

**PERANCANGAN ANIMASI FILM PENDEK “POPOCUS AND FRIENDS”
DENGAN TEKNIK CLAY UNTUK PROSES ANIMASI**

SKRIPSI



disusun oleh

Haider Akbar Ali

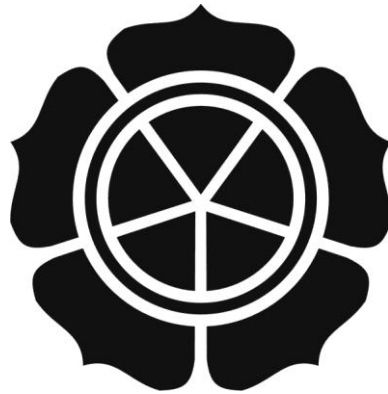
10.11.4085

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

**PERANCANGAN ANIMASI FILM PENDEK “POPOCUS AND FRIENDS”
DENGAN TEKNIK CLAY UNTUK PROSES ANIMASI**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Haider Akbar Ali

10.11.4085

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN ANIMASI FILM PENDEK “POPOCUS AND FRIENDS” DENGAN TEKNIK CLAY UNTUK PROSES ANIMASI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Haider Akbar Ali

10.11.4085

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada Tanggal 2 Oktober 2013

Dosen Pembimbing

Tonny Hidayat, M.Kom

NIK.190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN ANIMASI FILM PENDEK “POPOCUS AND FRIENDS” DENGAN TEKNIK CLAY UNTUK PROSES ANIMASI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Haider Akbar Ali
10.11.4085

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
Pada Tanggal 16 Januari 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182



M. Rudyanto Arief, M.T
NIK. 190302098



Pandan P. Purwacandra, M.Kom
NIK. 190302190



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk
Memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Januari 2014

KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA



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

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, 22 Januari 2014

Haider Akbar Ali

10.11.4085

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, karena berkat rahmat dan hidayah dari Allah SWT saya dapat menyelesaikan sebuah karya kecil saya yang akan saya persembahkan untuk orang – orang yang saya sayangi :

- **Ayah dan Ibu saya tercinta**, motivator terbesar dalam hidup saya yang tak pernah henti memberikan do'a dan kasih sayang yang berlimpah kepada saya sehingga saya bisa seperti ini. Pengorbanan yang Ayah dan Ibu berikan tak dapat saya balas semuanya, karena pasti saya tak akan pernah sanggup. Tapi saya berharap dengan hadiah kecil ini mungkin dapat membuat kalian bangga dan tersenyum bahagia karena senyuman itu lah yang selalu saya rindukan selama saya berada di jogjakarta.
- **Saudara – saudara saya**, Terima kasih buat dukungan dan do'anya juga selama ini, buat K'ismadi terima kasih karena sudah mau meluangkan waktu mengantar saya untuk menuntut ilmu di jogja untuk pertama kalinya terima kasih juga buat kiriman uangnya , buat K'indra dan suaminya Nery terima kasih juga sudah mau membantu melancarkan biaya

selama kuliah, dan buat Adik saya satu- satunya herlina
maksih ya sudah mau jalan buat beli pulsa ^_^.

- **Keluarga Besar**, terima kasih buat dukungannya juga serta do'anya karena tanpa dukungan dan do'anya mungkin saya masih belum bisa untuk menyelesaikan ini semua. Terima kasih buat Saudara saya Abang dan Zaen yang sudah mau membantu mengurus saya selama dijogja, dan juga membantu dalam pendaftaran kuliah di Amikom.
- **Pak Tonny Hidayat, M.Kom**, selaku dosen pembimbing, terima kasih atas waktu yang diberikan ditengah-tengah kesibukan Bapak untuk membimbing dan mengarahkan saya agar menjadi lebih baik serta kesabaran dalam mengajari dan membimbing saya.
- **Teman-teman satu kontrakan Abang sehat Nona Segan**, terima kasih buat support , serta do'anya terima kasih juga sudah mau meminjamkan motornya selama ini, terimakasih buat semuanya (Angga, Arief, Willy, Wira , Yoga dan abangnya Yoga).
- **Teman-teman seperjuangan S1 TI – 07**, Terima kasih buat waktunya candaannya , pertemanannya semoga kita semua masih tetap bisa menjaga silaturahmi dengan baik.

MOTTO

“Always be yourself and never be anyone else even if they look better than you.”

“To get a success, your courage must be greater than your fear.”

“Sukses tidak diukur menggunakan kekayaan, sukses adalah sebuah pencapaian yang kita inginkan.”

“Keceerdasan bukan penentu kesuksesan, tetapi kerja keras merupakan penentu kesuksesanmu yang sebenarnya.”

