

**PEMBUATAN FILM ANIMASI “LOVE LIFE” DENGAN
PENGGABUNGAN PHOTO DAN ANIMASI 2D
MENGUNAKAN TEKNIK CUT OUT**

SKRIPSI



disusun oleh

Risnadianti

08.11.2433

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

**PEMBUATAN FILM ANIMASI “LOVE LIFE” DENGAN
PENGGABUNGAN PHOTO DAN ANIMASI 2D
MENGUNAKAN TEKNIK CUT OUT**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Risnadianti

08.11.2433

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN FILM ANIMASI “LOVE LIFE” DENGAN
PENGABUNGAN PHOTO DAN ANIMASI 2D
MENGUNAKAN TEKNIK CUT OUT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Risnadianti

08.11.2433

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 9 November 2011

Dosen Pembimbing,



Hanif Al Fatta, M. Kom
NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN FILM ANIMASI “LOVE LIFE” DENGAN
PENGGABUNGAN PHOTO DAN ANIMASI 2D
MENGUNAKAN TEKNIK CUT OUT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Risnadianti

08.11.2433

telah dipertahankan di depan Dosen Penguji
pada tanggal 20 November 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs.
NIK. 190302207

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Joko Dwi Santoso, M.Kom
NIK.190302181



Skripsi ini telah diterima sebagai satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 November 2012



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

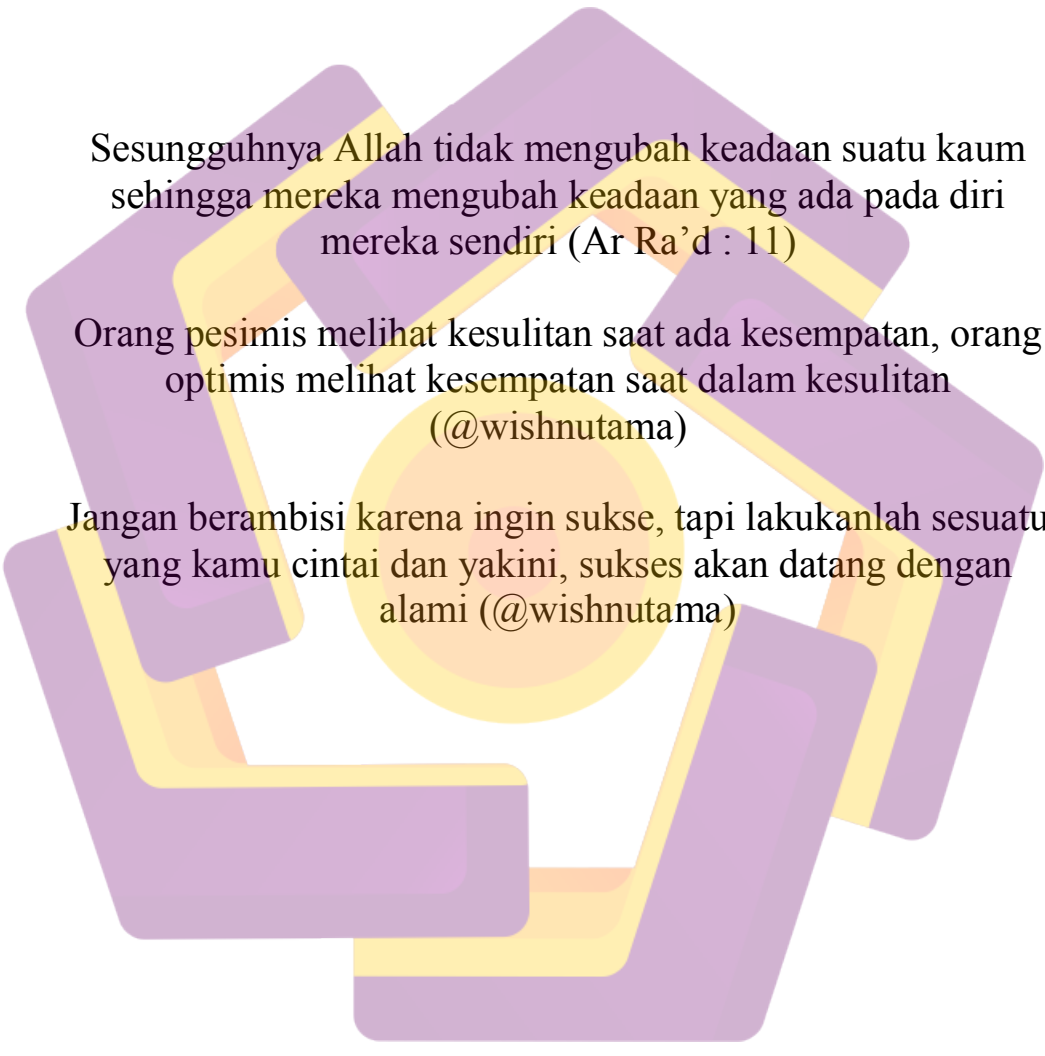
PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Instansi 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 referensi atau daftar pustaka.

