

**PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D ROCK AND TROLL
MENGUNAKAN PENGGABUNGAN LIVESHOOT DAN
CLAYMOTION**

SKRIPSI



disusun oleh

Rendy Wibowo

11.12.5445

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D ROCK AND TROLL
MENGUNAKAN PENGGABUNGAN LIVESHOOT DAN
CLAYMOTION**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Rendy Wibowo

11.12.5445

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D ROCK AND TROLL
MENGUNAKAN PENGGABUNGAN LIVESHOOT DAN
CLAYMOTION**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rendy Teguh Wibowo

11.12.5445

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 31 Maret 2015

Dosen Pembimbing,



Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197

PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D ROCK AND TROLL
MENGGUNAKAN PENGGABUNGAN LIVESHOOT DAN
CLAYMOTION

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rendy Teguh Wibowo
11.12.5445

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Mei 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Hastari Utama, M.Cs
NIK. 190302230

Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302105

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 23 Mei 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

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.

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

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

Yogyakarta, 20 Mei 2017


REKOR
TUMPEL
E8B0DAEF261234633
6000
EKWANTUBURAH

Rendy Tegun Wibowo

11.12.5445

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 S1 S I-02, makasih atas doa dan dukungan kalian. Cepet lulus dan sukses buat kita semua...Amin...

Konco - konco Ning Dalan lan Ning Omah

Dan para dedengkot Selat terimakasih atas support, masukan dan hinaannya.

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. Ath-Thalaq: 2, 3, 4)

"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 kehidupantah 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 **“PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D ROCK AND TROLL MENGGUNAKAN PENGGABUNGAN LIVESHOOT DAN CLAYMOTION”**.

Adapun laporan skripsi ini bertujuan sebagai persyaratan yang harus dipenuhi untuk mencapai derajat Strata-1 pada Jurusan Sistem Informatika Universitas 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 Universitas “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Krisnawati, S.Si, M.T, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak Dhani Ariatmanto, 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 Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan dukungan moralnya.
5. Ibu, Ayah, kaka, 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, 23 Mei 2017

Penulis

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
MOTTO.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xix
ABSTRACT	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Pengertian Multimedia.....	8
2.3 Objek – Objek Multimedia	10
2.2.1 Teks	10
2.2.2 Grafis	10
2.2.3 Bunyi	10
2.2.4 Video	11
2.2.5 Animasi	11
2.4 Pengertian <i>Live Shoot</i>	11
2.4.1 Unsur Teknis dalam <i>Live Shoot</i>	12

2.5	Pengertian Film.....	13
2.3.1	Film Pendek	14
2.3.2	Jenis – Jenis Film Pendek	14
2.6	Tahap-Tahap Produksi Film	15
2.6.1	Tahap Pra Produksi.....	15
2.6.2	Tahap Produksi	18
2.6.3	Tahap Pasca Produksi	22
2.7	Animasi.....	24
2.7.1	Pengertian Animasi.....	24
2.7.2	Prinsip – Prinsip Animasi	24
2.7.3	Teknik Animasi.....	30
2.8	Claymation.....	32
2.6.1	proses Pembuatan Animasi Claymation	33
2.9	Software yang digunakan.....	37
2.9.1	Adobe After Effects CS6	37
2.9.2	Adobe Premiere Pro CS3.....	38
2.9.3	Adobe Photoshop CS3.....	38
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		40
3.1	Tinjauan Umum.....	40
3.1.1	Animasi 2D.....	40
3.1.2	Teknik Pembuatan Animasi.....	41
3.1.3	Animasi Tanah Liat (Clay Animation)	43
3.2	Analisa Karakter	44
3.2.1	Sifat Karakter.....	48
3.2.2	Sisi Edukasi.....	49
3.3	Analisa Kebutuhan.....	52
3.3.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	53
3.2.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	54
3.4	Pra Produksi	54
3.3.1	Ide cerita	54

