

**ANALISIS DAN PERANCANGAN PENGGABUNGAN VIDEO LIVE
SHOOT DENGAN ANIMASI 2D DALAM FILM
BERJUDUL “MOLUCAS”**

SKRIPSI



disusun oleh

Caesar Surya Fridesta

10.11.4054

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN PENGGABUNGAN VIDEO LIVE
SHOOT DENGAN ANIMASI 2D DALAM FILM
BERJUDUL “MOLUCAS”**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Caesar Surya Fridesta

10.11.4054

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN PENGGABUNGAN VIDEO LIVE
SHOOT DENGAN ANIMASI 2D DALAM FILM
BERJUDUL “MOLUCAS”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Caesar Surya Fridesta

10.11.4054

telah disetujui Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 4 Juni 2014

Dosen Pembimbing,


Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN PENGGABUNGAN VIDEO LIVE
SHOOT DENGAN ANIMASI 2D DALAM FILM
BERJUDUL “MOLUCAS”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Caesar Surya Fridesta
10.11.4054**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Februari 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

**Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng
NIK.190302105**

**Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK.190302057**

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

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 2 Maret 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah 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, 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, 2 Maret 2015



Caesar Surya Fridesta
10.11.4054

MOTTO

“Mintalah, maka akan diberikan kepadamu; carilah, maka kamu akan mendapat; ketoklah, maka pintu akan dibukakan bagimu.”

— Matius 7:7

“When I do good, I feel good. When I do bad, I feel bad. That's my religion.”

— Abraham Lincoln

“Character is like a tree and reputation like a shadow. The shadow is what we think of it; the tree is the real thing.”

— Abraham Lincoln

“If you make a mistake and do not correct it, this is called a mistake.”

— Confucius

Saat kau bisa lakukan, lakukanlah

— Anonymous

“It does not matter how slowly you go as long as you do not stop.”

— Confucius

Berusahalah, karena kau tidak akan rugi apapun

— Anonymous

“Contohnya orang lain, tapi kerjakanlah dengan caramu sendiri.”

— Penulis

“Harus masih merasa bodoh, agar kita harus tetap belajar.”

— Penulis

“Jangan cepat menyesali, karena akan ada lebih banyak sakit hati dimasa depan.”

— Proposal Daisakusen

“Jika tidak melewati batasmu, kebahagiaan tidak akan bersamamu.”

— Proposal Daisakusen

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus yang telah memberi segala yang saya butuhkan hingga saat ini.
2. Bunda Maria, Santo Yoseph, Santo Valentinus, dan Santo Bonaventura, yang telah menjadi tempat pengaduan saya selama ini.
3. Kedua orang tua saya, Bapak Untung dan Ibu MG. Sunasri A.D yang selalu memberikan dukungan, doa, dan kepercayaanya. Kakak saya, Ardi yang selalu support dan mengajarkan ku berbagai hal. Serta nenek saya R.A Sunarmi yang telah memberikan doanya sampai saat ini.
4. Nyong Jalu, Mas Mulyan, Mas Irul, Mas Bams, Bayu untuk mau ku repotkan.
5. Bimo, Bowo, Cerry, Mas Dani, Intan, Nia, Ian, Oby, Pele, Nadia yang sudi jadi sahabatku dan membuatku bisa tersenyum dan tertawa. Pak Adri, Pak Pungki, Pak Yudhi, Jaluk, Pak Mul, untuk bisa *jamming* bersama kalian. Onegai Shelter yang telah memberi banyak rasa saat bersama kalian. Aji, ayo naik gunung lagi.haha..
6. Adit, Angga, Emir, Emon, Bayu, Abner, Robbi, Pras, Ferdi dan semua S1TI-06 yang telah berjuang bersama dari awal.
7. Dan semua orang dan hal yang telah mengisi hari-hariku sampai saat ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Merci..

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa melimpahkan berkat dan karunia-Nya, sehingga Laporan Skripsi yang berjudul **ANALISIS DAN PERANCANGAN PENGGABUNGAN VIDEO LIVE SHOOT DENGAN ANIMASI 2D DALAM FILM BERJUDUL “MOLUCAS”** ini dapat terselesaikan dengan baik.

