

**PERANCANGAN ANIMASI 2D FILM THE SAVIOR DENGAN TEKNIK  
STOP MOTION PAPER CRAFT**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Awaluddin**

**10.11.3815**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2013**

**PERANCANGAN ANIMASI 2D FILM THE SAVIOR DENGAN TEKNIK  
STOP MOTION PAPER CRAFT**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Awaluddin**

**10.11.3815**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2013**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN ANIMASI 2D FILM THE SAVIOR DENGAN TEKNIK  
STOP MOTION PAPER CRAFT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Awaluddin**

**10.11.3815**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 16 Juli 2013

**Dosen Pembimbing,**



**Mei P Kurniawan, M.Kom**

**NIK. 190302187**

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

#### PERANCANGAN ANIMASI 2D FILM THE SAVIOR DENGAN TEKNIK STOP MOTION PAPER CRAFT

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Awaluddin**

**10.11.3815**

telah dipertahankan oleh Dewan Penguji  
pada tanggal 16 Juli 2013

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Sudarmawan, MT**  
NIK. 190302035

**Amir F Sofyan, ST, M.Kom**  
NIK. 190302047

**M. Rudyanto Arief, MT**  
NIK.190302098

**Tanda Tangan**

  
.....  
  
.....  
  
.....

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar sarjana komputer  
pada tanggal 16 Juli 2013

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



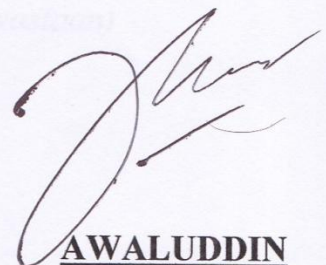
**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M**  
NIK.190302001

## HALAMAN PERNYATAAN

### PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya (ASLI), dan dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Yogyakarta 18 Juli 2013



**AWALUDDIN**  
NIM. 10.11.3815

## MOTTO

*Kunci segala sesuatu adalah kesabaran. Anda mendapatkan ayam dengan menetas telur... bukan dengan memecahkannya. (Arnold Glasow)*

*Jika Anda tidak dapat memasuki liang singa, Anda tidak dapat mengambil anak-anaknya (Peribahasa Jepang)*

*Hal paling membanggakan bukan banyaknya harta atau tingginya kedudukan kita, tapi besarnya manfaat yg bisa kita berikan buat orang lain (Awaluddin)*

*Belajar tanpa berpikir membuang energi, berpikir tanpa belajar itu berbahaya (Kong Hucu)*

*Daripada mencoba menjadi seorang yang sukses lebih baik mencoba menjadi seorang yang berarti (Albert Einstein)*

*Ingatlah bahwa layang-layang hanya dapat naik karena menentang angin bukan karena ikut angin (Intisari Kewiraswastaan)*

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan kesadaran hati, kupersembahkan Skripsi ini untuk:

1. Orang Tua tercinta. Terima kasih selama ini kalian telah membimbingku dari kecil hingga aku besar. Selalu memberi aku nasihat, dukungan moril dan materi yang tidak terhitung nilainya.
2. Prof. Dr. M. Suyanto, MM. yang telah mendirikan STIMIK AMIKOM Yogyakarta sehingga saya dapat kuliah disini dan mendapatkan gelar Sarjana.
3. Mei P Kurniawan, M.Kom. yang telah menjadi dosen pembimbing saya serta membantu saya menyelesaikan skripsi ini.
4. Seluruh dosen di STIMIK AMIKOM Yogyakarta yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
5. Semua sahabatku di kelas S1-TI-04 2010.
6. Imam Setyawan yang udah bantu gambar karakter, Thanks sob..
7. Moh. Adhan Lahandoe yang udah mau bantu proses produksi, Thanks Bro..

**By :**

***Awaluddin***

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatu*

Puji syukur alhamdulillah penyusun panjatkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat serta hidayah kepada setiap hamba-Nya yang beriman dan selalu berusaha. Shalawat serta salam tak lupa penyusun curahkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan suri teladan mulia dalam menuntun ummatnya sampai pada zaman modern ini. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Sarjana Jurusan Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer. Dengan selesainya Skripsi ini, penyusun tidak lupa mengucapkan terima kasih atas dukungan dan bimbingannya kepada:

1. ALLAH SWT yang selalu memberikan rahmat dan hidayahnya.
2. Orang Tua yang selalu memberikan dukungan dan doa.
3. Bapak Dr.H.M.Suyanto,MM. sebagai Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.



4. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom. selaku Dosen pembimbing yang telah banyak memberikan arahan dan masukan yang sangat membantu dalam penyelesaian Skripsi ini.
5. Segenap staf tenaga pengajar Akademik Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
6. Sahabat seperjuanganku, semoga kerja sama kita ini tak pernah berakhir.
7. Teman-teman S1 TI 04 angkatan 2010 yang telah memberi support dan bantuan tambahan materi bagi Skripsi saya.
8. Semua pihak yang tidak dapat kami sebut satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril, pikiran dan tenaga dalam penyelesaian Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, meskipun demikian penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi yang membacanya, dan penulis dengan senang hati akan menerima kritik dan saran yang membangun dari para pembaca. Akhirnya penulis mengharapkan semoga hasil karya ini dapat berguna serta bermanfaat bagi perkembangan teknologi dan informasi khususnya bagi pecinta 3D animasi.

Yogyakarta, 16 Juni 2013

**Penuli**

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xv
INTISARI .....	xvii
<i>ABSTRACT</i> .....	xix
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan.....	2
1.5 Metode Pengumpulan Data .....	3
1.6 Sistematika Penulisan .....	4
1.7 Rencana Kegiatan.....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>6</b>
2.1 Pengertian Multimedia .....	6
2.2 Pengertian Animasi .....	10
2.3 Sejarah Animasi Stop Motion .....	11
2.4 Peralatan Dasar Dalam Pembuatan Animasi Stop Motion.....	11
2.4.1 Objek .....	12
2.4.2 Setting .....	12
2.4.3 Kamera Digital .....	13
2.4.4 Tripod .....	14
2.4.5 Komputer.....	15

2.5 Teknik Membidikkan Kamera .....	15
2.5.1 Extreme Close Up .....	15
2.5.2 Close Up.....	16
2.5.3 Medium Close Up .....	16
2.5.4 Medium Shot .....	17
2.5.5 Long Shot .....	18
2.5.6 Very Long Shot .....	18
2.5.7 Point Of View.....	19
2.5.8 Two Shot .....	19
2.5.9 Cut and Cut Away.....	20
2.5.10 Interior.....	21
2.5.11 Exterior .....	21
2.6 Langkah-langkah Pembuatan Animasi Kartun .....	22
2.6.1 Pra Produksi .....	22
2.6.2 The Story .....	22
2.6.3 Sejarah Sebuah Cerita .....	22
2.6.4 Ide Cerita .....	23
2.6.5 Tema .....	23
2.6.6 Storyboard .....	23
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>	<b>25</b>
3.1 Film The Savior .....	25
3.2 Pra Produksi .....	28
3.3 The Story.....	28
3.4 Sejarah Sebuah Cerita .....	28
3.5 Ide Cerita.....	28
3.6 Tema .....	29
3.7 Pembuatan Storyboard.....	29
3.8 Analisis SWOT.....	36
3.6.1 Strenght (Kekuatan).....	36
3.6.2 Weaknes (Kelemahan) .....	36
3.6.3 Opporitinitines (Peluang) .....	36

3.6.4 Threat (Ancaman).....	36
3.9 Analisis Kebutuhan Hardware.....	37
3.10 Analisis Kebutuhan Software.....	38
3.11 Analisis Kebutuhan Brainware.....	39
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>40</b>
4.1 Skema Alur Pembuatan Animasi .....	40
4.2 Drawing .....	41
4.3 Scan.....	42
4.4 Coloring .....	43
4.5 Background .....	44
4.6 Pengaturan Ukuran Cetak.....	47
4.7 Cutting Karakter.....	51
4.8 Shooting.....	51
4.9 Editing .....	52
4.10 Mastering .....	58
4.11 Hasil Akhir.....	59
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>65</b>
5.1 Kesimpulan .....	65
5.2 Saran.....	65
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>66</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Konsep Multimedia.....	10
Gambar 2.2 Objek.....	13
Gambar 2.3 Setting.....	14
Gambar 2.4 Kamera.....	14
Gambar 2.5 Tripod.....	15
Gambar 2.6 Komputer.....	16
Gambar 2.7 Extreme Close Up.....	16
Gambar 2.8 Close Up.....	17
Gambar 2.9 Medium Close Up.....	18
Gambar 2.10 Medium Shot.....	18
Gambar 2.11 Long Shot.....	19
Gambar 2.12 Very Long Shot.....	19
Gambar 2.13 Point Of View.....	20
Gambar 2.14 Two Shot.....	20
Gambar 2.15 Cut and Cut Away.....	21
Gambar 2.16 Interior.....	22
Gambar 2.17 Exterior.....	22
Gambar 2.18 Drawing.....	26
Gambar 2.19 Scanning.....	27
Gambar 2.20 Coloring.....	28
Gambar 2.21 Background.....	29
Gambar 2.22 Editing Video.....	30
Gambar 3.1 Storyboard.....	30
Gambar 3.2 Storyboard.....	31
Gambar 3.3 Storyboard.....	32
Gambar 3.4 Storyboard.....	33
Gambar 3.5 Storyboard.....	34
Gambar 3.6 Storyboard.....	35
Gambar 4.1 Skema Alur Pembuatan animasi.....	40

