

**PEMBUATAN FILM ANIMASI LEGENDA PUTRI MANDALIKA  
DENGAN TEKNIK STOP MOTION MENGGUNAKAN  
FLANEL**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Lale Triwidya Helani**

**10.11.3925**

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

**PEMBUATAN FILM ANIMASI LEGENDA PUTRI MANDALIKA  
DENGAN TEKNIK STOP MOTION MENGGUNAKAN  
FLANEL**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Lale Triwidya Helani**

**10.11.3925**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN FILM ANIMASI LEGENDA PUTRI MANDALIKA  
DENGAN TEKNIK STOP MOTION MENGGUNAKAN  
FLANEL**

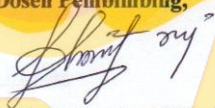
yang disusun oleh

**Lale Triwidya Helani**

**10.11.3925**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 07 Desember 2013

**Dosen Pembimbing,**



**Dhani Ariatmanto, M.Kom**  
**NIK. 190302197**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN FILM ANIMASI LEGENDA PUTRI MANDALIKA  
DENGAN TEKNIK STOP MOTION MENGGUNAKAN  
FLANEL**

yang disusun oleh

**Lale Triwidya Helani**

**10.11.3925**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 15 juni 2015

**Susunan Dewan Penguji**


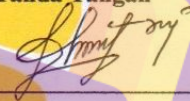
**Nama Penguji**

**Dhani Ariatmanto, M.Kom**  
**NIK. 190302197**

**Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom**  
**NIK. 190302047**

**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 September 2015

**KETUA STMIR 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, 10 September 2015



Lale Triwidya Helani

NIM. 10.11.3925

## **MOTTO**

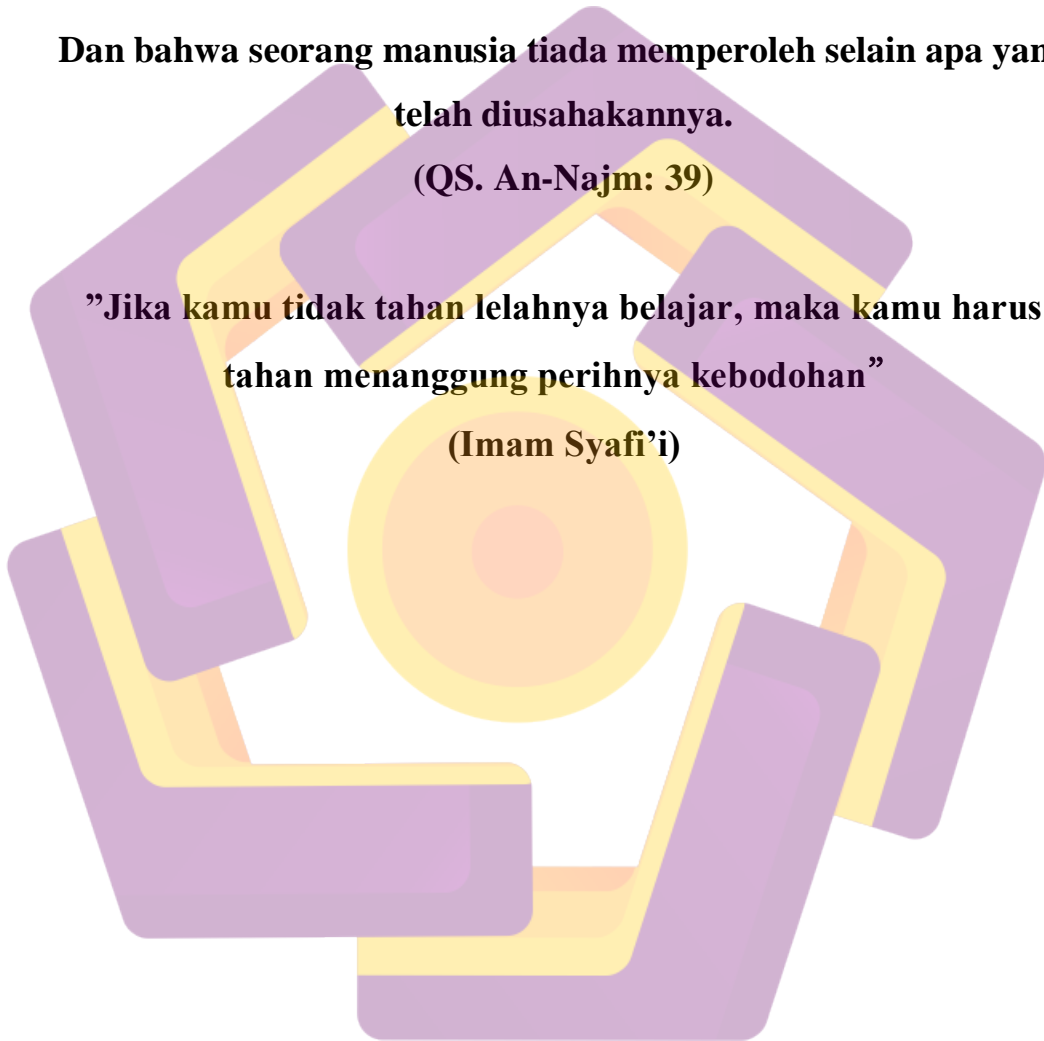
**Selama kebaikan masih tercipta di dunia ini, maka tidak ada waktu untuk melakukan keburukan**

