

**PERANCANGAN ANIMASI FILM PENDEK 2D BAHUREKSO DENGAN
PENGGABUNGAN OBYEK NYATA DAN ILUSTRASI GAMBAR
MENGUNAKAN TEKNIK STOP MOTION**

SKRIPSI



disusun oleh

Eka Muhamad Nur Rosid

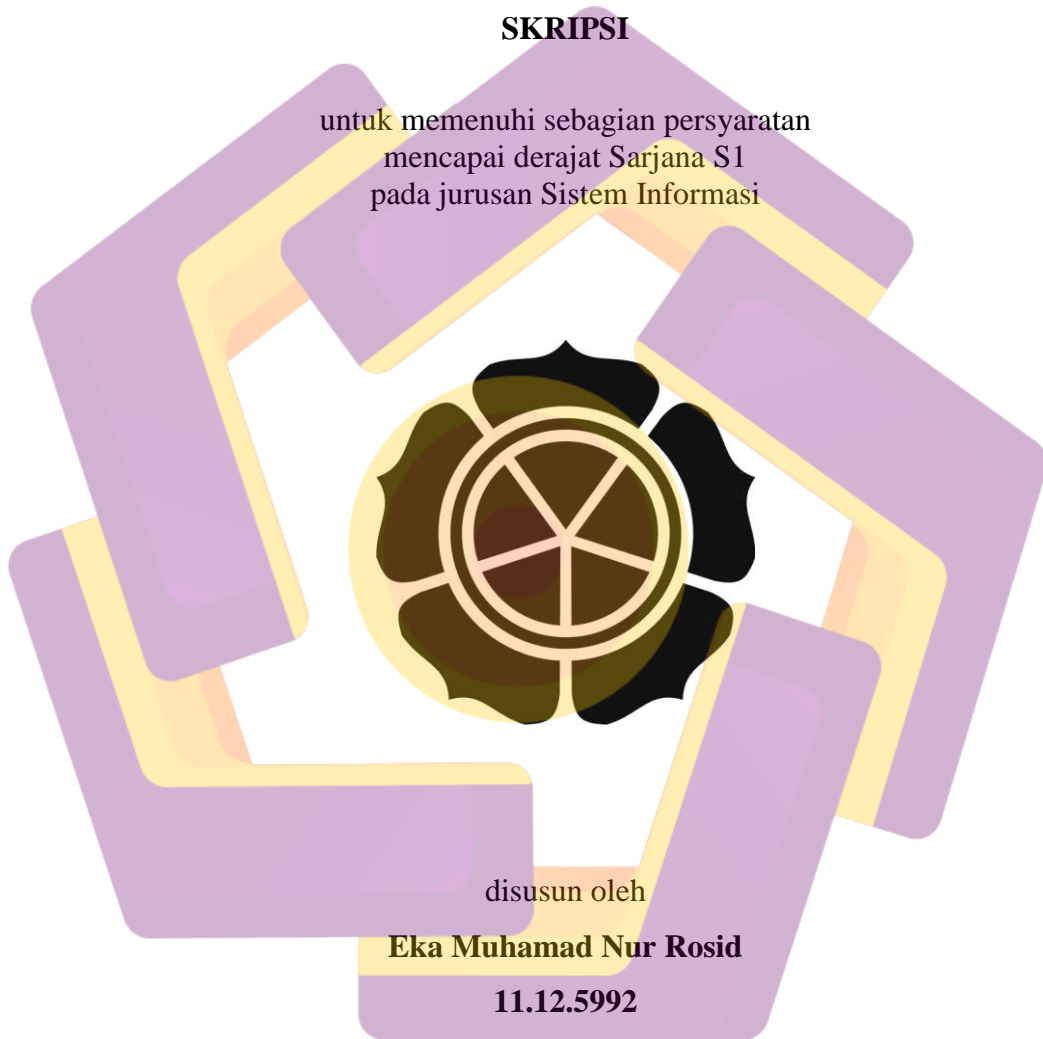
11.12.5992

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PERANCANGAN ANIMASI FILM PENDEK 2D BAHUREKSO DENGAN
PENGGABUNGAN OBYEK NYATA DAN ILUSTRASI GAMBAR
MENGUNAKAN TEKNIK STOP MOTION**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Eka Muhamad Nur Rosid

