

**IMPLEMENTASI PENGGUNAAN TEKNIK RIGGING PADA FILM ANIMASI
3D ASAL MULA KOTA TEGAL**

Skripsi



Disusun oleh

Muhamad Fadillah Ashari

13.11.0256

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO
2019**

**IMPLEMENTASI PENGGUNAAN TEKNIK RIGGING PADA FILM ANIMASI
3D ASAL MULA KOTA TEGAL**

Skripsi

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana S1
pada Program Studi Teknik Informatika



Disusun oleh

Muhamad Fadillah Ashari

13.11.0256

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO
2019**

PERSETUJUAN

Skripsi

**IMPLEMENTASI PENGGUNAAN TEKNIK RIGGING PADA FILM ANIMASI
3D ASAL MULA KOTA TEGAL**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhamad Fadillah Ashari

13.11.0256

Telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi
Pada tanggal 3 Januari 2019

Dosen Pembimbing



Irfan Santiko, M.Kom

NIDN. 0609088401

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom)
Tanggal 18 Januari 2019

Ketua STMIK AMIKOM PURWOKERTO,



Dr. Bertilana, M.Kom., M.Si.

NIK. 2005.09.1.001

PENGESAHAN

Skripsi

**IMPLEMENTASI PENGGUNAAN TEKNIK RIGGING PADA FILM ANIMASI
3D ASAL MULA KOTA TEGAL**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhamad Fadillah Ashari

13.11.0256

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 18 Januari 2019

Hellik Hermawan, M.Kom.
NIDN. 0610058503

Dwi Krisbiantoro, M.Kom.
NIDN. 0617048301

Irfan Santiko, M.Kom.
NIDN. 0609088401



Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom)
Tanggal 18 Januari 2019

**Ketua Program Studi Teknik Informatika,
STMIK AMIKOM PURWOKERTO**



Dadi Sahartono, M.Kom.
NIK/ 2016.10.1.028

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Muhamad Fadillah Ashari
NIM : 13.11.0256
Program Studi : Teknik Informatika
Perguruan Tinggi : STMIK AMIKOM PURWOKERTO

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : IMPLEMENTASI PENGGUNAAN TEKNIK
RIGGING PADA FILM ANIMASI 3D ASAL
MULA KOTA TEGAL

Dosen Pembimbing 1 : **Irfan Santiko, M.Kom**
Dosen Pembimbing 2 : -

Adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** dibuat orang lain, kecuali yang diacu dalam daftar pustaka pada Skripsi ini.

Demikian pernyataan ini saya buat, apabila ini di kemudian hari terbukti bahwa saya melakukan penjiplakan karya orang lain, maka saya bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK**.

Purwokerto, 18 Januari 2019

Yang menyatakan,



ad Fadillah Ashari

NIM. 13.11.0256

MOTTO

Lanjutkan yang sudah kau usahakan, menyerah di tengah jalan hanya untuk kalangan orang lemah. Jika di ibaratkan hidup seperti bermain game, Jika kau kalah main lanjutkan kembali agar kau bisa gapai level tertinggi nya. Jika kau sudah berada di level tertinggi pertahankan kedudukanmu.



PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang mengabulkan doa penulis agar dimudahkan dan dilancarkan dalam urusan skripsi sehingga skripsi ini dapat selesai tepat waktu.

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Allah SWT, Tuhan semesta alam yang telah melancarkan segala urusan saya.
2. Kedua orang tua saya Purnomo dan Ibu saya tercinta Etik listiowaty yg selalu memberi saya motivasi, materi dan kasih sayang yang tak terbatas terima kasih
3. Saudara saya tercinta yg sudah memfasilitasi sebagian kebutuhan saya, Romadona Ayu Wulandari dan Tante saya Emiati serta semua Keluarga Besar Terima kasih
4. Teman Teman dekat saya di Tegal., Copet, Roni, Desnan, Ambon, Nina Difa, Tama. Terima Kasih
5. Teman di Purwokerto. Afiat, Fita, Amar, Nurul, Bantar, Fian, Radnospeed, Adit, Asqi, Maskur dan semua Watu Squad serta Kost Santun. Terima kasih banyak kebersamaan dan motivasinya
6. Bapak Irfan Santiko, M.kom yang juga merupakan dosen pembimbing saya yang telah sabar dan baik hati membimbing saya secara perlahan, membantu skripsi saya agar berjalan sesuai yang diharapkan.
7. Bapak Dr. Berlilana, M.Kom., M.Si., Selaku Ketua STMIK AMIKOM Purwokerto.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Puji Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi yang berjudul “**IMPLEMENTASU PENGGUNAAN TEKNIK RIGGING PADA FILM ANIMASI 3D ASAL MULA KOTA TEGAL**” Animasi 3D sebagai media informasi kebudayaan cilacap” ini dapat diselesaikan dengan baik. Dalam penelitian dan penyusunan skripsi penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

