

**PEMBUATAN FILM ANIMASI STOP MOTION “ ILLEGAL LOGGING”
MENGUNAKAN PAPER CRAFT**

SKRIPSI



Disusun oleh

Mita Permata

08.11.2313

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

**PEMBUATAN FILM ANIMASI STOP MOTION “ ILLEGAL LOGGING”
MENGUNAKAN PAPER-CRAFT**

Skripsi

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



Disusun oleh

Mita Permata

08.11.2313

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

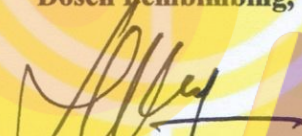
**Pembuatan Film Animasi Stop Motion “Illegal Logging” Menggunakan
Papercraft**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Mita Permata
08.11.2313**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 Mei 2012

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Pembuatan Film Animasi Stop Motion “Illegal Logging” Menggunakan
Papercraft**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Mita Permata
08.11.2313**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Mei 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

**Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096**

**Andi Sunyoto, M.Kom.
NIK. 190302052**

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

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 21 Mei 2012



KETUA SEMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah di ajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya ataupun pendapat yang pernah di tulis dan / atau di terbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan di sebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 21 Mei 2012

Mita Permata
08.11.2313

MOTTO

- ✚ Kita dapat memperoleh apa yang kita inginkan. Alam Semesta Menata sedemikian rupa, sehingga kita dapat memperoleh apa yang kita inginkan. (The Secret)
- ✚ Yang sesuai dengan aturan, itulah yang sebenarnya.
- ✚ Kesalahan yang paling besar bukanlah kegagalan, tetapi adalah berhenti dan menyerah sebelum merasakan keberhasilan.
- ✚ Kau memang menyakitiku kadang-kadang. Tetapi aku tahu apa sebabnya. Dan aku memaafkanmu. Aku mencintaimu.
- ✚ Tuhan memberimu masalah agar kamu belajar, tumbuh dan menjadi pribadi yang lebih baik karena masalah itu.



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil Alamin

Kupersembahkan skripsi ini kepada :

Kepada :

- ✚ Allah Subhanahu Wata'ala atas segala nikmat dan karunia-Nya yang tak terhingga.
- ✚ Yang terkasih dan tersayang Ibu dan Ayahku atas semua pengorbanan, dukungan do'a dan kasih sayang yang tcurahkan untukku.
- ✚ Yang tersayang kakek dan nenekku yang selalu mendoakanku dari jauh, dan dari surga.
- ✚ Yang terkasih keluargaku, sahabatku yang selalu mendukungku.
- ✚ Adikku Mira Shania yang cerewet yang selalu memberikanku semangat, terimakasih atas dukungan dan motivasi yang telah diberikan selama ini.
- ✚ Geng BELATUNG 008, Endah, Nanda, Ratih makasih dukungan kalian.
- ✚ Someone special "FA" yang selalu membuatku galau, dan dari galau itu aku semangat mengerjakan skripsi.
- ✚ Teman-teman kelas Fantasi-TIG 2008 I Love You so Much and I Will Always Miss You .
- ✚ Teman-teman kos "LEDJARI OKE" Terimakasih ketika aku galau kalian selalu menghiburku. Ada Fe, Ruli, Susi, Yerin, Arin, Nyor dll.
- ✚ Almamaterku jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.
- ✚ Dan semua yang sudah memberikan dukungan kepadaku aku ucapkan Terimakasih.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirobbilalamiin, segala puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, Shalawat dan salam terlimpah kepada junjungan nabi agung Muhammad SAW, rasa syukur yang tak terhingga penulis panjatkan karena telah menyelesaikan skripsi ini dengan segala kelebihan dan kekurangannya dengan judul “PEMBUATAN FILM ANIMASI STOP MOTION “ILLEGAL LOGGING” MENGGUNAKAN PAPER CRAFT” yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada jurusan Teknik Informatika di STMIK Amikom Yogyakarta.

