

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI STOP MOTION  
"NOSY BOY"**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Rizki Yusriza  
14.11.7882**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI STOP MOTION  
"NOSY BOY"**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Rizki Yusriza**  
**14.11.7882**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI  
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI STOP MOTION  
"NOSY BOY"**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rizki Yusriza**

**14.11.7882**

telah di setujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 26 April 2019

**Dosen Pembimbing,**



**Mei P. Kurniawan, M.Kom**

**NIK. 190302187**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI STOP MOTION  
"NOSY BOY"**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rizki Yusriza**  
**14.11.7882**

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji  
Pada tanggal 15 Januari 2020

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Arifiyanto Hadinegoro, S.Kom, M.T**  
**NIK. 190302289**

**Mulia Sulistiyono, M.Kom**  
**NIK. 190302248**

**Mei P. Kurniawan, M.Kom**  
**NIK. 190302187**

**Tanda Tangan**



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

Tanggal 22 Januari 2020



**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Krisnawati, S.Si, M.T**  
**NIK.190302083**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi maupun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya dan pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah di buat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 22 Januari 2020



**Rizki Yusriza**

**NIM. 14.11.7882**

## MOTTO

“Many people know what must they do, but they not do what they know”

(Banyak orang tahu apa yang harus mereka lakukan, tetapi mereka tidak melakukan apa yang mereka tahu)

- **Abdi Suardin (Marketing)**

“Sedikit lebih berbeda, itu lebih baik... Daripada sedikit lebih baik”

- **Pandji Pragiwaksono (Juru Bicara)**



## PERSEMBAHAN

Segala Puji Bagi Kanjeng Gusti ALLAH Sang Penguasa Langit dan Bumi, yang telah menciptakan Alam Semesta dengan keluasan Ilmu-Nya, sehingga penulis bisa mempelajari setetes Ilmu hingga selesai menyusun Skripsi ini. Shalawat serta salam juga turunkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa zaman yang beradab ke muka bumi. Dalam kesempatan ini, penulis ingin mengutarakan isi hati penulis kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, yaitu:

1. Kedua orang tua penulis. Bapak HM Harris dan Ibu Mulyaningsih yang setiap hari tanpa lelah selalu mendoakan dan memberi dukungan yang luar biasa kepada penulis. Memberikan kekuatan terbesar ketika penulis sedang berada di titik jenuh. Terimakasih banyak untuk segala dukungannya.
2. Bapak Mei P Kurniawan, M. Kom yang telah membimbing penulis dengan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Serta kepada semua Dosen Amikom yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
3. Om Ded Strimmingan HD, yang telah bersedia bekerja sama untuk penyewaan studio LEGO Mini-nya.
4. Bapak Santoniyo dari Kabin Kapsul terimakasih atas kenyamanan tempat tinggalnya
5. Handcool studio yang telah membantu menemukan ide-ide kreatif.
6. Alam Semesta yang telah memberikan Ruang dan Waktu sehingga selalu saja ada petunjuk disaat menemui jalan buntu dalam menyusun Skripsi ini.



## KATA PENGANTAR

“Dengan menyebut nama Allah Tuhan Seluruh Alam”

*Semoga Allah Melimpahkan keselamatan, Rahmat dan Keberkahan untukmu.*

Segala Puji Bagi Allah, Tuhan Seluruh Alam, Skripsi yang telah penulis susun berjudul “Perancangan Dan Pembuatan Animasi Stop Motion "Nosy Boy" “telah sampai ditahap akhir yakni Penyelesaian hingga akhirnya dipertanggungjawabkan didepan penguji.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana Strata 1 pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Proses penyusunan hingga selesainya laporan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Maka dari itu, sebagai rasa hormat penulis mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Kedua Orang Tua, Kedua Kakak, dukungannya selama ini.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Sudarmawan, M.T., selaku Ketua Prodi S1-Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Bapak Mei P Kurniawan, M. Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan waktunya dengan sepenuh hati.
6. Segenap Dosen dan staf Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama masa perkuliahan.
7. Teman-teman 14-S1TI-05 yang telah memberikan pengalaman selama satu kelas bersama.



