

**PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI "BLUE" DENGAN
PENERAPAN *CLAYMATION***

SKRIPSI



disusun oleh

Faisal Fuadi

18.21.1202

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI "BLUE" DENGAN
PENERAPAN *CLAYMATION***

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Faisal Fuadi

18.21.1202

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI "BLUE" DENGAN
PENERAPAN *CLAYMATION***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Faisal Fuadi

18.21.1202

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Mei 2019

Dosen Pembimbing,



Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197

PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI "BLUE" DENGAN
PENERAPAN *CLAYMATION*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Faisal Fuadi

18.21.1202

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Juli 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Sudarmawan, S.T., M.T.
NIK. 190302035

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

Ike Verawati, M.Kom.
NIK. 190302237

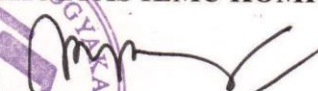
Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Agustus 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

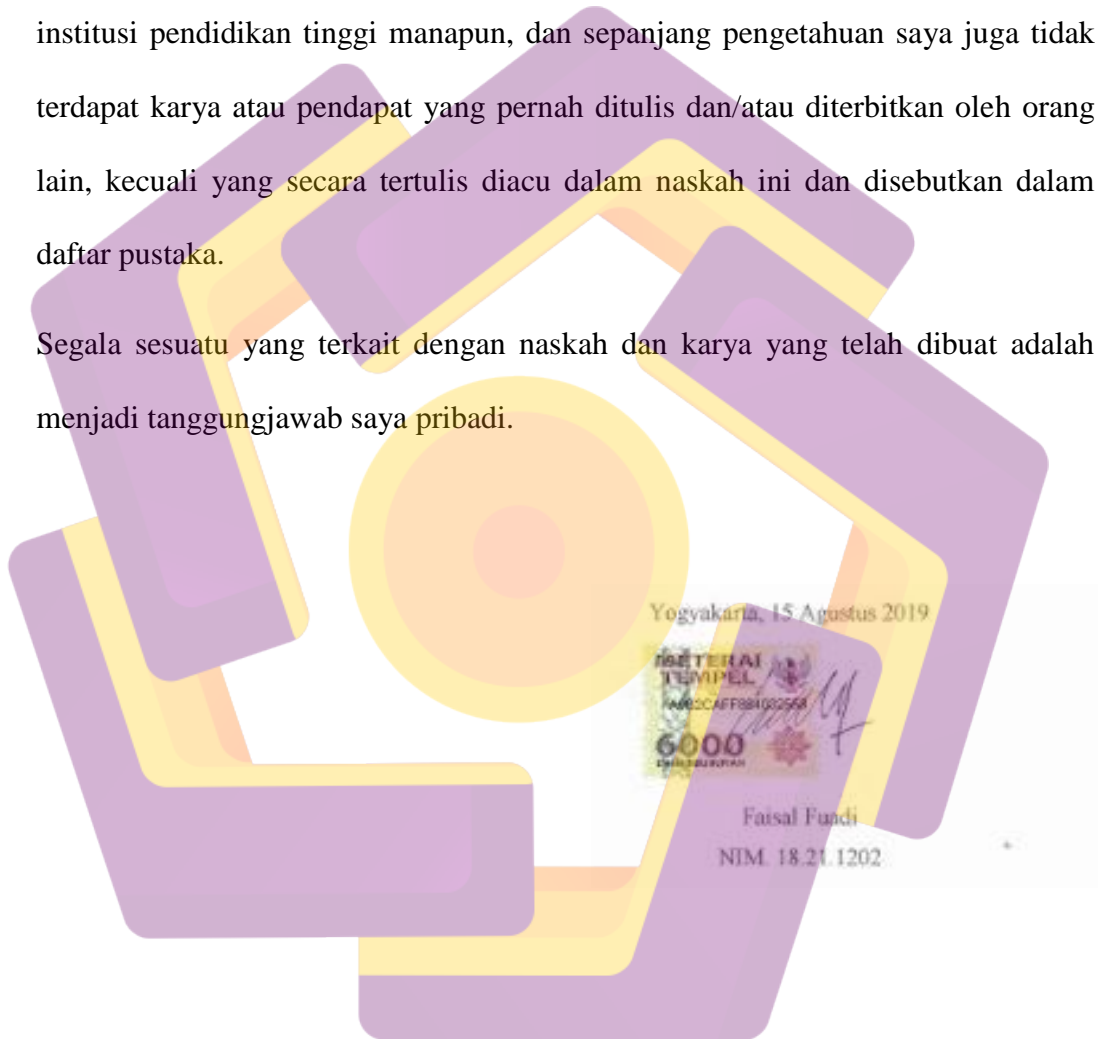



Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya sayasendiri (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.