**Dan bahwa seorang manusia tiada memperoleh selain apa yang telah diusahakannya.**

**(QS. An-Najm: 39)**

**”Jika kamu tidak tahan lelahnya belajar, maka kamu harus tahan menanggung perihnya kebodohan”**

**(Imam Syafi’i)**



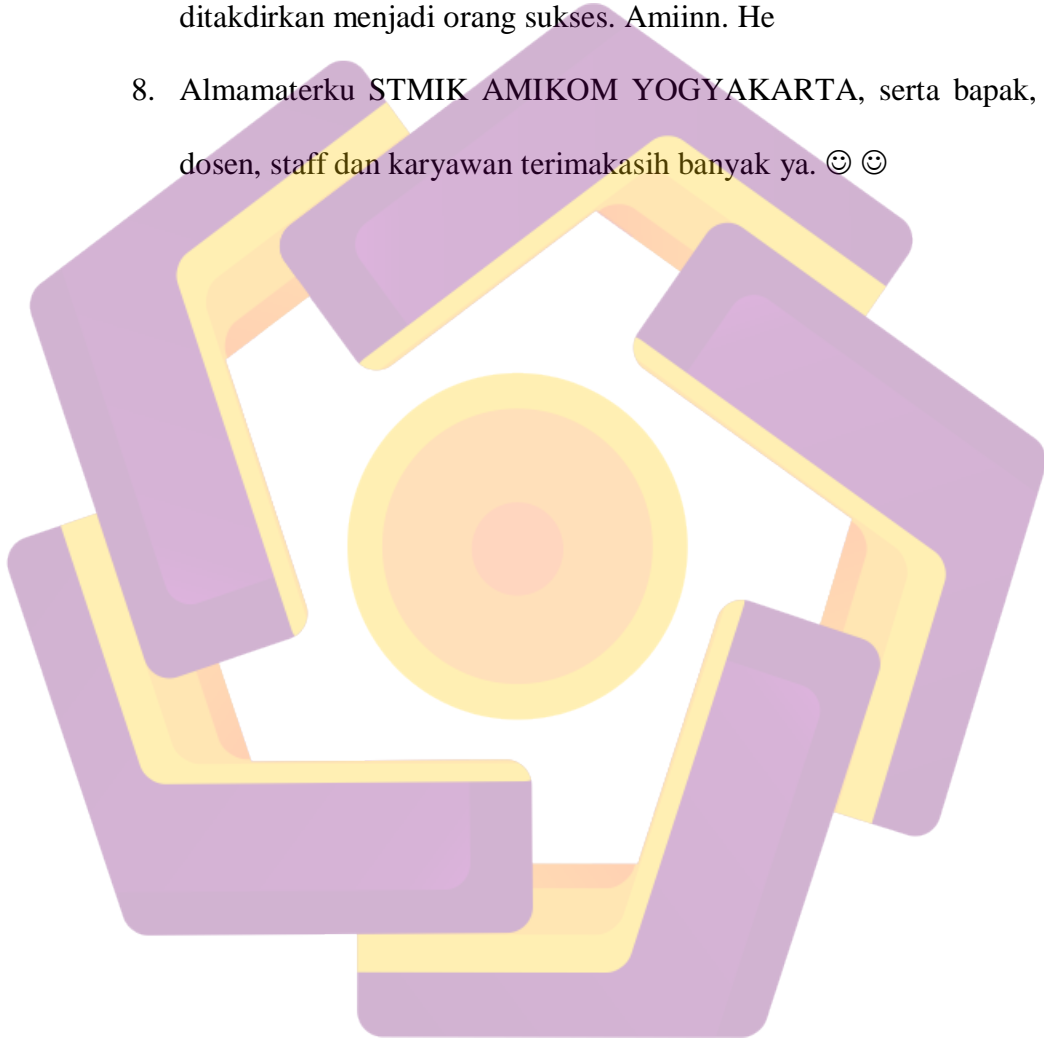
## PERSEMBAHAN

**Alhamdulillah**rabbi'l'alamiin.. Puji syukur kehadiran **Allah SWT** yang selalu memberikan rahmat dan kasih sayangNya sehingga atas kehendakNya akhirnya saya dapat menyelesaikan skripsi ini sekaligus menyelesaikan masa studi di jenjang strata 1 jurusan Teknik Informatika.

Selain itu, saya juga bersyukur memiliki keluarga dan sahabat-sahabat tersayang yang selalu memberiku dukungan, cinta, semangat dan kasih sayang yang tidak bisa terbalas oleh apapun. Untuk itu, sebagai ucapan terimakasih dan rasa syukur saya persembahkan hasil karya ini kepada:

1. Ibunda dan Ayahku tercinta, Rr. Wiwik Triwidya Hastuti & Lalu Ibnu Walid, figur paling kukagumi dan paling berharga dalam hidupku.
2. My big sister and brother, Krida & Krawan yang banyak memberiku pandangan, petunjuk, dan solusi thank you so much and love you.
3. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom, terimakasih atas bimbingannya ya pak, walaupun kadang saya jarang datang bimbingan juga pak. Hehe
4. My friends forever, Nisa, indah, sofya, priska, dan kak mauli. Apapun yang terjadi baik suka-duka kalian selalu ada. Thank you so much and I always love you all. Hiks
5. My second home “kost Annisa” dan kawan-kawan penghuni semuanya. Rumah kedua yang paling nyaman banget.

6. My big family di Lombok dan Jogja, Bulek & paklek, mas, mbak, om, tante, dan semuanya terimakasih telah banyak membantu selama saya di jogja.
7. Teman-teman kelas TI semua angkatan. Semoga kita semua ditakdirkan menjadi orang sukses. Amiinn. He
8. Almamaterku STMIK AMIKOM YOGYAKARTA, serta bapak, ibu dosen, staff dan karyawan terimakasih banyak ya. 😊😊





## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Segala puji syukur selalu tercurahkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **Pembuatan Film Animasi “Legenda Putri Mandalika” dengan Teknik Stop Motion Menggunakan Flanel** dengan baik.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (Strata-1) pada Jurusan Teknik Informatika STMIK “AMIKOM” Yogyakarta. Skripsi ini tidak akan pernah terwujud tanpa adanya bimbingan, dorongan, serta bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

