

**KOMBINASI TEKNIK STOP MOTION DENGAN TEKNIK FOTOGRAFI
DALAM PEMBUATAN FILM ANIMASI BERJUDUL “THE LAST ONE”
BERBAHAN DASAR KERTAS**

SKRIPSI



disusun oleh

Andreas Beny Krisdanto

07.11.1539

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

**KOMBINASI TEKNIK STOP MOTION DENGAN TEKNIK FOTOGRAFI
DALAM PEMBUATAN FILM ANIMASI BERJUDUL “THE LAST ONE”
BERBAHAN DASAR KERTAS**

Skripsi

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



disusun oleh

Andreas Beny Krisdanto

07.11.1539

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Kombinasi Teknik Stop Motion Dengan Teknik Fotografi
Dalam Pembuatan Film Animasi Berjudul “The Last
One” Berbahan Dasar Kertas**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Andreas Beny Krisdanto

07.11.1539

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Mei 2011

Dosen Pembimbing,



Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

Kombinasi Teknik Stop Motion Dengan Teknik Fotografi

Dalam Pembuatan Film Animasi Berjudul “The Last

One” Berbahan Dasar Kertas

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Andreas Beny Krisdanto

07.11.1539

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal 25 Mei 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Drs. Bambang Sudaryatno, MM.
NIK. 190302029

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom.
NIK. 190302047

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 25 Mei 2011

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, 01 Juni 2011

Andreas Beny Krisdanto
07.11.1539

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, skripsi ini penulis persembahkan kepada

- Orang tuaku tercinta beserta keluarga dirumah, terimakasih banyak atas kasih sayang, do'a, dan materinya yang dengan itu semua skripsi ini bisa selesai.
- Seorang wanita spesial yang mau mengalah demi menyelesaikan skripsi ini
- Teman-teman S1 TI C 2007
- Para pencari ilmu lainnya, semoga karya ini bisa menjadi inspirasi dan bisa diambil manfaatnya

MOTTO

Pengalaman adalah guru terbaik dalam hidup

Berkaryalah dan ciptakan sesuatu yang positif karena hidup hanya satu kali

Kegagalan merupakan awal dari keberhasilan yang tertunda, kemalasan kunci kehancuran hidup

Jangan Menyerah



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, rahmat, dan kasih-Nya yang telah dilimpahkan sehingga penulisan laporan skripsi dengan judul **“Kombinasi Teknik Stop Motion Dengan Teknik Fotografi Dalam Pembuatan Film Animasi Berjudul ‘The Last One’ Berbahan Dasar Kertas”** dapat selesai tepat pada waktunya.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis melibatkan banyak pihak yang telah membantu dan mendukung baik secara moril maupun materiil. Oleh sebab itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada :

- Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
- Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing.
- Bapak Ir. Abas Ali Pangera, M.Kom, selaku ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
- Segenap Staf Pengajar di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pemahaman tentang dunia informatika.
- Orang tua dan kakakku yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam menjalani kuliah dan menyelesaikan laporan skripsi.
- Seorang wanita spesial yang telah memberikan warna dalam hidupku.
- Teman-teman S1 TI C 2007 khususnya Vian, Anas, Ucup, dan teman-teman lainnya yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu dan memberi semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

- Semua pihak dan segenap rekan yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan.

Akhir kata, semoga Tuhan Yang Maha Esa melimpahkan rahmat-Nya kepada semua pihak dan penulis berharap agar karya tulis ini dapat berguna dan bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 01 Juni 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR SINGKATAN	xx
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxi
INTISARI.....	xxii
ABSTRACT.....	xxiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Metode Penelitian	5
1.6 Sistematika Penulisan	5

