

**PENERAPAN TEKNIK CLAYMATION DALAM PEMBUATAN
FILM PENDEK ANIMASI “MIKI DAN BLOBY”**

SKRIPSI



disusun oleh

Akhmad Farid Romadhon

10.11.4105

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**PENERAPAN TEKNIK CLAYMATION DALAM PEMBUATAN
FILM PENDEK ANIMASI “MIKI DAN BLOBY”**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Akhmad Farid Romadhon

10.11.4105

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENERAPAN TEKNIK CLAYMATION DALAM PEMBUATAN
FILM PENDEK ANIMASI “MIKI DAN BLOBY”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Akhmad Farid Romadhon

10.11.4105

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada Tanggal 2 Oktober 2013

Dosen Pembimbing



Tonny Hidayat, M.Kom

NIK.190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENERAPAN TEKNIK CLAYMATION DALAM PEMBUATAN
FILM PENDEK ANIMASI “MIKI DAN BLOBY”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Akhmad Farid Romadhon
10.11.4105

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
Pada Tanggal 16 Januari 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Tonny Hidavat, M.Kom
NIK. 190302182



Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187




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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk
Memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Januari 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

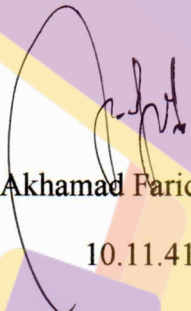



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI) dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademisi disuatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 16 Januari 2014



Akhmad Farid Romadhon

10.11.4105

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan kepada:

Allah S. W. T yang telah memberiku keridhoan, kelancaran, dan kekuatan untuk menyelesaikan karya ini.

Ibu dan Ayahku tercinta atas kasih sayang, semangat, dan do'a yang selama ini tiada pernah putus.

Adikku tersayang yang selalu memberiku senyuman dan keceriaan sepanjang hari.

Untuk teman-temanku kelas 10. S1 T 07, makasih atas doa dan dukungan kalian. Cepet lulus dan sukses buat kita semua... Amin...

Konco - konco Donimin FG dan Jama'ah Sarkub (Henry, Sofian, Amry, Faslul) kalian mengajari arti persahabatan

Intan Humiasih Terima kasih buat semangat, dukungan, doa, selama ini.

Sahabatku dan semua pihak yang selama ini telah mendukung, membantu, dan mendo'akanku.

MOTTO

"Barangsiapa bertakwa pada Allah, maka Allah memberikan jalan keluar kepadanya dan memberi rezeki dari arah yang tidak disangka-sangka. Barangsiapa yang bertaqwa pada Allah, maka Allah jadikan urusannya menjadi mudah. Barangsiapa yang bertaqwa pada Allah akan dihapuskan dosa-dosanya dan mendapatkan pahala yang agung."

(QS. Alh-Thalaq: 2, 3, 4)

Menunda Tugas Menyiksa Jiwa

"Kegagalan dapat dibagi menjadi dua sebab. Yakni, orang yang berpikir tapi tidak pernah bertindak, dan orang yang bertindak tapi tidak pernah berpikir."

(-- W.A. Nance --)

"Sukses bukanlah akhir dari segalanya, kegagalan bukanlah sesuatu yang fatal, namun keberanian untuk meneruskan kehidupannya yang diperhatikan"

(Sir Winston Churchill)

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah S.W.T yang telah memberikan petunjuk, bimbingan, dan hidayahnya, serta kelancaran sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dan penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul **“PENERAPAN TEKNIK CLAYMATION DALAM PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI “MIKI DAN BLOBY”**”.

Adapun laporan skripsi ini bertujuan sebagai persyaratan yang harus dipenuhi untuk mencapai derajat Strata-1 pada Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta. Dalam penyusunan skripsi ini tidak sedikit kesulitan dan hambatan yang penulis alami. Namun dengan adanya bimbingan, dorongan, dan bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung, penulis pun mampu menyelesaikannya. Dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

3. Bapak Tonny Hidayat M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan selama proses penyusunan Laporan Skripsi ini hingga selesai.
4. Tim Penguji, segenap Dosen dan Karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan dukungan moralnya.
5. Ibu, Ayah, adik – adik, dan keluarga besar penulis yang selalu memberikan kasih sayang, motivasi, dan do'a yang tak pernah henti.
6. Seluruh pihak yang telah membantu untuk kelancaran penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan karena keterbatasan penulis. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan tulisan ini. Akhirnya, penulis berharap semoga skripsi ini bagi pihak – pihak yang membutuhkan.

