

**PEMBUATAN MOTION COMIC 2D CERITA RAKYAT PULAU
KEMARO SUMATERA SELATAN DENGAN PRINSIP
EXAGGERATION**

SKRIPSI



disusun oleh

Fendi Sumanto

12.11.6413

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

**PEMBUATAN MOTION COMIC 2D CERITA RAKYAT PULAU
KEMARO SUMATERA SELATAN DENGAN PRINSIP
EXAGGERATION**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat sarjana S1
pada jurusan teknik informatika



disusun oleh

Fendi Sumanto

12.11.6413

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN MOTION COMIC 2D CERITA RAKYAT PULAU
KEMARO SUMATERA SELATAN DENGAN PRINSIP
EXAGGERATION**

yang disusun oleh

Fendi Sumanto

12.11.6383

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 8 Oktober 2015

Dosen Pembimbing,



Joko Dwi Santoso, M.Kom

NIK. 190302181

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN MOTION COMIC 2D CERITA RAKYAT PULAU
KEMARO DENGAN PRINSIP EXAGGERATION**

yang disusun oleh
Fendi Sumanto

12.11.6413

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Maret 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Joko Dwi Santoso, M.Kom
NIK. 190302181

Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126

Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs
NIK. 190302235

Tanda Tangan







Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 16 Maret 2016



Prof. Drs M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini hasil 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 ditulis dalam daftar pustaka

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi

Yogyakarta, 24 Maret 2016

Fendi Sumato

NIM. 12.11.6413

MOTTO

- Kesuksesan itu bukanlah seberapa keras kita berjuang dan berusaha tetapi seberapa banyak kita dianggap dan diperhatikan.
- Hidup itu mudah, Ambil keputusan dan jangan pernah menyesalinya.
- Hanya manusia bermental bukan pecundang-lah yang mampu menerima tantangan.
- Juara sejati adalah mereka yang berhasil melawan rasa malas yang ada dalam diri mereka sendiri.
- GGMU
- Good Game, Well Played
- And last, Enjoy your life.

