

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI “THE WAR OF
BHARATAYUDHA” MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION
GRAFIS DAN PARENT PADA WAYANG KULIT**

SKRIPSI



disusun oleh

Ika Asti Astuti

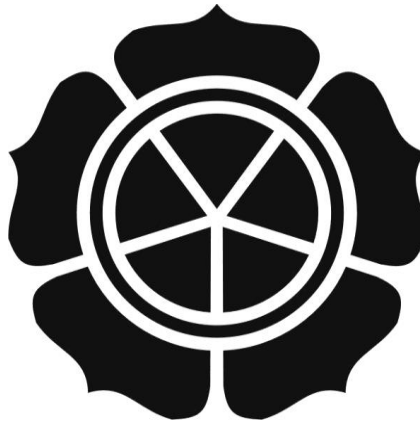
11.12.6181

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI “THE WAR OF
BHARATAYUDHA” MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION
GRAFIS DAN PARENT PADA WAYANG KULIT**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Ika Asti Astuti

11.12.6181

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI “THE WAR OF
BHARATAYUDHA” MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAFIS
DAN PARENT PADA WAYANG KULIT**

yang disusun oleh

Ika Asti Astuti

11.12.6181

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 Desember 2014

Dosen Pembimbing,



Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI “THE WAR OF
BHARATAYUDHA” MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION
GRAFIS DAN PARENT PADA WAYANG KULIT**

yang disusun oleh

Ika Asti Astuti
11.12.6181

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Januari 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190303128

Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302063

Mei P. Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Februari 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.