11.12.5992

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN ANIMASI FILM PENDEK 2D BAHUREKSO DENGAN
PENGGABUNGAN OBYEK NYATA DAN ILUSTRASI GAMBAR
MENGUNAKAN TEKNIK STOP MOTION**

yang disusun oleh

Eka Muhamad Nur Rosid

11.12.5992

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 11 Maret 2014

Dosen Pembimbing,



Dhani Ariatmanto, M.KOM

NIK. 190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN ANIMASI FILM PENDEK 2D BAHUREKSO DENGAN PENGABUNGAN OBYEK NYATA DAN ILUSTRASI GAMBAR MENGUNAKAN TEKNIK STOP MOTION

yang disusun oleh

Eka Muhamad Nur Rosid

11.12.5992

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Februari 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 11 Maret 2015

KETUA SEMIK 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 11. MARET 2015



Eka Muhammad Nur Rosid

NIM. 11.12.5992

MOTTO

SELALU BERFIKIRAN POSITIF DAN *HUSNUDZON*.

PERBUATAN BAIK BERUJUNG BAIK, PERBUATAN JELEK BERUJUNG JELEK.

TUHAN MAHA ADIL, TUHAN MAHA TAHU, TUHAN MAHA BERKEHENDAK.

SADAQAH MEMBUKA PINTU RIZKI.

SEMUA ORANG PUNYA KEWAJIBAN UNTUK BAHAGIA, JADI BAHAGIAKAN DIRIMU DAN ORANG DISEKITARMU.

SEKARANG JUGA JANGAN BESOK ATAU LUSA.

KREATIFITAS TIADA BATAS, TAPI BUTUH KERJA KERAS

=AHMAD EKA=

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah

Doa saya sertakan untuk Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW, Untuk kedua orang tua yang saya cintai, hormati, dan kasihi. Tuhan sebagai pembimbing rohani dan kedua orang tua sebagai pembimbing jasmani.

Tidak lupa juga ucapan terima kasih kepada para sahabat yang telah gugur kewajiban untuk mendukung saya. Untuk kost KPC (kost penuh canda) terima kasih telah menyediakan tempat pembuatan film, kawan-kawan yang pernah saya pinjam alatnya untuk pembuatan film. Gak ada loe gak asik.

Untuk saya 5 tahun kedepan,

Sudahkah kamu membahagiakan kedua orang tuamu?

Sudahkah kamu mencapai semua target masa depanmu?

Apakah kamu sudah membangun keluarga yang sakinah, mawadah dan warohmah?

Sudahkah kamu membangun iman yang kokoh dalam dirimu?

Ingatlah tuhanmu apabila kamu sedang goyah akan sesuatu hal, luangkan waktumu sejenak untuk berdoa dan minta petunjuk. Ingatlah ibumu ibumu ibumu dan ayahmu apabila kamu sedang berjuang untuk sesuatu hal, luangkan waktumu sejenak untuk minta doa restu.

Sadarlah pencapaianmu untuk saat ini baru awal untuk menuju kebahagiaan dan kesuksesan. Semua orang punya kewajiban untuk bahagia, maka berdoa dan berjuanglah. Seimbangkan kebutuhan rohani dan jasmani, kebutuhan akhirat dan dunia, kalo bisa sih. ..lebihkan akhirat kawan :D.

Satu lagi buatlah orang disekitarmu bahagia dengan senyuman. ..asek!!
Siapkan dirimu kawan kamu pasti bisa.

Wassalamualaikum

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala berkat, rahmat, taufik dan hidayah-Nya, penyusunan skripsi yang berjudul “Pembuatan Film Pendek Animasi 2D Bahurekso dengan Penggabungan Objek Nyata dan Ilustrasi Gambar Menggunakan Teknik Stop Motion” dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan bimbingan dan kerjasama dari berbagai pihak dan berkah dari Allah SWT sehingga kendala yang dihadapi dapat diatasi. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan kepada Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku pembimbing yang telah dengan tulus dan ikhlas meluangkan waktu, arahan dan motivasi yang sangat berharga kepada penulis selama menyusun skripsi.

