

**PERANCANGAN ANIMASI MENGGUNAKAN TEKNIK
STOP MOTION “ MIMPI SEEKOR BERUANG”**

SKRIPSI



disusun oleh

Zerri Ayu Monica

15.22.1703

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

**PERANCANGAN ANIMASI MENGGUNAKAN TEKNIK
STOP MOTION “ MIMPI SEEKOR BERUANG”**

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

SKRIPSI



disusun oleh

Zerri Ayu Monica

15.22.1703

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN ANIMASI MENGGUNAKAN TEKNIK STOP MOTION
“ MIMPI SEEKOR BERUANG”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Zerri Ayu Monica

15.22.1703

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 24 Februari 2016

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, M.Kom.

NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN ANIMASI MENGGUNAKAN TEKNIK STOP MOTION
“ MIMPI SEEKOR BERUANG ”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Zerri Ayu Monica

15.22.1703

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 September 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Tonny Hidavat, M.Kom.
NIK. 190302182



Agus Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302229



Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom.
NIK. 190302215

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 30 September 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir 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, 3 Oktober 2016



Zerri Ayu Monica

NIM. 15.22.1703

MOTTO

Kemenangan yang seindah – indahnyanya dan sesukar – sukarnya yang boleh direbut oleh manusia ialah menundukkan diri sendiri.

(Ibu Kartini – Tokoh Pejuang Hak Wanita)

Lakukan saja apa yang menjadi kewajiban kalian, jangan pernah meminta hasil setelahnya. Biarkan waktu yang akan memberikan hasilnya.

(Sri Krishna - Mahabharata)

Learn From Yesterday, Live From Today, And Hope For Tomorrow

”Belajar dari masa lalu, hidup untuk masa kini, dan berharap untuk masa yang akan datang”.

(Albert Einstein – Tokoh Ilmuwan)

Don't Cry Because It's Over, Smile Because It Happened

”Jangan menangis karena telah berakhir, tersenyumlah karena telah terjadi”.

(Dr. Seus - *Kartunis* Amerika Serikat)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Alhamdulillah sebagai tanda syukur kepada Allah pemilik segalanya atas segala nikmat dan karunianya sehingga skripsi dapat terselesaikan. Skripsi ini saya persembahkan untuk orang – orang yang saya cintai, terutama yang telah mendukung dengan sepenuh hati dan memotivasi saya. Untuk sinar kasih sayang dan ketulusan Ibu yang tak pernah padam.

Untuk kekuatan dan perjuangan ayahku membanting tulang untukku. Untuk kegigihan dan sumber inspirasi Kakakku.

Dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini, saya banyak dibantu, dibimbing dan didukung oleh berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini saya sangat ingin berterimakasih yang sebesar – besarnya kepada :

1. Bapak Tonny Hidayat M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberi bimbingan dan arahan yang penuh perhatian.
2. Keluarga besar Jurusan Sistem Informasi Transfer Angkatan 15 yang telah memberi dukungan.
3. Sahabat – sahabat dekat saya, Mas Bayu Ats karena tanpa mereka saya mungkin tidak dapat menjadi seperti sekarang ini.
4. Para Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya Dosen Multimedia yang telah memberikan ilmunya sehingga saya dapat mewujudkan Skripsi saya.

By : Zerri Ayu Monica

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Allah ta'ala yang telah melimpahkan segala kebutuhan yang diperlukan selama penyusunan skripsi sehingga dapat terselesaikan .

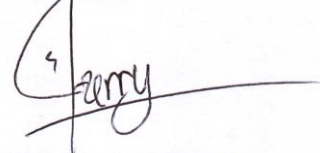
Kami mengharapkan penyusunan skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca, serta “Perancangan Animasi Menggunakan Teknik Stop Motion “Mimpi Seekor Beruang” ” ini dapat bermanfaat sebagai media penyampaian pesan moral yang dapat di wujudkan dalam kehidupan sehari - hari.

Kekurangan dan ketidaksempurnaan masih dapat ditemukan agar dapat menjadi patokan kearah yang lebih baik lagi dimasa yang akan datang. Maka dari itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan untuk melengkapi dan menyempurnakan “Perancangan Animasi Menggunakan Teknik Stop Motion “Mimpi Seekor Beruang” ”.