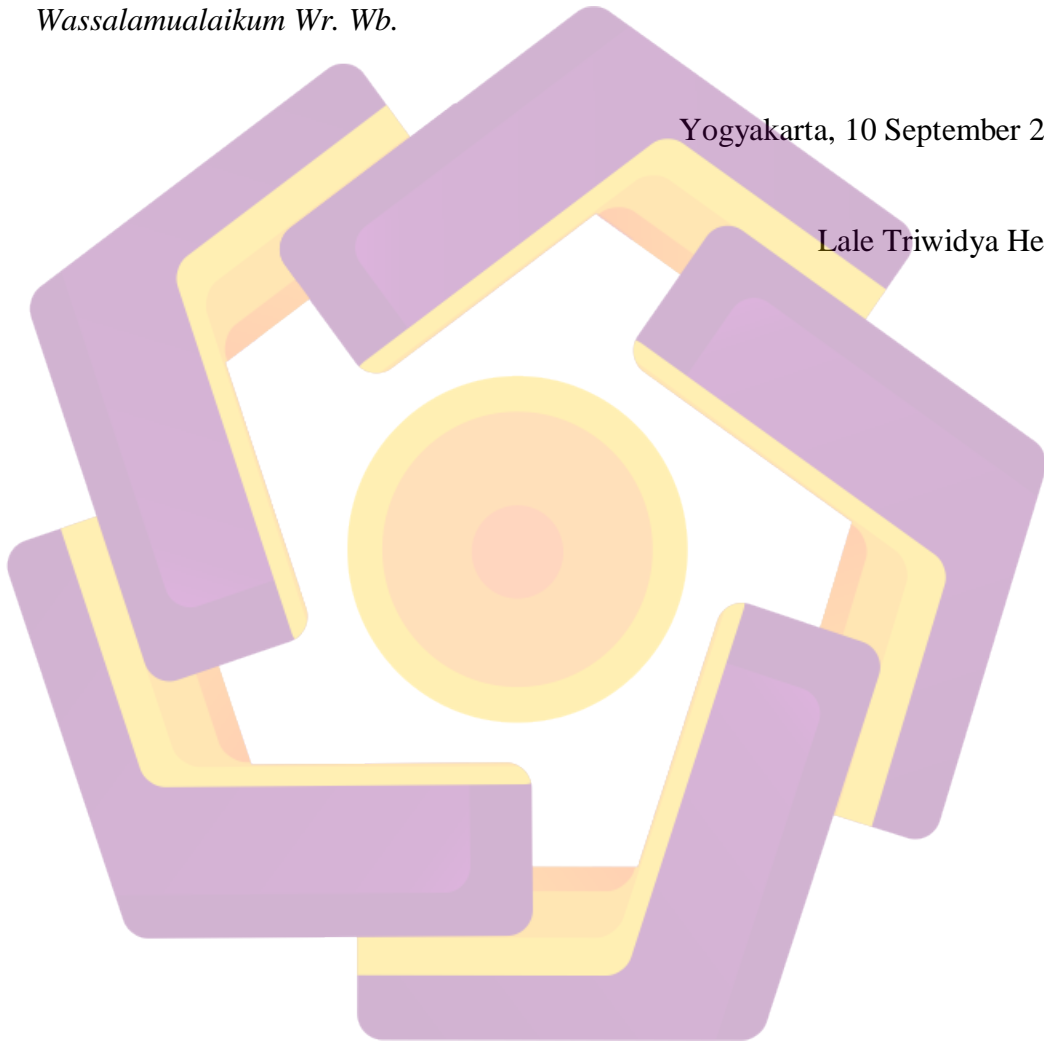
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku dosen pembimbing skripsi.
4. Staff/karyawan/dosen di lingkungan STMIK AMIKOM Yogyakarta.
5. Ayah dan Ibu, saudara, keluarga dan teman-teman yang senantiasa memberikan doa, perhatian dan dukungan dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam skripsi ini pasti banyak terdapat kesalahan dan kekurangan. Maka dari itu, mohon kritik, saran, serta pengembangan selanjutnya sangat diperlukan demi kesempurnaan penulisan dimasa mendatang.

*Wassalamualaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 10 September 2015

Lale Triwidya Helani



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
INTISARI .....	xix
ABSTRACT .....	xx
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metode Pengumpulan Data .....	3
1.7 Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Tinjauan Pustaka .....	6
2.2 Konsep Dasar Animasi.....	7
2.2.1 Pengertian Animasi .....	7
2.2.2 Prinsip-Prinsip Animasi .....	7
2.2.2.1 <i>Squash And Stretch</i> .....	7
2.2.2.2 <i>Anticipation</i> .....	8
2.2.2.3 <i>Staging</i> .....	8
2.2.2.4 <i>Straight-Ahead and Pose to Pose</i> .....	9

