

**IMPLEMENTASI TEKNIK STOPMOTION DALAM PEMBUATAN  
FILM PENDEK “KIKI DAN KOKO” DENGAN BENTUK CLAYMATION**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**ANNA KARTIKA**

**11.11.5022**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**IMPLEMENTASI TEKNIK STOPMOTION DALAM PEMBUATAN  
FILM PENDEK “KIKI DAN KOKO” DENGAN BENTUK CLAYMATION**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**ANNA KARTIKA**

**11.11.5022**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**IMPLEMENTASI TEKNIK STOPMOTION DALAM PEMBUATAN  
FILM PENDEK “KIKI DAN KOKO” DENGAN BENTUK  
CLAYMATION**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Anna Kartika**

**11.11.5022**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
Pada Tanggal 24 Maret 2014

**Dosen Pembimbing**

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

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**IMPLEMENTASI TEKNIK STOPMOTION DALAM PEMBUATAN  
FILM PENDEK “KIKI DAN KOKO” DENGAN BENTUK  
CLAYMATION**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Anna Kartika**

**11.11.5022**

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji  
Pada Tanggal 20 Juni 2014

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom**  
NIK. 190302047

**Dony Arivus, M.Kom**  
NIK. 190302128

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

**Tanda Tangan**



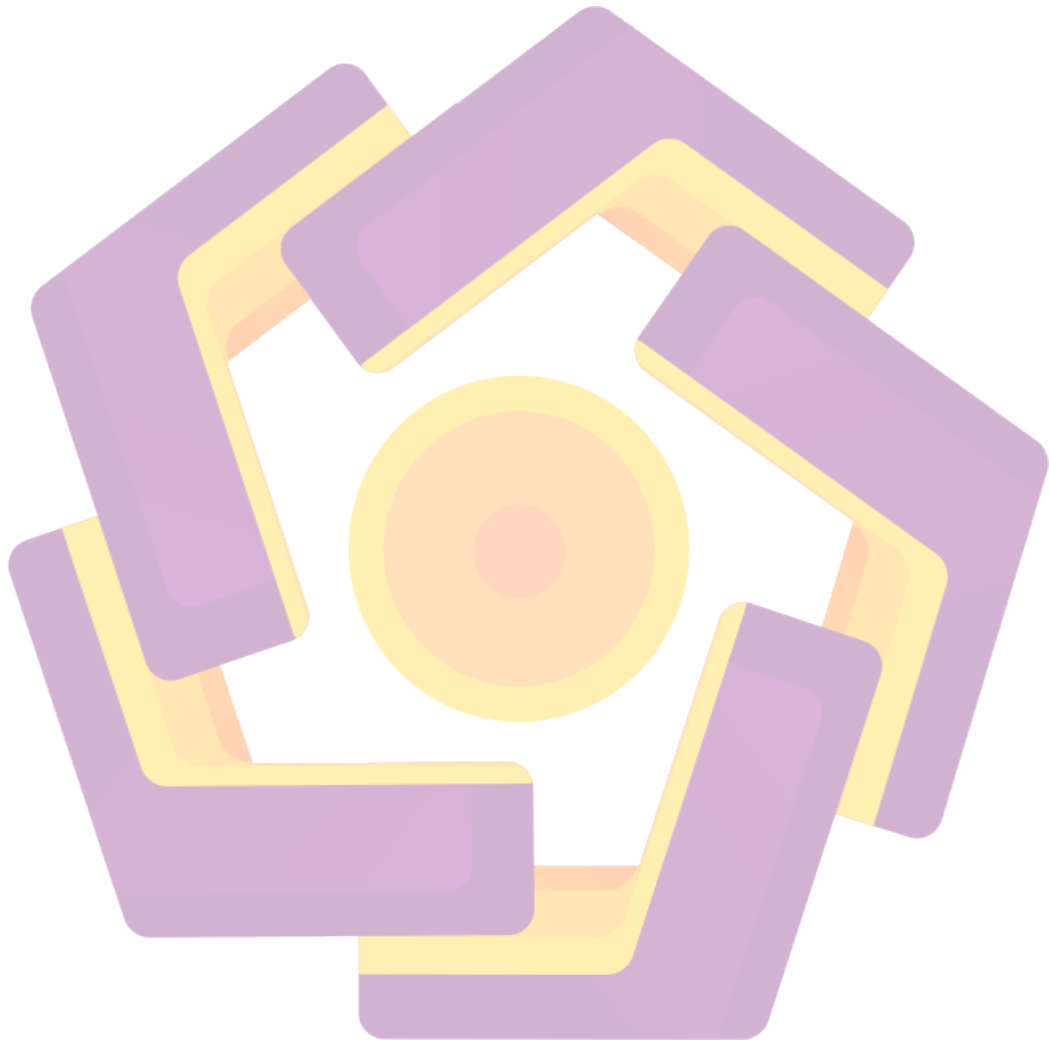
Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk  
memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 23 Juni 2014

