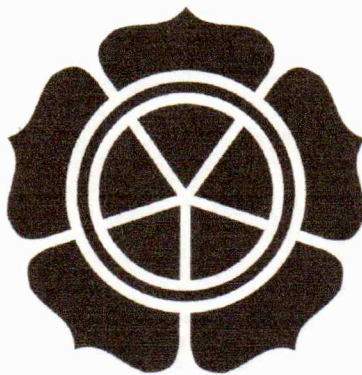


**ANALISIS PENGGABUNGAN ANIMASI 2D DAN LIVE SHOOT DALAM
FILM DOKUMENTASI BATIK KARYA SENI SEPANJANG MASA**

SKRIPSI



disusun oleh
Abdika Adibianto
09.11.2633

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**ANALISIS PENGGABUNGAN ANIMASI 2D DAN LIVE SHOOT DALAM
FILM DOKUMENTASI BATIK KARYA SENI SEPANJANG MASA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Abdika Adibianto

09.11.2633

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

ANALISIS PENGGABUNGAN ANIMASI 2D DAN LIVE SHOOT DALAM FILM DOKUMENTASI BATIK KARYA SENI SEPANJANG MASA

yang disusun oleh

Abdika Adibianto

09.11.2633

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 13 Mei 2015

Dosen Pembimbing,



Dhani Ariatmanto, M.Kom.

NIK. 190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

ANALISIS PENGGABUNGAN ANIMASI 2D DAN LIVE SHOOT DALAM FILM DOKUMENTASI BATIK KARYA SENI SEPANJANG MASA

yang disusun oleh

Abdika Adibianto

09.11.2633

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 13 Juni 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Dhani Ariatmanto, M.Kom.

NIK. 190302197

Erni Seniwati, S.Kom, M.Cs.

NIK. 190302231

Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng.

NIK. 190302063

Tanda Tangan

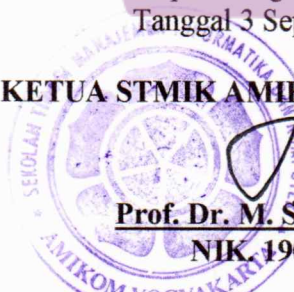


Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 3 September 2015

KETUA STM IK 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 tinggi manapun, 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 10 September 2015

