

**PENERAPAN TEKNIK STOP MOTION PAPER CRAFT DAN LIVE
SHOT DALAM PEMBUATAN FILM PENDEK “MITA”**

TUGAS AKHIR



disusun oleh :

Sigit Prayitno

10.01.2674

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

**PENERAPAN TEKNIK STOP MOTION PAPER CRAFT DAN LIVE
SHOT DALAM PEMBUATAN FILM PENDEK “MITA”**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar ahli madya pada jenjang Diploma III
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh :

Sigit Prayitno

10.01.2674

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

2014

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PENERAPAN TEKNIK STOP MOTION PAPER CRAFT DAN LIVE
SHOOT DALAM PEMBUATAN FILM PENDEK "MITA"**

yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Sigit Prayitno

10.01.2674

telah disetujui oleh dosen pembimbing
pada 09 Juni 2014

Dosen Pembimbing



Dhani Ariatmanto, M.Kom.

NIK. 190302197

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PENERAPAN TEKNIK STOP MOTION PAPER-CRAFT DAN LIVE
SHOOT DALAM PEMBUATAN FILM PENDEK "MITA"**

Sigit Prayitno
10.01.2674

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Juni 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama penguji

Mei P. Kurniawan, M.Kom.
NIK. 190302187

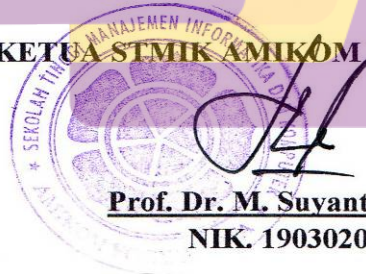
Tonny Hidayat, M.Kom.
NIK.190302182

Tanda Tangan



Tugas akhir ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya
Tanggal 24 Juni 2013

KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M. M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan karya saya sendiri (**ASLI**), dan isi dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, 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.

Yogyakarta, 25 Agustus 2014

SIGIT PRAYITNO
NIM : 10.01.2674

MOTTO

- Masalah itu dihadapi bukan untuk dihindari
- Tuhan menciptakan sesuatu tidak ada yang sia-sia, semua pasti ada manfaatnya, bahkan kotoran sekalipun.
- Bersyukur akan lebih baik daripada mengeluh dengan keadaan.
- Keep smile and always be happy
- Tujuan baik belum tentu diterima dengan baik.
- Mencari yang terbaik dari yang terbaik, kata-kata tersebut tidak berlaku dalam hal mencari pasangan hidup.
- Bersyukurlah jika masih punya waktu untuk minum kopi di pagi hari bersama orang yang kamu cintai.

PERSEMBAHAN

Saya ucapkan syukur Alhamdulillah kekhadirat Allah S.W.T. atas semua karunia, hidayah dan inayah-Nya, sehingga akhirnya saya bisa menyelesaikan masa kuliah. Sholawat serta salam saya limpahkan kepada junjungan nabi besar Muhammad S.A.W. yang telah memberikan teladannya kepadaku, semoga saya bisa mengikuti teladanmu. Dan akhirnya saya persembahkan Tugas akhir ini untuk :

- Kedua orang tua saya (Bpk. Ahmad soekirno & Ibu. Darti) yang tidak henti-hentinya mendoakan, memberi nasehat, memberi inspirasi, memberikan dukungan, dan selalu menyemangati saya.
- Semua keluarga besar saya yang selalu mendoakan dan mensupport saya.
- Saudara-saudara saya yang banyak memberikan semangat.
- Teman-teman 10.D3.TIA yang menjadi bagian hidup saya.
- Teman-teman kos yang banyak memberikan inspirasi.
- Dan semua pihak baik teman, saudara dan keluarga yang yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang banyak berpartisipasi dalam penyelesaian skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb.

Segala puji dan syukur, alhamdulillah. Saya persembahkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul “**PENERAPAN TEKNIK STOP MOTION PAPER CRAFT DAN LIVE SHOT DALAM PEMBUATAN FILM PENDEK (MITA)**“ yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program diploma III dalam bidang Teknik Informatika di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan tugas akhir jauh dari sempurna, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun guna membantu tugas akhir ini. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom, Selaku Kepala Jurusan Teknik Informatika.
3. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membimbing.
4. Bapak M. Eko Widiatmoko, S.Kom, terimakasih atas sharing ilmunya khususnya untuk tugas akhir ini.
5. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Akhirnya dengan doa kepada Allah, semoga jasa dan amal baiknya mendapat rahmat dan imbalan yang setimpal dari-Nya (Amin).

