

**PEMBAHASAN *COMPOSITING* PADA PEMBUATAN FILM
ANIMASI *CLAYMATION "INNERCHILD"***

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

IKHSAN NURROKHMAN

17.82.0103

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**PEMBAHASAN *COMPOSITING* PADA PEMBUATAN FILM
ANIMASI *CLAYMATION "INNERCHILD"***

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

IKHSAN NURROKHMAN

17.82.0103

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBAHASAN *COMPOSITING* PADA PEMBUATAN
FILMANIMASI *CLAYMATION "INNERCHILD"***

yang disusun dan diajukan oleh

IKHSAN NURROKHMAN

17.82.0103

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Mei 2024

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBAHASAN *COMPOSITING* PADA PEMBUATAN
FILMANIMASI *CLAYMATION "INNERCHILD"*

yang disusun dan diajukan oleh

IKHSAN NURROKHMAN

17.82.0103

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Mei 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

Haryoko, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302286

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Mei 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Ikhsan Nurrokhman
NIM : 17.82.0103

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Pembahasan *Compositing* Pada Pembuatan Film Animasi
*Claymation "Innerchild"***

Dosen Pembimbing : Agus Purwanto, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta,

Yang Menyatakan,



Ikhsan Nurrokhman

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan nikmat sehat, ilmu, dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di Universitas Amikom Yogyakarta. Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Kedua orang tua penulis, Ibu Suharyani dan Bapak Agus Setiyanto yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan inspirasi tiada henti kepada penulis.
2. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing, yang telah meluangkan waktu untuk memberikan kontribusi ilmu dalam membimbing penulis, baik dalam bentuk materi, saran, maupun masukan kepada penulis untuk kepentingan skripsi ini.
3. Ibu dan Bapak selaku dosen penguji yang telah memberikan saran dan masukan kepada penulis untuk perbaikan skripsi ini.
4. Seluruh dosen dan staf administrasi program studi Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Seluruh rekan mahasiswa angkatan 2017, yang selalu berbagi canda tawa namun penuh ilmu dan inspirasi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat terbuka terhadap masukan dan kritik yang membangun untuk kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat dan menjadi bagian kecil dari perkembangan ilmu pengetahuan di bidang teknologi informasi.

