

**IMPLEMENTASI *DEPTH OF FIELD* DENGAN MENGGUNAKAN
TEKNIK 3D LAYER PADA ANIMASI *MOTION COMIC* “HELLO”**

SKRIPSI



disusun oleh

Hastyo Listyanto

12.11.6656

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**IMPLEMENTASI *DEPTH OF FIELD* DENGAN MENGGUNAKAN
TEKNIK 3D LAYER PADA ANIMASI *MOTION COMIC* “HELLO”**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Hastyo Listyanto

12.11.6656

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI *DEPTH OF FIELD* DENGAN MENGGUNAKAN
TEKNIK 3D LAYER PADA ANIMASI *MOTION COMIC* "HELLO"**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Hastyo Listyanto

12.11.6656

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Oktober 2015

Dosen Pembimbing,



Sudarmawan, S.T., M.T

NIK. 190302035

PENGESAHAN

SKRIPSI

IMPLEMENTASI *DEPTH OF FIELD* DENGAN MENGGUNAKAN
TEKNIK 3D LAYER PADA ANIMASI *MOTION COMIC* "HELLO"

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Hastyo Listyanto

12.11.6656

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 4 Maret 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Nila Feby Puspitasari, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302161

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

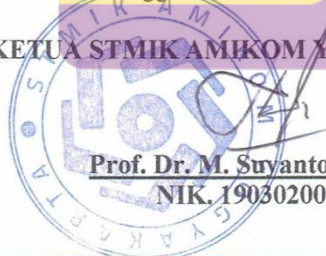
Sudarmawan, S.T., M.T
NIK. 190302035



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

KETUA STMIK AMIKOM 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, 5 September 2016



Hastyo Listyanto
NIM. 12.11.6656

HALAMAN MOTTO

- Jangan Cuma bermimpi, Bangun dan gapai mimpi mu
- Dream as if you'll live forever and live as if you'll die today
- Short but seems long, Time of our life.



HALAMAN PERSEMBAHAN

Syukur alhamdulillah terima kasih Allah SWT , yang telah memberikan yang terbaik, ilmu, kesehatan, kebahagiaan, keceriaan, rezeki, dan kelancaran sehingga saya mendapatkan gelar S.Kom ini.

Kedua orangtua yang tercinta, yang selalu sabar, mendukung penuh apa yang saya lakukan, dan selalu mengiringkan do'a-do'a untuk setiap langkah saya, terima kasih Ayah Ibu. Untuk adik-adik saya yang selalu mendukung saya.

Untuk teman-teman saya, teman-teman yang saling menyemangati dalam mengerjakan skripsi kita. Pak Bhanu yang telah menjadi mentor untuk pengerjaan produk ini sehingga bisa lolos di tingkat nasional.

Buat rekan-rekan INAICTA 2015 yang selalu mendukung, memberi semangat dalam menyelesaikan produk ini dan menemani sampai ke Jakarta yang akhirnya bisa lolos menjadi finalis di ajang yang sangat luar biasa sehingga bisa menjadi kebanggaan Amikom.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun panjatkan kehadirat Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karuniaNya kepada setiap hamba-Nya dan tak lupa penyusun ucapkan sholawat serta salam kepada junjungan Nabi kita, Nabi Muhammad SAW .

Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Starata I Jurusan Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya laporan berjudul “Implementasi *Depth of field* Dengan Menggunakan Teknik 3d Layer Pada Animasi *Motion Comic* “Hello”. Dengan ini penyusun ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. M.Suyanto,MM. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta sekaligus Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak bantuan, masukan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ayah dan Ibu tercinta, dan kedua adik saya tersayang yang telah banyak memberikan doa,kasih sayang dan dorongan kepada penyusun.

4. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa penyusun sebutkan satu per satu.

Dalam penulisan laporan ini penyusun menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penyusun, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian ini.

Akhir kata semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca umumnya dan khususnya untuk pengembangan di bidang multimedia.

