

PERANCANGAN FILM ANIMASI SEJARAH REKONSTRUKSI

CANDI PRAMBANAN

SKRIPSI



disusun oleh

Muhammad Bayu Rizqi Atsaury

09.12.3520

JURUSAN SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MENEJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2014

PERANCANGAN FILM ANIMASI SEJARAH REKONSTRUKSI

CANDI PRAMBANAN

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai drajat Sarjana S1
Pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Muhammad Bayu Rizqi Atsaury

09.12.3520

JURUSAN SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MENEJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2014

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM ANIMASI SEJARAH REKONSTRUKSI
CANDI PRAMBANAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Bayu Rizqi Atsaury

09.12.3520

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 31 Oktober 2012

Dosen Pembimbing,



Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng

NIK. 190302105

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM ANIMASI SEJARAH REKONSTRUKSI
CANDI PRAMBANAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Bayu Rizqi Atsaury

09.12.3520

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 14 Juli 2014

Susunan Dewan Penguji

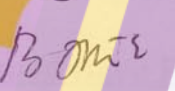
Nama Penguji

Sudarmawan, MT
NIK. 190302035

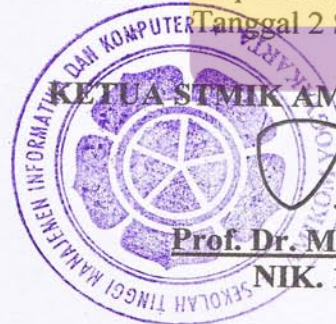
Anggit Dwi Hartanto, M.Kom
NIK. 190302163

Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 2 September 2014



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan ini dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, 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.

Yogyakarta, 2 September 2014

Muhammad Bayu Rizqi Atsaury
09.12.3520

MOTTO

“Don`t Think, but feel”

(Bruce Lee)

“Meski salah satu ikatan takdir yang tersisa memberikan beban berat, tetap kita tidak boleh mengakhirinya dengan cara bodoh”

(Park Dong Sun)

Defeat is state of mind; no one is ever defeated until defeat has been accepted as reality

(Bruce lee)



PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan kepada:

- Kedua Orang Tua dan Adikku Tercinta.
- Keluargaku baik di Kalimantan dan di Yogyakarta
- Zerri Ayu Monica dan Adhie Syahtika Eka Paksi yang membantu proses.
- Komunitas Tarot Dewaroetji yang membimbing dalam membangun mental.
- Teman-teman ku: Banar, Pandu, Sachriya, Dhani, Ferik, Said Lumaba, Mulyan, Mas Iman, Rivan Latz, Irwansyah Setyo, Aditya Nugraha, Abibawa Wicaksana, semua keluarga besar komunitas Onegai Shelter dan semua keluarga besar kelas S1 SI 01 yang selalu memberikan semangat, doa, dan dukungan.
- Dosen pembimbing Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng yang telah membimbing demi menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat dan ridhonya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **Perancangan Film Animasi Sejarah Rekonstruksi Candi Prambanan**. Laporan ini merupakan salah satu syarat kelulusan pada Program Strata I Reguler pada Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