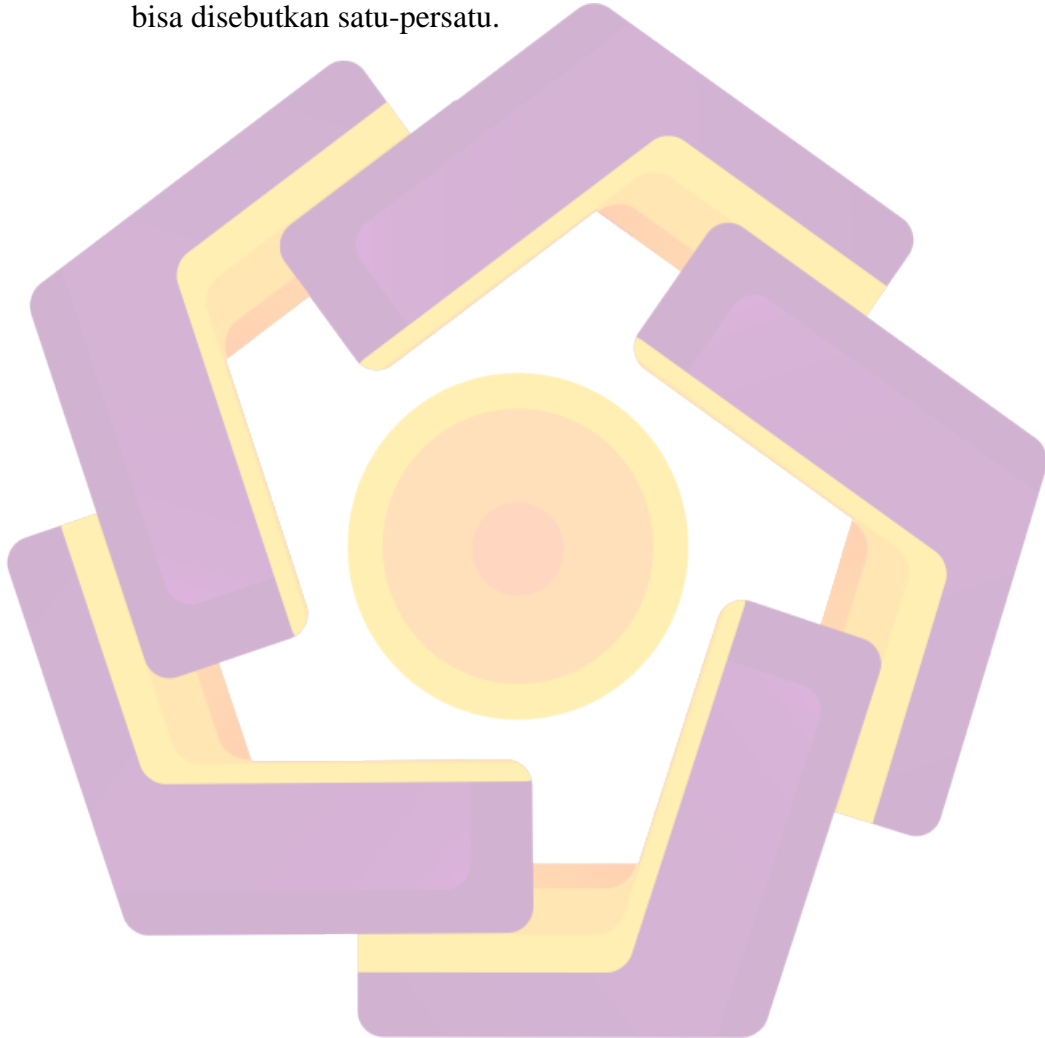
PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Puji Syukur ini penulis panjatkan, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Karya ini merupakan wujud dari kegigihan dalam ikhtiar untuk sebuah makna kesempurnaan dengan tanpa berharap melampaui kemaha sempurna sang maha sempurna. Selaku penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Allah SWT atas ridho-Nya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik, Sujud syukur aku panjatkan kepada-Mu dan jadikanlah hamba-Mu yang pandai bersyukur dan selalu dalam lindungan-Mu.
2. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW. Sebagai sang pencerah yang menyempurnakan akhlak manusia menjadi manusia yang lebih cerdas.
3. Untuk yang tercinta yaitu kedua orangtuaku. Yang selalu memanjatkan doa kepada putranya dalam setiap sujudnya, memberi semangat serta penyemangat disaat keadaan yang memaksa untuk berhenti berjuang. Perjuangan ini sepenuhnya untuk kalian.
4. Keluargaku, Mbak Nur dan para tetangga di rumah
5. Untuk teman-temanku dari TK sampai sekarang, teman seangkatan saat kuliah, yang tidak bisa disebutin satu-persatu, yang bersama-sama untuk mencapai cita-cita.
6. Teman dekat dan juga teman kos Aji Rudiono, M Farid Muttaqien Tak lupa anak kos GGS yang menjadi rumah kedua saat di Jogja, Reza Nandika

Bandar renungan malam , Ramadhan Gilang , Janteng Bandar Hap, Eric Triawan, Purba Dwi bandar dubber, Arman Salim, Galang Pratama, Moh Habib yang bersama sama meraih kesuksesan.

7. Orang-orang yang sudah memberikan sumbangsih dalam hidup yang tidak bisa disebutkan satu-persatu.



KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmannirrokhim, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, atas limpahan rahmat-Nya sehingga penulisan skripsi *Pembuatan Motion Comic 2D Cerita Rakyat Pulau Kemaro Sumatera Selatan dengan Prinsip Exaggeration* dapat terselesaikan.

Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam jenjang perkuliahan Strata 1 STMIK AMIKOM Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan skripsi ini tidak terlepas dari hambatan dan kesulitan, namun dengan dukungan, dorongan, kerjasama maupun bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Joko Dwi Santoso, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing yang telah membantu dalam pembuatan skripsi ini.
3. Segenap Staf Pengajar di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pemahaman tentang dunia informatika.
4. Kedua orang tua, serta semua keluarga yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam menjalani kuliah.
5. Teman - teman yang telah ikut andil dan banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Disadari bahwa dalam penyusunan laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu kritik maupun saran yang bersifat membantu atau membangun sangat diharapkan.

Akhir kata, semoga penyusunan skripsi ini ada manfaatnya, khususnya bagi penulisan dan umumnya bagi kita semua dalam rangka menambah wawasan pengetahuan dan pemikiran kita.



Yogyakarta, 16 Februari 2016

Penulis,

Fendi Sumanto

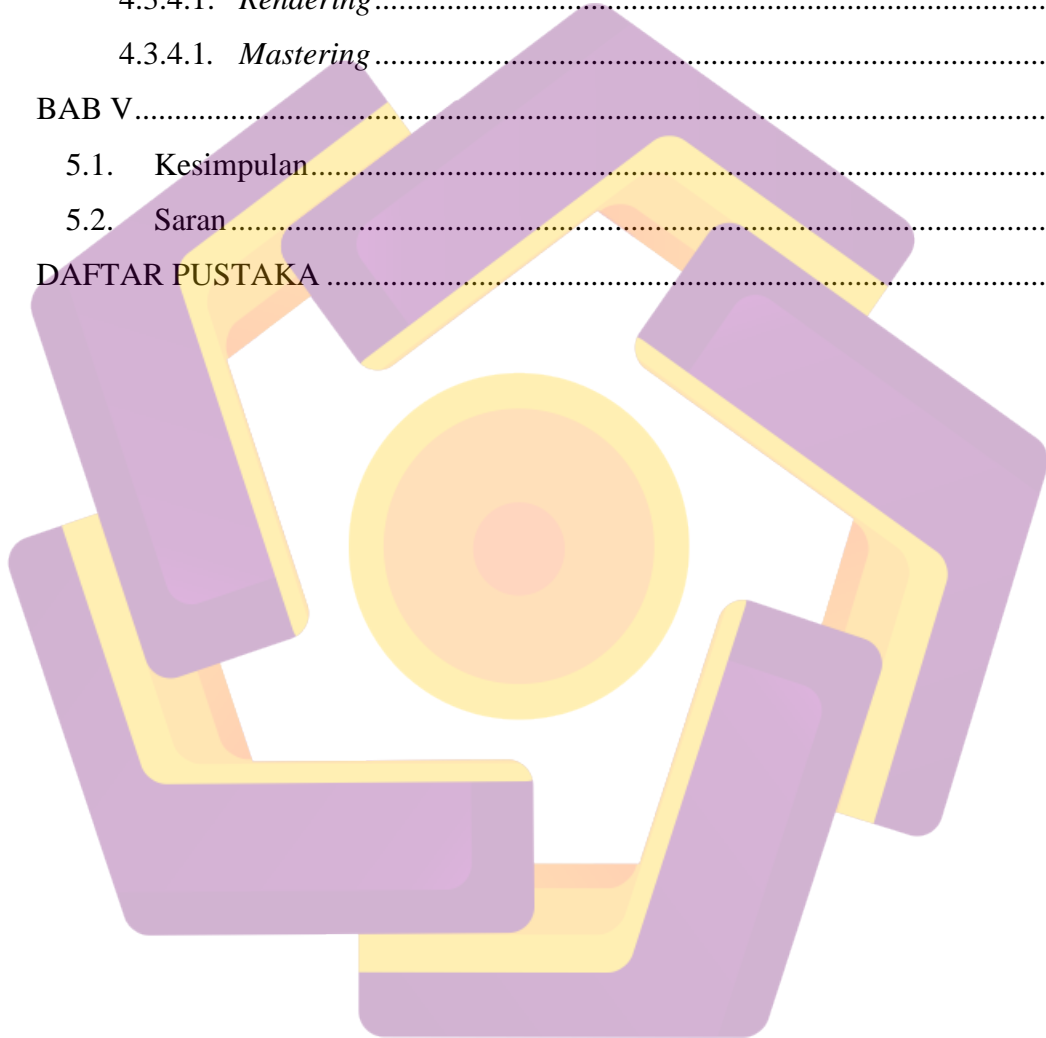
DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I.....	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.....	4
1.5.1. Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.2. Metode Analisis	4
1.6. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II.....	6
2.1. Tinjauan Pustaka	6
2.2. Film	7
2.3. Animasi	7
2.3.1. Pengertian Animasi	8
2.3.2. Prinsip Animasi.....	8
2.3.3. Jenis-Jenis Animasi.....	11
2.3.3.1. Animasi 2D	11

