

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D “LEGEND OF  
REYOG PONOROGO” MENGGUNAKAN TEKNIK *MOTION  
COMIC***

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Purba Dwi Mega Hudaya**

**12.11.6444**

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D “LEGEND OF  
REYOG PONOROGO” MENGGUNAKAN TEKNIK *MOTION  
COMIC***

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan teknik informatika



disusun oleh

**Purba Dwi Mega Hudaya**

**12.11.6444**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D “LEGEND OF  
REYOG PONOROGO” MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION  
COMIC**

yang disusun oleh

**Purba Dwi Mega Hudaya**

**12.11.6444**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 22 Oktober 2015

**Dosen Pembimbing,**

**Mei P Kurniawan, M.Kom**  
**NIK. 190302187**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D “LEGEND OF  
REYOG PONOROGO” MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION  
COMIC**

yang disusun oleh

**Purba Dwi Mega Hudaya**

**12.11.6444**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 26 Februari 2016

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Hanif Al Fatta, M.kom**  
**NIK. 190302096**

**Agus Purwanto, M.Kom**  
**NIK. 190302229**

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

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 26 Februari 2014



**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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 2 Maret 2016



**Purba Dwi Mega Hudaya**

**NIM. 12.11.6444**

## **MOTTO**

*“Rahmatan lil ‘alamin”*

**(QS AL Anbiya’: 107)**

*“If you can dream it, you can do it”*

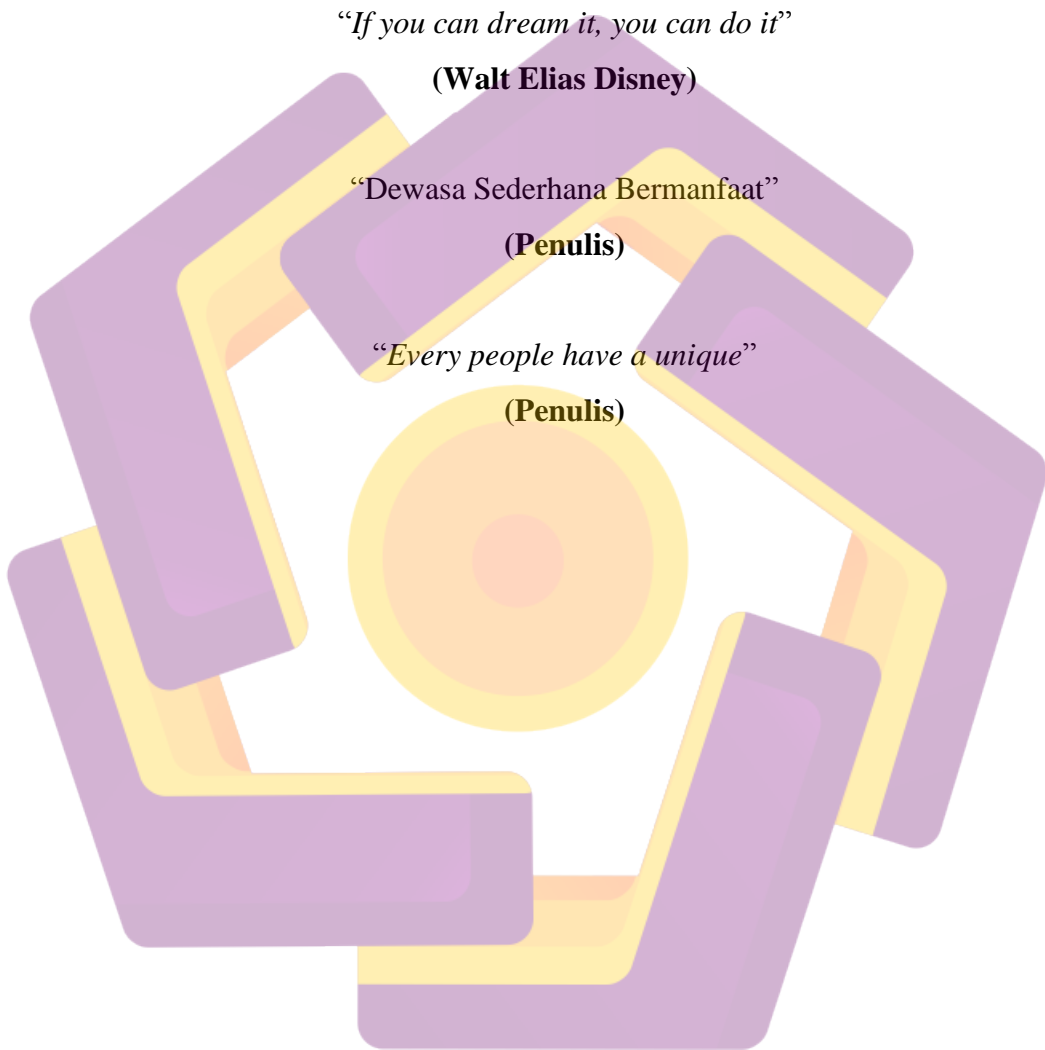
**(Walt Elias Disney)**

*“Dewasa Sederhana Bermanfaat”*

**(Penulis)**

*“Every people have a unique”*

**(Penulis)**



## PERSEMBAHAN

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Bismillahirrahmanirrahim, Alhamdulillah terimakasih atas berkat rahmat Allah SWT akhirnya bisa menulis, menyelesaikan, merancang, membuat buku, skripsi dan penelitian sekaligus gambar sampai jadi animasi produksi sendiri, merupakan hal yang sangat luar biasa bagi saya.