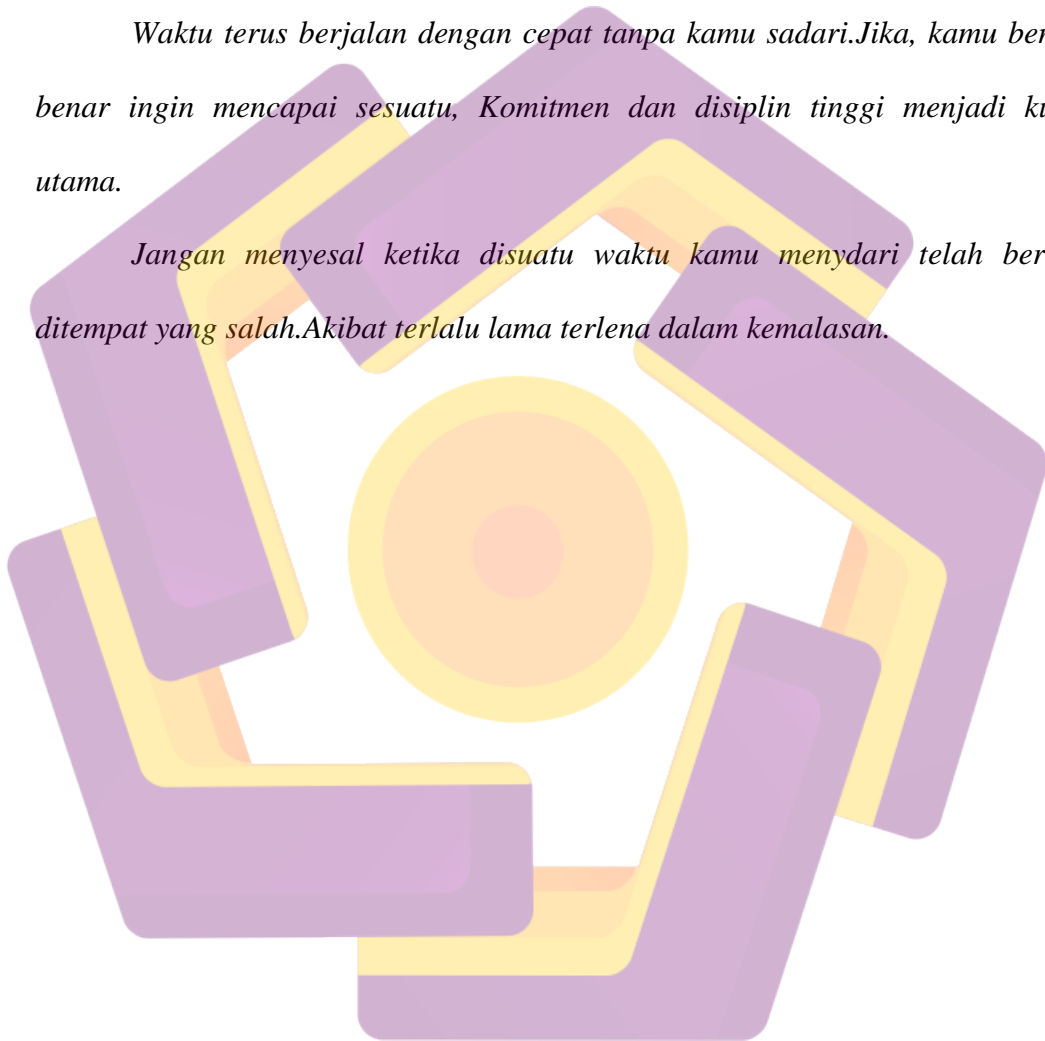


MOTTO

Kamu akan menyesal setelah menghitung berapa banyak waktu dan kesempatan yang kamu sia-siakan akibat kesenanganmu untuk menunda dan bekerja hanya sesuai mood

Waktu terus berjalan dengan cepat tanpa kamu sadari. Jika, kamu benar-benar ingin mencapai sesuatu, Komitmen dan disiplin tinggi menjadi kunci utama.

