

**PERANCANGAN DIGITAL ANIMASI 2D PAGELARAN WAYANG  
WISANGGENI OBONG**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Santi Ambar S**

**10.11.3746**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**PERANCANGAN DIGITAL ANIMASI 2D PAGELARAN WAYANG  
WISANGGENI OBONG**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar sarjana  
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

**Santi Ambar S**

**10.11.3746**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DIGITAL ANIMASI 2D PAGELARAN WAYANG  
WISANGGENI OBONG

Yang dipersekapkan dan disusun oleh

Santi Ambar Swasningtyas

10.11.3746

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 1 April 2014

Dosen Pembimbing

*Dhani Ariatmanto*  
Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DIGITAL ANIMASI 2D PAGELARAN WAYANG  
WISANGGENI OBONG

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Santi Ambar Swastaningtyas  
10.11.3746

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 22 Maret 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dhani Ariamanto, M.Kom  
NIK. 190302197

Agus Purwanto, M.Kom  
NIK. 190000001

Pandan P Purwacandra, M.Kom  
NIK. 190302190

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 1 April 2014

KETUA SEMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

## **PERNYATAAN**

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan, dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/ atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 2014

Santi Ambar Swastiningtyas

10.11.3746

## MOTTO

*Ngelmu iku kelakone laku, lekase lawan kas. Tegese kas nyantosani.  
Setya budya pangekese dur angkara.  
(serat Wedatama gubahan Mangkunegara IV)*

*Kegagalan dibagi menjadi dua sebab:  
Yakni, orang yang berfikir tetapi tidak pernah bertindak, dan orang  
yang bertindak tetapi tidak pernah berfikir  
(W.A Nance)*

*Urusan kita dalam kehidupan ini bukanlah untuk mendahului orang  
lain, tetapi untuk melampaui diri kita sendiri, untuk memecahkan  
rekor kita sendiri, dan untuk melampaui hari kemarin dengan hari ini  
(Stuart B Johnson)*

*Nobody said it was easy but No one ever said it would be this  
hard (Memang tidak ada yang mengatakan bahwa ini mudah tapi  
tidak ada juga yang mengatakan bahwa akan sesulit ini)  
(Coldplay-The Scientist)*

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan kepada Keluarga Besarku :

Bapak Ibu tercinta yang selalu mendoakan dan mendukungku dalam keadaan apapun

Untuk kakaku Mas Arsi, Mbak Ina, Mbak Puti dan adikku Anissa yang selalu mensupport dengan segala semangat dan doa

Untuk kedua keponakanku tersayang Nikeisha dan Dirgam yang selalu menghiburku dengan canda tawa lucunya kamu dek..

Untuk yang terbaik di hatiku Mas Akbar yang kapanpun selalu ada untukku

Untuk sahabat-sahabatku tercinta terima kasih doa dan dukungan kalian terus membantuku dalam semua hal. Serta pihak yang sudah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

TERIMA KASIH

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji hanyalah milik Allah Swt yang karena nikmat-Nya segala kebaikan menjadi sempurna. Shalawat dan salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad Saw. Atas rahmat dan karunia-Nya selesailah skripsi yang berjudul “Perancangan Digital Animasi 2D Pagelaran Wayang Wisanggeni Obong”. Tujuan penulisan Skripsi ini adalah sebagai prasyarat kelulusan Program S1 Jurusan Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan kepada Penulis untuk menimba ilmu di kampus tercinta ini.
2. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan ilmu dan motivasi pada penulis dalam penyusunan Skripsi.
3. Keluarga besar Bapak Ibuku yang selalu mendokan, mendukung dengan segala ketabahan dan restu kalian hingga dapat menyelesaikan skripsi dengan sebaiknya.
4. Saudara-saudaraku Mas Arsy, Mbak Ina, Mbak Puti, dan adikku Anissa yang selalu mensupport, mendoakanku selalu dalam keadaan apapun kalian selalu ada untukku.
5. Kasih tersayangku Mas Akbar dengan ketulusan dan ketabahan membantuku selalu dalam menyelesaikan skripsi, selalu ada kapanpun aku membutuhkan
6. Kedua keponakanku tersayang Nikeisha dan Dirgam dengan segala tawa dan canda kalian menghiburku agar tetap selalu semangat, makasih lucunya sayang :-\*