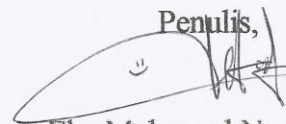
Selanjutnya terima kasih penulis sampaikan pula kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, M.M selaku Rektor STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, M.M selaku ketua jurusan S1 Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan sehingga penulis mengharapkan adanya saran dan kritik yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Yogyakarta, 11 Maret 2015

Penulis,



Eka Muhamad Nur Rosid

DAFTAR ISI

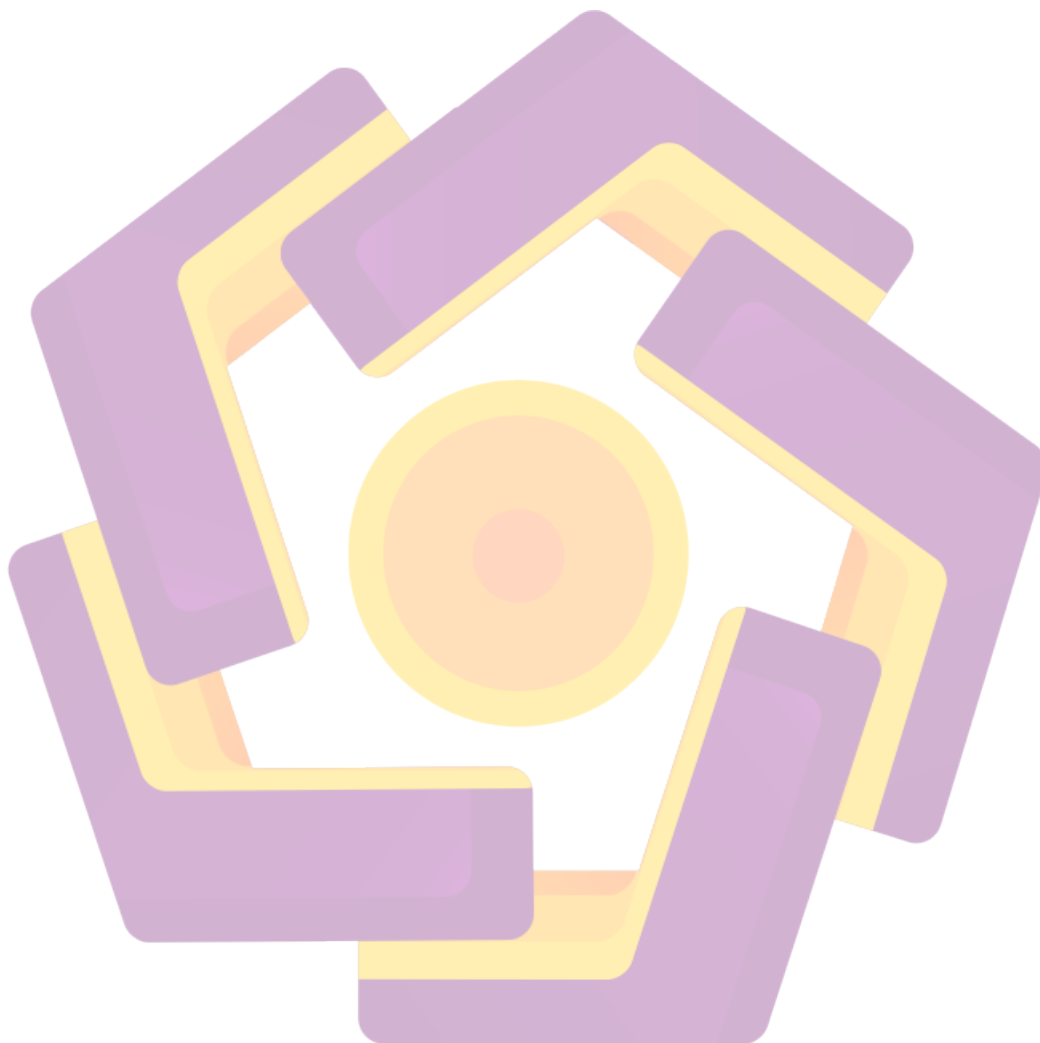
COVER.....	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
MOTTO	IV
PERSEMBAHAN	VI
KATA PENGANTAR	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR TABEL.....	XI
DAFTAR GAMBAR	XII
INTISARI.....	XIV
<i>ABSTRACT</i>	XV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 BUMUSAN 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 ANALISIS	3
1.5.3 METODE PERANCANGAN.....	4
1.5.4 METODE PENGEMBANGAN	5
1.6 SISTEMATIKA PENELITIAN	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8