8. Pihak Strimingan HD, studio mini Lego Om Ded Punya
9. Bapak Santoniyo atas Kabin Kapsulnya untuk tempat tinggal sementara yang nyaman.
10. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis serta pembaca.

*Dan Semoga keselamatan dan rahmat Allah serta keberkahan-Nya terlimpah juga kepada kalian*

Yogyakarta, 22 Januari 2020

**Penulis**

## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian .....	3
1.4.1 Maksud Penelitian.....	3
1.4.2 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.6 Metode Analisis.....	4
1.7 Metode Perancangan .....	4
1.8 Metode Pengembangan .....	4
1.9 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka .....	6
2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	9
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	9
2.2.2 Elemen – elemen Multimedia .....	9
2.3 Video .....	10
2.3.1 Pengertian Video.....	10

2.3.2	Standar Video .....	10
2.3.3	Standar Video <i>Stop Motion</i> “NOSY BOY” .....	11
2.4	Animasi.....	11
2.4.1	Pengertian Animasi.....	11
2.4.2	Jenis Animasi.....	12
2.4.3	Animasi <i>Stop-Motion</i> .....	16
2.5	Teknik Pengambilan Gambar.....	18
2.5.1	Sudut Pengambilan Gambar .....	20
2.5.2	Tipe-Tipe <i>Angle</i> Kamera .....	20
2.6	Tahapan Pengembangan.....	21
2.6.1	Metode Perancangan (tahap pra produksi) .....	21
2.6.2	Metode Pengembangan.....	23
1.	Tahap Produksi .....	23
2.	Tahapan Pasca Produksi.....	24
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>25</b>
3.1	Studi Literatur.....	25
3.2	Metode Pengumpulan Data.....	25
3.3.	Perencanaan Eksperimen .....	25
3.3.1	Tujuan Eksperimen.....	25
3.3.2	Responden.....	26
3.3.3	Sampel .....	26
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem.....	26
3.4.1	Kebutuhan Non Fungsional.....	26
3.4.1.1	Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ).....	26
3.4.1.2	Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ).....	27
3.4.2	Kebutuhan Fungsional .....	28
3.4.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia ( <i>Brainware</i> ) .....	28
3.5	Analisis SWOT.....	28
3.6	Tahap Praproduksi.....	30
3.6.1	Ide Cerita.....	30
3.6.2	Tema.....	30
3.6.3	Logline .....	30

3.6.4	Sinopsis .....	30
3.6.5	Diagram Scene Cerita .....	32
3.6.6	<i>Screenplay / Script</i> .....	33
3.6.7	<i>Storyboard</i> .....	45
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....		65
4.1	Implementasi .....	65
4.2	Tahap Produksi.....	65
4.2.1	Mengatur Tempat ( <i>Setting Location</i> ).....	65
4.2.1.2	Pemilihan Karakter Utama Lego.....	70
4.2.1.3	Pengambilan Gambar .....	73
4.3	Tahap Pasca Produksi .....	74
4.3.1	Proses <i>Editing</i> .....	74
4.3.2	Penyusunan <i>File</i> per Gambar .....	74
4.3.3	Memasukkan <i>File</i> Gambar kedalam Adobe Premiere CC 2018.....	75
4.3.4	Melakukan <i>Nesting</i> di timeline Adobe Premiere CC 2018.....	78
4.3.5	Menambahkan <i>Sound Effect, Backsound</i> Musik, Dsb .....	92
4.3.6	<i>Final Rendering</i> .....	92
4.3.7	Hasil final rendering.....	93
4.3.8	Preview Hasil <i>final rendering</i> .....	93
4.4	Pembahasan.....	101
4.4.1	Hasil Quisioner Skala <i>Likert</i> .....	101
4.4.2	Penentuan Skor Jawaban.....	103
4.4.3	Skor Ideal .....	103
4.3.4	Rating Scale .....	104
BAB V PENUTUP.....		107
5.1	Kesimpulan .....	107
5.2	Saran.....	108
DAFTAR PUSTAKA .....		109