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 25 Agustus 2014

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan dan Manfaat	3
1.4.1 Tujuan Penelitian.....	3
1.4.2 Manfaat Penelitian.....	3
1.5. Metode Penelitian	4
1.5.1 Metode Survey.....	4

1.5.2 Metode Observasi.....	4
1.5.3 Metode Literatur.....	4
1.5.4 Metode Study Pustaka.....	4
1.6. Sistematika Penulisan	4

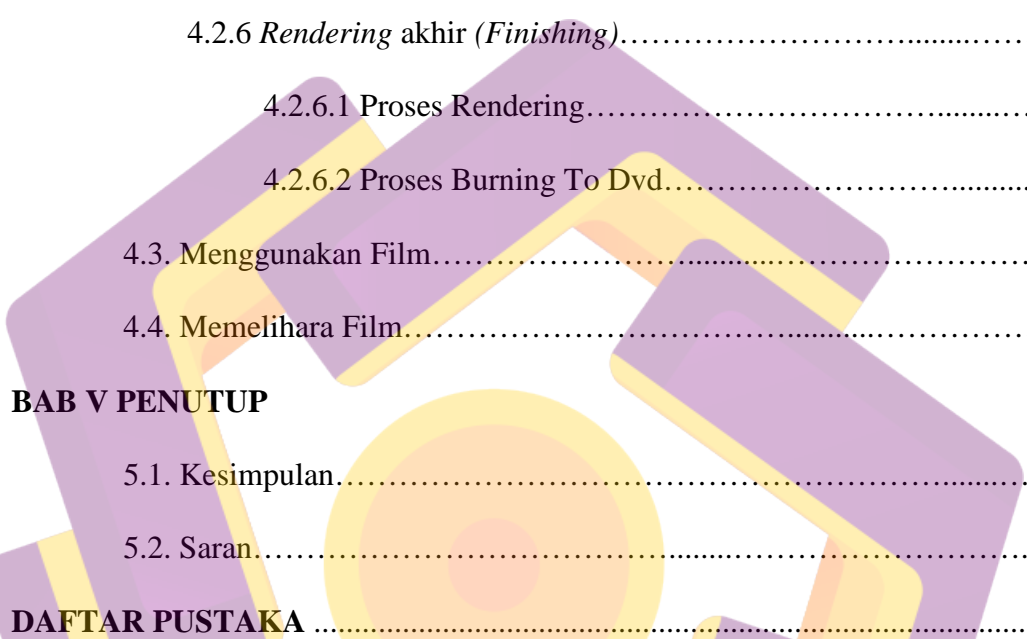
BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Dasar Teori.....	6
2.1.1 Sejarah Singkat Film.....	6
2.1.2 Pengertian Film.....	6
2.1.3 Jenis Film.....	7
2.1.4 Komponen Pada Film.....	9
2.2. Tahapan Dalam Pembuatan Film.....	10
2.2.1 Tahapan Pra Produksi	10
2.2.2 Tahapan Produksi.....	12
2.2.3 Tahapan Pasca Produksi	14
2.3. Dasar Animasi.....	14
2.3.1 Sejarah Singkat Animasi	14
2.3.2 Pengertian Animasi.....	16
2.3.3 Jenis Animasi	17
2.4. Dasar Live Shot.....	19
2.4.1 Pengertian Live Shot	19
2.4.2 Unsur Teknik Live Shot.....	20
2.4.3 Teknik Live Shot.....	22
2.5. Dasar Stop Motion.....	23

