

PEMBUATAN FILM ANIMASI “DUNIA KERTAS” DENGAN TEKNIK STOP  
MOTION MENGGUNAKAN PAPER-CRAFT

SKRIPSI



disusun oleh  
Ivan Setiawan  
14.11.8357

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

2019

PEMBUATAN FILM ANIMASI “DUNIA KERTAS” DENGAN TEKNIK STOP  
MOTION MENGGUNAKAN PAPER-CRAFT

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar sarjana  
Pada Program Studi Informatika



disusun oleh  
Ivan Setiawan  
14.11.8357

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

2019

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN FILM ANIMASI “DUNIA KERTAS” DENGAN TEKNIK  
STOP MOTION MENGGUNAKAN PAPER CRAFT**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ivan Setiawan**

**14.11.8357**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 09 Mei 2019

**Dosen Pembimbing,**

  
**Agus Purwanto, M.Kom**  
**NIK. 190302229**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN FILM ANIMASI “DUNIA KERTAS” DENGAN TEKNIK  
STOP MOTION MENGGUNAKAN PAPER CRAFT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ivan Setiawan**

**14.11.8357**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 16 Mei 2019

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Rizqi Sukma Kharisma , M.Kom**  
NIK. 190302205

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

**Agus Purwanto, M.Kom**  
NIK. 190302229

**Tanda Tangan**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 21 Mei 2019

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Krisnawati, S.Si, M.T.**  
NIK. 190302038

## 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, 21 Mei 2019



Ivan Setiawan

NIM. 14.11.8357

## MOTTO

"Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua."  
(Aristoteles)

"Harga kebaikan manusia adalah diukur menurut apa yang telah dilaksanakan/diperbuatnya"  
(Ali Bin Abi Thalib)

"Apabila Anda berbuat kebaikan kepada orang lain, maka Anda telah berbuat baik terhadap diri sendiri."  
(Benyamin Franklin)

“Lebih baik terlambat daripada tidak wisuda sama sekali.”  
(Anonim)

“Saya datang, saya bimbingan, saya ujian, saya revisi dan saya menang.”  
(Anonim)

## PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala nikmat, hidayah, dan kesempatan untuk menimba ilmu, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Dalam penyusunan skripsi ini penulis telah banyak dibantu, dibimbing, serta didukung oleh berbagai pihak. Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Seluruh anggota keluarga, bapak, ibu, serta adik tercinta yang selalu mendukung saya dalam proses penyusunan skripsi ini.
2. Teman-teman dari kelas 14-S1TI-12, Kontrakan Atlet yang telah memberikan banyak dukungan dan saran dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Teruntuk Ayu Astuti Wulansari yang selalu menjadi teman saya bercerita.
4. Semua pihak yang mendukung saya, baik secara langsung maupun tidak langsung.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan yang Maha Esa Allah *Subhannahu Wata'ala*, berkat rahmat dan kasih-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pembuatan Film Animasi Dunia Kertas Dengan Teknik Stop Motion Menggunakan Papercraft” dengan baik.

Penulisan skripsi ini dilakukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer (S. Kom) Fakultas Ilmu Komputer di Universitas Amikom Yogyakarta. terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari bantuan serta dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis ucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. Allah *Subhannahu Wata'ala*, yang telah memberikan rahmat dan kasih yang tak terhingga.
2. Ibu dan Bapak yang selalu menyayangi dan mendukung baik moril maupun materil.
3. Adib Ramadhan, adik penulis satu-satunya
4. Dosen pembimbing, bapak Agus Purwanto, M.Kom. Yang sudah membimbing penulis selama proses pengerjaan skripsi ini.
5. Saudara Amri Furqoni selaku teman saya yang sebentar lagi akan menempuh jenjang S2 yang telah membantu baik itu berupa motivasi maupun materil.