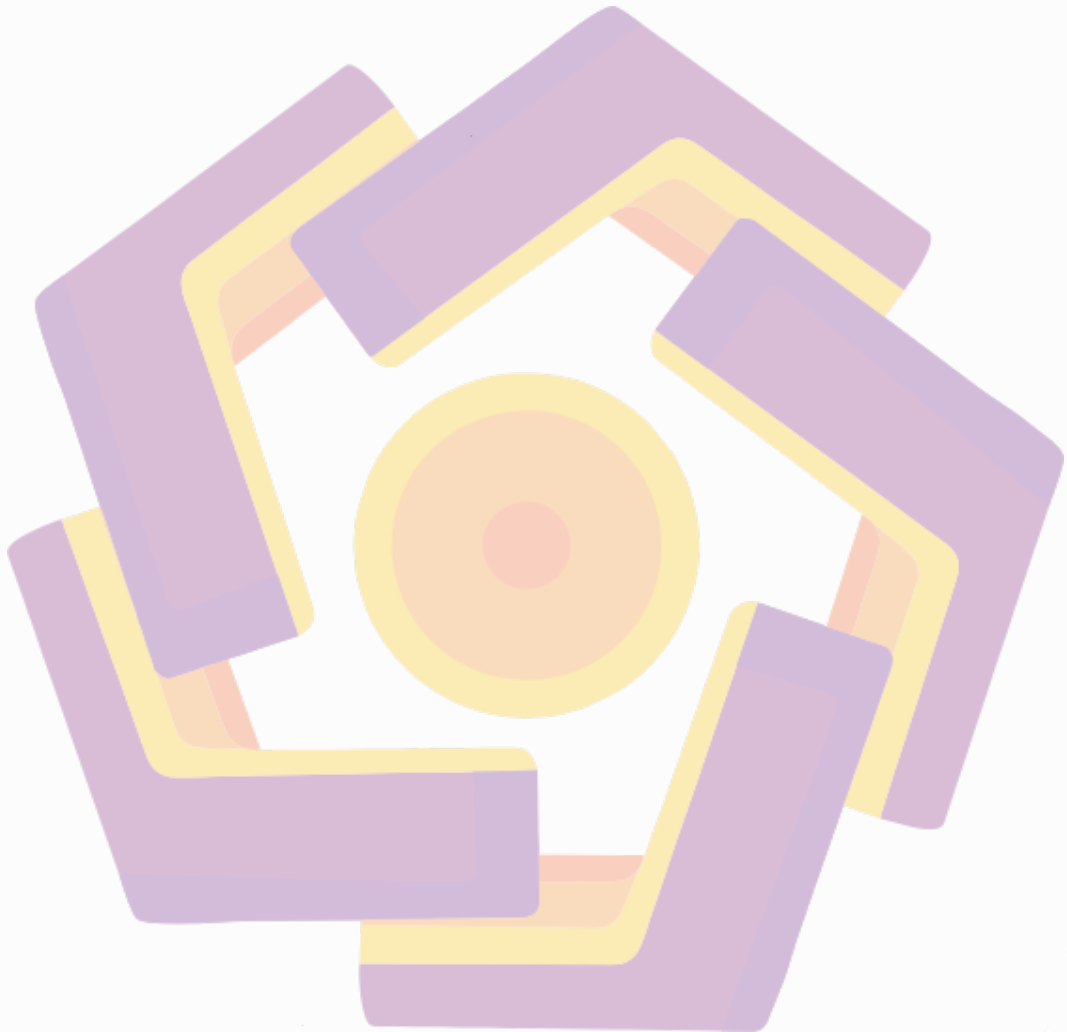


Abdika Adibianto

NIM. 09.11.2633

MOTTO

“Jujur, Karena dengan kejujuran hidupmu akan damai”



PERSEMBAHAN

Semua ini bukan hanya hasil dari kerja kerasku, tapi juga dari doa dan dukungan kalian semua. Saya sangat berterimakasih dan ini akan kupersembahkan untuk:

1. Kedua orang tuaku yang telah membimbingku dari lahir hingga sekarang, juga untuk dukungan dan doa, serta kesabaran kalian dalam menghadapi anakmu yang satu ini Terimakasih ayah ibu.
2. Keluargaku, adik-adiku (dek Azka & dek Adiba), Om-Bulik, pakhudhe yang selalu memberi semangat hari-hariku dan yang selalu menemaniku .
3. Buat Bapak Sapuan, terima kasih banyak atas waktu dan tempatnya, sudah mau berbagi ilmu tentang batik.
4. Teman kostk Aziz, Blendong, ikhwan. Kalian itu is the best, buat teman seperjuanganku Ditto, terima kasih atas semua bantuannya sampai direlain begadang. Yogi, Kremi, Lois, makasi juga atas peralatan tempurnya. Buat maya, terimakasih sudah mau bantu menjadi pengisi suara. Dan teman-teman yang lain yang yang tidak mungkin saya sebutkan satu persatu pokoknya banyak-banyak terima kasih.
5. Keluarga TEATER MANGGAR, yang anaknya gila-gila, kocak, seru, heboh, kenangan bersama kalian bakalan sulit saya lupakan. Dimana saat kita susah senang selalu bersama. Kalian itu TOP dah.
6. Keluarga besar STMIK AMIKOM Yogyakarta yang penghuninya oke-oke.

KATA PENGANTAR



Assalammu'alaikum Wr. Wb.