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suvanto, M.M**  
NIK. 190302001

## HALAMAN PENGESAHAN



## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI) dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademisi disuatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 21 Juni 2014

Anna Kartika

11.11.5022

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- Allah SWT yang sangat teramat aku cintai, yang telah memberikan kesehatan, ilmu pengetahuan, ketabahan, keceriaan, rezki, kekuatan, dan kelancaran dalam mengerjakan skripsi ini sehingga dapat diselesaikan dan mendapatkan gelar S.Kom.
- Kedua orang tua ku yang sangat saya cintai dan sayangi, babeku Sujadi dan bundaku Sriwiji, yang selalu berdoa untuk keberhasilan saya, selalu mengingatkan saya, selalu sabar menghadapi saya yang kelewat manja, dan tidak pernah lupa mengingatkan saya untuk sholat, menyemangati saya dan rela berkorban untuk semua anaknya agar menjadi orang sukses. Untuk abang saya Ardo Sujatmiko dan kakak saya Eny Kurniati yang selalu bawel kepada adeknya untuk selalu semangat, dan Seluruh keluarga besar saya yang mendukung saya, yang selalu berdoa dari jauh agar menjadi seorang yang berhasil, dedek Love you :\* 😊
- Dosen Pembimbing saya, Pak Tonny yang selalu membimbing dengan penuh kesabaran, ketelitian dan lawakan yang ada pada proses bimbingan skripsi saya.
- Rico Saputra yang selalu berdoa, memberi suport saya dari kejauhan sana, menemani hari-hari saya dari sana. Makasih banyak ya sayang atas pengertiannya dan kesabarannya selama ini, Semangat kuliahnya ya. Semoga mimpi kita berdua dapat terwujud "Love You so much Ayah :\* :\*
- Buat Mamak-mamak Tulip Dormitory dan my osheng (Veniosha) yang selalu aku kangenin dan aku sayangi, yang selalu menemaniku saat aku galau (My usek = Lidya) yang ndak pernah diam kalau dikost (chomeng = ida) yang ndak pernah jauh dari catokan dan omnya (bune = Medy) yang selalu stay dikamar (aunty = mayang) semangat buat skripsinya YES!!!

- Buat eneng-enengku D'PEA (Dwi, Priska, Erni, Anna) persahabatan kita mulai dari semester 1- semester 6 semoga tidak pernah terlupakan, semangat buat garap skripsinya ya cantik.
- Untuk teman-teman aku di 11 S1 TI 06, kalian banyak mengajarkan aku arti teman, arti sahabat, kalian keluarga aku dikampus ungu ini, ayoo semangat buat skripsinya. Semoga kita kelak akan sukses bersama, semoga kita akan bersama dan tidak pernah saling melupakan satu dengan yang lainnya, kalian teman dan keluarga ku, Love and miss you so much TEMAN :\*
- Buat gigin makasih atas bantuannya selama ini, ndak ada kamu aku ndak tau apa-apa hehehehe.
- Buat Darusman Yusuf, makasih LEPInya, ditelpon pagi-pagi biar bangun dan bawa lepi kekampus, siapa yg didadar siapa yang kena sibuknya.
- Makasih buat semuanya rekan-rekan sejawat sebangsa setanah air yang selalu mendoakan aku selama ini, terima kasih KAKAAAAA..... :\* :\* :\* :D :D



## MOTTO

Sesali Masa lalu karena ada kekecewaan dan kesalahan-kesalahan,  
tetapi jadikan penyesalan itu sebagai senjata untuk masa depan agar  
tidak terjadi kesalahan lagi

Bunga yang tidak akan layu sepanjang jaman adalah kebajikan

( William Cowper )

Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah

( Lessing )



## KATA PENGANTAR



*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah S.W.T yang telah memberikan petunjuk, bimbingan, dan hidayahnya, serta kelancaran sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dan penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul **“IMPLEMENTASI TEKNIK STOPMOTION DALAM PEMBUATAN FILM PENDEK “KIKI DAN KOKO” DENGAN BENTUK CLAYMATION”**.