Yogyakarta, Maret 2024

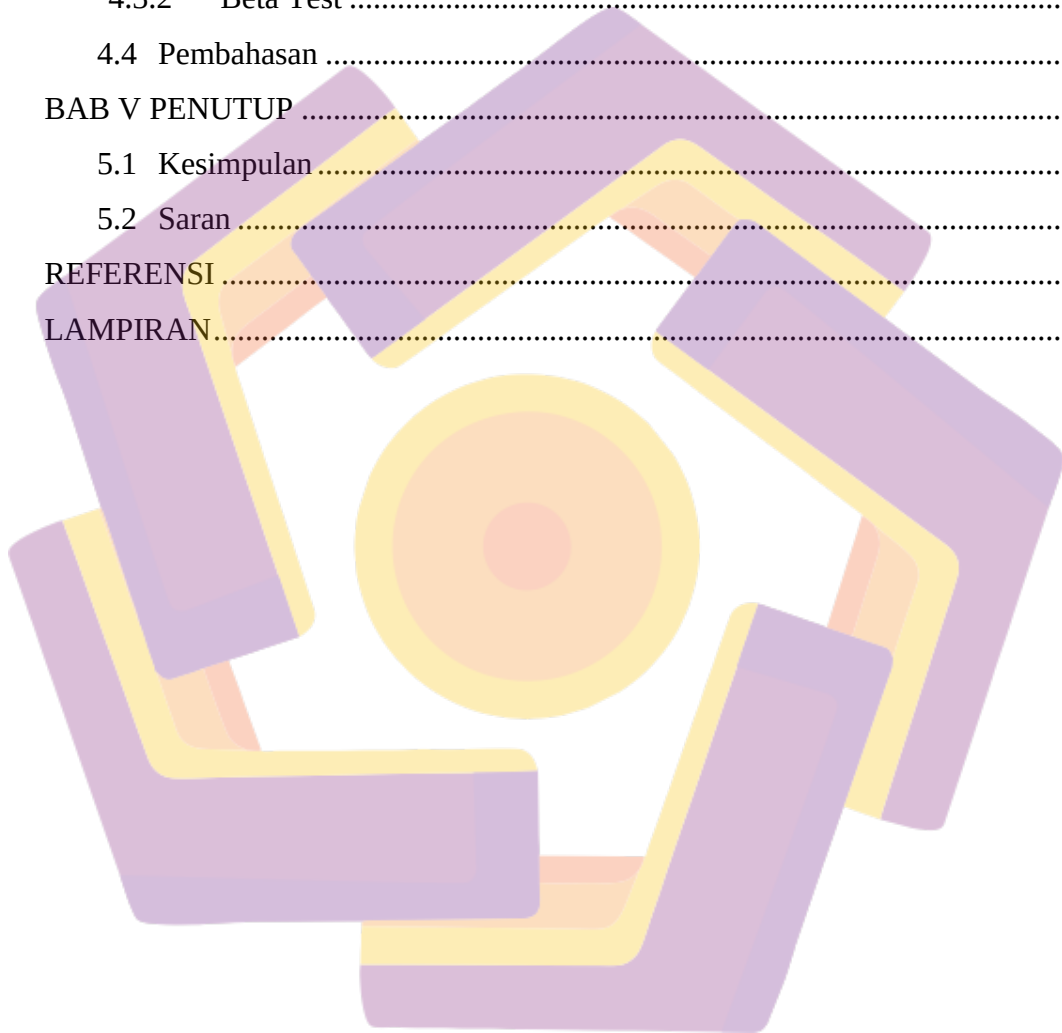
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR ISTILAH	xiii
INTISARI	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.6 Sistematika Penulisan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Studi Literatur	9
2.2 Dasar Teori	15
2.2.1 Multimedia.....	15
2.2.2 Animasi	16
2.2.3 Teknik Animasi <i>Stop motion</i>	18
2.2.4 Teknik Animasi <i>Claymation</i>	19
2.2.5 Konsep Dasar Komposisi.....	19
2.2.6 <i>Green Screen</i>	20
2.2.7 <i>Keying dan Masking</i>	21

2.2.8	Aplikasi Pendukung	22
2.2.9	<i>Inner Child</i>	23
2.3	Kebutuhan Sistem	23
2.3.1	Kebutuhan Fungsional	23
2.3.2	Kebutuhan Non-Fungsional	23
2.4	Produksi Animasi	24
2.5	Evaluasi Animasi	25
2.5.1	Alpha Test	25
2.5.2	Beta Test	26
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		27
3.1	Alur Penelitian	27
3.2	Pengumpulan Data	28
3.2.1	Sinopsis Cerita	28
3.2.2	Analisis Cerita	29
3.2.3	Referensi	30
3.3	Analisis Kebutuhan	31
3.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	31
3.3.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	32
3.4	Perancangan (Pra-Produksi)	34
3.4.1	Ide	34
3.4.2	Tema	35
3.4.3	<i>Logline</i>	35
3.4.4	<i>Storyboard</i>	35
3.4.5	Naskah	37
3.4.6	Pengembangan Karakter	40
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		44
4.1	Produksi	44
4.1.1	Pembuatan <i>Layout/Set</i>	44
4.1.2	Pemilihan Objek dan Pengambilan Gambar	45
4.1.3	<i>Sound</i>	45
4.2	Pasca-Produksi	46

4.2.1	<i>Compositing</i>	46
4.2.2	<i>Editing</i>	58
4.2.3	<i>Rendering</i>	63
4.3	Evaluasi Media	64
4.3.1	Alpha Test	64
4.3.2	Beta Test	70
4.4	Pembahasan	76
BAB V PENUTUP		79
5.1	Kesimpulan	79
5.2	Saran	80
REFERENSI		81
LAMPIRAN		84