Jangan menyesal ketika disuatu waktu kamu menyadari telah berada ditempat yang salah. Akibat terlalu lama terlena dalam kemalasan.



PERSEMBAHAN

Segala puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas segala rahmat dan hidayahNya yang tak terhingga sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Adapaun karya ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua Orang tua saya dan saudara-saudara yang selalu mendukung.
2. Kepada sahabat saya gigin, dewi, dan tiwi yang selalu memberikan pengalaman baru di hidup saya.
3. Senior kost yang sudah membantu hidup di jogja.
4. Terima kasih kepada bapak kost yang sudah menjaga saya.
5. Seluruh teman-teman Elinerfour.
6. Terima kasih buat teman-teman dan senior di Amikom Music Organization, telah membantu mengasah kemampuan saya.
7. Para dosen, staff dan seluruh jajaran Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmu dan pengalaman hidup yang berharga.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur atas kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas nikmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pembuatan Film Pendek Animasi ”Blue” Dengan Penerapan *ClayMation*”** dengan baik.

Laporan skripsi ini penulis ajukan sebagai syarat kelulusan program studi Strata 1 Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.

Pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta, Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer dan Bapak Sudarmawan, M.T. selaku Ketua Program Studi S1 Informatika serta Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku Dosen Pembimbing.

Penulis menyadari bahwasannya skripsi ini masih ada kekurangan dan jauh dari sempurna. Untuk itu segala kritik dan saran sangat penulis harapkan demi kemajuan yang lebih baik dimasa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan ilmu pengetahuan untuk semua pihak.

Yogyakarta, 18 Agustus 2019

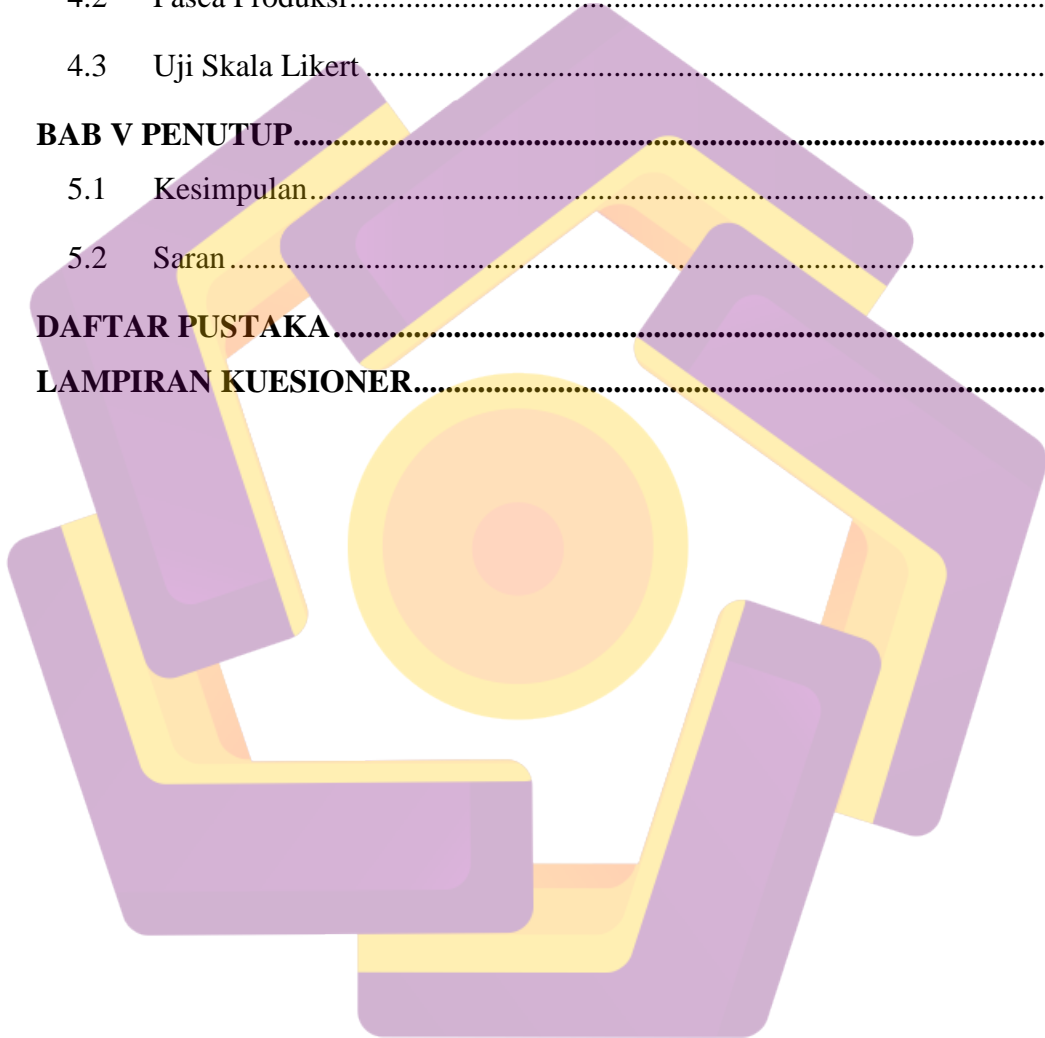
Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.5.2 Metode Analisis	3
1.5.3 Metode Perancangan	4
1.5.4 Metode Pengembangan	4
1.5.5 Metode Testing	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Dasar Teori	7