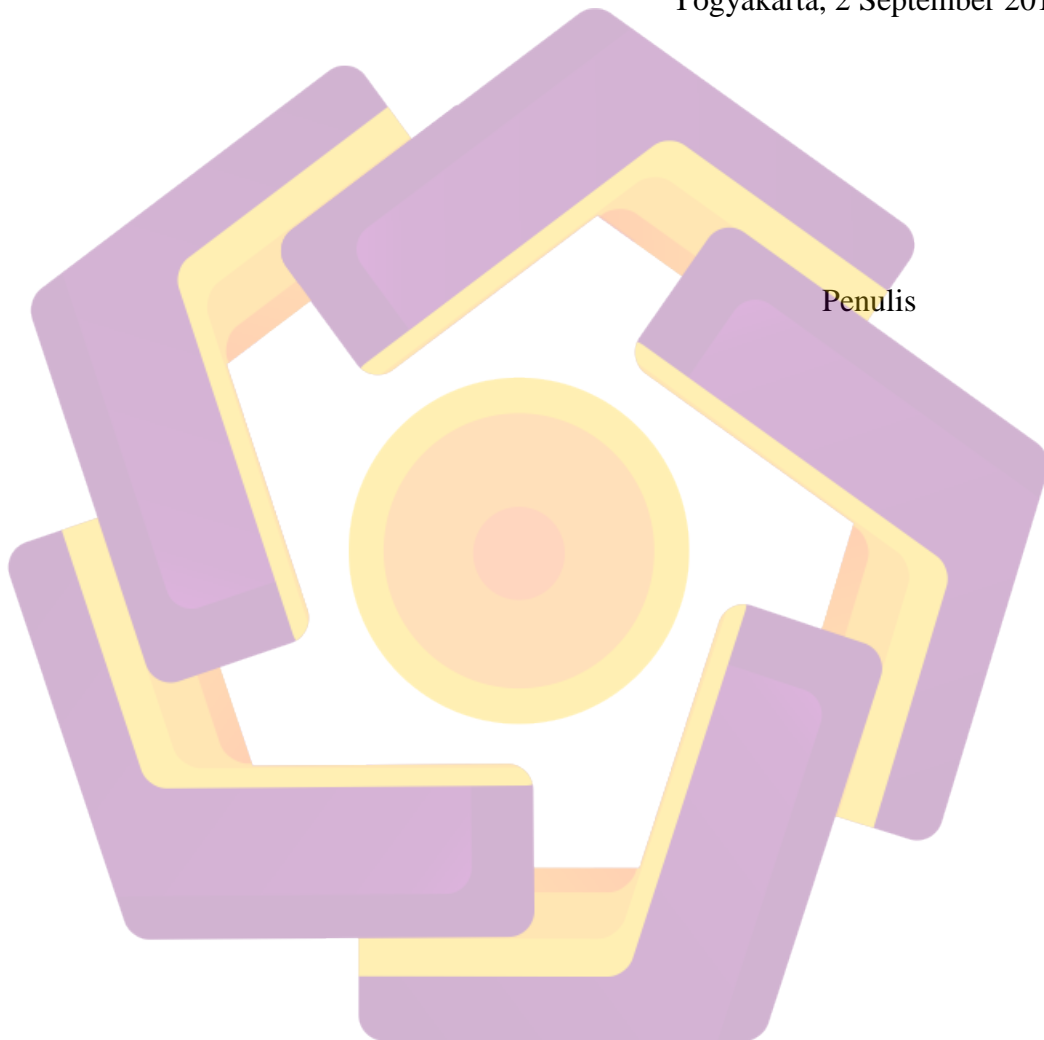
Penyusunan Skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing.
3. Keluarga yang telah memberikan semangat dan dukungan.
4. Dan kepada semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya Skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan Skripsi ini jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis mengharapkan saran maupun kritik yang bersifat membangun dari semua pihak (khususnya pembaca) guna menyempurnakan skripsi ini.

Akhir kata, penulis mengharapkan semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya oleh para pembaca dan sebagai kajian mahasiswa dalam menyusun skripsi.

Yogyakarta, 2 September 2014



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
INTISARI	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
1.8 Jadwal Rencana Kegiatan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Catatan Historis Candi Prambanan.....	9
2.2.1 Penamaan Candi Prambanan	9
2.2.2 Peresmian Tahun 856M.....	10

2.2.3 Pembersihan	11
2.2.4 Awal Rekonstruksi	11
2.3 Konsep Dasar Animasi	12
2.3.1 Pengertian Animasi.....	12
2.3.2 Teknik Pembuatan Animasi.....	13
2.3.2.1 Animasi Traditional	13
2.3.2.2 Animasi Komputer	14
2.3.2.3 Animasi Hybrid.....	14
2.4 Prinsip Animasi	15
2.5 Prinsi Film Dokumenter	18
2.6 Pra Produksi.....	19
2.6.1 Merancang Konsep	19
2.6.2 Penulisan Naskah atau Screenplay	20
2.6.3 Design Character	20
2.6.4 Storyboard	20
2.7 Proses Produksi.....	23
2.7.1 Drawing	23
2.7.2 Scanning	24
2.7.3 Tracing.....	24
2.7.4 Coloring	25
2.7.5 Background dan Foreground	25
2.7.6 Animating dan Editing	25
2.7.7 Dubbing	26
2.7.8 Lip Sync.....	26
2.8 Pasca Produksi.....	27