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	13
Tabel 4.1 Hasil pemenuhan kebutuhan fungsional	69
Tabel 4.2 Instrumen penilaian kelayakan video animasi “Innerchild”	70
Tabel 4.3 Profil responden	71
Tabel 4.4 Kategori indeks kelayakan	72
Tabel 4.5 Hasil penilaian aspek kebenaran, keluasaan, dan kedalaman materi.....	72
Tabel 4.6 Hasil penilaian aspek visual/tampilan video.....	73
Tabel 4.7 Hasil penilaian aspek audio	74
Tabel 4.8 Hasil penilaian aspek bahasa	75



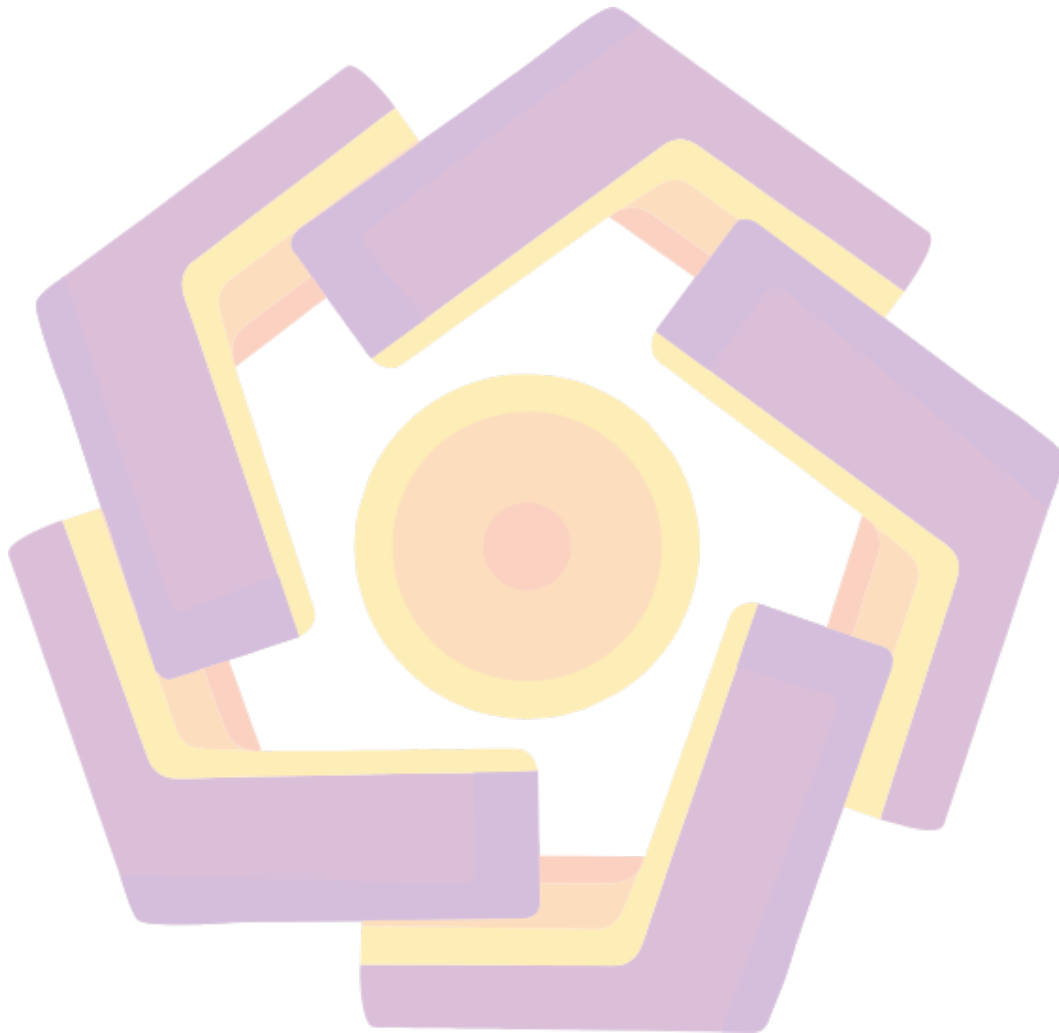
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Penelitian	27
Gambar 3.2 Film pendek “Wallace & Gromit”	30
Gambar 3.3 Serial animasi “Shaun The Sheep”	31
Gambar 3.4 Storyboard 1 animasi “Innerchild”	36
Gambar 3.5 Storyboard 2 animasi “Innerchild”	36
Gambar 3.6 Storyboard 3 animasi “Innerchild”	36
Gambar 3.7 Storyboard 4 animasi “Innerchild”	37
Gambar 3.8 Storyboard 5 animasi “Innerchild”	37
Gambar 3.9 Prototype dari karakter utama animasi “Innerchild”	41
Gambar 3.10 Tampak depan dan tampak belakang karakter pria dewasa	41
Gambar 3.11 Tampak samping karakter pria dewasa	41
Gambar 3.12 Tampak depan dan tampak belakang karakter anak-anak	42
Gambar 3.13 Tampak samping karakter anak-anak	42
Gambar 3.14 Hasil pembuatan objek-objek pendukung	42
Gambar 3.15 Hasil pembuatan objek tangan raksasa	43
Gambar 4.1 Persiapan latar belakang <i>green screen</i> pada animasi “Innerchild”	44
Gambar 4.2 Proses pengambilan gambar sebuah <i>frame</i>	45
Gambar 4.3 Penyusunan salah satu <i>frame</i> animasi “Innerchild”	47
Gambar 4.4 Proses <i>editing</i> penghilangan objek tambahan	47
Gambar 4.5 Pengaturan <i>output</i> video animasi <i>stop motion</i> “Innerchild”	48
Gambar 4.6 Impor <i>footage</i> di Adobe After Effects	49
Gambar 4.7 Menu <i>Composition</i> di Adobe After Effects	50
Gambar 4.8 Pengaturan <i>Composition</i> di Adobe After Effects	50
Gambar 4.9 <i>Drag and drop footage</i> ke dalam komposisi di Adobe After Effects	51
Gambar 4.10 <i>Effect Keylight</i> di Adobe After Effects	52
Gambar 4.11 Pemilihan warna <i>Effect Keylight</i> di Adobe After Effects	52
Gambar 4.12 Penyesuaian <i>Screen Gain</i> di Adobe After Effects	52
Gambar 4.13 Penambahan elemen komposisi di Adobe After Effects	53
Gambar 4.14 Pemotongan elemen dengan <i>Split Layer</i> di Adobe After Effects	53
Gambar 4.15 Menu <i>masking</i> di Adobe After Effects	54
Gambar 4.16 Pemilihan <i>Inverted Masking</i> di Adobe After Effects	54
Gambar 4.17 Penggunaan <i>Remove All Mask</i> di Adobe After Effects	55