BAB II DASAR TEORI

2.1	Pengertian Animasi	7
2.2	Sejarah Animasi	8
2.3	Teknik Animasi	9
2.3.1	Berdasarkan Materi Film Animasi	9
2.3.1.1	Film Animasi Dwi-matra (Flat Animation)	9
2.3.1.1.1	Film Animasi ‘Sel’ (Cel Technique)	10
2.3.1.1.2	Film Animasi Potongan (Cut-Out Animation)	10
2.3.1.1.3	Film Animasi Bayangan (Silhouette Animation)	11
2.3.1.1.4	Film Animasi Kolase (Collage Animation)	11
2.3.1.1.5	Penggambaran Langsung pada Film	12
2.3.1.2	Film Animasi Tri-matra (Object Animation)	12
2.3.1.2.1	Film Animasi Boneka (Puppet Animation)	13
2.3.1.2.2	Film Animasi Model	13
2.3.1.2.3	Pixilasi (Pixilation)	14
2.3.2	Berdasarkan Proses Produksi Film Animasi	14
2.3.2.1	Film Animasi Klasik (Classic Animation)	14
2.3.2.2	Film Animasi Stop-Motion (Stop-Motion Animation)	15
2.3.2.3	Film Animasi Komputer/Digital (Digital Animation)	17
2.4	Prinsip Animasi	18
2.4.1	Pose to Pose	18
2.4.2	Timing	19
2.4.3	Squash & Stretch	19
2.4.4	Anticipation	20
2.4.5	Secondary Action	20

2.4.6	Follow Trough & Over Lapping Action.....	21
2.4.7	Easy In & Easy Out	22
2.4.8	Arch	22
2.4.9	Exaggeration.....	23
2.4.10	Staging.....	23
2.4.11	Appeal.....	24
2.4.12	Personality	25
2.5	Dasar Pembuatan Film Animasi.....	26
2.6	Sejarah Animasi Stop Motion	28
2.7	Peralatan Dasar Membuat Film Animasi Stop Motion	30
2.7.1	Objek	30
2.7.2	Setting.....	30
2.7.3	Kamera Digital	30
2.7.4	Tripod	31
2.7.5	Software untuk Animasi Stop Motion.....	31
2.7.6	Komputer	31
2.7.7	Organisasi dalam Produksi Film.....	31
2.8	Sejarah Fotografi.....	32
2.9	Teknik Dasar Pengambilan Gambar dalam Fotografi.....	33
2.9.1	Ruang Tajam (Dof) Luas/Sempit	33
2.9.2	Selective Focus.....	34
2.9.3	Cahaya Atas/Samping/Depan/Belakang.....	34
2.9.4	Stop Action/Freezing.....	35
2.9.5	Slow Speed	35
2.9.6	Bulb	36

2.9.7 Panning	37
2.9.8 Zoom In/Out	37
2.9.9 Siluet.....	38
2.10 Teknik Tata Cahaya	38
2.11 Papercraft	41
2.12 Jenis Shoot & Gerakan Kamera	42
2.12.1 Gerakan Kamera.....	43
2.12.2 Sudut Rekam Kamera Video	44
2.12.3 Jenis Shoot.....	45
2.13 Format Digital Video	46
2.13.1 Quick Time (MOV).....	47
2.13.2 Motion Picture Experts Group (MPEG).....	47
2.13.3 Audio Video Interleave (AVI).....	47
2.13.4 Real Video	48
2.13.5 Format Shockwave (Flash).....	48
2.14 Aplikasi yang Digunakan	48
2.14.1 EOS Utility	48
2.14.2 Corel Draw X4.....	49
2.14.3 Adobe Photoshop CS3.....	50
2.14.4 Adobe After Effects CS 3.....	51
2.14.5 Adobe Premiere Pro CS 3.....	52

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Perancangan	54
3.1.1 Ide Cerita	54

3.1.2	Tema.....	55
3.1.3	Logline.....	55
3.1.4	Sinopsis.....	55
3.1.5	Diagram Scene.....	57
3.1.6	Story Board.....	58
3.1.7	Perancangan Karakter.....	59
3.2	Analisis Teknik dan Kebutuhan Perangkat.....	62
3.2.1	Analisis Teknik.....	62
3.2.1.1	Teknik Stop Motion.....	62
3.2.1.2	Teknik Fotografi.....	63
3.2.2	Analisis Kebutuhan Perangkat.....	64
3.2.2.1	Perangkat Keras (Hardware).....	64
3.2.2.2	Perangkat Lunak (Software).....	65