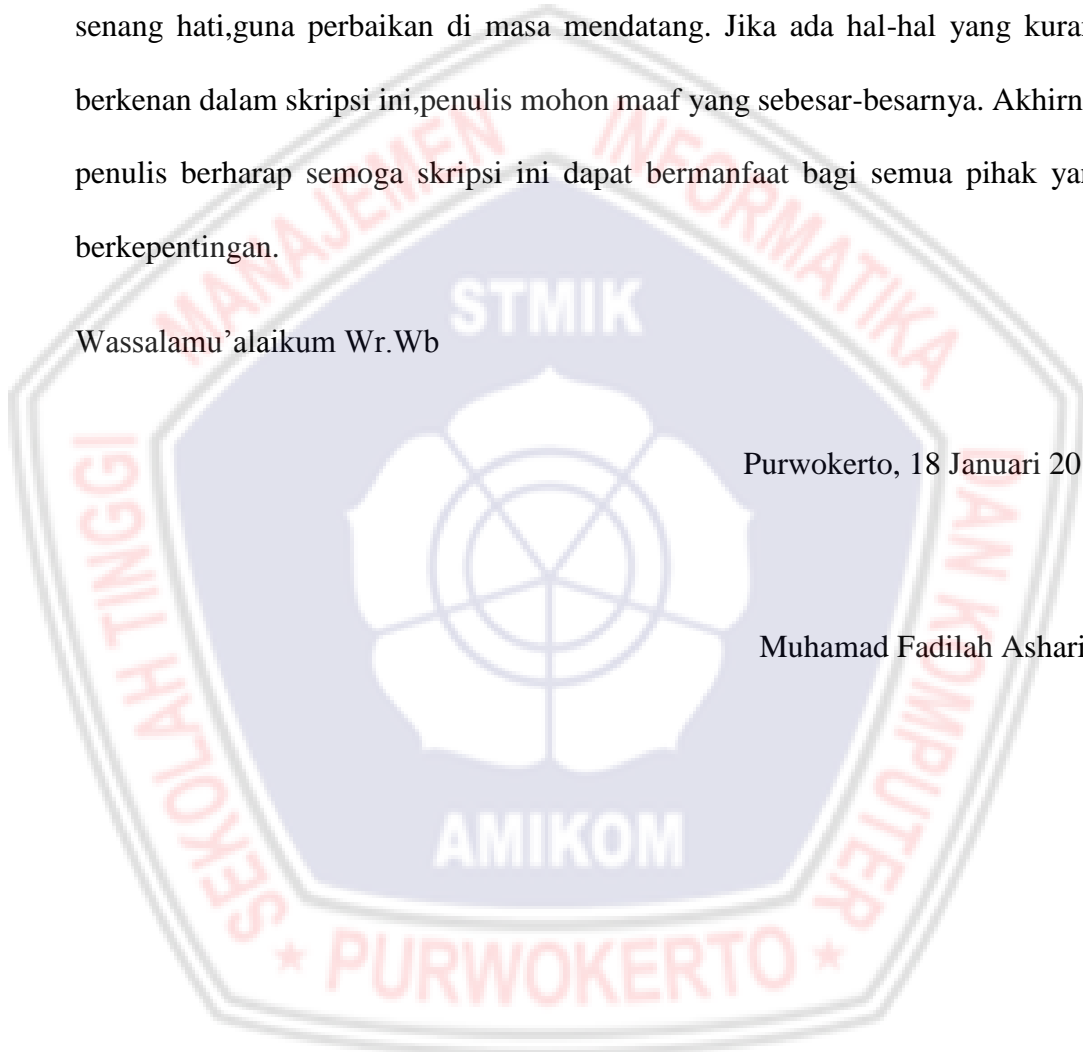
1. Dr. Berhilana, M.Si selaku ketua STMIK AMIKOM Purwokerto. Semoga STMIK AMIKOM Purwokerto menjadi sekolah tinggi kepercayaan dan kebanggaan masyarakat.
2. Bapak Didit Suhartono, S.Sos., M.Kom selaku Kaprodi Teknik Informatika STMIK AMIKOM Purwokerto atas nasehat dan pengawasannya.
3. Bapak Irfan Santiko, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberi arahan dan bimbingan selama proses pengerjaan skripsi.
4. Selaku dosen pembimbing yang telah memberi arahan dan bimbingan selama proses pengerjaan skripsi.
5. Semua dosen dan karyawan STMIK AMIKOM Purwokerto yang telah memberikan bantuan selama proses perkuliahan.
6. Orang tua dan semua keluarga yang selama ini telah memberikan doa dan semangat.