Yogyakarta, 26 November 2012

Risnadianti


08.11.2433



Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri (Ar Ra'd : 11)

Orang pesimis melihat kesulitan saat ada kesempatan, orang optimis melihat kesempatan saat dalam kesulitan (@wishnutama)

Jangan berambisi karena ingin sukses, tapi lakukanlah sesuatu yang kamu cintai dan yakini, sukses akan datang dengan alami (@wishnutama)



Karya kecil ini aku persembahkan untuk :

Bapak H. Margana & Ibu Hj. Sardjiyem, my soul & inspiration

Aku, sebagai wujud penghargaan atas usaha melawan egoku

Kedua Kakakku (Oenink & Ima) & Adikku (Nisa)

Simbok, atas doa yang tidak henti untuk cucumu ini

Keluarga Besar Yanto Wiyadi dan Setro Pawiro

Oeli, untuk kebersamaan dan support dalam suka dan duka

Keluarga kecilku I Class 08

Sahabat, Guru, adik-adikku

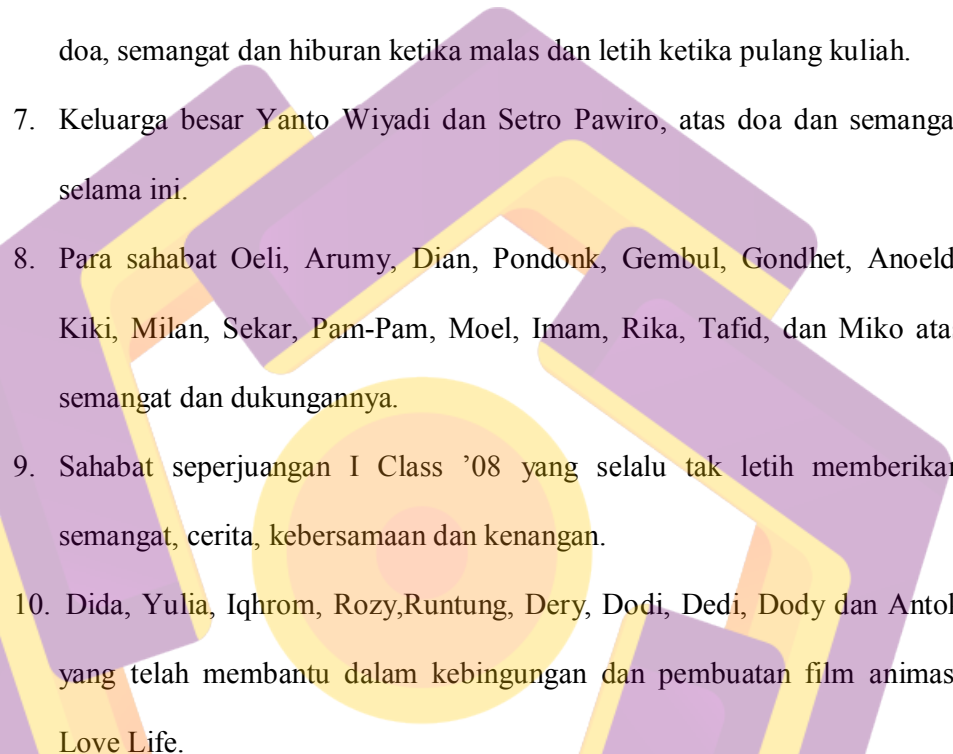
KATA PENGANTAR

Alhamdulillah. Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan karunia, rahmat dan hidayah-Nya. Shalawat dan salam tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang memberikan teladan dan mulia dalam menuntun umatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini di susun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM. Selain itu merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan study jenjang Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Penyelesaian Skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Seluruh staf pengajar program S1 Teknik Informatika dan para karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta.

