

**KOMBINASI TEKNIK FOTOGRAFI DAN ANIMASI DALAM PEMBUATAN
KARTUN EDUKASI BERJUDUL “THE EGG”**

SKRIPSI



disusun oleh
Nevya Adysti
09.12.3948

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**KOMBINASI TEKNIK FOTOGRAFI DAN ANIMASI DALAM PEMBUATAN
KARTUN EDUKASI BERJUDUL “THE EGG”**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Nevya Adysti

09.12.3948

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**KOMBINASI TEKNIK FOTOGRAFI DAN ANIMASI DALAM
PEMBUATAN KARTUN EDUKASI BERJUDUL “THE EGG”**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nevya Adysti
09.12.3948

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 5 Juli 2013

Dosen Pembimbing,


M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

**KOMBINASI TEKNIK FOTOGRAFI DAN ANIMASI DALAM
PEMBUATAN KARTUN EDUKASI BERJUDUL “THE EGG”**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nevya Adysti
09.12.3948

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Juni 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Andi Sunvoto, M.Kom
NIK. 190302052



M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098



Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 5 Juli 2013



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah 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/diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah dan disebut dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 27 Juni 2013

Nevya Adysti
09.12.3948

MOTTO

- Kalau bisa dilakukan sendiri, maka coba lakukanlah sendiri dulu.
- Hidupmu adalah pikiranmu, maka pikirkanlah hal-hal baik.
- Selesaikanlah apa yang sudah kamu mulai.
- Yesterday is history, tomorrow is mystery but today is a gift, that's why it call the present.



HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan selesainya pembuatan skripsi ini maka saya haturkan beberapa ucapan terima kasih untuk :

- Allah SWT, Sang Pemilik Segalanya dan Pemberi Izin Tertinggi atas skripsi saya.
- Mama tercinta, Titi Wigatini, yang selalu memberi kasih sayang, dukungan materiil maupun moril, yang tak mungkin terbalaskan.
- Ayah yang ada di sana, Alm. Priyatno. Terima kasih, jika tak ada Ayah, takkan ada saya.
- Keluarga besar di Pontianak, Semarang, Yogya, Palu dan dimanapun berada.
- Pak M. Rudyanto Arief dosen pembimbing saya. Terima kasih atas bimbingan dan segala masukannya.
- Iman Rianda Kusuma, Mas-mas baik hati yang tak kenal lelah membantu, mengomeli dan menyemangati saya. Thanks for everything.
- The one and only, my best Chloe alias Acer Aspire 4736, yang selalu menemani dalam suka dan duka biarpun sempat rusak 2 kali.
- Teman-teman senasib yang jadi supporter untuk saya yang angin-anginan ini, Danti, Brija, Piti, Tiyas, Vitri, Angga, Viktor, Ujang, Chery, Aldi dan lain-lain.
- Yang sudah terlibat dalam pembuatan kartun pertama saya ini, para dubber (Danti, Irul, Nadia, Faza dan Afrah), yang punya kamera (Vitri), pemilik mic (Mulyan), fotografer dadakan (Piti), teman nunggu antrian bimbingan (Leloy

dan Habi), teman saat berkeliling (Hesti) dan yang laptopnya dipinjam sebentar pas Chloe opname (Ririh).

- Onegai Shelter, dari angkatan tertua sampai yang paling muda. Pancaran sinar kosmik pemberi inspirasi terbesar bagi saya.
- Big Family kelas 09 S1SI 06 dan alumni kelas SI-K. Semoga kita semua sukses dan bisa reunion kapan-kapan.
- Pak Agus dan keluarga besar asisten praktikum rumpun multimedia yang sudah banyak memberi saya ilmu yang berguna untuk skripsi ini.
- Kost putri Dzakya dan seluruh penghuninya yang sudah menerima saya jadi bagian dari mereka.
- Kampus tercinta, STMIK AMIKOM Yogyakarta. Terima kasih atas semuanya.

KATA PENGANTAR

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Puji syukur kehadiran Allah Yang Maha Kuasa, yang telah memberikan rahmat dan hidayat-Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan Skripsi ini dengan baik.

Skripsi ini dapat terrealisasi tentu tidak hanya semata-mata hasil jerih payah Penulis seorang diri. Banyak pihak yang telah membantu memberikan arahan, bimbingan, semangat serta motivasi, baik yang secara langsung maupun tidak langsung diterima oleh Penulis dalam pengerjaan skripsi ini. Maka dari itu pada kesempatan ini Penulis menghaturkan ucapan terima kasih kepada :


1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak M. Rudyanto Arief, MT, selaku dosen pembimbing skripsi.
3. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta, yang telah memberi banyak ilmu bagi Penulis.
4. Ayah dan Ibu, serta seluruh keluarga Penulis yang telah memberi doa, kasih sayang dan dukungan.
5. Teman-teman di Onegai Shelter, Kelas S1SI 06, Kelas SI-K dan Kos Putri Dzakya. Terima kasih atas semangat, saran, masukan serta bantuannya.

