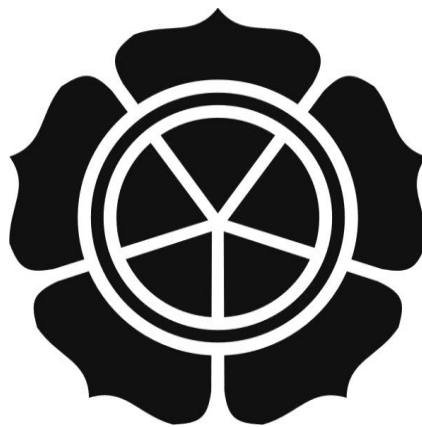


**PEMBUATAN FILM ANIMASI PENDEK “LAIN DUNIA” DENGAN
MENGUNAKAN TEKNIK SILHOUETTE**

SKRIPSI



disusun oleh

**Adi Prasetyo
08.11.2472**

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

**PEMBUATAN FILM ANIMASI PENDEK “LAIN DUNIA” DENGAN
MENGUNAKAN TEKNIK SILHOUETTE**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Adi Prasetyo

08.11.2472

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN FILM ANIMASI PENDEK “LAIN DUNIA” DENGAN
MENGUNAKAN TEKNIK SILHOUETTE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Adi Prasetyo

08.11.2472

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 13 Desember 2011

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M. Kom

NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN FILM ANIMASI PENDEK “LAIN DUNIA” DENGAN
MENGUNAKAN TEKNIK SILHOUETTE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Adi Prasetyo

08.11.2472

telah dipertahankan di depan Dosen Penguji
pada tanggal 16 Januari 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

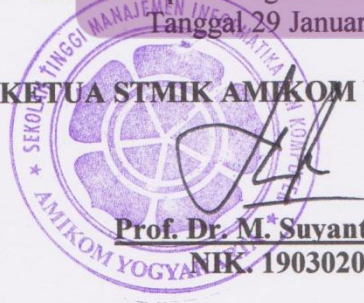
Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng.
NIK. 190302107

Pandan P Purwacandra, M.Kom
NIK. 190302190



Skripsi ini telah diterima sebagai satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 29 Januari 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

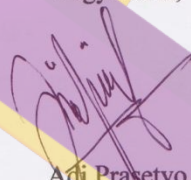


Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah 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,


Adi Prasetyo
08.11.2472

MOTTO

- ❖ Sesuatu hal yang sederhana bisa menjadi hal yang luar biasa.
- ❖ Carilah dan kerjakan sesuatu dari hal yang termudah yang menurut kamu bias.
- ❖ Harapan kosong itu lebih menyakitkan daripada kenyataan yang pahit sekalipun.
- ❖ Hidup tidak menghadiahkan barang sesuatupun kepada manusia tanpa bekerja keras.
- ❖ Sesekali liat ke belakang untuk melanjutkan perjalanan yang tiada berujung.
- ❖ Pastikan beriman (SQ), berilmu (IQ) dan beramal (EQ).
- ❖ Dan yang pasti tetap semangat.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Assalamualaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, akhirnya selesai juga skripsi ini..

Karya saya ini kupersembahkan untuk:

- Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW atas segala rahmat, nikmat dan kemudahan yang telah Engkau berikan kepada hamba-MU ini.
- Bapak dan Ibu tercinta yang selalu dengan sabar membesarkan, mendidik, dan mendoakan saya agar menjadi manusia yang berguna di dunia dan akhirat.
- Keluargaku tercinta, Bapak, Ibu, Alan, Mbak wiwin, Mas Harnadi dan keponakanku yang imut2 yang buat semangat :D, terima kasih atas segala dukungan dan bantuan (moril +materi), selama ini, doakan semoga saya sukses selalu
- Temen –temen kontrakan (pentung, bendol, budi, ninot, wawoe, benjo, Simbah, Atib)
- temen-temen S1-TI-I 2008 (Feri, Uyun, Iyem, Risna, Andre, Abil, Candra dll) semoga kita menjadi orang yang sukses..Amien.
- Diriku tidak akan menjadi seperti ini tanpa kalian semua

Wassalamualaikum Wr. Wb

Adi Prasetyo

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan kemudahan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi dengan judul Pembuatan Film Animasi Pendek “Lain Dunia” Dengan Menggunakan Teknik Silhouette.

