

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D “ASAL-USUL
NUSAKAMBANGAN” STUDI ADEGAN PERTARUNGAN**

SKRIPSI



disusun oleh

Yogi Syafril Suryana

09.11.2711

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D "ASAL - USUL
NUSAKAMBANGAN" STUDI ADEGAN PERTARUNGAN**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagai persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Yogi Syafril Suryana

09.11.2711

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D “ASAL-USUL
NUSAKAMBANGAN” STUDI ADEGAN PERTARUNGAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yogi Syafril Suryana

09.11.2711

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 September 2012

Dosen Pembimbing

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D “ASAL-USUL NUSAKAMBANGAN” STUDI ADEGAN PERTARUNGAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yogi Syafril Suryana

09.11.2711

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Oktober 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Amir Fatah Sofvan, ST, M.Kom
NIK. 190302047

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK.190302182

Pandan P Purwancandra, M.Kom
NIK. 190302190

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 1 November 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan 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, 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.

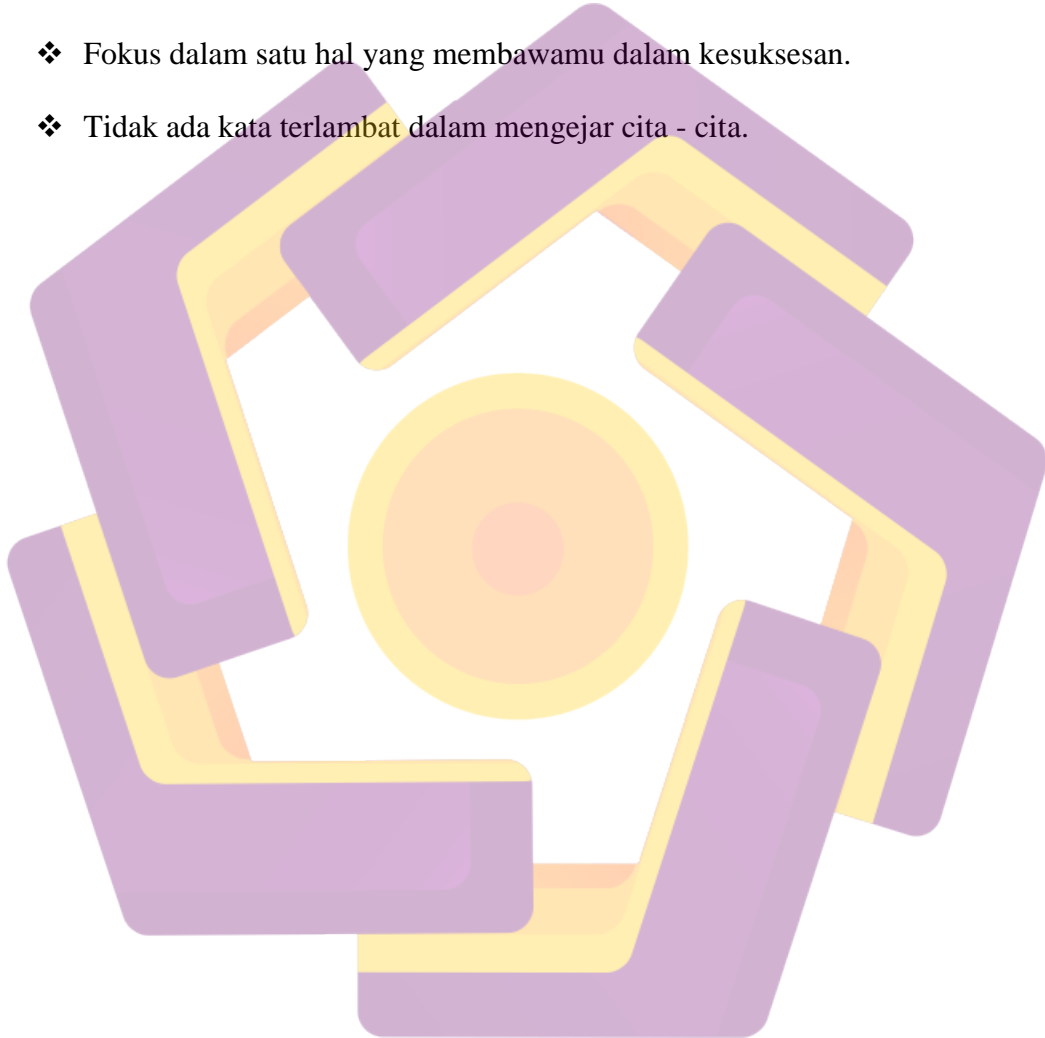
Yogyakarta, 1 November 2013