Skripsi ini saya ajukan sebagai syarat kelulusan program Strata 1 jurusan Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penelitian dan penyusunan laporan ini saya banyak mendapat bimbingan dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

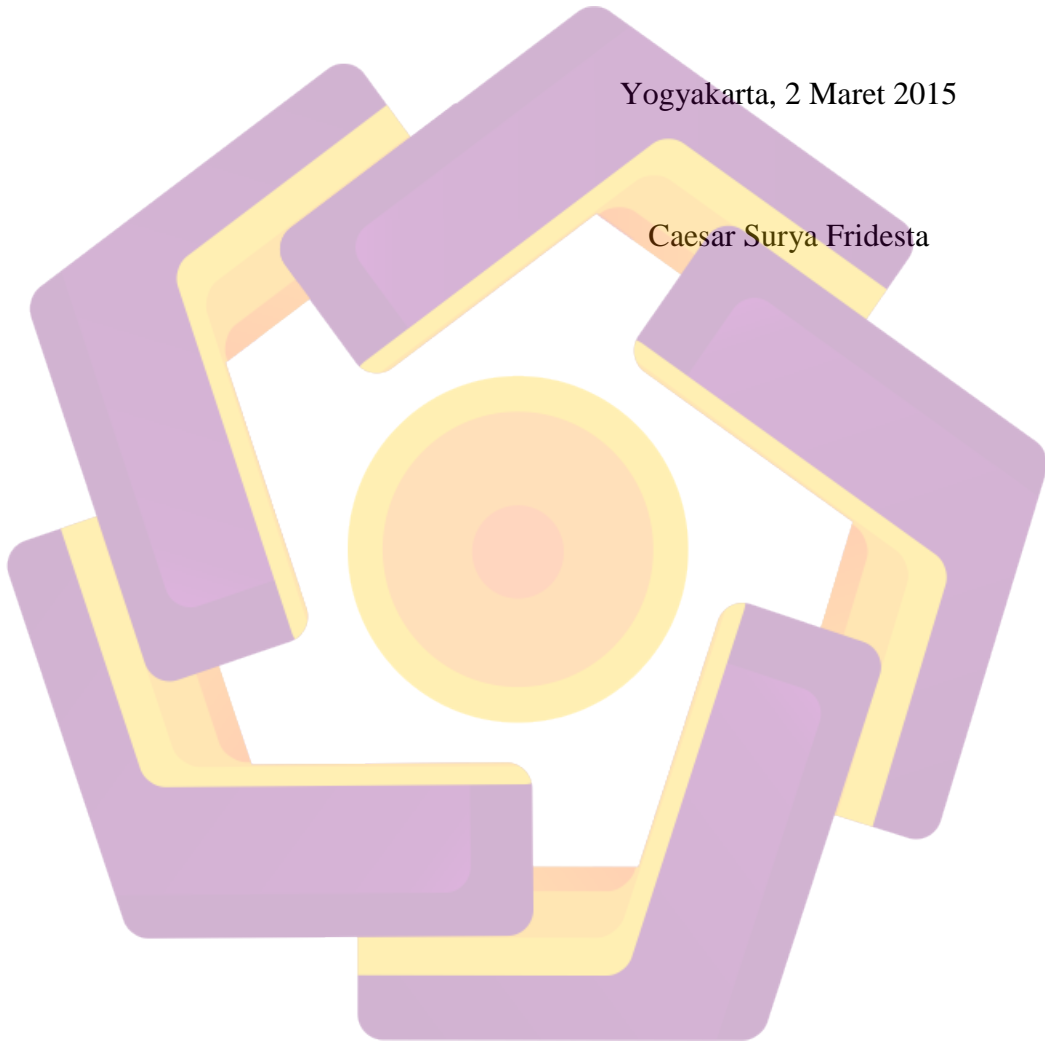
1. Bapak Prof.Dr.H.M.Suyanto,MM., selaku ketua AMIKOM.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom., selaku dosen pembimbing.
4. Keluarga yang telah memberikan semangat dan dukungan.
5. Dan semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuannya secara langsung maupun tidak langsung hingga terselesaikannya skripsi ini.