Penulisan Laporan ini dimaksudkan untuk melengkapi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Penulis mengambil judul ini mengingat pesatnya perkembangan teknologi sehingga menuntut munculnya sebuah layanan informasi yang efektif dan interaktif. Penulis menggunakan Adobe After Effect dan Premire Pro dalam pembuatan film animasi supaya lebih interaktif dan efektif.

Penulis sadar bahwa dalam penyusunan laporan skripsi ini masih banyak yang perlu dikoreksi lebih lanjut, maka penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran demi perbaikan selanjutnya. Semoga laporan ini dapat berperan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta,

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
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	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Sejarah Multimedia	7
2.2 Elemen – elemen Multimedia	8

2.3	Sejarah Film Animasi.....	9
2.4	Beberapa Jenis Film Animasi.....	10
2.4.1	Animasi Dwi-Matra (Flat Animation).....	10
2.4.2	Berdasarkan Proses Produksi Film Animasi.....	12
2.5	Sejarah Animasi Silhouette.....	13
2.6	Peralatan Dasar Dalam Membuat Animasi Silhouette.....	15
2.6.1	objek.....	15
2.6.2	Setting.....	15
2.6.3	Kamera Digital.....	16
2.6.4	Tripod.....	16
2.6.5	Software Untuk Animasi Ailhouette.....	16
2.6.6	Komputer.....	16
2.7	Teknik Bidikan dan Gerakan Kamera.....	16
2.7.1	Teknik Bidikan.....	16
2.7.2	Gerakan Kamera.....	18
2.8	Bentuk Film Animasi.....	19
2.8.1	Film Spot.....	19
2.8.2	Film 'Pocket Cartoon'.....	19
2.8.3	Film Pendek (<i>Short</i>).....	19
2.8.4	Film Setengah Panjang (<i>Medium Length Film</i>).....	19
2.8.5	Film Panjang (<i>Full – Length</i>).....	20
2.9	Penggunaan Film Animasi.....	20
2.9.1	<i>Film Cerita</i>	20
2.9.2	<i>Pelayanan Pemerintah</i>	20
2.9.3	<i>Perusahaan</i>	20
2.9.4	<i>Televisi Komersil</i>	21
2.10	Prinsip Film Animasi.....	21
2.10.1	Squash dan Stretch.....	21
2.10.2	Anticipatiom.....	21
2.10.3	Staging.....	21

2.10.4	Straight Ahead Action and Pose To Pose.....	22
2.10.5	Follow Through and Overlapping Action	22
2.10.6	Slow In – Slow Out	22
2.10.7	Arcs	22
2.10.8	Secondary Action	22
2.10.9	Timing	23
2.10.10	Exaggeration.	23
2.10.11	Solid Drawing	23
2.10.12	Appeal	23
2.11	Teori Tentang Video Editing.....	24
2.11.1	Motivasi.....	24
2.11.2	Informasi	25
2.11.3	Komposisi.....	25
2.11.4	Cotinuity.....	25
2.11.5	Sound.....	25
2.12	Format File Video	26
2.12.1	Quick Time (MOV).....	26
2.12.2	Motion Picture Experts Group (MPEG).....	27
2.12.3	Audio Video Interleave (AVI)	27
2.12.4	Real Video	27
2.12.5	Shockwave (Flash)	28
2.12.6	Format DAT	28
2.13	Standar Video	28
2.14	Software Yang Digunakan	29
2.14.1	Adobe Premiere Pro CS3	29
2.14.2	Adobe After Effect CS3	30
2.14.3	Adobe Photoshop CS3	31
2.14.3	Adobe Audition	32
2.14.3	Kamera Digital	34

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	35
3.1 Analisi Kebutuhan Sistem	35
3.1.1 Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	35
3.1.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	36
3.1.3 Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	37
3.2 Perancangan	39
3.2.1 Ide	39
3.2.2 Tema	39
3.2.3 Logline.....	39
3.2.4 Sinopsis.....	39
3.2.5 Diagram Scene.....	44
3.2.6 Karakter Tokoh.....	45
3.2.7 Screenply/Script.....	46
3.2.8 Storybroad.....	50
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	59
4.1 Produksi	59
4.1.1 Pembuatan	59
4.1.2 Background.....	64
4.1.3 Pewarnaan (<i>Coloring</i>).....	66
4.1.4 Pemotretan.....	69
4.1.5 Pengisian Suara	72
4.1.6 Timeshetting.....	73
4.2 Pasca Produksi	74
4.2.1 Editing	74
4.2.2 Rendering	80
4.2.3 Konversi ke CD	82
4.2.4 Cover Design dan Packing.....	82

