

IMPLEMENTASI DEPTH OF FIELD PADA FILM ANIMASI 2D

“LAST PAGE”

SKRIPSI



disusun oleh

Muhammad Syaiful Anam

10.12.4427

JURUSAN SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2014

IMPLEMENTASI DEPTH OF FIELD PADA FILM ANIMASI 2D

“LAST PAGE”

Skripsi

Ditulis dan diajukan untuk memenuhi syarat ujian akhir
guna memperoleh gelar Sarjana Strata-1 pada jurusan Sistem Informasi
di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Diajukan oleh

Muhammad Syaiful Anam

10.12.4427

JURUSAN SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2014

PERSETUJUAN

SKRIPSI

Implementasi Depth Of Field Pada Film Animasi 2d

“Last Page”

Yang di persiapkan dan disusun oleh

Muhammad Syaiful Anam

10.12.4427

Telah dietujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Pada tanggal 5 September 2014

Dosen Pembimbing

Amir Fatah Sofyan, ST, M. Kom

NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

Implementasi Depth Of Field Pada Film Animasi 2d

“Last Page”

Yang di persiapkan dan disusun oleh

Muhammad Syaiful Anam

10.12.4427

Telah dipertahankan di depan dewan penguji

Pada tanggal 15 Agustus 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Amir Fatah Sofyan, ST, M. Kom

NIK. 190302047

Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

M. Rudyanto Arief, MT

NIK. 190302098

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 5 September 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M. M

NIK. 190302001

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi berjudul “Implementasi *Depth of Field* pada Film Animasi 2D “Last Page”” ini merupakan karya sendiri (ASLI) dan dalam sepengetahuan saya di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, serta tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