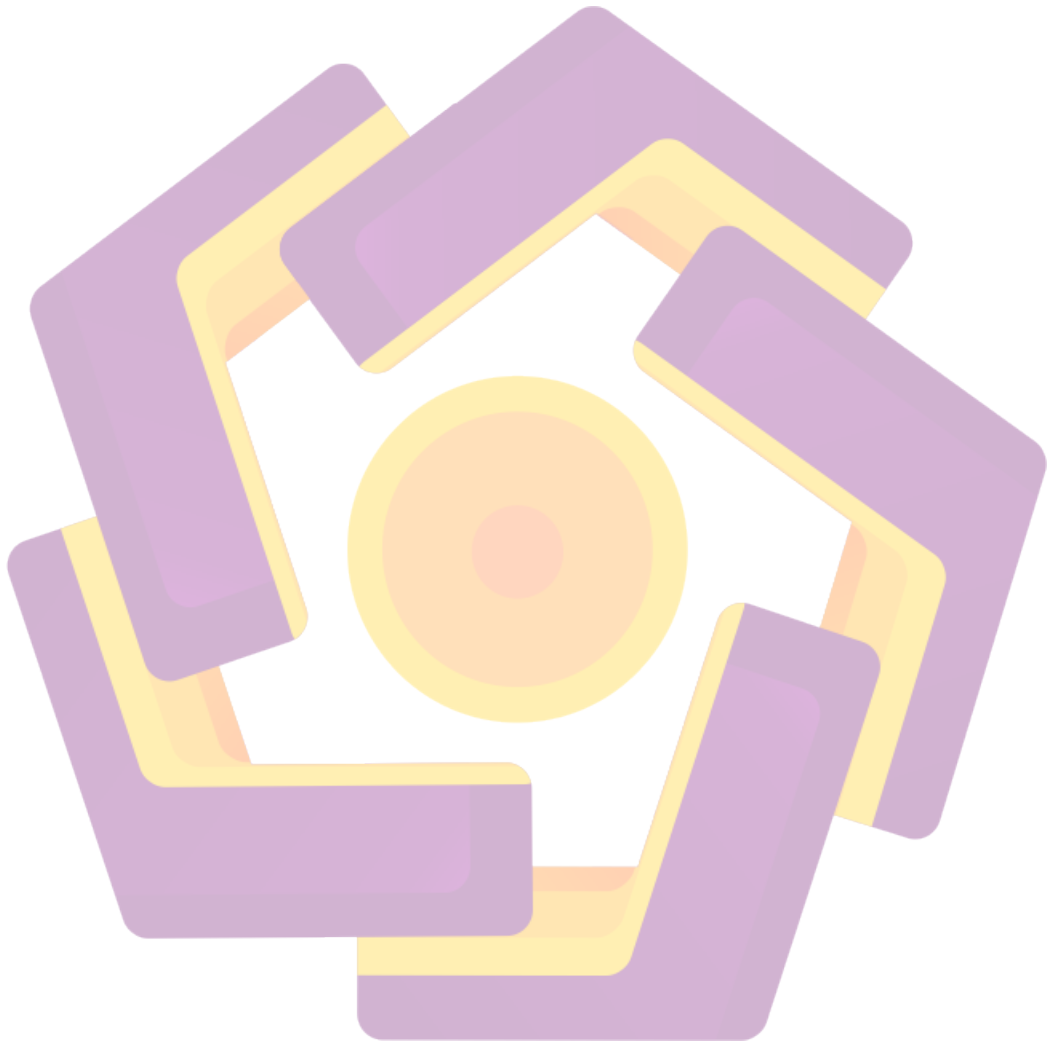
2.2.2.5 <i>Follow Through and Overlapping Action</i> .....	9
2.2.2.6 <i>Slow In-Slow Out</i> .....	10
2.2.2.7 <i>Arcs</i> .....	11
2.2.2.8 <i>Secondary Action</i> .....	11
2.2.2.9 <i>Timing</i> .....	11
2.2.2.10 <i>Exaggeration</i> .....	12
2.2.2.11 <i>Solid Drawing</i> .....	12
2.2.2.12 <i>Appeal</i> .....	13
2.3 Teknik Pembuatan Animasi .....	13
2.3.1 <i>Stop Motion Animation</i> .....	13
2.3.2 <i>2D Animation</i> .....	14
2.3.3 <i>3D Animation</i> .....	15
2.4 Peralatan Dasar dalam Pembuatan Animasi Stop Motion .....	15
2.4.1 Objek .....	15
2.4.2 Setting .....	16
2.4.3 Kamera Digital .....	16
2.4.4 Tripod .....	17
2.4.5 Komputer .....	17
2.5 Kain Flanel .....	18
2.6 Teknik Kamera .....	19
2.6.1 Teknik Membidikkan Kamera .....	19
2.6.1.1 <i>Extream Close Up</i> .....	19
2.6.1.2 <i>Close Up</i> .....	20
2.6.1.3 <i>Medium Close Up</i> .....	20
2.6.1.4 <i>Medium Shot</i> .....	21
2.6.1.5 <i>Long Shot</i> .....	21
2.6.1.6 <i>Very Long Shot</i> .....	21
2.6.1.7 <i>Two Shot dan Group Shot</i> .....	22
2.6.1.8 <i>Point of View</i> .....	22
2.6.1.9 <i>Cut and Cut Away</i> .....	23
2.6.1.10 <i>Interior</i> .....	23