BAB IV PEMBAHASAN

4.1	Penerapan Teknik.....	67
4.1.1	Teknik Stop Motion.....	67
4.1.2	Teknik Fotografi.....	67
4.2	Produksi.....	68
4.2.1	Menciptakan Karakter Model (Character Design).....	68
4.2.2	Pembuatan Papercraft.....	70
4.2.3	Pembuatan Background Gambar & Properti Pendukung.....	72
4.2.4	Setting Background Green Screen.....	73
4.2.5	Pengaturan Cahaya (Lighting).....	74
4.2.6	Pengambilan Gambar.....	77

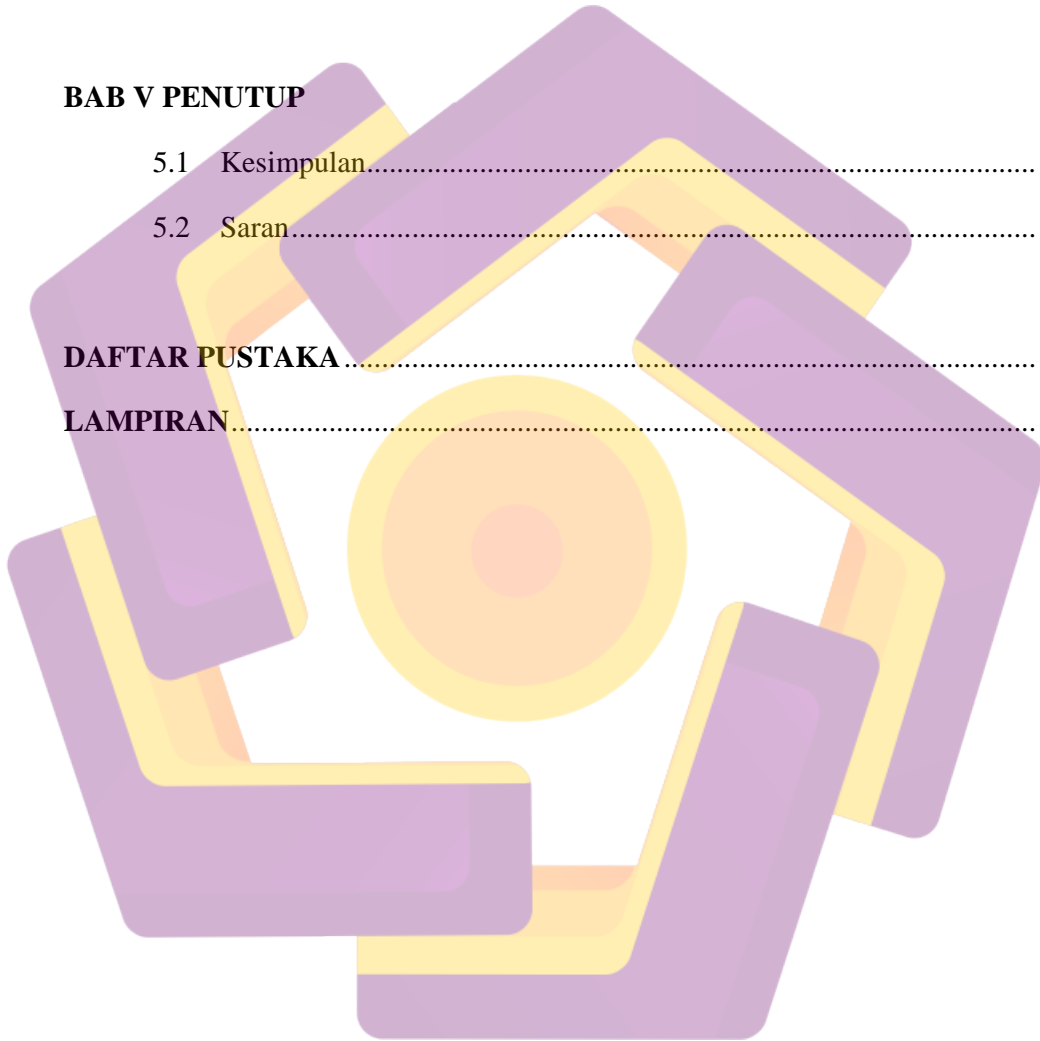
4.3	Pasca Produksi.....	83
4.3.1	Composing.....	83
4.3.2	Editing dan Sound Effect.....	89
4.3.3	Finishing.....	91