2.8.1 Penggabungan Video dan Background Sound	27
2.9 Perangkat Keras dan Perangkat Lunak yang Digunakan.....	27
2.9.1 Perangkat Lunak	28
2.9.2 Perangkat Keras	29
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	31
3.1 Tinjauan Umum.....	31
3.1.1 Tindak Penanganan Masalah	33
3.1.2 Teknik Pemugaran Candi	34
3.1.2.1 Pemugaran Candi	34
3.1.2.2 Pemberian Tanda.....	34
3.1.2.3 Pertukangan.....	34
3.2 Analisis Sistem	35
3.2.1 Analisis Kelemahan Sistem	37
3.2.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	39
3.2.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	39
3.2.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	40
3.2.3 Analisis Kelayakan Sistem	41
3.2.3.1 Kelayakan Teknologi	41
3.2.3.2 Kelayakan Hukum.....	41
3.3 Perancangan Sistem.....	42
3.3.1 Konsep Cerita	42
3.3.1.1 Data Museum	43
3.2.1.1 Pengolahan Data.....	44
3.3.2 Cerita dan Naskah.....	44
3.3.2.1 Ide.....	44
3.3.2.2 Tema.....	45

3.3.2.3 Naskah.....	45
3.3.3 Design Character	47
3.3.4 Storyboard	49
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	52
4.1 Produksi Sistem	52
4.1.1 Drawing	52
4.1.1.1 Menggambar Key Animation.....	53
4.1.1.2 Menggambar InBetween Animation	53
4.1.2 Scanning	55
4.1.3 Tracing.....	55
4.1.4 Coloring	58
4.1.5 Pembuatan Background dan Foreground	60
4.1.6 Animating dan Editing.....	61
4.1.6.1 Animasi Flash	61
4.1.6.2 Animasi dengan After Effect	62
4.1.7 Dubbing	66
4.3 Pasca Produksi.....	69
4.3.1 Penggabungan Video dan Penambahan Sound	69
4.3.2 Randerling.....	71
4.4 Uji Aplikasi.....	72
BAB V PENUTUP.....	75
5.1 Kesimpulan.....	75
5.2 Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN	78

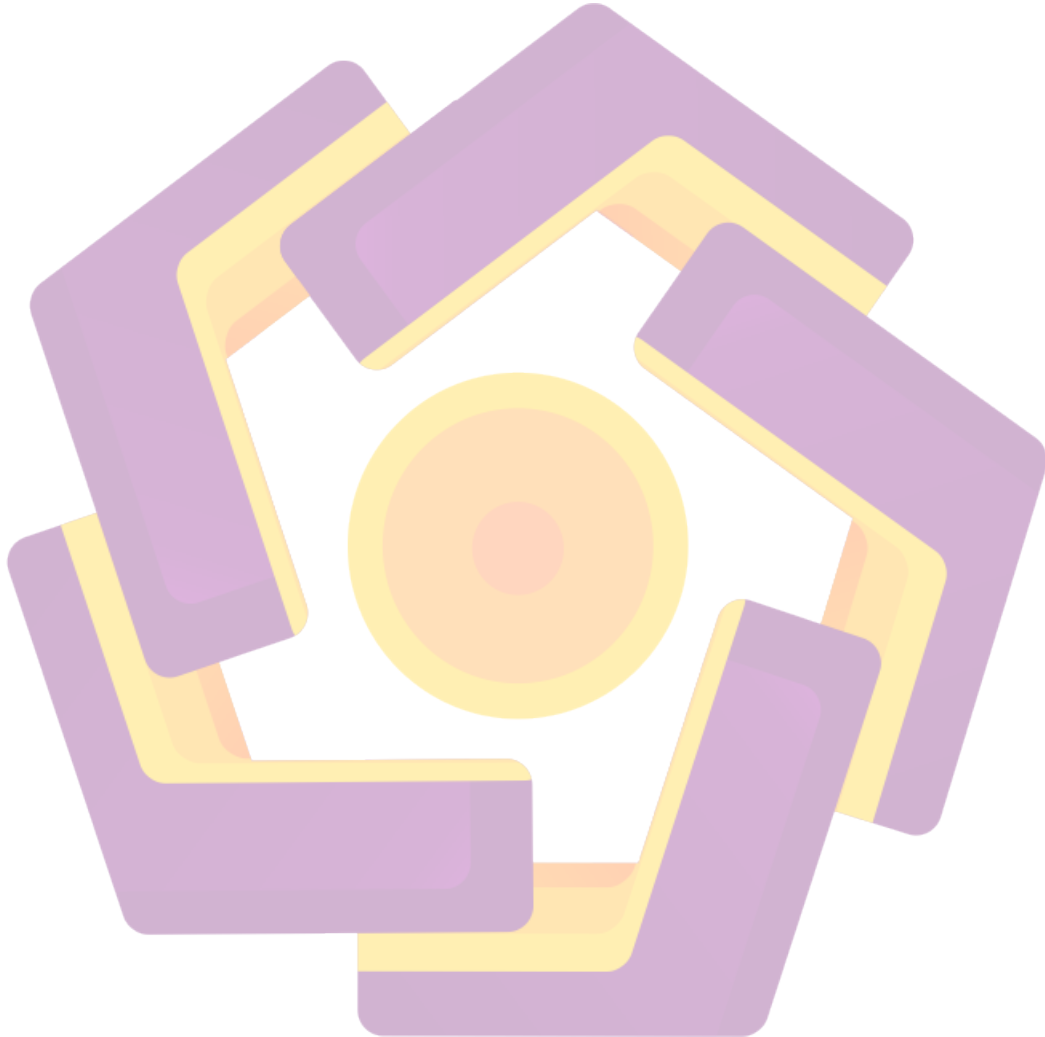
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Sungkup Beton	31
Gambar 3.2 Foto Arsip Pemugaran Candi	36
Gambar 3.3 Papan Informasi Candi Prambanan	38
Gambar 3.4 Perancangan Sistem.....	42
Gambar 3.5 Tahapan Konsep Animasi	42
Gambar 3.6 Dokumen BP3	43
Gambar 3.7 Tahapan Pembuatan Naskah	44
Gambar 3.8 Potongan Naskah.....	46
Gambar 3.9 Bangsawan	47
Gambar 3.10 Penduduk.....	47
Gambar 3.11 Prajurit.....	48
Gambar 3.12 Arkeolog.....	48
Gambar 3.13 Veteran	49
Gambar 3.14 Storyboard	49
Gambar 4.1 Proses Produksi	52
Gambar 4.2 Key Animation	53
Gambar 4.3 In Between Unlimited	54
Gambar 4.4 In Between Limited.....	54
Gambar 4.5 Adjustmen Level	56
Gambar 4.6 Magic Wand Tool.....	56
Gambar 4.7 Tracing dengan Magic Wand Tool.....	57
Gambar 4.8 Sebelum dan sesudah Proses Tracing.....	57
Gambar 4.9 Expand Selection.....	58
Gambar 4.10 Layar pada tahap pewarnaan	59