Untuk orang yang begitu istimewa Bapak Parlan dan Ibu Ruti dan Kakak yang baik banget Ria Pratiwi dan Mas Sholeh. Saya mengucapkan banyak-banyak terimakasih berkat kalian yang sudah melahirkan anak yang awalnya super nakal banyak mintanya, nyusahin kalian, bikin kalian malu yang sebenarnya sampai sekarangpun masih suka nakal, tapi tenang aja nakalku ada artinya kok :) yang jelas demi kalian saya atas nama kebaikan kalian dan balas budi, akan saya lakukan yang terbaik yang bisa bikin kalian bangga punya anak dan saudara yang satu ini. Okey, satu lagi yang paling terpenting, saya minta maaf apabila sekarang atau nanti belum bisa bikin kalian bahagia didunia. Tapi doa dan kasih sayang untuk kalian akan berlangsung sampai akhirat. Allah dan surga yang akan membalasnya. Amin.

Ketiga, ucapan terimakasih dan persembahan karya ini untuk saudara yang telah mendoakan selama proses belajar. Saya tau kebahagiaan kalian adalah rasa saling menghargai, saling menghormati, saling membantu dan saling membutuhkan. Untuk keluarga Budhe Umi (Ade), Keluarga Bulek Ni, Keluarga Pak Ji, Keluarga Mbak Dwi terimakasih banyak telah mengajarkan banyak ilmu, menjadi orang yang berguna, rajin beramal, rajin beribadah, pekerja keras dan yang paling penting adalah saya bisa belajar menjadi orang yang sederhana. Terimakasih banyak atas motivasinya selama ini. Dan semua tetangga-tetangga Desa Belang yang menyanyangi, yang sering membantu keluarga saya dan saling mendoakan saya ucapkan terimakasih sebesar-besarnya.

Balas budi untuk kalian semua yang tidak akan saya lupakan dan menjadi kewajiban saya untuk membalasnya. Mohon maaf apabila ada kesalahan yang tentunya itu bukan suatu kesengajaan dari keluarga kami. Semoga Allah selalu memberikan perlindungan, kesehatan, dan kebahagiaan kepada kalian semua. Amin.

Yang keempat, persembahan buat temen-temen dirumah. Nanda, Kholib, Diaz, Jony, Fandi semangat ya buat kalian. Semoga kesuksesan menjadi alasan kita untuk selalu berteman dan berbagi. Makasih lo udah nemenin selama proses belajar dari dulu malah. Pengalaman dari kalian begitu luar biasa. Temen-temen Kedai Tobbi Budi, Arik dan Kholib terimakasih banyak sudah mengizinkan untuk libur kerja untuk bisa menyelesaikan skripsi ini. Temen-temen kontrakan ada Dek Sigid, Falsiapon, Arik, Ilham, Raka, Iit kalian luar biasa udah jadi bagian dari hidupku bahkan sudah menjadi keluarga kecilku.