Yogyakarta, 2 Maret 2016

Penyusun

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
INTISARI	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
BAB II LANDASAN TEORI	3
2.1 Tinjauan Pustaka	3
2.2 Definisi Animasi	4
2.3 Animasi 2D / Tradisional	4
2.4 Proses Produksi Animasi	5
2.4.1 Pra Produksi	5
2.4.2 Produksi	5
2.4.3 Pasca Produksi	5
2.5 Pengertian <i>Motion Comic</i>	6
2.6 Jenis-jenis Animasi	6
2.7 Prinsip Animasi	7
2.7.1 <i>Timing and Spacing</i>	7
2.7.2 <i>Squash and Strecth</i>	8
2.7.3 <i>Anticipation</i>	8
2.7.4 <i>Ease in Ease Out</i>	8
2.7.5 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	8

2.7.6	<i>Arcs</i>	9
2.7.7	<i>Exaggeration</i>	9
2.7.8	<i>Solid Drawing</i>	9
2.7.9	<i>Appeal</i>	9
2.7.10	<i>Straight Ahead and Pose to Pose</i>	9
2.7.11	<i>Secondary Action</i>	10
2.7.12	<i>Staging</i>	10
2.8	<i>Depth of Field</i>	10
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		12
3.1	<i>Ide Cerita</i>	12
3.2	<i>Tema Cerita</i>	13
3.3	<i>Logline</i>	13
3.4	<i>Character Design</i>	13
3.5	<i>Background Design</i>	14
3.6	<i>Storyboard</i>	14
3.7	<i>Teknik Visual Gambar</i>	17
3.8	<i>Teknik 3d Layer dan 3d Camera</i>	18
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		20
4.1	<i>Key Animation</i>	20
4.2	<i>In Between</i>	21
4.3	<i>Shading</i>	22
4.4	<i>Export Sequence</i>	23
4.5	<i>Penerapan Depth of Field Dengan 3d Layer</i>	25
4.6	<i>Compositing Video</i>	27
4.7	<i>Rendering Video</i>	29
4.8	<i>Editing</i>	29
4.9	<i>Final Rendering</i>	30
BAB V PENUTUP		32
5.1	<i>Kesimpulan</i>	32
5.2	<i>Saran</i>	33
DAFTAR PUSTAKA		34

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Karakter Mahasiswa.....	13
Gambar 3.2 Sketsa Background	14
Gambar 3.3 Storyboard	15
Gambar 3.4 Gambar Manual.....	18
Gambar 3.5 Gambar Digital.....	18
Gambar 3.6 Compositing Tanpa 3d Camera.....	19
Gambar 3.7 Compositing Dengan 3d Camera	19
Gambar 4.1 Digitalisasi di Photoshop.....	20
Gambar 4.2 Pengerjaan In Between.....	21
Gambar 4.3 Pengerjaan In Between 2.....	22
Gambar 4.4 Shading.....	23
Gambar 4.5 Rendering Image Sequence.....	24
Gambar 4.6 Image Sequence.....	24
Gambar 4.7 Breakdown Scene 1.....	25
Gambar 4.8 Pengaturan 3d Camera/.....	25
Gambar 4.9 Breakdown Scene 2.....	26
Gambar 4.10 Breakdown Scene 7.....	26
Gambar 4.11 Aktifkan Fungsi 3d layer.....	27
Gambar 4.12 Penerapan 3D layer & Kamera	28
Gambar 4.13 Color Grading.....	28
Gambar 4.14 Output Setting After Effects	29
Gambar 4.15 Proses Editing.....	30
Gambar 4.16 Export Setting.....	31

