

**PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI STOP MOTION “*BATTLE OF  
PIGGY*” DENGAN TEKNIK *CLAYMATION***

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Wuri Werdiningrum**

**12.11.6536**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI STOP MOTION “*BATTLE OF PIGGY*” DENGAN TEKNIK *CLAYMATION***

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

**Wuri Werdiningrum**

**12.11.6536**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI STOP MOTION “BATTLE OF  
PIGGY” DENGAN TEKNIK CLAYMATION**

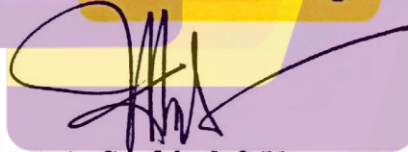
yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Wuri Werdiningrum**

**12.11.6536**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 23 Maret 2016

**Dosen Pembimbing,**



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

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI STOP MOTION “BATTLE OF PIGGY” DENGAN TEKNIK CLAYMATION**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Wuri Werdingrum**

**12.11.6536**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 23 Juni 2016

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tonny Hidayat, M.Kom.**  
**NIK. 190302182**

**Ferry Wahyu Wibowo, S.Si., M.Cs.**  
**NIK. 190302235**

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

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 10 Agustus 2016

**KETUA STM IKOM YOGYAKARTA**



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

## 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, 9 Agustus 2016



Wuri Werdingrum

NIM. 12.11.6536

## MOTTO

“... boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal ia amat baik bagimu, dan boleh jadi (pula) kamu menyukai sesuatu, padahal ia amat buruk bagimu. Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui.” (QS. Al-Baqarah : 216)



## PERSEMBAHAN

Terselesaikannya penyusunan skripsi ini saya persembahkan dan saya ucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya dan juga memberikan saya kekuatan untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
2. Kedua orang tua, bapak dan ibu yang selalu mendukung baik materi atau moril dan juga doa yang tak pernah putus.
3. Tante dan om yang sudah seperti orang tua kedua saya untuk semua bantuannya selama saya menempuh pendidikan di bangku kuliah selama ini.
4. Sahabat-sahabat terbaik saya yang selalu memberi dukungan, semangat, motivasi dan nasehat atau masukannya yang selalu dapat saya terima dan sangat membantu.
5. Teman-teman 12 S1TI 12 yang berjuang bersama selama ini, selama perkuliahan.

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillah* puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan segala limpahan rahmat, karunia, dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Pembuatan Film Pendek Animasi *Stop Motion “Battle of Piggy”* dengan teknik *Claymation.*” Naskah Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan program sarjana di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “Amikom Yogyakarta” program studi Teknik Informatika.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Komputer AMIKO M Yogyakarta.
2. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing yang telah mendampingi dalam proses penyusunan skripsi ini dan untuk semua pelajaran dan pengalamannya selama ini.
3. Bapak Sudarmawan, M.T selaku ketua Jurusan S1 Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta
4. Bapak/ Ibu Dosen atas ilmu-ilmu yang diberikan serta staff dan karyawan atas kebijakan dan kerjasama yang ditetapkan.
5. Semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