Selebihnya permohonan maaf jika terdapat salah kata dan salah dalam penyusunan. Terima Kasih

Yogyakarta, 30 September 2016

Penulis



ZERRI AYU MONICA

DAFTAR ISI

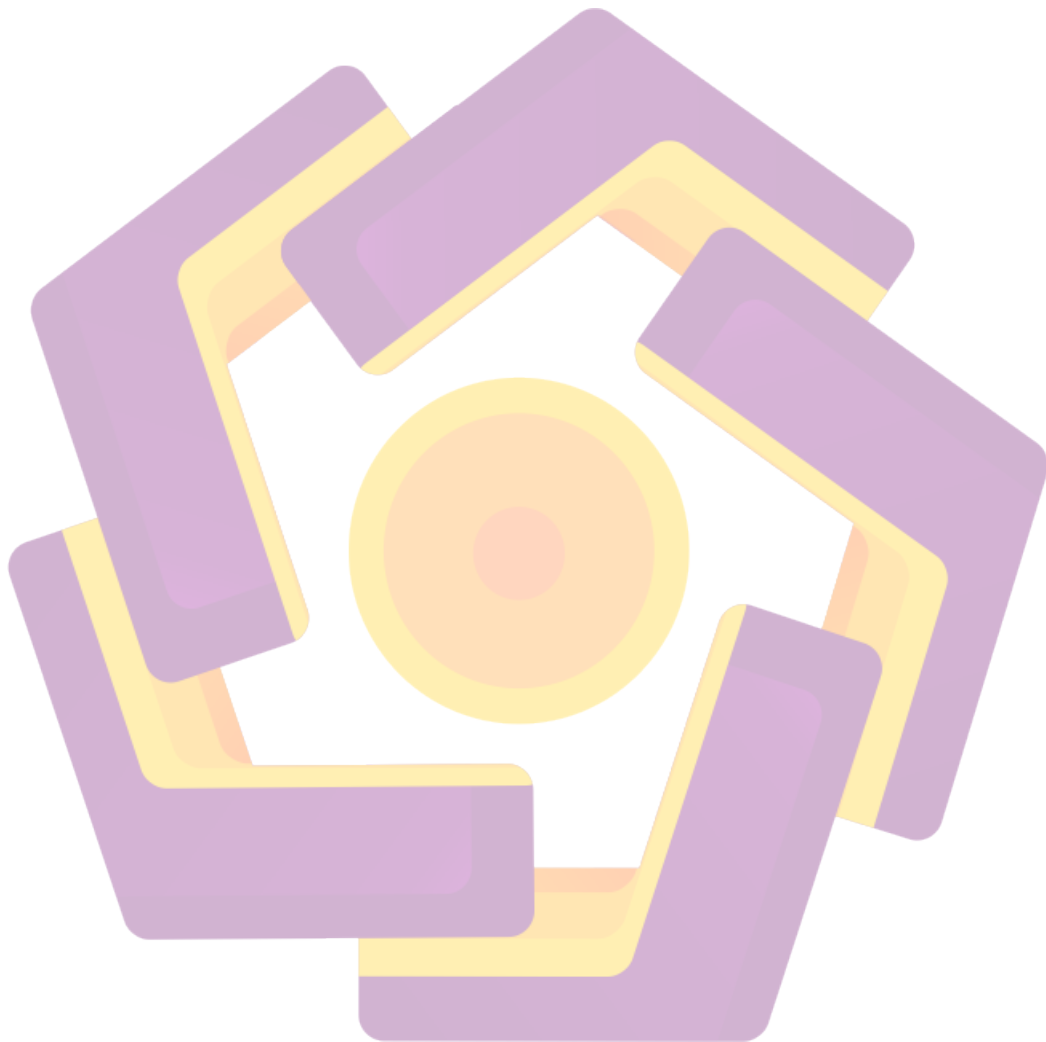
JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
INTISARI.....	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.5.1 Bagi Penulis	3
1.5.2 Bagi Orang Lain.....	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Analisis	4
1.6.3 Metode Perancangan	5
1.6.4 Metode Produksi	5
1.6.5 Metode Testing	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8