Adapun laporan skripsi ini bertujuan sebagai persyaratan yang harus dipenuhi untuk mencapai derajat Strata-1 pada Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta. Dalam penyusunan skripsi ini tidak sedikit kesulitan dan hambatan yang penulis alami. Namun dengan adanya bimbingan, dorongan, dan bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung, penulis pun mampu menyelesaikannya. Dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

3. Bapak Tonny Hidayat M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan selama proses penyusunan Laporan Skripsi ini hingga selesai.
4. Tim Penguji, segenap Dosen dan Karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan dukungan moralnya.
5. Ibu, Ayah, kakak dan keluarga besar penulis yang selalu memberikan kasih sayang, motivasi, dan do'a yang tak pernah henti.
6. Seluruh pihak yang telah membantu untuk kelancaran penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan karena keterbatasan penulis. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan tulisan ini. Akhirnya, penulis berharap semoga skripsi ini bagi pihak – pihak yang membutuhkan.

Semoga Allah S.W.T senantiasa melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya kepada kita semua, Amin.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 21 Juni 2014

Penulis

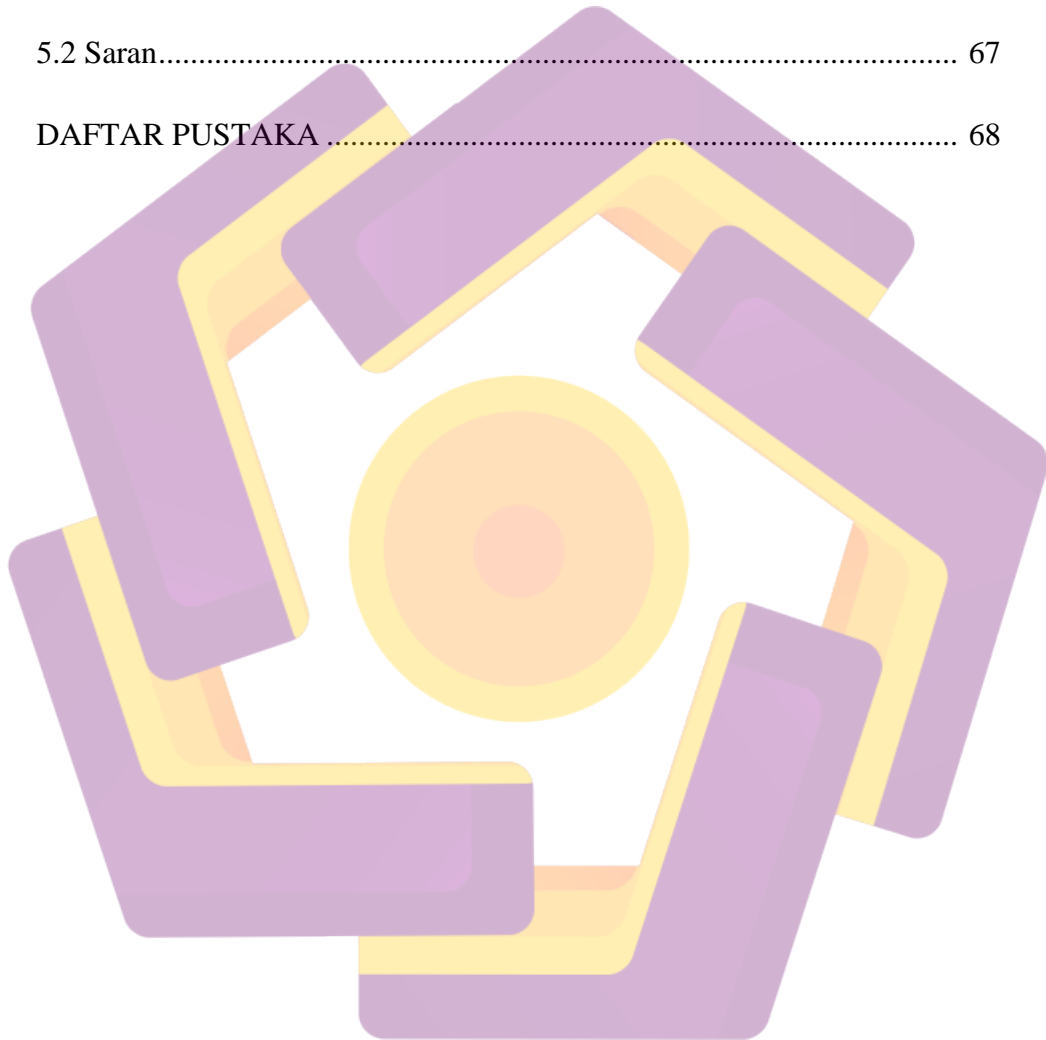
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
MOTTO .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7