“When you have never made a mistake, it means you have not tried anything.”

“Besok adalah misteri dan hari ini adalah anugerah.”

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmatNya penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan skripsi yang berjudul **“Perancangan Animasi Film Pendek “Popocus And Friends” Dengan Teknik Clay Untuk Proses Animasi”**.

Dalam pembuatan laporan skripsi ini penulis tidak terlepas dari bantuan dari berbagai pihak. Maka dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan 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.
4. Segenap Staf Pengajar di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah memberi ilmu dan pemahaman tentang dunia informatika.
5. Kedua orang tua, serta semua keluarga yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam menjalani kuliah dan menyelesaikan skripsi.
6. Teman – teman serta semua pihak yang telah banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

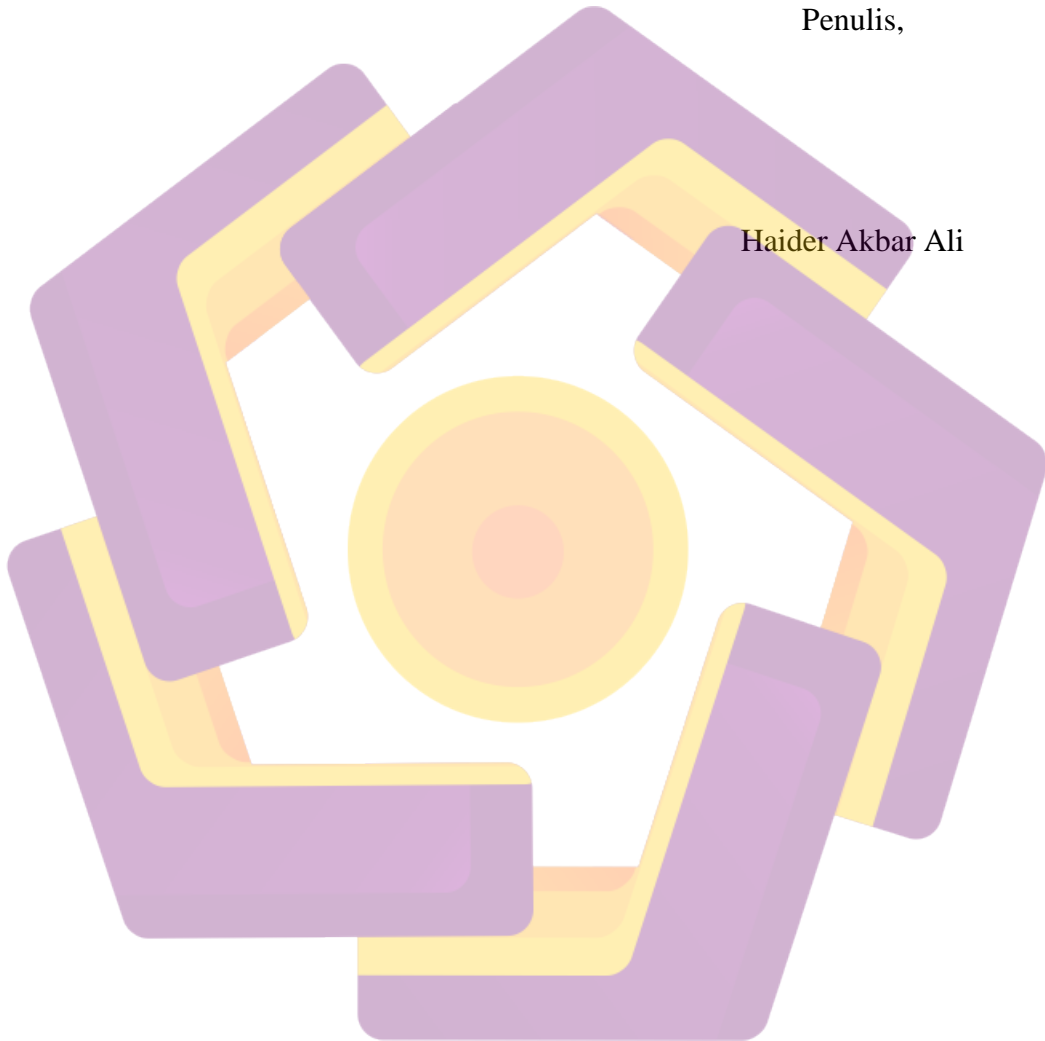
Disadari bahwa dalam penyusunan laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu kritik maupun saran yang bersifat membangun sangat di harapkan.

Akhir kata, semoga penyusunan skripsi ini dapat bermanfaat untuk semua pihak.