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian.....	7
Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat keras.....	27
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	27
Tabel 3.3 Story Board.....	45
Tabel 4.1 Pembahasan proses per-Scene dan Jumlah Foto.....	94
Tabel 4.2 Daftar Pertanyaan Quisioner.....	101
Tabel 4.3 Penentuan skor jawaban.....	103
Tabel 4.4 Skor Ideal.....	103
Tabel 4.5 Rating Scale.....	104
Tabel 4.6 Hasil Rating Scale dan Presentase.....	104

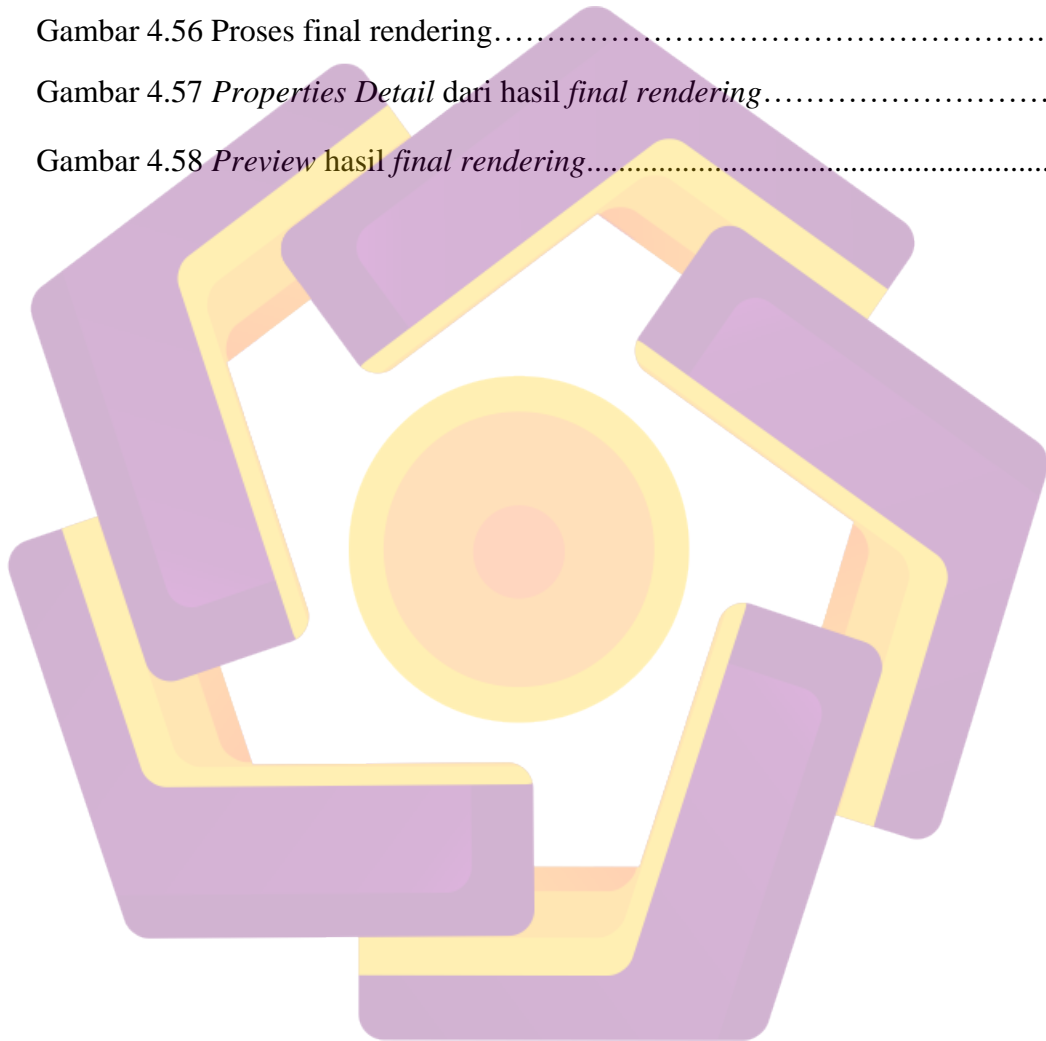
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Long Shot</i> .....	18
Gambar 2.2 <i>Medium Shot</i> .....	19
Gambar 2.3 <i>Close-up Shot</i> .....	19
Gambar 4.1 Lokasi Kamar Kos.....	66
Gambar 4.2 Lokasi Kamar Kos tampak dari sudut.....	66
Gambar 4.3 Lokasi Ruang Kelas Kampus Beserta Lobby.....	66
Gambar 4.4 Lokasi Ruang Kelas Tampak samping.....	67
Gambar 4.5 Lokasi Studio Foto.....	67
Gambar 4.6 Lokasi Studio foto tampak Atas.....	67
Gambar 4.7 Lokasi Studio Editing.....	68
Gambar 4.8 Lokasi Studio Editing tampak atas.....	68
Gambar 4.9 Lokasi Studio Musik/Rekaman videoklip.....	68
Gambar 4.10 Lokasi Studio Rekaman Musik tampak atas.....	69
Gambar 4.11 Lokasi Keseluruhan.....	69
Gambar 4. 12 Karakter Utama lego dalam animasi stop motion.....	70
Gambar 4.12 Jek si “Nosy Boy”.....	71
Gambar 4.13 Andre.....	71
Gambar 4.14 Yuni.....	72
Gambar 4.15 Putri.....	72
Gambar 4.16 pengambilan Gambar Ruang kelas.....	73
Gambar 4.17 Pengambilan Gambar Ruang Kelas 2.....	73
Gambar 4.18 Pengambilan Gambar Ruang Kelas 3.....	73
Gambar 4.19 Scene dikumpulkan menjadi satu folder.....	74
Gambar 4.20 Mengurutkan File.....	75
Gambar 4.21 Membuat folder <i>Bin</i> .....	75
Gambar 4.22 Membuat folder bin dan diberi nama sesuai scene.....	76