- 
5. Bapak H. Margana, Ibu Hj. Sardjiyem, kedua kakakku (Mbak Oenink dan Mbak Ima) dan adikku (Nisa) atas doa dan dukungan moral serta materil yang tak henti-henti hingga detik ini.
 6. Keluarga Lik Tatik, Om Di, Ulfa dan Andi di Soropadan, atas tumpangan, doa, semangat dan hiburan ketika malas dan letih ketika pulang kuliah.
 7. Keluarga besar Yanto Wiyadi dan Setro Pawiro, atas doa dan semangat selama ini.
 8. Para sahabat Oeli, Arummy, Dian, Pondonk, Gembul, Gondhet, Anoeld, Kiki, Milan, Sekar, Pam-Pam, Moel, Imam, Rika, Tafid, dan Miko atas semangat dan dukungannya.
 9. Sahabat seperjuangan I Class '08 yang selalu tak letih memberikan semangat, cerita, kebersamaan dan kenangan.
 10. Dida, Yulia, Iqhrom, Rozy,Runtung, Dery, Dodi, Dedi, Dody dan Antok yang telah membantu dalam kebingungan dan pembuatan film animasi Love Life.

Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untk itu saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, November 2012

Penulis

Risnadianti

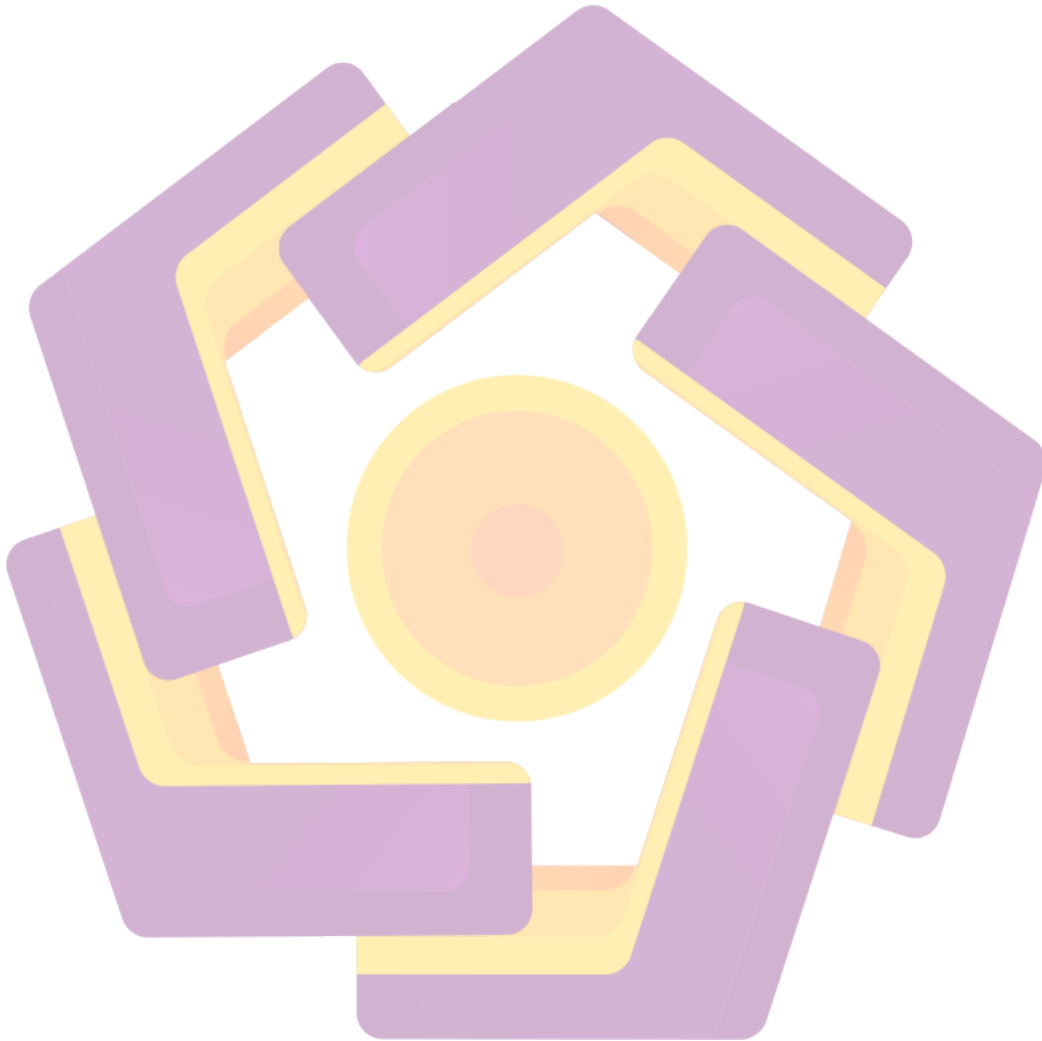
DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL DEPAN	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
INTISARI	xviii
ABSTRACT	xix
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 Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Pengertian Animasi.....	7
2.2 Sejarah dan Perkembangan Film Animasi.....	8
2.3 Pengertian dan Perkembangan Foto.....	11