BAB V PENUTUP

5.1	Kesimpulan.....	94
5.2	Saran.....	95

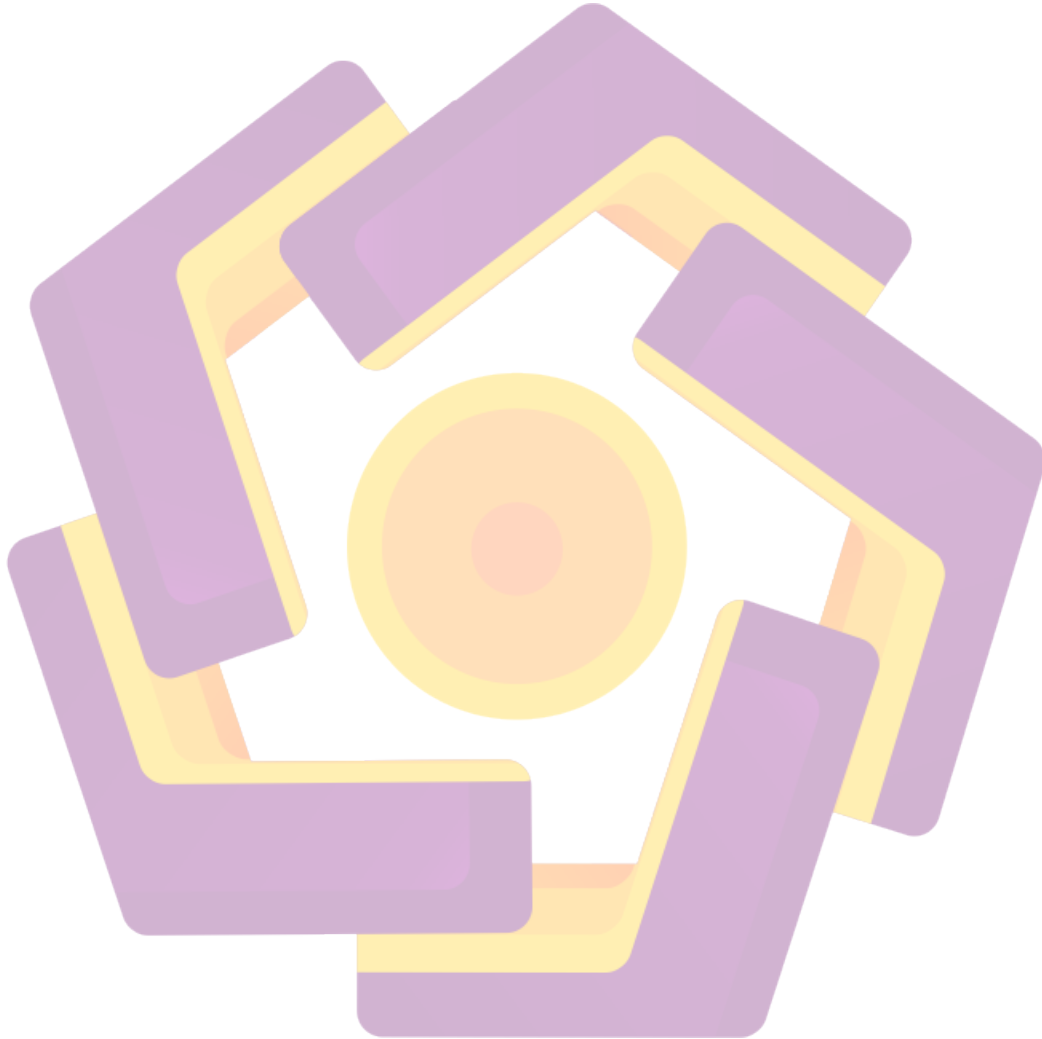
DAFTAR PUSTAKA	97
-----------------------------	----

LAMPIRAN	98
-----------------------	----



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Tool Corel Draw X4.....	68
Tabel 4.2 Tool Photoshop CS 3	72