2.1	KAJIAN PUSTAKA	8
2.2	PENGERTIAN FILM	10
2.2.1	FILM PENDEK	11
2.2.2	JENIS – JENIS FILM PENDEK	12
2.3	PENGERTIAN ANIMASI	13
2.4	PRINSIP –PRINSIP ANIMASI	14
2.5	JENIS ANIMASI	20
2.5.1	ANIMASI 2D (2 DIMENSI)	20
2.5.2	ANIMASI 3D (3 DIMENSI)	20
2.5.3	ANIMASI TANAH LIAT (<i>CLAY ANIMATION</i>)	21
2.6	TEKNIK ANIMASI	21
2.6.1	<i>STOP MOTION ANIMATION</i>	21
2.6.2	<i>2D HYBRID ANIMATION</i>	23
2.6.3	<i>2D DIGITAL ANIMATION</i>	23
2.7	TAHAPAN PEMBUATAN FILM	23
2.7.1	PRA PRODUKSI	23
2.7.1.1	Ide cerita	24
2.7.1.2	Tema	24
2.7.1.3	Logline	24
2.7.1.4	Sinopsis	25
2.7.1.5	Pengembangan Karakter	26
2.7.1.6	Screenplay/script	26
2.7.1.7	Pembuatan storyboard	26
2.7.2	PRODUKSI	27
2.7.2.1	Pembuatan Model dan tokoh	28
2.7.2.2	Pembuatan Background	28
2.7.2.3	Pengambilan Gambar	29
2.7.2.4	Menentukan Timing	30
2.7.3	PASCA PRODUKSI	30
2.7.3.1	Editing Audio	30
2.7.3.2	Editing Video	31

2.7.3.3 Finishing.....	32
BAB III METODE PENELITIAN.....	33
3.1 ALAT DAN BAHAN PENELITIAN	33
3.1.1 ALAT PENELITIAN.....	33
3.1.2 BAHAN PENELITIAN	35
3.2 ALUR PENELITIAN.....	35
3.2.1 KETERANGAN ALUR PENELITIAN	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	50
4.1 HASIL PENELITIAN	50
4.2 PRODUKSI.....	50
4.2.1 SKEMA PEMBUATAN FILM STOP MOTION.....	50
4.2.2 DRAWING	51
4.2.3 PENGAMBILAN GAMBAR.....	52
4.2.4 ANIMATING	53
4.3 PASCA PRODUKSI.....	56
4.3.1 EDITING AUDIO.....	56
4.3.2 EDITING VIDEO	59
4.4 RENDERING	61
4.5 TESTING.....	62
4.5.1 ALPHA TESTING	63
4.5.2 BETA TESTING	63
4.6 HASIL PENGUJIAN	65
BAB V PENUTUP.....	67
5.1 KESIMPULAN	67
5.2 SARAN	68
DAFTAR PUSTAKA	69