2.2	Dasar Teori.....	9
2.2.1	Definisi Animasi	9
2.2.2	Perkembangan Dunia Animasi.....	10
2.2.2.1	Animasi Klasik	10
2.2.2.2	Boneka Animasi (Clay).....	11
2.2.2.3	Animasi Komputer	12
2.2.3	Prinsip Dasar Animasi.....	10
2.2.3.1	<i>Solid Drawing</i>	13
2.2.3.2	<i>Timing and Spacing</i>	14
2.2.3.3	<i>Squach and Strecth</i>	15
2.2.3.4	<i>Anticipation</i>	16
2.2.3.5	<i>Slow in and Slow Out</i>	16
2.2.3.6	<i>Arcs</i>	17
2.2.3.7	<i>Secondary Action</i>	18
2.2.3.8	<i>Follow Through and Overlapping Action</i>	18
2.2.3.9	<i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	19
2.2.3.10	<i>Staging</i>	20
2.2.3.11	<i>Appeal</i>	21
2.2.3.12	<i>Exaggeration</i>	22
2.2.4	Jenis - Jenis Animasi Stop Motion.....	22
2.2.4.1	Tanah Liat (Clay).....	22
2.2.4.2	Guntingan (<i>Cut Out</i>).....	22
2.2.4.3	Gambar (<i>Graphics</i>)	22
2.2.4.4	Aktor Hidup (<i>Pixilation</i>).....	23
2.2.4.5	Wayang (Puppet).....	23
2.2.4.6	Bayangan (Silhoute)	25
2.2.5	Teknik Pembuatan Animasi	25
2.2.5.1	Cel Animation.....	25
2.2.5.2	Stop Motion Animation.....	26
2.2.5.3	<i>Computer – Generated Imagery (CGI)</i>	27
2.2.5.4	<i>Live Action And Cartoon Combination</i>	27

2.3	Tahap – Tahap Perancangan Animasi.....	27
2.3.1	Tahap Pra - Produksi.....	27
2.3.1.1	Ide.....	28
2.3.1.2	Tema.....	28
2.3.1.3	Logline.....	28
2.3.1.4	Sinopsis.....	29
2.3.1.5	<i>Storyboard</i>	30
2.3.1.6	Naskah.....	30
2.3.1.7	<i>Character Development</i>	30
2.3.2	Tahap Produksi.....	31
2.3.2.1	<i>Modelling</i>	31
2.3.2.2	<i>Lighting</i>	31
2.3.2.3	<i>Animation</i>	31
2.3.2.4	<i>Shooting</i>	32
2.3.2.5	<i>Sound</i>	32
2.3.3	Tahap Pasca Produksi.....	32
2.3.3.1	<i>Compositing</i>	32
2.3.3.2	<i>Editing</i>	33
2.3.3.3	<i>Rendering</i>	33
2.4	Testing.....	33
2.4.1	Testing.....	33
2.4.2	Evaluasi.....	33
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		35
3.1	Analisis Kebutuhan.....	35
3.1.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	35
3.1.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	36
3.1.2.1	Analisis Kebutuhan Hardware.....	36
3.1.2.2	Analisis Kebutuhan Software.....	38
3.1.2.3	Analisis Kebutuhan Brainware.....	38
3.2	Perancangan.....	40
3.2.1	Pra - Produksi.....	40