Gambar 4.23 Penarikan file <i>scene 1 cut 1</i> kedalam aplikasi adobe premiere.....	76
Gambar 4.24 Mengubah tampilan menjadi <i>list</i> agar terurut.....	77
Gambar 4.25 Pemindahan seluruh file gambar <i>scene 1 cut 1</i> kedalam timeline...77	
Gambar 4.26 Seluruh gambar <i>scene 1</i> sudah masuk kedalam timeline.....	77
Gambar 4.27 Menyeleksi seluruh gambar <i>scene 1</i> di timeline.....	78
Gambar 4.28 Proses <i>nesting scene 1 cut 1</i> .....	79
Gambar 4.29 Memberi nama <i>nest</i> menjadi <i>scene 1 cut 1</i> .....	79
Gambar 4.30 Setelah file di <i>nesting</i> .....	79
Gambar 4.31 Proses <i>nesting scene 1 cut 2</i> .....	80
Gambar 4.32 Proses pemindahan folder bin <i>scene 1 cut 3</i> kedalam timeline.....	80
Gambar 4.33 Proses <i>nesting scene 1 cut 3</i> .....	81
Gambar 4.34 Proses <i>nesting scene 1 cut 4</i> .....	81
Gambar 4.35 Proses <i>nesting scene 2</i> .....	82
Gambar 4.36 Proses <i>nesting scene 3</i> .....	82
Gambar 4.37 Proses <i>nesting scene 4</i> .....	83
Gambar 4.38 Proses <i>nesting scene 5</i> .....	83
Gambar 4.39 Proses <i>nesting scene 6 cut 1</i> .....	84
Gambar 4.40 Proses <i>nesting scene 6 cut 2</i> .....	84
Gambar 4.41 Proses <i>nesting scene 6 cut 3</i> .....	85
Gambar 4.42 Proses <i>nesting scene 7 cut 1</i> .....	85
Gambar 4.43 Proses <i>nesting scene 7 cut 2</i> .....	86
Gambar 4.44 Proses <i>nesting scene 8</i> .....	86
Gambar 4.45 Proses <i>nesting scene 9</i> .....	87
Gambar 4.46 Proses <i>nesting scene 10</i> .....	87
Gambar 4.47 Proses <i>nesting scene 11</i> .....	88
Gambar 4.48 Proses <i>nesting scene 12</i> .....	88
Gambar 4.49 Proses <i>nesting scene 13</i> .....	89
Gambar 4.50 Proses <i>nesting scene 14</i> .....	89