2.4	Teknik Film Animasi	13
2.4.1	Teknik Animasi Sel	13
2.4.2	Animasi Potongan	14
2.4.3	Animasi Bayangan.....	15
2.4.4	Animasi Kolase	16
2.4.5	Animasi Boneka	17
2.4.6	Pixilasi	17
2.5	Prinsip Film Animasi	18
2.5.1	Squash dan Stretch.....	18
2.5.2	Anticipatiom.....	19
2.5.3	Staging	20
2.5.4	Straight Ahead Action and Pose To Pose	20
2.5.5	Follow Through and Overlapping Action.....	21
2.5.6	Slow In – Slow Out	22
2.5.7	Arcs.....	23
2.5.8	Secondary Action	24
2.5.9	Timing.....	24
2.5.10	Exaggeration	25
2.5.11	Solid Drawing	26
2.5.12	Appeal.....	26
2.6	Proses Pembuatan Film Animasi.....	27
2.6.1	Tahapan Pra Produksi.....	27
2.6.2	Tahapan Produksi	28
2.6.3	Tahapan Pasca Produksi	28
2.7	Software yang Digunakan.....	30
2.7.1	Adobe Flash CS3 Profesional	30
2.7.2	Adobe Photoshop CS4.....	33
2.7.3	Adobe Premiere Pro CS3	35
2.7.4	Adobe Audition	37
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		40

3.1	Analisi Kebutuhan Sistem	40
3.1.1	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	40
3.1.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	41
3.1.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia	41
3.2	Perancangan	43
3.2.1	Ide.....	43
3.2.2	Tema	43
3.2.3	Logline	44
3.2.4	Sinopsis	44
3.2.5	Diagram Scene	48
3.2.6	Karakter Tokoh.....	49
3.2.7	Screenply/Script	54
3.2.8	Storybroad.....	58
BAB IV PROSES PRODUKSI.....		61
4.1	Produksi	61
4.1.1	Drawing dan Scanning	61
4.1.2	Background	64
4.1.3	Pewarnaan (<i>Coloring</i>).....	67
4.1.4	Pemotretan.....	70
4.1.5	Dubbing.....	72
4.1.6	Timeshetting	75
4.1.7	Lip-Synch.....	75
4.2	Pasca Produksi	77
4.2.1	Editing	77
4.2.2	Rendering	85
4.2.3	Konversi ke CD	88
4.2.4	Cover Design dan Packing.....	88
BAB V PENUTUP.....		89
5.1	Kesimpulan	89