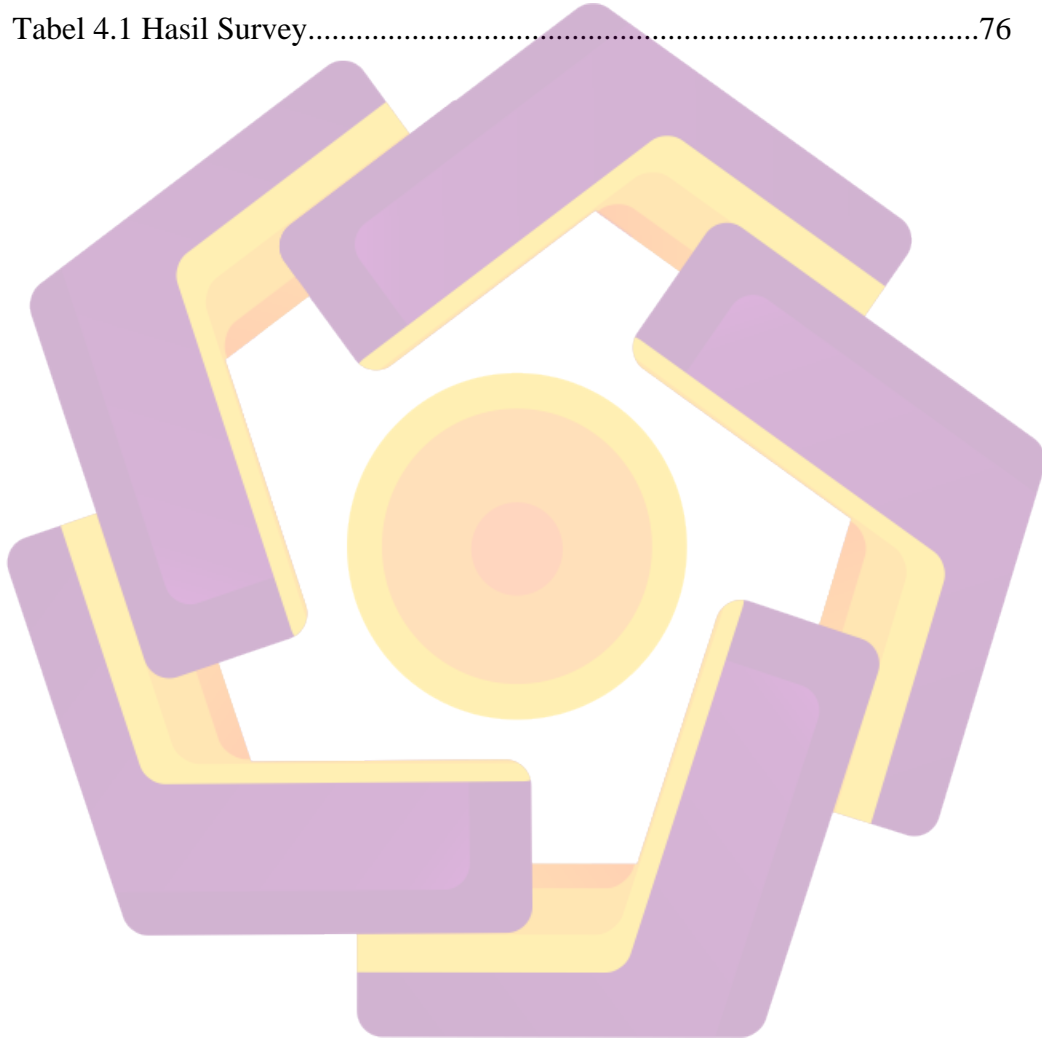
3.2.1.1	Ide	40
3.2.1.2	Tema	40
3.2.1.3	Logline	41
3.2.1.4	Sinopsis	41
3.2.1.5	Diagram Scene	44
3.2.1.6	<i>Character Development</i>	46
3.2.1.7	Naskah	47
3.2.1.8	<i>Storyboard</i>	48
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		50
4.1	Tahap Produksi	50
4.1.1	Modelling	50
4.1.1.1	Pemilihan Karakter	50
4.1.1.2	Setting Tempat	51
4.1.1.3	Background	52
4.1.1.4	Pembuatan Propertis	53
4.1.2	<i>Lighting</i>	55
4.1.3	<i>Shooting</i>	55
4.1.3.1	<i>Setting Camera</i>	58
4.1.3.2	Teknik Pengambilan Gambar	58
4.1.4	<i>Animation</i>	62
4.1.5	<i>Sound</i>	63
4.2	Tahap Pasca Produksi	65
4.2.1	<i>Compositing</i>	65
4.2.2	<i>Editing</i>	71
4.2.3	<i>Rendering</i>	73
4.3	Testing	74
4.4	Evaluasi	76
4.4.1	Pembahasan Data Responden	76
4.4.2	Pembahasan Menurut Ahli Animasi	78
BAB V PENUTUP		80
5.1	Kesimpulan	80

5.2 Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Perbandingan Hardware Digunakan dan Rekomendasi.....	36
Tabel 3.2 Perbandingan Software Digunakan dan Rekomendasi.....	38
Tabel 3.3 <i>Storyboard</i>	48
Tabel 4.1 Hasil Survey.....	76

