

**PERANCANGAN FILM ANIMASI “GUNDAM : THE KOSAN BATTLE”
MENGUNAKAN TEKNIK STOP MOTION**

SKRIPSI



disusun oleh

Aditya Hari Antara

11.11.5569

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PERANCANGAN FILM ANIMASI “GUNDAM : THE KOSAN BATTLE”
MENGUNAKAN TEKNIK STOP MOTION**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Aditya Hari Antara

11.11.5569

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN FILM ANIMASI “GUNDAM : THE KOSAN BATTLE” MENGUNAKAN TEKNIK STOP MOTION

yang disusun oleh

Aditya Hari Antara

11.11.5569

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 2 November 2015

Dosen Pembimbing,



Dhani Ariatmanto, M. Kom

NIK. 190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN FILM ANIMASI “GUNDAM : THE KOSAN BATTLE” MENGUNAKAN TEKNIK STOP MOTION

yang disusun oleh
Aditya Hari Antara

11.11.5569

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 10 November 2015

Susunan Dewan Penguji

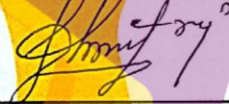
Nama Penguji

Dhani Ariatmanto, M. Kom
NIK. 190302197

Tonny Hidayat, M. Kom
NIK. 190302182

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 November 2015

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, 2 November 2015


Aditya Hari Antara
NIM. 11.11.5569



MOTTO

”Karena dengan memandang hal yang besar dalam skala yang kecil, maka engkau akan mengetahui seluruhnya.” –Lockon Stratos



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah. Skripsi yang sudah sangat dinantikan oleh keluarga besar saya akhirnya terselesaikan walaupun agak sedikit lumayan terlambat banget. Terima kasih kepada Tuhan karena saya diberi kesempatan untuk menikmati proses menyusun skripsi ini. Terima kasih atas dukungan moralnya, Mom & Dad, brothers & sisters. Terima kasih spesial pake telur buat yang secara tulus ikhlas jadi “Reminder” skripsi selama satu tahun terakhir ini kang Luthfi dan dek Tiara serta si mbok Yosyie. Terima kasih super untuk dosen pembimbing bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom yang mengerti akan kondisi saya sebagai maba (mahasiswa basi) yang sangat ingin cepat menyelesaikan skripsi walaupun akhirnya cukup lama selesainya akan tetapi saran yang bapak berikan sangat membantu saya dan membuat skripsi milik saya lebih bermakna.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah Yang maha Esa yang telah melimpahkan nikmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi dengan judul “Perancangan Film Animasi “Gundam : The Kosan Battle” Menggunakan Teknik Stop Motion”. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan program Strata-1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta, jurusan Teknik Informatika