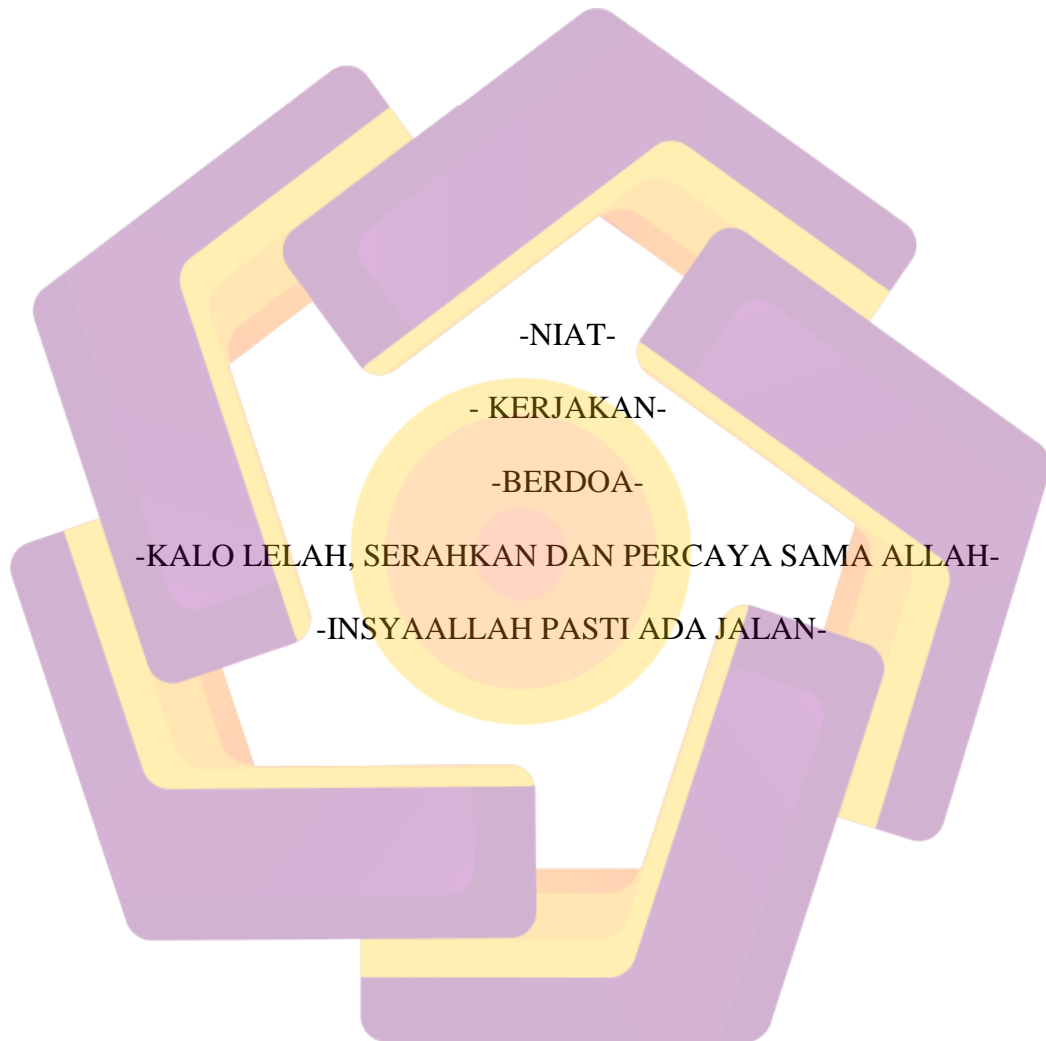
Yogyakarta, 20 Januari 2015



Ika Asti Astuti

NIM. 11.12.6181

MOTTO



HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahrabbiilalamiinnnn...Ya Allah,, Akhirnya selesai juga. #terharu

Pengajuan judul yang dari semester 6 tapi akhirnya bisa selesai hampir 1 tahunan gara-gara males. #Yaelah.

Di halaman ini, aku mau ngucapin makasih yang pertama buat Allah SWT yang telah melimpahkan segala kemudahan-kemudahan-Nya. Makasih ya Allah udah mengabulkan semua yang aku doakan.

Kedua, jelas makasih buat orangtuaku. Bapak sama ibu yang udah selalu memberikan semangat terutama dalam hal materiil. Hehe..

Ibu makasih..kalo nggak di semangatin ibu mungkin tadinya kenekatan maju pendadaran bulan Januari bakal aku undur lagi bulan Februari. #Iddih

Bapak juga, orang yang nggak pernah muji anaknya, tapi selalu nyombongin anaknya kemana-mana. Besok wisuda, setidaknya kalian nggak duduk di barisan belakang. Alhamdulillah bisa lahir di keluarga yang selalu mengajarkan keserhanaan dan cara yang tidak mudah untuk mencapai suatu tujuan. (Asem, seddih banget kalo udah ngomongin keluarga)

Ketiga, makasih buat Pak Mei selaku dosen pembimbing yang pertamanya aku nggak paham sama sekali harus nulis apaan, tiba-tiba tanpa dia banyak ngomong, cuma bilang mbak ini di revisi, ini ini ini sama ini juga. Ohh yang ini juga salah. Aku jadi paham sendiri apa maksudnya. #kan aku anak super :p

Keempat, temen-temen kelas 11SI12 terutama Kiki, Siti, Farha, Femi, Mita, Irna, Via, Eka, dan Febri yang udah menemani mengisi hari kuliah dulu. Sayang kalian..hix knapa waktu serasa begitu cepat. Smoga kalian cepet nyusul. Maaf pas pendadaran nggak ada yang aku kasih tau. Kan biar surprise gitu maksudnya ^^p

Makasih juga buat Umar, temen TI-09 yang belum lama kenal, tapi udah kaya kakak tertua sendiri. Cerewet nanyain revisian mulu (#Iddih). Aini yang mic nya nggak dipake-pake tapi belum dibalikin juga. Naim yang masa bodo sama skripsinya dan ngejar pengen jadi Bob Sadino, Insan yang bikin kaget karena orang macam dia pendadaran duluan (Bikin shock banget emang). Sama Arif yang lagi berusaha tapi kadang mood2an. :D

