster yang aaaaaarrgh love you all. Duh beruntungnya aku menjadi bagian dari kalian. Buat Kholid, Pras, Cigo, Saya Sendiri, Arini, Pipit, Vivit, Rina, Diana, Ena, Yogi, Iin, Intan, Irwan, Cani, Iskandar, Widhi, Maya, Mira, Yuda, Ria, Rei, Umam, Rita, Awan, Niar, Ici, Ika, Unik, Ulfa, Widya dan Pipin (si EO) terima kasih telah hadir mewarnai dunia saya sampai detik ini :’D

Untuk istri saya yang masih disimpan Allah, Baik-baik di sana nggeh. *I will find you and marry you.* Aamiin-in aja keelus.. :D

Dan kepada semua teman-teman yang memberikan do'a dan dukungan, dari awal perkuliahan sampai akhir perjuangan, semoga mendapatkan balasan terbaik dari Allah Ta'ala.

Dan yang terkahir, \*Eh zra ini halaman persembahan bukan mau nulis artikel di Olarv. Oh iya ding, Terima Kasih pokoknya mah untuk semua orang yang terlibat di kehidupan saya. Mengutip dari salah satu judul lagu Sheila On 7, “Selamat Datang” kehidupan yang sesungguhnya. *We never go out of style!*



## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh..

Alhamdulillah Rabbil Alamin, puja dan puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala, karena berkat-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI “PUTRI MANDALIKA” DENGAN TEKNIK KARAKTER RIGGING” dengan waktu dan kesempatan yang masih diberikan serta udara yang masih gratis sehingga skripsi ini bisa terselesaikan bahkan lebih cepat dari yang seharusnya. Engkau lah Maha Penyayang yang sebenar-benarnya. Tak lupa pula kita haturkan shalawat serta salam kepada junjungan semesta alam, Rasulullah Muhammad Shalallahu Alaihi Wassalam, manusia terbaik yang telah diciptakan Allah untuk menjadi Nabi terakhir dan menyampaikan wahyu dari Allah sehingga kami sekarang dapat menikmati indahny iman dan Islam.

Tujuan terciptanya skripsi mengenai animasi selain memang kegiatan yang dicintai, juga ingin memperkenalkan kepada dunia umumnya bahwa Lombok juga punya cerita rakyat sendiri, Putri Mandalika. Dengan menggunakan teknik karakter rigging diharapkan mampu menunjang pembuatan animasi dengan lebih sederhana.

Penulis sangat menyadari bahwa penulisan penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan, yang benar hanya milik Allah dan yang salah murni dari kesalahan penulis. Harapan terbesar penulis agar skripsi ini ada manfaatnya serta dapat dikembangkan lebih baik lagi.

Terima kasih banyak kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini maupun pembuatan animasi. Maju terus animasi dalam negeri!

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh..

## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI .....	xviii
ABSTRACT .....	xix
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</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. Metode Penelitian.....	3
1.5.1. Metode Pengumpulan Data .....	3
1.5.2. Metode Perancangan .....	3
1.5.3. Metode Pengembangan .....	4
1.5.4. Metode Testing .....	4
1.6. Sistematika Penulisan.....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>6</b>
2.1. Tinjauan Pustaka.....	6

2.2. Dasar Teori.....	7
2.2.1. Pengertian Multimedia.....	7
2.2.2. Elemen-Elemen Multimedia.....	8
2.2.2.1. Teks .....	8
2.2.2.2. Unsur Gambar .....	9
2.2.2.3. Animasi.....	9
2.2.2.4. Suara.....	9
2.2.2.5. Video.....	9
2.2.3. Pengertian Animasi.....	10
2.2.4. Prinsip Dasar Animasi.....	11
2.2.4.1. <i>Squash &amp; Stretch</i> .....	11
2.2.4.2. <i>Anticipation</i> .....	12
2.2.4.3. <i>Stagging</i> .....	13
2.2.4.4. <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i> .....	13
2.2.4.5. <i>Follow Through and Overlapping Action</i> .....	14
2.2.4.6. <i>Slow In and Slow Out</i> .....	15
2.2.4.7. <i>Arcs</i> .....	16
2.2.4.8. <i>Secondary Action</i> .....	16
2.2.4.9. <i>Timing</i> .....	17
2.2.4.10. <i>Exaggeration</i> .....	18
2.2.4.11. <i>Solid Drawing</i> .....	19
2.2.4.12. <i>Appeal</i> .....	20
2.2.5. Macam-macam Animasi.....	21