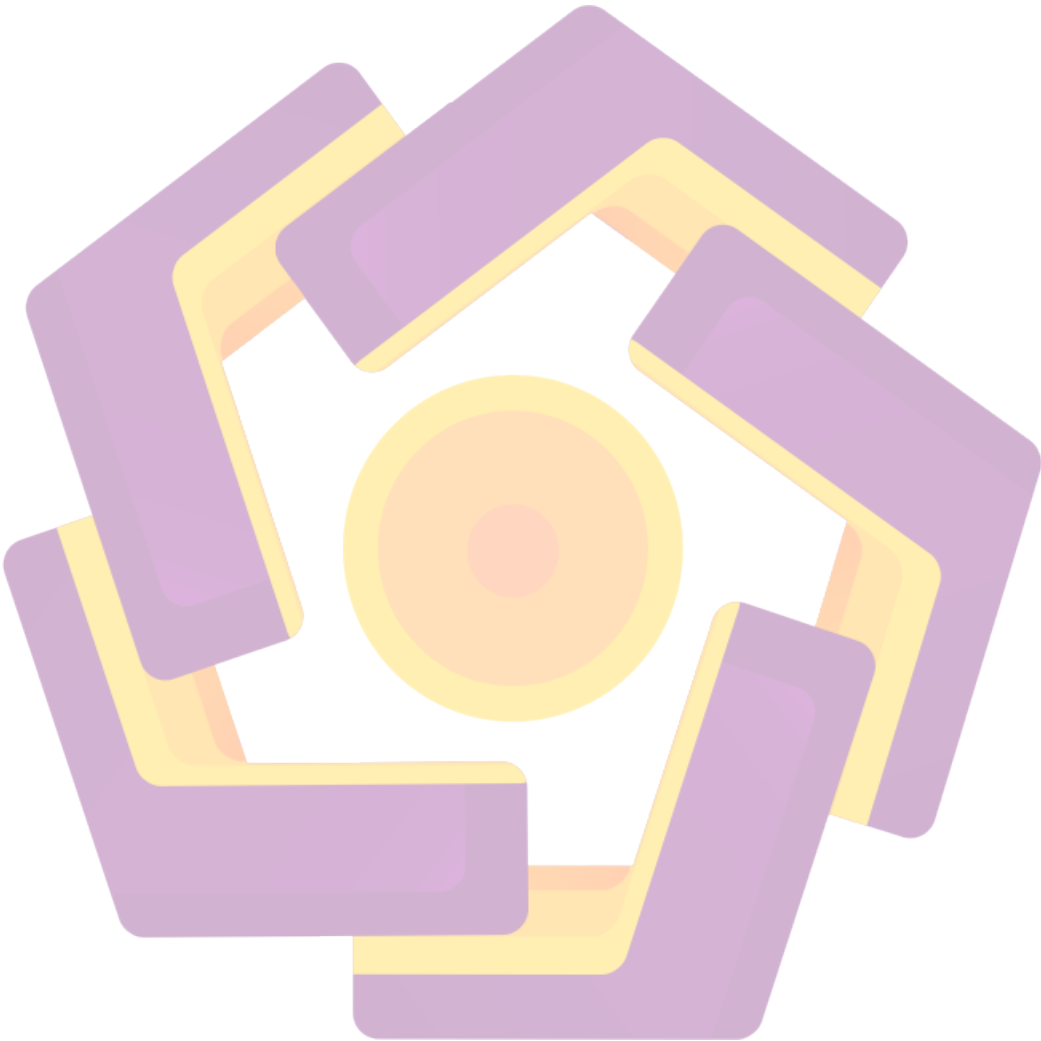


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Mickey Mouse.....	11
Gambar 2.2 Animasi Boneka "Shaun the Sheep".....	12
Gambar 2.3 Animasi 2D "Naruto".....	13
Gambar 2.4 Animasi 2D "Final Fantasy".....	13
Gambar 2.5 <i>Solid Drawing</i>	14
Gambar 2.6 <i>Timing and Spacing</i>	15
Gambar 2.7 <i>Squash & Stretch</i>	16
Gambar 2.8 <i>Anticipation</i>	16
Gambar 2.9 <i>Slow In and Slow Out</i>	17
Gambar 2.10 <i>Arcs</i>	17
Gambar 2.11 <i>Secondary Action</i>	18
Gambar 2.12 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	19
Gambar 2.13 <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	20
Gambar 2.14 <i>Staging</i>	20
Gambar 2.15 <i>Appeal</i>	21
Gambar 2.16 <i>Exaggeration</i>	22
Gambar 3.1 <i>Diagram Scene</i>	46
Gambar 3.2 Karakter Utama Beruang.....	47
Gambar 3.3 Karakter Pendukung Beruang.....	47
Gambar 4.1 Karakter Utama Beruang.....	50
Gambar 4.2 Karakter Pendukung Beruang.....	51
Gambar 4.3 Pembuatan Rumah Memakai Kertas Karton.....	51
Gambar 4.4 Mengecat Rumah Menggunakan Cat Air.....	52
Gambar 4.5 Rumah Beruang.....	52
Gambar 4.6 <i>Background</i> Pegunungan.....	53
Gambar 4.7 Gulungan Kertas Kemudian digulung.....	53
Gambar 4.8 Pasang Kertas Coklat.....	54