Semoga Allah S.W.T senantiasa melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya kepada kita semua, Amin.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 16 Januari 2014

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Pengertian Multimedia	7
2.2 Objek – Objek Multimedia	8
2.2.1 Teks	8
2.2.2 Grafis	8
2.2.3 Bunyi	9
2.2.4 Video	9
2.2.5 Animasi	9
2.3 Pengertian Film.....	10

2.3.1	Film Pendek	10
2.3.2	Jenis – Jenis Film Pendek	11
2.4	Tahap-Tahap Produksi Film	11
2.4.1	Tahap Pra Produksi.....	12
2.4.2	Tahap Produksi	14
2.4.3	Tahap Pasca Produksi	18
2.5	Animasi.....	20
2.5.1	Pengertian Animasi.....	20
2.5.2	Prinsip – Prinsip Animasi	20
2.5.3	Teknik Animasi	27
2.6	Claymation.....	28
2.6.1	proses Pembuatan Animasi Claymation	29
2.7	Software yang digunakan	33
2.7.1	Adobe After Effects CS3.....	34
2.7.2	Adobe Premiere Pro CS3.....	34
2.7.3	Adobe Photoshop CS3.....	35
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		36
3.1	Analisis Kebutuhan.....	36
3.1.1	Analisis kebutuhan Perangkat Keras	36
3.1.2	Analisis kebutuhan Perangkat Lunak	37
3.2	Perancangan.....	38
3.2.1	Merancang Konsep.....	38
3.2.2	Merancang Isi	39
3.3	Pra Produksi	40
3.3.1	Ide cerita	40
3.3.2	Tema Cerita	41
3.3.3	Perancangan Karakter	41
3.3.4	Naskah (script)	42
3.5.3	Storyboard	47

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	54
4.1 Implementasi ClayMation	54
4.2 Produksi	54
4.2.1 Membuat Background	53
4.2.2 Pembuatan Karakter.....	56
4.2.3 Pembuatan Ekspresi.....	59
4.2.4 Pengaturan posisi karakter	62
4.2.5 Menentukan Timing	63
4.3 Pasca Produksi	64
4.3.1 Proses Editing Video	64
4.3.2 Penggabungan Video	69
4.3.3 Eding Audio	75
4.3.4 Finishing	79
BAB V PENUTUP	81
5.1 Kesimpulan.....	81
5.2 Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ide Cerita	12
Gambar 2.2 Naskah Skenario	13
Gambar 2.3 Casting Pemain	14
Gambar 2.4 Property dan kostum	15
Gambar 2.5 Ekspresi wajah	15
Gambar 2.6 Pembuatan Model dan Tokoh	16
Gambar 2.7 Pengaturan Posisi Karakter	17
Gambar 2.8 Pembuatan Background	17
Gambar 2.9 Proses Editing	18
Gambar 2.10 Editing Audio	19
Gambar 2.11 Finshing film	19
Gambar 2.12 Squash dan stretch	21
Gambar 2.13 Anticipation	21
Gambar 2.14 Staging	22
Gambar 2.15 Pose-To-Pose	22
Gambar 2.16 Follow-Through and Overlapping Action	23
Gambar 2.17 Slow In-Slow Out	23
Gambar 2.18 Gerakan Melengkung	24
Gambar 2.19 Gerakan Sekunder	24
Gambar 2.20 Timing	25
Gambar 2.21 Exaggeration	25
Gambar 2.22 Solid Drawing	26
Gambar 2.23 Appeal	26
Gambar 2.24 Bentuk Clay	29