5.2	Saran	90
	DAFTAR PUSTAKA	91
	LAMPIRAN	92

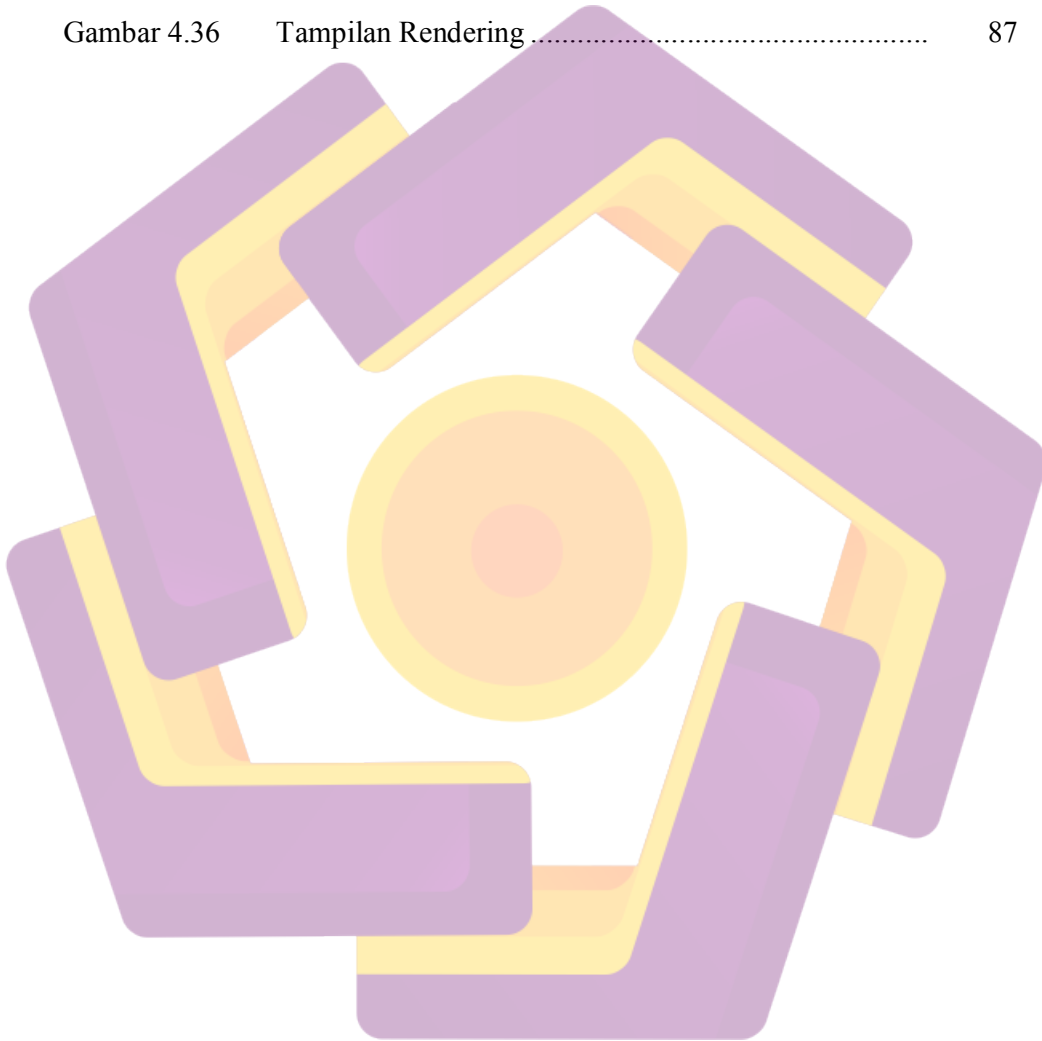


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Contoh Teknik Animasi Sel.....	14
Gambar 2.2	Contoh Teknik Animasi Cut Out “Solider”	15
Gambar 2.3	Wayang Merupakan Animasi.....	16
Gambar 2.4	Film Animasi Kolase	16
Gambar 2.5	Salah Satu Film Animasi Boneka ”Shoun The Sheep”.	17
Gambar 2.6	Contoh Film Pixilasi	18
Gambar 2.7	Squash and Stretch.....	19
Gambar 2.8	Anticipation.....	19
Gambar 2.9	Staging	20
Gambar 2.10	Straight Ahead Action	21
Gambar 2.11	Pose To Pose	21
Gambar 2.12	Follow Thourgh and Overlapping	22
Gambar 2.13	Slow In.....	22
Gambar 2.14	Slow Out	23
Gambar 2.15	Arcs.....	23
Gambar 2.16	Second Action	24
Gambar 2.17	Timing.....	25
Gambar 2.18	Exaggeration	25
Gambar 2.19	Solid Drawing	26
Gambar 2.20	Appeal.....	27
Gambar 2.21	Tampilan layar kerja Adobe Flash CS3	31
Gambar 2.22	Tampilan layar kerja Adobe Photoshop CS4	34
Gambar 2.23	Tampilan layar kerja Adobe Premiere Pro CS3	36
Gambar 2.24	Tampilan layar kerja Adobe Audition	38
Gambar 3.1	Diagram Scene Love Life	49
Gambar 3.2	Gambar tokoh Juprit	50
Gambar 3.3	Gambar tokoh Nenek.....	51
Gambar 3.4	Gambar tokoh Cungkring	52
Gambar 3.5	Gambar tokoh Gembul.....	53