Gambar 4.51 Proses <i>nesting scene</i> 15.....	90
Gambar 4.52 Proses <i>nesting scene</i> 16 cut 1.....	90
Gambar 4.53 Proses <i>nesting scene</i> 16 cut 2.....	91
Gambar 4.54 Proses <i>nesting scene</i> akhir dari film <i>stop motion</i> .....	91
Gambar 4.55 Proses menambahkan <i>sound efect</i> dan <i>backsound music</i> .....	92
Gambar 4.56 Proses final rendering.....	92
Gambar 4.57 <i>Properties Detail</i> dari hasil <i>final rendering</i> .....	93
Gambar 4.58 <i>Preview</i> hasil <i>final rendering</i> .....	93



## INTISARI

Skripsi berjudul “Perancangan dan Pembuatan Animasi Stop Motion “NOSY BOY” ini merupakan episode Animasi stop-motion yang dirancang sedemikian rupa mengutip dari Episode *Shaun the sheep*.

Animasi stop-motion telah menjadi bagian dari jajaran besar pembuatan film sejak kelahirannya pada awal abad 20an. Media stop-motion merupakan media audio visual yang menampilkan gambar, tulisan dan suara. Media tersebut dapat menyederhanakan materi yang abstrak menjadi lebih nyata. Ini juga merupakan investigasi ke dalam proses mendesain, memproduksi, merekam, dan mengedit gerakan berhenti pendek untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik. Tesis ini membimbing penulis ke arah pengetahuan yang sangat baru dari studi penulis sebagai desainer latar belakang. Untuk memperluas pengetahuan penulis dengan mendidik diri sendiri dalam keterampilan dan teknologi animasi, khususnya penggunaan alat sederhana menggunakan kamera smartphone android berukuran 8 MP dan bantuan Aplikasi *Stop Motion Studio*.

Setelah menyelesaikan usaha besar ini, penulis mengembangkan pemahaman jauh lebih kuat tentang kesulitan yang datang dengan memproduksi film stop-motion, terutama ketika proyek tersebut merupakan proyek yang penuh gairah ketika pendanaan dan waktu keduanya merupakan masalah dengan produksi keseluruhan dari sebuah biaya produksi yang *low budget*. Faktor-faktor ini menuntun penulis ke pemahaman yang lebih besar bahwa media ini memungkinkan peningkatan dan pemahaman oleh para penonton perlunya keterampilan yang dibutuhkan untuk memproduksi.

**Kata kunci:** Animasi, Stop-motion, Aplikasi *Stop Motion Studio*

## **ABSTRACT**

*This thesis entitled "Designing and Making Animation Stop Motion "NOSY BOY "is an episode of **stop-motion animation** designed in such a way as to quote from Episode Shaun the sheep.*

***Stop-motion animation** has been part of a large line of filmmaking since its birth in the early 20th century. **Stop-motion media** is an audio-visual media that displays images, writing and sound. This media can simplify abstract material to be more real. This is also an investigation into the process of designing, producing, recording, and editing short stop movements to get a better understanding. This thesis guides the writer towards very new knowledge from the study of the author as background designer. To broaden the knowledge of the author by educating themselves in **animation** skills and technology, especially the use of simple tools using an 8 MP android smartphone camera and the help of the **Stop Motion Studio Application**.*

*After completing this big effort, the author developed a much stronger understanding of the difficulties that come with producing **stop-motion** films, especially when the project is a passionate project when funding and time are both problems with the overall production of a low budget production cost. These factors lead the writer to a greater understanding that this media enables the audience to increase and understand the need for the skills needed to produce.*

**Keyword:** Animation, Stop-motion, Stop Motion Application