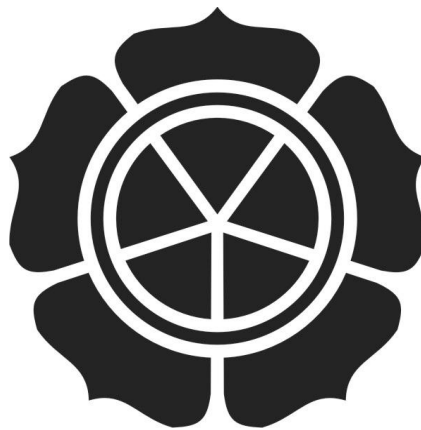


**PEMBUATAN FILM ANIMASI BERJUDUL “THE REAL HERO OF
INDONESIA” MENGGUNAKAN KOMBINASI STOP
MOTION DAN TEKNIK FOTOGRAFI”**

TUGAS AKHIR



disusun oleh:

Devit putra leksono 10.01.2670

Amin nurul hidayat 10.01.2705

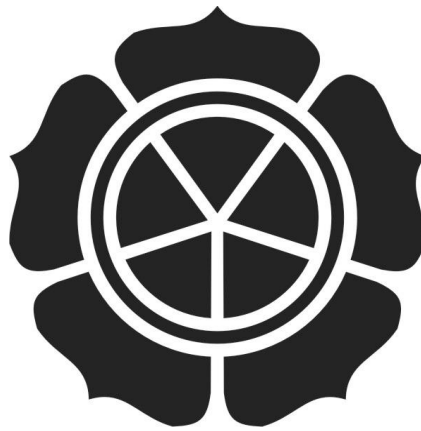
**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**PEMBUATAN FILM ANIMASI BERJUDUL “THE REAL HERO OF
INDONESIA”MENGGUNAKAN KOMBINASI STOP
MOTION DAN TEKNIK FOTOGRAFI”**

TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya

Pada jenjang Diploma III jurusan Teknik Informatika



disusun oleh:

Devit putra leksono 10.01.2670

Amin nurul hidayat 10.01.2705

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

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN FILM ANIMASI BERJUDUL "THE REAL HERO OF INDONESIA" MENGGUNAKAN KOMBINASI STOP MOTION DAN TEKNIK FOTOGRAFI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Devit Putra Leksono **10.01.2670**

Amin Nurul Hidayat **10.01.2705**

telah disetujui oleh dosen pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 1 Oktober 2012

Dosen Pembimbing



Tonny Hidayat, M.Kom.
NIK.190302182

PENGESAAHAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN FILM ANIMASI BERJUDUL "THE REAL HERO OF INDONESIA" MENGGUNAKAN KOMBINASI STOP MOTION DAN TEKNIK FOTOGRAFI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Devit Putra Leksono

10.01.2670

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 30 Mei 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, M.Kom.

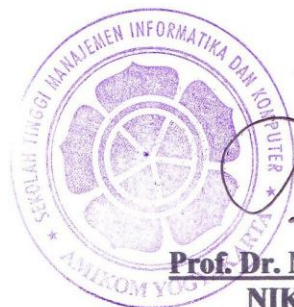
NIK. 190000001

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom.

NIK. 190302163

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 12 Juni 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

NIK.190302001

PENGESAAHAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN FILM ANIMASI BERJUDUL "THE REAL HERO OF INDONESIA" MENGGUNAKAN KOMBINASI STOP MOTION DAN TEKNIK FOTOGRAFI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Amin Nurul Hidayat 10.01.2705

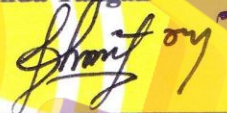
telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 1 Juni 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dhani Ariatmanto, M.Kom.
NIK. 190302125

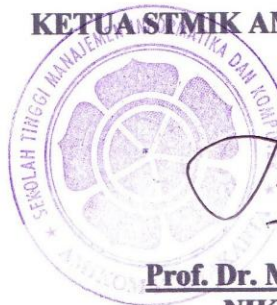


Emha Taufiq Luthfi, S.Si., MT
NIK. 190302197



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 12 Juni 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Kami yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa,Tugas akhir ini merupakan karya sendiri (ASLI) dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan dan sepanjang pengetahuan kami 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 disebutkan dalam daftar pustaka