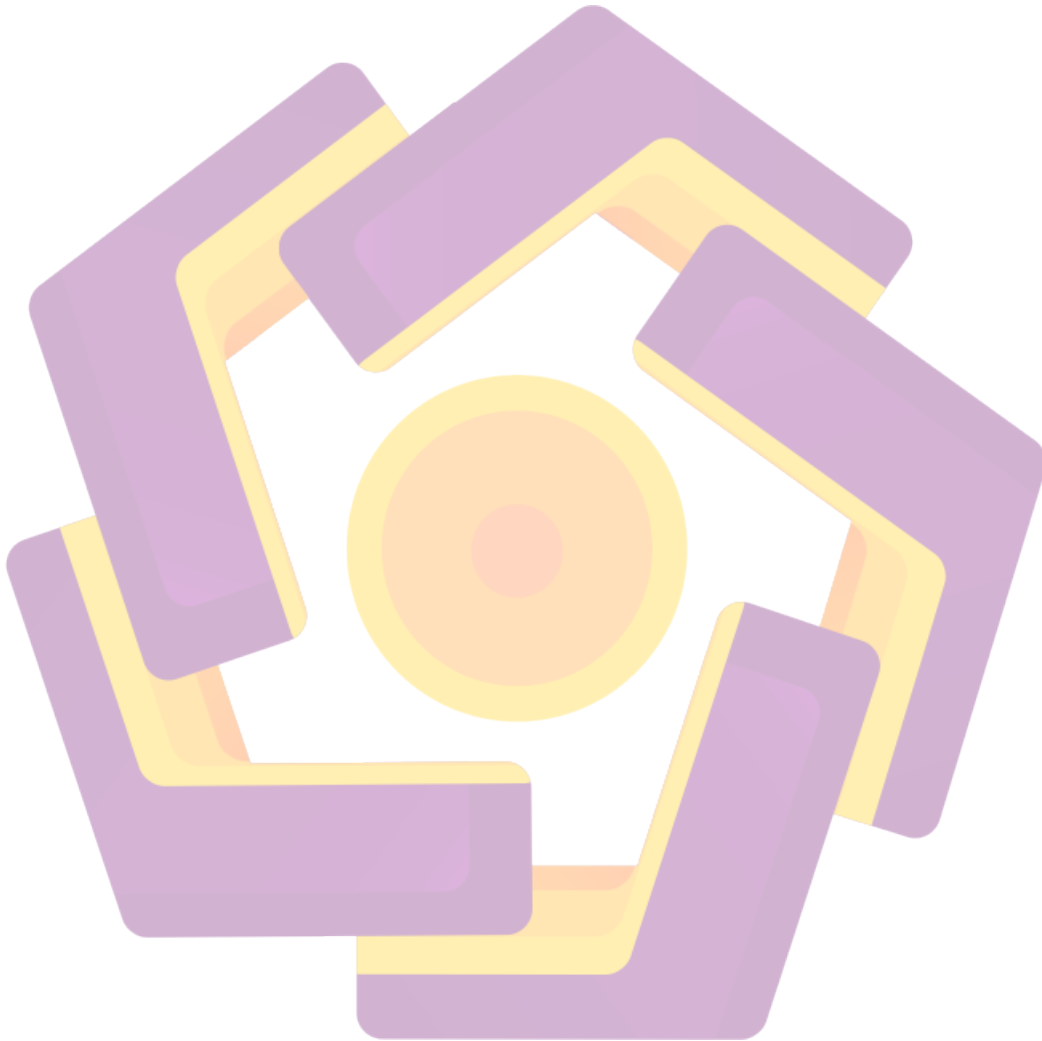
Gambar 3.6	Storybroad “Love Life”	58
Gambar 4.1	Sketsa tokoh Juprit.....	62
Gambar 4.2	Kerangka Properti Background.....	62
Gambar 4.3	Proses Tracing di Adobe Flash.....	63
Gambar 4.4	Setting Trace Bitmap	64
Gambar 4.5	Background Medium Close Up.....	65
Gambar 4.6	Background Camera Follow	66
Gambar 4.7	Background Till Up	66
Gambar 4.8	Foreground atau Properti Background.....	66
Gambar 4.9	Proses Pewarnaan Background	68
Gambar 4.10	Proses Pewarnaan Properti.....	68
Gambar 4.11	Fill Colour	69
Gambar 4.12	Obyek dan Peralatan Pemotret	70
Gambar 4.13	Tata letak lampu dan sudut kamera	71
Gambar 4.14	Penataan lampu untuk properti.....	71
Gambar 4.15	Koreksi warna di Adobe Photoshop	72
Gambar 4.16	Skema Dubbing	73
Gambar 4.17	Pengaturan Amplify.....	74
Gambar 4.18	Proses Penghilangan Noise	74
Gambar 4.19	Timeshetting pada Tokoh	75
Gambar 4.20	Perubahan Gerak Mulut	76
Gambar 4.21	Standart Phonetic.....	76
Gambar 4.22	Setting Background Flash.....	78
Gambar 4.23	Import Background.....	79
Gambar 4.24	Setting Efek Lens Blur di Adobe Photoshop	79
Gambar 4.25	Penataan Foto, Background, dan Tokoh.....	80
Gambar 4.26	Memberi Nama File.....	81
Gambar 4.27	Setting Export Movie.....	81
Gambar 4.28	Setting Video	82
Gambar 4.29	Tampilan Awal Premiere Pro	83
Gambar 4.30	Setting Premiere	83