2.3.3.2.	Animasi 3D	11
2.3.3.3.	<i>Clay Animation</i>	11
2.3.4.	Teknik-Teknik Animasi	12
2.3.4.1.	Animasi Sel	12
2.3.4.2.	Animasi Frame	12
2.3.4.3.	Animasi Sprite.....	12
2.3.4.4.	Animasi Lintasan.....	13
2.3.4.5.	Animasi Spline	13
2.3.4.6.	Animasi Vektor	13
2.3.4.7.	Morphing	13
2.3.4.8.	<i>Computational Animation</i>	14
2.3.4.9.	Animasi Karakter	14
2.3.5.	Motion Komik.....	14
2.3.5.1.	<i>Exaggeration</i>	15
2.3.6.	Proses Pembuatan Animasi	16
2.3.6.1.	Ide Cerita	16
2.3.6.2.	Tema.....	16
2.3.6.3.	Logline	17
2.3.6.4.	Sinopsis	17
2.3.6.5.	Diagram Scene	18
2.3.6.6.	<i>Character Development</i>	18
2.3.6.7.	<i>Screenplay</i>	18
2.3.6.8.	<i>Storyboard</i>	21
2.3.6.9.	<i>Background</i>	21
2.3.6.10.	<i>Colouring</i>	22
2.3.6.11.	<i>Lip-Synch</i>	22
2.3.6.12.	<i>Sound</i>	23
2.3.6.13.	<i>Editing</i>	23
2.4.	Software Yang Digunakan	24
2.4.1.	Adobe Photoshop CS5	24
2.4.2.	Adobe After Effect CS5.....	25