Yogi Syafril Suryana

09.11.2711

MOTTO

- ❖ "Education is not preparation for life; education is life itself." - John Dewey.
- ❖ Waiting for success is stupid futile act.
- ❖ Make the disappointments of the past into a successful weapon in the future.
- ❖ Fokus dalam satu hal yang membawamu dalam kesuksesan.
- ❖ Tidak ada kata terlambat dalam mengejar cita - cita.



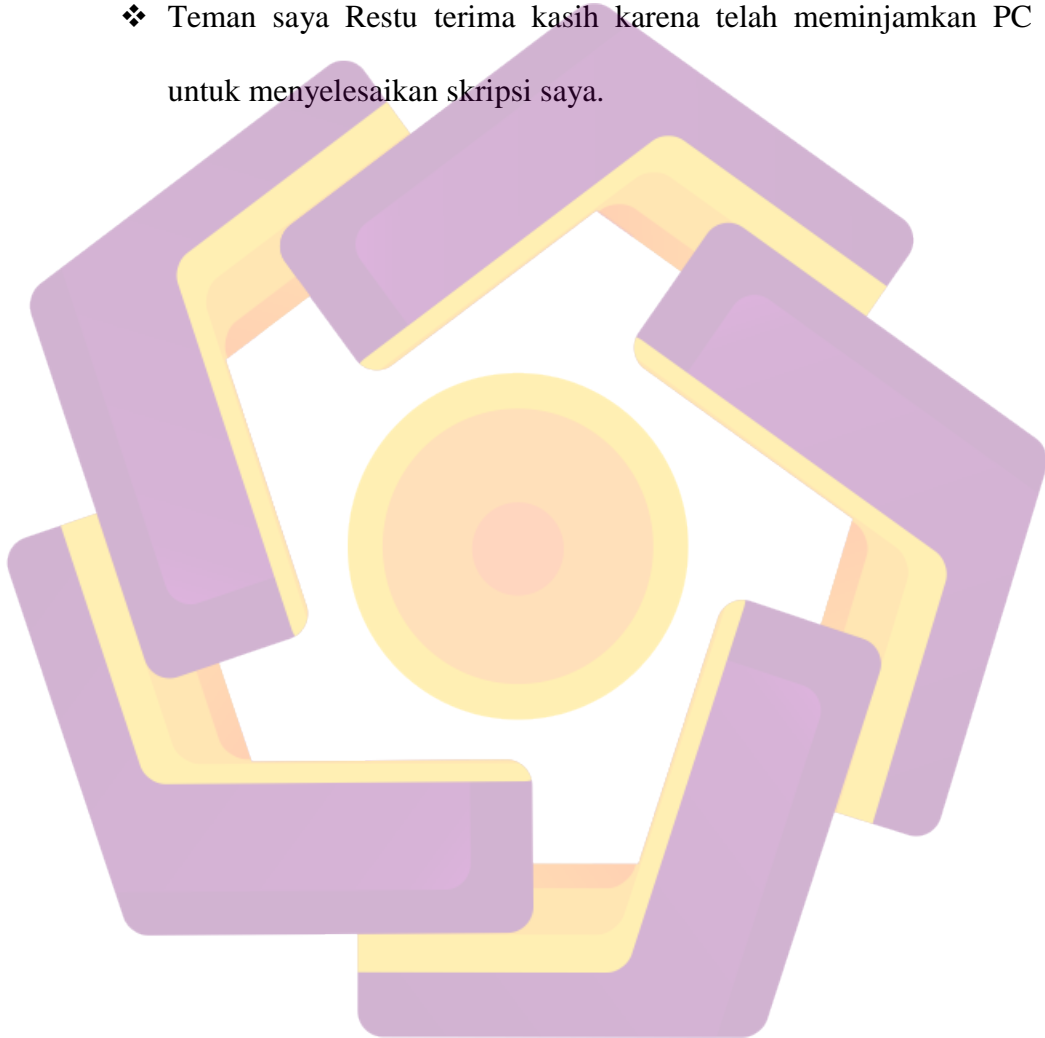
PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, Puji syukur kehadiran ALLAH SWT yang selalu memberikan kelancaran, nikmat dan karunianya Sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- ❖ Allah SWT yang telah memberikan kemudahan, kekuatan, ketabahan dan kelancaran dalam saya menyelesaikan skripsi ini hingga terselesaikan.
- ❖ Bapak Maman Suryana dan Mamah Euis Astian tercinta yang telah mendukung, mensupport saya dari kecil sampai saya sudah dewasa sekarang. Terima kasih atas semua tenaga, perjuangan, kasih sayang dan do'a nya.
- ❖ Kakak Adi Nugroho dan Adik Rifqi Rizqulloh S.S selalu memberi support dan do'a nya.
- ❖ Dosen pembimbing Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom yang telah memberikan waktunya untuk membimbing saya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat.
- ❖ STMIK AMIKOM YOGYAKARTA atas semua fasilitas yang telah diberikan.
- ❖ Sahabat-sahabatku Rudi, Andri, Bokir, Tarjo, Cangkir, Adit, Ipes, Antok, dan semua teman-teman S1 TI 02 yang selalu memberikan semangat, doa dan dukungan.