Nggak lupa juga sama temen-temen PMPY Ginda, Dimas, Arik tengkyuuu banget udah ada disaat detik-detik pendadaran. Kalian begitu luar biasa udah aku repotin. Temen-temen Pawarga, dan semua organisasi-oraganisasi yang menjadi bagian hidupku. *Purba Gallery Animation* ada Ali Asihani, Ernis, Sulis, Jony, linda makasih udah nyemangatin dan mau jadi dubber ya meskipun nggak dibayar tapi

tar karya kalian bisa dikenang. Tapi perlu kalian ketahui, kalian adalah orang-orang pilihan yang saya pandang bahwa kalian mempunyai kemampuan lebih. Pesanku teruslah menjadi orang yang bermanfaat. Biarkan Allah yang membalas rasa capek kalian. Amin

Kelima, saya ucapkan terimakasih kepada Dinas Pariwisata Kab. Ponorogo, BAKESBANG Kab. Ponorogo, SMPN 1 Bungkal atas ijinnya sama bisa melaksanakan penelitian sampai bisa menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.

Sekarang yang keenam ini persembahkan untuk keluarga STMIK AMIKOM Yogyakarta. Mulai dari temen PSU, MOS, temen-temen kelas 12 S1TI 10 yang nggak usah aku sebutin satu-satu intinya kalian semua sama. Sama-sama memberi manfaat dalam proses belajar selama perkuliahan sampai selesai ini. Big thanks ya. Tapi aku mau pesen nih, jangan sombong ya kelak jika kalian udah sukses ingat kelas ini lo yang udah jadi tangga kalian menjadi orang sesukses ini. Semoga Tuhan memberikan umur yang panjang buat kalian semua. Amin

Untuk semua Dosen, Pak Mei selaku Dosen pembimbing dan Dosen-dosen penguji, temem-temen asisten praktikum dan temen-temen UKM terimakasih banyak sudah memberikan pelajaran yang begitu luar biasa. Berkat kalian saya bisa menyelesaikan skripsi ini.

Khusus untuk Dosen Multimedia saya kagum sama kalian, jujur saya ingin bisa menjadi kalian dan berada diposisi kalian. Jasa serta ilmu yang bermanfaat akan dibalas oleh Allah SWT.

Kepada Pak Yanto “your my inspiration” udah itu aja Pak. Pokoknya jalan e njenengan kulo ikuti. Terimakasih banyak banyak.

Oiya hampir lupa, kepada calon istri yang masih disimpan Allah. Nggak tau juga nanti siapa wanita yang beruntung dapet suami tampan dan pinter ini (peace), terimakasih udah nyemangatin selama proses belajar sampai berakhirnya kuliah S1 ini. Sekali lagi saya ngucapin buanyak-banyak teimakasih.



## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah Rabbil Alamin, puja dan puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala, karena berkat-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D “LEGEND OF REYOG PONOROGO” MENGGUNAKAN TEKNIK *MOTION COMIC*” dengan waktu dan kesempatan yang masih diberikan serta udara yang masih gratis sehingga skripsi ini bisa terselesaikan bahkan lebih cepat dari yang seharusnya. Engkau lah Maha Penyayang yang sebenar-benarnya. Tak lupa pula kita haturkan shalawat serta salam kepada junjungan semesta alam, Rasulullah Muhammad Shalallahu Alaihi Wassalam, manusia terbaik yang telah diciptakan Allah untuk menjadi Nabi terakhir dan menyampaikan wahyu dari Allah sehingga kami sekarang dapat menikmati indahnya iman dan Islam.

Tujuan terciptanya skripsi mengenai animasi selain memang kegiatan yang dicintai, juga ingin memperkenalkan kepada dunia umumnya bahwa Ponorogo juga punya cerita rakyat sendiri, Legenda Reyog Ponorogo. Dengan menggunakan teknik *motion comic* diharapkan mampu menunjang pembuatan animasi dengan lebih sederhana.

Penulis sangat menyadari bahwa penulisan penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan, yang benar hanya milik Allah dan yang salah murni dari kesalahan penulis. Harapan terbesar penulis agar skripsi ini ada manfaatnya serta dapat dikembangkan lebih baik lagi.