2.2.5.1.	<i>Animasi Sel</i> .....	21
2.2.5.2.	<i>Animasi Frame</i> .....	21
2.2.5.3.	<i>Animasi Sprite</i> .....	22
2.2.5.4.	<i>Animasi Lintasan</i> .....	22
2.2.5.5.	<i>Animasi Spline</i> .....	22
2.2.5.6.	<i>Animasi Vektor</i> .....	22
2.2.5.7.	<i>Animasi Karakter</i> .....	22
2.2.5.8.	<i>Computational Animation</i> .....	23
2.2.5.9.	<i>Morphing</i> .....	23
2.2.6.	<i>Proses Pembuatan Film Animasi</i> .....	24
2.2.6.1.	<i>Cerita dan Naskah Film</i> .....	24
2.2.6.2.	<i>Storyboard</i> .....	26
2.2.6.3.	<i>Background</i> .....	26
2.2.6.4.	<i>Lip-synch</i> .....	26
2.2.6.5.	<i>Sound</i> .....	26
2.2.6.6.	<i>Editing</i> .....	27
2.2.7.	<i>Software yang Digunakan</i> .....	27
2.2.7.1.	<i>Adobe Illustrator</i> .....	27
2.2.7.2.	<i>Adobe Photoshop</i> .....	28
2.2.7.3.	<i>Adobe After Effects</i> .....	28
2.2.7.4.	<i>Adobe Audition</i> .....	29
2.2.7.5.	<i>Adobe Premiere Pro</i> .....	29
2.2.8.	<i>Pengertian Rigging Karakter</i> .....	30

2.2.9. <i>Rigging</i> Karakter pada Adobe After Effects.....	31
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>	<b>33</b>
3.1. Analisis Kebutuhan.....	33
3.2. Pra Produksi.....	34
3.2.1. Ide Cerita.....	34
3.2.2. Tema.....	34
3.2.3. <i>Logline</i> .....	35
3.2.4. Sinopsis.....	36
3.2.5. <i>Diagram Scene</i> .....	38
3.2.6. <i>Standar Character Model Sheet</i> .....	40
3.2.7. Riset.....	45
3.2.8. Naskah.....	46
3.2.9. <i>Storyboard</i> .....	46
3.3. Teknik <i>Rigging</i> Karakter.....	51
3.3.1. Pembuatan Karakter pada Adobe Illustrator.....	51
3.3.2. <i>Parent</i> pada Adobe After Effects.....	53
3.3.3. Penggunaan Duik Tool.....	53
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>55</b>
4.1. Proses Produksi.....	56
4.1.1. Pembuatan <i>Background</i> pada Adobe Photoshop.....	56
4.1.2. Pembuatan Karakter di Adobe Illustrator.....	59
4.1.3. Pengolahan Suara di Adobe Audition.....	61
4.1.4. <i>Animating</i> .....	64

4.1.5. <i>Rigging</i> Karakter.....	66
4.1.6. Pembuatan Bagian-bagian Film.....	73
4.2. Pasca Produksi.....	75
4.2.1. Editing.....	75
4.2.2. Encoding/Rendering.....	80
4.2.3. Publishing.....	81
4.3. Pembahasan.....	83
4.3.1. Teknik <i>Rigging</i> Karakter.....	83
4.3.2. Penerapan Prinsip Dasar Animasi.....	85
4.3.2.1. Anticipation.....	85
4.3.2.2. Staging.....	86
4.3.2.3. Straight-Ahead and Pose-To-Pose.....	87
4.3.2.4. Follow-Through and Overlaving Action.....	87
4.3.2.5. Slow In and Slow Out.....	87
4.3.2.6. Secondary Action.....	88
BAB V PENUTUP.....	89
5.1. Kesimpulan.....	89
5.2. Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA.....	91

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Storyboard</i> Animasi “Putri Mandalika”.....	47
--	----