- ❖ Wanita terspecial saya "Dede Sti Maisaroh" yang selalu sabar menunggu jauh disana dan selalu menguatkan saya disaat bad mood, malas, lelah dll. Terima kasih atas do'a dan kasih sayangmu yang tak henti - hentinya. Love you so much and miss you dear love.
- ❖ Teman saya Restu terima kasih karena telah meminjamkan PC nya untuk menyelesaikan skripsi saya.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat dan ridhonya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **Perancangan Film Animasi 2D "Asal - Usul Nusakambangan" Studi Adegan Pertarungan**. Laporan ini merupakan salah satu syarat kelulusan pada Program Strata I Reguler pada Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

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

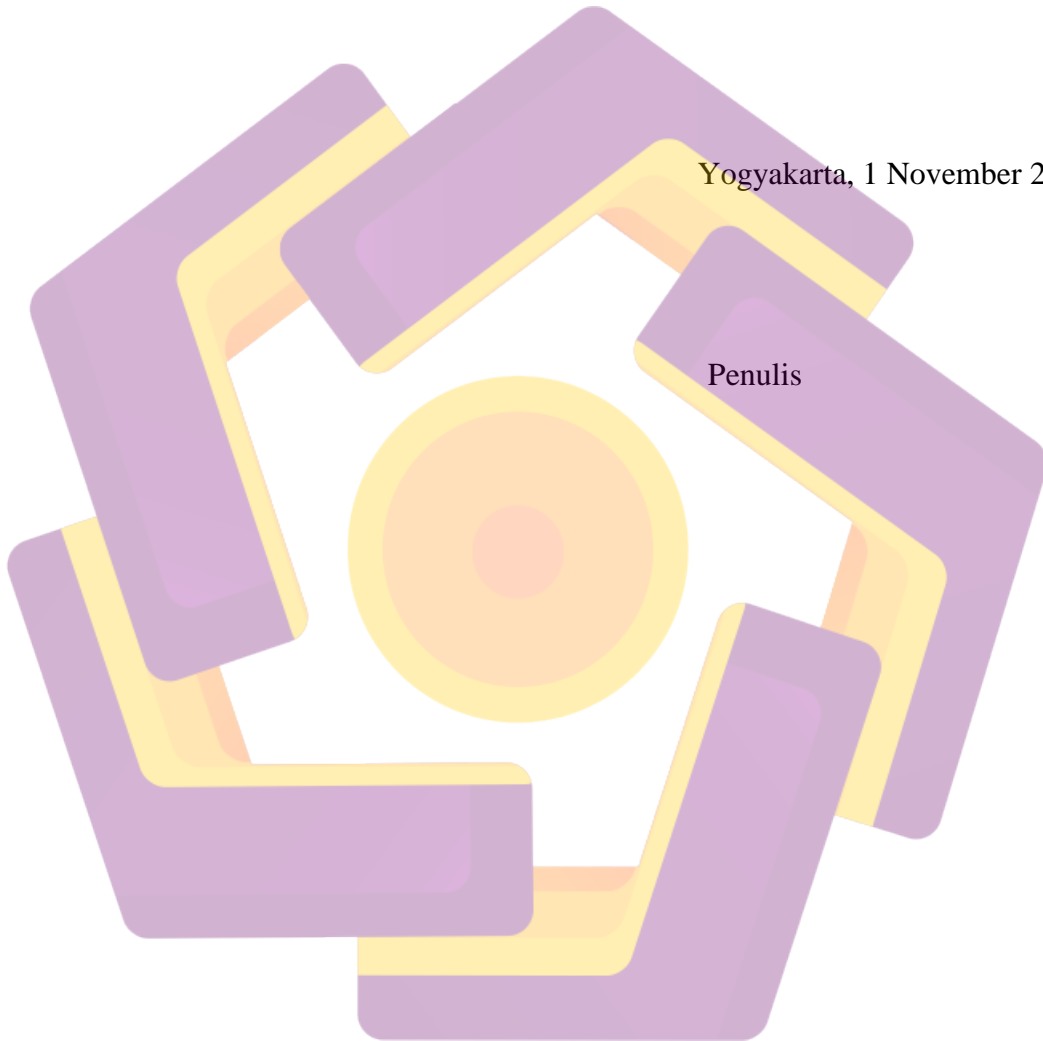
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing.
3. Keluarga yang telah memberikan semangat dan dukungan.
4. Dan kepada semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya Skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini jauh dari kesempurnaan, maka untuk itu penulis mengharapkan kritik maupun saran 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, 1 November 2013