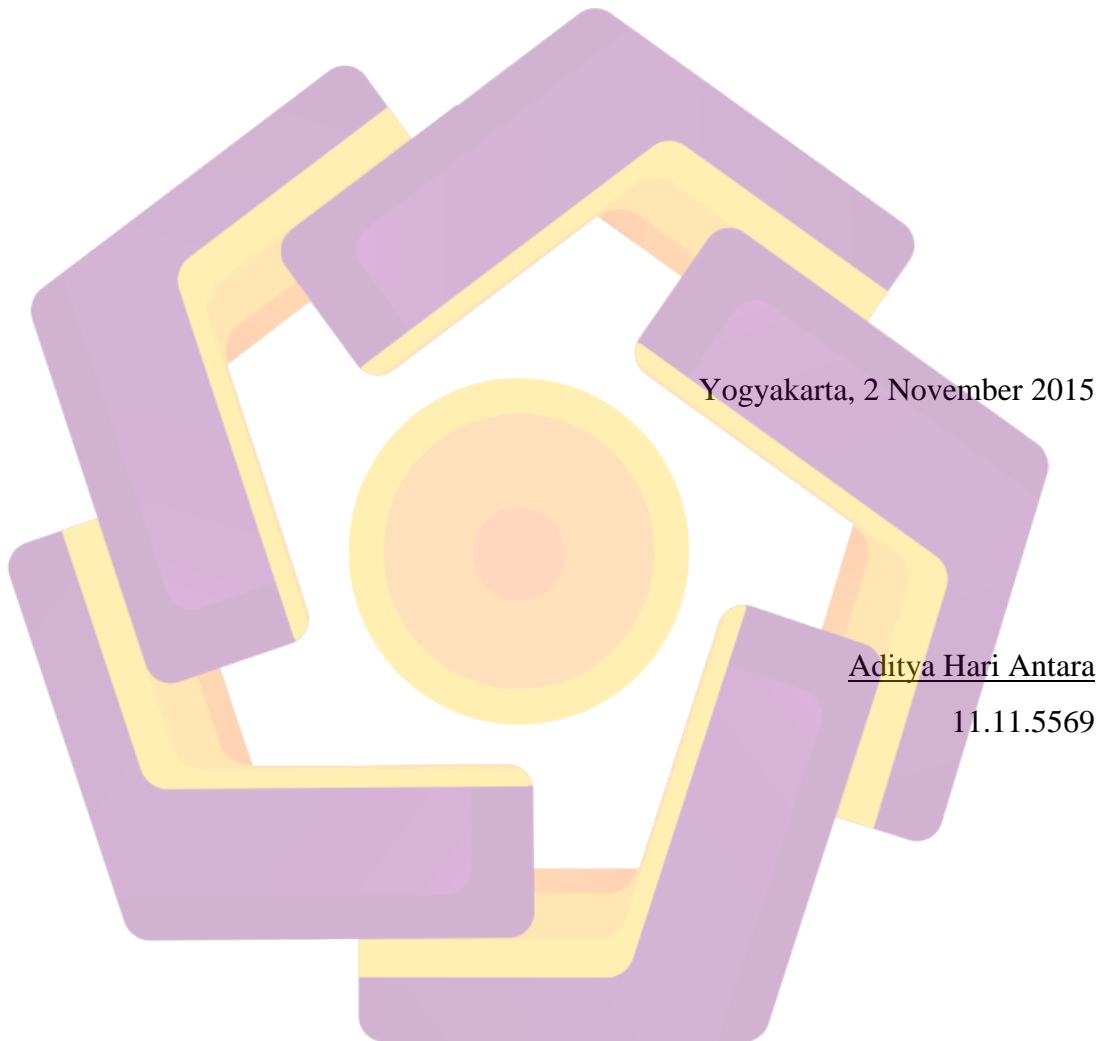
Pada Kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.Kom, selaku ketua Jurusan Teknik Informatika.
3. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku dosen pembimbing. Terimakasih atas bimbingan super yang telah diberikan.
4. Bapak Ibu Dosen dan seluruh staff serta pegawai STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan kemudahan selama menuntut ilmu.

Penulis menyadari akan kekurangan yang ada dalam penelitian ini karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan penulis, oleh sebab itu kritik dan saran

yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian ini.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca pada umumnya dan khususnya untuk pengembangan pada bidang multimedia.



DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	2
1.4.1 Maksud Penelitian.....	2
1.4.2 Tujuan Penelitian	2
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	3