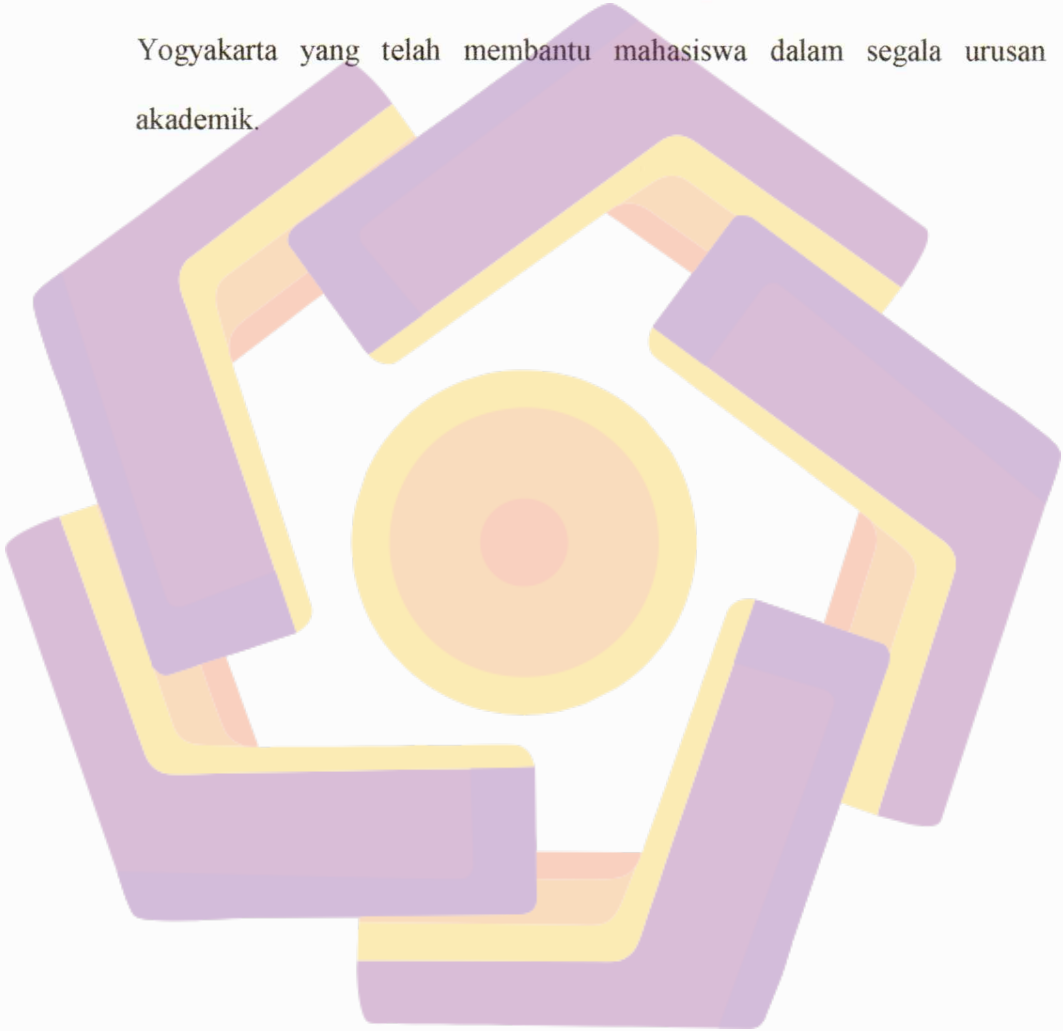
Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“ANALISIS PENGGABUNGAN ANIMASI 2D DAN LIVE SHOOT DALAM FILM DOKUMENTASI BATIK KARYA SENI SEPANJANG MASA”** dengan baik.

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer di Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis telah mendapatkan banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

- 1) Terimakasih kepada Allah SWT yang telah memberikan segala nikmatNya.
- 2) Terimakasih kepada Nabi Muhammad SAW atas suri tauladan yang baik.
- 3) Terimakasih kepada kedua orang tua saya yang telah mendidik dan memberikan kasih sayang yang terbaik.
- 4) Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- 5) Bapak Sudarmawan, MT, selaku Ketua Jurusan S1 Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- 6) Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing yang dengan penuh dedikasi dan kesabaran memberikan bimbingan, motivasi serta pengarahan yang begitu besar selama masa penyusunan skripsi.

- 7) Seluruh Bapak/Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan tambahan ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga kepada saya selama mengikuti pendidikan. Terima kasih atas semua ilmu yang telah diberikan, semoga berkah dan bermanfaat.
- 8) Seluruh Staff Tata Usaha dan Staff Pengelola STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah membantu mahasiswa dalam segala urusan akademik.