6. Galih Pambudi Wicaksana dan Juan Wira Buana yang telah membantu penulis dalam memberikan ide serta masukan sehubungan dengan skripsi yang dibuat.
7. Kontrakan Atlet yang selalu berjuang bersama baik saat susah maupun senang.
8. *Crew* PANEN production yang ngeselin tetapi selalu memberikan dukungan dengan cara yang unik.
9. Teruntuk Ayu Astuti Wulansari yang selalu memberi dukungan untuk penulis.
10. Spesial untuk GFriend, Momoland, Twice, Blackpink, Red Velvet dan IZ\*ONE yang mana musik mereka penulis dengarkan ketika mengerjakan skripsi.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk dunia pendidikan dan teknologi informasi.

Yogyakarta, 18 Mei 2019

Penulis,

IVAN SETIAWAN

NIM 14.11.8357

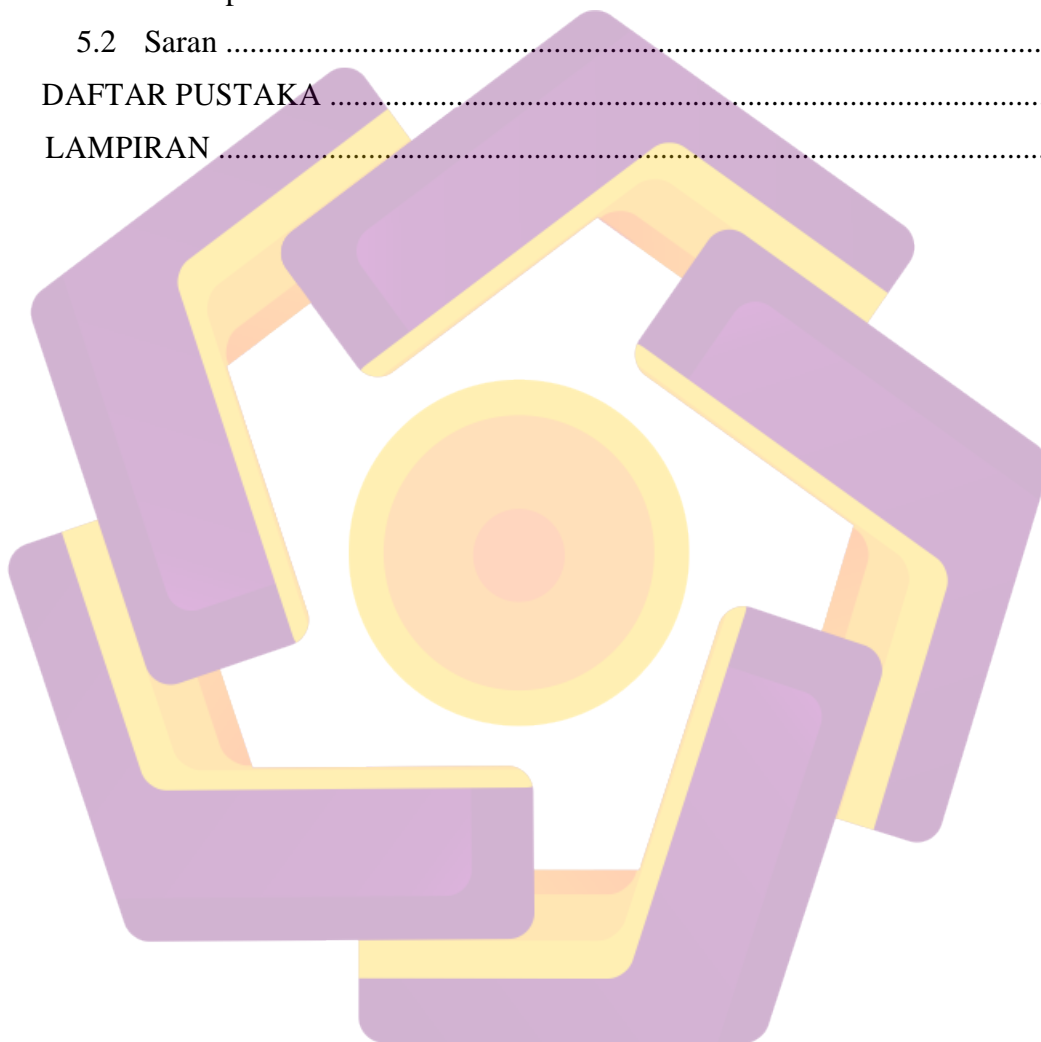
## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT .....	xvii
<b>BAB I .....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metode Penelitian .....	4
1.6.1 Pengumpulan Data .....	4
1.6.2 Analisa .....	4
1.6.3 Produksi .....	4
1.6.4 Evaluasi .....	5
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II .....</b>	<b>7</b>
<b>LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7