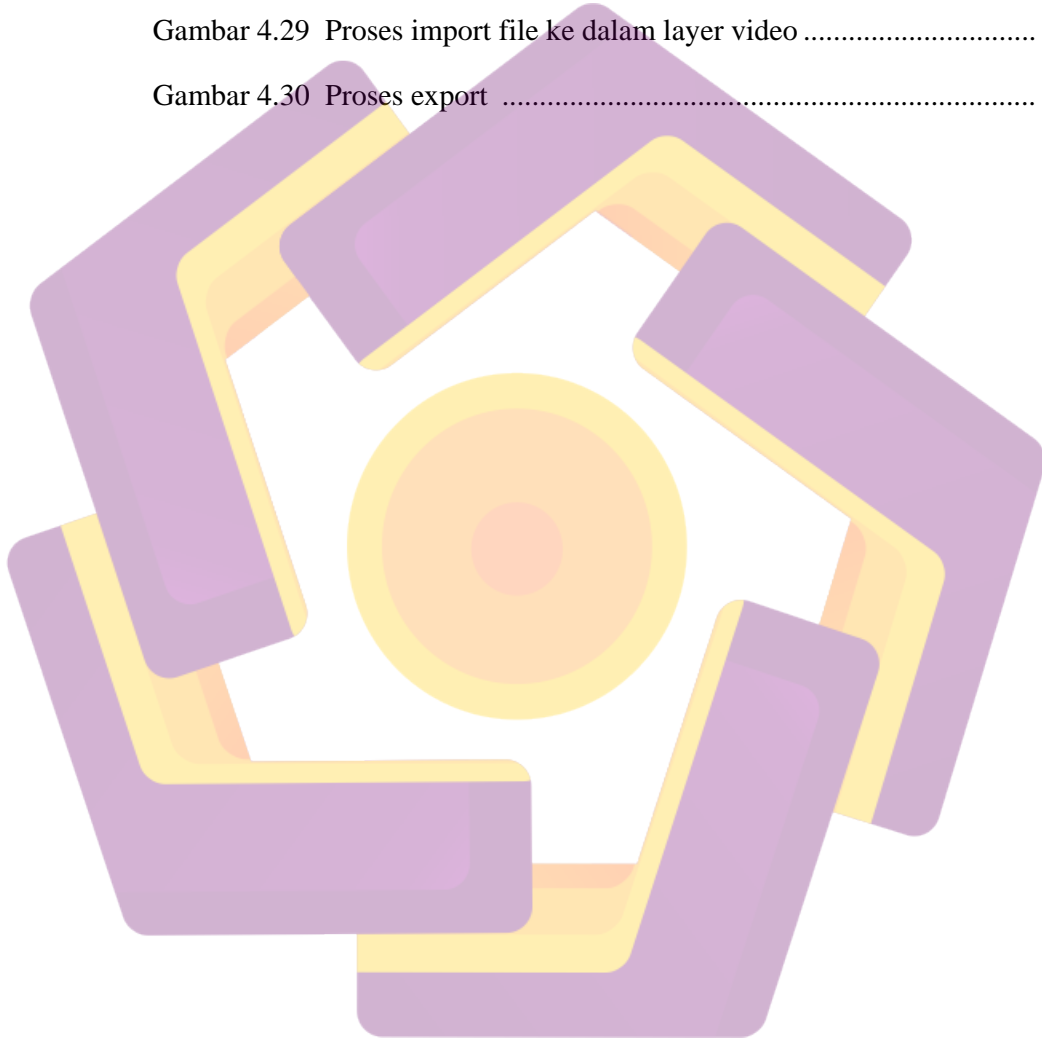
DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Konsep Animasi Sel.....	10
Gambar 2.2 Contoh Animasi Potongan.....	11
Gambar 2.3 Contoh Animasi Bayangan.....	11
Gambar 2.4 Contoh Animasi Kolase.....	12
Gambar 2.5 Contoh Animasi Boneka.....	13
Gambar 2.6 Contoh Pembuatan Film Pixilasi.....	14
Gambar 2.7 Contoh Animasi Classic.....	15
Gambar 2.8 Contoh Animasi Stop-motion.....	16
Gambar 2.9 Contoh Animasi Digital.....	18
Gambar 2.10 Gerakan Pose to Pose.....	19
Gambar 2.11 Gerakan Squash & Stretch.....	20
Gambar 2.12 Gerakan Anticipation.....	20
Gambar 2.13 Gerakan Secondary Action.....	21
Gambar 2.14 Gerakan Follow Trough & Over Lapping Action.....	21
Gambar 2.15 Gerakan Easy In & Easy Out.....	22
Gambar 2.16 Gerakan Exaggeration.....	23
Gambar 2.17 Gerakan Staging.....	24
Gambar 2.18 Gerakan Appeal.....	25
Gambar 2.19 Camera Obscura.....	32
Gambar 2.20 Contoh Foto Dof Luas.....	34
Gambar 2.21 Contoh Foto Selective Focus.....	34
Gambar 2.22 Contoh Foto Cahaya Samping.....	35
Gambar 2.23 Contoh Foto Stop Action.....	35