DAFTAR ISI

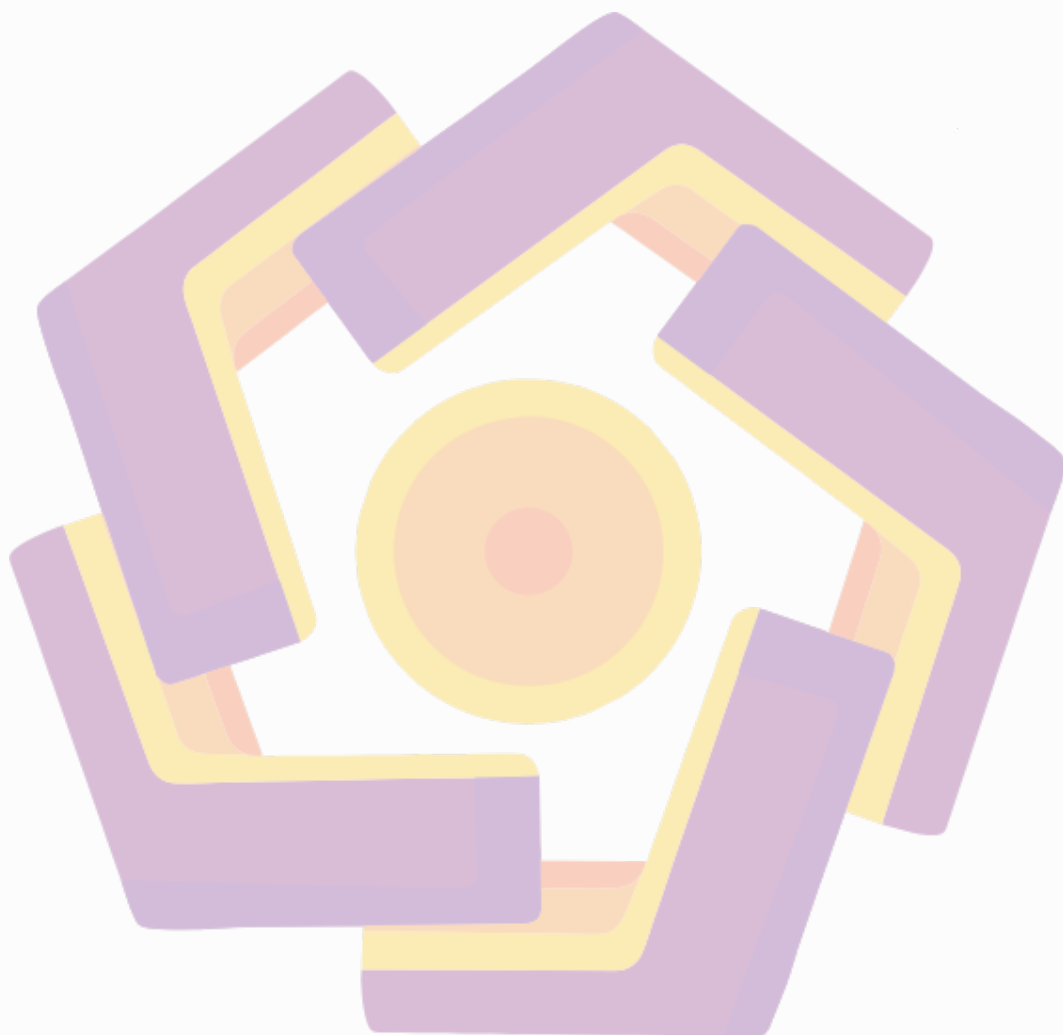
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI.....	xix
ABSTRACT.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
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 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Dasar Teori.....	9
2.2.1 Animasi.....	9
2.2.2 Animasi Sel.....	10
2.2.3 Animasi Frame.....	10
2.2.4 Animasi Sprite.....	11
2.2.5 Animasi Lintasan.....	11

2.2.6 Animasi Spline.....	12
2.2.7 Animasi Vektor.....	12
2.2.8 Animasi Karakter.....	13
2.2.9 Computational Animation.....	13
2.2.10 Morphing.....	14
2.3 Prinsip Film Animasi.....	14
2.3.1 Pose to pose.....	15
2.3.2 Timing.....	15
2.3.3 Streeth and Squash.....	16
2.3.4 Anticipation.....	17
2.3.5 Secondary Action.....	17
2.3.6 Follow Through and Overlapping Action.....	17
2.3.7 Easy In and Easy Out.....	18
2.3.8 Arch.....	18
2.3.9 Exaggeration.....	19
2.3.10 Staging.....	19
2.3.11 Appeal	20
2.3.12 Personality.....	20
2.4 Jenis Animasi.....	20
2.4.1 Animasi 2D.....	21
2.4.2 Stop Motion Animation.....	21
2.4.3 Computer Graphic Animation.....	21
2.5 Pengertian Film Dokumenter.....	22
2.6 Tahap Pelaksanaan Produksi.....	23
2.6.1 Praproduksi.....	24
2.6.2 Produksi.....	24
2.6.3 Pasca produksi.....	24
2.6.4 Tahap Penggabungan.....	24
2.6.5 Tahap Keluaran.....	25
2.7 Teknik Pengambilan Gambar.....	25
2.7.1 Proxemics.....	25