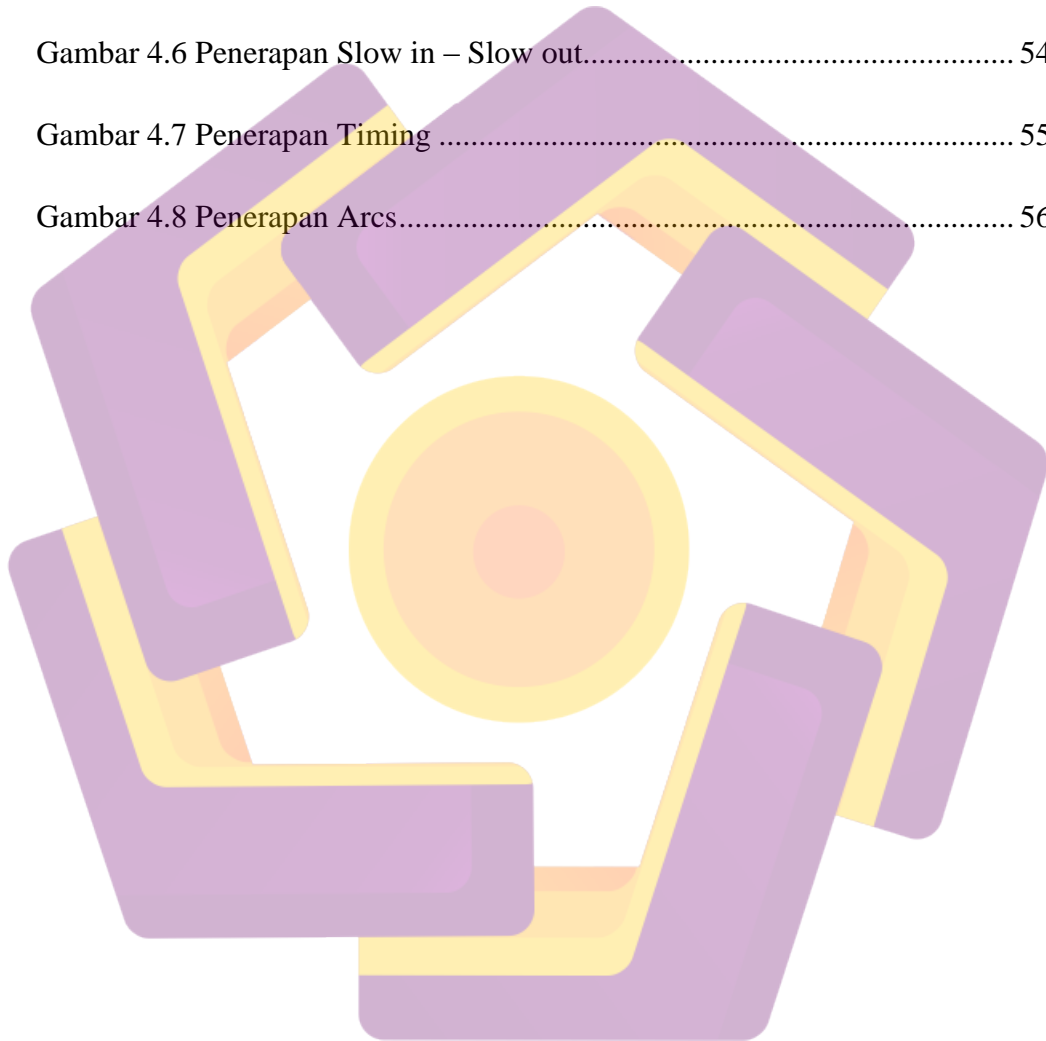
1.5.2	Metode Analisis	3
1.5.3	Metode Perancangan	3
1.5.4	Metode Pengembangan	4
1.6	Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI		6
2.1	Tinjauan Pustaka	6
2.2	Dasar Teori.....	8
2.2.1	Film	8
2.2.2	Animasi	8
2.2.3	Stop Motion.....	13
2.2.4	Analisis Kebutuhan	14
2.2.5	Proses Pembuatan Film Animasi	14
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		19
3.1	Tinjauan Umum	19
3.2	Analisis Film Sejenis	24
3.3	Solusi Perancangan Film.....	27
3.4	Analisis Kebutuhan	27
3.4.1	Kebutuhan software	27
3.4.2	Kebutuhan Hardware	28
3.5	Perancangan	28
3.5.1	Ide dan tema	28
3.5.2	Logline	29

3.5.3	Sinopsis	29
3.5.4	Diagram scene	30
3.5.5	Perancangan karakter	33
3.5.6	Screenplay	37
3.5.7	Storyboard	40
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		48
4.1	Produksi	48
4.1.1	Pengambilan Gambar	48
4.1.2	Menggerakkan Gundam	49
4.1.3	Format Dan Ukuran Video	50
4.2	Pasca Produksi	50
4.2.1	Perancangan Bagian Pembukaan Dan Penutup Film	50
4.2.2	Pemberian Efek Visual	51
4.2.3	Pemberian Backsound	51
4.2.4	Rendering	52
4.2.5	Testing	52
BAB V PENUTUP		58
5.1	Kesimpulan	58
5.2	Saran	58
DAFTAR PUSTAKA		xvi