Gambar 2.24	Contoh Foto Slow Speed	36
Gambar 2.25	Contoh Foto Bulb	36
Gambar 2.26	Contoh Foto Panning	37
Gambar 2.27	Contoh Foto Zoom Out	37
Gambar 2.28	Contoh Foto Siluet.....	38
Gambar 2.29	Susunan penempatan lampu dilihat dari atas	40
Gambar 2.30	Susunan penempatan lampu dilihat dari samping	41
Gambar 2.31	Contoh pola papercraft dan hasil setelah dirangkai.....	42
Gambar 2.32	Tampilan EOS Utility.....	49
Gambar 2.33	Tampilan Corel Draw X4.....	50
Gambar 2.34	Tampilan Adobe Photoshop CS 3	51
Gambar 2.35	Tampilan Adobe After Effects CS 3	52
Gambar 2.36	Tampilan Adobe Premiere Pro CS 3	53
Gambar 3.1	Diagram Scene “The Last One”	57
Gambar 3.2	Contoh Story Board “The Last One”	58
Gambar 3.3	Robot Nimoo	60
Gambar 3.4	Robot Destroyer	61
Gambar 3.5	Perbandingan proporsional kedua karakter	62
Gambar 4.1	Pola papercraft robot Nimoo	70
Gambar 4.2	Proses menggunting dan melipat pola.....	72
Gambar 4.3	Proses memberi lem dan merekatkan pola.....	71
Gambar 4.4	Kepala robot Nimoo dan proses menyatukan dengan badan	71
Gambar 4.5	Proses menggabungkan kepala ke badan dan hasil robot Nimoo yang sudah jadi.....	71

Gambar 4.6 Hasil background dengan menggunakan software Photoshop CS 3	73
Gambar 4.7 Pemasangan Green Screen sebagai background	74
Gambar 4.8 Lampu back light, fill light, dan key light dengan focus box.....	75
Gambar 4.9 Tata lighting studio.....	76
Gambar 4.10 Perbedaan hasil gambar dengan beberapa penataan cahaya	76
Gambar 4.11 Tampilan awal EOS Utility	78
Gambar 4.12 Menampilkan Live View Shoot	79
Gambar 4.13 Pengaturan tempat penyimpanan gambar.....	79
Gambar 4.14 Setting mode kamera	81
Gambar 4.15 Pengaturan diafragma.....	81
Gambar 4.16 Pengaturan zoom dan focus lensa pada kamera	82
Gambar 4.17 Pengaturan komposisi awal pada software Adobe After Effects CS 3.....	84
Gambar 4.18 Import source objek kedalam layer	85
Gambar 4.19 Perancangan key frame pada software Adobe After Effects CS3	85
Gambar 4.20 Proses chroma key background.....	86
Gambar 4.21 Setting warna saat proses chroma key.....	87
Gambar 4.22 Pengaturan effect color key	87
Gambar 4.23 Proses change to color.....	88
Gambar 4.24 Pengaturan change to color	88
Gambar 4.25 Perbedaan hasil setelah proses change to color.....	88