Penulis



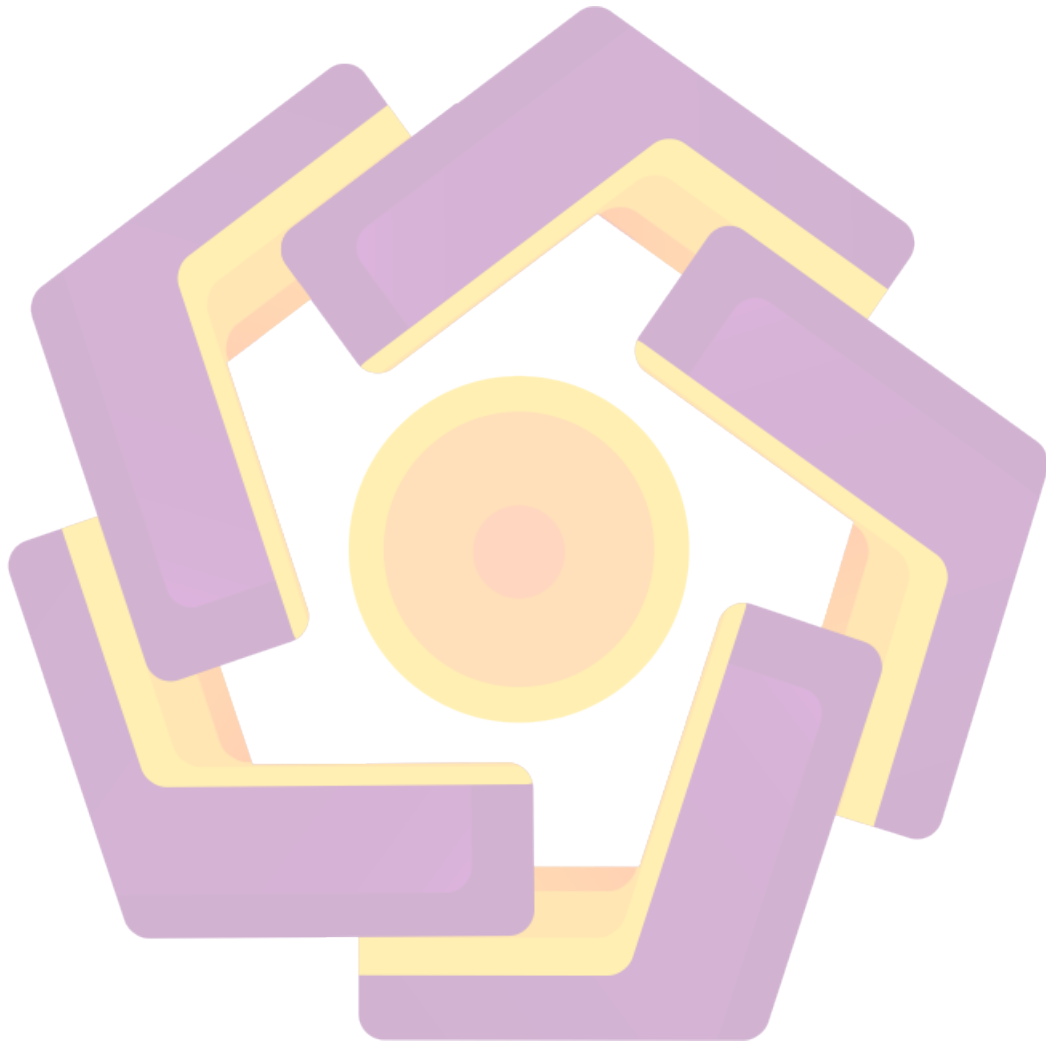
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	2
1.5 Metode Pengumpulan Data	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Konsep Dasar Animasi dan Definisi Animasi	6
2.1.1 Definisi Animasi	6
2.1.2 Teknik Animasi	6
2.1.2.1 Animasi Sel (<i>Cell Animation</i>).....	7
2.1.2.2 Animasi <i>Inbetweening</i>	7
2.1.2.3 Animasi Frame (<i>Frame Animation</i>)	8
2.1.2.4 Animasi Sprite (<i>Sprite Animation</i>)	8
2.1.2.5 Animasi Bayangan (<i>Silhouette Animation</i>)	8
2.1.2.6 Animasi Motion Tween	9