2.5.1 Pengertian Stop Motion.....	23
2.5.2 Jenis-Jenis Animasi Stop Motion.....	24
2.5.3 Peralatan Dalam Pembuatan <i>Stop Motion</i>	24
2.6. Dasar Enviromental	26
2.7. Dasar Paper Craft.....	26
2.7.1 Sejarah SIngkat Paper Craft.....	26
2.7.2 Pengertian Paper Craft.....	27
2.7.3 Peralatan Dasar Dalam Pembuatan <i>Papercraft</i>	28
2.8. Dasar Pencahayaan.....	29
2.8.1 Bentuk Cahaya.....	29
2.8.2 Sumber Cahaya.....	30
2.8.3 Tiga Point Pencahayaan.....	31
2.9. Dasar Audio dan Dasar Visual	32
2.9.1 Pengertian Audio.....	32
2.9.2 Pengertian Visual.....	34
2.10. Standard Rekaman Video.....	34
2.10.1 NTSC (Nasional Televisions System Committee).....	34
2.10.2 PAL (Phase Alternating Line)	34
2.10.3. SECAM	35
2.10.4 HDTV (High Definition Television)	35
2.11. Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	35
2.11.1 Produser.....	36
2.11.2 Sutradara.....	36

2.11.3 Scriptwriter.....	36
2.11.4 Storyboard	36
2.11.5 Editor.....	36
2.11.6 Sound Editor.....	37
2.11.7 Talent.....	37
2.12. Peralatan Dasar Dalam Pembuatan Film.....	37
2.12.1 Kamera.....	37
2.12.2 Lampu.....	37
2.12.3 Penyangga Kamera.....	38
2.12.4 Microphone.....	38
2.12.5 Komputer.....	38
2.12.6 Kamera Digital.....	38
2.12.7 Kabel.....	38
2.13. Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	38
2.13.1 Adobe Premier Pro.....	38
2.13.2 Adobe Photoshop.....	41
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM	
3.1. Tinjauan Umum	43
3.2. Analisis Sistem	44
3.2.1 Definisi Analisis Sistem.....	44
3.2.2 Identifikasi Masalah.....	44
3.3. Analisis SWOT.....	46
3.4. Analisis Kebutuhan.....	48