3.3.2 Tema Cerita	56
3.3.3 Naskah (script)	56
3.4.4 Storyboard	63
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	76
4.1 Implementasi <i>ClayMation</i>	76
4.2 Produksi	76
4.2.1 Membuat <i>Background</i>	76
4.2.2 Pembuatan Karakter.....	78
4.2.3 Pembuatan Ekspresi.....	82
4.2.4 Pengaturan posisi karakter	85
4.2.5 Menentukan <i>Timing</i>	87
4.3 Pasca Produksi	88
4.3.1 Proses <i>Editing Video</i>	88
4.3.2 Penggabungan <i>Video</i>	92
4.3.3 Eding <i>Audio</i>	98
4.3.4 <i>Finishing</i>	102
4.4 Pembahasan	104
4.4.1 Testing Skala Rating.....	104
4.4.2 Nilai Edukasi.....	106
BAB V PENUTUP	108
5.1 Kesimpulan	108
5.2 Saran	109
DAFTAR PUSTAKA	122

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Spesifikasi Leptop	53
Tabel 3.2 <i>Storyboard</i>	64
Tabel 4.1 Keterangan Table Rating.....	104
Tabel 4.2 Rating	104



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ide Cerita	16
-----------------------------	----

Gambar 2.2 Naskah Skenario	16
Gambar 2.3 <i>Casting</i> Pemain	18
Gambar 2.4 <i>Property</i> dan kostum	18
Gambar 2.5 Ekspresi wajah	19
Gambar 2.6 Pembuatan Model dan Tokoh	20
Gambar 2.7 Pengaturan Posisi Karakter	20
Gambar 2.8 Pembuatan <i>Background</i>	21
Gambar 2.9 Proses <i>Editing</i>	22
Gambar 2.10 Editing Audio	23
Gambar 2.11 Finshing film	23
Gambar 2.12 <i>Squash</i> dan <i>stretch</i>	25
Gambar 2.13 <i>Anticipation</i>	25
Gambar 2.14 <i>Staging</i>	26
Gambar 2.15 <i>Pose-To-Pose</i>	26
Gambar 2.16 <i>Follow-Through and Overlapping Action</i>	27
Gambar 2.17 <i>Slow In–Slow Out</i>	27
Gambar 2.18 Gerakan Melengkung	28
Gambar 2.19 Gerakan Sekunder	28
Gambar 2.20 <i>Timing</i>	29
Gambar 2.21 <i>Exaggeration</i>	29
Gambar 2.22 <i>Solid Drawing</i>	30
Gambar 2.23 <i>Appeal</i>	30
Gambar 2.24 Bentuk Clay	32

Gambar 2.25 Penulisan <i>storyboard</i>	33
Gambar 2.26 Persiapan <i>background</i>	34
Gambar 2.27 Pembuatan kostum	34
Gambar 2.28 Pembuatan model tokoh	35
Gambar 2.29 Pembuatan ekspresi	36
Gambar 2.30 Pengaturan posisi karakter	36
Gambar 2.31 Tampilan Adobe After Effects CS6	37
Gambar 2.32 Tampilan Adobe Premiere Pro CS3	38
Gambar 2.33 Tampilan Adobe Photoshop CS3	39
Gambar 3.1 Karakter <i>Mamshmam Claymen</i>	44
Gambar 3.2 Senjata karakter <i>Mamshmam Claymen</i>	45
Gambar 3.3 Karakter <i>Mamshmam Claymen</i>	45
Gambar 3.4 Sketsa Karakter Rock	46
Gambar 3.5 Sketsa Karakter Troll.....	46
Gambar 3.6 Sketsa Karakter Wajah Rock dan Troll.....	47
Gambar 3.7 Sketsa Karakter Badan Rock dan Troll	47
Gambar 3.8 Perancangan Karakter Rock	48
Gambar 3.9 Perancangan Karakter Troll.....	48
Gambar 3.10 Karakter Troll Meminta.....	49
Gambar 3.11 Karakter Rock Memberi	50
Gambar 3.12 Karakter Troll Meminta Maaf	51
Gambar 3.13 Karakter Rock dan Troll Berjabat Tangan	52
Gambar 3.14 Karakter Rock dan Troll Berpelukan	52