Gambar 4.2 Drawing.....	41
Gambar 4.3 Scanning.....	42
Gambar 4.4 Sketsa.....	42
Gambar 4.5 Brush Tool.....	43
Gambar 4.6 Color Menu.....	43
Gambar 4.7 Coloring Warna Dasar.....	44
Gambar 4.8 Coloring Final.....	44
Gambar 4.9 Brush Tool.....	45
Gambar 4.10 Menu Warna.....	45
Gambar 4.11 Background.....	46
Gambar 4.12 Background.....	46
Gambar 4.13 Background.....	47
Gambar 4.14 Start New.....	48
Gambar 4.15 Rectangle Tool.....	48
Gambar 4.16 Rectangle Tool.....	49
Gambar 4.17 Pengaturan Ukuran.....	49
Gambar 4.18 Menggandakan Kotak.....	49
Gambar 4.19 Import.....	50
Gambar 4.20 Input Karakter.....	50
Gambar 4.21 Cutting Karakter.....	51
Gambar 4.22 Proses Pengambilan Gambar.....	52
Gambar 4.23 Proses Pengambilan Gambar.....	52
Gambar 4.24 New Project.....	53
Gambar 4.25 Tittle Project.....	53
Gambar 4.26 Pengaturan Kualitas Gambar.....	54
Gambar 4.27 Import Folder.....	54
Gambar 4.28 New Sequence From Clip.....	55
Gambar 4.29 Sequence.....	55
Gambar 4.30 File Sequence.....	55
Gambar 4.31 Speed/Duration.....	56
Gambar 4.32 Export.....	56

Gambar 4.33 Render.....57  
Gambar 4.34 Editing Final.....57  
Gambar 4.35 Render Final.....58



## INTISARI

Perkembangan industri animasi saat ini sangat pesat dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi yang sangat membantu, berbeda ketika dulu yang masih melakukan cara manual dengan menggambar frame by frame yang memerlukan waktu sangat lama, namun dibalik kekurangan itu ada kelebihan yang ada pada animasi jaman dulu yaitu lebih terlihat halus, baik itu gerakan maupun perpaduan warnanya.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat menuntut agar dalam pembuatan sebuah animasi bisa secepat mungkin namun tanpa mengurangi kualitas dari sebuah animasi. Banyak tayangan televisi yang saat ini menayangkan film animasi yang bermacam-macam maka dari itu animasi dapat menjadi sebuah peluang usaha bagi sebuah rumah produksi untuk mampu membuat animasi yang berkualitas.

Dalam desain sebuah animasi tidak harus dengan teknologi yang canggih ataupun mahal, dengan teknologi yang murah disertai kreatifitas yang luas juga dapat menciptakan sebuah produk animasi yang berkualitas. Sebuah animasi yang bagus mempunyai unsur hiburan serta nilai seni yang tinggi. Tak hanya mengandalkan kualitas gambar serta suara saja. Hal itu akan menambah nilai jual lebih pada sebuah karya animasi. Yang mampu mendongkrak minat para penonton untuk menyaksikannya. Berdasarkan hal diatas skripsi ini mengambil judul Perancangan Animasi 2D Film The Savior Dengan Teknik Stop Motion Paper Craft.

**Kata kunci :** stop motion, paper craft



## **ABSTRACT**

*Development of the animation industry is currently very rapidly in the presence of information and communication is very helpful, which is different from when it used to do manually by drawing a frame by frame that requires a very long time, but behind it there is an excess deficiency that existed at earlier times the animation is over looks fine, both the movement and the colors blend.*

*The rapid development of technology requires that in making an animation can be as fast as possible, but without compromising the quality of an animation. Many television shows are currently broadcast animation are manifold and therefore the animation can be a business opportunity for a production house to be able to make quality animation.*

*In the design of an animation does not have the advanced technology or expensive, inexpensive technology along with vast creativity also can create a product quality animation. A good animation and entertainment elements have high artistic value. Not only depend on the image and sound quality alone. It would increase the sale value of a work of animation. Were able to increase the interest of the audience to watch. Based on this essay with the title of 2D Animation Film Designing The Savior With Stop Motion Paper Craft Techniques*

**Keywords:** *stop motion, paper craft*