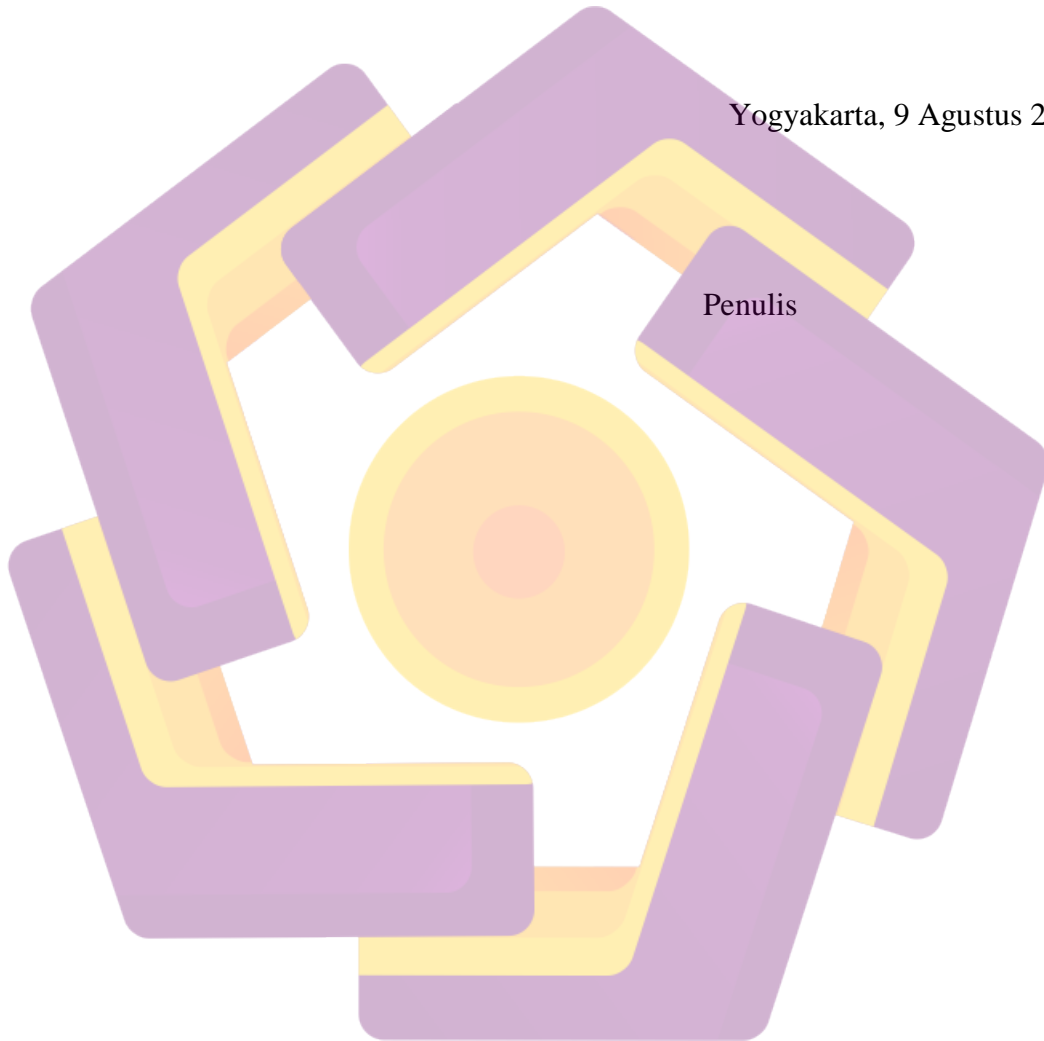
Penulis menyadari sepenuhnya akan kekurangan dalam penulisan skripsi ini dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis, karena itu penulis



mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi menyempurnakan hasil penelitian. Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang terkait dan pembaca pada umumnya, serta menjadi salah satu solusi untuk memecahkan permasalahan yang terjadi di bidang jaringan.