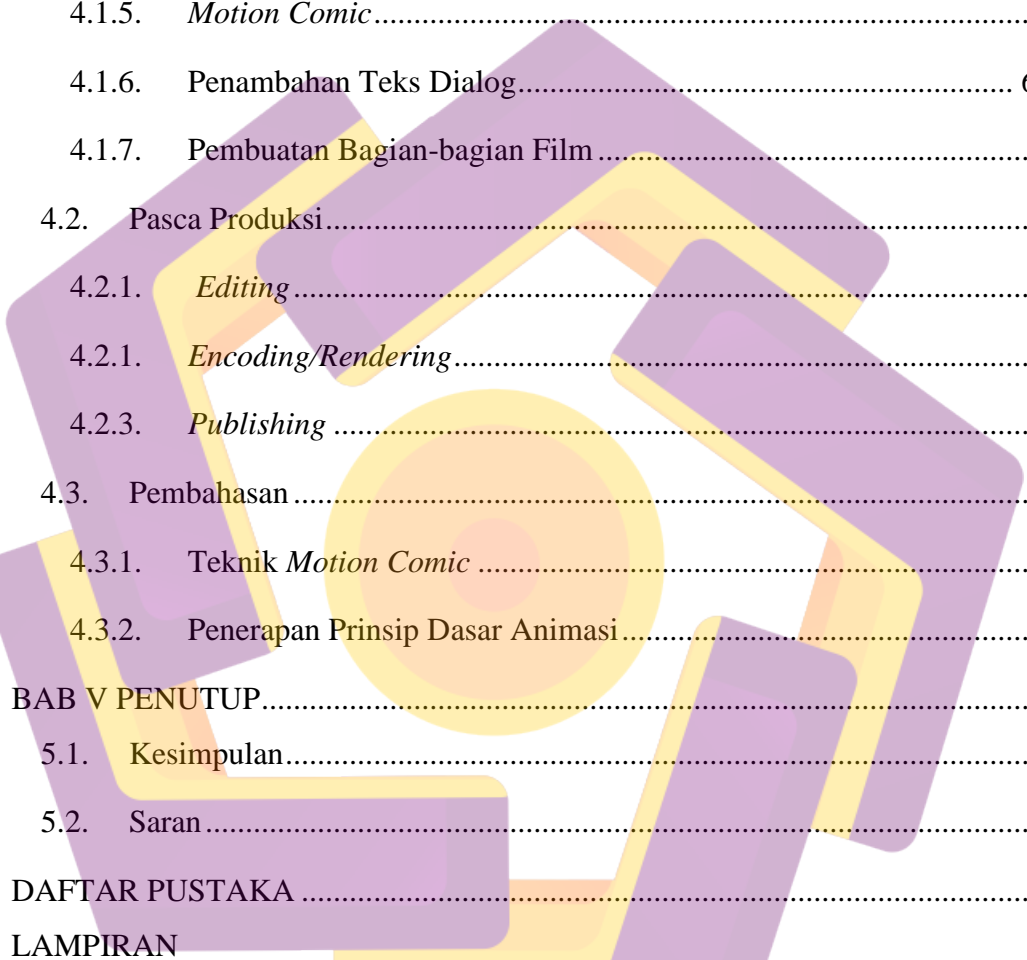
Terima kasih banyak kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini maupun pembuatan animasi. Maju terus animasi dalam negeri!

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

## DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xiv
<i>ABSTRACT</i> .....	xv
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.....	3
1.5. Metode Penelitian.....	3
1.5.1. Metode Pengumpulan Data.....	3
1.5.2. Metode Perancangan.....	4
1.5.3. Metode Pengembangan.....	4
1.5.4. Metode Testing.....	4
1.6. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1. Tinjauan Pustaka.....	7
2.2. Dasar Teori.....	8
2.2.1. Pengertian Multimedia.....	8

2.2.2.	Elemen-elemen Multimedia .....	9
2.2.3.	Pengertian Animasi .....	10
2.2.4.	Prinsip Dasar Animasi .....	11
2.2.5.	Macam-macam Animasi .....	22
2.2.6.	Proses Pembuatan Animasi .....	25
2.2.7.	Profesi Kerja Animasi .....	34
2.2.8.	<i>Motion Comic</i> .....	35
2.2.9.	Software yang Digunakan .....	36
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>40</b>
3.1.	Analisis Kebutuhan .....	40
3.1.1.	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras .....	40
3.1.2.	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak .....	40
3.2.	Pra Produksi .....	41
3.2.1.	Ide Cerita .....	41
3.2.2.	Tema .....	41
3.2.3.	<i>Logline</i> .....	42
3.2.4.	Sinopsis .....	42
3.2.5.	Diagram Scene .....	45
3.2.6.	Standart Character Model Sheet .....	47
3.2.7.	Riset .....	53
3.2.8.	Naskah ( <i>Script/Screenplay</i> ) .....	54
3.2.9.	Storyboard .....	54
3.3.	Teknik Motion Comic .....	60
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>61</b>
4.1	Proses Produksi .....	61