Makasih buat pihak-pihak yang udah bantu semasa pengerjaan kaya Mas Didik sekeluarga yang udah bantu ntranslate ke bahasa jawa walopun akhirnya revisi lagi, Pak Andhi sekeluarga makasih udah selalu mempersilakan masuk dan mau selalu ngerevisi project film nya yang sebenarnya aneh bin jelek ituh. :) Mas Al yang udah mau ditanya-tanyain masalah naskah dan blabla nya. Mas Opik yang dulu pas awal-awal menolong disaat aku dilanda kebingungan. Dan semua pihak-pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu karna aku banyak ngrepotin orang. :D

Terimakasih terbesar, buat orang selalu dukung aku juga, yang kemaren nemenin pendadaran sampe dosen masuk, yang mau ikut repot-repot jadi ojek, ngeprint-in naskah, yang sempet ragu juga karena aku pendadarannya nekat, yang paling bisa liat ekspresiku waktu mau pendadaran, udah pendadaran, dan setelah nilainya keluar, yang udah selalu sayang selama hampir 4 tahun ini.

Makasih ya yank...Tanpa kamu, aku tetep bisa melangkah sih, tapi dengan adanya kamu, aku bisa sedikit berlari :)

Nggak ada yang nggak mungkin. Selalu ada hasil dari kerja keras sedikit apapun. Kalo kamu lelah, serahkan semua beban ke Allah, Allah pasti tau apa yang terbaik buat kamu. Sekali lagi, Alhamdulillahirabbilalamin. Ini bukan akhir tapi merupakan awal perjalanan. Meskipun jalannya sulit, semoga dari kesulitan itu ada kemudahan-kemudahan yang membuat semakin dewasa dalam menyikapi hidup. Amin.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan skripsi yang berjudul “Pembuatan film animasi 2 dimensi The War Of Bharatayudha menggunakan teknik motion grafis dan parent pada wayang kulit” ini dengan baik.

Dalam pembuatan laporan ini penulis tidak terlepas dari bantuan dari berbagai pihak. Maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Mei P. Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing.
3. Kedua orang tua yang selalu memberikan semangat serta dukungannya untuk menjalani kuliah serta menyelesaikan skripsi.
4. Teman-teman serta semua pihak yang telah banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu kritik maupun saran yang membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan laporan skripsi ini. Akhir kata, semoga penyusunan skripsi ini dapat bermanfaat bagi yang membutuhkan.

Yogyakarta, 20 Januari 2015

Penulis,

Ika Asti Astuti

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
LEMBAR MOTTO	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI	xix
ABSTRACT.....	xx
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 Analisis	4
1.5.3 Metode Perancangan.....	4
1.5.4 Metode Pengembangan.....	5
1.5.5 Metode Testing	5
1.6 Sistematika Penulisan	5
II. LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Film.....	8
2.3 Standard Film.....	8