7. Sahabat-sahabat terbaikku AMIKOM angkatan 2010 Anggik, Mas Imam, Anita, Arifin, Akhmad, Rudi, Giga, Leny tetap semangat teman :).
8. Bapak Pitoyo Amrih selaku penulis buku novel Wisanggeni Membakar Api atas ketersediaannya bukunya diangkat menjadi film animasi dan Bapak Herjaka selaku narasumber wayang yang membantu dalam proses wawancara pengumpulan data
9. Teman-teman dubber Rais, Riki, Bang Wen, Iwan, Imron, Rudi, Jimbo, Tita, Akbar yang telah membantu dalam pengisi suara animasi, semangat teman ! sukses selalu buat kalian :D.
10. Semua pihak yang banyak memberi bantuan, dukungan motivasi serta do'a yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Dalam penyusunan Skripsi ini, Penulis menyadari masih banyak kekurangan. Untuk mampu mencapai Skripsi yang sempurna, kritik dan saran yang membangun sangatlah kami harapkan. Akhir kata, semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi semua pihak yang bersangkutan pada umumnya.

Yogyakarta, 2 April 2014

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>xv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.6. Metode Penelitian.....	4
1.7. Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II</b> .....	<b>7</b>
<b>LANDASAN TEORI</b> .....	<b>7</b>
2.1. Tinjauan Pustaka .....	7
2.1.1. Pengertian Wayang .....	7
2.1.2. Wayang dan Maknanya.....	8
2.1.3. Pagelaran Wayang.....	10
2.1.4. Lakon Wisanggeni .....	11

2.2.	DASAR TEORI.....	14
2.2.1.	Pengertian Animasi.....	14
2.2.2.	Animasi 2D.....	15
2.2.3.	Jenis-jenis Animasi.....	16
2.2.4.	Prinsip Animasi.....	19
2.2.5.	Jenis-jenis Karakter.....	27
2.2.6.	Visualisasi Karakter.....	27
2.2.7.	Proses Pembuatan Film Animasi.....	30
2.2.8.	Software yang digunakan.....	36
<b>BAB III</b>	<b>.....</b>	<b>41</b>
	<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>	<b>41</b>
3.1.	Tinjauan Umum.....	41
3.2.	Pengumpulan Data.....	41
3.2.1.	Wawancara.....	41
3.2.2.	Observasi.....	49
3.3.	Analisis Kebutuhan Sistem.....	52
3.3.1.	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	52
3.1.1.	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	56
3.4.	Perancangan Film Kartun (Pra Produksi).....	57
3.4.1.	Ide.....	57
3.4.2.	Tema Film.....	57
3.4.3.	<i>Logline</i> .....	57
3.4.4.	Sinopsis.....	57
3.4.5.	<i>Character Development</i> .....	62
3.4.6.	<i>Screenplay/Script</i> .....	66
3.4.7.	<i>Storyboard</i> .....	93
<b>BAB IV</b>	<b>.....</b>	<b>96</b>
	<b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>96</b>
4.1.	Produksi.....	96
4.1.1.	<i>Drawing</i> .....	96
4.1.2.	<i>Coloring</i> .....	98

4.1.3. <i>Background</i> .....	99
4.1.4. <i>Sound</i> .....	106
4.1.5. Pergerakan Animasi .....	108
4.2. Pasca Produksi.....	111
4.3. Penilaian .....	113
<b>BAB V .....</b>	<b>115</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>115</b>
5.1. KESIMPULAN .....	115
5.2. SARAN .....	115
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>116</b>