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Animasi	9
Gambar 2.2 Contoh Anticipation	10
Gambar 2.3 Contoh Staging	11
Gambar 2.4 Contoh Slow-in dan Slow-out	11
Gambar 2.5 Contoh Arcs	12
Gambar 2.6 Contoh Timing	13
Gambar 3.1 Gunpla jenis Super Deformed	20
Gambar 3.2 Gunpla dengan berbagai ukuran	22
Gambar 3.3 Gundam Strike tanpa Striker Pack	23
Gambar 3.4 Striker Pack	24
Gambar 3.5 Proses menggerakkan tokoh Shaun the Sheep	25
Gambar 3.6 Tokoh cadangan pada film Shaun the Sheep	26
Gambar 3.7 Proses pengambilan gambar Shaun the Sheep	26
Gambar 3.8 Diagram scene	32
Gambar 3.9 Karakter Gundam S. Strike	34
Gambar 3.10 Karakter Gundam L. Strike	36
Gambar 3.11 Screenshot Screenplay Scene 1 dan 2	37
Gambar 3.12 Screenshot Screenplay Scene 3	38
Gambar 3.13 Screenshot Screenplay Scene 4, 5 dan 6	39
Gambar 4.1 Proses pengambilan gambar	49

Gambar 4.2 Pembukaan film animasi	50
Gambar 4.3 Proses editing video	51
Gambar 4.4 Proses Rendering.....	52
Gambar 4.5 Penerapan Anticipation	53
Gambar 4.6 Penerapan Slow in – Slow out.....	54
Gambar 4.7 Penerapan Timing	55
Gambar 4.8 Penerapan Arcs.....	56



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Storyboard	39
----------------------------------	----



INTISARI

Perkembangan animasi pada saat ini berjalan cepat dalam berbagai bidang, mulai dari media edukasi, periklanan, terutama di bidang perfilman. Ada banyak teknik dalam perancangan animasi, salah satunya adalah teknik *Stop Motion*. *Stop Motion* terdiri dari dua kata yaitu *Stop* dan *Motion* yang berarti Berhenti dan Bergerak. Jadi *Stop Motion* adalah teknik perancangan yang dibuat seolah olah potongan-potongan gambar menjadi saling terhubung satu sama lain sehingga membentuk suatu gerakan atau cerita.

Keunggulan dari teknik ini adalah alat dan modal yang diperlukan tidak terlalu banyak serta hasil akhir yang unik dan menarik. Keunggulan yang dimiliki oleh teknik *Stop Motion* ini sangat membantu para animator untuk berkreasi tanpa harus mengeluarkan banyak biaya.

Gundam adalah nama dari mecha dalam anime produksi studio Sunrise. Serial anime *Gundam* tercatat sebagai salah satu serial terpopuler dan terpanjang yang pernah diproduksi oleh Jepang. Kali ini, *Gundam* akan digunakan sebagai objek dalam perancangan animasi stop motion yang akan dibuat untuk membawa kembali kenangan akan kepopuleran *Gundam*.

Kata Kunci: Animasi, Stop Motion, Gundam

ABSTRACT

The development of the animation is currently running quickly in various areas, ranging from education media, advertising, especially in the film industry. There are many techniques in the design of animation, one of which is the technique of Stop Motion. Stop Motion consists of two words, Stop and Motion that mean Stops and Moves. So Stop Motion is a design technique that is made as if the pieces of image be connected with each other so as to form a movement or a story.

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

Gundam is the name of the mecha in anime production Sunrise studio's. Gundam anime series listed as one of the most popular and longest series ever produced by Japan. This time, Gundam will be used as a design object in stop motion animation to be created to bring back memories of the popularity of Gundam.

Keyword: Animation, Stop Motion, Gundam