7. Dan semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, Terima Kasih. ulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna, maka dari itu segala kritik dan saran yang bersifat membangun akan penulis terima dengan senang hati, guna perbaikan di masa mendatang. Jika ada hal-hal yang kurang berkenan dalam skripsi ini, penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Purwokerto, 18 Januari 2019

Muhamad Fadilah Ashari



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
RINGKASAN.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	6

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

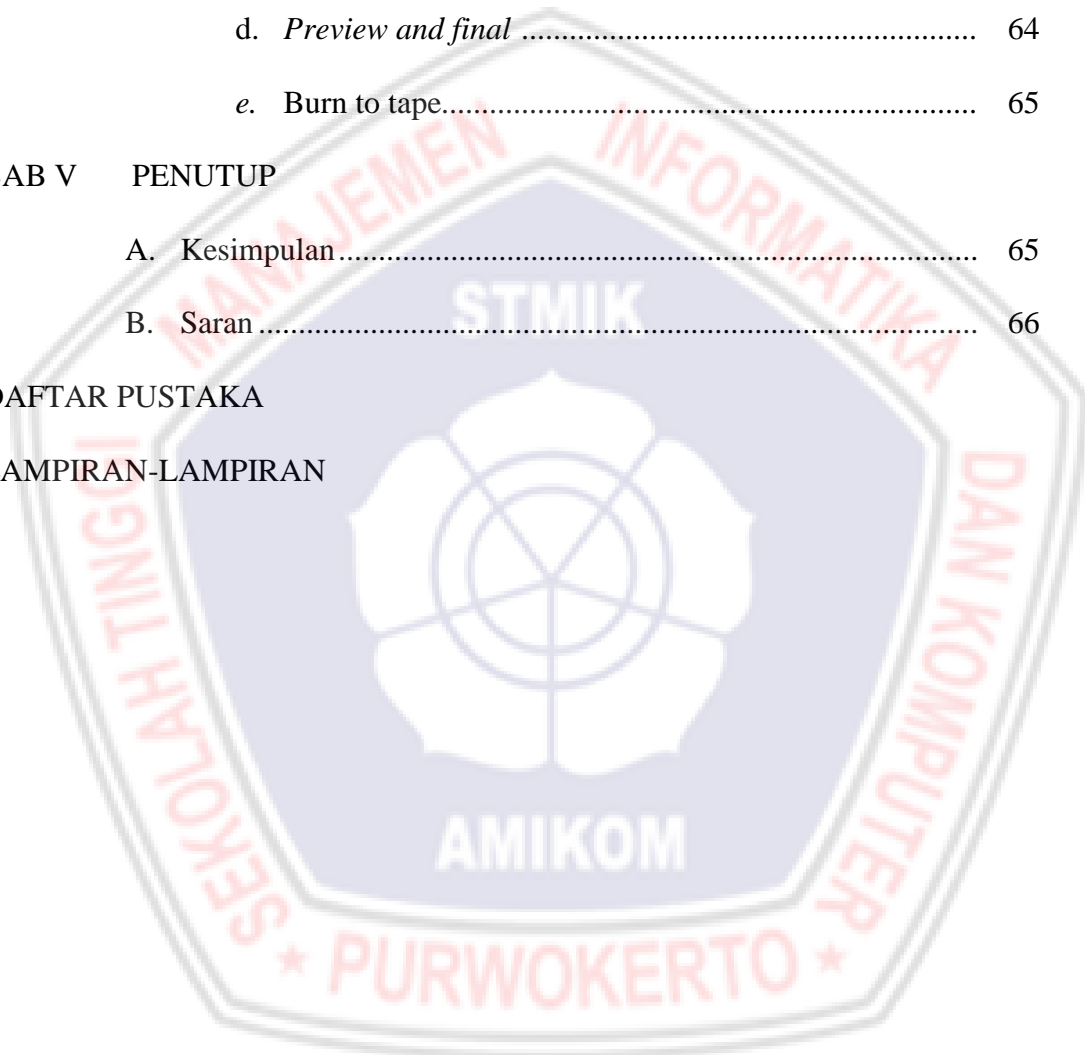
A. Landasan Teori.....	8
1. Implementasi	8
2. Teknik <i>Rigging</i>	9
3. Multimedia.....	10
4. Film	17
5. Animasi	21
6. Cerita Rakyat.....	31
7. Software yang digunakan.....	32
a. 3ds Max	32
b. Adobe Premiere.....	32
c. Adobe Audition.....	32
d. Adobe Photoshop.....	33
B. Penelitian Sebelumnya	20