2.6.1.11 <i>Exterior</i> .....	24
2.7 Tahapan Pembuatan Film Animasi .....	24
2.7.1 Pra Produksi .....	24
2.7.2 Produksi .....	25
2.7.3 Pasca Produksi .....	25
2.8 Perangkat Lunak yang Digunakan .....	25
2.8.1 <i>Adobe After Effects CS3</i> .....	25
2.8.2 <i>Adobe Premiere Pro</i> .....	27
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN</b>	
3.1 Tinjauan Umum .....	29
3.2 Analisis Pembuatan Film Animasi .....	29
3.2.1 Diagram Alur Film Animasi <i>Stop Motion</i> .....	30
3.2.2 Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) .....	30
3.2.3 Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	31
3.2.4 Kebutuhan Sumber Daya Manusia .....	32
3.2.5 Estimasi Biaya .....	33
3.3 Perancangan Film Animasi Legenda Putri Mandalika .....	35
3.3.1 Tahap Pra Produksi .....	35
3.3.1.1 Ide Cerita .....	35
3.3.1.2 Tema .....	36
3.3.1.3 <i>Logline</i> .....	36
3.3.1.4 <i>Sinopsis</i> .....	36
3.3.1.5 <i>Diagram Scene</i> .....	39
3.3.1.6 Karakter Desain ( <i>Character Design</i> ) .....	42
3.3.1.7 <i>Storyboard</i> .....	45
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Proses Produksi .....	53
4.1.1 Pembuatan Objek Boneka .....	53
4.1.1.1 Alat .....	53
4.1.1.2 Bahan .....	54
4.1.1.3 Sketsa Karakter Objek Boneka .....	55

4.1.1.4	Membuat Pola Objek Boneka .....	55
4.1.1.5	Merangkai Boneka .....	58
4.1.2	Membangun Lokasi Objek ( <i>Building of Sets</i> ).....	59
4.1.2.1	Lokasi Pertama .....	59
4.1.2.2	Lokasi Kedua.....	60
4.1.2.3	Lokasi Ketiga .....	60
4.1.3	Perlengkapan <i>Take Foto</i> .....	61
4.1.3.1	Kamera DSLR .....	61
4.1.3.2	<i>Tripod</i> .....	62
4.1.3.3	<i>Memory Card</i> .....	62
4.1.4	Pencahayaan ( <i>Lighting</i> ).....	62
4.1.5	Pengaturan Kamera ( <i>Setting Up the Camera</i> ) .....	63
4.1.5.1	<i>Mode Dial M</i> .....	63
4.1.5.2	<i>Aperture</i> .....	64
4.1.5.3	Kecepatan Rana ( <i>Shutter Speed</i> ).....	64
4.1.5.4	<i>Depth of Field</i> .....	65
4.1.5.5	<i>ISO</i> .....	65
4.1.6	Peletakkan Objek .....	66
4.1.7	Pergerakan Objek .....	67
4.1.7.1	<i>Anticipation</i> .....	67
4.1.7.2	<i>Follow-Through and Overlapping Action</i> .....	68
4.1.7.3	<i>Appeal</i> .....	68
4.1.8	Pengambilan Gambar ( <i>Shot Picture</i> ).....	69
4.2	<i>Pasca Produksi</i> .....	70
4.2.1	<i>Composition</i> .....	70
4.2.2	<i>Editing &amp; Sound Effect</i> .....	76
4.2.3	<i>Rendering</i> .....	84

## **BAB V PENUTUP**

5.1	Kesimpulan .....	87
5.2	Saran .....	87



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rincian Hardware.....	30
Tabel 3.2 Rincian Software .....	31
Tabel 3.3 Estimasi Biaya.....	34