Saya menyadari bahwa skripsi ini masih ada kekurangan, untuk itu segala kritik dan saran yang sifatnya membangun akan saya terima dengan tangan terbuka, demi kesempurnaan skripsi ini.

Akhir kata, jika ada hal-hal yang tidak berkenan dalam skripsi ini, saya mohon maaf yang sebesar-besarnya. Dan semoga skripsi ini bermanfaat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya oleh para pembaca dan kajian mahasiswa dalam menyusun skripsi.

Yogyakarta, 2 Maret 2015

Caesar Surya Fridesta



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
INTISARI	xviii
ABSTRACT	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2

1.3	Batasan Masalah	2
1.4	Tujuan Penelitian	2
1.5	Manfaat Penelitian	3
1.5.1	Bagi Penulis	3
1.5.2	Bagi Pembaca	3
1.6	Metode Penelitian	4
1.7	Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI		6
2.1	Tinjauan Pustaka	6
2.2	Pengenalan Multimedia	7
2.2.1	Sejarah Multimedia	7
2.2.2	Definisi Multimedia	7
2.2.3	Elemen Multimedia	8
2.3	Definisi Video	10
2.4	Animasi Menggunakan Photoshop	10
2.5	Pengertian Animasi	11
2.6	Animasi Frame by Frame	11
2.7	Macam-macam Animasi	11
2.7.1	Animasi Sel (<i>Cell Animation</i>)	12
2.7.2	Animasi Frame (<i>Frame Animation</i>)	12
2.7.3	Animasi Sprite (<i>Sprite Animation</i>)	13
2.7.4	Animasi Lintasan (<i>Path Animation</i>)	13
2.7.5	Animasi Spline (<i>Spline Animation</i>)	13

2.7.6	Animasi Vektor (<i>Vektor Animation</i>)	13
2.7.7	Animasi Karakter (<i>Character Animation</i>)	14
2.7.8	Computational Animation	14
2.7.9	Morphing	14
2.8	Prinsip Dasar Animasi	14
2.8.1	Squash and Stretch	15
2.8.2	Anticipation	15
2.8.3	Staging	16
2.8.4	Straight Ahead Action and Pose to Pose	16
2.8.5	Follow Through and Overlapping Action	17
2.8.6	Slow In – Slow Out	17
2.8.7	Arcs.....	18
2.8.8	Secondary Action	19
2.8.9	Timing	19
2.8.10	Exaggeration.....	20
2.8.11	Solid Drawing.....	21
2.8.12	Appeal.....	21
2.9	Teknik Pengambilan Gambar	22
2.9.1	Bird Eye View	22
2.9.2	Low Angle	22
2.9.3	High Angle	23
2.9.4	Eye Level.....	23
2.9.5	Frog Level	23

2.10	Pergerakan Kamera.....	23
2.11	Tahapan Pembuatan Film Molucas	24
2.11.1	Pra Produksi.....	24
2.11.2	Produksi	24
2.11.3	Post Produksi	25
2.12	Software yang Digunakan	25
2.12.1	Adobe Photoshop CS6.....	25
2.12.2	Adobe Premiere Pro CS6.....	26
2.12.3	Adobe After Effect CS6	27
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		28
3.1	Analisis Kebutuhan Sistem	28
3.1.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	28
3.1.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	29
3.1.3	Kebutuhan Brainware	29
3.2	Pra Produksi.....	29
3.2.1	Ide Cerita	29
3.2.2	Sinopsis Cerita.....	30
3.2.3	Perancangan Bentuk Karakter	31
3.2.4	Perancangan Background	32
3.2.5	Perancangan Naskah.....	32
3.2.6	Storyboard	32
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		39
4.1	Implementasi/Produksi	39

4.1.1	Merekam Video Live Shoot sebagai Background.....	40
4.1.2	Pemilihan Video	41
4.1.3	Stabilizing.....	42
4.1.4	Drawing	44
4.1.4.1	Keying	44
4.1.4.2	In Betweening.....	46
4.1.4.3	Coloring	48
4.1.4.4	Adding Shadows.....	50
4.2	Post Produksi	51
4.2.1	Compositing	51
4.2.2	Grading	52
4.2.3	Rendering	55
4.2.4	Metode yang Digunakan.....	56
BAB V PENUTUP		58
5.1	Kesimpulan.....	58
5.2	Saran	59
DAFTAR PUSTAKA		60
LAMPIRAN		62

