



DAFTAR ISI

LAPORAN TUGAS AKHIR.....	i
LAPORAN TUGAS AKHIR.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
PRAKATA.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN KARYA.....	6
BAB III LANDASAN TEORI.....	8
3.1 Film.....	8
3.2 Multimedia.....	11
3.3 Animasi.....	13
3.4 Aliran Suralisme.....	23
3.5 Apel.....	25
BAB IV PROSES PENCIPTAAN.....	28
4.1 Pra Produksi.....	28
4.1.1 Pengembangan Ide.....	28
4.1.2 Riset.....	30
4.1.3 Perancangan <i>Shot List</i>	32
4.1.4 Perancangan <i>Storyboard</i>	33
4.1.5 Alat yang Digunakan.....	33
4.1.6 Pembuatan <i>Motion Capture</i>	37



4.1.7	Penggabungan Video <i>Motion capture</i>	38
4.1.8	Proses <i>Rendering Motion Capture</i>	40
4.2	Produksi.....	40
4.2.1	<i>Software</i> yang digunakan.....	41
4.2.2	Pembuatan / <i>Modeling</i> Karakter Utama.....	41
4.2.3	Penyempurnaan Karakter Utama.....	43
4.2.4	Pemberian Tulang / <i>Rigging</i> pada Karakter Utama.....	44
4.2.5	<i>Animating</i> Karakter Utama.....	45
4.2.6	Menggabungkan Rambut dan Tubuh Karakter.....	46
4.2.7	Menggabungkan Baju dan Tubuh Karakter.....	47
4.2.8	Pembuatan / <i>Modeling</i> Burung.....	48
4.2.9	Pemberian Tulang / <i>Rigging</i> pada Burung.....	49
4.2.10	<i>Animating</i> Burung.....	50
4.2.11	Pembuatan Latar Tempat.....	52
4.2.12	Proses <i>Coloring</i>	55
4.2.13	Proses <i>Setting</i> Langit.....	60
4.2.14	Proses <i>Setting</i> Lighting.....	60
4.2.15	Proses <i>Setting</i> Kamera.....	61
4.2.16	Proses <i>Rendering</i> Animasi Tahap Pertama.....	63
4.3	Pasca Produksi.....	65
4.3.1	<i>Software</i> yang Digunakan.....	65
4.3.2	Proses <i>Editing</i> Video.....	66
4.3.3	Proses Penataan Musik dan <i>Sound Effect</i>	67
4.3.4	Penambahan <i>Bumper</i> dan <i>Credit Title</i>	68
4.3.5	Proses <i>Rendering</i> Akhir.....	68
BAB V	PEMBAHASAN KARYA.....	70
5.1	Pembahasan Film Animasi.....	70
5.1.1	Scene Opening.....	70
5.1.2	Scene Penampakan Tokoh.....	72
5.1.3	Scene Sebelum Jatuh.....	73
5.1.4	Scene Burung.....	74
5.1.5	Scene Jatuh.....	75
5.1.6	Scene Jalan Terakhir.....	76
5.1.7	Scene Jatuh di Dekat Jurang.....	77



5.1.8	<i>Scene Apel Jatuh</i>	78
5.1.9	<i>Scene Closing</i>	78
5.2	Analisis Hasil Pengujian	80
BAB VI PENUTUP		82
6.1	Kesimpulan.....	82
6.2	Saran	82
DAFTAR PUSTAKA		84
LAMPIRAN		85