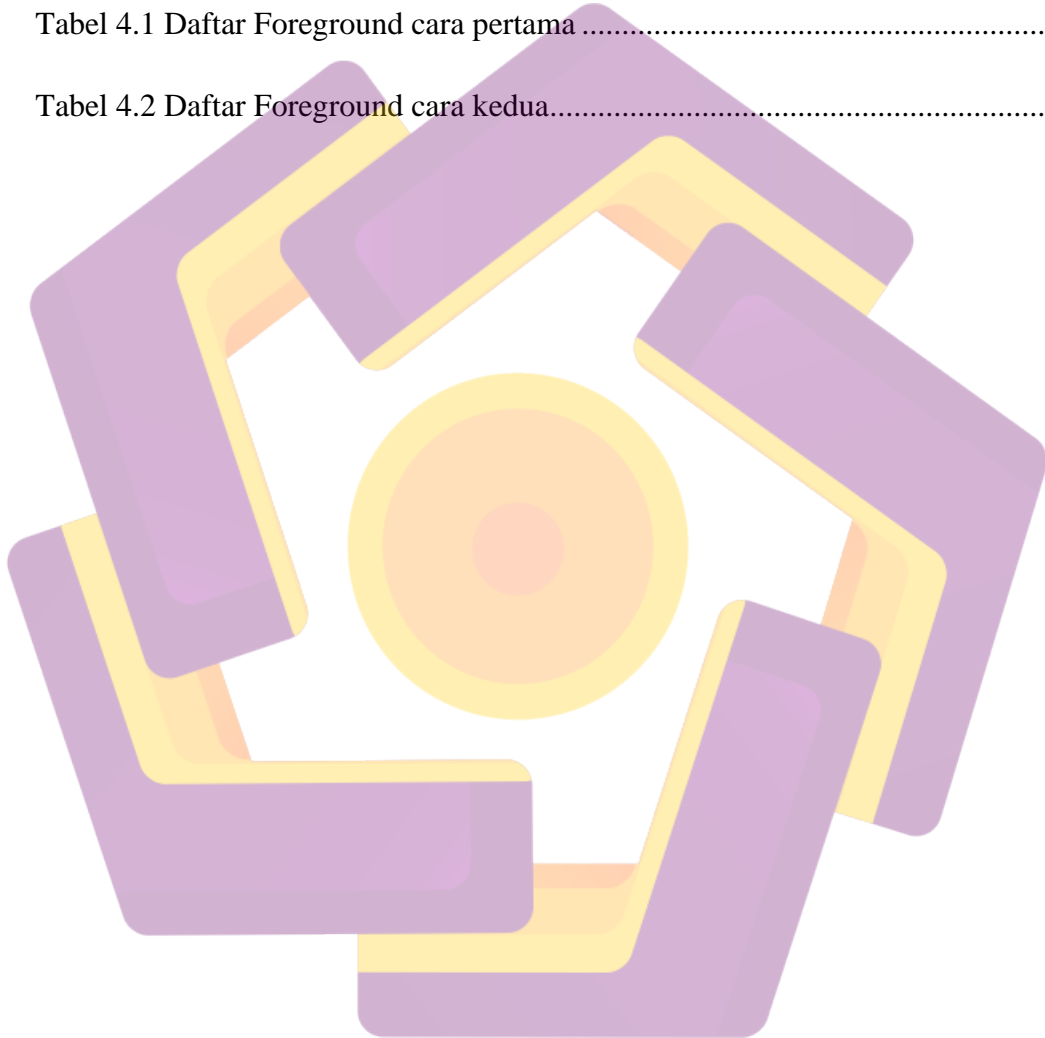
2.4 Animasi.....	9
2.4.1 Pengertian Animasi.....	9
2.4.2 Animasi 2D.....	9
2.4.3 Prinsip Animasi.....	10
2.4.3.1 <i>Squash And Stretch</i>	10
2.4.3.2 <i>Anticipation</i>	11
2.4.3.3 <i>Staging</i>	11
2.4.3.4 <i>Straight-Ahead Action And Pose-To-Pose</i>	12
2.4.3.5 <i>Follow-Through And Overlapping Action</i>	12
2.4.3.6 <i>Slow In – Slow Out</i>	13
2.4.3.7 <i>Arcs</i>	13
2.4.3.8 <i>Secondary Action</i>	14
2.4.3.9 <i>Timing</i>	14
2.4.3.10 <i>Exaggeration</i>	15
2.4.3.11 <i>Solid Drawing</i>	15
2.4.3.12 <i>Appeal</i>	16
2.4.4 Proses Pembuatan Film Animasi.....	16
2.4.4.1 Pra Produksi.....	16
2.4.4.1.1 Ide Cerita.....	17
2.4.4.1.2 Tema.....	17
2.4.4.1.3 <i>Logline</i>	17
2.4.4.1.4 Sinopsis.....	18
2.4.4.1.5 Diagram Scene.....	18
2.4.4.1.6 Pengembangan Karakter.....	19
2.4.4.1.7 Riset (<i>Research</i>).....	19
2.4.4.1.8 Penulisan Scenario.....	20
2.4.4.1.9 Pembuatan Storyboard.....	20
2.4.4.2 Produksi.....	21
2.4.4.2.1 <i>Drawing</i>	21
2.4.4.2.2 Pembuatan <i>Background</i>	22
2.4.4.2.3 Pewarnaan (<i>Coloring</i>).....	23