DAFTAR LAMPIRAN

1. Sertifikat INAICTA 2015
2. Sertifikat AMICTA 2015



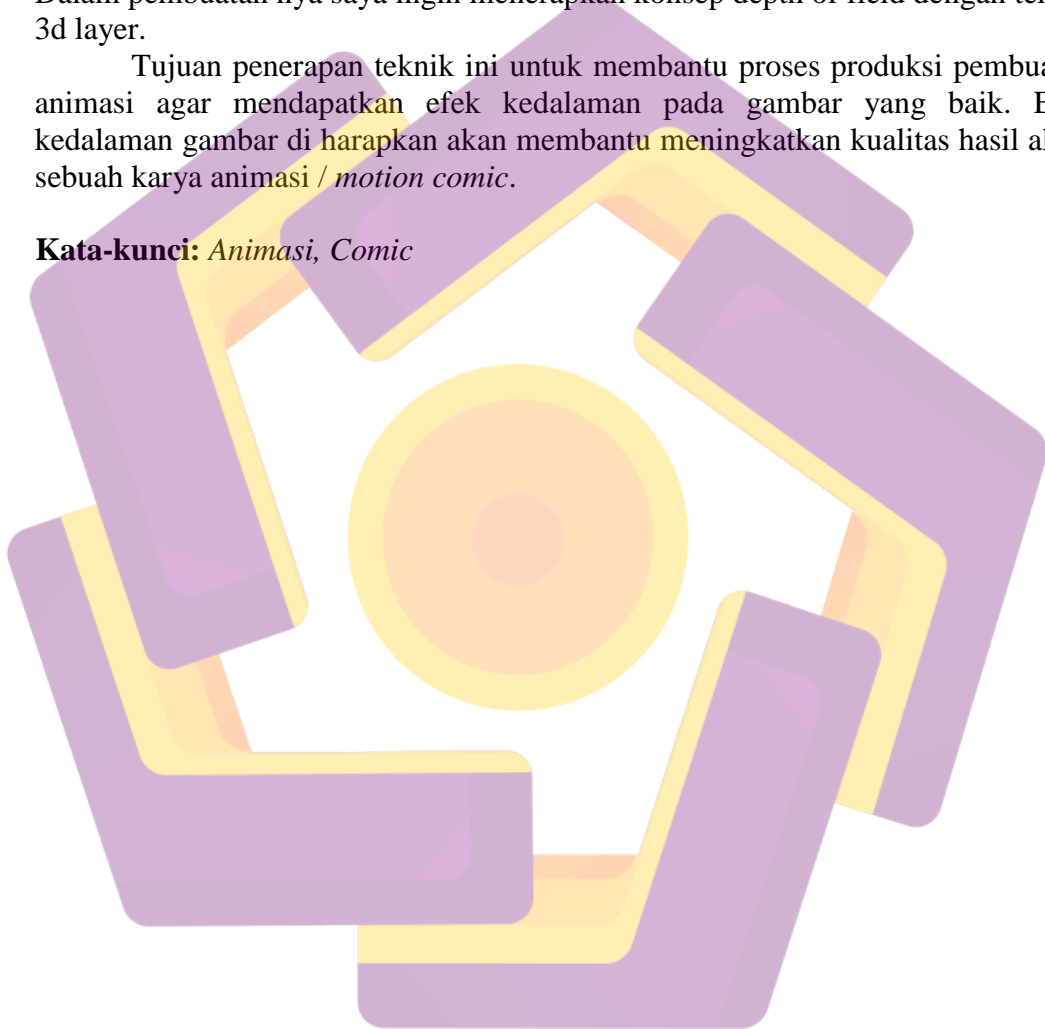
INTISARI

Di era dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat, produksi sebuah animasi sangat terbantu oleh teknologi komputer. Dimulai dari pra produksi, produksi, hingga pasca produksi semua nya dilakukan dengan bantuan software komputer.

Salah satu bentuk animasi yang ingin saya kembangkan adalah motion comic. *Motion comic* adalah gabungan elemen-elemen dalam komik dan animasi. Dalam pembuatannya saya ingin menerapkan konsep depth of field dengan teknik 3d layer.

Tujuan penerapan teknik ini untuk membantu proses produksi pembuatan animasi agar mendapatkan efek kedalaman pada gambar yang baik. Efek kedalaman gambar di harapkan akan membantu meningkatkan kualitas hasil akhir sebuah karya animasi / *motion comic*.

Kata-kunci: *Animasi, Comic*



ABSTRACT

In the era of rapid technological development , the production of an animation greatly assisted by computer technology . Starting from the pre-production , production , until post-production its all done with the help of computer software.

One form of animation that I want to develop is a motion comic . Motion comic is a combination of elements of comics and animation . In its manufacture I want to apply the concept of depth of field with 3d layer technique .

The purpose of the application of this technique is to assist in the production of the animation in order to get the effect of depth in the image. With the effect of depth in the image I hope it will help improve the quality of the result of a work of animation / motion comic .

Keywords: Animation, Comic