2.1 Pengertian Multimedia .....	7
2.2 Objek-Objek Multimedia .....	8
2.2.1 Teks.....	8
2.2.2 Grafis .....	8
2.2.3 Bunyi (suara) .....	9
2.2.4 Video.....	9
2.2.5 Animasi.....	9
2.3 Pengertian Film .....	10
2.3.1 Film Pendek .....	10
2.3.2 Jenis-Jenis Film Pendek.....	10
2.4 Tahap-Tahap Produksi Film.....	11
2.4.1 Tahap Pra Produksi.....	11
2.4.2 Tahap Produksi .....	14
2.4.3 Tahap Pasca Produksi.....	17
2.5 Animasi .....	19
2.5.1 Pengertian Animasi.....	19
2.5.2 Prinsip-Prinsip Animasi.....	20
2.5.3 Teknik Animasi .....	25
2.6 Claymation .....	28
2.6.1 Proses Pembuatan Animasi Bentuk Claymation .....	28
2.7 Software yang Digunakan .....	33

2.7.1 Adobe After Effects.....	33
2.7.2 Adobe Photoshop.....	34
<b>BAB III PERANCANGAN .....</b>	<b>35</b>
3.1 Perancangan .....	35
3.1.1 Merancang Konsep .....	35
3.1.2 Merancang Isi .....	36
3.2 Pra Produksi .....	37
3.2.1 Ide Cerita .....	37
3.2.2 Tema Cerita .....	38
3.2.3 Perancangan Karakter.....	38
3.2.4 Diagram Scene.....	40
3.2.5 Storyboard dan Naskah.....	41
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>47</b>
4.1 Implementasi Stopmotion .....	47
4.2 Pembahasan.....	47
4.2.1 Tahap Produksi .....	47
4.2.2 Setting Camera.....	48
4.2.3 Teknik Pengambilan Gambar .....	49
4.2.4 Pembuatan Karakter.....	51
4.2.5 Pengaturan Posisi Karakter.....	53
4.3 Pasca Produksi .....	54

4.3.1 Proses Editing Video .....	54
4.3.2 Finishing .....	62
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>66</b>
5.1 Kesimpulan .....	66
5.2 Saran.....	67
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>68</b>