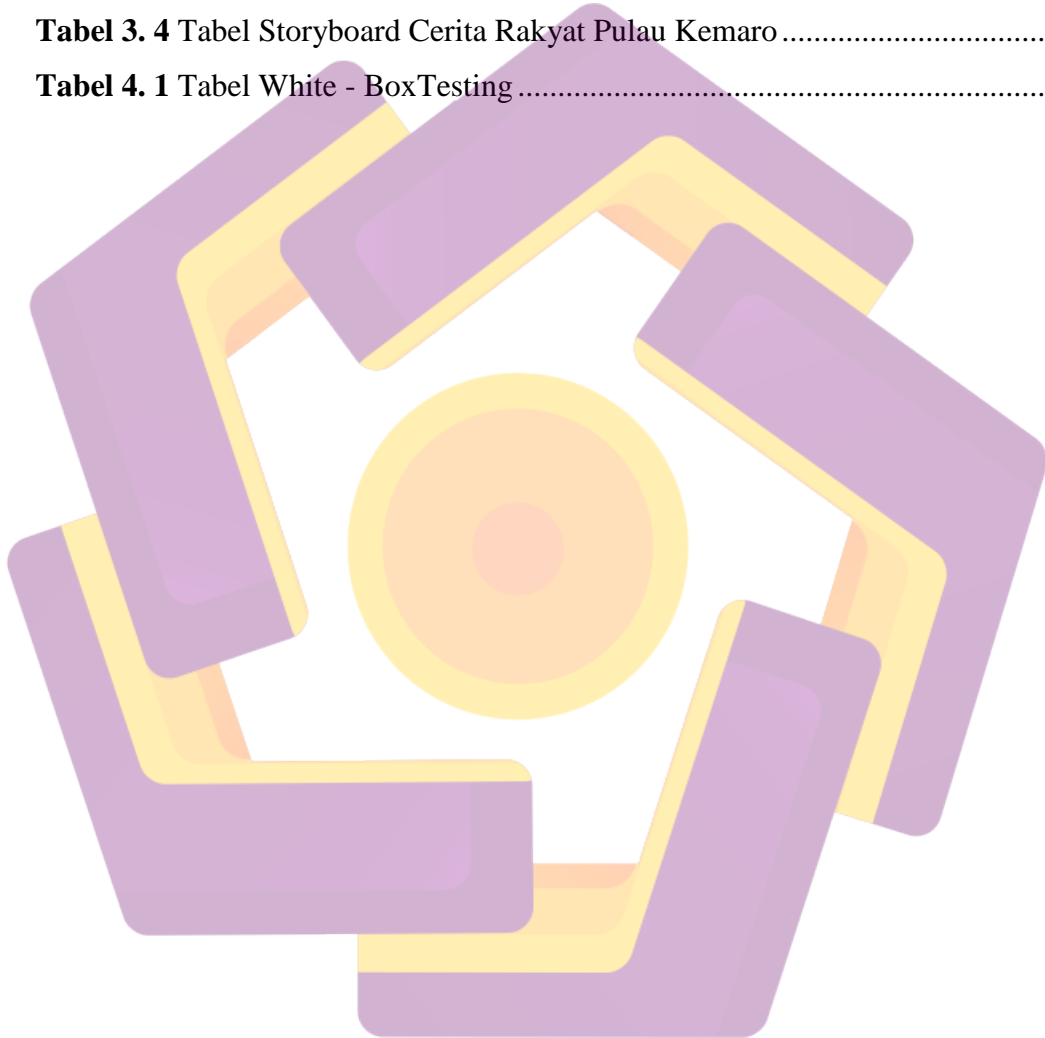
2.4.3.	Adobe Soundbooth CS5	26
2.4.4.	Adobe Premiere Pro CS5	27
BAB III	29
3.1.	Identifikasi Masalah	29
3.2.	Analisis Sistem	29
3.2.1.	Analisis SWOT	30
3.2.2.	Analisis Kebutuhan	32
3.2.2.1.	Kebutuhan Fungsional	32
3.2.2.2.	Kebutuhan Non Fungsional	33
3.3.	Pra Produksi	35
3.3.1.	Tema Film	35
3.3.2.	Logline	35
3.3.3.	Pembuatan Sinopsis	35
3.3.4.	Perancangan Diagram Scene	38
3.3.5.	Perancangan Karakter	39
3.3.6.	Perancangan Background	42
3.3.7.	Screenplay	43
3.4.	Perancangan Storyboard	46
3.5.	Implementasi prinsip <i>Exaggeration</i>	51
BAB IV	54
4.1.	Penerapan Teknik	54
4.1.1.	Pengujian Sistem	54
4.1.2.	Pemeliharaan Sistem	56
4.2.	Produksi	57
4.2.1.	<i>Drawing</i>	59
4.2.2.	<i>Scaning</i>	59
4.2.3.	<i>Colouring and Editing Character</i>	60
4.2.4.	<i>Background</i>	61
4.2.5.	<i>Animating</i>	63
4.2.6.	<i>Sound</i>	67
4.3.	Pasca Produksi	69

4.3.1. <i>Editing Audio</i>	69
4.3.2. <i>Compositting</i>	69
4.3.3. <i>Testing</i>	70
4.3.4. <i>Finishing</i>	70
4.3.4.1. Menyusun Video dan Suara	71
4.3.4.1. <i>Rendering</i>	71
4.3.4.1. <i>Mastering</i>	72
BAB V	73
5.1. Kesimpulan	73
5.2. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	75