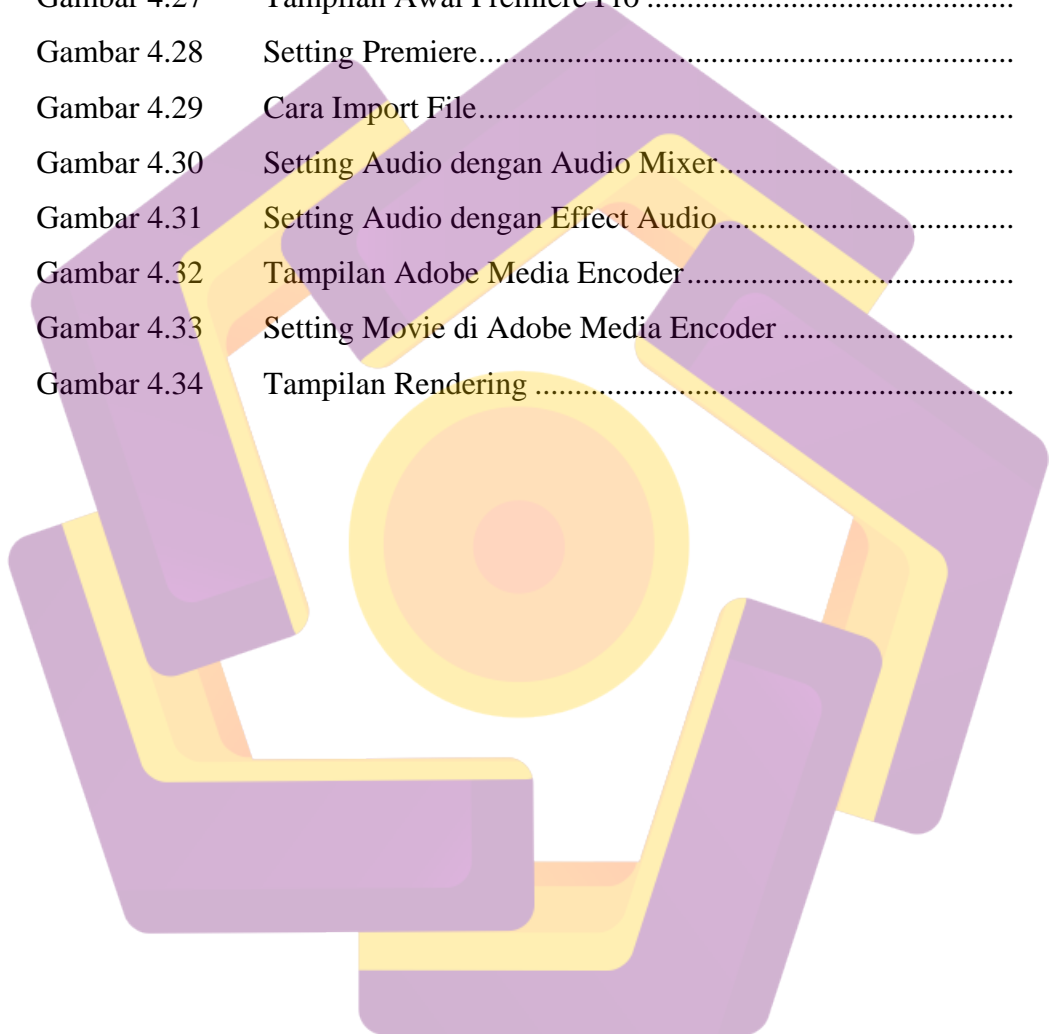
BAB V PENUTUP.....	83
5.1 Kesimpulan	83
5.2 Saran	84
 DAFTAR PUSTAKA	 85