6. Pihak-pihak lainnya yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah membantu terselesaikannya naskah skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih mempunyai banyak kekurangan. Namun Penulis tetap mengharapkan skripsi ini dapat berguna dan memberi manfaat baik bagi pembaca maupun Penulis.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 27 Juni 2013



Penulis

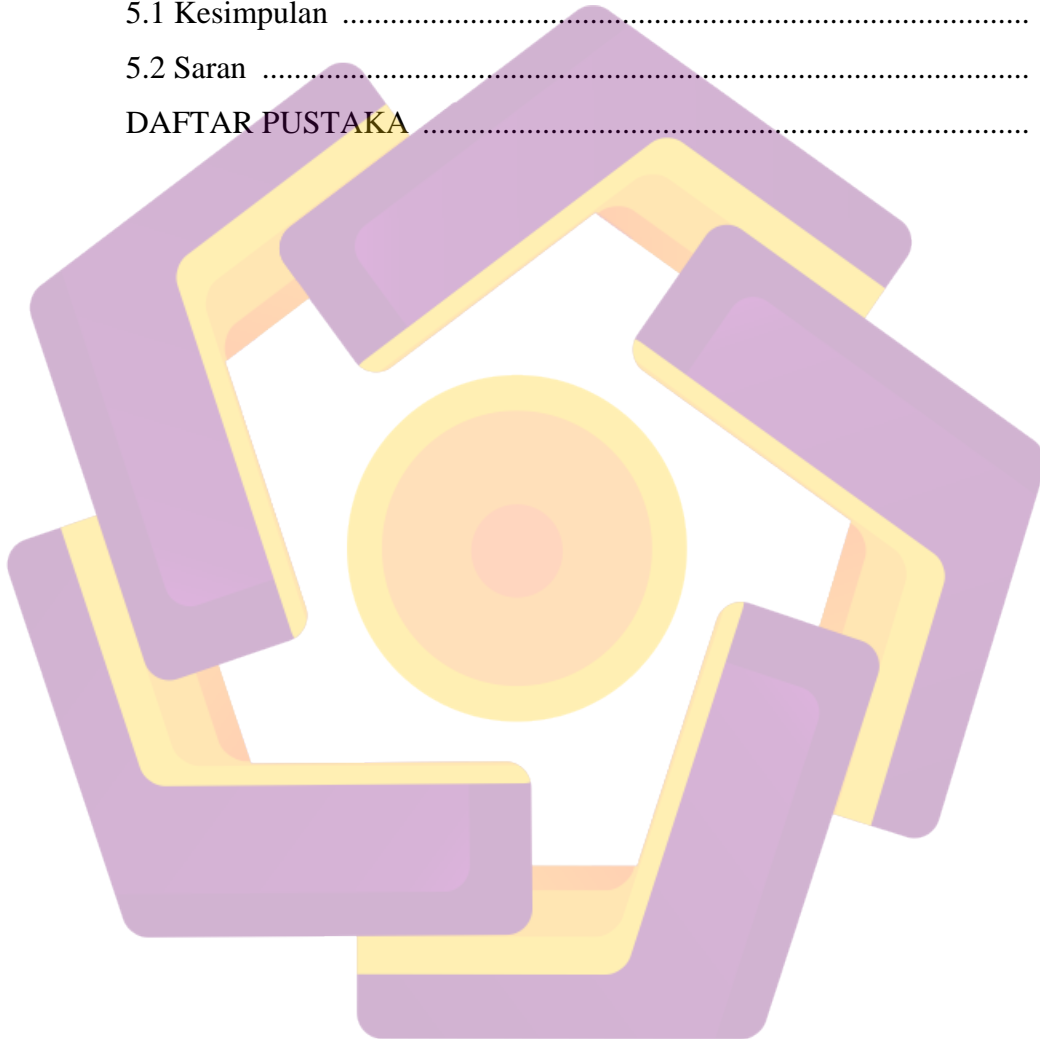
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Pengertian Multimedia	8
2.2 Pengertian Animasi	8
2.3 Prinsip Dasar Animasi	9
2.4 Jenis-jenis Animasi	12
2.4.1 Animasi Sel	12
2.4.2 Animasi Frame	12