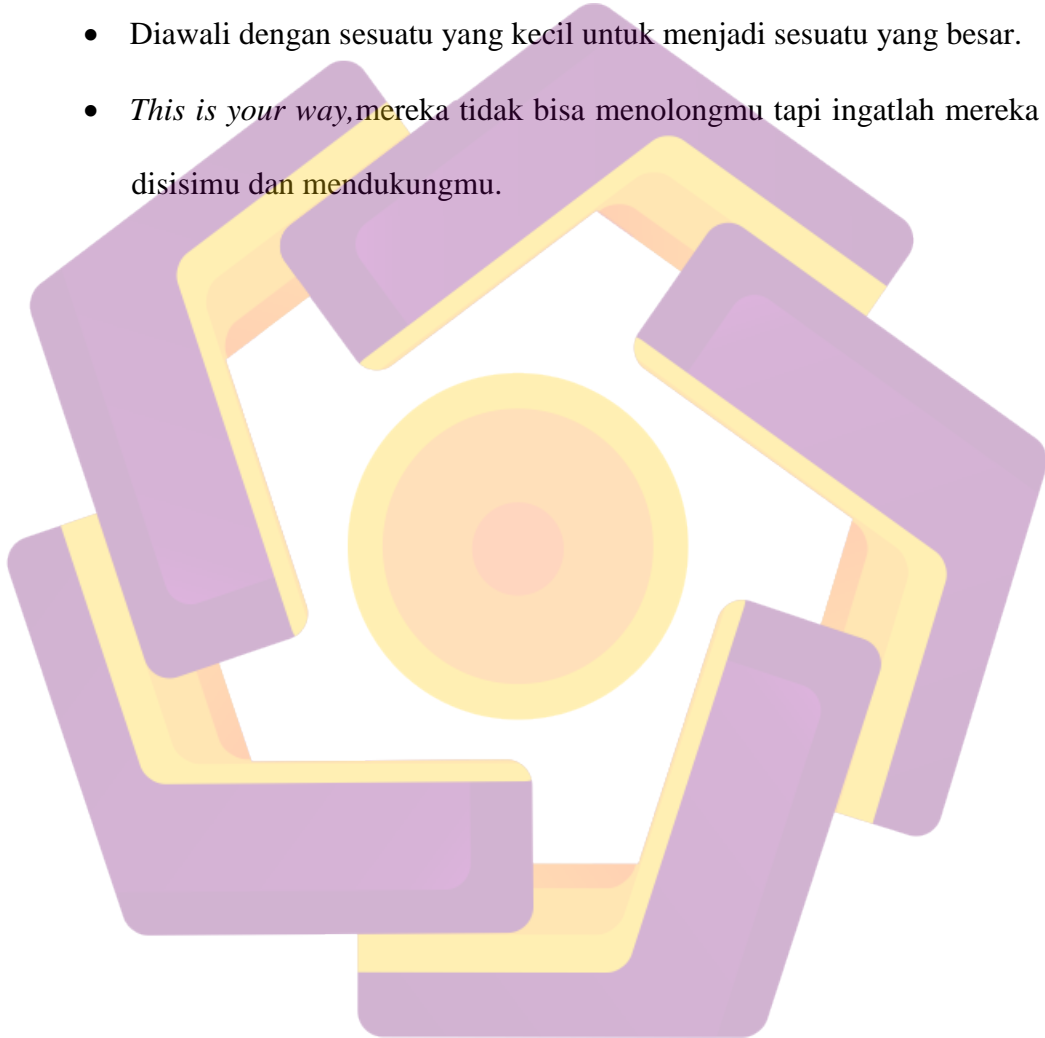
Yogyakarta, 30 Januari 2014

Muhammad Syaiful Anam

NIM. 10.12.4427

HALAMAN MOTTO

- Ceria, Bahagia, senyum, berjuang, optimis *and moving*.
- Percaya apa yang dikerjakan tidak pernah sia-sia.
- Allah SWT selalu mengabulkan keinginanmu, pasti :D
- Diawali dengan sesuatu yang kecil untuk menjadi sesuatu yang besar.
- *This is your way*, mereka tidak bisa menolongmu tapi ingatlah mereka ada disisimu dan mendukungmu.



HALAMAN PERSEMBAHAN

Syukur alhamdulillah terima kasih Allah SWT , yang telah memberikan yang terbaik, ilmu, kesehatan, kebahagiaan, keceriaan, rezeki, dan kelancaran sehingga saya mendapatkan gelar S.Kom ini.

Kedua orangtua yang tercinta, yang selalu sabar, mendukung penuh apa yang saya lakukan, dan selalu mengiringkan do'a-do'a untuk setiap langkah saya, terima kasih emak bapak. Untuk kakak saya yang selalu mengingatkan saya, mendukung saya.

Untuk Teman- teman saya, teman- teman kos cassava janti dika, jack dan yang lainnya, yang saling menyemangati dalam mengerjakan skripsi kita, kalian adalah rumah jogjaku. Keluarga besar nul dua yang telah memberi pengalaman dan membagi ilmunya selama masa kuliah. Rakan- rekan keluarga besar rumpun asisten multimedia diah candra (LGDC), Samuel, Bangun, Oka, Kembar (Al mufti dan Al fauzi), Ibnu dan princess siska (makasi buat sepatunya) yang berjuang bersama dan saling mendukung sampai akhir. Pak Agus Purwanto dan Pak Bhanu, yang telah banyak memberikan banyak kesempatan, pengalaman dan ilmu baru kepada saya di luar mau pun di dalam kelas.

Buat kakak- kakaku mbak fifi, mas fajar, mas ardian, mbak betty, mas doni, victor, irul dan pasangan Habi piti. Kalian lebih dari sekedar senior bagiku kalian sudah seperti seorang kakak bagiku yang selalu menasehatiku, memberikanku dukungan, membuliku dan selalu membagi ilmunya dan juga mengajarkan tentang banyak hal.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun panjatkan kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karuniaNya kepada setiap hamba-Nya dan tak lupa penyusun ucapkan sholawat serta salam kepada junjungan Nabi kita, Nabi Muhammad SAW .

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Starata I Jurusan Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi berjudul *“Perancangan Game Edukasi Mari Belajar dan Bermain Mengenal Tumbuhan untuk Anak-Anak*. Dengan ini penyusun ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. M.Suyanto,MM. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak bantuan, masukan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Ayah dan Ibu tercinta, dan kakak- kakak saya tersayang yang telah banyak memberikan doa,kasih sayang dan dorongan kepada penyusun.
5. Teman-teman SI nul dua 2010 (S1SI02 2010) yang telah berjuang bersama selama ini.