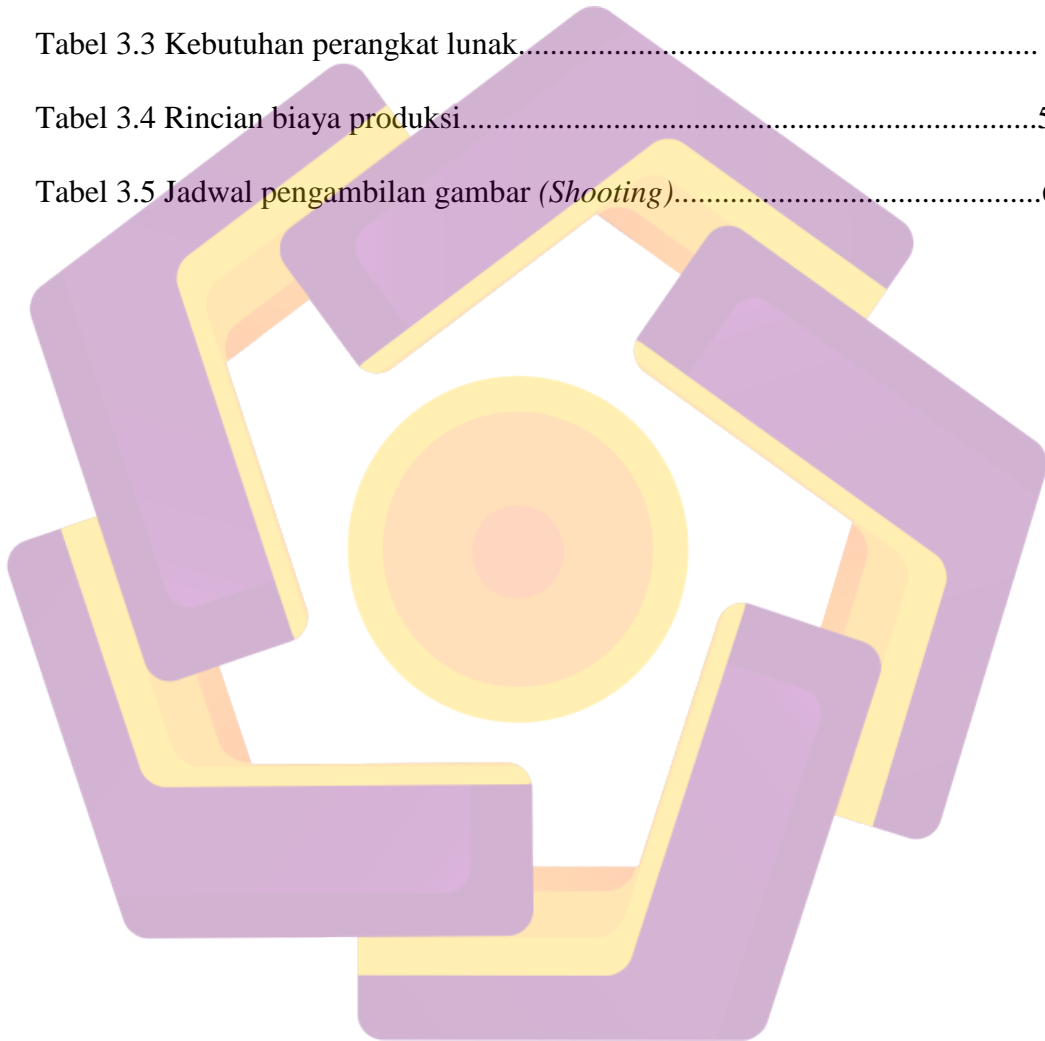
3.4.1	Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	48
3.4.2	Kebutuhan Hardware dan Software.....	49
3.5.	Rincian Biaya Produksi.....	50
3.6.	Tahap Pra Produksi.....	51
3.6.1	Ide Cerita.....	51
3.6.2	Tema Cerita.....	52
3.6.3	Sinopsis.....	52
3.6.4	Diagram Adegan.....	54
3.6.5	Naskah.....	55
3.6.6	Storyboard.....	56
3.6.7	Penyusunan Jadwal.....	61
3.6.8	Penyiapan Properti.....	62
3.6.9	Pencarian Tokoh.....	62
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		
4.1.	Tahapan Produksi.....	63
4.1.1	Pengambilan Gambar Langsung (<i>Live Shoot</i>).....	63
4.1.2	Tata Suara (<i>Sound</i>).....	68
4.1.3	Tata Cahaya (<i>Lighting</i>).....	69
4.1.4	Akting Pemain (<i>Talent Acting</i>).....	69
4.1.5	Tata Kostum dan Tata Rias.....	69
4.1.6	Proses <i>Stop Motion</i>	70
4.2.	Tahapan Pasca Produksi.....	74
4.2.1	Proses Pemindahan Data.....	74



4.2.2 Proses <i>Editing</i>	77
4.2.3 Proses Pengabungan <i>Live Shoot</i> dan <i>Stop Motion</i>	82
4.2.4 Peninjauan Ulang (<i>Review Editing</i>).....	82
4.2.5 Proses Evaluasi Dan Presentasi.....	83
4.2.6 <i>Rendering</i> akhir (<i>Finishing</i>).....	85
4.2.6.1 Proses <i>Rendering</i>	85
4.2.6.2 Proses <i>Burning To Dvd</i>	86
4.3. Menggunakan Film.....	87
4.4. Memelihara Film.....	87
BAB V PENUTUP	
5.1. Kesimpulan.....	88
5.2. Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA	91

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis swot pada film pendek “Mita”.....	47
Tabel 3.2 Kebutuhan <i>hardware</i>	49
Tabel 3.3 Kebutuhan perangkat lunak.....	50
Tabel 3.4 Rincian biaya produksi.....	50
Tabel 3.5 Jadwal pengambilan gambar (<i>Shooting</i>).....	62