4.1.1.	Pembuatan Background pada Adobe Illustrator .....	62
4.1.2.	Pembuatan Karakter pada Adobe Illustrator.....	63
4.1.3.	Pengolahan Suara pada Adobe Soundbooth .....	64
4.1.4.	<i>Animating</i> .....	65
4.1.5.	<i>Motion Comic</i> .....	67
4.1.6.	Penambahan Teks Dialog.....	668
4.1.7.	Pembuatan Bagian-bagian Film .....	69
4.2.	Pasca Produksi.....	70
4.2.1.	<i>Editing</i> .....	70
4.2.1.	<i>Encoding/Rendering</i> .....	73
4.2.3.	<i>Publishing</i> .....	74
4.3.	Pembahasan .....	75
4.3.1.	Teknik <i>Motion Comic</i> .....	76
4.3.2.	Penerapan Prinsip Dasar Animasi.....	77
BAB V PENUTUP.....		80
5.1.	Kesimpulan.....	80
5.2.	Saran .....	81
DAFTAR PUSTAKA .....		83
LAMPIRAN .....		

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Elemen Elemen Multimedia.....	9
Gambar 2. 2 <i>Squash &amp; Stretch</i> .....	12
Gambar 2. 3 <i>Anticipation</i> .....	13
Gambar 2. 4 <i>Staging</i> .....	14
Gambar 2. 5 <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i> .....	15
Gambar 2. 6 <i>Follow Through and Overlapping Action</i> .....	16
Gambar 2. 7 <i>Slow in and Slow Out</i> .....	16
Gambar 2. 8 <i>Arcs</i> .....	17
Gambar 2. 9 <i>Secondary Action</i> .....	18
Gambar 2. 10 <i>Timing</i> .....	19
Gambar 2. 11 <i>Exaggeration</i> .....	20
Gambar 2. 12 <i>Solid Drawing</i> .....	21
Gambar 2. 13 <i>Appeal</i> .....	22
Gambar 2. 14 <i>Storyboard</i> yang Digambar dengan Tangan.....	30
Gambar 2. 15 <i>Storyboard</i> yang Dibuat dengan Komputer.....	31
Gambar 2. 16 Tampilan Adobe Photoshop cs6.....	37
Gambar 2. 17 Tampilan Adobe Illustrator cs5.....	37
Gambar 2. 18 Tampilan Adobe After Effects cs5.....	38
Gambar 2. 19 Tampilan Adobe After Effects cs5.....	38
Gambar 2. 20 Tampilan Adobe Premiere Pro cs6.....	39
Gambar 3. 1 Diagram Scene “Legend of Reyog Ponorogo”.....	47
Gambar 3. 2 Raja.....	48
Gambar 3. 3 Dewi Sanggalangit.....	49
Gambar 3. 4 Klana Swandana.....	50
Gambar 3. 5 Singa Barong.....	51
Gambar 3. 6 Patih Iderkala.....	52
Gambar 3. 7 Pangeran-pangeran.....	53
Gambar 3. 8 Cuplikan Script Animasi “Legend of Reyog Ponorogo.....	54
Gambar 3. 9 <i>Scene 1 Storyboard</i> .....	55