2.1.2.7 Animasi Kolase (<i>Collage Animation</i>)	9
2.1.2.8 Animasi <i>Morphing</i>	10
2.1.2.9 <i>Masking Animation</i>	10
2.1.2.10 <i>Cut-Out Animation</i>	10
2.2 Prinsip Animasi	11
2.2.1 Squash and Stretch.....	11
2.2.2 Anticipation	11
2.2.3 Staging	12
2.2.4 Pose-To-Post	12
2.2.5 Arch	12
2.2.6 Follow Through & Overlapping Action	13
2.2.7 Secondary Action	13
2.2.8 Timing	13
2.2.9 Exaggeration	14
2.2.10 Appeal	14
2.3 Tahap Pembuatan Animasi	14
2.3.1 Pra Produksi	14
2.3.1.1 Ide Cerita	15
2.3.1.2 Skenario	15
2.3.1.3 Character Development	15
2.3.1.4 Storyboard	16
2.3.1.5 Recording	16
2.3.2 Produksi	16
2.3.2.1 Drawing	16
2.3.2.2 Colouring	17
2.3.2.3 Timing	18
2.3.3 Pasca Produksi	18
2.3.3.1 Compositing dan Editing	18
2.3.3.2 Rendering	18
2.4 Perangkat Lunak yang digunakan (<i>Software</i>).....	19
2.4.1 Adobe Flash CS4.....	19