2.7.2 Angels.....	27
2.7.3 Gerakan Kamera.....	28
2.8 Standar Baku Sistem Video.....	30
2.9 Format Video.....	31
2.10 Digital Video.....	31
2.11 Editing.....	33
2.11.1 Tujuan Editing.....	33
2.11.2 Jenis Editing.....	33
2.12 Perlengkapan Shooting.....	34
2.12.1 Kamera.....	34
2.12.2 Kartu Memory.....	34
2.12.3 Triport.....	34
2.13 Storyboard.....	35
BAB III Analisis dan Perancangan.....	36
3.1 Analisis.....	36
3.2 Analisis Kebutuhan.....	36
3.2.1 Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	36
3.2.2 Kebutuhan Perangkat Keras.....	36
3.2.3 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	37
3.3 Tinjauan Umum.....	38
3.3.1 Sejarah Singkat Museum Batik.....	38
3.3.2 Visi, Misi dan Tujuan.....	39
3.3.3 Struktur Organisasi.....	41
3.3.4 Batik Sapuan.....	41
3.4 Tahap Pra Produksi.....	42
3.4.1 Ide Cerita.....	43
3.4.2 Tema Cerita.....	43
3.4.3 Sinopsis.....	43
3.4.4 Naskah.....	44
3.4.5 Storyboard.....	44
3.4.6 Penyusunan Jadwal dan Penentuan Lokasi.....	49