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Elemen-elemen Multimedia.....	8
Gambar 2.2	Contoh animasi kartun 2D.....	10
Gambar 2.3	<i>Squash &amp; Stretch</i> .....	12
Gambar 2.4	<i>Anticipation</i> .....	12
Gambar 2.5	<i>Staging</i> .....	13
Gambar 2.6	<i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i> .....	14
Gambar 2.7	<i>Follow Through and Overlapping Action</i> .....	15
Gambar 2.8	<i>Slow In and Slow Out</i> .....	15
Gambar 2.9	<i>Arcs</i> .....	16
Gambar 2.10	<i>Secondary Action</i> .....	17
Gambar 2.11	<i>Timing</i> .....	18
Gambar 2.12	<i>Exaggeration</i> .....	18
Gambar 2.13	<i>Solid Drawing</i> .....	19
Gambar 2.14	<i>Appeal</i> .....	20
Gambar 2.15	Tampilan Adobe Illustrator CS6.....	27
Gambar 2.16	Tampilan Adobe Photoshop CS6.....	28
Gambar 2.17	Tampilan Adobe After Effects CS6.....	28
Gambar 2.18	Tampilan Adobe Audition CS6.....	29
Gambar 2.19	Tampilan Adobe Premiere Pro CS6.....	29
Gambar 2.20	<i>Rigging Character</i> pada objek 3D.....	30
Gambar 2.21	Contoh pembuatan karakter <i>rigging</i> di Adobe After Effects.....	32
Gambar 3.1	<i>Diagram Scene Putri Mandalika</i> .....	40
Gambar 3.2	Karakter Putri Mandalika.....	41
Gambar 3.3	Raja Tonjang Beru.....	42
Gambar 3.4	Dewi Seranting.....	43
Gambar 3.5	Pangeran pelamar Putri Mandalika.....	44
Gambar 3.6	Patung Putri Mandalika di Pantai Seger.....	45
Gambar 3.7	Cuplikan Naskah Animasi “Putri Mandalika”.....	46
Gambar 3.8	Contoh pembuatan karakter pada Adobe Illustrator.....	52
Gambar 3.9	Contoh <i>parent</i> yang dilakukan pada karakter.....	53



Gambar 3.10	Contoh penggunaan <i>duik tool</i> pada karakter.....	54
Gambar 4.1	Skema proses produksi.....	55
Gambar 4.2	Pembuatan <i>background</i> dengan memperhatikan ukuran.....	56
Gambar 4.3	Contoh <i>background</i> pada salah satu <i>scene</i> .....	57
Gambar 4.4.	Contoh <i>foreground</i> pada salah satu <i>scene</i> .....	57
Gambar 4.5	Contoh <i>background</i> ukuran 1737 x 720 px <i>tracking to the right side</i> .....	58
Gambar 4.6	Contoh <i>background</i> ukuran 1280 x 1464 px pengambilan gambar dari bawah.....	58
Gambar 4.7	Proses pembuatan karakter Putri Mandalika dengan memisahkan bagian-bagian tubuh pada <i>layer</i> .....	59
Gambar 4.8	Contoh pemisahan bagian tubuh sesuai persendian pada tangan.....	60
Gambar 4.9	Bentuk-bentuk mata yang dibuat untuk satu kedipan.....	60
Gambar 4.10	Bentuk-bentuk mulut sesuai abjad.....	61
Gambar 4.11	Tampilan kotak dialog <i>noise reduction</i> .....	62
Gambar 4.12	Tampilan kotak dialog <i>hiss reduction</i> .....	63
Gambar 4.13	Tampilan kotak dialog pembuatan komposisi baru.....	64
Gambar 4.14	Menggerakkan awan dengan menggunakan <i>position</i> .....	65
Gambar 4.15	<i>Tracking</i> kamera pada <i>background</i> .....	65
Gambar 4.15	Pengaturan <i>anchor point</i> per bagian tubuh.....	66
Gambar 4.16	Menghubungkan bagian-bagian tubuh dengan teknik <i>Parenting</i> .....	67
Gambar 4.17	Membuat <i>controller</i> pada <i>layer</i> tertentu.....	68
Gambar 4.18	Pengaktifan <i>Invers Kinematic</i> .....	69
Gambar 4.19	Pembuatan <i>master controller</i> dan <i>parenting controller</i> .....	69
Gambar 4.20	Penggunaan <i>Auto-Rig</i> pada karakter.....	70
Gambar 4.21	Menggerakkan tangan ke atas dengan <i>controller</i> .....	71
Gambar 4.22	Membuat mata berkedip.....	72
Gambar 4.23	<i>Lipsinc</i> sesuai dengan dialog.....	72
Gambar 4.24	Pembuatan <i>composition</i> baru.....	73