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Tabel Storyboard	38
-----------	------------------------	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Lima Elemen Multimedia	9
Gambar 2.2	Squash and Stretch	15
Gambar 2.3	Anticipation	15
Gambar 2.4	Staging	16
Gambar 2.5	Straight Ahead Action and Pose to Pose	16
Gambar 2.6	Follow Through and Overlapping Action	17
Gambar 2.7	Slow In – Slow Out	18
Gambar 2.8	Arcs	18
Gambar 2.9	Secondary Action	19
Gambar 2.10	Timing	20
Gambar 2.11	Exaggeration	20
Gambar 2.12	Solid Drawing	21
Gambar 2.13	Appeal	22
Gambar 2.14	Jendela Kerja Adobe Photoshop CS6	26
Gambar 2.15	Jendela Kerja Adobe Premiere Pro CS6.....	27
Gambar 2.16	Jendela Kerja Adobe After Effect CS6	27
Gambar 3.1	Molucas	32
Gambar 4.1	Skema Proses Pembuatan Film Molucas	39
Gambar 4.2	Lingkungan Perekaman Video	40
Gambar 4.3	Sebagian Hasil Perekaman Video	40
Gambar 4.4	Tahap Pemilihan Video	41

Gambar 4.5	Penampakan Tool Bar	41
Gambar 4.6	Penampakan Hasil Pemotongan Video	42
Gambar 4.7	Tampilan Langkah Warp Stabilizer	42
Gambar 4.8	Setting Effect	43
Gambar 4.9	Video Setelah Setting Effect	43
Gambar 4.10	Tampilan Render Adobe After Effect CS6	44
Gambar 4.11	Tampilan Create Video Timeline	45
Gambar 4.12	Tampilan Layer Pembantu	45
Gambar 4.13	Keying	46
Gambar 4.14	Tahap Akhir Keying	46
Gambar 4.15	Tampilan Enable Onion Skins	47
Gambar 4.16	Setting Onion Skins	48
Gambar 4.17	Proses Coloring	49
Gambar 4.18	Posisi Shadow Layer	50
Gambar 4.19	Hasil Shadowing	51
Gambar 4.20	Proses Import File ke Dalam Proyek Compositing	52
Gambar 4.21	Red Giant	53
Gambar 4.22	Search Looks	53
Gambar 4.23	Drag and Drop Looks	54
Gambar 4.24	Looks Edit Button	54
Gambar 4.25	Tampilan Magic Bullet Looks	55
Gambar 4.26	Jendela Export Setting	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Lampiran 1.....	61
Lampiran 2	Lampiran 2	62