BAB III METODE PENELITIAN

A. Waktu Penelitian	37
B. Metode Pengumpulan Data	37
C. Alat Dan Bahan Penelitian	39
1. Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	40
2. Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	40
3. Bahan	40
D. Konsep Penelitian	41

1. Langkah-langkah Penelitian	41
2. Metode Pengembangan Sistem	42
a. <i>Pre-Production</i>	43
b. <i>Production</i>	45
c. <i>Post-Production</i>	47
 BAB IV PEMBAHASAN	
A. Gambaran Objek Penelitian.....	49
B. Analisis Hasil.....	49
1. Tahap Pra-Produksi	50
a. Ide Cerita	50
b. Tema Cerita	50
c. Sinopsis	51
d. Sketsa model <i>object</i> atau karakter	51
e. <i>Storyboard</i>	52
f. <i>Take voice</i>	55
2. Tahap Produksi	56
a. <i>Modeling</i>	56
b. <i>Texturing</i>	57
c. <i>Lighting</i>	57
d. <i>Environment effect</i>	58
e. <i>Animation</i>	59
f. <i>Rendering</i>	60

3. Tahap Pasca-Produksi	61
a. <i>Editing</i>	61
b. <i>Compositing and visual effect</i>	62
c. <i>Adding Sound and audio</i>	63
d. <i>Preview and final</i>	64
e. <i>Burn to tape</i>	65
 BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	65
B. Saran	66
 DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	23
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i>	47



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Definisi Multimedia	21
Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian	35
Gambar 3.2 Tahap Pengembangan Sistem	37
Gambar 4.1 Sketsa model objek karakter.....	45
Gambar 4.2 adalah karakter.....	45
Gambar 4.3 adalah karakter.....	46
Gambar 4.4 adalah <i>take voice</i>	49
Gambar 4.5 adalah Proses pengambilan dan editing suara	50
Gambar 4.6 adalah Proses pembuatan karakter.....	51
Gambar 4.7 adalah <i>Texturing</i> karakter	51
Gambar 4.8 adalah Proses pemberian cahaya (<i>Lighting</i>)	52
Gambar 4.9 adalah Jendela <i>Environment and Effect</i>	52
Gambar 4.10 adalah animation atau mengerakan objek	54
Gambar 4.11 adalah <i>Setting</i> untuk proses <i>rendering</i>	55
Gambar 4.12 adalah Proses <i>Editing animation and voice</i>	55
Gambar 4.13 adalah Proses <i>Compositing and Visual effects</i>	56
Gambar 4.14 adalah Proses import suara	57
Gambar 4.16 adalah <i>Preview and final dan render</i> menjadi video	58

DAFTAR LAMPIRAN

1. Kartu Bimbingan
2. Wawancara
3. Dokumentasi
4. Kuisisioner



RINGKASAN

Rigging merupakan sebuah proses di dalam sebuah animasi dimana sebuah geometri statis ditanamkan dengan berbagai mekanisme untuk bergerak, seperti struktur kerangka yang kemudian dibungkus dengan kontrol untuk animator. Adapun tujuan penelitian ini yaitu dengan membuat film animasi 3D cerita rakyat terbentuknya kota Tegal sebagai implementasi teknik rigging dalam sebuah film animasi 3D sehingga lebih memudahkan pada saat proses pembuatan penulangan dan pergerakan sebuah karakter. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode menurut m.suyanto. Penelitian ini dimulai dengan tahapan yang runtut seperti *pra-production*, *production* dan *post-production*. Hasil berupa film animasi 3D sebagai media informasi kebudayaan berformat mp4. Kesimpulan dalam pembuatan film asal usul kota Tegal sebagai pendukung pelestarian budaya telah berhasil menerapkan Animasi telah di distribusikan melalui sosial media seperti *youtube*.

Kata Kunci : Kebudayaan, Animasi, 3D, *Rigging*.



ABSTRACT

Rigging is a process in which a statistical geometry is embedded with various behaviors to move, such as structures wrapped in controls for animators. The purpose of this research is to make 3D folklore animated films that formed the city of Tegal as an implementation of rigging techniques in a 3D animated film that makes the process of making reinforcement and movement of a character easier. The system development method used is the method according to m.suyanto. This research begins with coherent stages such as pre-production, production and post-production. The results in the form of 3D animated films as government information media formatted mp4. The study in making films from the origin of Tegal city as a support has succeeded in applying it through social media such as YouTube

Keywords: Culture, Animation, 3D. Rigging.