Gambar 2.25 Penulisan storyboard	30
Gambar 2.26 Persiapan background	30
Gambar 2.27 Pembuatan kostum	31
Gambar 2.28 Pembuatan model tokoh	32
Gambar 2.29 Pembuatan ekspresi	32
Gambar 2.30 Pengaturan posisi karakter	33
Gambar 2.31 Tampilan Adobe After Effects CS3	34
Gambar 2.32 Tampilan Adobe Premiere Pro CS3	35
Gambar 2.33 Tampilan Adobe Photoshop CS3	35
Gambar 3.1 Perancangan Karakter Miki	41
Gambar 3.2 Perancangan Karakter Bloby	42
Gambar 3.3 Miki	47
Gambar 3.4 Bloby	47
Gambar 4.1 setting ukuran background	55
Gambar 4.2 Background putih	55
Gambar 4.3 Awal bulatan Miki dan Bloby	56
Gambar 4.4 Miki dan Bloby	56
Gambar 4.5 Insert gambar	57
Gambar 4.6 Seleksi warna putih pada gambar	57
Gambar 4.7 Miki dan Bloby sudah editing	57
Gambar 4.8 penyatuan karakter	58
Gambar 4.9 Urutan untuk Animasi	58
Gambar 4.10 penyatuan semua karakter satu scene	59
Gambar 4.11 Ekspresi Miki yang kesal	60
Gambar 4.12 Ekspresi Miki senyum	60

Gambar 4.13 Ekspresi Bloby serius dan Miki kaget	60
Gambar 4.14 Ekspresi Miki yang bingung	61
Gambar 4.15 Ekspresi Bloby gembira	61
Gambar 4.16 Ekspresi Miki yang sedih dan Bloby yang senang	61
Gambar 4.17 Posisi awal kamera tetap	62
Gambar 4.18 Perpindahan gerakan	63
Gambar 4.19 Gerakan tiap frame	63
Gambar 4.20 Urutan penyusunan gambar	64
Gambar 4.21 New project	64
Gambar 4.22 composition setting	65
Gambar 4.23 Import file	65
Gambar 4.24 Urutan gambar untuk dibuat animasi	66
Gambar 4.25 Frame semua gambar masih sama	66
Gambar 4.26 Editing tiap frame	66
Gambar 4.27 proses make movie tiap frame	67
Gambar 4.28 setting Output movie	67
Gambar 4.29 Tampilan Render movie	68
Gambar 4.30 Render movie sedang berjalan	68
Gambar 4.31 Hasil Render	69
Gambar 4.32 Custom setting	69
Gambar 4.33 New Project	69
Gambar 4.34 Import File	70
Gambar 4.35 Editing timing video	70
Gambar 4.36 Membuat teks	70
Gambar 4.37 penambahan teks pada video	71

Gambar 4.38 Setting timing teks dan penambahan effect	71
Gambar 4.39 Pengambilan Effects Barn Doors	72
Gambar 4.40 Bola Orange	72
Gambar 4.41 Bola Ungu	72
Gambar 4.42 Save As PNG	73
Gambar 4.43 Posisi Bola Orange	73
Gambar 4.44 Posisi Bola Ungu	73
Gambar 4.45 Effects Zoom Trails	73
Gambar 4.46 Teks Penutup	74
Gambar 4.47 Scene Terakhir	75
Gambar 4.48 Tampilan Open Adobe Soundbooth CS3	75
Gambar 4.49 Insert File Sound	76
Gambar 4.50 Sound masuk ke editor	76
Gambar 4.51 Cut/Copy sound	76
Gambar 4.52 Save As sound	77
Gambar 4.53 Option MP3	77
Gambar 4.54 import object	78
Gambar 4.55 Import sound	78
Gambar 4.56 Penyusunan Timing Audio dan Video	78
Gambar 4.57 Make Movie	79
Gambar 4.58 Export setting	79
Gambar 4.59 Proses Rendering semua Video	79
Gambar 4.60 Hasil Movie	80