2.4.3	Animasi Sprite	13
2.4.4	Animasi Lintasan (Path)	14
2.4.5	Animasi Spline	14
2.4.6	Animasi Vektor	15
2.4.7	Animasi Karakter	15
2.4.8	Computational Animation	16
2.4.9	Morphing	16
2.5	Analisis Kebutuhan dalam Pembuatan Film Kartun	16
2.6	Proses Pra Produksi	17
2.6.1	Ide Cerita	17
2.6.2	Logline	17
2.6.3	Sinopsis	18
2.6.4	Diagram Scene	18
2.6.5	Desain Karakter	18
2.6.6	Naskah dan Screenplay	19
2.6.7	Storyboard	19
2.7	Proses Produksi	19
2.6.1	Drawing	19
2.6.2	Scaning	20
2.6.3	Tracing	21
2.6.4	Coloring	21
2.6.5	Background	21
2.6.6	Animating	22
2.6.7	Dubbing	22
2.6.8	Lipsync	22
2.8	Proses Pasca Produksi	23
2.9	Software yang Digunakan	24
2.9.1	Adobe Photoshop CS 3	24
2.9.2	Adobe Flash CS 3	24

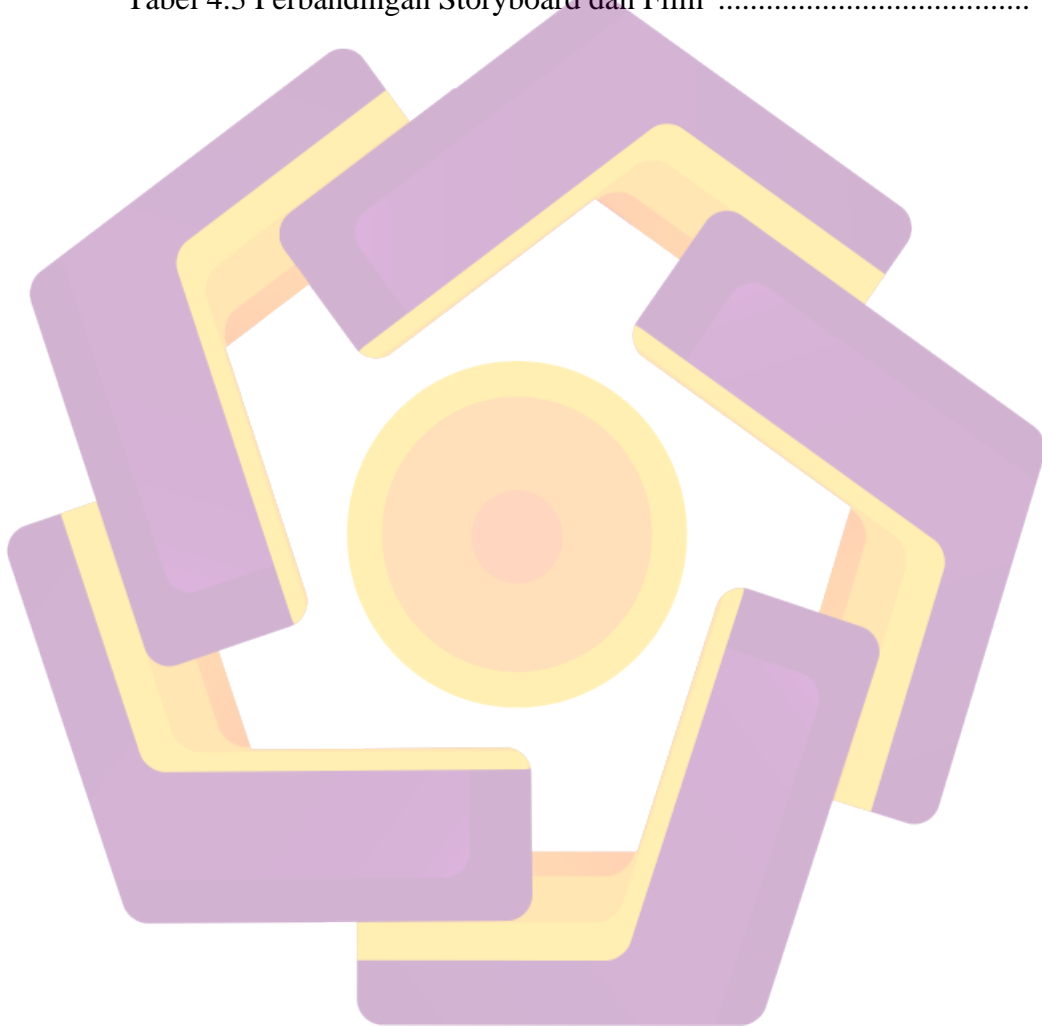
2.9.3	Adobe Premiere Pro CS 3	24
2.9.4	Adobe After Effect CS 3	24
2.9.5	Adobe Audition 1.5	25
2.10	Teknik Dasar Fotografi	25
2.11	Sound	26
2.12	Video	28
2.13	Standar Video	29
BAB III	PERANCANGAN	31
3.1	Pra Produksi	31
3.1.1	Analisis Kebutuhan Sistem	31
3.1.2	Ide dan Konsep Film	32
3.1.3	Diagram Scene	33
3.1.4	Logline	34
3.1.5	Cerita	35
3.1.6	Desain Karakter	35
3.1.7	Pembuatan Screenplay	38
3.1.8	Storyboard	39
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	41
4.1	Proses Produksi	41
4.1.1	Pemotretan	41
4.1.2	Drawing	48
4.1.3	Coloring	50
4.1.4	Animating	51
4.1.5	Stop Motion	53
4.1.6	Pemberian Background	55
4.1.7	Dubbing	58
4.1.8	Lipsync	60
4.2	Proses Pasca Produksi	61
4.2.1	Penyusunan Animasi Menggunakan Adobe	