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh - contoh hasil karya <i>paper craft</i>	28
Gambar 2.2 Tampilan Adobe Premiere Pro.....	39
Gambar 2.3 Tampilan adobe photoshop.....	42
Gambar 3.1 Gambar 3.1 Diagram alur perancangan film pendek “Mita”.....	43
Gambar 3.2 Diagram adegan (<i>Scene</i>).....	54
Gambar 4.1 Pengambilan gambar camera angel <i>close up</i>	64
Gambar 4.2 Pengambilan gambar camera angel <i>medium Cclose up</i>	64
Gambar 4.3 Pengambilan gambar camera angel <i>medium shot</i>	65
Gambar 4.4 Pengambilan gambar camera angel <i>medium long shot</i>	66
Gambar 4.5 Pengambilan gambar camera angel <i>long shot</i>	66
Gambar 4.6 Pengambilan gambar camera angel <i>zoom in</i>	67
Gambar 4.7 Pengambilan gambar camera angel <i>panning</i>	68
Gambar 4.8 Pengambilan gambar camera angel <i>crab</i>	68
Gambar 4.9 Model <i>papercraft</i>	70
Gambar 4.10 Pola <i>papercraft</i> yang siap digunakan.....	71
Gambar 4.11 <i>Papercraft</i> yang siap digunakan.....	72
Gambar 4.12 Setting <i>enviromental</i> film pendek “mita”.....	73
Gambar 4.14 <i>Drive memory card</i> pada windows explorer.....	75
Gambar 4.15 Proses meng-copy file video.....	75
Gambar 4.16 Proses mem-paste file video.....	76
Gambar 4.17 <i>Drive memory card</i> pada windows explorer.....	76

Gambar 4.18 Proses meng-copy file foto.....	77
Gambar 4.19 Proses mem-paste file foto.....	77
Gambar 4.20 Proses import file video pada adobe premiere.....	78
Gambar 4.21 Proses import file audio pada adobe premiere.....	78
Gambar 4.22 Proses penyusunan file video pada adobe premiere.....	79
Gambar 4.23 Proses penyusunan file audio pada adobe premiere.....	79
Gambar 4.24 <i>Icon razor tool</i>	80
Gambar 4.25 Penggunaan efek transisi.....	80
Gambar 4.26 Pengaturan volume audio.....	81
Gambar 4.27 Pengaturan opacity video.....	81
Gambar 4.28 Proses review editing.....	83
Gambar 2.29 Foto dokumentasi evaluasi dan presentasi film pendek “mita”.....	84
Gambar 2.30 Foto dokumentasi evaluasi dan presentasi film pendek “mita”.....	85
Gambar 4.31 Pengaturan format rendering.....	86
Gambar 4.32 Proses <i>rendering</i>	86
Gambar 4.33 Proses <i>burning</i> film pendek “mita”.....	87

INTISARI

Perkembangan teknologi yang ada saat ini mendukung untuk menciptakan teknik-teknik dalam pembuatan suatu video. Teknik *stop motion* merupakan penggunaan animasi *frame by frame*. Sedangkan *live shoot* merupakan pengambilan gambar secara langsung dengan kamera perekam gambar.

Pada penelitian ini menerapkan teknik *stop motion paper craft* yang diberikan sedikit unsur tiga dimensi dan *live shoot* dalam pembuatan film pendek “mita”. Dimana pada proses *stop motion* menggunakan media *paper craft* yang dibuat dari kertas karton yang dirangkai menjadi miniatur manusia dan properti lainnya serta *enviromental*-nya dibuat untuk mendukung karakter cerita. Dan kemudian *paper craft* yang dibuat tersebut difoto *frame by frame* lalu digabungkan dengan *live shoot* dan menjadi satu rangkaian cerita.

Dengan penerapan teknik *stop motion paper craft* 3D dan *live shoot* dalam pembuatan film pendek “mita” ini diharapkan masyarakat umum khususnya para pemula pembuat film mengetahui mengenai teknik *stop motion paper craft* 3D dan *live shoot* dalam proses pembuatan sebuah film pendek.

Kata Kunci : Stop motion, papercraft, film pendek

ABSTRACT

Development of existing technologies to create a supportive techniques in the making of a video. The technique is the use of stop motion animation frame by frame. While the live shoot is shooting directly at the camera image recording.

This study applied the technique of stop motion paper craft given little three-dimensional elements and a live shoot in the making of the short fim "mita". Where in the process of stop motion using medium paper craft made from paperboard that are assembled into a miniature human and other properties as well as its enviromental made to support the character of the story. And then the paper craft that made the photographed frame by frame and then combined with a live shoot and the story becomes one bundle.

Application of the technique of stop motion and live 3D paper craft shoot in the making of short fim "Mita" is the general public especially the novice filmmakers know about paper craft technique of stop motion and live 3D shoot in the process of making a short film.

Keyword: *Stop motion, Paper craft, Shot movie*