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Magic Latern	14
Gambar 3. 2 Flip Book.....	14
Gambar 3. 3 Thraumatrope	15
Gambar 3. 4 Zoetrope	16
Gambar 3. 5 Praxinoscope	17
Gambar 3. 6 Phenakistoscope	17
Gambar 3. 7 Kinetoscope.....	18
Gambar 3. 8 Suralisme karya Salvador Dali	24
Gambar 4. 1 Salah satu adegan dalam film “127 Hours”	29
Gambar 4. 2 Kamera Panasonic Lumix GH3	34
Gambar 4. 3 Tripod Takara Eco 233A.....	34
Gambar 4. 4 <i>Handphone</i> Samsung Galaxy J5	35
Gambar 4. 5 Sticky notes	36
Gambar 4. 6 Handy Recorder Zoom H4n	36
Gambar 4. 7 Pengambilan gambar <i>motion capture</i> untuk film apel	37
Gambar 4. 8 <i>Motion capture</i> pada pembuatan film Sintel	38
Gambar 4. 9 Hasil proses <i>animating</i> berdasarkan <i>motion capture</i>	38
Gambar 4. 10 Adobe Premiere CS 6.....	39
Gambar 4. 11 Proses penggabungan video <i>motion capture</i>	39
Gambar 4. 12 Proses <i>rendering</i> video <i>motion capture</i>	40
Gambar 4. 13 <i>Software</i> blender 2.75.....	41
Gambar 4. 14 Gambar ilustrasi	42
Gambar 4. 15 Proses <i>modeling</i> karakter utama.....	43
Gambar 4. 16 Proses penyempurnaan karakter utama	43
Gambar 4. 17 Proses <i>rigging</i> karakter utama	44
Gambar 4. 18 Proses pengaturan <i>weight paint</i>	45
Gambar 4. 19 Proses <i>animating</i> karakter utama.....	46
Gambar 4. 20 Proses penggabungan rambut dan tulang kepala.....	46
Gambar 4. 21 Proses pengaturan <i>weight paint</i> rambut	47
Gambar 4. 22 Proses penggabungan baju dan tulang	47
Gambar 4. 23 Proses pengaturan <i>weight paint</i> baju.....	48
Gambar 4. 24 Proses <i>modeling</i> burung	49
Gambar 4. 25 Proses <i>rigging</i> burung.....	49
Gambar 4. 26 Acuan proses <i>animating</i> burung.....	50
Gambar 4. 27 Proses <i>animating</i> burung.....	51
Gambar 4. 28 Proses pemberian <i>track path</i> pada burung	51
Gambar 4. 29 Proses pembuatan daratan	52
Gambar 4. 30 Proses pembuatan jurang.....	53
Gambar 4. 31 Proses pembuatan batuan	53
Gambar 4. 32 Proses pembuatan gunung.....	54



Gambar 4. 33 Acuan gambar pohon apel.....	55
Gambar 4. 34 Proses pembuatan Pohon apel.....	55
Gambar 4. 35 Proses <i>coloring</i> karakter utama.....	56
Gambar 4. 36 Proses <i>coloring</i> baju.....	57
Gambar 4. 37 Proses <i>coloring</i> burung.....	57
Gambar 4. 38 Proses <i>coloring</i> daratan dan jurang.....	58
Gambar 4. 39 Proses <i>coloring</i> pohon apel.....	58
Gambar 4. 40 Proses <i>coloring</i> gunung.....	59
Gambar 4. 41 Proses <i>coloring</i> batu.....	59
Gambar 4. 42 Proses <i>setting</i> langit.....	60
Gambar 4. 43 Proses <i>setting Lighting</i>	60
Gambar 4. 44 Proses <i>animating</i> kamera.....	61
Gambar 4. 45 Proses <i>setting</i> efek <i>Shaking</i>	62
Gambar 4. 46 Proses penggunaan <i>empty</i> sebagai acuan fokus kamera.....	63
Gambar 4. 47 Proses pengaturan DOF atau fokus kamera menggunakan <i>aperture</i>	63
Gambar 4. 48 Proses <i>rendering</i> menggunakan Blender.....	65
Gambar 4. 49 Adobe Premiere CS 6.....	66
Gambar 4. 50 Proses pemberian <i>speed duration</i> pada <i>frame</i> burung.....	66
Gambar 4. 51 Proses penataan musik dan <i>sound effect</i>	68
Gambar 4. 52 Proses pembuatan <i>bumper</i>	68
Gambar 4. 53 Proses <i>rendering</i> menggunakan Adobe Premiere.....	69
Gambar 5. 1 Akasacara film.....	70
Gambar 5. 2 Vokasi studios.....	71
Gambar 5. 3 Pembuat film.....	71
Gambar 5. 4 Judul “Apel”.....	72
Gambar 5. 5 Karakter tampak belakang.....	73
Gambar 5. 6 Karakter tampak samping.....	73
Gambar 5. 7 <i>Close up</i> karakter.....	74
Gambar 5. 8 Penampakan burung.....	74
Gambar 5. 9 Karakter pingsan.....	75
Gambar 5. 10 Karakter mulai bangkit.....	75
Gambar 5. 11 Karakter menengok ke belakang dengan pengambilan gambar Extrem long shot.....	76
Gambar 5. 12 Karakter menengok ke belakang dengan pengambilan gambar medium shot.....	77
Gambar 5. 13 Karakter jatuh di dekat jurang.....	77
Gambar 5. 14 Apel jatuh.....	78
Gambar 5. 15 (a) Credit title pertama (b) Credit title lanjutan.....	79
Gambar 5. 16 Kuisisioner.....	80



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan pembuatan film pendek animasi sebelumnya	7
Tabel 5. 1 Hasil kuisisioner	81