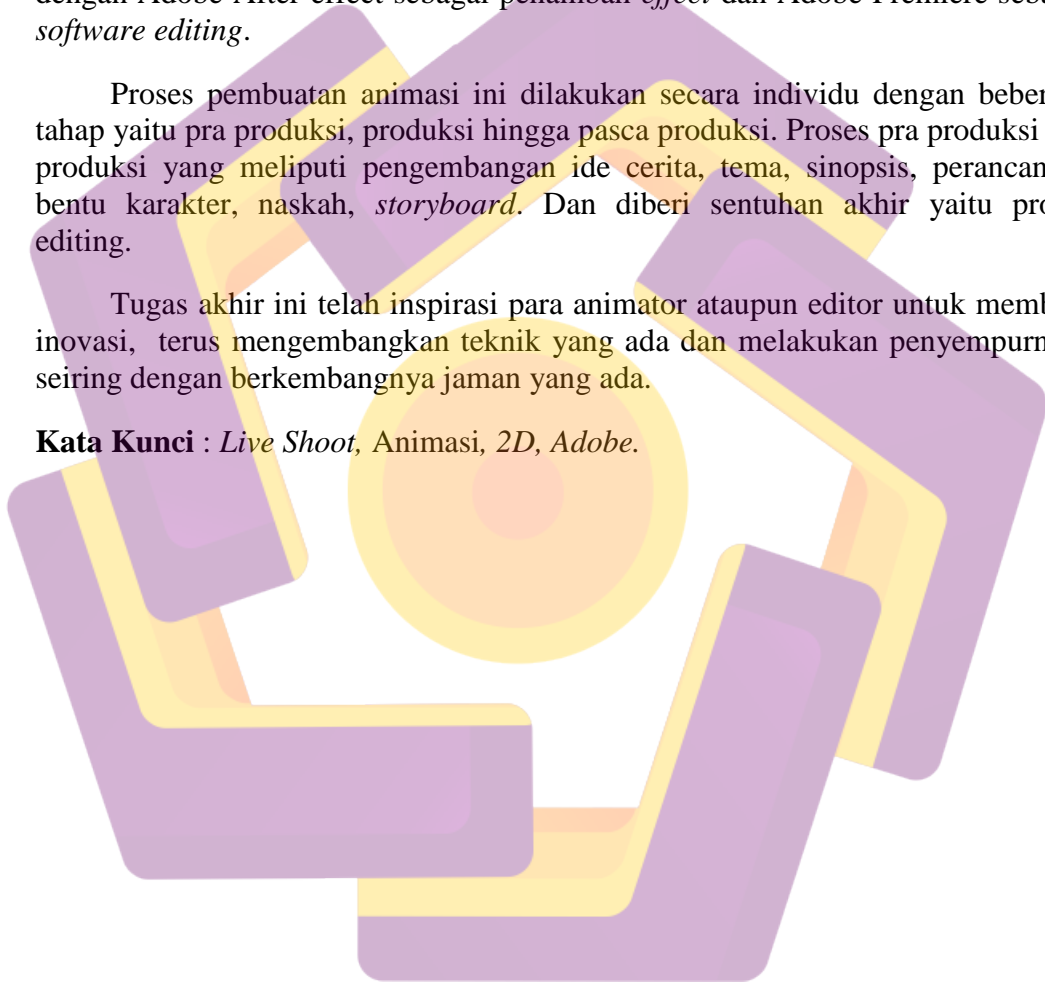
INTISARI

Perkembangan teknologi pada beberapa dekade ini berbanding lurus dengan pertumbuhan industri perfilman. Perkembangan teknologi menunjang inovasi pada proses alat dan piranti yang digunakan dalam pembuatan film tersebut. Seperti halnya pada film animasi. Film animasi dapat digabungkan dengan video *live shoot* sebagai background. Animasi ini lain daripada yang lain karena penggunaan Adobe Photoshop sebagai *software* pe-animasi-nya. Serta didukung dengan Adobe After effect sebagai penambah *effect* dan Adobe Premiere sebagai *software editing*.

Proses pembuatan animasi ini dilakukan secara individu dengan beberapa tahap yaitu pra produksi, produksi hingga pasca produksi. Proses pra produksi dan produksi yang meliputi pengembangan ide cerita, tema, sinopsis, perancangan bentuk karakter, naskah, *storyboard*. Dan diberi sentuhan akhir yaitu proses editing.

Tugas akhir ini telah inspirasi para animator ataupun editor untuk membuat inovasi, terus mengembangkan teknik yang ada dan melakukan penyempurnaan seiring dengan berkembangnya jaman yang ada.

Kata Kunci : *Live Shoot, Animasi, 2D, Adobe.*



ABSTRACT

Technological developments in recent decades is directly proportional to the growth of the film industry. Innovation supported by technological developments in the process, tools, and device aspect. Just as in the animated film. Animated films can be combined with a live video shoot as background. This animation Other than others because of use Adobe Photoshop as a animate software, and supported by Adobe After effects to adding an effect and Adobe Premiere as editing software.

Animation creation process is done individually with several stages of pre production, production to post production. Pre-production and production processes including development of story ideas, themes, synopsis, kkarakter bentu design, script, storyboard. And given the final touch is the editing process.

The final task have been inspire the animators or editors to make innovation ,continue to develop techniques that exist and make improvements in line with the existing development era.

Keywords : *Live Shoot, Animation, 2D, Adobe.*