2.4.4.2.4 Menentukan <i>Timing</i>	23
2.4.4.3 Pasca Produksi.....	23
2.4.4.3.1 Editing Video.....	23
2.4.4.3.2 Editing Audio	24
2.4.4.3.3 <i>Finishing</i>	24
2.4.6 Profesi Kerja Animasi.....	24
2.5 <i>Motion Graphic</i>	26
2.6 Teknik Parent.....	27
2.7 Wayang Kulit.....	28
2.8 Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	29
2.8.1 Adobe Pothoshop CS6.....	29
2.8.2 Adobe Premiere CS6.....	30
2.8.3 Adobe Audition CS6.....	31
III. ANALISIS DAN PERANCANGAN	32
3.1 Sekilas Tentang Balai Budaya Minomartani	32
3.2 Analisis	32
3.2.1 Definisi Analisis System.....	32
3.2.2 Analisis SWOT	33
3.2.2.1 <i>Strength</i>	33
3.2.2.2 <i>Weakness</i>	34
3.2.2.3 <i>Opportunity</i>	35
3.2.2.4 <i>Threat</i>	35
3.2.2.5 Analisis Kebutuhan	36
3.2.2.6 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	36
3.2.2.7 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	36
3.2.2.8 Analisis Kebutuhan Sumber Daya Manusia (<i>Brainware</i>). 37	
3.3 Perancangan (Tahapan Pra Produksi).....	37
3.3.1 Ide Cerita.....	37
3.3.2 Tema	38
3.3.3 <i>Logline</i>	38
3.3.4 Sinopsis.....	38

3.3.5 Pengembangan Karakter	41
3.3.6 Merancang Warna Tokoh Karakter	55
3.3.7 Desain <i>Property</i>	56
3.3.8 Storyboard.....	57
IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	60
4.1 Implementasi.....	60
4.1.1 Proses Produksi	61
4.1.1.1 <i>Drawing</i>	61
4.1.1.2 <i>Coloring And Editing Character</i>	62
4.1.1.3 <i>Background Dan Foreground</i>	63
4.1.2 Pasca Produksi	72
4.1.2.1 <i>Animating</i>	72
4.1.2.2 <i>Dubbing And Editing Audio</i>	75
4.1.2.3 <i>Finishing</i>	84
4.1.2.4 <i>Rendering</i>	87
4.1.2.5 <i>Mastering</i>	88
4.2 Pembahasan	89
V. KESIMPULAN DAN SARAN	94
5.1 Kesimpulan	94
5.2 Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Cuplikan Storyboard	57
Tabel 4.1 Daftar Foreground cara pertama	64
Tabel 4.2 Daftar Foreground cara kedua.....	69