Yogyakarta, 9 Agustus 2016

Penulis



## DAFTAR ISI

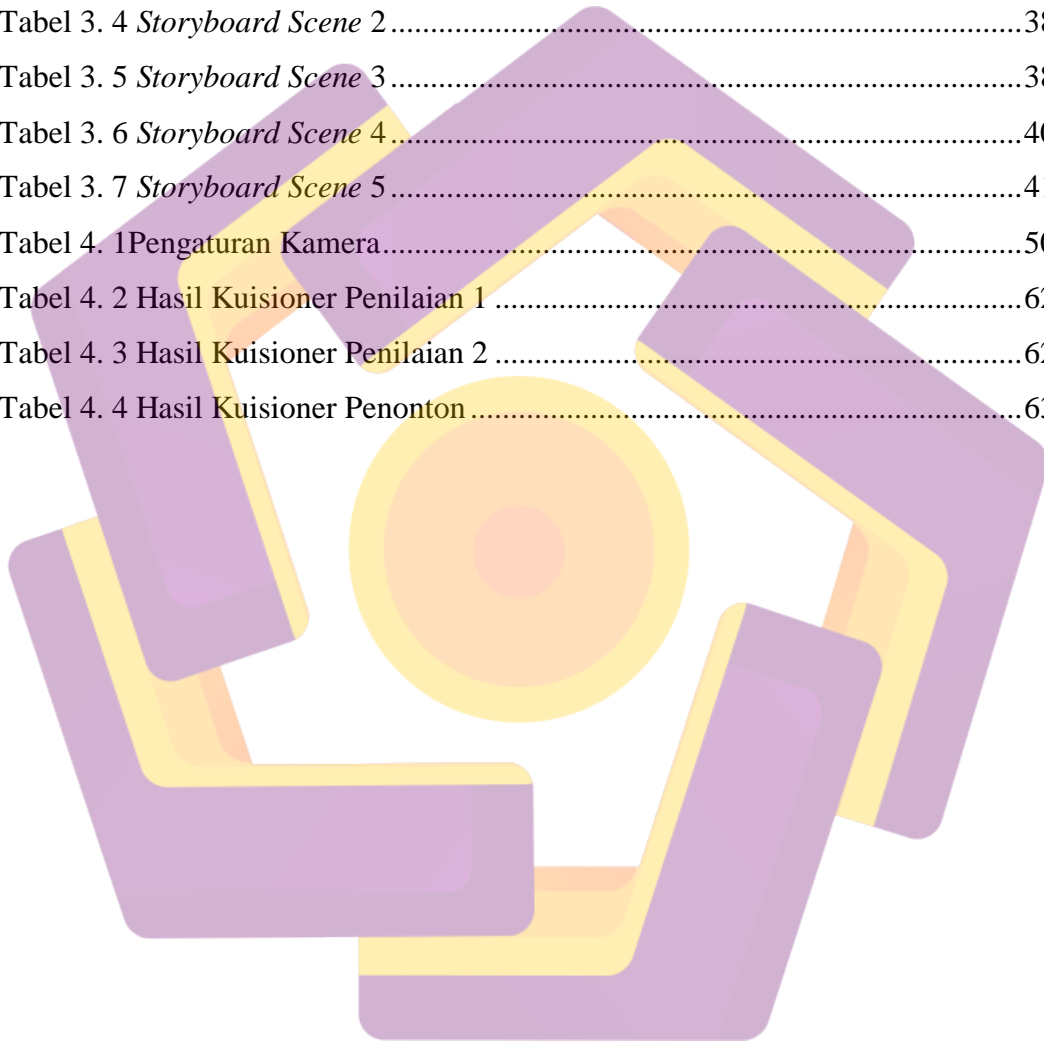
HALAMAN JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI .....	xv
<i>ABSTRACT</i> .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	2
1.5 Metode Penelitian .....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data .....	3
1.5.2 Metode Perancangan .....	3
1.6 Sistematika Penulisan .....	4
BAB II LANDASAN TEORI .....	6
2.1 Tinjauan Pustaka .....	6