## DAFTAR GAMBAR

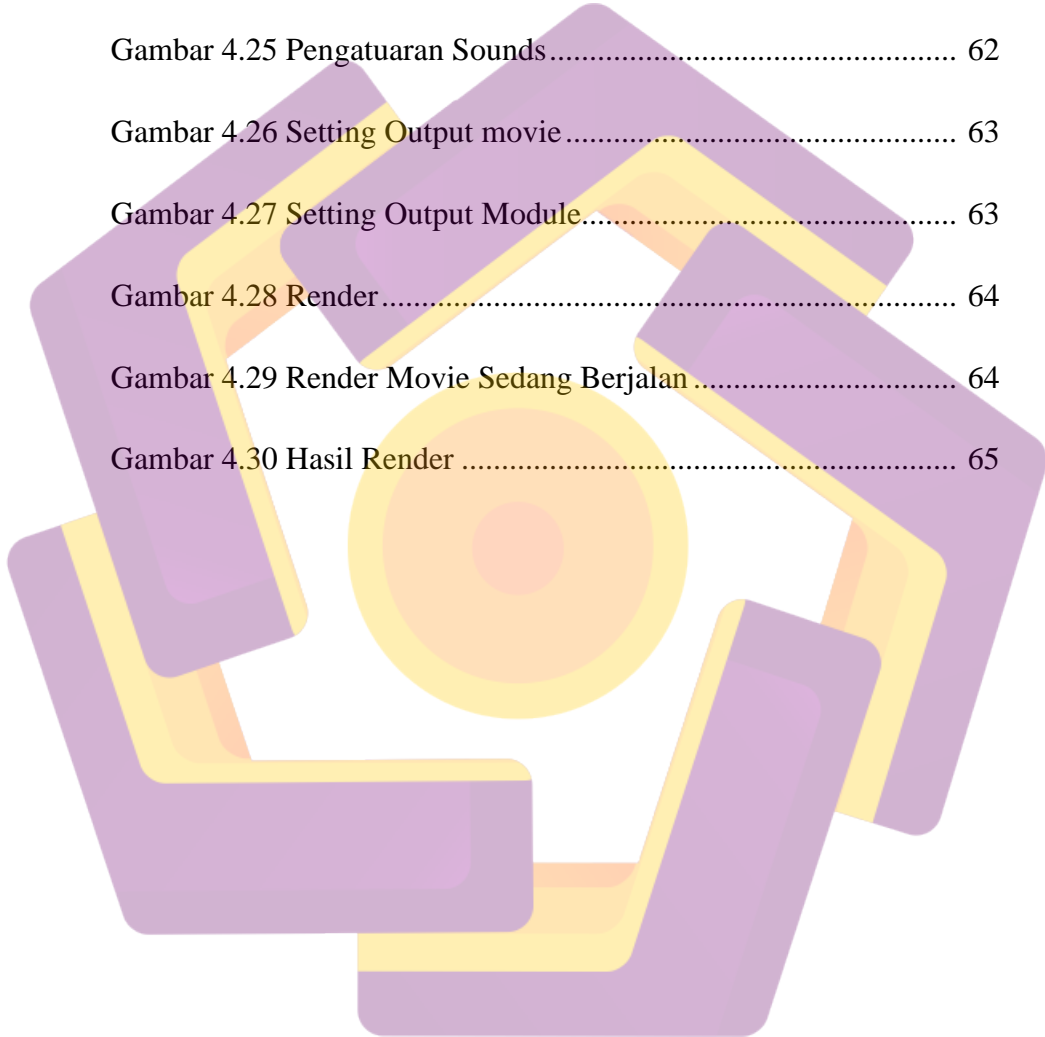
Gambar 2.1 Ide Cerita.....	12
Gambar 2.2 Naskah Skenario .....	12
Gambar 2.3 Storyboard.....	13
Gambar 2.4 Casting Pemain .....	14
Gambar 2.5 Property dan Costum .....	14
Gambar 2.6 Ekspresi Wajah .....	15
Gambar 2.7 Pembuatan Model dan Tokoh.....	16
Gambar 2.8 Pengaturan Posisi Karakter.....	16
Gambar 2.9 Pembuatan Background .....	17
Gambar 2.10 Proses Editing .....	18
Gambar 2.11 Editing Audio.....	18
Gambar 2.12 Finishing Film.....	19
Gambar 2.13 Squash dan Stretch.....	20
Gambar 2.14 Anticipation .....	21
Gambar 2.15 Staging .....	21
Gambar 2.16 Pose-to-pose.....	21
Gambar 2.17 Follow-Through and Overlapping Action .....	22
Gambar 2.18 Slow In–Slow Out.....	22
Gambar 2.19 Gerakan Melengkung.....	23
Gambar 2.20 Gerakan Sekunder.....	23



Gambar 2.21 Timing.....	24
Gambar 2.22 Exaggeration .....	24
Gambar 2.23 Solid Drawing .....	25
Gambar 2.24 Appeal .....	25
Gambar 2.25 Bentuk Stopmotion .....	27
Gambar 2.26 Bentuk Clay .....	28
Gambar 2.27 Penulisan Storyboard .....	29
Gambar 2.28 Persiapan Background .....	30
Gambar 2.29 Pembuatan Kostum .....	30
Gambar 2.30 Pembuatan Model Tokoh.....	31
Gambar 2.31 Pembuatan ekspresi.....	32
Gambar 2.32 Pengaturan Posisi Karakter .....	32
Gambar 2.33 Tampilan Adobe After Effects.....	33
Gambar 2.34 Tampilan Adobe Photoshop.....	34
Gambar 3.1 Perancangan Karakter Kiki .....	38
Gambar 3.2 Perancangan Karakter Koko .....	39
Gambar 3.3 Perancangan Karakter Ulat .....	39
Gambar 3.4 Diagram Scene .....	40
Gambar 3.5 Kiki .....	41
Gambar 3.6 Koko.....	41
Gambar 3.7 Ulat.....	41