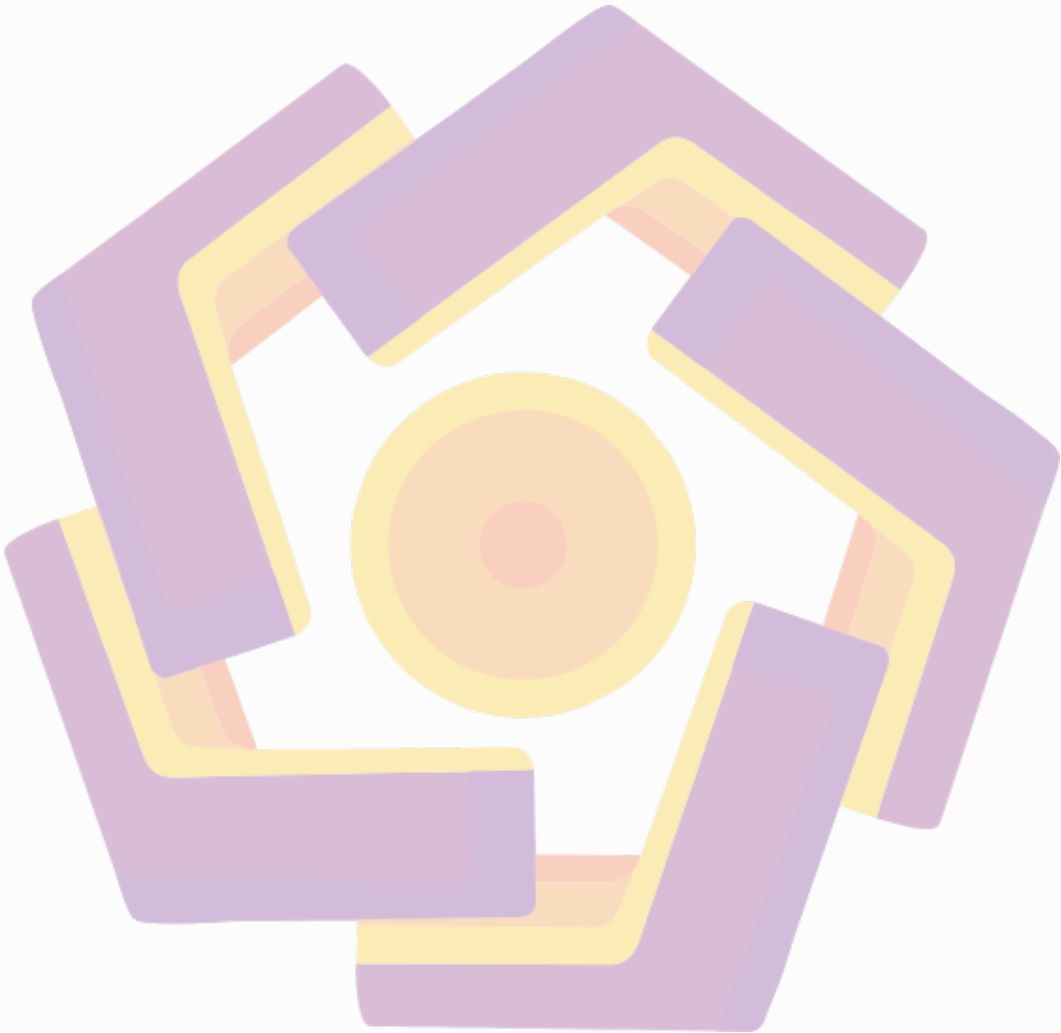
3.4.7 Penyiapan Properti.....	50
3.5 Perancangan Karakter.....	50
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	52
4.1 Tahapan Produksi.....	52
4.1.1 Pengambilan Gambar.....	52
4.1.2 Tata Suara.....	56
4.1.3 Tata Cahaya.....	56
4.2 Pasca Produksi.....	56
4.2.1 Pemindahan Data dan Pengolahan Gambar.....	56
4.2.2 Pemindahan Data.....	57
4.2.3 Pengolahan Hasil Pengambilan Gambar.....	57
4.2.4 Dubbing.....	60
4.2.5 Membuat Animasi di Toon Boom.....	63
4.2.5.1 Membuat Karakter Jono.....	63
4.2.5.2 Import Gambar Karakter.....	64
4.2.5.3 Menggambar Karakter dengan Line Tool.....	65
4.2.5.4 Pewarnaan Karakter.....	65
4.2.5.5 Pembuatan Background.....	68
4.3 Animating dan Kompositing.....	68
4.3.1 Teknik Animasi	68
4.3.2 Teknik Cut Out	60
4.3.3 Animasi	70
4.3.4 Lip-Sync.....	72
4.3.5 Export Movie.....	73
4.4 Penggabunga Animasi dan Live Shoot.....	74
4.4.1 Meninjau Hasil Pengolahan Gambar.....	76
4.4.2 Evaluasi dan Presentasi.....	76
4.4.3 Rendering Finish.....	76
4.5 Memelihara Video Clip.....	78
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	79
5.1 Kesimpulan.....	79