Gambar 3.15 Proses Pra Produksi	54
Gambar 3.16 Rock.....	63
Gambar 3.17 Troll	63
Gambar 4.1 Tampilan <i>background</i> dari depan.....	77
Gambar 4.1 Tampilan <i>background</i> dari atas	78
Gambar 4.3 Awal bulatan Rock dan Troll.....	78
Gambar 4.4 Rock dan Troll.....	79
Gambar 4.5 <i>Insert Gambar</i>	79
Gambar 4.6 Pemberian gambar biji ke karakter.....	80
Gambar 4.7 Rock sudah editing	80
Gambar 4.8 penyatuan biji semangka dengan karakter	81
Gambar 4.9 Urutan layer.....	81
Gambar 4.10 Hasil gambar karakter yang sudah diediting.....	82
Gambar 4.11 Bentuk karakter Troll.....	83
Gambar 4.12 Ekspresi wajah Troll yang terkejut.....	83
Gambar 4.13 Tekstur badan Troll	84
Gambar 4.14 Badan Rock dari samping	84
Gambar 4.15 Badan Troll dari samping.....	85
Gambar 4.16 Bentuk Rock dan Troll dari depan	85
Gambar 4.17 Posisi awal kamera tetap	86
Gambar 4.18 Perpindahan gerakan tangan saat melempar biji	86
Gambar 4.19 Gerakan tiap frame	87
Gambar 4.20 Urutan penyusunan gambar	87

Gambar 4.21 <i>New project</i>	88
Gambar 4.22 <i>composition setting</i>	88
Gambar 4.23 <i>Import file</i>	89
Gambar 4.24 Urutan gambar untuk dibuat animasi	89
Gambar 4.25 <i>Frame</i> semua gambar masih sama	89
Gambar 4.26 <i>Editing</i> tiap <i>frame</i>	90
Gambar 4.27 proses <i>make movie</i> tiap <i>frame</i>	90
Gambar 4.28 <i>setting Output movie</i>	91
Gambar 4.29 Tampilan <i>Render movie</i>	91
Gambar 4.30 <i>Render movie</i> sedang berjalan	91
Gambar 4.31 Hasil <i>Render</i>	92
Gambar 4.32 <i>Custom setting</i>	92
Gambar 4.33 <i>New Project</i>	93
Gambar 4.34 <i>Import File</i>	93
Gambar 4.35 <i>Editing timing video</i>	93
Gambar 4.36 Membuat teks	94
Gambar 4.37 penambahan teks pada video	94
Gambar 4.38 <i>Setting timing teks</i> dan penambahan <i>effeck</i>	95
Gambar 4.39 Pengambilan <i>Effects Barn Doors</i>	95
Gambar 4.40 <i>Rock Opening</i>	96
Gambar 4.41 <i>Troll Opening</i>	96
Gambar 4.42 <i>Save As PNG</i>	96
Gambar 4.43 <i>Rock Muncul Pertama</i>	97

Gambar 4.42 Rock dan Troll Muncul Berdua.....	97
Gambar 4.43 <i>Effects Cross Dissolve</i>	97
Gambar 4.44 Teks Penutup	98
Gambar 4.45 Scene Terakhir	98
Gambar 4.46 Tampilan Open Adobe Soundbooth CS3	99
Gambar 4.47 <i>Insert File Sound</i>	99
Gambar 4.48 <i>Sound masuk ke editor</i>	99
Gambar 4.49 <i>Cut/Copy sound</i>	100
Gambar 4.50 <i>Save As sound</i>	100
Gambar 4.51 <i>Option MP3</i>	100
Gambar 4.52 <i>import object</i>	101
Gambar 4.53 <i>Import sound</i>	101
Gambar 4.54 Penyusunan <i>Timing Audio dan Video</i>	101
Gambar 4.55 <i>Make Movie</i>	102
Gambar 4.56 <i>Export setting</i>	102
Gambar 4.57 Proses <i>Rendering</i> semua Video	103
Gambar 4.58 Hasil Movie	103

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 live shoot secara sistematis dan mudah di fahami serta untuk melestarikan karya-karya animator untuk lebih banyak berekspresi.

Kata kunci : ClayMation, Multimedia, Live Shoot



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 live shoot in a systematic and easily understand as well as to preserve the works of animators for more expression.

Keywords: *Multimedia, ClayMation, Live Shoot*