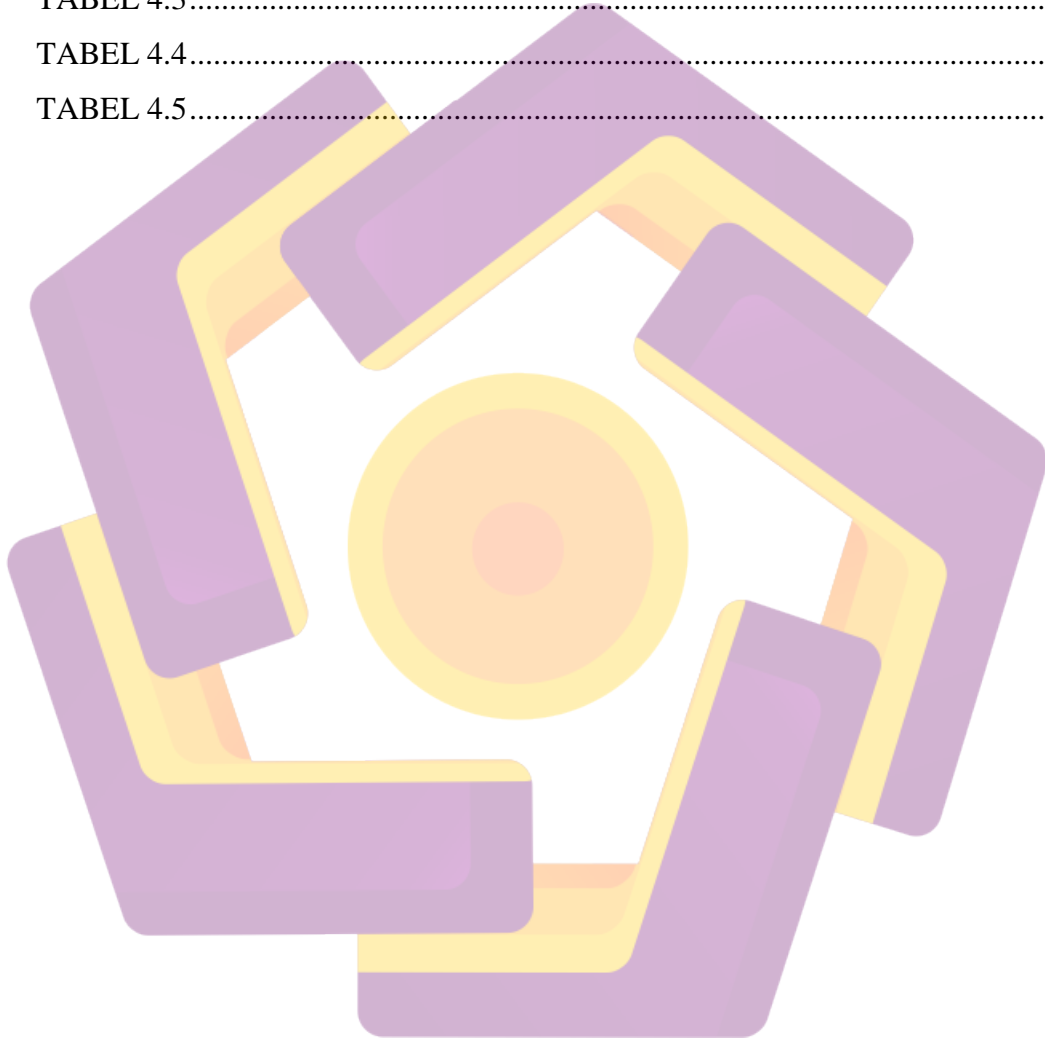
2.2.1	Pengertian Film	7
2.2.2	Pengertian Animasi	8
2.2.3	ClayMation.....	19
2.2.4	Visual Efek.....	27
2.3	Metode Analisis.....	27
2.4	Metode Perancangan	29
2.4.1	Tahap Pra Produksi	29
2.5	Metode Pengembangan	31
2.5.1	Tahap Produksi	31
2.5.2	Pasca Produksi	33
2.6	Metode Testing.....	34
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		34
3.1	Tinjauan Umum.....	34
3.2	Analisis	35
3.3	Analisis Kebutuhan Hardware.....	38
3.4	Analisis Kebutuhan Software	39
3.5	Alur Penelitian.....	40
3.6	Perancangan.....	41
3.6.1	Idea.....	41
3.6.2	Character Development.....	41
3.6.3	Script	42
3.6.4	Storyboard	43
3.6.5	<i>Sound Recorder</i>	45
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		46
4.1	Produksi.....	46