Gambar 4.11 Hasil setelah diberi warna dengan brush.....	59
Gambar 4.12 Import gambar dalam Photoshop	60
Gambar 4.13 Pembuatan Background dan Foreground	61
Gambar 4.14 Pembuatan animasi Frame by Frame	62
Gambar 4.15 Jendela Composition setting	63
Gambar 4.16 Import file pada after effect.....	64
Gambar 4.17 Komposisi file	65
Gambar 4.18 Timeline after efek telah diberikan animasi.....	66
Gambar 4.19 Rander Queue.....	66
Gambar 4.20 Tampilan utama Adobe Soundbooth.....	67
Gambar 4.21 Record menu Soundbooth	67
Gambar 4.22 Hasil rekaman suara	68
Gambar 4.23 Setting suara yang di edit	68
Gambar 4.24 Block putih Merupakan silent track	69
Gambar 4.25 Import video pada premier	70
Gambar 4.26 Pengaturan Background Music	70
Gambar 4.27 Export setting pada premier	71
Gambar 4.28 Render	72
Gambar 4.29 Scene 142 Hasil Export Movie Flash.....	73
Gambar 4.30 Scene 142 Hasil Export Png Sequence	74

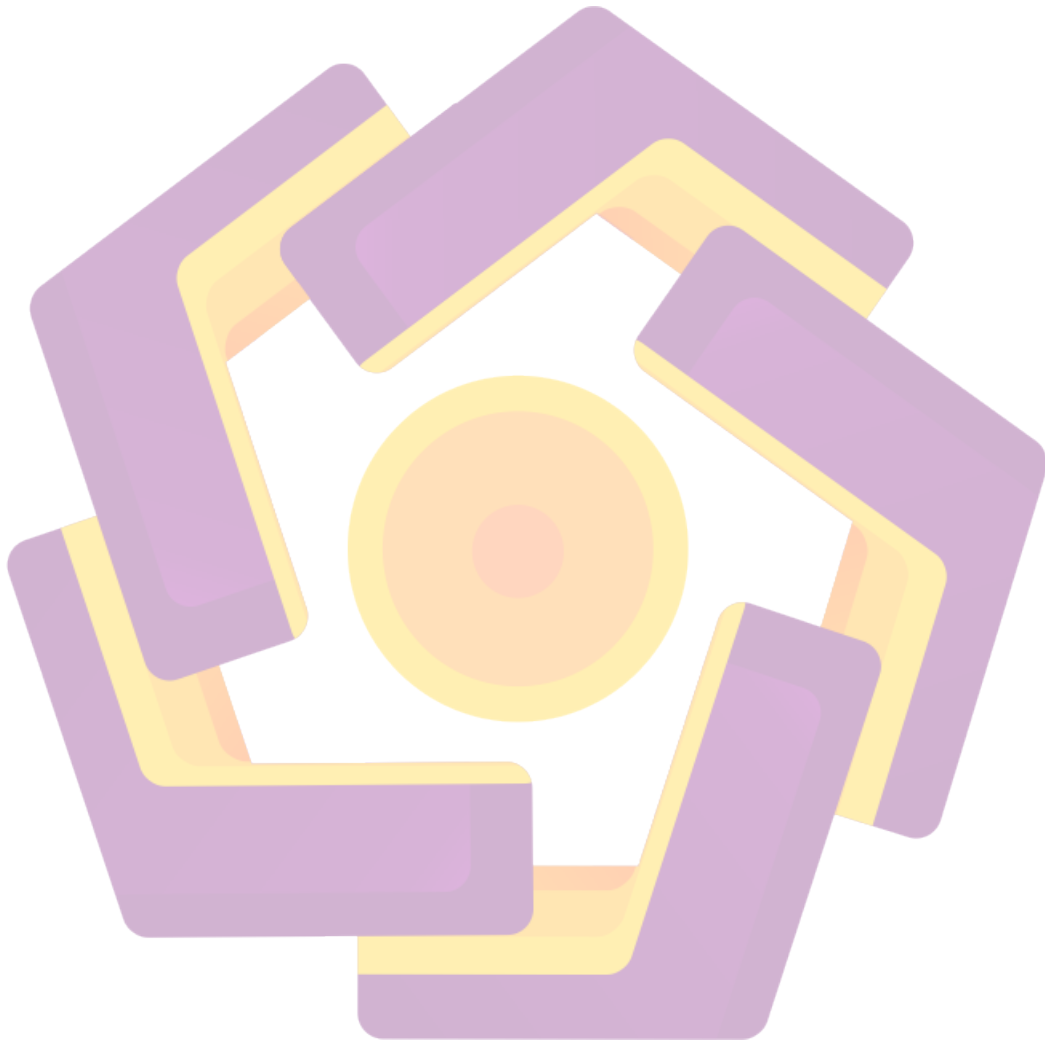
DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan	7
Tabel 4.31 Perbedaan hasil dari kedua film	74



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Naskah	78
Lampiran Story Board	106



INTISARI

Candi Prambanan adalah sebuah karya besar peninggalan kerajaan jaman dahulu yang bercorak Hindu dengan arsitektur gaya candi-candi di daerah Jawa timur. Permasalahannya adalah terdapat kesenjangan informasi tentang rekonstruksi Candi Prambanan, sehingga perlu ada alat visualisasi untuk membantu penjelasan tentang rekonstruksi Candi Prambanan.