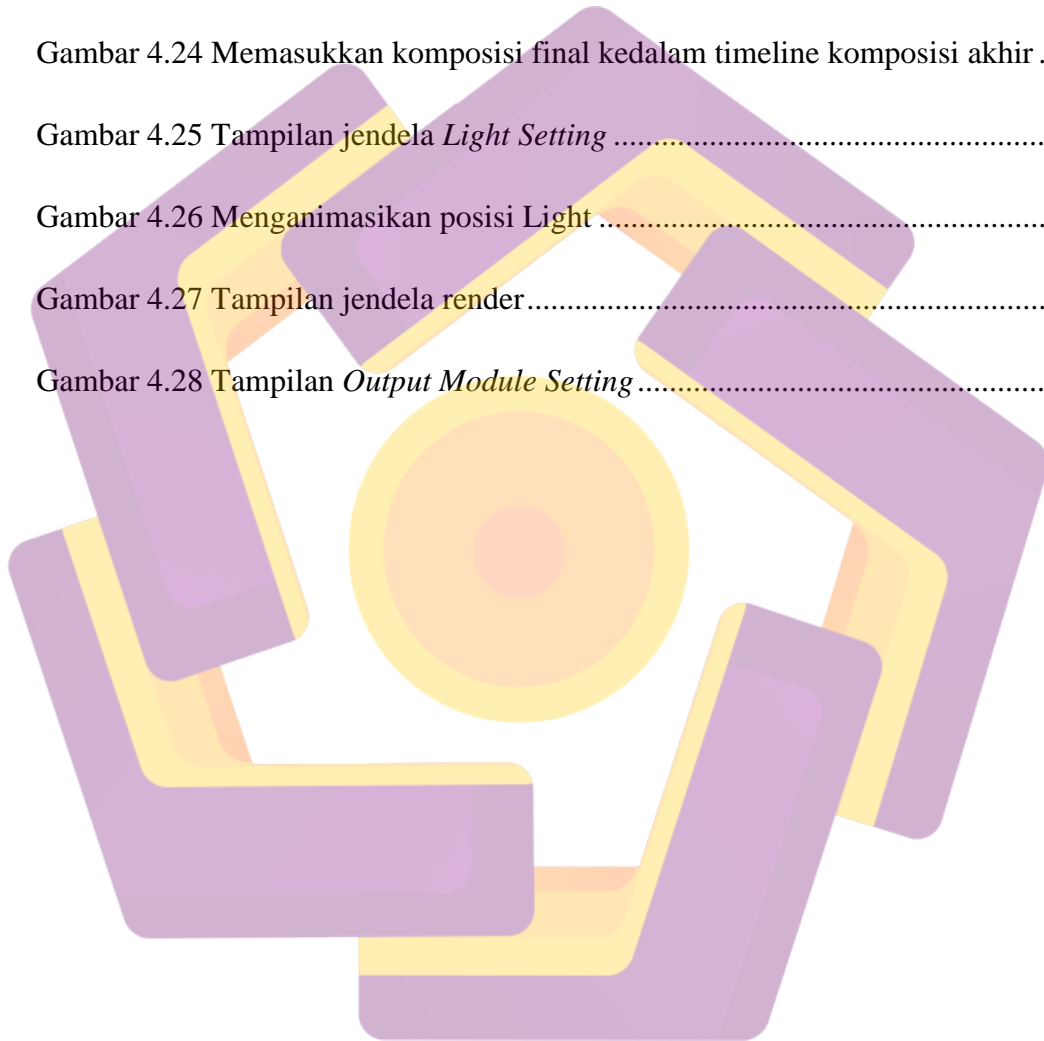
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Squash and Stretch</i>	11
Gambar 2.2 <i>Anticipation</i>	11
Gambar 2.3 <i>Staging</i>	12
Gambar 2.4 <i>Straight-Ahead and Pose-To-Pose</i>	12
Gambar 2.5 <i>Follow-Through and Overlapping action</i>	13
Gambar 2.6 <i>Slow In-Slow Out</i>	13
Gambar 2.7 <i>Arcs</i>	14
Gambar 2.8 <i>Secondary Action</i>	14
Gambar 2.9 <i>Timing</i>	15
Gambar 2.10 <i>Exaggeration</i>	15
Gambar 2.11 <i>Appeal</i>	16
Gambar 2.12 Tampilan Adobe Photoshop CS6.....	30
Gambar 2.13 Tampilan Adobe After Effect CS6.....	31
Gambar 2.14 Tampilan Adobe Audition CS6.....	31
Gambar 3.1 Gambar Wayang Kresna.....	42
Gambar 3.2 Gambar Wayang Yudhistira.....	42
Gambar 3.3 Gambar Wayang Bima.....	43
Gambar 3.4 Gambar Wayang Arjuna.....	43
Gambar 3.5 Gambar Wayang Nakula.....	44
Gambar 3.6 Gambar Wayang Sadewa.....	45