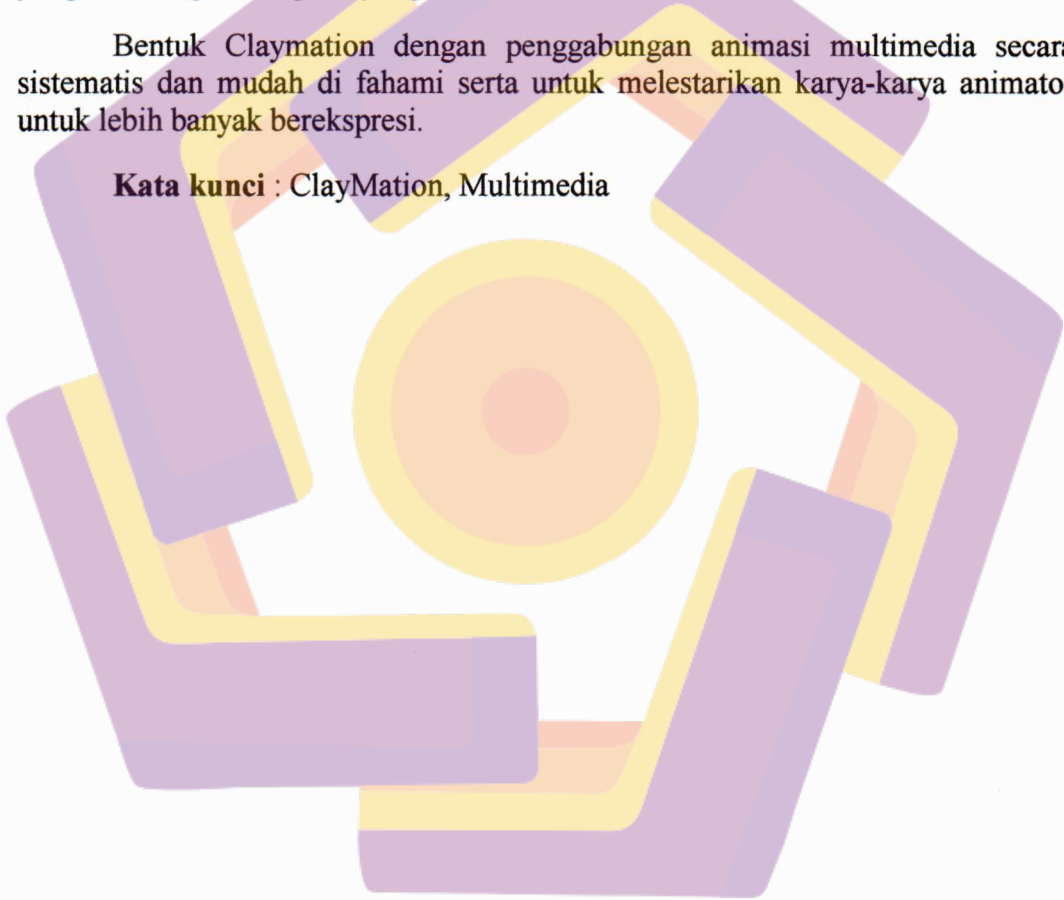
INTISARI

Dalam penyampaian informasi terdapat metode dan teknik yang beragam dan menarik dari teknik penyampaian pesan atau informasi dalam media tersebut masing - masing memiliki kelebihan dibandingkan dengan yang lain.

Animasi claymation ini walaupun namanya clay (tanah liat), yang dipakai bukanlah tanah liat biasa. Animasi ini memakai plasticin, bahan lentur seperti permen karet yang dalam animasi clay dibuat dengan memakai rangka khusus untuk kerangka tubuhnya, lalu kerangka tersebut ditutup dengan plasticine sesuai bentuk tokoh yang ingin dibuat. Bagian-bagian tubuh kerangka ini, seperti kepala, tangan, kaki, bisa dilepas dan dipasang lagi. Setelah tokoh-tokohnya siap, lalu difoto gerakan per gerakan. Foto-foto tersebut lalu digabung menjadi gambar yang bisa bergerak seperti yang kita tonton di film Animasi.

Bentuk Claymation dengan penggabungan animasi multimedia secara sistematis dan mudah di fahami serta untuk melestarikan karya-karya animator untuk lebih banyak berekspresi.

Kata kunci : ClayMation, Multimedia



ABSTRACT

In the submission of information there are various methods and techniques and draws from techniques of delivery of messages or information in the respective media has advantages compared to the other.

Despite its name, this claymation animated clay (clay), which is used is not the ordinary clay. This animation wearing elastic materials, such as the plasticin gum in claymation made by wearing a special order for her body frame, then the frame is covered with plasticine figures who want to match is made. Body parts of this framework, such as the head, hands, feet, could be removed and installed again. After the characters were ready, and then photographed movement by movement. The photos were then merged into a picture that can be moved as we had seen in the animated film.

Claymation form with merger of multimedia animation in a systematic and easily understand as well as to preserve the works of animators for more expression.

Keywords: *Multimedia, ClayMation*