4.1.1	Merancang Desain Tokoh	46
4.1.2	Desain Standart Properti dan Vegetasi.....	53
4.1.3	<i>Layout</i>	54
4.1.4	<i>In Between</i>	55
4.2	Pasca Produksi.....	55
4.3	Uji Skala Likert.....	60
BAB V PENUTUP.....		66
5.1	Kesimpulan.....	66
5.2	Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA.....		67
LAMPIRAN KUESIONER.....		69



DAFTAR TABEL

TABEL 3.1.....	37
TABEL 3.2.....	38
TABEL 4.1.....	48
TABEL 4.2.....	50
TABEL 4.3.....	62
TABEL 4.4.....	63
TABEL 4.5.....	63



DAFTAR GAMBAR

Gambar2.1 <i>Solid Drawing</i>	9
Gambar2.2 <i>Timing And Spacing</i>	10
Gambar2.3 <i>Squash And Stretch</i>	10
Gambar2.4 <i>Anticipation</i>	11
Gambar2.5 <i>Slow In Dan Slow Out</i>	11
Gambar2.6 <i>Arcs</i>	12
Gambar2.7 <i>Secondary Action</i>	13
Gambar2.8 <i>Follow Through And Overlapping Action</i>	13
Gambar2.9 <i>Straight Ahead Action</i>	14
Gambar2.10 <i>Pose To Pose</i>	14
Gambar2.11 <i>Staging</i>	15
Gambar2.12 <i>Appeal</i>	15
Gambar2.13 <i>Exaggeration</i>	16
Gambar2.14 <i>Animasi Cell</i>	17
Gambar2.15 <i>Animasi Potongan</i>	17
Gambar2.16 <i>Animasi Stop Motion</i>	18
Gambar2.17 <i>Animasi Boneka</i>	18
Gambar2.18 <i>Wire Frame</i>	20
Gambar2.19 <i>Hinged Bars</i>	21
Gambar2.20 <i>Pembuatan Storyboard Dan Story Line</i>	22
Gambar2.21 <i>Persiapan Media Dan Space</i>	23
Gambar2.22 <i>Pembuatan Property Dan Kostum</i>	23
Gambar2.23 <i>Pembutan Model Dan Tokoh</i>	24
Gambar2.24 <i>Pengaturan Ekspresi</i>	25
Gambar2.25 <i>Pengaturan Posisi Karakter/Obyek</i>	25
Gambar2.26 <i>Visual Efek</i>	26
Gambar2.27 <i>Storyboard</i>	29
Gambar2.28 <i>Script</i>	30