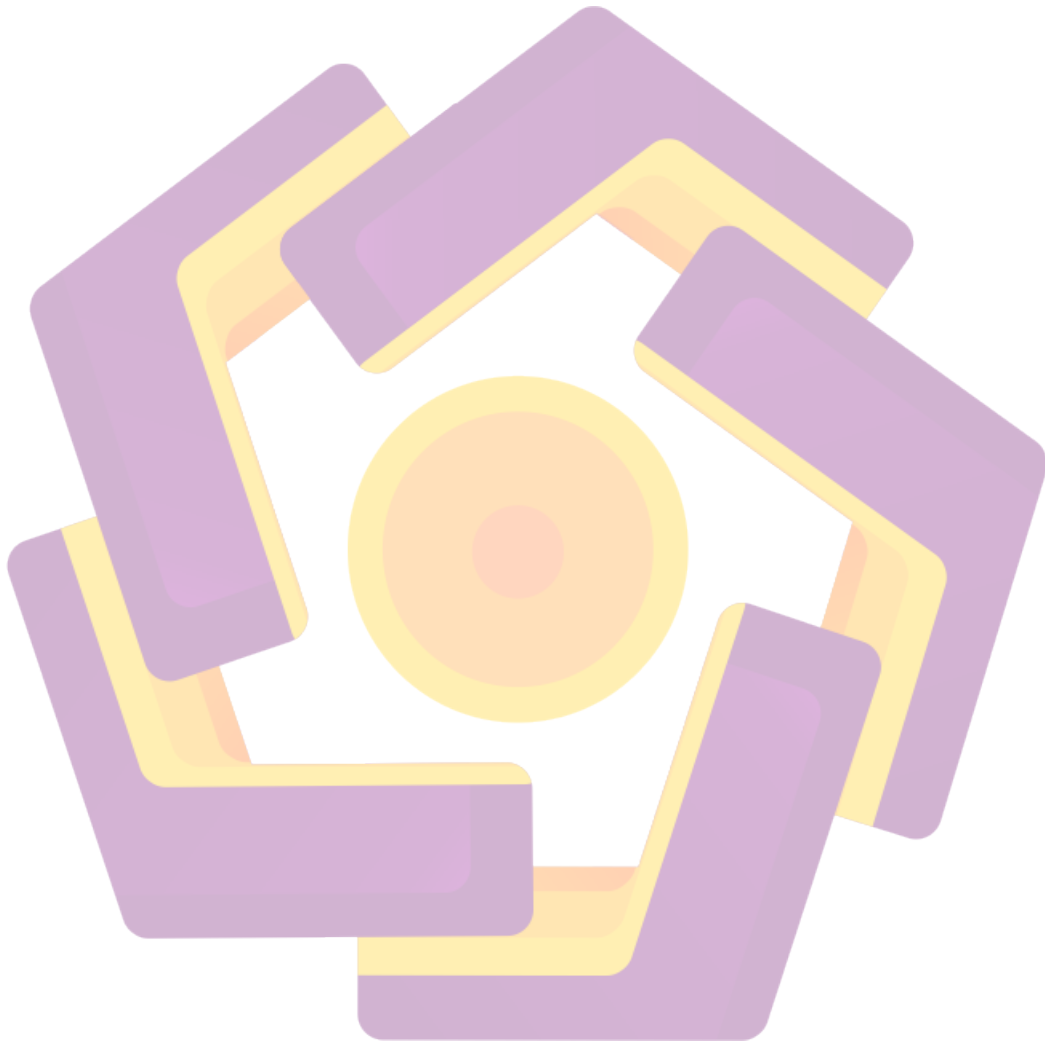
2.4.2	Adobe After Effect CS4	19
2.4.3	Adobe Premiere Pro CS4.....	20
2.4.4	Adobe Soundboot CS4	21
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		23
3.1	Kebutuhan Hardware dan Software	23
3.1.1	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	23
3.1.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	23
3.2	Proses pengembangan Film Animasi	24
3.2.1	Ide Cerita	24
3.2.2	Tema	24
3.2.3	Logline	25
3.2.4	Sinopsis	25
3.2.5	Character Development	27
3.3.6	Skenario	31
3.3.7	Storyboard	32
3.3.8	Fighting Scene	33
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM		34
4.1	Adegan Pertarungan	34
4.2	Produksi	34
4.2.1	<i>Drawing</i>	35
4.2.2	Membuat Gambar dan Animasi pada <i>Adobe Flash CS4</i>	35
4.2.2.1	Pembuatan Karakter	35
4.2.2.2	Pembuatan <i>Background</i> dan <i>Foreground</i>	36
4.2.2.3	Proses Pewarnaan	37
4.2.2.4	Proses <i>Timing</i>	38
4.2.2.5	Pembuatan Adegan Pertarungan	38
4.3	Pasca Produksi	41
4.3.1	Proses <i>Editing</i>	41
4.3.2	Hasil Akhir	43
4.3.3	Uji Coba.....	44