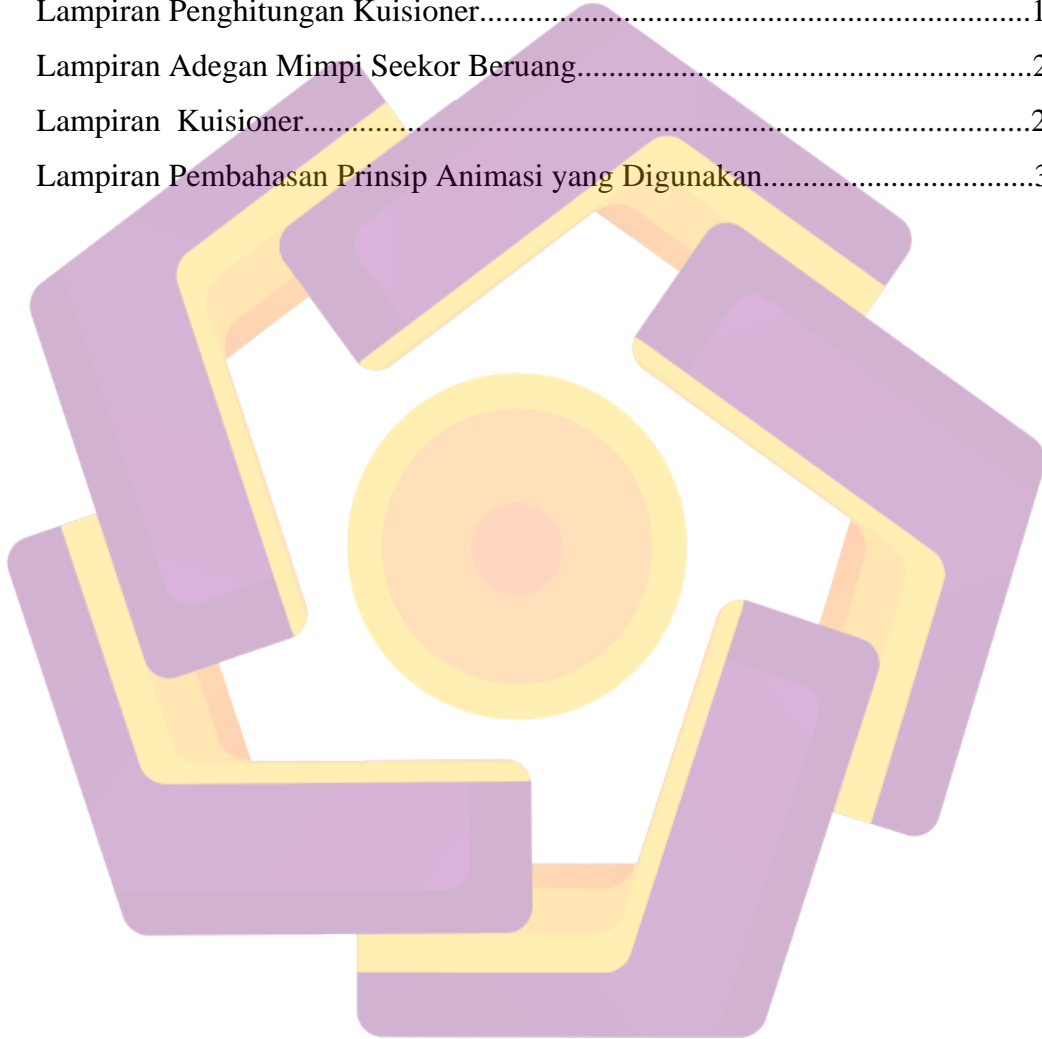
Gambar 4.9 Pembuatan Daun.....	54
Gambar 4.10 Hasil Pembuatan Pohon.....	54
Gambar 4.11 Posisi Lampu.....	55
Gambar 4.12 Pengaturan Kamera.....	58
Gambar 4.13 Posisi Kamera dan Objek.....	59
Gambar 4.14 Hasil <i>Long Shot</i> (LS).....	59
Gambar 4.15 Posisi Kamera dan Objek.....	60
Gambar 4.16 Hasil <i>Medium Shot</i> (MS)	60
Gambar 4.17 Posisi Kamera dan Objek.....	61
Gambar 4.18 Hasil <i>Close Up</i> (CU).....	61
Gambar 4.19 Posisi Kamera dan Objek.....	61
Gambar 4.20 Hasil <i>Big Close Up</i> (BCU)	62
Gambar 4.21 Pembuatan Animasi Frame by Frame.....	63
Gambar 4.22 Situs Sound Effect Di Internet.....	64
Gambar 4.23 Situs Sound Effect Di Internet.....	64
Gambar 4.24 Situs Sound Effect Di Internet.....	65
Gambar 4.25 Mengatur <i>Composition Setting</i>	66
Gambar 4.26 Import File.....	67
Gambar 4.27 Tampilan di Timeline Compositing.....	68
Gambar 4.28 Pengaturan <i>Time Remapping</i>	68
Gambar 4.29 Penyesuaian <i>Timing</i> Dengan <i>Time Remapping</i>	69
Gambar 4.30 Melakukan Proses <i>Rotoscoping</i>	69
Gambar 4.31 Melakukan Proses <i>Import Objek</i>	70
Gambar 4.32 Melakukan Proses Peletakan <i>Objek</i>	70
Gambar 4.33 Memberi Nama Dan Menentukan Format Akhir.....	71
Gambar 4.34 Import Video Pada Premiere.....	72
Gambar 4.35 Pengaturan Sound Effect Dan <i>Background Music</i>	72
Gambar 4.36 <i>Export Settings</i> Pada Premiere.....	73
Gambar 4.37 <i>Render</i>	74