2.2	Konsep Dasar Multimedia.....	7
2.2.1	Definisi Multimedia.....	7
2.2.2	Unsur-unsur Multimedia.....	7
2.2.3	Perkembangan Multimedia.....	9
2.3	Film / <i>Movie</i> .....	10
2.3.1	Jenis-Jenis Film.....	10
2.3.2	Produksi Film.....	11
2.4	Animasi .....	13
2.4.1	Pengertian Animasi.....	13
2.4.2	Jenis-jenis Animasi.....	14
2.4.3	Animasi <i>Stop Motion</i> .....	14
2.5	Teknik Fotografi.....	17
2.5.1	Pencahayaan.....	17
2.5.2	Sudut Kamera .....	18
2.5.3	Komposisi .....	18
2.6	Tahap Pembuatan Film Animasi .....	19
2.6.1	Pra Produksi .....	19
2.6.2	Produksi .....	25
2.6.3	Pasca Produksi.....	25
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....		26
3.1	Tinjauan Umum .....	26
3.2	Analisis Kebutuhan .....	28
3.2.1	Kebutuhan <i>Hardware</i> .....	28
3.2.2	Kebutuhan <i>Software</i> .....	28
3.3	Pra Produksi .....	29

3.3.1	Ide Cerita.....	29
3.3.2	Tema .....	30
3.3.3	<i>Logline</i> .....	30
3.3.4	Sinopsis .....	30
3.3.5	<i>Character Development</i> .....	32
3.3.6	Diagram Scene .....	33
3.3.7	<i>Script/Naskah</i> .....	35
3.3.8	<i>Storyboard</i> .....	37
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>44</b>
4.1	Produksi.....	44
4.1.1	Pembentukan Karakter.....	44
4.1.2	Pengaturan Lingkungan .....	46
4.1.3	Pengambilan Gambar.....	50
4.2	Pasca Produksi .....	53
4.2.1	<i>Editing</i> .....	53
4.2.2	<i>Rendering</i> .....	58
4.3	<i>Testing</i> .....	60
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>65</b>
5.1	Kesimpulan .....	65
5.2	Saran.....	65
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>67</b>

## DAFTAR TABEL

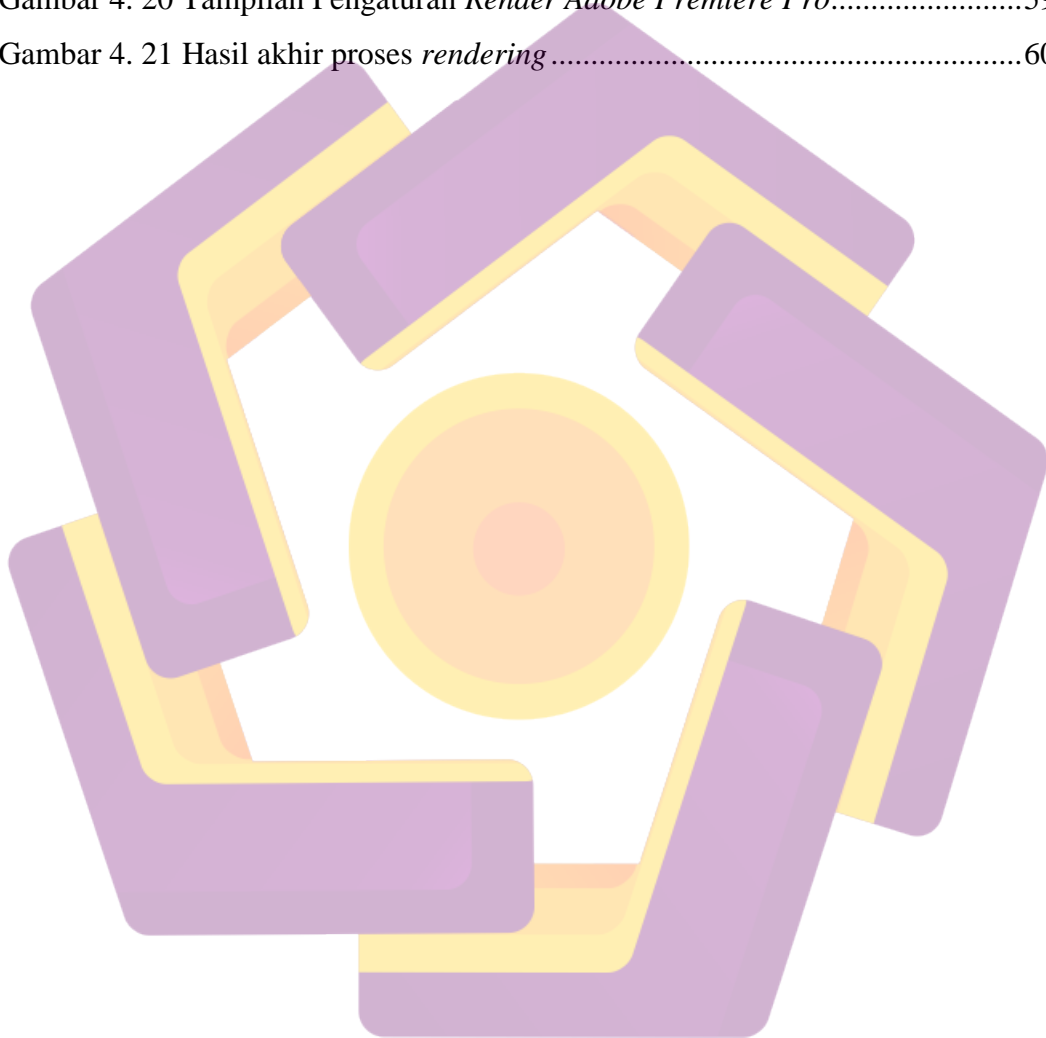
Tabel 3. 1 Spesifikasi Hardware .....	28
Tabel 3. 2 Kebutuhan Software .....	29
Tabel 3. 3 <i>Storyboard Scene</i> 1 .....	37
Tabel 3. 4 <i>Storyboard Scene</i> 2 .....	38
Tabel 3. 5 <i>Storyboard Scene</i> 3 .....	38
Tabel 3. 6 <i>Storyboard Scene</i> 4 .....	40
Tabel 3. 7 <i>Storyboard Scene</i> 5 .....	41
Tabel 4. 1 Pengaturan Kamera .....	50
Tabel 4. 2 Hasil Kuisiner Penilaian 1 .....	62
Tabel 4. 3 Hasil Kuisiner Penilaian 2 .....	62
Tabel 4. 4 Hasil Kuisiner Penonton .....	63