2.2	Konsep Dasar Animasi .....	8
2.2.1	Pengertian Animasi .....	8
2.2.2	Jenis-Jenis Animasi .....	8
2.2.3	Prinsip Animasi .....	12
2.3	Stopmotion .....	14
2.4	Papercraft .....	14
2.4.1	Paper Avatar .....	15
2.4.2	Paper Toy .....	15
2.4.3	Paper Replika .....	16
2.4.4	Paper Automata .....	17
2.5	Teknik Kamera .....	18
2.5.1	Teknik Membidik Kamera .....	18
2.6	Tahapan Pembuatan Film Animasi.....	20
2.6.1	Pra Produksi .....	21
2.6.2	Produksi .....	22
2.6.3	Pasca Produksi .....	23
2.7	Evaluasi .....	24
2.8	Skala Likert .....	25
2.9	Analisis Sistem .....	27
2.9.1	Analisis Kebutuhan Sistem .....	27
BAB III	.....	29
METODE PENELITIAN	.....	29
3.1	Gambaran Umum Penelitian .....	29
3.2	Pengumpulan Data .....	29
3.2.1	Uji Kelayakan Cerita .....	29
3.2.2	Referensi Cerita .....	37
3.3	Analisis Kebutuhan .....	40

3.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	41
3.3.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	42
3.3.2.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware) .....	42
3.3.2.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (Software) .....	43
3.3.2.3	Analisis Kebutuhan Sumber Daya Manusia (Brainware) .....	43
3.4	Tahapan Pra Produksi .....	43
3.4.1	Ide Cerita .....	43
3.4.2	Tema .....	44
3.4.3	Logline .....	44
3.4.4	Pembuatan Sinopsis .....	45
3.4.5	Diagram Scene .....	47
3.4.6	Naskah .....	47
3.4.7	Perancangan Storyboard .....	48
3.4.8	Perancangan Karakter .....	50
BAB IV	.....	51
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN HASIL	.....	51
4.1	Produksi .....	51
4.1.1	Membuat Gambar Stopmotion Green Screen .....	51
4.1.2	Membuat Gambar Stopmotion reguler .....	53
4.1.3	Membuat Suara .....	56
4.2	Pasca Produksi .....	57
4.2.1	Compositing .....	58
4.2.1.1	Compositing Scene Stopmotion Green Screen .....	58
4.2.1.2	Compositing Scene Stopmotion Reguler .....	63
4.2.2	Editing .....	65
4.3.3	Render .....	68
4.3	Evaluasi .....	68
4.3.1	Faktor Storytelling .....	69

4.3.2 Faktor Animasi .....	83
4.3.3 Implementasi .....	90
BAB V.....	91
PENUTUP .....	91
5.1 Kesimpulan .....	91
5.2 Saran .....	92
DAFTAR PUSTAKA .....	93
LAMPIRAN .....	96