6. Dosen praktikum dan teman-teman rumpun asisten Komputer Grafis dan Multimedia yang telah banyak membagikan ilmu, bimbingan, motivasi , kenangan dan semangat.
7. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa penyusun sebutkan satu per satu.

Dalam penulisan skripsi ini penyusun menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penyusun, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian ini.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca umumnya dan khususnya untuk pengembangan di bidang multimedia.

Yogyakarta, 05 September 2014

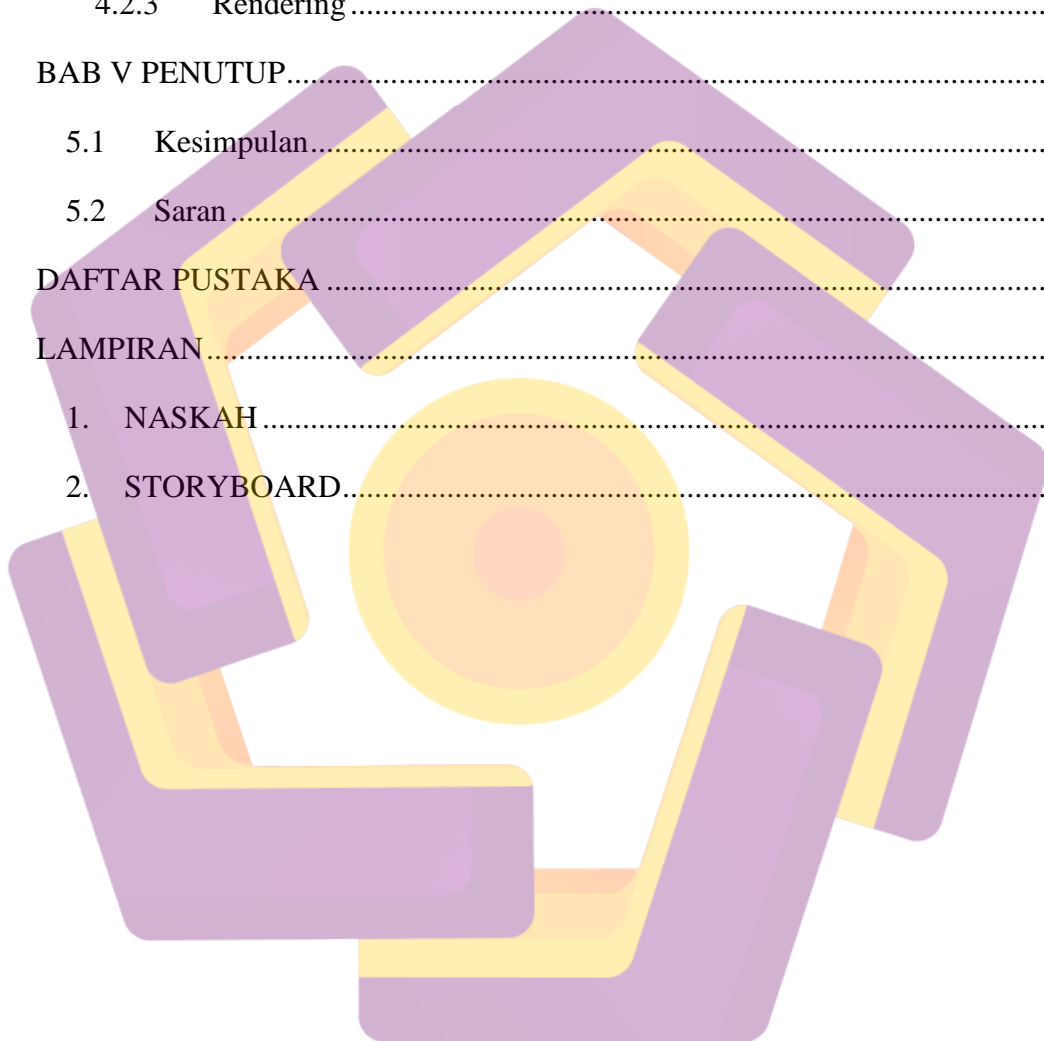
Penyusun

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.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	2
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Film.....	5
2.1.1 Definisi Film.....	5