BAB V PENUTUP	46
5.1 Kesimpulan.....	46
5.2 Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA	48



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Spesifikasi <i>Hardware</i>	23
--	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tampilan <i>Adobe Flash CS4</i>	19
Gambar 2.2	Tampilan <i>Adobe After Effect CS4</i>	20
Gambar 2.3	Tampilan <i>Adobe Premiere Pro CS4</i>	21
Gambar 2.4	Tampilan <i>Adobe Soundboot CS4</i>	22
Gambar 3.2	Sketsa Prabu Aji Pramosa	27
Gambar 3.3	Sketsa Resi Karno atau Kyai Jamur	28
Gambar 3.4	Sketsa Dewi Wasowati	28
Gambar 3.5	Sketsa Prajurit Prabu Aji Pramosa	29
Gambar 3.6	Sketsa Naga	29
Gambar 3.7	Contoh Properti "Panah"	30
Gambar 3.8	Contoh Properti "Tombak"	30
Gambar 3.9	Cuplikan Naskah Film "Asal-Usul Nusakambangan"	31
Gambar 3.10	<i>Storyboard</i>	33
Gambar 4.1	Adegan Pertarungan Film "Asal-Usul Nusakambangan" ...	34
Gambar 4.2	Bagan Proses Produksi	35
Gambar 4.3	Proses Pembuatan Karakter	36
Gambar 4.4	Proses Pembuatan <i>Background</i>	36
Gambar 4.5	Proses Pembuatan <i>Foreground</i>	37
Gambar 4.6	Proses <i>Coloring</i>	38
Gambar 4.7	Proses Pembuatan Kerangka gerak Karakter	39
Gambar 4.8	Cuplikan Gerakkan Adegan Pertarungan Karakter	40
Gambar 4.9	Hasil Akhir Pembuatan Adegan Pertarungan	40
Gambar 4.10	Tampilan Proses Editing 1	42
Gambar 4.11	Tampilan Proses Editing 1	43
Gambar 4.12	Cuplikan Hasil Akhir Film "Asal-Usul Nusakambangan" ..	43
Gambar 4.13	Hasil Uji Coba	45

INTISARI

Film merupakan media paling mudah untuk mempengaruhi manusia, baik orang dewasa maupun anak kecil. Dengan perkembangan teknologi yang pesat saat ini, sudah banyak media-media digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak-anak kecil, dan untuk mempermudah penyerapan informasi dan pengetahuan dalam pembelajaran. Salah satunya adalah film animasi yang sangat cocok untuk media tersebut. Film animasi yang awalnya hanya menjadi media penghibur sekarang juga bias menjadi alat untuk memberikan pembelajaran melalui makna, tujuan, dan input yang disajikan di dalamnya.

Kegiatan pembelajaran mendongeng saat ini sudah tidak lagi menjadi hal yang populer untuk anak-anak. Karena saat ini anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain game online atau game lainnya yang kebanyakan kurang mendidik.

Dan saat ini dongeng-dongeng seperti cerita sejarah, budaya dan rakyat sudah terlupakan oleh anak-anak. Oleh karena itu film animasi akan lebih bermanfaat untuk media penyampaian sejarah, budaya dan cerita rakyat untuk anak-anak agar mereka tidak cepat bosan dan mudah diterima oleh penonton.

Kata Kunci: Film Animasi 2D, Adobe CS4, Cerita Rakyat

ABSTRACT

The film is the easiest medium to influence people, both adults and children. With the rapid development of technology today, many media are used as a medium of learning for young children, and to facilitate the absorption of information and knowledge in learning. One is the animated film that is suitable for the media. Animated film that originally only a biased media entertainer now also become a tool to provide learning through meaning, purpose, and inputs that are presented in it.

Learning activities of storytelling is now no longer a popular thing for kids. Because this time the kids spend more time playing online games or other games are mostly less educated.

And now tales like the story of history, culture and people already forgotten by the children. Therefore, the animated film will be more beneficial for the delivery of media history, culture and folklore for children so they do not get bored quickly and easily accepted by the audience.