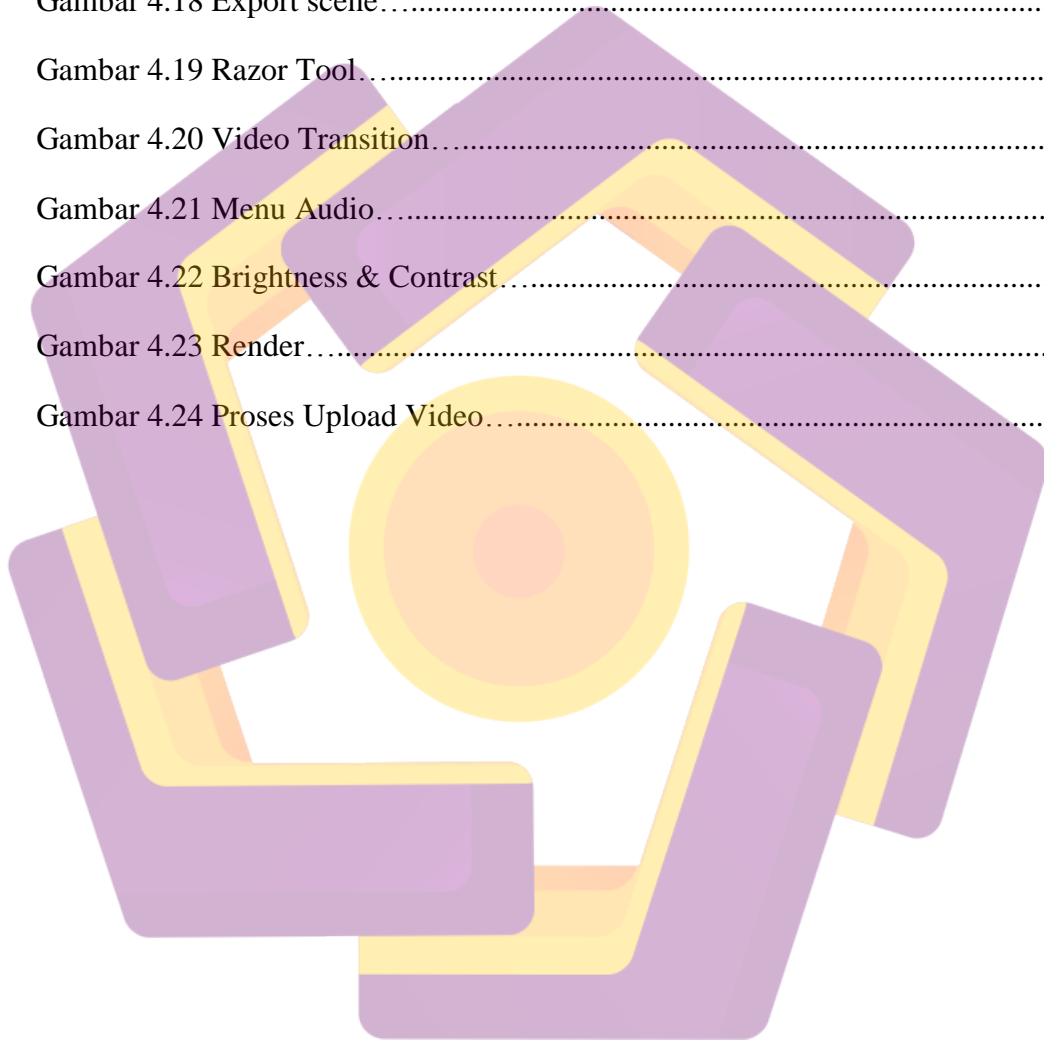
## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Keras Komputer .....	42
Tabel 3.1 Storyboard .....	48
Tabel 4.1 Kuesioner terhadap Faktor Story Telling .....	70
Tabel 4.2 Hasil penilaian dari responden awam terhadap faktor storytelling.....	71
Tabel 4.3 Tabel Bobot Nilai.....	72
Tabel 4.4 Tabel Presentase Nilai.....	72
Tabel 4.5 Hasil penilaian dari responden pakar terhadap faktor storytelling.....	77
Tabel 4.6 Tabel Bobot Nilai.....	78
Tabel 4.7 Tabel Presentase Nilai.....	78
Tabel 4.8 Kuesioner terhadap Faktor Story Animasi.....	84
Tabel 4.9 Hasil penilaian dari responden pakar terhadap faktor animasi.....	85
Tabel 4.10 Tabel Bobot Nilai.....	86
Tabel 4.11 Tabel Presentase Nilai.....	86