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Unsur Multimedia .....	8
Gambar 2. 2 Contoh Animasi <i>Stop Motion</i> .....	14
Gambar 2. 3 Contoh <i>Claymation</i> .....	15
Gambar 2. 4 Contoh <i>Puppet Animation</i> .....	15
Gambar 2. 5 Contoh <i>Cut Out Animation</i> .....	16
Gambar 2. 6 Pembuatan <i>Cell Animation</i> .....	17
Gambar 2. 7 Kerangka <i>Diagram Scene</i> .....	21
Gambar 2. 8 Contoh <i>Storyboard</i> 3 kolom.....	23
Gambar 2. 9 Contoh <i>Storyboard</i> Sederhana .....	24
Gambar 2. 10 Contoh <i>storyboard animatic</i> .....	24
Gambar 3. 1 Potongan Adegan “Dragon Baby” .....	27
Gambar 3. 2 Sketsa Karakter dari Beberapa Sisi.....	32
Gambar 3. 3 Karakter Tokoh Pertama .....	33
Gambar 3. 4 Karakter Tokoh Kedua.....	33
Gambar 3. 5 <i>Diagram Scene</i> .....	34
Gambar 4. 1 Clay yang belum diolah .....	45
Gambar 4. 2 Karakter <i>ClayPiggy</i> .....	45
Gambar 4. 3 Karakter <i>RedPiggy</i> .....	46
Gambar 4. 4 Area <i>Green Screen</i> .....	47
Gambar 4. 5 Setting pengambilan gambar.....	47
Gambar 4. 6 Profesional <i>Stop Motion Rig</i> .....	49
Gambar 4. 7 <i>Stop Motion rig</i> Buatan.....	49
Gambar 4. 8 Pengaturan Objek Saat dipotret.....	51
Gambar 4. 9 Posisi Pengambilan gambar .....	52
Gambar 4. 10 Contoh satu gerakan dalam adegan.....	52
Gambar 4. 11 Pengaturan <i>Project Premiere Pro</i> .....	53
Gambar 4. 12 Tampilan Area Kerja <i>Adobe Premiere Pro</i> .....	54
Gambar 4. 13 Tampilan <i>Timeline</i> import dan <i>Drag</i> Gambar .....	54
Gambar 4. 14 Tampilan keseluruhan <i>Import</i> dan <i>Drag</i> Gambar <i>Adobe</i> .....	55