DAFTAR TABEL

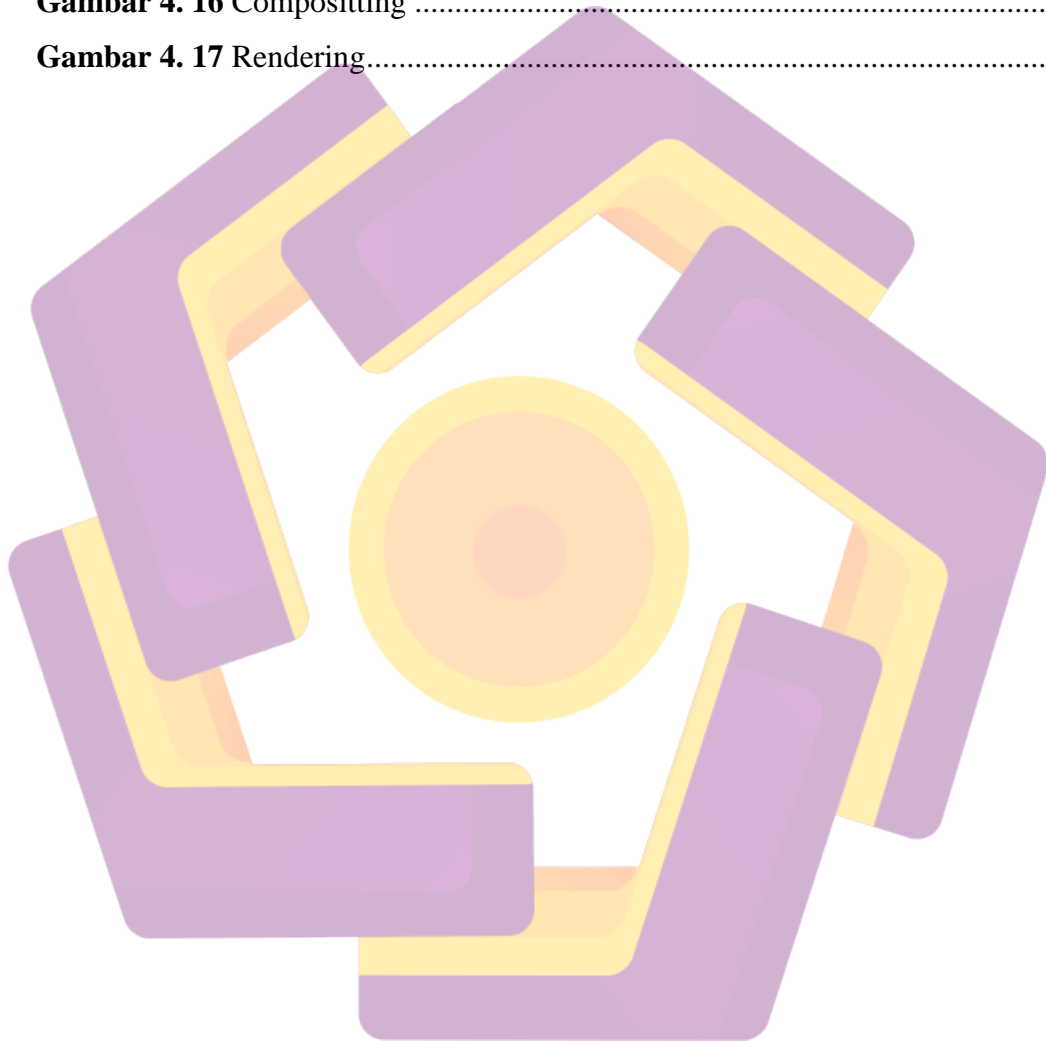
Tabel 3. 1 Tabel Strategi SWOT	31
Tabel 3. 2 Tabel Kebutuhan Perangkat Keras	33
Tabel 3. 3 Tabel Kebutuhan Perangkat Lunak	34
Tabel 3. 4 Tabel Storyboard Cerita Rakyat Pulau Kemaro	46
Tabel 4. 1 Tabel White - BoxTesting	55