2.1.2	Fungsi dan Jenis Film	5
2.2	Animasi	8
2.2.1	Definisi animasi	8
2.2.2	Jenis- jenis animasi	8
2.2.3	12 Prinsip animasi	10
2.2.4	Proses Produksi animasi	13
2.3	Depth of field	17
2.3.1	Jenis Depth of Field	19
2.4	Perangkat lunak yang digunakan	20
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		25
3.1	Analisis Kebutuhan Sistem	25
3.1.1	Kebutuhan Perangkat Lunak	25
3.1.2	Kebutuhan Perangkat Keras	26
3.2	Pra produksi	27
3.2.1	Idea Concept	28
3.2.2	Skript atau naskah	28
3.2.3	Character design	29
3.2.4	Color Code	30
3.2.5	Background design	30
3.2.6	Storyboard	31
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		32
4.1	Produksi	32
4.1.1	Key Motion	32
4.1.2	In between	33
4.1.3	Background	34

4.1.4. Coloring	36
4.2 Pasca produksi	37
4.2.1 Compositing	37
4.2.2 Editing	43
4.2.3 Rendering	45
BAB V PENUTUP.....	46
5.1 Kesimpulan.....	46
5.2 Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA	48
LAMPIRAN.....	1
1. NASKAH.....	1
2. STORYBOARD.....	3



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rincian Biaya Hardware.....	25
Tabel 3.2 Rincian Biaya Software	27



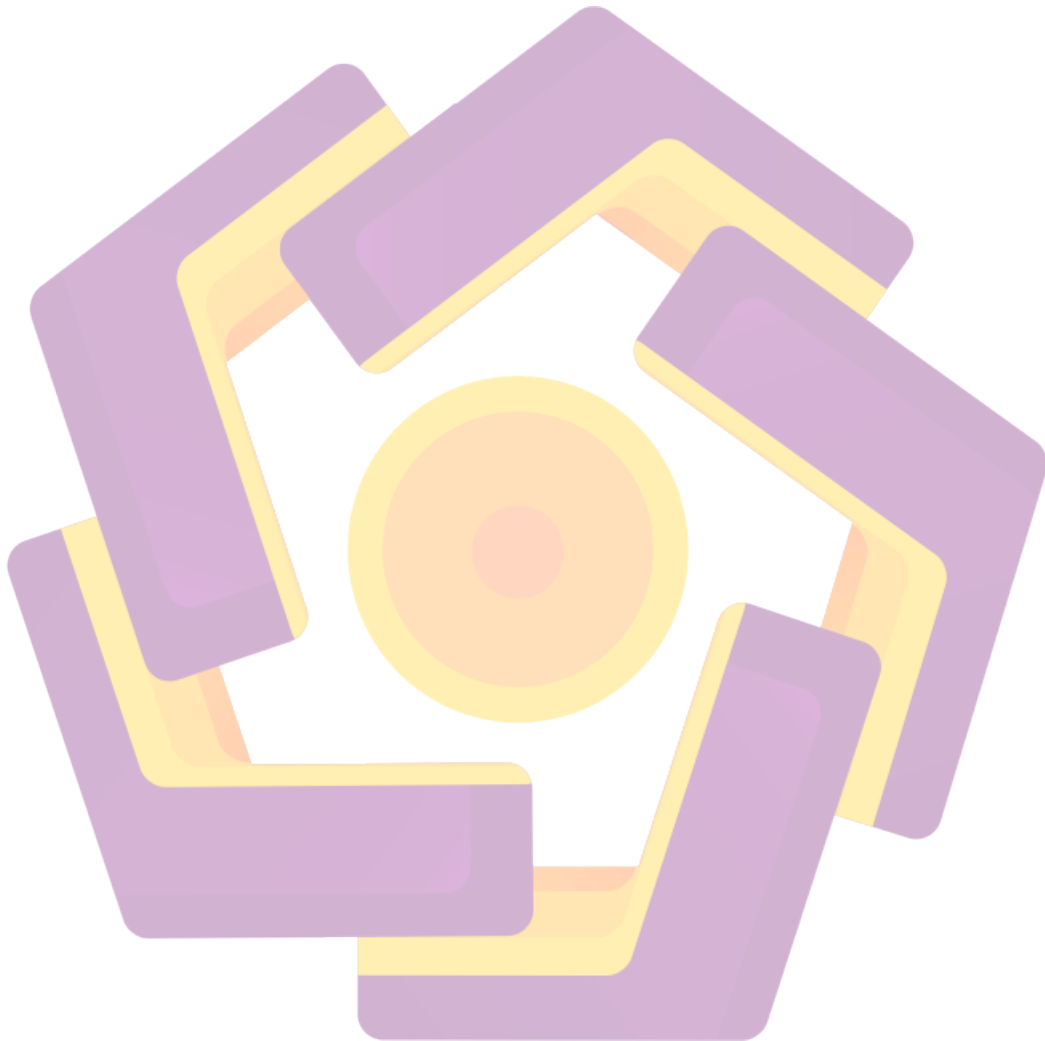
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 bukaan aperture lensa	18
Gambar 2.2 Depth of Field lebar	19
Gambar 2.3 Depth of Field sempit	20
Gambar. 2.4 adobe photoshop CS6	21
Gambar. 2.5 adobe flash CS6	21
Gambar 2.6 Adobe Audition CS6	22
Gambar 2.7 Adobe After Effect C6	23
Gambar 2.8 Adobe Premier pro C6	23
Gambar 2.9 Celtx	24
Gambar 3.1 Screen shot naskah	28
Gambar 3.2 karakter	29
Gambar 3.4 Background	30
Gambar 3.5 Background	30
Gambar 3.3 Storyboard	31
Gambar 4.1 Bagan alur produksi aimasi	32
Gambar 4.2 Gambar Key motion	33
Gambar 4.3 Gambar In between	34
Gambar 4.4 Foto bacground yang akan di gambar ulang	35
Gambar 4.4 Foto bacground yang akan di gambar ulang	35
Gambar 4.6 Tapilan susunan layer pada photoshop	36