Gambar 4.26 Proses awal render.....	89
Gambar 4.27 Pembuatan lembar kerja pada software Adobe Premiere Pro CS 3.....	90
Gambar 4.28 Pengaturan lainnya pada Adobe Premiere Pro CS 3.....	90
Gambar 4.29 Proses import file ke dalam layer video	91
Gambar 4.30 Proses export	92



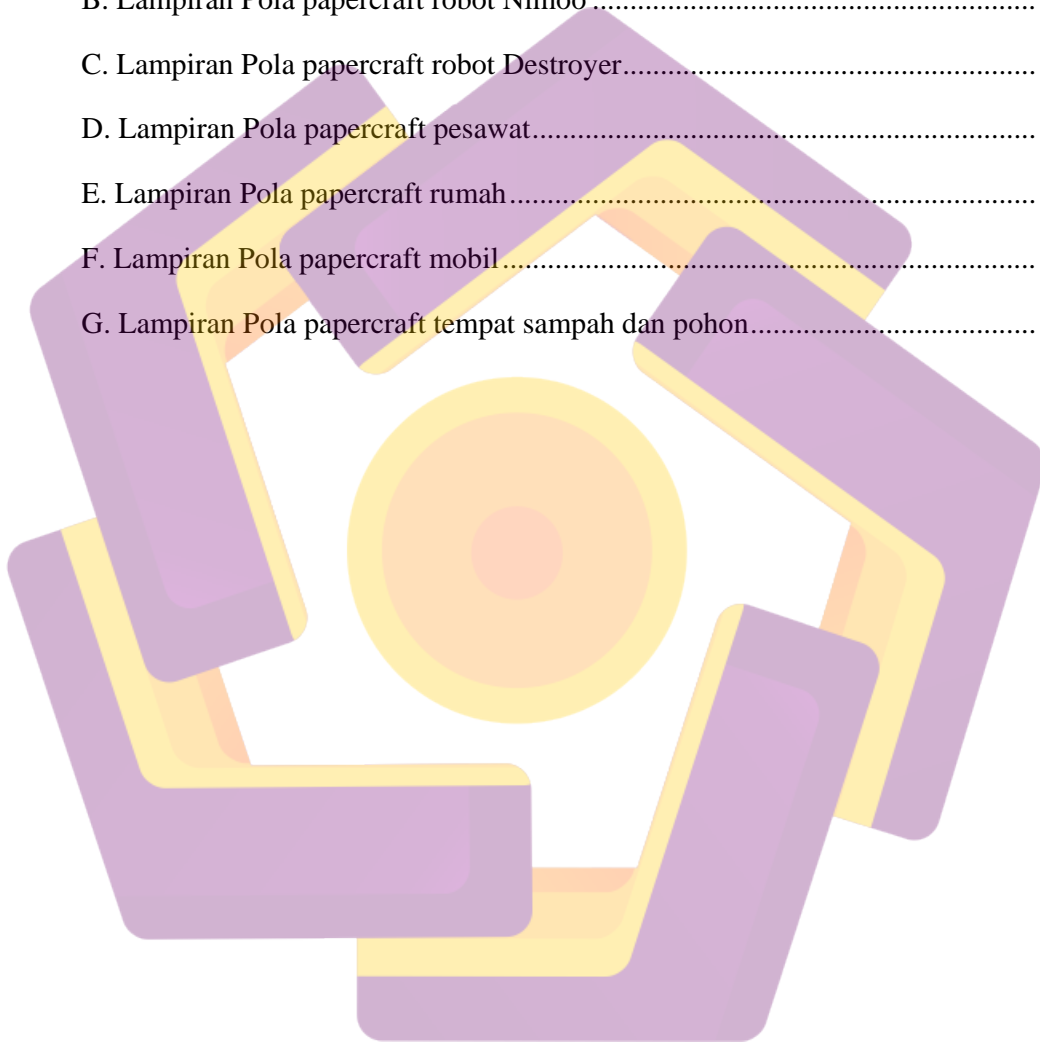
DAFTAR SINGKATAN



2 D	: 2 Dimensi
3 D	: 3 Dimensi
ATM	: Anjungan Tunai Mandiri
Av	: Aperture Priority
AVI	: Audio Video Interleave
C.U.	: Close Up Shot
DoF	: Depth of Field
DSLR	: Digital Single-Lens Reflex
DV	: Digital Video
E.C.U.	: Extreme Close Up Shot
EOS	: Electro Optical System
F.C.U.	: Full Close Up Shot
F.S.	: Full Shot
JPEG	: Joint Photographic Experts Group
L.S.	: Long Shoot
M.C.S.	: Medium Close Shot
M.L.	: Medium Long Shoot
MPEG	: Motion Picture Experts Group
M.S.	: Medium Shot
OS	: Operating System
PAL	: Phase Alternating Lite
PC	: Personal Computer
SLR	: Single-Lens Reflex
SM	: Sebelum Masehi
W.C.U.	: Wide Close Up Shot

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Lampiran Story Board	98
B. Lampiran Pola papercraft robot Nimoo	104
C. Lampiran Pola papercraft robot Destroyer.....	105
D. Lampiran Pola papercraft pesawat.....	106
E. Lampiran Pola papercraft rumah.....	107
F. Lampiran Pola papercraft mobil.....	108
G. Lampiran Pola papercraft tempat sampah dan pohon.....	109



INTISARI

Seiring berkembangnya teknologi, makin banyak pula berbagai media untuk mengajarkan dan menyampaikan kepada masyarakat tentang norma-norma yang ada dan berbagai pelajaran positif yang dapat diambil untuk teladan hidup. Salah satunya yaitu film animasi. Dengan karakter yang lucu dan tidak membosankan serta membantu melatih daya imajinasi, masyarakat yang melihat khususnya anak-anak akan lebih mudah untuk menyerap pesan-pesan yang disampaikan dalam film animasi tersebut.

Dalam hal ini, film yang akan dibuat adalah film animasi dengan menggunakan kombinasi antara teknik fotografi dengan teknik stop motion. Beberapa teknik fotografi yang dipakai antara lain tata lampu studio pengambilan gambar dengan teknik Dof sempit dan selektif fokus. Sedangkan teknik stop motion yaitu teknik membuat film dengan menggabungkan beberapa foto sehingga akan dihasilkan sebuah video.