Yogyakarta, 29 Mei 2013

Nama	NIM	Tanda Tangan
Devit Putra Leksono	10.01.2670	_____
Amin Nurul Hidayat	10.01.2705	_____

MOTTO

- ***Berusahalah menjadi orang yang bertanggung jawab & berkomitmen dalam setiap keputusan yang kita ambil -***
- ***Waktu tidak akan kembali setelah terlewat, lakukan segera jangan ditunda (Luwih Cepet Luwih Apik) -***
- ***Prestasi tidak cantik jika keluar dari mulut sendiri -***

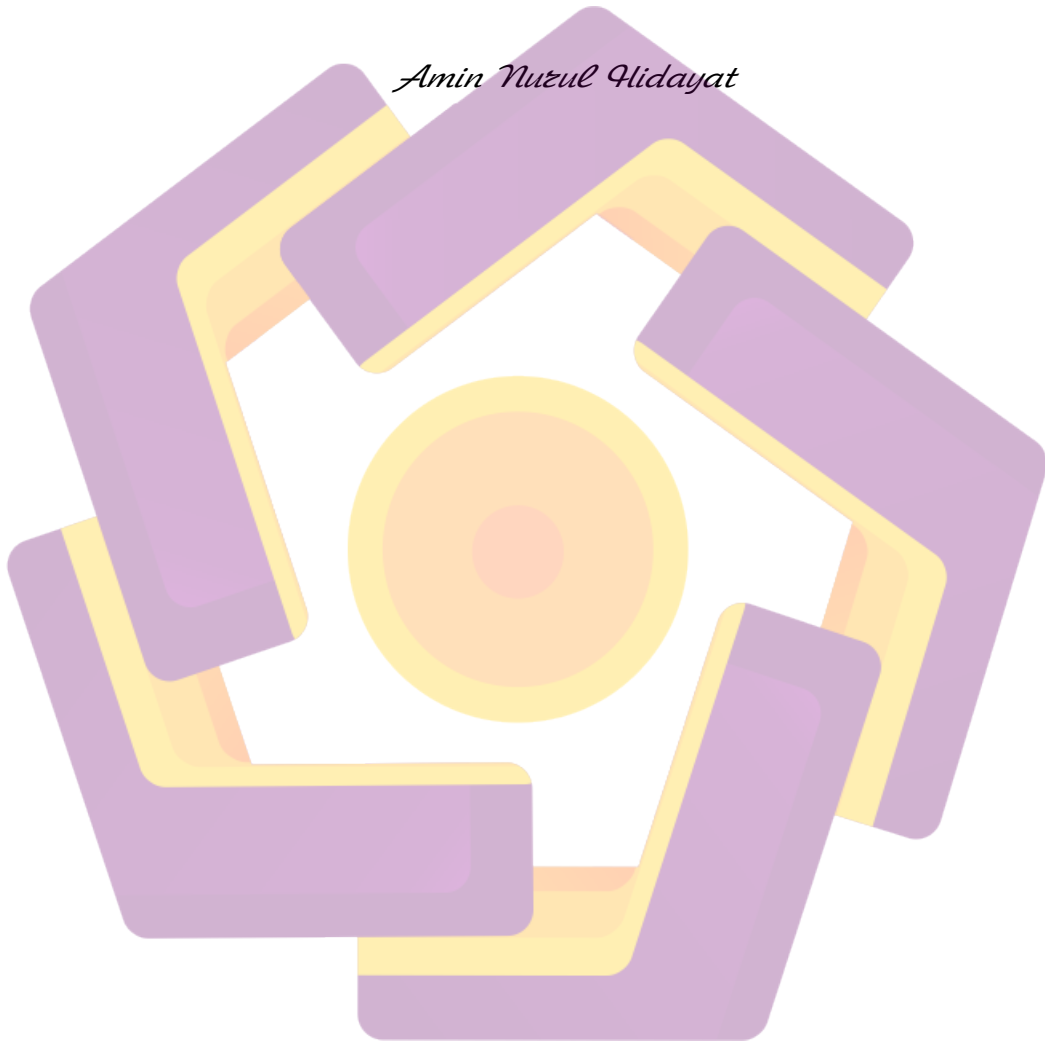
Devit Putza Leksono



MOTTO

- Saat kita berusaha memang tak ada yang bisa menjamin kita akan berhasil tetapi jika kita menyerah sudah pasti kita mendekati ke kegagalan -