Gambar 4.7 Tampilan layer kerja coloring adobe flash.....	37
Gambar 4. 8 Proses export PNG dari adobe flash.....	38
Gambar 4. 9 Proses import karakter PNG sequence.....	39
Gambar 4.10 Tapilan import file PSD di after effect.....	39
Gambar 4.11 Mode 3D layer after effect	40
Gambar 4.12 Camera after effect	41
Gambar 4.13 Susunan 3D layer di after effect.....	41
Gambar 4.14 Tampilan camera option.....	42
Gambar 4.15 Depth of field camera non aktif.....	42
Gambar 4.16 Depth of field camera aktif.....	43
Gambar 4.17 output setting after effect.....	43
Gambar 4.18 Tampilan <i>Sequence</i> setting premier	44
Gambar 4.19 Proses <i>Editing</i>	45
Gambar 4.20 <i>Export Setting</i>	45

DAFTAR LAMPIRAN

NASKAH	1
STORYBOARD	3



INTISARI

Di era teknologi informasi komputer memainkan peran penting dalam produksi sebuah film animasi. Hampir semua pekerjaan pra-produksi, produksi dan pasca produksi dilakukan dengan menggunakan komputer dan software. Dalam hal ini saya ingin menerapkan depth of field pada sebuah film animasi untuk mendapatkan hasil sinematografi pada gambar.

Perangkat lunak yang digunakan adalah Adobe Flash CS6 untuk memproses animasi, Adobe Photoshop untuk mengolah gambar bitmap, Adobe Soundbooth, sebagai pengolahan suara / musik, adobe after effects untuk menggabungkan animasi dan background, adobe premier untuk penyelesaian akhir.

Tujuan dari penerapan teknik ini untuk membatu proses pembuatan animasi agar menghasilkan hasil yang maksimal.

Kata Kunci : Animasi, Multimedia

ABSTRACT

In this era of computer information technology plays an important role in the production of an animated film. Almost all the work of pre-production, production to post-production is done using a computer and software. In this regard I would like to apply depth of field on an animated film to get results sinematografi on the image.

The software used is Adobe Flash CS6 to process animation, Adobe Photoshop for bitmap image processing, Adobe Soundboth, as the processing of voice / music, adobe after effects for the incorporation of animation and background, adobe premiere for the final settlement.

The objective of this technique there for preformance petrified animation creation process in order to produce maximum results.

Keyword : Animation, Multimedia