Dalam kesempatan ini, tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

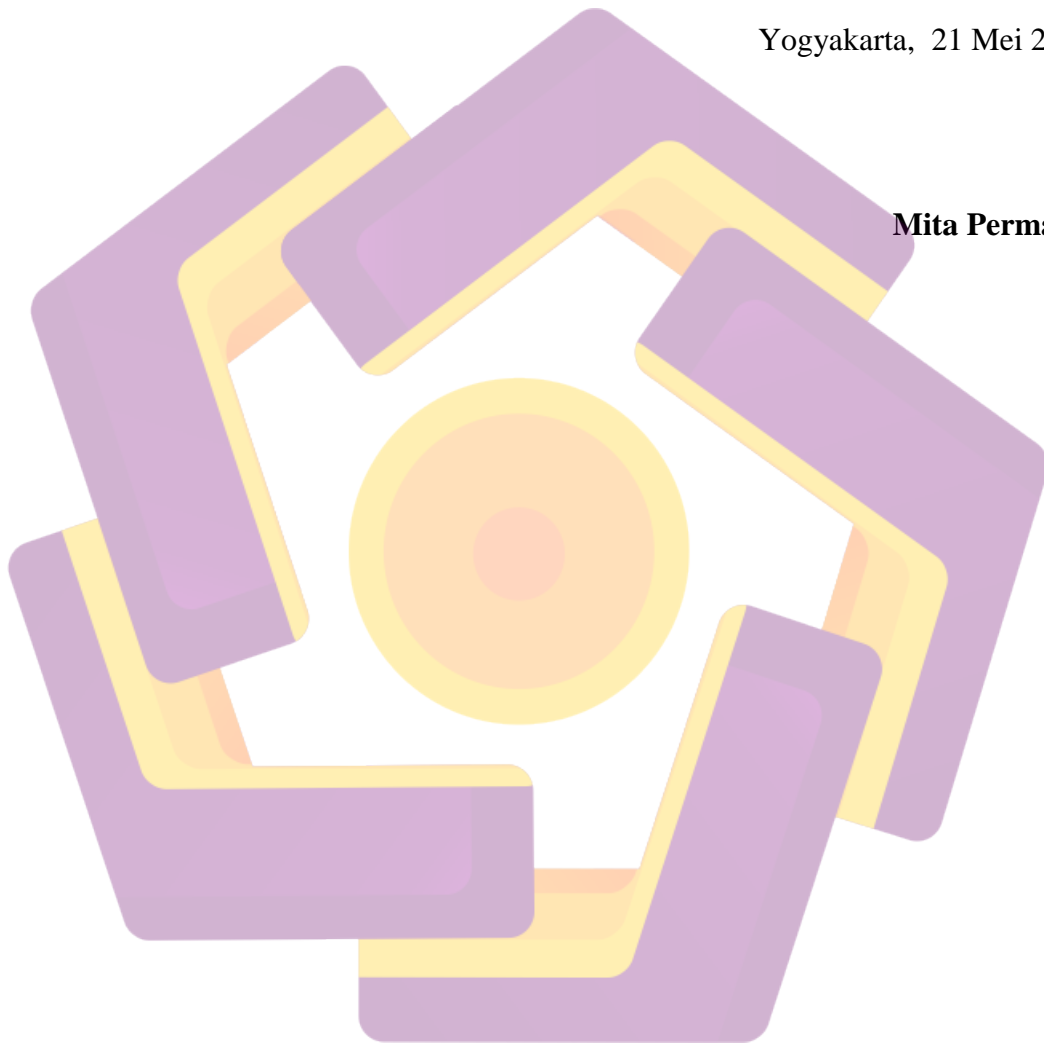
1. Allah Subhanahu Wata'ala, atas segala ni'mat dan karunianya yang tak terhingga.
2. Bapak Prof. Dr. Muhammad Suyanto, M.M. selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK AMIKOM Yogyakarta
3. Bapak Hanif Al Fata M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu dan pikiran dalam memberi bimbingan dan arahan selama penyusunan karya tulis ilmiah ini.
4. Ibunda dan Ayahanda tercinta nun jauh di Cilacap, terimakasih yang tak terhingga atas do'a dan segala pengorbanannya selama ini.
5. Kakek dan Nenek tersayang nun jauh di Sumatra Selatan dan disurga terimakasih do'anya.
6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari karya tulis skripsi ini masih banyak kekurangan yang perlu terus disempurnakan. Saran dan kritik yang bersifat membangun selalu terbuka dan penulis harapkan demi kesempurnaan karya tulis skripsi

ini. Akhir kata, semoga penulisan karya tulis skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 21 Mei 2012