Amin Nuzul Qidayat



HALAMAN PERSEMBAHAN

Tanks to Allah SWT, Yang Maha Pengasih yang telah memeberikan kelancaran serta kemudahan dan kesehatan sehingga Tugas Akhir ini dapat selesai dengan hasil yang baik & tepat waktu.

Tugas Akhir ini Penulis persembahkan untuk :

Bapak Ibu saya yang selalu suport semangat moril dan materil serta doanya, anakmu ini akan selalu berusaha membanggakan kalian, my sister EkaVeriana AS & Dian Nugraheni M, suport kalian sangat berati :)

Keluarga D3TI-01 jaga kekompakan & silaturahmi selalu, kapanpun dan dimana pun cah!! :) #reuniojolali

The RIRA17's Brotherhood

Bang

Furqon, Firman, Fafa, Hariz, Andhika, Yogie, Tri, Bayu, Ramdhon, Obed, Marza, Dias, Ow ok, Arno, Ivan dll.. Sukses slalu, cepet ulih gawe+cepat rampung sing S1..Amin, poko'e kabeh RIRA family sing aneh2 polah'e.. kalian keluarga saya :) jo podo klalen karo aku yak... #Kebumen

Pondok Pak IS

Kalian menyenangkan bro..brooo... :)

Buat patner TA mas Amin Nurul Hidayat..matur thank u sudah menjadi patner yang baik atas kerjasamanya...

PERSEMBAHAN

Tanks to Allah SWT, Yang Maha Pengasih yang telah memeberikan kelancaran serta kemudahan dan kesehatan sehingga Tugas Akhir ini dapat selesai dengan hasil yang baik & tepat waktu.

Tugas Akhir ini Penulis persembahkan untuk :

Alm. Bapak Ibu saya semoga keberhasilan kecil ini bias membanggakan kaluan berdua, tidaklupa saya ucapkan banyak terima kasih kepada kakak saya amad muslihdan mba mimah sebagai pengganti kedua orangtua juga ade Naomi zahro yang selalu memberikan senyum ketika sedang tidak semangat mengerjakan ta, juga banyak terimakasih kepada paman dan bibisaya yang selalu mendoakan saya sehingga dapat menyelesaikan kuliah sengan hasil yang sangat memuaskan maksih terimakasih keluargaku.

Nggo Keluarga D3TI-01moga-moga pada sukses yaa..cepat ulih kerja karosing lanjut kuliah moga-moga cepet rampung... maturnuwun yaw is dadi bagian hidupku.....jaga kekompakan & silaturahmi selalu, keep smile

Buat Group Oren Ireng Jaga Kekompakan Selalu Ya.....Tetep Tingkatkan Kualitas Permainan PES...hehehe

Buat Anak POKIS (Pondok Pak IS) Season 1

Mas Hendra, Mas Menus, Mas Uma, Mas Rudi, Mas Arda, Mas adhe, Mas Yayan, Mas Isnanto, Mas Miarto....Maturnuwun wis dadi kakangku ya.....

POKIS (Pondok Pak IS) Season 2

Hamid, Abim, Heru, Sutris, Taufik, Eri, Hamzah, Joko, ferry, Adul, Palak, Bara, Itus, Mamet, Rendy, Gandhy, Aan, Rosa,....