Dengan menggabungkan kedua teknik tersebut, maka akan tercipta film dengan teknik fotografi di dalamnya. Objek dari foto tersebut berupa mainan yang terbuat dari paper craft (mainan dari bahan dasar kertas) yang dibuat menjadi sebuah bentuk robot. Film animasi ini menceritakan tentang sebuah robot yang di tugaskan untuk mencari dan melindungi makhluk hidup terakhir di bumi. Bumi tersebut telah hancur dan sudah tidak bisa ditempati lagi karena manusia yang tinggal di sana sudah tidak peduli terhadap alam. Tentu saja tidak mudah untuk mencari makhluk hidup terakhir tersebut karena banyak sekali rintangan yang menghalangi termasuk robot yang berniat jahat.

Kata Kunci : Film Animasi, Teknik *Stop Motion*, Teknik Fotografi, *Papercraft*

ABSTRACT

While technology develops, there are many media for teaching and conveying people about norm and moral value in term of life morality. Animation movie is one of the media. Animation movie with funny and interesting character can help people to understand the norm and the moral value. It is easy for people understand the norm by watching animation movie especially for children. They will be easier to absorb the message from the movie.

In this case, the animation movie will be made using combination between photography technique and stop motion technique. There is also another photography technique such as studio lamp arrangement for taking the picture with Dof technique and Selective Focus. Stop motion technique is a technique which is merger several photos in order to make a video.

So, this movie is combination of some photography technique. The object of this animation movie is a toy. The toy was made from paper. Usually the paper called paper craft. The toy was made seems like a robot. The story of this movie is talk about a robot which got a task to look for and save the last human in the earth. The earth has broken. There are no more places which better for human living because of the human's behavior itself. People have made the nature broken. Certainly, to find the last human in the earth is not so easy. There are so challenging and very hard. There are also many problems and trouble including the bad robot.

Keywords : *Animation Film, Stop Motion Technique, Fotografi Technique, Papercraft*