Gambar 3. 10 <i>Scene 2 Storyboard</i> .....	55
Gambar 3. 11 <i>Scene 3 Storyboard</i> .....	56
Gambar 3. 12 <i>Scene 4 Storyboard</i> .....	56
Gambar 3. 13 <i>Scene 5 Storyboard</i> .....	57
Gambar 3. 14 <i>Scene 6 Storyboard</i> .....	57
Gambar 3. 15 <i>Scene 7 Storyboard</i> .....	58
Gambar 3. 16 <i>Scene 8 Storyboard</i> .....	59
Gambar 3. 17 <i>Scene 9 Storyboard</i> .....	59
Gambar 3. 18 Penerapan <i>Motion Comic</i> pada Animasi “Legend of Reyog Ponorogo”.....	60
Gambar 4. 1 Skema Proses Produksi.....	61
Gambar 4. 2 Contoh <i>Background</i> pada Salah Satu <i>Scene</i> .....	63
Gambar 4. 3 Pembuatan Karakter Singa Barong.....	64
Gambar 4. 4 Pengolahan Suara <i>Dubber</i> pada Adobe Soundbooth cs5.....	65
Gambar 4. 5 Tampilan Kotak Dialog Pembuatan Komposisi Baru.....	66
Gambar 4. 6 Menggerakkan Awan dengan Menggunakan <i>Position</i> .....	67
Gambar 4. 7 Menganimasikan Karakter dengan Teknik <i>Motion Comic</i> .....	68
Gambar 4. 8 Penambahan Teks Dialog.....	69
Gambar 4. 9 Pembuatan <i>Composition</i> Baru.....	70
Gambar 4. 10 Pengurutan <i>Scene</i> .....	71
Gambar 4. 11 Memasukkan Video dan Audio Kedalam Layar Kerja.....	71
Gambar 4. 12 Menambahkan <i>Effect Video Transition</i> .....	72
Gambar 4. 13 Mengatur <i>Volume</i> .....	73
Gambar 4. 14 Kotak Dialog <i>Export Setting</i> .....	73
Gambar 4. 15 Proses <i>Encoding</i> .....	74
Gambar 4. 16 Legend of Reyog Ponorogo pada Youtube.....	75
Gambar 4. 17 Kolom Komentar Legend of Reyog Ponorogo pada Youtube.....	75
Gambar 4. 18 Penerapan Prinsip <i>Anticipation</i> .....	77
Gambar 4. 19 Penerapan Prinsip <i>Stagging</i> .....	78
Gambar 4. 20 Penerapan Prinsip <i>Arcs</i> .....	78
Gambar 4. 21 Penerapan Prinsip <i>Exaggeration</i> .....	79

## INTISARI

Produksi perfilm-an animasi dalam industri pasar dunia mengalami perkembangan yang pesat. Terlihat dari banyaknya varian animasi yang telah *dipublish* mulai dari animasi 2D, 3D serta teknik-teknik yang dipakai yang menjadi pembeda dalam pembuatan animasi tersebut. Teknik yang penulis gunakan adalah teknik *motion comic* yang terinspirasi untuk mengembangkan buku comic cetak.

Pengambilan cerita “Legend of Reyog Ponorogo” dalam skripsi ini adalah sebagai media pengenalan cerita rakyat Reyog Ponorogo kepada masyarakat utamanya anak-anak, bahwa Ponorogo memiliki cerita rakyat sendiri yang bercerita tentang perjuangan dan keberanian seorang Raja yang dilandasi dengan kejujuran sehingga mendapatkan apa yang diinginkan.

Dalam proses pembuatan animasi ini menggunakan model perancangan pra produksi – produksi – pasca produksi yang tiap tahapnya memiliki karakteristik masing-masing. Penggunaan *software* dari Adobe Creative Suite bertujuan memudahkan setiap langkah dari pembuatan animasi ini karena keseluruhan program dari *software* ini saling terhubung. Animasi yang dihasilkan adalah berjudul “Legend of Reyog Ponorogo” yang telah dipublikasikan kedalam media Youtube.

**Kata-kunci:** Pembuatan animasi, Animasi, Legend of Reyog Ponorogo, Cerita rakyat Ponorogo, *Motion comic*, Animasi 2D

## **ABSTRACT**

*Animated film production in the world markets the industry experienced rapid development. Evident from the many variants of animation that has been published ranging from 2D animation, 3D and techniques used that made the difference in making the animation. The technique I use is a motion comic inspired techniques to develop a print comic books.*

*Making the story "Legend of Reyog Ponorogo" in this thesis is a media introduction of folklore Reyog Ponorogo to the public mainly children, that in Ponorogo has folklore itself which tells the story of struggle and courage of a king fortified with honesty to get what it wants.*

*In the process of making animation using the model before production planning - production - after the production of each step has its own characteristics. The use of Adobe Creative Suite software for easy every step of the making of this animation because of the overall program of the software is connected. The resulting animation is titled "Legend of Reyog Ponorogo" which has been published into media Youtube.*

**Keywords:** *Making animation, Animation, Legend of reog Ponorogo, Folklore Ponorogo, Motion Comic, Animated 2D*