Konsep dalam perancangan ini adalah memvisualisasikan bukti-bukti sejarah rekonstruksi Candi Prambanan ke dalam sebuah animasi 2D sederhana, dimulai sejak pertama kali diresmikan 856M hingga era tahun 90an setelah ketiga Candi Trimurti berhasil di bangun kembali. Langkah-langkah dalam memvisualisasikan rekonstruksi Candi Prambanan adalah dengan melalui tahap drawing, scanning, tracing, coloring, dubbing, animating, dan dubbing. Adapun tahapan proses pembuatan animasi sejarah rekonstruksi Candi Prambanan menggunakan software-software seperti Adobe Photoshop, Adobe Flash, After Effect, dan Adobe premier Pro.

Hasil akhir tentang proses rekonstruksi dalam karya tulis adalah animasi 2D sederhana tentang sejarah rekonstruksi Candi Prambanan.

Kata Kunci : Animasi, Sejarah, Candi Prambanan, Rekonstruksi, Multimedia.

ABSTRACT

Prambanan temple is the great temple from past with Hinduism cultural, and not build. Prambanan appearance same like anothers temple in east java. And it was the only one hinduism temple stand on middle of buddhis temple.

Concept which tell in this animation , to visualization every evidences of Prambanan Temple history from inauguration event 856M until 90`s era when three biggest temple in Prambanan temple completed. To visualitation the animation, drawing, scanning, tracing, coloring, animating , and dubbing. Iterative Prambanan temple reconstruction history use softwareslike Adobe Photoshop, Adobe Flash, After Effect, and Adobe Premier Pro.

The result about Prambanan rekonstruction in this literature, was 2D animation about history Prambanan rekonstruction.

Keyword: *Animation, History, Prambanan Temple, Reconstruction, Multimedia.*