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Squash and Stretch.....	8
Gambar 2.2	Anticipation .....	8
Gambar 2.3	Staging .....	9
Gambar 2.4	Straight-Ahead Action and Pose to Pose .....	9
Gambar 2.5	Follow Through and Overlapping Action .....	10
Gambar 2.6	Slow In-Slow Out .....	10
Gambar 2.7	Arcs .....	11
Gambar 2.8	Secondary Action .....	11
Gambar 2.9	Timing .....	12
Gambar 2.10	Exaggeration.....	12
Gambar 2.11	Solid Drawing.....	13
Gambar 2.12	Appeal .....	13
Gambar 2.13	Objek.....	16
Gambar 2.14	Setting .....	17
Gambar 2.15	Kamera Digital .....	17
Gambar 2.16	Tripod.....	17
Gambar 2.17	Komputer.....	18
Gambar 2.18	Extream Close Up.....	19
Gambar 2.19	Close Up.....	20
Gambar 2.20	Medium Close Up.....	20
Gambar 2.21	Medium Shot .....	21
Gambar 2.22	Long Shot .....	21
Gambar 2.23	Very Long Shot .....	22
Gambar 2.24	Two Shot .....	22
Gambar 2.25	Point of View.....	23
Gambar 2.26	Cut and Cut Away .....	23
Gambar 2.27	Interior.....	24
Gambar 2.28	Exterior.....	24
Gambar 2.29	Tampilan Adobe After Effect CS3 .....	26

Gambar 2.30	Tampilan Adobe Premiere Pro CS3 .....	27
Gambar 3.1	Diagram Alur Film Animasi Stop Motion Putri Mandalika .....	30
Gambar 3.2	Diagram Scene.....	39
Gambar 3.3	Diagram Scene Legenda Putri Mandalika.....	41
Gambar 3.4	Sketsa Putri Mandalika .....	43
Gambar 3.5	Sketsa Pangeran Maliawang.....	44
Gambar 3.6	Sketsa Pangeran Datu Taruna.....	45
Gambar 3.7	Storyboard Legenda Putri Mandalika .....	46
Gambar 4.1	Alat Pembuatan Objek Boneka .....	54
Gambar 4.2	Bahan Pembuatan Boneka.....	55
Gambar 4.3	Sketsa Karakter Objek .....	55
Gambar 4.4	Menggambar Pola Objek .....	56
Gambar 4.5	Memotong Pola Di atas Flanel .....	57
Gambar 4.6	Menyatukan Pola Objek.....	57
Gambar 4.7	Objek Boneka .....	58
Gambar 4.8	Hasil Akhir Objek Boneka .....	58
Gambar 4.9	Lokasi Pertama .....	59
Gambar 4.10	Lokasi Kedua.....	60
Gambar 4.11	Lokasi Ketiga .....	61
Gambar 4.12	Kamera DSLR Canon EOS 550D .....	61
Gambar 4.13	Tripod Excell Promoss.....	62
Gambar 4.14	Memory Card .....	62
Gambar 4.15	Mode Dial M .....	64
Gambar 4.16	Mode Aperture.....	64
Gambar 4.17	Mode Shutter Speed.....	65
Gambar 4.18	ISO.....	66
Gambar 4.19	Posing The Model.....	67
Gambar 4.20	Anticipation .....	68
Gambar 4.21	Follow Through and Overlapping Action .....	68
Gambar 4.22	Appeal .....	68
Gambar 4.23	Menggunakan Tripod.....	69