Premiere	61
4.2.2 Rendering	62
4.2.3 Testing	64
BAB V PENUTUP	68
5.1 Kesimpulan	68
5.2 Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	70



DAFTAR TABEL

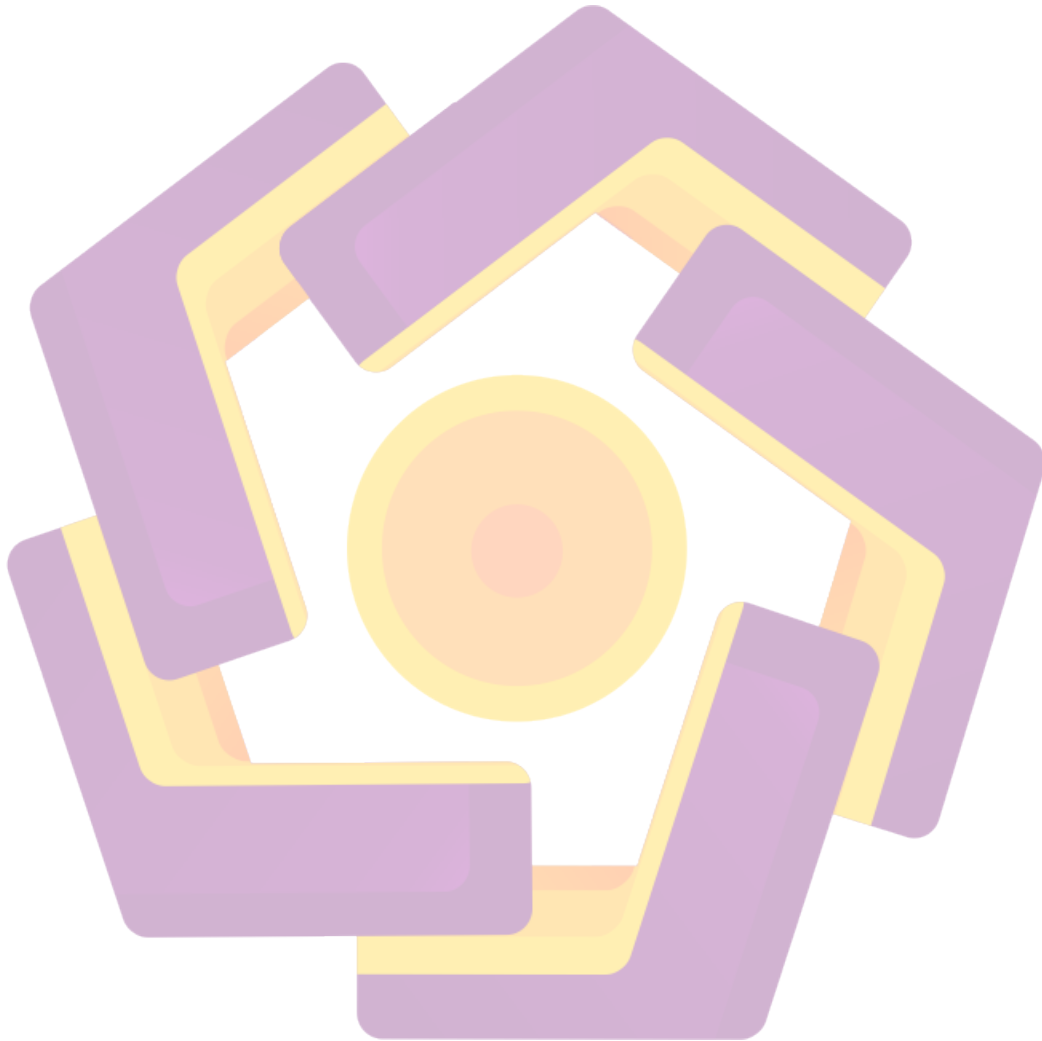
Tabel 3.1 Storyboard	40
Tabel 4.1 Foto yang Digunakan	44
Tabel 4.2 Foto untuk Background	56
Tabel 4.3 Perbandingan Storyboard dan Film	65