Gambar3.1 Film Paranorman <i>Release</i> Tahun 2012	34
Gambar3.2 Film Shaun The Sheep <i>Release</i> Tahun 2007.....	35
Gambar3.3 <i>Printing Powder</i> Film Paranorman	36
Gambar3.4 Silikon Dan Resin Film Shaun The Sheep.....	36
Gambar3.5 Alur Penelitian	40
Gambar3.6 <i>Proses Menggambar</i>	41
Gambar3.7 <i>Character Development</i>	42
Gambar3.8 <i>Script</i>	42
Gambar3.9 <i>Storyboard</i>	43
Gambar4.1 Diagram Alur Produksi	46
Gambar4.2 Merancang Desain Tokoh	47
Gambar4.3 Karakter Gagal	48
Gambar4.4 Proses Pembuatan Kawat	51
Gambar4.5 Proses Akhir Kawat	52
Gambar4.6 Model Karakter	52
Gambar4.7 Sketsa Desain Awal <i>Stage</i>	53
Gambar4.8 <i>Stage</i>	54
Gambar4.9 <i>Inbetween</i>	55
Gambar4.10 Pengaturan Sequence	56
Gambar4.11 <i>Import File</i>	56
Gambar4.12 <i>Workspace</i>	57
Gambar4.13 <i>Effect</i>	57
Gambar4.14 <i>Speed Duration</i>	58
Gambar4.15 <i>Timeline</i>	58
Gambar4.16 <i>Open File</i>	49
Gambar4.17 <i>Opening Dan Credit</i>	49
Gambar4.18 <i>Eksport</i>	60
Gambar4.19 Standar Karakter	61
Gambar4.20 <i>Quesioner</i>	61

INTISARI

Film animasi sangat disukai oleh semua kalangan, apalagi untuk Indonesia sendiri tapi sayangnya untuk Industri Film Animasi di Indonesia saat ini masih jauh dari yang di harapkan. Karena Sebagian Film animasi masih mengimpor dari Negara lain yang lebih maju, dan juga membutuhkan dana yang sangat besar untuk pembuatannya. Untuk di Indonesia tidak banyak animator yang memilih membuat animasi dengan teknik ini.

Claymotion adalah tanah liat terbuat dari Plasticin yang dibuat menjadi karakter, atau objek tertentu. Dengan warna yang beraneka ragam, memanipulasi benda objek diam dan menjadi bergerak. Cara Pengimplementasian membuat film animasi pendek berjudul BLUE menggunakan tanah liat(clay animation) dengan teknik stopmotion.

Pembuatan film animasi ini bertujuan memberikan motivasi kepada anak-anak Indonesia agar mampu membuat film animasi sendiri tanpa perlu mengimpor dari negara lain. Dan juga untuk membantu menyebarkan tentang teknik stopmotion (claymotion) sehingga tidak kalah saing dengan film animasi lainnya. Peralatan yang di gunakan Camera DSLR, Mainan tanah liat, kawat, karton, gabus, lem perekat dll. Sedangkan Untuk software Menggunakan Adobe Premiere

Kata Kunci: Animasi, *Claymation*, *Stopmotion*, *Clay*.

ABSTRACT

Animated film was liked by all people, especially to Indonesia itself but unfortunately for Animation Film Industry in Indonesia is still far from what is expected. Because the majority of the animated movie still imports from other countries are more advanced, and also requires huge funds for its construction. Indonesia is not a lot to choose animators who create animation with this technique.

Claymation is clay made of Playdough made into a character, or a particular object. With a wide range of colors, manipulating objects become stationary and moving objects. Implementing a way to make short animated film titled BLUE clay (clay animation) with stop motion technique.

Making animated film aims to motivate children to be able to make Indonesia its own animated movie without the need to import from other countries. And also to help disseminate the stopmotion technique (claymotion) so it does not lose competitiveness with other animated films. Equipment used DSLR Camera, Toy clay, wire, cardboard, cork, glue etc.. While For Using Adobe Premiere.

Keyword : *Animated, Claymation, Stopmotion, Clay.*