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Exaggeration	16
Gambar 2. 2 Tampilan Adobe Photoshop CS5.....	25
Gambar 2. 3 Tampilan Adobe After Effect CS5	26
Gambar 2. 4 Tampilan Adobe Soundbooth CS5	27
Gambar 2. 5 Tampilan Adobe Premier Pro CS5	28
Gambar 3. 1 Diagram Scene Motion Komik Cerita Rakyat Pulau Kemaro.....	38
Gambar 3. 2 Sketsa Tokoh Tan Boen An.....	39
Gambar 3. 3 Sketsa Tokoh Putri Siti Fatimah	40
Gambar 3. 4 Sketsa Tokoh Raja	40
Gambar 3. 5 Sketsa Tokoh Ayah Tan Boen An	41
Gambar 3. 6 Sketsa Tokoh Ibu Tan Boen An.....	41
Gambar 3. 7 Sketsa Tokoh Pengawal Kerajaan	42
Gambar 3. 8 Sketsa Background Kerajaan Sriwijaya	43
Gambar 3. 9 Screenplay Motion Komik Cerita Rakyat Pulau Kemaro.....	46
Gambar 3. 10 Perbandingan Ekspresi Normal dan Exaggeration	53
Gambar 4. 1 Skema Pembuatan Motion komik.....	58
Gambar 4. 2 Desain Karakter yang telah di scan	59
Gambar 4. 3 Proses Pewarnaan Karakter	60
Gambar 4. 4 Desain Karakter yang telah di <i>Colouring</i> dan <i>editing</i>	61
Gambar 4. 5 Proses Pembuatan Background.....	62
Gambar 4. 6 Desain Background yang Telah Jadi	62
Gambar 4. 7 Proses Animasi	63
Gambar 4. 8 New Project	64
Gambar 4. 9 New Squence	65
Gambar 4. 10 Import File	65

Gambar 4. 11 Effect Control	65
Gambar 4. 12 Video Effect.....	66
Gambar 4. 13 Editting Audio	67
Gambar 4. 14 Daftar Audio	67
Gambar 4. 15 Audio Gain	68
Gambar 4. 16 Compositting	69
Gambar 4. 17 Rendering.....	70