Yogyakarta, 22 Januari 2014

Penulis,

Haider Akbar Ali



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	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Pengumpulan Data	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Sejarah Multimedia	7
2.2 Pengertian Multimedia	8
2.3 Elemen Multimedia	9
2.3.1 <i>Text</i>	9
2.3.2 <i>Image</i>	10
2.3.3 <i>Audio</i>	10
2.3.4 <i>Video</i>	10
2.3.5 <i>Animation</i>	10

2.3.6	<i>Virtual Reality</i>	10
2.4	Pengertian Film	11
2.4.1	Film Pendek	12
2.4.2	Jenis – Jenis Film Pendek	12
2.5	Pengertian Animasi	13
2.6	Prinsip-Prinsip Animasi	14
2.6.1	<i>Squash and Stretch</i>	14
2.6.2	<i>Anticipation</i>	15
2.6.3	<i>Staging</i>	15
2.6.4	<i>Straight-Ahead Action And Pose-To-Pose</i>	16
2.6.5	<i>Follow-Through And Overlapping Action</i>	17
2.6.6	<i>Slow In- Slow Out</i>	17
2.6.7	<i>Arcs</i>	18
2.6.8	<i>Secondary Action</i>	18
2.6.9	<i>Timing</i>	18
2.6.10	<i>Exaggeration</i>	19
2.6.11	<i>Solid Drawing</i>	19
2.6.12	<i>Appeal</i>	20
2.7	Jenis Animasi	22
2.7.1	Animasi 2D	20
2.7.2	Animasi 3D	21
2.7.3	Animasi Tanah Liat	22
2.8	Teknik Animasi	23
2.8.1	<i>Stop Motion Animation</i>	23
2.8.2	<i>2D Hybrid Animation</i>	23
2.8.3	<i>2D Digital Animation</i>	24
2.9	Tahapan Proses Pembuatan Film	25
2.9.1	Pra Produksi	25
2.9.1.1	Ide Cerita	25
2.9.1.2	Tema	25
2.9.1.3	Sinopsis	25

2.9.1.4	Pengembangan Karakter.....	26
2.9.1.5	<i>Screenplay/Script</i>	27
2.9.1.6	Pembuatan <i>Storyboard</i>	27
2.9.2	Produksi	28
2.9.2.1	Pembuatan Model Dan Tokoh.....	28
2.9.2.2	Pembuatan <i>Background</i>	29
2.9.2.3	Pengambilan Gambar	29
2.9.2.4	Menentukan <i>Timing</i>	30
2.9.3	Pasca Produksi.....	31
2.9.3.1	<i>Editing Audio</i>	31
2.9.3.2	<i>Editing Video</i>	32
2.9.3.3	<i>Finishing</i>	32
2.10	Aplikasi Yang Digunakan	32
2.10.1	Adobe Photoshop CS3.....	33
2.10.2	Adobe Soundbooth CS3	33
2.10.3	Adobe After Effect CS3	34
2.10.4	Adobe Premiere CS3	35
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		36
3.1	Analisis Kebutuhan	36
3.1.1	Kebutuhan Perangkat Keras	36
3.1.2	Kebutuhan Perangkat Lunak	37
3.2	Perancangan Film Animasi.....	38
3.2.1	Ide Cerita	38
3.2.2	Tema Cerita	39
3.2.3	Perancangan Bentuk Karakter	39
3.2.4	Naskah(<i>Script</i>).....	40
3.2.5	<i>Storyboard</i>	44

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	48
4.1 Implementasi	48
4.2 Skema Yang Digunakan Dalam Pembuatan Film <i>Claymation</i>	48
4.3 Produksi	49
4.3.1 Pembuatan Karakter.....	49
4.3.2 Pembuatan <i>Background</i>	51
4.3.3 Pengambilan Gambar.....	55
4.3.4 <i>Editing</i> Gambar.....	56
4.3.5 <i>Animating</i>	58
4.4 Pasca Produksi	62
4.4.1 <i>Editing Sound</i>	63
4.4.2 <i>Editing Video</i>	64
4.4.3 <i>Rendering</i>	68
BAB V PENUTUP.....	48
5.1 Kesimpulan	70
5.2 Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Virtual Reality</i>	11
Gambar 2.2 <i>Squash And Stretch</i>	15
Gambar 2.3 <i>Anticipation</i>	15
Gambar 2.4 <i>Staging</i>	16
Gambar 2.5 <i>Straight-Ahead Action and Pose-To-Pose</i>	16
Gambar 2.6 <i>Follow-Trougt And Overlapping Action</i>	17
Gambar 2.7 <i>Slow In – Slow Out</i>	17
Gambar 2.8 <i>Arch</i>	18
Gambar 2.9 <i>Timing</i>	19
Gambar 2.10 <i>Exaggeration</i>	19
Gambar 2.11 <i>Solid Drawing</i>	20
Gambar 2.12 Animasi 2D	21
Gambar 2.13 Animasi 3D	22
Gambar 2.14 Animasi <i>Clay</i>	23
Gambar 2.15 Pembuatan <i>Storyboard</i>	27
Gambar 2.16 Pembuatan Model Dan Tokoh.....	28
Gambar 2.17 Pembuatan <i>Background</i>	29
Gambar 2.18 Menentukan <i>Timing</i>	30
Gambar 2.19 Proses <i>Dubber</i>	31
Gambar 2.20 Adobe Photoshop CS3	33
Gambar 2.21 Adobe Soundbooth CS3	34
Gambar 2.22 Adobe After Effects CS3.....	35
Gambar 2.23 Adobe Premiere.....	35
Gambar 3.1 <i>Popocus</i>	39
Gambar 3.2 <i>Snaily</i>	39
Gambar 3.3 <i>Sammy</i>	40
Gambar 3.4 <i>Oscar</i>	40
Gambar 4.1 Rancangan Bentu Karakter.....	49