Gambar 4.25	Penempatan layer <i>composition karakter</i> ke dalam <i>Background</i> .....	74
Gambar 4.26	Karakter di antara <i>foreground</i> dan <i>background</i> .....	74
Gambar 4.27	Pembuatan proyek baru.....	76
Gambar 4.28	Penggabungan seluruh adegan.....	77
Gambar 4.29	<i>Color correction</i> pada Adobe Premiere.....	78
Gambar 4.30	Penambahan efek transisi pada dua <i>scene</i> .....	78
Gambar 4.31	Penambahan <i>backsound</i> pada video.....	79
Gambar 4.32	Tampilan <i>project area</i> sebelum <i>encoding</i> .....	79
Gambar 4.33	Kotak dialog <i>export settings</i> .....	80
Gambar 4.34	Proses <i>encoding</i> .....	81
Gambar 4.35	Pengkonversian Video.....	82
Gambar 4.36	Publikasi pada Youtube.....	82
Gambar 4.37	Penerapan prinsip <i>anticipation</i> .....	85
Gambar 4.38	Penerapan prinsip <i>staging</i> .....	86
Gambar 4.39	Penerapan prinsip <i>straight-ahead action and pose-to-pose</i> ..	86
Gambar 4.40	Penerapan prinsip <i>follow-through and overlaving action</i> .....	87
Gambar 4.41	Penerapan prinsip <i>slow in and slow out</i> .....	87
Gambar 4.42	Penerapan prinsip <i>Secondary Action</i> .....	88

## INTISARI

Animasi di dunia mengalami perkembangan yang cukup pesat, banyak sekali ditemukan teknik-teknik baru dalam pembuatannya yang semakin memudahkan animator dalam menciptakan sebuah karya. Teknik yang penulis gunakan adalah teknik karakter *rigging* yang terinspirasi dari pergerakan dalang dalam menggerakkan wayang.

Pengambilan cerita “Putri Mandalika” dalam skripsi ini adalah untuk menyebarkan dan mempromosikan bahwa Lombok juga memiliki cerita rakyat sendiri yang bercerita tentang pengorbanan jiwa seorang putri demi keselamatan seluruh rakyat yang dia cintai hingga akhirnya berubah menjadi *nyale* (cacing laut) yang dapat dinikmati hingga sekarang pada bulan dan tanggal tertentu.

Dalam pembuatan animasi ini menggunakan model perancangan pra produksi – produksi – pasca produksi yang tiap tahapannya memiliki karakteristik masing-masing. Penggunaan kumpulan beberapa *software* dari Adobe Creative Suite bertujuan agar memudahkan dalam pembuatan animasi karena software satu dengan yang lainnya saling terhubung. Animasi yang dihasilkan berjudul “Animasi Putri Mandalika – Cerita Rakyat Lombok” yang telah dipublikasikan di Youtube

**Kata-kunci :** pembuatan animasi, animasi, Putri Mandalika, cerita rakyat Lombok, karakter rigging

## **ABSTRACT**

*Animation in the world has developed quite rapidly, many once discovered new techniques in the making increasingly easier for animators in creating an animation. Techniques that writer use is a technique character rigging inspired from traditional puppet from Indonesia.*

*Making the story "Putri Mandalika" in this thesis is to disseminate and promote that Lombok also has its own folklore which tells the story of the sacrifice of the life of a princess for the safety of all the people that she loved and eventually turned into *nyale* (marine worms) that can be enjoyed *nyale* until now in months and the specific date.*

*In the making of this animation using pre-production - production - post production model of the design that each stage has its own characteristics. The use of a collection of some software from Adobe Creative Suite aims to facilitate the making of animation because of software each other are connected. Finished animation titled "Animasi Putri Mandalika – Cerita Rakyat Lombok" was published in Youtube.*

**Keywords:** *making animation, animation, Princess Mandalika, Lombok folklore, character rigging*