Gambar 3.7 Gambar Wayang Srikandi	45
Gambar 3.8 Gambar Wayang Abimanyu.....	46
Gambar 3.9 Gambar Wayang Satyaki.....	46
Gambar 3.10 Gambar Wayang Gathotkaca	47
Gambar 3.11 Wayang Thrustajumena.....	47
Gambar 3.12 Wayang Bisma	48
Gambar 3.13 Wayang Bogadenta	48
Gambar 3.14 Wayang Jayadrata	49
Gambar 3.15 Wayang Burisrawa	49
Gambar 3.16 Wayang Karna.....	50
Gambar 3.17 Wayang Salya.....	50
Gambar 3.18 Wayang Dursasana.....	51
Gambar 3.19 Wayang Durna	51
Gambar 3.20 Wayang Sangkuni	52
Gambar 3.21 Wayang Duryudana.....	53
Gambar 3.22 Wayang Sarojakusuma.....	53
Gambar 3.23 Gajah Perang	54
Gambar 3.24 Murdaningrum.....	54
Gambar 3.25 Parikesit.....	54
Gambar 3.26 Begawan Sempani.....	55
Gambar 3.27 Merancang Warna Tokoh.....	55

Gambar 3.28 Desain Properti	56
Gambar 3.29 Kereta Kuda Perang	56
Gambar 4.1 Wayang Bisma yang telah di <i>scan</i>	61
Gambar 4.2 Wayang Bisma yang telah di coloring dan editing	63
Gambar 4.3 Menampilkan fungsi <i>Load Brush</i> pada Adobe Photoshop.....	63
Gambar 4.4 Membuat komposisi baru pada After Effect	73
Gambar 4.5 Tampilan pop up saat mengimport file .psd.....	73
Gambar 4.6 Mengubah letak Anchor Point tiap layar.....	74
Gambar 4.7 Cara pertama membuat suatu parent	74
Gambar 4.8 Cara kedua membuat suatu parent	75
Gambar 4.9 Membuat rekaman baru pada Adobe Audition	76
Gambar 4.10 Hasil rekaman dubbing narasi	77
Gambar 4.11 Melakukan <i>Capture Noise Print</i>	77
Gambar 4.12 Melakukan <i>Noise Reduction</i>	78
Gambar 4.13 Tampilan jendela <i>Noise Reduction</i>	78
Gambar 4.14 Mengimport file pada Adobe Audition	79
Gambar 4.15 Memotong waveform	80
Gambar 4.16 Melakukan proses Time and Stretch	80
Gambar 4.17 Tampilan jendela Stretch and Pitch.....	81
Gambar 4.18 Menyimpan hasil editing background.....	81
Gambar 4.19 Membuat file multitrack baru.....	82

Gambar 4.20 Mengimport file narasi dan backsound	83
Gambar 4.21 Menggeser file narasi	83
Gambar 4.22 Mengubah nilai desibel pada backsound.....	84
Gambar 4.23 Membuat komposisi hasil akhir pada after effect	85
Gambar 4.24 Memasukkan komposisi final kedalam timeline komposisi akhir ..	85
Gambar 4.25 Tampilan jendela <i>Light Setting</i>	86
Gambar 4.26 Menganimasikan posisi Light	86
Gambar 4.27 Tampilan jendela render	87
Gambar 4.28 Tampilan <i>Output Module Setting</i>	88