Gambar 4.31	Cara Import File	84
Gambar 4.32	Setting Audio dengan Audio Mixer.....	85
Gambar 4.33	Setting Audio dengan Effect Audio.....	85
Gambar 4.34	Tampilan Adobe Media Encoder	86
Gambar 4.35	Setting Movie di Adobe Media Encoder	87
Gambar 4.36	Tampilan Rendering	87



DAFTAR LAMPIRAN

Script	93
Storyboard	105



INTISARI

Perkembangan teknologi sangat berpengaruh dalam perkembangan industri perfilman, terutama dalam pembuatan film animasi. Film animasi yang dahulunya pembuatannya secara manual dengan tangan manusia kini beralih menggunakan bantuan komputer atau lebih dikenal dengan digital animation. Kemajuan inilah membuat para pelaku film animasi nasional menunjukkan kreativitasnya dalam bidang animasi dengan menggunakan beberapa teknik animasi untuk dapat dinikmati oleh semua kalangan terutama anak-anak.

Teknik animasi Cut Out yang digunakan untuk menggabungkan animasi 2D dengan Photo dalam film animasi Love Life ini. Sehingga dalam proses produksi film ini terdapat proses pemotretan dan penyinkronan animasi 2D dengan Photo.

Dalam proses pengabungan ini menggunakan software Adobe Flash dan Adobe Photoshop. Film animasi Love Life yang menggunakan teknik cut out ini dalam pembuatannya hampir sama dengan film animasi lainnya. Hanya saja yang membedakan adalah adanya proses pemotretan dalam tahapan produksi. Proses pemotretan ini merupakan tahapan terpenting dalam pengabungan photo dan animasi 2D karena harus memperhatikan *lighting* dan angle obyek agar sinkron dengan animasi 2D.

Kata-Kunci: Teknik Cut Out, 2D, Adobe Flash, Adobe Photoshop, Photo, *Lighting*

ABSTRACT

Development of technology influences the development of film industry, especially in animated filmmaking. Animated film that used to be created manually by a human hand drawing has now switched to using computer-assisted or better known as digital animation. These advances make the local animators show their creativity in animation by using multiple animation techniques that can be enjoyed by many people especially children.

This animated film titled Love Life uses Cut Out animation technique to combines 2D animation with Photo. In the process film production there is the process of shooting the objects and synchronizing 2D animation with picture to make it look balance.

The process of merging is done using Adobe Flash and Adobe Photoshop. Cut Out technique is similar to other animated films. The difference is in the process of shooting the production stage. The process of shooting is the most important step in the incorporation of 2D animation pictures and we having to pay attention on lighting and angle the object to be in sync with 2D animation.

Keyword : *Cut Out Technique, 2D, Adobe Flash, Adobe Photoshop, Photo, Lighting*