Mita Permata



DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Pernyataan.....	iv
Halaman Motto.....	v
Halaman Persembahan	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi	ix
Daftar Gambar.....	xii
Intisari	xiv
Abstract	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.5.1 Manfaat Teoritis	4
1.5.2 Manfaat Praktis	5
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Konsep Dasar Animasi dan Perkembangan Animasi.....	8
2.1.1 Pengertian Animasi	8
2.1.2 Sejarah dan Perkembangan Animasi.....	9
2.1.3 Teknik Animasi.....	10
2.1.3.1 Teknik Stop Motion	10
2.1.3.2 Teknik Cell Animation.....	14
2.1.3.3 Teknik Cutout Animation	15
2.1.3.4 Teknik Animasi Sprite	15

2.1.3.5	Teknik Animasi Lintasan	16
2.1.3.6	Teknik Animasi Spline.....	16
2.1.3.7	Teknik Animasi Vektor.....	17
2.1.3.8	Teknik Animasi Karakter	18
2.1.3.9	Teknik Computational Animation	18
2.1.3.10	Teknik Animasi Morphing.....	19
2.2	Tahap Pembuatan Film Animasi	20
2.3	12 Prinsip Animasi.....	20
2.3.1	Solid Drawing	21
2.3.2	Timing and Spacing	21
2.3.3	Squash & Stretch.....	21
2.3.4	Anticipation.....	22
2.3.5	Slow In and Slow Out	22
2.3.6	Arch.....	22
2.3.7	Secondary Action	23
2.3.8	Follow Through and Overlapping Action	23
2.3.9	Straight Ahead and Pose To Pose	23
2.3.10	Staging	24
2.3.11	Appeal	24
2.3.12	Exaggeration	24
2.4	Pengertian Papercraft	25
2.5	Perangkat Lunak yang digunakan	27
2.5.1	Adobe Audition CS3	27
2.5.2	Adobe Premiere CS3.....	28
2.5.3	Adobe Photoshop CS3	29
2.6	Alat dan Bahan yang digunakan	29
2.6.1	Alat yang digunakan	29
2.6.2	Bahan yang digunakan	32
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN	34
3.1	Gambaran Umum tentang Illegal Logging di Indonesia.....	34
3.2	Kebutuhan Hardware, Software dan Brainware.....	37
3.2.1	Kebutuhan Hardware	37
3.2.2	Kebutuhan Software.....	37
3.2.3	Kebutuhan Brainware.....	38