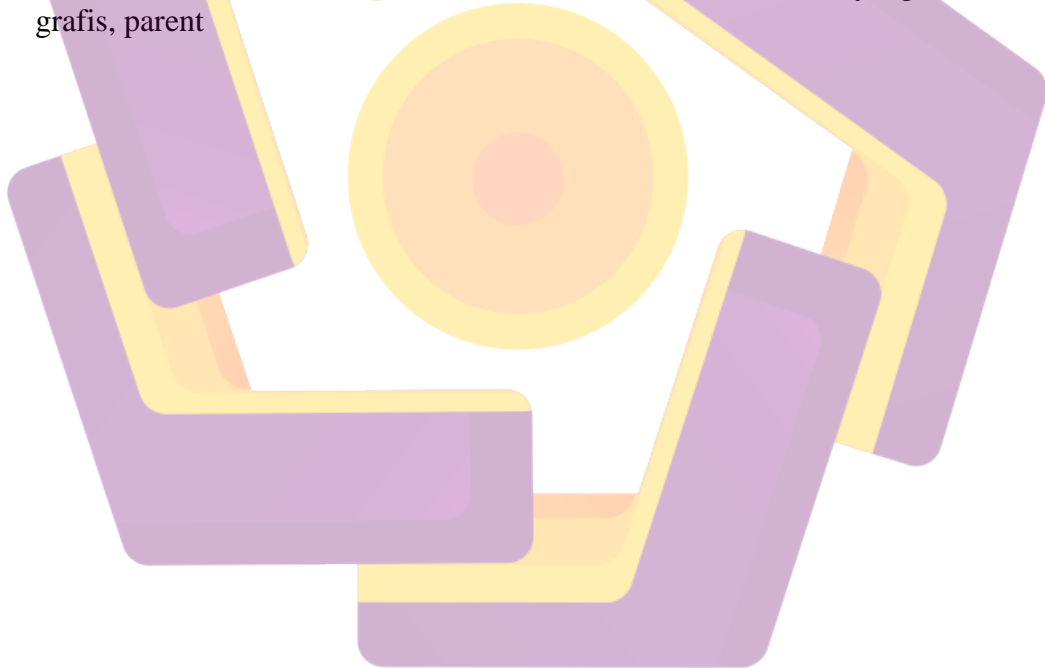
INTISARI

Wayang Kulit merupakan salah satu budaya kesenian tradisional yang ada di Indonesia. Kesenian wayang kulit pada jaman dahulu sering digunakan sebagai sarana penyampaian suatu informasi dan hiburan masyarakat. Namun seiring perkembangan jaman, kesenian wayang kulit tidak cukup mampu menarik perhatian orang terutama remaja yang lebih senang akan kecanggihan teknologi. Maka dari itu dibutuhkan suatu inovasi dalam mempopulerkan kembali wayang kulit salah satunya yaitu dengan menggabungkannya dengan teknik animasi.

Pembuatan Film Animasi 2 Dimensi *The War Of Bharathayudha* menceritakan penggambaran tentang perang yang terjadi antara Pandhawa dan Kurawa. Film animasi ini menggunakan penggabungan teknik parent pada wayang kulit dan motion grafis yang sedang tren saat ini.

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk melestarikan budaya kesenian wayang kulit di Indonesia, Memberikan pandangan positif orang terhadap wayang kulit, dan Mengembalikan ketertarikan orang terutama remaja pada wayang kulit.

Kata-kunci: Pembuatan, film, animasi, animasi 2 dimensi, wayang kulit, motion grafis, parent



ABSTRACT

Puppet Skin is one of the traditional arts culture in Indonesia. Puppet art in antiquity is often used as a means of delivering information and entertainment community. But with the changing times , puppet art is not enough to attract the attention of people, especially teenagers who prefer to be the sophistication of technology. Therefore we need a re-introducing innovations in puppet one is to combine the techniques of animation.

2D Animation Film Making The War Of Bharathayudha telling depiction of the war between Pandhawa and Kauravas. This animated film uses the parent merging techniques and motion graphics puppet who is the current trend.

The purpose of this design is to preserve the art culture in Indonesian shadow puppets, Providing a positive view of the puppet people , and especially young people Restoring interest in wayang kulit.

Keywords: *making, film, animation, 2D animation, puppet skin, motion graphics, parent*