Gambar 4.38 Dokumentasi *Survey*.....78



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Naskah.....	1
Lampiran <i>Storyboard</i>	6
Lampiran Penghitungan Kuisisioner.....	18
Lampiran Adegan Mimpi Seekor Beruang.....	20
Lampiran Kuisisioner.....	24
Lampiran Pembahasan Prinsip Animasi yang Digunakan.....	34



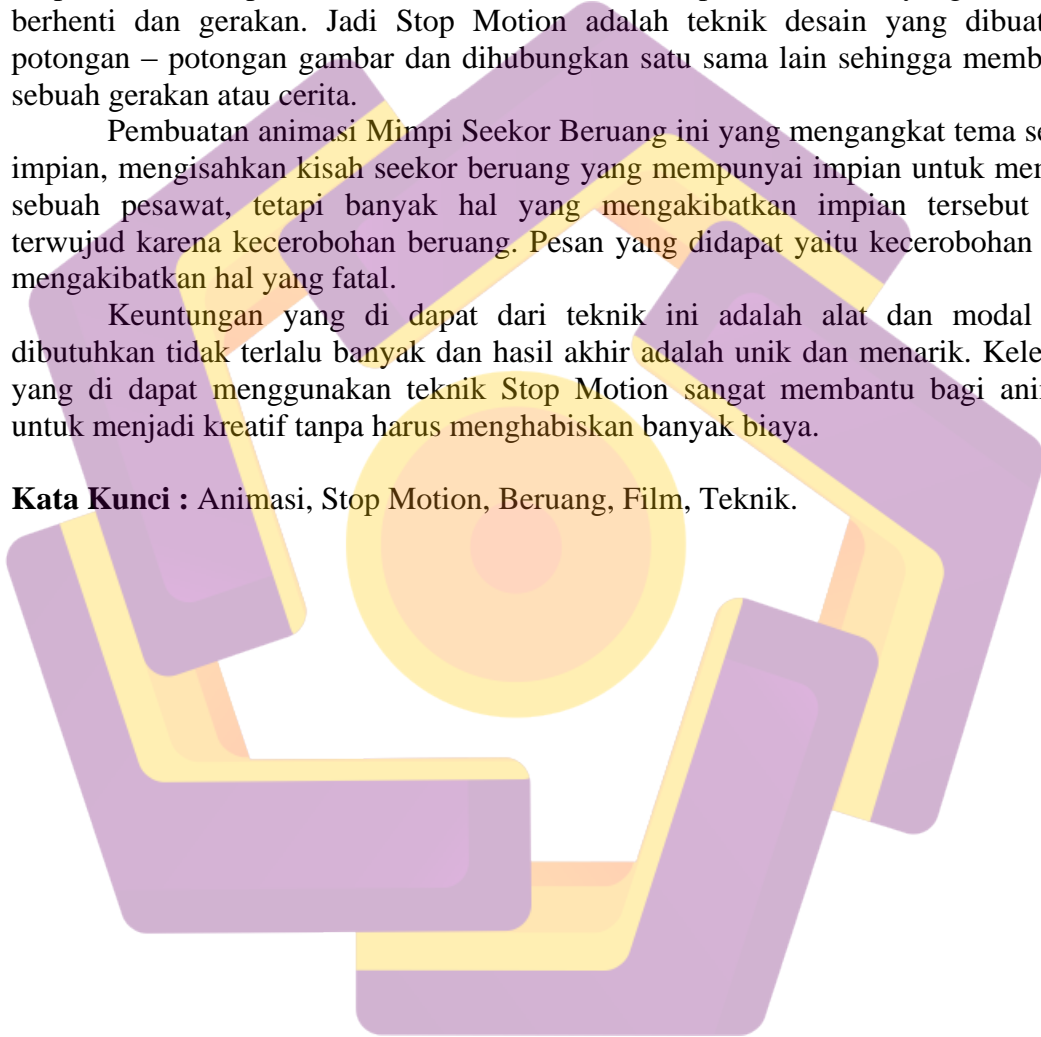
INTISARI

Saat ini, dunia animasi telah mengalami perkembangan yang pesat dan cepat di berbagai daerah, animasi digunakan untuk media pendidikan, iklan terutama di industri film. Ada banyak teknik dalam desain animasi salah satunya adalah teknik Stop Motion. Stop Motion terdiri dari 2 kata, Stop dan Motion yang berarti itu berhenti dan gerakan. Jadi Stop Motion adalah teknik desain yang dibuat dari potongan – potongan gambar dan dihubungkan satu sama lain sehingga membentuk sebuah gerakan atau cerita.

Pembuatan animasi *Mimpi Seekor Beruang* ini yang mengangkat tema sebuah impian, mengisahkan kisah seekor beruang yang mempunyai impian untuk membuat sebuah pesawat, tetapi banyak hal yang mengakibatkan impian tersebut tidak terwujud karena kecerobohan beruang. Pesan yang didapat yaitu kecerobohan dapat mengakibatkan hal yang fatal.

Keuntungan yang di dapat dari teknik ini adalah alat dan modal yang dibutuhkan tidak terlalu banyak dan hasil akhir adalah unik dan menarik. Kelebihan yang di dapat menggunakan teknik Stop Motion sangat membantu bagi animator untuk menjadi kreatif tanpa harus menghabiskan banyak biaya.

Kata Kunci : Animasi, Stop Motion, Beruang, Film, Teknik.



ABSTRACT

Currently, the world of animation has experienced rapid growth and fast in many regions, the animation used for educational media, especially advertising in the film industry. There are many techniques in animation design one of which is the technique of Stop Motion. Stop Motion consists of two words, Stop and Motion which means it Stops and Moves. So Stop Motion is a design technique that is made from pieces of image be connected with each other so as to form a movement or a story.

Making animation bear's dream of the theme is a dream, tells the story of a bear who has a dream to make a plane, but a lot of things that lead to that dream did not materialize. but a lot of things that lead to that dream did not materialize because of carelessness bears. Messages that are obtained are carelessness can result in a fatal case .

The advantages of this technique is a tool and capital required is not too much and the end result is a unique and exciting. The advantages in using the technique of Stop Motion can be very helpful for animators to be creative without having to spend a lot of costs.

Keyword : Animation, Stop Motion, Bear, Film, Technique.