Gambar 4.24	Memegang Badan Kamera .....	70
Gambar 4.25	Shot Picture .....	70
Gambar 4.26	Tampilan Awal Adobe After Effects CS3 .....	71
Gambar 4.27	Mengimport Gambar.....	71
Gambar 4.28	Mengimport Gambar Ke dalam Jendela Project .....	72
Gambar 4.29	Kotak Dialog New Composition From Selection.....	72
Gambar 4.30	Menyatukan Layer .....	73
Gambar 4.31	Mengatur Komposisi Layer Gambar .....	73
Gambar 4.32	Kotak Dialog Composition Setting.....	74
Gambar 4.33	Tampilan Setelah Pengaturan Komposisi .....	74
Gambar 4.34	Menormalkan ukuran Layer .....	75
Gambar 4.35	Menampilkan Enable Time Remapping .....	75
Gambar 4.36	Meletakkan Keyframe dan Pengaturannya .....	76
Gambar 4.37	Proses Render .....	76
Gambar 4.38	Membuat Project Baru .....	77
Gambar 4.39	Import Data .....	78
Gambar 4.40	Memasukkan Data ke Timeline.....	78
Gambar 4.41	Melebarkan Klip.....	79
Gambar 4.42	Menambahkan Transisi pada Klip.....	79
Gambar 4.43	Pengaturan Transisi pada Klip .....	80
Gambar 4.44	Menambahkan Musik.....	80
Gambar 4.45	Memotong Musik .....	81
Gambar 4.46	Menambahkan Efek Film Kuno .....	82
Gambar 4.47	Efek Warna Monokrom .....	82
Gambar 4.48	Menambahkan Efek Garis.....	83
Gambar 4.49	Mengatur Speed/Duration .....	83
Gambar 4.50	Hasil Akhir .....	84
Gambar 4.51	Mengexport File .....	84
Gambar 4.52	Mengatur Parameter.....	85
Gambar 4.53	Mengatur Lokasi Penyimpanan.....	85
Gambar 4.54	Proses Rendering Akhir .....	86

## INTISARI

Film merupakan karya seni sebagai salah satu penyampaian informasi atau media komunikasi audiovisual yang direkam pada pita video, piringan video, atau bahan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, proses elektronik, atau proses lainnya. Terdapat berbagai macam jenis film diantaranya adalah film animasi, salah satu dari film animasi yang cukup populer adalah animasi Stop Motion, teknik yang digunakan pada Stop Motion tergolong sederhana yakni potongan-potongan gambar yang disatukan sehingga membentuk ilusi gerakan. Pada animasi stop motion umumnya menggunakan boneka sebagai objek geraknya, boneka yang digunakan bisa terbuat dari kertas, plastik, clay atau sejenis tanah liat. Pada film animasi stop motion ini peneliti menggunakan kain flanel sebagai pembuatan karakter objek, kain flanel merupakan bahan yang digunakan untuk pembuatan boneka dan aksesoris. Maka dari itu, bagaimanakah membuat film animasi stop motion dengan media flanel, serta apakah cukup menarik dan unik jika menggunakan bahan flanel tersebut.

Pada skripsi ini, peneliti mencoba untuk menganalisis permasalahan serta memberikan pengetahuan dalam film animasi khususnya animasi stop motion. Dalam hal ini, peneliti melakukan pembuatan sinopsis, merancang storyboard, diagram scene, membuat karakter boneka dari flanel, pengambilan gambar menggunakan kamera DSLR, editing dan rendering.

Setelah dilakukan analisis, pembuatan sinopsis, storyboard, diagram scene, membuat karakter boneka, pengambilan gambar, editing dan rendering maka akan menghasilkan sebuah film animasi stop motion. Film ini diharapkan dapat memberikan gambaran dan pengetahuan akan film animasi khususnya animasi stop motion dengan menggunakan media flanel.

**Kata-kunci:** Film, Stop Motion, Flanel

## **ABSTRACT**

*The film is a work of art which used as one of the delivery of information or audiovisual communication media that usually recorded on video tape, video disc, or other technological materials in all forms, types, electronic process, or other processes. There are various types of films including the animated films, one of which is quite popular animated movies is a Stop Motion animation, a technique used in the Stop Motion relatively simple pieces of images which are put together to form the illusion of movement. At the stop motion animation is generally used as an object motion puppets, dolls that are used can be made of paper, plastic, clay or clay type soil. At this stop motion animated film researchers used a flannel as the object character creation, flannel is a material used for the manufacture of dolls and accessories. Therefore, what makes the movie stop motion animation with flannel media, and whether quite interesting and unique when using the flannel material.*

*In this thesis, the researcher tried to analyze the problem and provide knowledge in the animated film, especially animated stop motion. In this case, the researchers conducted a synopsis manufacture, design a storyboard, scene diagrams, create puppet characters of flannel, taking pictures using a digital SLR camera, editing and rendering.*

*After analysis, the manufacture synopsis, storyboard, scene diagrams, making the character doll, shooting, editing and rendering it will produce a stop-motion animated film. This film is expected to provide an overview and knowledge of animation films especially stop motion animation using flannel media.*

**Keyword:** *Film, Stop Motion, Flannel*