Gambar 4.18 Penggunaan <i>Rectangle Tool</i> di Adobe After Effects	56
Gambar 4.19 Penambahan elemen “lampu dalam kegelapan” di objek pintu	56
Gambar 4.20 Penambahan elemen meja di objek mobil mainan	57
Gambar 4.21 Penambahan elemen “bintang di kegelapan malam” pada objek jendela ...	57
Gambar 4.22 Pembuatan <i>Sequence</i> di Adobe Premiere.....	58
Gambar 4.23 Penggunaan <i>Razor Tool</i> di Adobe Premiere	59
Gambar 4.24 Menu <i>Speed Duration</i> untuk memilih opsi <i>Reverse Speed</i> di Adobe Premiere	59
Gambar 4.25 Efek <i>Cross Dissolve</i> di Adobe Premiere.....	60
Gambar 4.26 Efek <i>Exponential Fade</i> di Adobe Premiere	60
Gambar 4.27 Penambahan efek karakter “ <i>angry</i> ”	61
Gambar 4.28 Penyesuaian kecepatan efek di Adobe Premiere.....	61
Gambar 4.29 Penambahan konten edukasi di awal dan akhir video.....	62
Gambar 4.30 Penerapan seluruh efek pada animasi	62
Gambar 4.31 <i>Export</i> video ke format yang diinginkan di Adobe Premiere.....	63
Gambar 4.32 Penggunaan format H.264 dan <i>Preset Hight Bitrate</i>	64
Gambar 4.33 Prinsip <i>anticipation</i> pada adegan karakter membuka pintu	65
Gambar 4.34 Prinsip <i>staging</i> pada adegan kemunculan tangan raksasa	65
Gambar 4.35 Penerapan <i>straight ahead action and pose to pose</i> pada pergerakan karakter saat berjalan	66
Gambar 4.36 Penerapan <i>slow in and slow out</i> pada pergerakan karakter saat mulai berjalan	66
Gambar 4.37 Penerapan <i>follow through and overlapping action</i> pada gerakan dasi ketika karakter hendak tidur	67
Gambar 4.38 Penerapan <i>timing</i> pada adegan tangan raksasa yang ingin menangkap anak kecil	67
Gambar 4.39 Penerapan <i>secondary action</i> pada adegan karakter berjalan.....	68
Gambar 4.40 Penerapan <i>exaggeration</i> pada adegan ketika karakter seolah terjatuh dari ketinggian	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Link Video Hasil Pengerjaan Animasi	83
Lampiran 2. <i>Capture</i> proses <i>editing</i> video animasi di Adobe Premiere dan Adobe After Effects	84
Lampiran 2. Link Kuesioner dan Hasil pengisian kuesioner setiap responden	88