Gambar 3.8 Karakter Setelah Pewarnaan .....	41
Gambar 4.1 Detail Posisi Camera,Background,Object .....	48
Gambar 4.2 Setting Camera EOS 600D .....	48
Gambar 4.3 Awal bulatan Kiki dan Koko .....	51
Gambar 4.4 Kiki dan Koko.....	51
Gambar 4.5 Insert Gambar .....	52
Gambar 4.6 Seleksi Warna Putih pada Gambar .....	52
Gambar 4.7 Kiki dan Koko Sudah Editing .....	53
Gambar 4.8 Posisi Awal Kamera Tetap .....	53
Gambar 4.9 Tampilan Adobe Affter Effect CS6.....	54
Gambar 4.10 New Project.....	55
Gambar 4.11 Composition Setting .....	55
Gambar 4.12 Import file scene 1 .....	56
Gambar 4.13 File yang Sudah Di import.....	56
Gambar 4.14 Pengaturan Background.....	57
Gambar 4.15 Tampilan di Timeline Compositting.....	57
Gambar 4.16 Pengaturan Ukuran Layer .....	58
Gambar 4.17 Pengaturan Timing.....	58
Gambar 4.18 Time Stretch.....	59
Gambar 4.19 Pengaturan Opacity.....	59
Gambar 4.20 Pre-compose.....	60

Gambar 4.21 Bubble Bayangan.....	60
Gambar 4.22 Tampilan Bayangan .....	61
Gambar 4.23 Penyatuan Bayangan.....	61
Gambar 4.24 File Sounds .....	62
Gambar 4.25 Pengaturan Sounds.....	62
Gambar 4.26 Setting Output movie.....	63
Gambar 4.27 Setting Output Module.....	63
Gambar 4.28 Render.....	64
Gambar 4.29 Render Movie Sedang Berjalan .....	64
Gambar 4.30 Hasil Render .....	65



## INTISARI

Dalam penyampaian informasi terdapat metode dan teknik yang beragam dan menarik dari teknik penyampaian pesan atau informasi dalam media tersebut masing-masing memiliki kelebihan dibandingkan dengan yang lain.

Teknik *Stopmotion* adalah teknik animasi untuk membuat objek yang dimanipulasi secara fisik agar terlihat bergerak sendiri. Setiap pergerakan dari objek tersebut difoto (frame individual), sehingga menciptakan ilusi gerakan ketika serangkaian frame dimainkan berurutan secara berkesinambungan. Beberapa bentuk *Stopmotion* yaitu *Claymation*. *Claymation* ini walaupun namanya *clay* (tanah liat), yang dipakai bukanlah tanah liat biasa. Animasi ini memakai *Plasticine*, bahan lentur seperti permen karet yang dalam animasi *clay* dibuat dengan memakai rangka khusus untuk kerangka tubuhnya, lalu kerangka tersebut ditutup dengan *Plasticine* sesuai bentuk tokoh yang ingin dibuat. Bagian-bagian tubuh kerangka ini, seperti kepala, tangan, kaki, bisa dilepas dan dipasang lagi. Setelah tokoh-tokohnya siap, lalu difoto gerakan per gerakan. Foto-foto tersebut lalu digabung menjadi gambar yang bisa bergerak seperti yang kita tonton di film Animasi.

Bentuk *Claymation* dengan penggabungan animasi multimedia secara sistematis dan mudah di fahami serta untuk melestarikan karya-karya animator untuk lebih banyak berekspresi.

**Kata kunci :** *Stopmotion, ClayMation, Multimedia*

*ABSTRACT*

## **ABSTRACT**

*In the submission of information there are various methods and techniques and draws from techniques of delivery of messages or information in the respective media has advantages compared to the other.*

*Stopmotion animation technique is a technique for creating objects that are manipulated to make it look physically move themselves. Every movement of the object photographed (individual frames), thus creating the illusion of movement when a series of sequential frames are played continuously. some form of StopmotionClaymation. Despite its name, this Claymation (clay) clay is not used. This animation wearing elastic materials, such as the Plasticine gum in claymation made by wearing a special order for her body frame, then the frame is covered with Plasticinee figures who want to match is made. Body parts of this framework, such as the head, hands, feet, could be removed and installed again. After the characters were ready, and then photographed movement by movement. The photos were then merged into a picture that can be moved as we had seen in the animated film.*

*Claymation form with merger of multimedia animation in a systematic and easily understand as well as to preserve the works of animators for more expression.*

**Keywords:** *Multimedia, Stopmotion, ClayMation*