3.3	Proses Pengembangan Film Animasi.....	40
3.3.1	Ide Cerita.....	40
3.3.2	Logline	40
3.3.3	Sinopsis	41
3.3.4	Sinopsis film animasi Illegal Logging	43
3.4	Pra Produksi	44
3.4.1	Storyboard.....	44
3.4.2	Character Development.....	45
3.4.3	Storyboard Perancangan Film Animasi	49
BAB IV	IMPELEMTASI DAN PEMBAHASAN	53
4.1	Produksi	53
4.1.1	Drawing.....	53
4.1.2	Background	55
4.1.3	Colouring	57
4.1.4	Pemotretan.....	58
4.1.5	Membuat Animasi.....	62
4.2	Pasca Produksi	64
4.2.1	Dubbing.....	64
4.2.2	Edit Movie dengan Adobe Premiere Pro CS3	66
4.2.3	Rendering dan Export Video.....	73
4.2.4	Uji Coba Project Film	74
4.2.5	Pembuatan Cover	76
4.3	Konversi VCD dan DVD.....	77
BAB V	78
PENUTUP	78
5.1	Kesimpulan	78
5.2	Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Stop Motion Animation.....	13
Gambar 2.2 Cell Animation	14
Gambar 2.3 Cut Out Animation.....	15
Gambar 2.4 Sprite Aniamtion	16
Gambar 2.5 Spline Animation.....	17
Gambar 2.6 Animasi Vektor	17
Gambar 2.7 Animasi Karakter	18
Gambar 2.8 Animasi <i>Morphing</i>	19
Gambar 2.9 Perahu dan pesawat.....	25
Gambar 2.10 Pepakura Anime	26
Gambar 2.11 <i>Papertoy</i>	26
Gambar 2.12 <i>Papermodel</i>	27
Gambar 2.13 Adobe Audition.....	28
Gambar 2.14 Adobe Premiere.....	28
Gambar 2.15 Adobe Photoshop	29
Gambar 2.16 Kamera Digital Samsung ES75.....	30
Gambar 2.17 Tripod Mini Takara M-1031	32
Gambar 2.18 Bahan-bahan untuk membuat <i>papercraft</i>	33
Gambar 4.1 Peralatan untuk menggambar dan membuat <i>papercraft</i> ...	54
Gambar 4.2 Sketsa dan <i>storyboard</i>	55
Gambar 4.3 Sketsa <i>Background</i>	56
Gambar 4.4 <i>Background</i> setelah diberi warna	56
Gambar 4.5 Beberapa contoh gambar <i>background</i>	57
Gambar 4.6 Gambar sebelum diberi warna.....	58
Gambar 4.7 Gambar setelah diberi warna.....	58
Gambar 4.8 Kamera digital dan tripod untuk pemotretan.....	60
Gambar 4.9 Kertas yang sudah diberi pola	60
Gambar 4.10 Kertas Digunting mengikuti pola	60
Gambar 4.11 Pola sudah siap dibentuk	61
Gambar 4.12 Karakter sudah jadi.....	61
Gambar 4.13 Beberapa peralatan dan <i>object</i> untuk dipotret	61
Gambar 4.14 Beberapa gambar yang sudah dipotret	62

Gambar 4.15 Worksheet pada Adobe Flash CS3.....	62
Gambar 4.16 Gambar yang sudah di animasikan	63
Gambar 4.17 Tampilan New Waveform.....	64
Gambar 4.18 Tampilah <i>Adobe Premiere</i>	67
Gambar 4.19 Tampilan New Project Adobe Premiere.....	68
Gambar 4.20 Tampilan location.....	68
Gambar 4.21 Tampilan penyimpanan <i>folder</i>	69
Gambar 4.22 Tampilan untuk memberikan nama file	69
Gambar 4.23 Tampilan <i>worksheet</i> pada <i>Adobe Premiere</i>	70
Gambar 4.24 Tampilan proses <i>Import Video</i>	70
Gambar 4.25 Tampilan proses editing	71
Gambar 4.26 Special Effect pada Adobe Premiere.....	71
Gambar 4.27 Tools pada Adobe Premiere	72
Gambar 4.28 Pengaturan kecepatan.....	72
Gambar 4.29 Proses <i>Rendering</i>	73
Gambar 4.30 Proses <i>Export Video</i> menjadi (.avi).....	74
Gambar 4.31 Tampilan awal film	75
Gambar 4.32 Salah satu cuplikan film	75
Gambar 4.33 Salah satu cuplikan film	76
Gambar 4.34 Pengaturan <i>Size Photoshop</i>	76
Gambar 4.35 <i>Cover</i> sedang diberi <i>effect</i>	77