DAFTAR ISTILAH

<i>Animasi</i>	Proses pembuatan gambar bergerak atau ilusi gerak dari serangkaian gambar yang berbeda.
<i>Character effect</i>	Efek visual tambahan yang diterapkan pada karakter untuk meningkatkan ekspresi dan karakteristiknya.
<i>Claymation</i>	Teknik animasi yang menggunakan model tanah liat sebagai karakternya.
<i>Editing</i>	Proses pengaturan dan pengolahan gambar atau suara untuk membuat film atau video.
<i>Frame</i>	Satu gambar individu dalam urutan gambar yang disusun untuk menciptakan ilusi gerakan dalam animasi.
<i>Green screen</i>	Layar hijau yang digunakan sebagai latar belakang yang nantinya akan diganti dengan latar belakang atau elemen lain melalui proses keying.
<i>Inner child</i>	Konsep psikologis tentang bagian dalam diri seseorang yang mempertahankan sifat dan perasaan masa kanak-kanak.
<i>Keying</i>	Proses menghapus latar belakang atau elemen tertentu dari gambar atau video untuk menggantikannya dengan elemen lain.
<i>Lighting</i>	Pengaturan cahaya dalam produksi film atau animasi untuk menciptakan suasana tertentu atau menyoroti elemen penting.
<i>Masking</i>	Teknik untuk membatasi area tertentu dari sebuah lapisan (layer) sehingga hanya bagian tertentu dari lapisan tersebut yang terlihat.
<i>Molding</i>	Proses membentuk objek dari bahan seperti tanah liat atau plastisin.
<i>Plastisin</i>	Bahan modeling lunak yang digunakan untuk membuat model atau karakter dalam animasi.

<i>Rigging</i>	Proses menambahkan struktur internal ke model karakter agar dapat diatur dan bergerak dengan lebih mudah.
<i>Sculpting</i>	Proses membuat atau membentuk objek tiga dimensi dari bahan seperti tanah liat atau plastisin.
<i>Software</i>	Program komputer yang digunakan dalam produksi film atau animasi.
<i>Sound effect</i>	Suara buatan yang ditambahkan dalam produksi film atau animasi untuk menciptakan efek tertentu.
<i>Stop motion</i>	Teknik animasi di mana objek diam diambil gambar secara berurutan untuk menciptakan ilusi gerakan.
<i>Storyboard</i>	Serangkaian gambar atau ilustrasi yang menunjukkan urutan visual dari adegan dalam sebuah film atau animasi, digunakan sebagai panduan visual selama produksi.