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Hasil	65
-----------	-------------	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Contoh <i>Squash and Stretch</i>	14
Gambar 2.2	Contoh <i>Anticipation</i>	15
Gambar 2.3	Contoh <i>Staging</i>	15
Gambar 2.4	Contoh Orang Berlari.....	16
Gambar 2.5	Contoh <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	16
Gambar 2.6	Contoh <i>Slow In –Slow Out</i>	17
Gambar 2.7	Contoh <i>Circular</i>	17
Gambar 2.8	Contoh <i>Timing</i>	18
Gambar 2.9	Contoh <i>Exaggeration</i>	19
Gambar 2.10	Contoh <i>Solid Drawing</i>	19
Gambar 2.11	Contoh <i>Stop motion Graphic</i>	22
Gambar 2.12	Pembuatan <i>Storyboard</i>	27
Gambar 2.13	Pembuatan Model dan Karakter.....	28
Gambar 2.14	Pembuatan <i>Background</i>	29
Gambar 3.1	Alur Penelitian	36
Gambar 3.2	Bahurekso.....	42
Gambar 3.3	Tajil	42
Gambar 3.4	Susi.....	42
Gambar 3.5	Pak No Casbon.....	43
Gambar 3.6	<i>Storyboard</i>	48
Gambar 4.1	Skema Pembuatan Film	50
Gambar 4.2	Alat dan Bahan.....	51
Gambar 4.3	Menggambar Karakter	51
Gambar 4.4	Menggambar <i>Background</i>	52
Gambar 4.5	Menambahkan Efek	52
Gambar 4.6	Pengambilan Gambar.....	53
Gambar 4.7	Mengatur <i>Sequence</i>	54
Gambar 4.8	Mengimport <i>File</i>	54
Gambar 4.9	Mengatur <i>Frame</i>	55

Gambar 4.10	Penganimasian.....	55
Gambar 4.11	Mengatur <i>Track</i>	56
Gambar 4.12	Memfungsikan <i>Track</i>	57
Gambar 4.13	Memulai Rekaman	57
Gambar 4.14	<i>Editing</i> Suara.....	57
Gambar 4.15	<i>Save Session</i>	58
Gambar 4.16	Mengeksport <i>File</i>	58
Gambar 4.17	Mengatur <i>Sequence</i>	59
Gambar 4.18	<i>Mengimport File</i>	60
Gambar 4.19	<i>Drag File</i>	60
Gambar 4.20	Mengatur <i>Motion</i>	61
Gambar 4.21	Menambahkan <i>Transisi</i>	61
Gambar 4.22	Mengatur <i>Format Render</i>	62
Gambar 4.23	Pengujian Metode <i>Alpha</i>	63
Gambar 4.24	Forum	64
Gambar 4.25	Membuat <i>Thread</i>	64
Gambar 4.26	Pengujian Metode <i>Beta</i>	65

INTISARI

Perkembangan teknologi dari hari ke hari memiliki dampak yang signifikan terhadap pemenuhan kebutuhan manusia. Sekarang film animasi tidak hanya diperuntukan bagi anak saja tetapi juga untuk orang dewasa, karena film animasi dapat menampung segala daya imajinasi manusia. Dalam pembuatan film animasi tidak hanya menggunakan 2D dan 3D, tetapi ada juga stopmotion.

Film animasi Bahurekso merupakan film yang bergenre action comedy, film ini merupakan gabungan dari obyek nyata dengan beberapa gambar yang dianimasiakan menggunakan teknik stop motion.

Film ini dibuat dengan menggunakan aplikasi Adobe Premiere Cs5. Tujuan dari pembuatan film ini adalah untuk memberikan pengetahuan tentang pembuatan film dengan teknik stop motion yang menarik dan berbeda.

Kata Kunci: Film, Animasi, Stop motion

ABSTRACT

The development of the technology of the day has a significant impact on the fulfillment of human needs. Now animated films are not only for children but also for adults. Because animated films can hold all the power of human imagination. In making animated films are not only using 2D and 3D, but also stop motion technique.

Animated films Bahurekso is a action comedy movie genre. This movie is combination of real object with some animated images using stop motion techniques.

The film was created using Adobe Premiere Cs5. The purpose of this film is to knowledge about the making of the movie with stop motion technique eich is interesting and different.

Keyword: *Film, Animated, Stop motion*