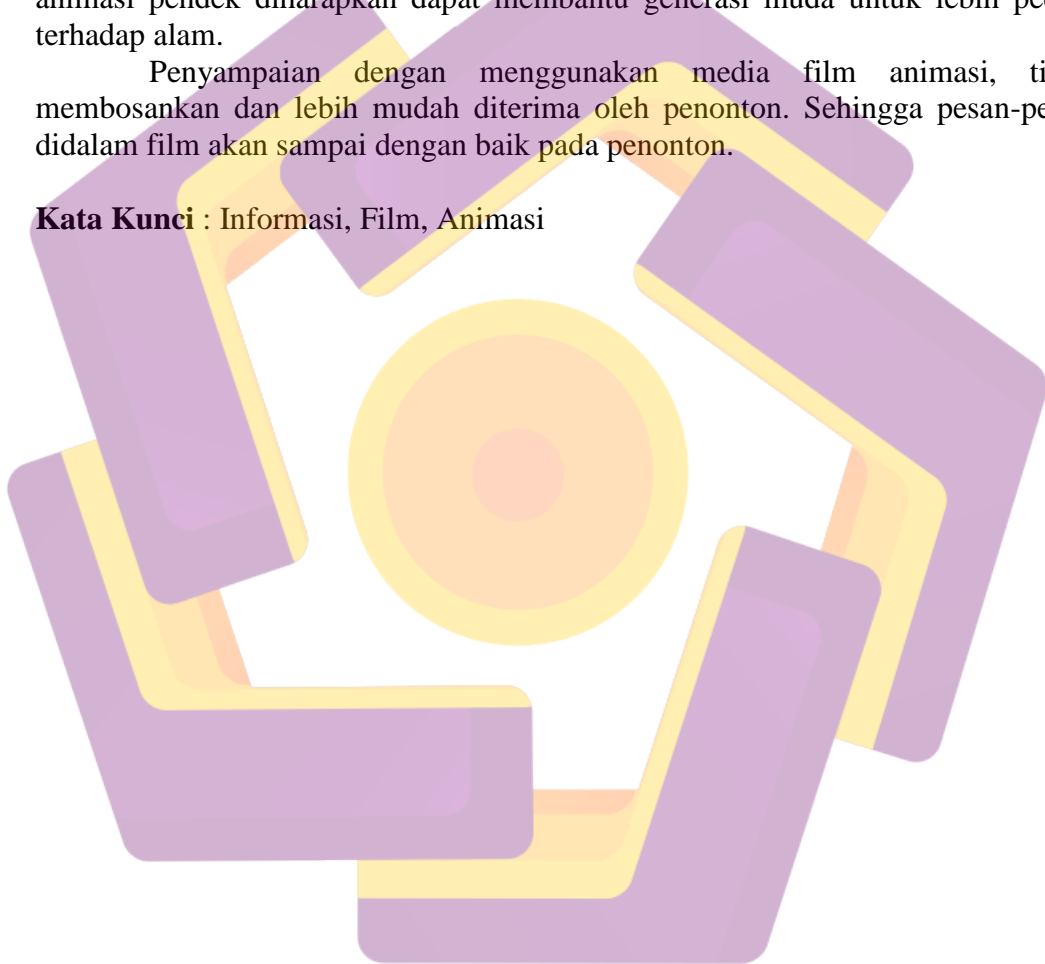
INTISARI

Penyampaian informasi sebagai media pengetahuan dan informasi memegang peranan yang sangat penting dalam pengembangan informasi, sehingga apabila penyampaian informasi sebagai media informasi tersebut didukung dengan teknologi multimedia yang lebih canggih dan dikemas dengan tampilan yang sangat menarik diharapkan informasi yang disampaikan dapat tersalurkan dengan baik dan akurat kepada yang menerimanya.

Penyampaian informasi mengenai illegal logging dengan media film animasi pendek diharapkan dapat membantu generasi muda untuk lebih peduli terhadap alam.

Penyampaian dengan menggunakan media film animasi, tidak membosankan dan lebih mudah diterima oleh penonton. Sehingga pesan-pesan didalam film akan sampai dengan baik pada penonton.

Kata Kunci : Informasi, Film, Animasi



ABSTRACT

Submission of information as a media of knowledge and information plays a very important role in the development of information, so that when the delivery of information as the media information is supported with multimedia technology more sophisticated and packed with a very interesting information submitted is expected to be channeled properly and accurately to the accept it.

Submission of information on illegal logging with the media a short animated film is expected to help young people to better care for nature.

Submission to use the media animated film, not boring and is more easily accepted by the audience. So that the messages in the movie will be up very well to the audience.

Keywords: *Information, Film, Animation*