5.2 Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA.....	xxii



DAFTAR TABEL

Table 3.5 Jadwal pengambilan gambar (*Shooting*)..... 49



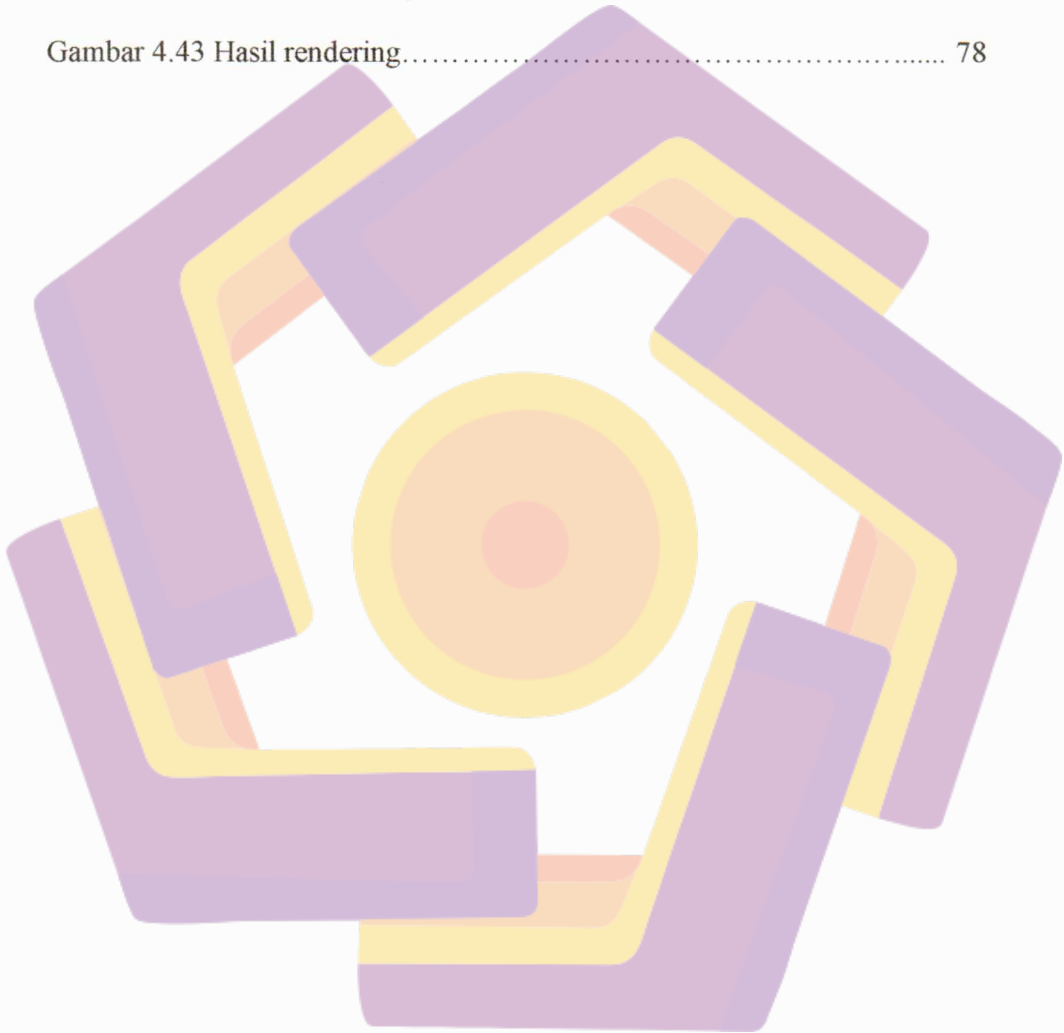
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 AnimasiSel.....	10
Gambar 2.2 Animasi Frame.....	11
Gambar 2.3 Animasi Sprite.....	11
Gambar 2.4 AnimasiLintasan.....	12
Gambar 2.5 AnimasiSplin.....	12
Gambar 2.6 AnimasiKarakter.....	13
Gambar 2.7 Morphing.....	14
Gambar 2.8 Pose To Pose.....	15
Gambar 2.9 Timing.....	16
Gambar 2.10 Streeth and Squash.....	16
Gambar 2.11 Anticipation.....	17
Gambar 2.12 Follow Thourgh and Overlapping.....	17
Gambar 2.13 Easy In and Easy Out.....	18
Gambar 2.14 Arch.....	18
Gambar 2.15 Exaggeration.....	19
Gambar 2.16 Staging.....	19
Gambar 2.17 Appael.....	20
Gambar 2.18 Long Shot.....	26
Gambar 2.19 Medium Shot.....	26
Gambar 2.20 Close Up.....	27
Gambar 2.21 Panning.....	29

Gambar 2.22 Tilling.....	29
Gambar 2.23 Storyboard.....	35
Gambar 3.1 Museum Batik.....	39
Gambar 3.2 Struktur Organisasi.....	41
Gambar 3.3 Bapak Sapuan.....	42
Gambar 3.4 Storyboard Film Dokumenter.....	45
Gambar 3.5 Karakter Jono tampak depan.....	50
Gambar 3.6 Karakter Jono tampak samping.....	51
Gambar 3.7 Karakter Jono tampang serong.....	51
Gambar 4.1 Pengambilan gambar close up.....	52
Gambar 4.2 Pengambilan gambar medium close up.....	53
Gambar 4.3 Pengambilan gambar medium shot.....	54
Gambar 4.4 Pengambilan gambar medium long shot.....	54
Gambar 4.5 Pengambilan gambar long shot.....	55
Gambar 4.6 Pengambilan gambar panning.....	56
Gambar 4.7 Proses import video.....	57
Gambar 4.8 Proses import audio.....	58
Gambar 4.9 Proses penyusunan video.....	58
Gambar 4.10 Proses penyusunan audio.....	59
Gambar 4.11 IconRazor Tool.....	59
Gambar 4.12 Penggunaan efek transisi.....	60
Gambar 4.13 Interface Adobe Soundbooth.....	60
Gambar 4.14 Tombol record.....	61