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Diagram Scene	18
Gambar 3.1 Diagram Scene Film The Egg	34
Gambar 3.2 Eggi	36
Gambar 3.2 Om Roti	36
Gambar 3.3 Ori	37
Gambar 3.4 Sendok Kembar	38
Gambar 4.1 Proses Produksi	41
Gambar 4.2 Actions pada Photoshop	42
Gambar 4.3 Kotak dialog Batch pada Photoshop	43
Gambar 4.4 Foto Sebelum dan Sesudah Di-resize	43
Gambar 4.5 Key Animation	49
Gambar 4.6 Inbetween pada gerakan tangan pada s8c3	49
Gambar 4.7 Eggi Sebelum dan Sesudah Diwarnai	50
Gambar 4.8 Om Roti Sebelum dan Sesudah Diwarnai	50
Gambar 4.9 Ori Sebelum dan Sesudah Diwarnai	51
Gambar 4.10 Sendok Kembar Sebelum dan Sesudah Diwarnai	51
Gambar 4.11 Animasi Frame by Frame	52
Gambar 4.12 Animasi Motion tween	53
Gambar 4.13 Penamaan Foto yang Berurutan	54
Gambar 4.14 Pengerjaan S1C1-S1C4 di After Effect	55
Gambar 4.15 Animasi dengan background	58
Gambar 4.16 Perekaman di Audition	59
Gambar 4.17 Penyeleksian silent track	60
Gambar 4.18 Amplification pada Audition	60
Gambar 4.19 Proses Lipsync	61
Gambar 4.20 Penggabungan di Premiere	62
Gambar 4.21 Export Settings	63

Gambar 4.22 Render 63
Gambar 4.23 The Egg and Friends.mpg 64



INTISARI

Perkembangan industri perfilman saat ini tumbuh dengan sangat pesat. Salah satunya adalah film animasi. Film animasi, dalam hal ini animasi 2 dimensi, memiliki proses pembuatan yang lebih panjang dibandingkan film yang menggunakan manusia sungguhan. Mulai dari perancangan karakter, menggambar karakter, latar belakang serta pengeditan. Proses yang panjang tersebut tentunya memakan banyak waktu.

Ada banyak cara untuk menyiasati proses tersebut, sehingga pembuatan animasi menjadi tidak terlalu lama dan menghasilkan film yang berbeda dari biasanya. Salah satunya adalah mengganti gambar background. Background yang biasanya dibuat dengan gambar manual dapat diganti dengan foto. Ini mengingat sifat background yang tak memerlukan gerakan. Foto juga dapat digunakan sebagai pengganti animasi biasa, yaitu dengan teknik stop motion.

The Egg merupakan film yang menceritakan sebuah telur bernama Eggi. Dia tertinggal dan hendak menyusul saudaranya ke lemari es seorang diri. Dalam perjalanan, telur tersebut bertemu dengan berbagai macam makanan sehari-hari yang belum pernah ditemui sebelumnya. Telur tersebut kemudian belajar tentang gizi yang terkandung pada makanan yang ditemuinya itu. Dalam film ini semua karakter makanan menggunakan karakter dari gambar 2 dimensi, dan untuk background digunakan foto.

Kata kunci : Animasi, Fotografi, Background, Makanan

ABSTRACT

The growth of movie making industries getting faster nowadays. Which one of them is animation movie. Animation movie, in this case is 2 dimension animation, has longer process than film with real human.start from character designing, character drawing, background and editing. That long process certainly wasting so many time.

There are so many way to deal with that process, so that animation making process will not take too long and results in a different movie than the usual . One of them is changing background picture.background usually created by manual drawing can be replaced with photo. because background doesn't need to move. Photo also can be used for another animation techinque, which is stop motion technique.

The Egg is a film that narrate about an egg named Eggi. He got left behind and try to follow his brothers to the refrigerator by himself. In his journey, the egg meet with another daily food that he never met before. That egg then learn about nutrition in that food. In this movie, all food character using 2d drawing, and photos for background.

Keyword : *Animation, Photography, Background, Food*