## DAFTAR TABEL

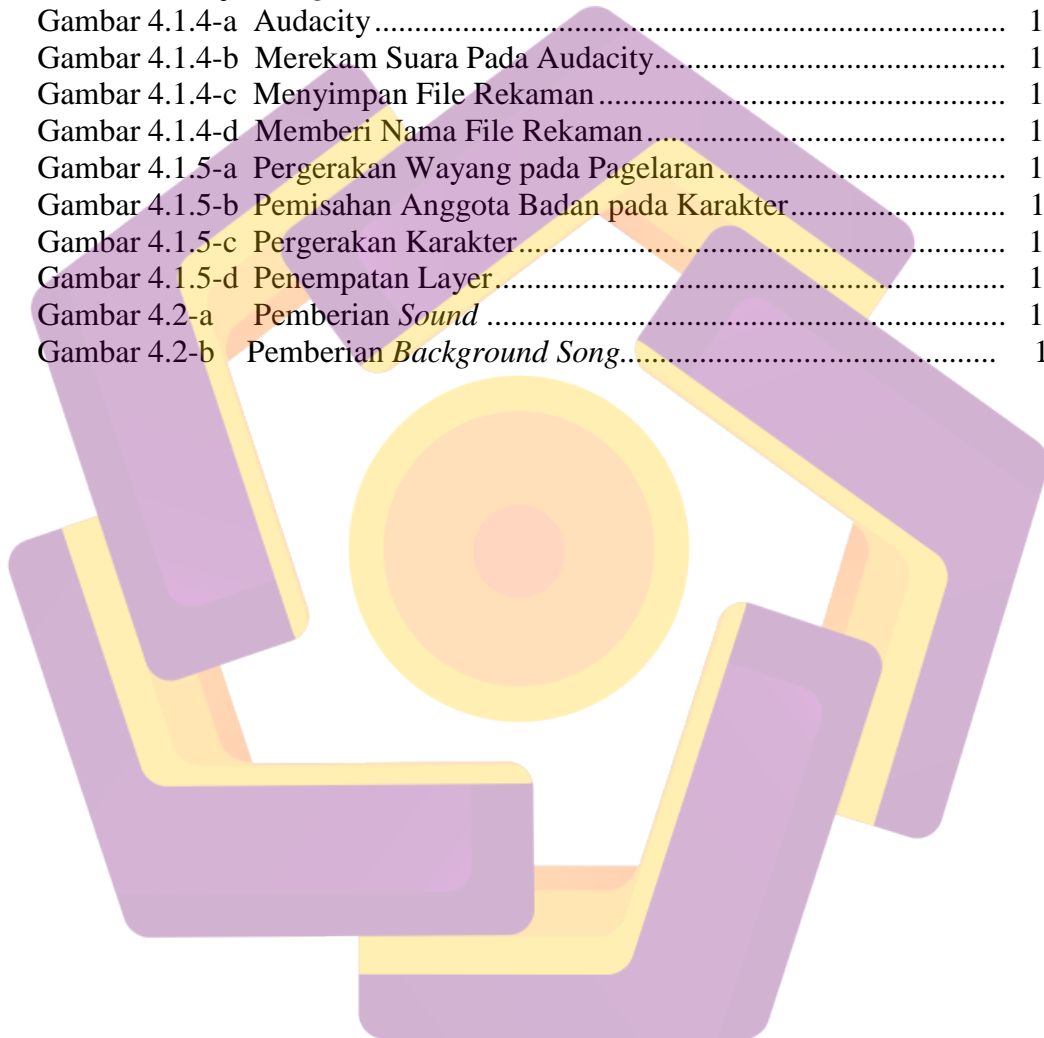
Tabel 3.4.7 Storyboard.....	95
-----------------------------	----



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2.3-a	Karakter Wallace and Gromit .....	17
Gambar 2.2.3-b	<i>Cel Animation</i> .....	18
Gambar 2.2.3-c	Animasi Komputer .....	19
Gambar 2.2.4-a	<i>Anticipation</i> .....	20
Gambar 2.2.4-b	<i>Staging</i> .....	21
Gambar 2.2.4-c	<i>Straight Ahead and Pose to Pose</i> .....	21
Gambar 2.2.4-d	<i>Follow Through and Overlapping Action</i> .....	22
Gambar 2.2.4-e	<i>Slow in Slow Out</i> .....	23
Gambar 2.2.4-f	<i>Arch</i> .....	23
Gambar 2.2.4-g	<i>Secondary Action</i> .....	24
Gambar 2.2.4-h	<i>Timing</i> .....	24
Gambar 2.2.4-i	<i>Exaggeration</i> .....	25
Gambar 2.2.4-j	<i>Solid Drawing</i> .....	26
Gambar 2.2.4-k	<i>Appeal</i> .....	26
Gambar 2.2.6-a	Karakter Cantik .....	28
Gambar 2.2.6-b	Karakter Tangguh .....	28
Gambar 2.2.6-c	Karakter Lucu .....	29
Gambar 2.2.6-d	Karakter Jahat .....	30
Gambar 2.2.6-e	Karakter Kaum Lemah .....	30
Gambar 2.2.8-a	Adobe Premiere Pro .....	37
Gambar 2.2.8-b	Adobe After Effect .....	37
Gambar 2.2.8-c	Celt-x .....	40
Gambar 3.2.1-a	Wawancara dengan Narasumber .....	47
Gambar 3.2.2-a	Rumah Budaya Tembi .....	49
Gambar 3.2.2-b	Salah satu koleksi Wayang di Rumah Budaya Tembi .....	49
Gambar 3.2.2-c	Koleksi Wayang di Museum Wayang Kekayon .....	50
Gambar 3.2.2-d	Pagelaran Wayang di Museum Sonobudoyo .....	50
Gambar 3.2.2-e	Pagelaran Wayang di Dinas Kebudayaan Yogyakarta .....	51
Gambar 3.3.1-a	Kertas .....	54
Gambar 3.3.1-b	Pensil .....	55
Gambar 3.3.1-c	Penghapus .....	55
Gambar 3.3.1-d	Scanner .....	55
Gambar 3.3.1-e	Meja Gambar .....	56
Gambar 3.4.5-a	Wisanggeni .....	63
Gambar 3.4.5-b	Dresanala .....	64
Gambar 3.4.5-c	Batara Brama .....	65
Gambar 4.1.1-a	Proses Manual Gambar .....	97
Gambar 4.1.1-b	Brush Tool .....	97
Gambar 4.1.1-c	Proses Editing pada Photoshop .....	98
Gambar 4.1.2-a	Coloring .....	99
Gambar 4.1.3-a	Tatanan Panggung Pagelaran Wayang Kulit .....	100
Gambar 4.1.3-b	Sketsa Gambar Tatanan Panggung Kelir .....	101