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Paper Avatar.....	15
Gambar 2.2 Paper Toy.....	16
Gambar 2.3 Paper Replika.....	17
Gambar 2.4 Paper Automata.....	17
Gambar 3.1 Gambaran Umum Proses Penelitian.....	29
Gambar 3.2 Film Kubo And The Two String.....	37
Gambar 3.3 The Nightmare Before Christmas.....	38
Gambar 3.4 Film The Lego.....	40
Gambar 3.5 Diagram Scene.....	47
Gambar 3.6 Karakter Vans.....	59
Gambar 4.1 Pembuatan gambar scene dengan greenscreen .....	52
Gambar 4.2 Pembuatan gambar scene latar belakang pengganti greenscreen.....	52
Gambar 4.3 Pembuatan gambar scene vans bergerak.....	53
Gambar 4.4 Pembuatan gambar scene vans terjatuh.....	54
Gambar 4.5 Pembuatan gambar scene vans menginjak kertas.....	55
Gambar 4.6 Pembuatan gambar scene kertas bertransformasi.....	55
Gambar 4.7 Situs Freesound.org.....	56
Gambar 4.8 Situs Audiomicro.com.....	57
Gambar 4.9 Pengaturan Sequence.....	58
Gambar 4.10 Automate to Sequence.....	59
Gambar 4.11 Mengatur Scale dan Position.....	60
Gambar 4.12 Export scene greenscreen.....	61
Gambar 4.13 Memasukkan effect ultra key kedalam video.....	61

Gambar 4.14 Mengatur key color.....	62
Gambar 4.15 Setelah proses keying.....	62
Gambar 4.16 Memasukkan gambar ke dalam sequence.....	63
Gambar 4.17 Mengatur Scale dan Position Frame.....	64
Gambar 4.18 Export scene.....	64
Gambar 4.19 Razor Tool.....	65
Gambar 4.20 Video Transition.....	66
Gambar 4.21 Menu Audio.....	67
Gambar 4.22 Brightness & Contrast.....	67
Gambar 4.23 Render.....	68
Gambar 4.24 Proses Upload Video.....	90





## INTISARI

Film merupakan sebuah karya seni sekaligus sebagai media penyampaian informasi dalam bentuk audiovisual yang dikemas sedemikian rupa lalu ditampilkan. Terdapat banyak macam film yang muncul saat ini salah satu diantaranya yaitu film animasi, dimana ada salah satu dari film animasi itu yang cukup populer yaitu animasi Stop Motion.

Teknik pada pembuatan stop motion ini cukup sederhana yaitu dengan cara menggabungkan beberapa potongan gambar yang nantinya akan disatukan dan menghasilkan sebuah ilusi gerakan. Pada film animasi stop motion biasanya sering menggunakan boneka sebagai objeknya. Boneka yang digunakan bisa dibuat dengan kertas, plastik, atau tanah liat.

Pada film animasi stop motion ini peneliti menggunakan media kertas sebagai pembuatan karakter objek yang akan dibuat menggunakan seni papercraft. Papercraft merupakan seni membuat sebuah objek dari bahan dasar kertas, dengan cara menggunting, melipat dan menempel pola yang telah didesain sedemikian rupa agar dapat menjadi bentuk yang kita inginkan. Oleh karena itu, bagaimanakah membuat film animasi stop motion dengan media kertas, dan menarikkah jika menggabungkan seni papercraft itu sendiri kedalam sebuah film animasi stop motion.

Kata Kunci: Film, Papercraft, Stop Motion

## ABSTRACT

*Film is a work of art as well as a medium of delivering information in the form of audiovisual that is packaged in such a way and then displayed. There are many kinds of movies that appear at this time one of them is an animated film, where there is one of the animated film that is quite popular animation Stop Motion..*

*The technique in making the stop motion is quite simple that is by combining several pieces of the image that will be united and produce an illusion of movement.*

*In motion movies stop motion usually often use the doll as its object. Dolls used can be made with paper, plastic, or clay. In this stop motion animated film researchers use paper media as a character creation object that will be created using papercraft art. Papercraft is the art of making an object from the basic material of paper, by cutting, folding and sticking patterns that have been designed in such a way that can be the shape we want. Therefore, how to make stop motion animated film with paper media, and interesting if combine papercraft art itself into a motion film stop motion.*

**Keyword:** *Film, Papercraft, Stop Motion*