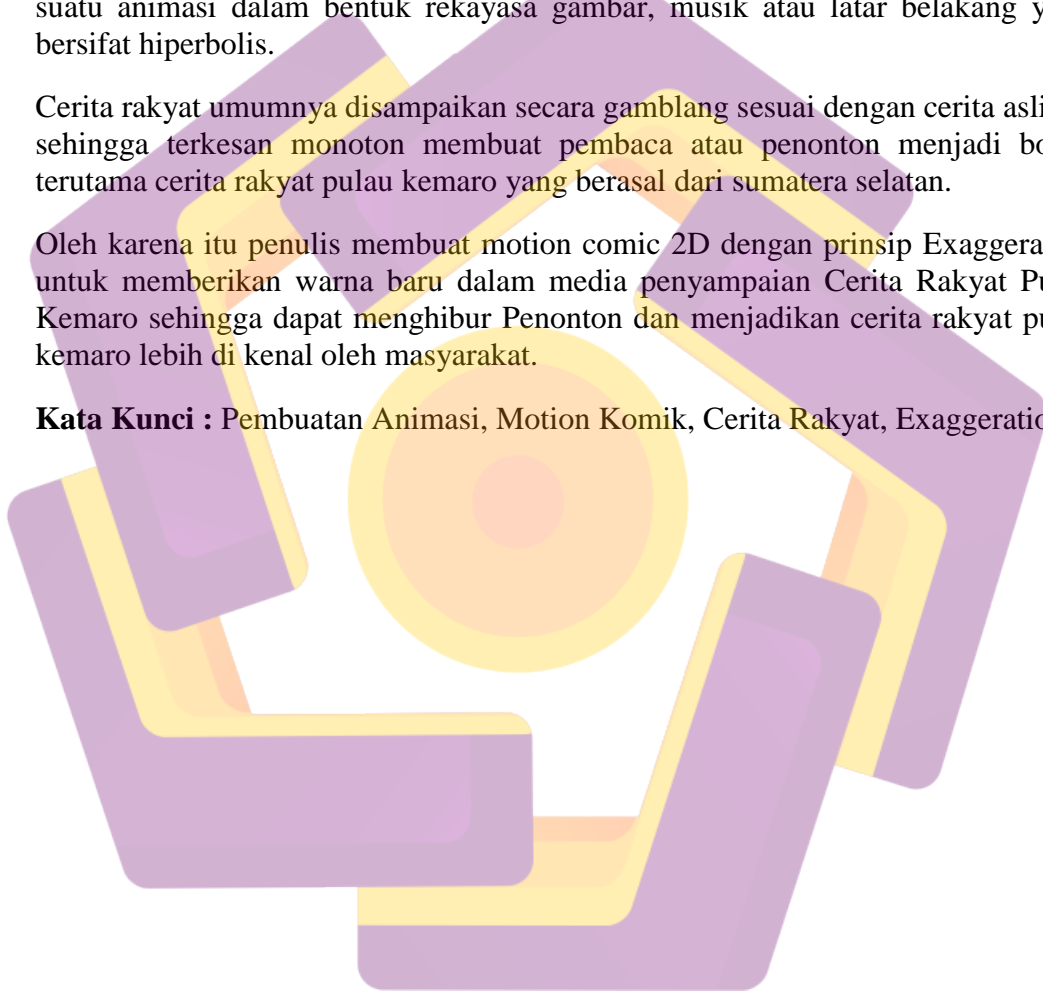
INTISARI

Motion komik adalah komik/novel grafis yg dijadikan animasi gambar melalui komputer, sehingga tidak perlu membacanya karena sudah dijadikan video. Proses berbicaranya tidak menggunakan balon kata tapi menggunakan voice actor (pengisi suara) sebagai tokoh yg dimainkannya. Motion Comic merupakan komik zaman modern dengan mengeluarkan improvement baru, yaitu, sesuatu yg tidak perlu dibaca. Sedangkan, Prinsip Exaggeration adalah gerakan pengembangan dari gerakan normal dan bersifat di lebih-lebihkan atau upaya untuk mendukung suatu animasi dalam bentuk rekayasa gambar, musik atau latar belakang yang bersifat hiperbolis.

Cerita rakyat umumnya disampaikan secara gamblang sesuai dengan cerita aslinya sehingga terkesan monoton membuat pembaca atau penonton menjadi bosan terutama cerita rakyat pulau kemaro yang berasal dari sumatera selatan.

Oleh karena itu penulis membuat motion comic 2D dengan prinsip Exaggeration untuk memberikan warna baru dalam media penyampaian Cerita Rakyat Pulau Kemaro sehingga dapat menghibur Penonton dan menjadikan cerita rakyat pulau kemaro lebih di kenal oleh masyarakat.

Kata Kunci : Pembuatan Animasi, Motion Komik, Cerita Rakyat, Exaggeration.



ABSTRACT

Motion comic is a comic / graphic novel that made animated images via computer, so it does not need to read it because it was used as a video. Process of speech does not use word balloons but use the voice actor (voice) as a character who plays. Motion Comic is a comic modern times by issuing new improvement, that is, something that does not need to be read. Meanwhile, exaggeration principle is the movement and the development of normal movement is over-exaggerated or effort to support an animation in the form of engineering drawings, music or background that is hyperbolic.

Folklore generally delivered clearly in accordance with the original story so monotonous make the reader or viewer becomes bored especially Kemaro island folklore originating from southern Sumatra.

Therefore, the authors made a motion with 2D comic exaggeration principle to give a new color in the media delivery Folklore Kemaro Island so it can entertain and make folklore Spectators Kemaro island better known by the public.

Keyword : *Create Animation, Motion Comic, Volklore.Exaggeration*