POKIS (Pondok Pak IS) Season 3

Fandhy, Adin, Joe, Wahyu, Gama, Maho, Yohan, Candra,

Buat patner TA mas Dhevit putra L, maksih banget lo, wis dadi patner TA sing

ISTIMEWA

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan hanya bagi Allah SWT. Pemelihara seluruh alam raya, yang atas limpahan rahmat taufik dan hidayah-Nya penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini. Tugas Akhir ini dikerjakan demi memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Ahli Madya Komputer, STMIK AMIKOM Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini bukanlah tujuan akhir dari belajar karena belajar adalah sesuatu yang tidak terbatas. terselesaikannya Tugas Akhir ini tentunya tak lepas dari dorongan dan uluran tangan berbagai pihak, oleh karena itu tak salah kiranya bila penulis mengungkapkan rasa terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku ketua jurusan D3 Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak arahan dan bimbingan dalam pelaksanaan tugas akhir ini.
4. Bapak, ibu dosen dan seluruh staf dan pegawai di jurusan D3 Teknik Informatika yang telah membimbing dan menjadi bagian pembelajaran diri selama studi.
5. Ayah dan Ibunda tercinta yang selalu memberikan dorongan moril maupun materil selama studi dan penyelesaian tugas akhir ini.

6. Serta semua pihak yang telah membantu dan bekerjasama dalam pelaksanaan tugas akhir ini.

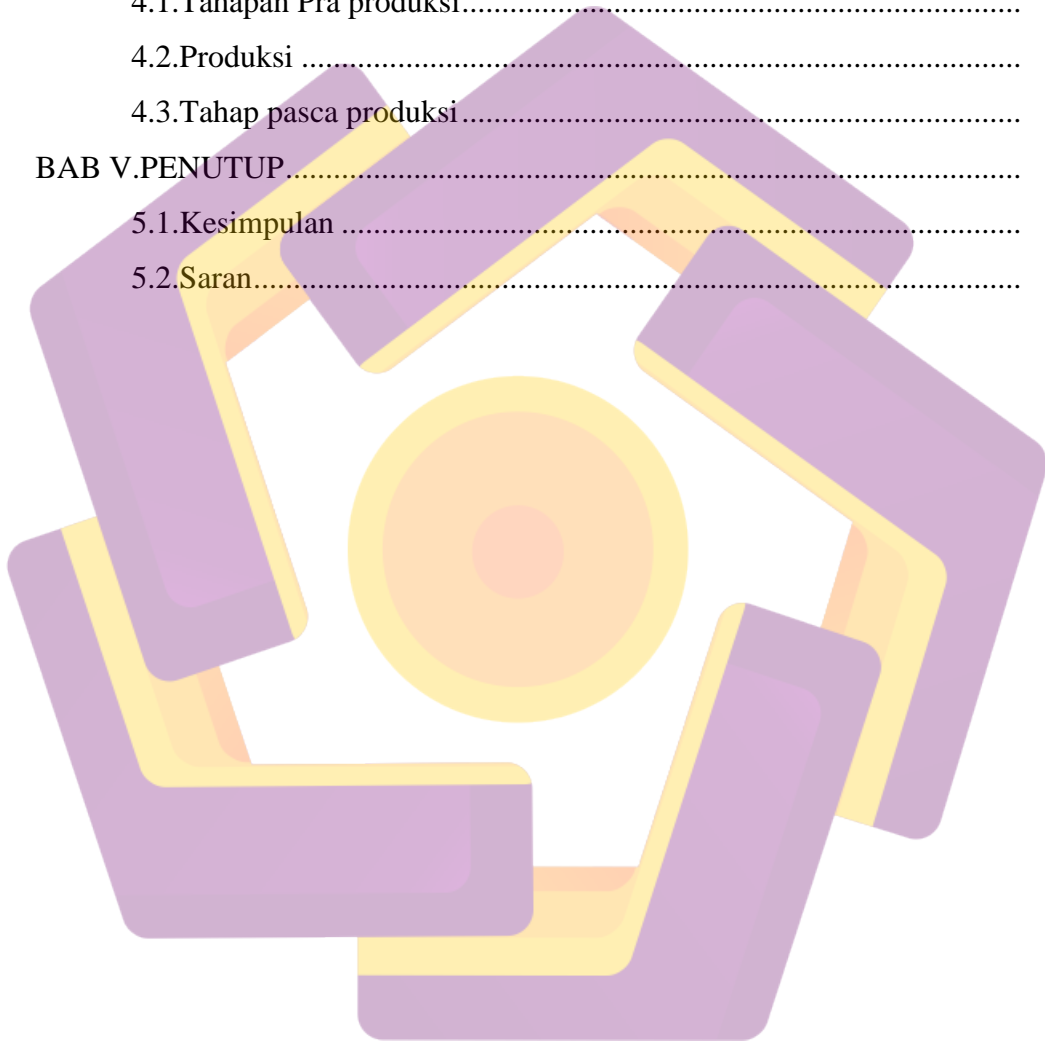
Penulis menyadari masih begitu banyak kekurangan dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini. Untuk itu, kritik dan saran adalah sesuatu yang sangat kami harapkan demi kemajuan bersama dan peningkatan ilmu pengetahuan Indonesia.



DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	ix
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1.Latar Belakang.....	1
1.2.Rumusan Masalah.....	3
1.3.Batasan Masalah.....	3
1.4.Tujuan Pembuatan Film.....	4
1.5.Manfaat Pembuatan Film.....	4
1.6.Metodologi Penelitian.....	5
BAB II. LANDASAN TEORI.....	7
2.1.Definisi Multimedia.....	7
2.2.Perkembangan Multimedia.....	7
2.3.Objek-Objek Multimedia.....	8
2.4.Tahapan Produksi.....	14
2.5.Stop Motion.....	19
2.6.Teknik Fotografi.....	19
2.7.Perangkat Lunak yang Digunakan.....	22
BAB III.GAMBARAN UMUM.....	25
3.1.Cerita Wiro Sableng.....	25

3.2.Guru Wiro Sableng	26
3.3.Kesaktian Wiri Sableng.....	27
3.4.Wiro sableng serie TV	29
3.5.Wiro Sableng Serie buku	34
BAB IV.ANALISIS DAN PERANCANGAN	38
4.1.Tahapan Pra produksi.....	38
4.2.Produksi	63
4.3.Tahap pasca produksi.....	72
BAB V.PENUTUP.....	76
5.1.Kesimpulan	76
5.2.Saran.....	76



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1Storyboard.....	54
--------------------------	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lima elemen multimedia.....	8
Gambar 2.2 Contoh orang berjalan	11
Gambar 2.3 Contoh solid drawing	13
Gambar 2.4 Aperture/Diafragma/Bukaan	20
Gambar 2.5 Corel draw X4	22
Gambar 2.6 Adobe photoshop CS3.....	23
Gambar 2.7 Adobe premier CS6.....	24
Gambar 3.1 Abhie Cancer.....	30
Gambar 3.2 Ken-ken.....	31
Gambar 3.3 Tony Hidayat.....	32
Gambar 3.4 Bastian Titto	34
Gambar 4.1 Nikon DSLR Nikon D5000.....	40
Gambar 4.2 Tripot Takara TD 1946	41
Gambar 4.3 Scanner Dan Scanner Canon MP258	41
Gambar 4.4 Kertas HVS	42
Gambar 4.5 Pensil Faber-Castell.....	42
Gambar 4.6 Penghapus Faber-Castell.....	43
Gambar 4.7 Meja.....	43
Gambar 4.8 Kertas karton hitam	44
Gambar 4.9 Kertas karton biru.....	44
Gambar 4.10 Lampu belajar Luby 1-790.....	45
Gambar 4.11 Doubletape	45
Gambar 4.12 Gunting.....	46
Gambar 4.13 Sapu lidi.....	46
Gambar 4.14 Proses pembuatan karakter pada media kertas	48
Gambar 4.15 Hasil pembuatan karakter pada media kertas	48
Gambar 4.16 Langkah scanner hasil sketsa pada media kertas	49
Gambar 4.17 Proses pembuatan karakter di CorelDraw X4	49
Gambar 4.18 Proses print dari hasil CorelDraw X4	50