Gambar 4.1.3-c Digitalisasi Gambar <i>Background</i> Kelir.....	101
Gambar 4.1.3-d Sketsa Pilar Penyangga.....	102
Gambar 4.1.3-e Digitalisasi <i>Background</i> Daksinageni.....	103
Gambar 4.1.3-f <i>Background</i> Kahyangan .....	103
Gambar 4.1.3-g Sketsa Kahyangan Laut.....	104
Gambar 4.1.3-h <i>Background</i> Kahyangan Laut.....	104
Gambar 4.1.3-i Sketsa Gambar Hutan .....	105
Gambar 4.1.3-j <i>Background</i> Hutan .....	105
Gambar 4.1.4-a Audacity .....	106
Gambar 4.1.4-b Merekam Suara Pada Audacity.....	107
Gambar 4.1.4-c Menyimpan File Rekaman .....	107
Gambar 4.1.4-d Memberi Nama File Rekaman.....	108
Gambar 4.1.5-a Pergerakan Wayang pada Pagelaran.....	109
Gambar 4.1.5-b Pemisahan Anggota Badan pada Karakter.....	110
Gambar 4.1.5-c Pergerakan Karakter.....	110
Gambar 4.1.5-d Penempatan Layer.....	111
Gambar 4.2-a Pemberian <i>Sound</i> .....	112
Gambar 4.2-b Pemberian <i>Background Song</i> .....	112



## INTISARI

Dalam dunia pewayangan setiap tokoh memiliki cerita yang kompleks dan latar belakang cerita yang menarik untuk diceritakan sebagai teladan bagi manusia untuk bercermin atas apa yang ia lakukan. Wayang mulai berkembang pada jaman Hindu Jawa dan pada jaman kerajaan Jayabaya wayang dibuat dengan menggunakan lontar kemudian berubah menjadi kertas lalu diubah oleh wali menjadi wayang kulit dari kulit kerbau. Perkembangan selanjutnya adalah wayang kontemporer.

Perkembangan wayang di era saat ini membuat jarak antara generasi muda dengan budaya wayang. Generasi muda memanfaatkan teknologi untuk melestarikan budaya wayang dengan berbagai cara kreatif diantaranya adalah animasi. Animasi adalah gambar pergerakan suatu objek yang bisa membuat objek tersebut terlihat hidup. Prinsip animasi Appeal akan melihat karakteristik dari setiap wayang, dengan teknik pembuatan animasi komputer akan lebih membantu dalam keseluruhan proses pembuatan film kartun “Digital Animasi 2D Pagelaran Wayang Wisanggeni Obong”.

**Kata kunci :** wayang, animasi 2D, appeal



## **ABSTRACT**

*In the world of wayang puppet, every character had a very complex story and origin that is worth telling and can be set as an example for everyone to reflect on their life. Wayang began to bloom in the era of Javanese Hindu. At the time of the Jayabaya's Kingdom, wayang were made of paper from a lontar palm tree's skin. Then by one of the Wali Songo, wayang were made from buffalo skin, thus it's called as "wayang kulit".*

*The next development is a contemporary wayang. Developments in the current era makes a distance between the younger generation and wayang culture. The younger generation then use technology to preserve the culture of wayang in a creative way by making them into an animation. Animation is a simulation of movement created by displaying a series of pictures, or frames alive.*

*Then with animation principle of appeal, each characteristic of wayang character, with the help of computer animation technology, will be much of a use in the whole process of the making of " Digitized 2D Animation of Wayang Show Wisanggeni Obong "*

**Keywords :** *Wayang puppet, 2D Animation, Appeal*