Gambar 4.2 <i>Clay (Plasticine)</i>	50
Gambar 4.3 Mata Mainan	50
Gambar 4.4 Karakter Popocus	51
Gambar 4.5 Karakter Sammy.....	51
Gambar 4.6 Tampilan <i>SetBackground</i>	52
Gambar 4.7 Pengaturan Ukuran Gambar	52
Gambar 4.8 Proses <i>Drag</i> Gambar	53
Gambar 4.9 Hasil <i>Gradasi</i>	54
Gambar 4.10 Hasil Pembuatan <i>Background</i>	54
Gambar 4.11 Proses Pengambilan Gambar.....	55
Gambar 4.12 Proses Pembuatan <i>File</i> Baru	56
Gambar 4.13 Proses <i>Open</i> Gambar	57
Gambar 4.14 Proses Penghapusan <i>Background</i>	57
Gambar 4.15 Susunan <i>Layer</i>	58
Gambar 4.16 Pengaturan <i>Composition</i>	59
Gambar 4.17 <i>Open File</i>	60
Gambar 4.18 <i>Import File</i>	60
Gambar 4.19 Pengaturan Letak Di <i>Timeline</i>	61
Gambar 4.20 Pengaturan <i>Chanel</i>	62
Gambar 4.21 <i>Open File</i>	63
Gambar 4.22 Proses Penghapusan Suara	64
Gambar 4.23 Pembuatan <i>Project</i> Baru	65
Gambar 4.24 <i>Import File</i>	66
Gambar 4.25 <i>Timeline Adobe Premiere</i>	66
Gambar 4.26 <i>Video Transition</i>	67
Gambar 4.27 <i>Save File</i>	67
Gambar 4.28 <i>Open File</i>	68
Gambar 4.29 Proses Render Akhir.....	69

INTISARI

Media Edukasi dalam era globalisasi seperti sekarang ini sangatlah banyak dan beraneka ragam serta mempunyai caranya tersendiri dalam penyampaianya. Salah satu media edukasi untuk anak adalah melalui film animasi. Dalam pembuatan film animasi pun memiliki banyak teknik diantaranya adalah teknik Clay Animation.

Clay Animation ini sendiri merupakan teknik pembuatan film Stop Motion yang obyeknya berupa Clay (plasticin) . clay tersebut kemudian dibentuk menjadi karakter tertentu dan dalam posisi yang berbeda - beda sesuai gerakan kemudian difoto setiap perubahan gerakan layaknya film Stop Motion. Film “Popocus And Friends” ini akan menceritakan tentang kehidupan Seekor gurita dengan teman-temannya yang sedang bermain sambil belajar.

Pembuatan film ini menggunakan gabungan dari beberapa aplikasi untuk editing gambar, Vidio serta suara. Tujuan dari film ini diharapkan dapat menjadi film serial edukasi yang selalu dinantikan dan dapat memberikan pembelajaran terhadap anak .

Kata Kunci : Multimedia , Clay Animation, Film Pendek.

ABSTRACT

Media Education in the era of globalization as it is now it is many and diverse and has its own way in it. One of the media education for children is through the animated film.

In the making of the animated film also have many techniques are techniques of Clay Animation. Clay Animation itself is a Stop Motion filming techniques that obyeknya in the form of Clay (plastisin). clay is then molded into certain characters and in different positions according to the movement and then photographed each change movements like Stop Motion film. Film "Popocus And Friends" this will tell about the life of An octopus with his friends who were playing while learning.

Making this film using a combination of several applications for editing images, Video and sound. The aim of the film is expected to dapat educational series into a film that is always eagerly anticipated and can provide learning to the child.

Keywords : *Multimedia, clay animation, Short Movie*