Gambar 4.19 Hasil dari proses print setelah di potong	50
Gambar 4.20 Standart Karakter.....	51
Gambar 4.21 Pewarnaan	52
Gambar 4.22 Hasil Penggabungan	53
Gambar 4.23 Proses pencahayaan dengan Interactive Fill Tools	54
Gambar 4.24 Proses membuka Adobe Premier Pro CS6.....	64
Gambar 4.25 Tampilan awal Adobe Premier Pro CS6	65
Gambar 4.26 Proses pengaturan Adobe Premier Pro CS6.....	66
Gambar 4.27 Proses pemilihan lokasi penyimpanan	66
Gambar 4.28 Proses pembuatan folder baru ketika browse.....	67
Gambar 4.29 Proses memasukan nama video.....	67
Gambar 4.30 Lembar kerja di Adobe Premier Pro CS6.....	68
Gambar 4.31 Proses memasukan gambar di Adobe Premier Pro CS6	68
Gambar 4.32 Proses penggabungan video di Adobe Premier Pro CS6	69
Gambar 4.33 Pilihan tool di Adobe Premier Pro CS6	69
Gambar 4.34 Pengaturan kecepatan gambar di Adobe Premier Pro CS6.....	70
Gambar 4.35 Proses perenderan di Adobe Premier Pro CS6.....	71
Gambar 4.36 Proses pengaturan render di Adobe Premier Pro CS6	71
Gambar 4.37 Proses Render Adobe Premiere CS6.....	72

INTISARI

Dalam Perkembangan jaman sejauh ini, peran film dalam kehidupan sangatlah penting. Dalam implementasinya film digunakan sebagai media pembangunan karakter karakter bagi anak-anak, bahkan untuk saat ini film kartun sudah menjadi kebutuhan primer manusia. Persaingan telah memunculkan perkembangan di dunia film kartun dengan pesat, sehingga begitu banyak inovasi yang dilakukan para pembuat film untuk dapat menarik simpati dari si penikmat film, salah satunya yaitu teknologi Stop Motion sebagai salah satu teknologi pembuatan film yang paling familiar atau yang paling enak di nikmati di semua umur. Animasi adalah film yang berasal dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Bentuk animasi tertua diperkirakan wayang kulit. Karena wayang memenuhi semua elemen animasi seperti layar, gambar bergerak, dialog dan ilustrasi musik.

Stop Motion merupakan salah satu teknik dalam pembuatan sebuah karya animasi. Walaupun teknik ini tergolong sudah kuno dan memerlukan proses yang lama dan selain butuh ketelitian tinggi dan sulit dalam pembuatannya, tetapi kreasi yang dihasilkan masih dapat memukau para penikmat film animasi dari berbagai kalangan saat ini. Kelebihan teknik stop motion adalah penggabungan antara teknik fotografi dengan teknik pengaturan pencahayaan sehingga akan menimbulkan kesan motion yang sangat nyata

Diharapkan dengan adanya pembuatan film Stop Motion menggunakan paper ini akan lebih menginspirasi bagi para senias-senias muda untuk lebih mengembangkan teknik Stop Motion dengan kertas “paper” sehingga tidak terbatas hanya menggunakan media Clay (Semacam Lempung) atau tanah liat seperti: Seperti film Shaun The Sheep

Kata kunci : Film Animasi “THE REAL HERO OF INDONESIA”

ABSTRACT

In the development of today's world. The role of the film is very important in life. In its application. Film is used as a medium for children's character development, even today, the cartoon has become a primary need for human. Competition in the film has led to the development of the cartoon world by leaps and bounds, so that so many innovation that made the filmmaker to be able to attract the sympathy of the audience of the film, one of which is technology. Stop motion as one of filmmaking technology most familiar and enjoyed by all ages. Animation is a film that comes from the hand, so that the image processing into a moving image. The oldest form is "wayang kulit". Because it meets all the elements of puppet animation as the screen, moving pictures, dialogue and musical illustration.

Stop motion is one of the techniques in making a work of animation, although this techniques is outdated and requires quite a long process and takes great precision and difficult to make it, but the resulting creation can still amaze the audience of animated films from various circle. The excess of this technique is the combination of stop motion photography technique and lighting arrangements that will pose a very real impression of motion.

The expectation with the use of stop motion filming of this paper will be more inspiring for young filmmakers to further develop the technique of stop motion with this thesis so that this "paper" is not limited to only using the medium clay. Example movie Shaun of The Sheep

Keywords :*Animation Film "THE REAL HERO OF INDONESIA"*