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tampilan Adobe Premiere Pro CS3	29
Gambar 2.2	Tampilan Adobe After Effect CS3	30
Gambar 2.3	Tampilan Adobe Photoshop CS3.....	31
Gambar 2.4	Adobe Audition.....	33
Gambar 2.5	Tampilan Kamera Digital	34
Gambar 3.1	Diagram Scene Lain Dunia.....	44
Gambar 3.2	Gambar tokoh Utama Pak Jenggot	45
Gambar 4.1	Tokoh Utama Pak Jenggot Dalam dua Bentuk.....	60
Gambar 4.2	Kerangka Properti Background Silhouette	60
Gambar 4.3	Kerangka property Background Yang Nyata	61
Gambar 4.4	New Composition Selection	62
Gambar 4.5	Proses Pre-compose	62
Gambar 4.6	Composition Setting	63
Gambar 4.7	Drag File	63
Gambar 4.8	Background Silhouette.....	65
Gambar 4.9	Background Camera Long Shot Nyata	65
Gambar 4.10	Background Close Up.....	66
Gambar 4.11	Background Properti Room	66
Gambar 4.12	Proses Pewarnaan Background.....	68
Gambar 4.13	Proses Pewarnaan Properti	68
Gambar 4.14	Toolbox.....	69
Gambar 4.15	Obyek dan Peralatan Pemotretan	70
Gambar 4.16	Obyek dan Peralatan Pemotretan.....	70
Gambar 4.17	Tata Letak Lampu dan Sudut Kamera	71
Gambar 4.18	Penataan Lampu Untuk Properti Silhouette	71
Gambar 4.19	Koreksi Warna di Adobe Photoshop	72
Gambar 4.20	Skema Pengisian Suara.....	73
Gambar 4.21	Timesetting Pada Tokoh	73

Gambar 4.22	Setting Size Film.....	74
Gambar 4.23	Import File	75
Gambar 4.24	Men-drag Layer	75
Gambar 4.25	Memberi Nama File	76
Gambar 4.26	Setting Export Movie.....	76
Gambar 4.27	Tampilan Awal Premiere Pro	77
Gambar 4.28	Setting Premiere.....	78
Gambar 4.29	Cara Import File.....	78
Gambar 4.30	Setting Audio dengan Audio Mixer.....	79
Gambar 4.31	Setting Audio dengan Effect Audio.....	79
Gambar 4.32	Tampilan Adobe Media Encoder.....	80
Gambar 4.33	Setting Movie di Adobe Media Encoder	81
Gambar 4.34	Tampilan Rendering	81



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Storybroad “Lain Dunia”</i>	51
--	----



INTISARI

Saat ini perkembangan film animasi di Indonesia bisa dibilang sudah mengalami kemajuan yang sangat signifikan, masyarakat kini sudah cukup mengenal berbagai macam film animasi, Dan salah satu film animasi yang paling diminati di Indonesia pada saat ini adalah film animasi dari luar negeri.

Animasi luar negeri seakan menjamur di Indonesia dengan berbagai teknik animasi 2 dimensi dan 3 dimensi, sama halnya saya akan menciptakan film animasi pendek dengan warna yang sedikit berbeda, serta sebuah perancangan film animasi pendek dengan konsep yang berbeda pula tentunya. Pembuatan film animasi ini dimaksudkan sebagai sebuah implementasi dari kemampuan yang telah didapatkan selama duduk dibangku perkuliahan khususnya didalam konsentrasi multimedia, yaitu pembuatan sebuah film animasi yang nantinya juga akan dijadikan sebagai media promosi.

Judul yang akan dipakai dalam perancangan film animasi pendek tersebut berjudul “Lain Dunia”. Dalam perancangan film animasi pendek ini nantinya akan menggunakan penggabungan antara teknik silhouette, potongan, videografi serta teknik motion graphic, agar hasil yang dihasilkan dari perancangan film animasi pendek tersebut akan lebih unik dan menarik untuk dilihat.

Kata Kunci: 2 dimensi, 3 dimensi, Perancangan film animasi pendek

ABSTRACT

Nowadays. In Indonesia, the animation film development increased by significant. The people can know kind of animation film, and one of most popular animation is foreign animation.

Foreign animation will be more popular in Indonesia with two or three dimensions technique. Because that, I will develop short animation with some different futur and concept. Building of this animation, it's mean to implement my knowledge which I get from study with multimedia specification skill. So, I develop an animation film and hope this animation will be new promotion media in future.

I give this short animation film title is "Lain Dunia". This animation film develops with silhouette technique, slicing, videography, and motion graphic technique to make this animation more unique and interest to watching.

Keywords: 2 dimension, 3 dimension, Design of animated short films