INTISARI

Teknik animasi *claymation*, yang merupakan sub-genre dari teknik *stop motion*, saat ini telah banyak digunakan dalam produksi film animasi. Namun, masih banyak animator khususnya pada animasi *stop motion* berbasis *claymation* yang belum memanfaatkan teknik komposisi dengan baik karena tidak mempertimbangkan aspek penting komposisi, seperti *keying*, *masking*, *sound effect*, dan *character effect*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan teknik komposisi dalam produksi animasi *claymation*, dengan fokus pada analisis terhadap animasi "*Innerchild*" yang khusus dibuat untuk penelitian ini. Metode yang digunakan adalah observasi terhadap hasil pembuatan animasi *claymation* "*Innerchild*" yang telah dilakukan peneliti. Analisis terhadap penggunaan teknik komposisi dalam "*Innerchild*" menunjukkan bahwa teknik komposisi memegang peranan penting. Teknik *keying* memungkinkan animator untuk mengganti latar belakang secara dinamis, menciptakan suasana yang sesuai dengan alur cerita dan emosi karakter. *Masking* memberikan kontrol lebih lanjut terhadap visibilitas dan interaksi antara elemen-elemen dalam adegan, serta menyoroti bagian-bagian penting dari karakter atau objek. *Sound effect* memberikan dimensi audio yang mendalam, memperkuat atmosfer dan emosi yang ingin disampaikan dalam animasi. Sementara itu, *character effect* menambahkan aspek visual tambahan pada karakter, memperdalam pengalaman penonton terhadap perubahan emosional karakter. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa teknik-teknik komposisi memegang peranan penting dalam menciptakan animasi yang menarik dan memikat, serta memperdalam karakter *inner child*. Hasil evaluasi media *alpha test* menunjukkan bahwa video animasi ini telah mampu memenuhi kebutuhan fungsional yang ditetapkan. Hasil evaluasi media *beta test* juga menunjukkan bahwa video animasi ini termasuk kategori dengan indeks kelayakan sangat baik dengan nilai 87,14%. Penerapan teknik-teknik komposisi secara signifikan mempengaruhi kualitas keseluruhan dari animasi "*Innerchild*", memberikan hasil yang memuaskan sesuai dengan tujuan penelitian. Oleh karena itu, pemahaman yang lebih baik tentang penggunaan teknik komposisi dalam produksi animasi *claymation* dapat membantu meningkatkan kualitas dan daya tarik dari karya animasi yang dihasilkan di masa mendatang.

Kata kunci: animasi, *claymation*, *innerchild*, komposisi

ABSTRACT

Claymation animation technique, a sub-genre of stop motion technique, is currently widely utilized in the production of animated films. However, many animators, particularly those working with claymation-based stop motion animation, have not effectively utilized compositional techniques due to neglecting key compositional aspects such as keying, masking, sound effects, and character effects. This research aims to analyze the utilization of compositional techniques in claymation animation production, focusing on the analysis of the animation "Innerchild" specifically created for this study. The methodology employed is qualitative, involving observation of the process of creating the claymation animation "Innerchild" conducted by the researcher. The analysis of the utilization of compositional techniques in "Innerchild" indicates the significant role these techniques play. Keying technique enables animators to dynamically change backgrounds, creating atmospheres that align with the storyline and character emotions. Masking provides further control over the visibility and interaction of elements within scenes, highlighting crucial parts of characters or objects. Sound effects add depth to the audio dimension, reinforcing the desired atmosphere and emotions conveyed in the animation. Meanwhile, character effects introduce additional visual aspects to characters, deepening the audience's experience of character emotional changes. Based on these analyses, it can be concluded that compositional techniques play a crucial role in creating captivating and engaging animations, as well as enhancing the depth of the inner child character. The alpha test media evaluation results indicate that this video has been able to meet the established functional requirements. The beta test media evaluation results also indicate that this animated video falls within the category of excellent feasibility with a score of 87.14%. The implementation of compositional techniques significantly influences the overall quality of the "Innerchild" animation, yielding satisfactory results aligned with the research objectives. Therefore, a better understanding of the utilization of compositional techniques in claymation animation production can contribute to enhancing the quality and appeal of future animation works.

Keywords: animation, claymation, innerchild, composition