Gambar 4. 15 Tampilan Area Kerja <i>Adobe After Effect</i> .....	56
Gambar 4. 16 Tampilan Import dan Drag <i>Adobe After Effect</i> .....	56
Gambar 4. 17 Posisi objek dalam Timeline .....	57
Gambar 4. 18 Area Kerja <i>Adobe After Effect</i> setelah diberi effect keying .....	57
Gambar 4. 19 Tampilan Timeline <i>final editing</i> .....	58
Gambar 4. 20 Tampilan Pengaturan <i>Render Adobe Premiere Pro</i> .....	59
Gambar 4. 21 Hasil akhir proses <i>rendering</i> .....	60



## INTISARI

Perkembangan film pada saat ini semakin pesat dan bermacam jenisnya, salah satunya film animasi. Film animasi dalam teknik pembuatannya juga mengalami banyak perkembangan, salah satu perkembangan teknik animasi adalah teknik animasi *Stop Motion*, yaitu teknik animasi dengan cara menggabungkan beberapa potongan gambar menjadi saling berhubungan sehingga menciptakan suatu gerakan atau bahkan menciptakan sebuah cerita. Pembuatan objek untuk animasi *stop motion* menggunakan berbagai macam media. *Claymation* merupakan animasi *stop motion* dengan menggunakan media *clay* atau media yang berbahan lentur yang dapat dibentuk.

Pembuatan animasi *stop motion* mudah dilakukan tetapi sering kali hasil yang di dapatkan kurang terlihat nyata ketika gambar yang di hasilkan kurang halus, sehingga dibutuhkan ketelitian dalam pembuatannya. Penulis dalam skripsi ini melakukan penelitian tentang bagaimana membuat animasi *stop motion* agar menghasilkan kesempurnaan gerak dengan melakukan pembuatan animasi *stop motion* dengan teknik *Claymation*, dengan menggunakan tahap pembuatan film yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi

Penerapan bentuk *Claymation* dalam pembuatan film animasi memang masih jarang dikembangkan di Indonesia, karena pengerjaannya yg membutuhkan ketelitian, tetapi sebenarnya teknik ini cukup mudah untuk diterapkan dan memiliki daya tarik tersendiri.

**Kata kunci:** animasi, *stop motion*, *claymation*, *clay*, dan film animasi



## **ABSTRACT**

*At this time the development of the film more rapidly and various kinds, one of them is animated film. Film animation in manufacturing techniques are also experiencing a lot of growth, a development animation technique is the technique of Stop Motion animation, which is a technique of animation by combining multiple pieces of the picture be interconnected so as to create a movement or even create a story. Object creation for stop motion animation using a variety of media. Claymation is a stop motion animation using clay media or media that made bending can be formed.*

*The making of stop motion animation is easy to do but often results in the get real less visible when the image generate less smooth, so it takes accuracy to make. In this thesis the author doing research on how to create stop motion animation in order to produce motion perfection by performing making stop motion animation Claymation technique, using stage of filmmaking that is pre production, production and post production*

*Claymation the application form in making animated films is still rarely developed in Indonesia, because the process that requires precision, but this technique is actually quite easy to implement.*

**Keywords:** *animation, stop motion, claymation, clay, and animation film*