Gambar 4.15 Dubbing Adobe Soundbooth (1).....	61
Gambar 4.16 Dubbing Adobe Soundbooth (2).....	61
Gambar 4.17 Menyimpan Audio.....	62
Gambar 4.18 Menyimpan audio 2.....	62
Gambar 4.19 Interface Toon Boom.....	63
Gambar 4.20 Tampilan Toon Boom.....	63
Gambar 4.21 Import Karakter.....	64
Gambar 4.22 Import Karakter2.....	64
Gambar 4.23 Karakter Jono.....	65
Gambar 4.24 Pallette.....	65
Gambar 4.25 Penambahan warna.....	66
Gambar 4.26 Pilihan warna.....	66
Gambar 4.27 Icon paint tool.....	67
Gambar 4.28 Background Greenscreen.....	68
Gambar 4.29 Cut Out karakter.....	69
Gambar 4.30 Network karakter.....	69
Gambar 4.31 Import sound.....	70
Gambar 4.32 Import Karakter Jono.....	71
Gambar 4.33 Icon Transform tool dan Inverse Kinematic.....	71
Gambar 4.34 Tombol Sound dan Scrubbing.....	72
Gambar 4.35 Mencocok mulut dan suara.....	73
Gambar 4.36 Export Movie di Toon Boom.....	73
Gambar 4.37 Proses import video animasi ke Adobe Premiere Pro.....	74

Gambar 4.38 Penggabungan animasi.....	75
Gambar 4.39 Hasil penggabungan animasi.....	75
Gambar 4.40. Proses review editing.....	76
Gambar 4.41 Pengaturan format rendering.....	77
Gambar 4.42 Proses rendering.....	77
Gambar 4.43 Hasil rendering.....	78



INTISARI

Dengan perkembangan jaman yang sudah sangat maju ini miris rasanya jika dunia perfilman di Indonesia masih didominasi dengan perfilman luar negeri. Dengan jumlah penayangan film luar yang sangat banyak, sedangkan penayangan film dalam negeri masih sedikit, Padahal kemajuan teknologi sudah dapat dirasakan oleh setiap orang dan peralatan untuk memproduksi sebuah film sendiri yang mudah didapat dan terjangkau.

Untuk menarik minat penonton terhadap film, salah satunya film dokumenter. Maka pada proses pembuatan film dokumenter ini akan digabungkan dengan Animasi 2D dan live shoot, karena dengan menggabungkan Animasi 2D dan live shoot akan lebih menarik dan mempertegas pesan dan kesan komunikasi yang hendak disampaikan dalam sebuah produk video.

Film dokumenter menjadi solusi yang tepat dalam melestarikan dan memperkenalkan budaya dan kesenian. Hal ini sebagai pengingat kepada generasi mendatang yang notabene merupakan penerus tradisi budaya agar dapat menjaga dan melestarikan budaya Indonesia . Maka dengan adanya pembuatan film yang berjudul batik karya seni sepanjang masa ini diharapkan nilai-nilai positif yang mulai hilang dapat dihidupkan kembali.

Kata kunci : Film Dokumenter, Animasi 2D, Batik, Budaya, Kesenian

ABSTRACT

With the changing times already so advanced that it feels sad if the world of film in Indonesia is still dominated by foreign film. With film counts outside very much, while the domestic film aired very little. Though technological advances can be felt by everyone and apparatus for producing a film itself is easily available and affordable.

To attract an audience to the local films, one of them documentary film. So in the process of making this documentary will be combined with the 2D animation and live shoot, because combining 2D animation and live shoot will be more exciting and reinforce the message and impression communications to be delivered in a product video.

The documentary became a proper solution to preserve and introduce the culture and arts. This serves as a reminder to future generations that in fact is the successor to the cultural traditions in order to maintain and preserve the culture of Indonesia. So with the making of a movie titled batik artwork throughout this period expected positive values that began to disappear can be revived.

Keywords: *Documentary, Animation 2D, Batik, Culture, Art*