

**ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM ANIMASI KARTUN 2D  
"RAMAYANA : THE GREAT WAR AGAINST DASAMUKA" DENGAN  
MENGUNAKAN TEKNIK ALUR CERITA FLASHBACK**

**SKRIPSI**



disusun oleh:

**Muhammad Bayu Hiswandi**

**09.12.4031**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM ANIMASI KARTUN 2D  
"RAMAYANA : THE GREAT WAR AGAINST DASAMUKA" DENGAN  
MENGUNAKAN TEKNIK ALUR CERITA FLASHBACK**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Muhammad Bayu Hiswandi**

**09.12.4031**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM ANIMASI KARTUN 2D  
"RAMAYANA : THE GREAT WAR AGAINST DASAMUKA" DENGAN  
MENGUNAKAN TEKNIK ALUR CERITA FLASHBACK**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

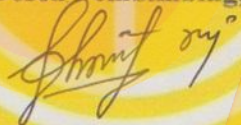
**Muhammad Bayu Hiswandi**

**09.12.4031**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 27 Mei 2013

Dosen Pembimbing,



**Dhani Ariatmanto, M.Kom**

**NIK. 190302197**

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM ANIMASI KARTUN 2D  
"RAMAYANA : THE GREAT WAR AGAINST DASAMUKA" DENGAN  
MENGUNAKAN TEKNIK ALUR CERITA FLASHBACK

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Bayu Hiswandi**

09.12.4031

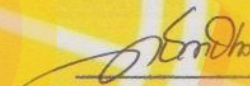
telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 19 Februari 2014

#### Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

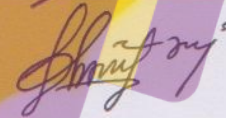
Windha Mega Pradnya D, M.Kom  
NIK. 190302185



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



Dhani Ariatmanto, M.Kom  
NIK. 190302197



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 4 Maret 2014



## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Analisis Dan Perancangan Film Animasi Kartun 2d "Ramayana : The Great War Against Dasamuka” Dengan Menggunakan Teknik Alur Cerita Flashback” merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain, 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 disebut dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 3 Maret 2014

**Muhammad Bayu Hiswandi**

**09.12.4031**

## MOTTO

*“Why should I subdue the world, if I can enchant it”  
(Mesut Özil)*

*“Live Life”  
(Azizul AK)*

*“Find what you love and let it kill you”  
(Bukowski)*

*People just come and go in your life, but you might not notice that they have  
changed you, even a little bit of your life  
(Ikal)*

*Give thanks to the Mother Earth, give thanks to the Father Sun, give thanks to the  
Plants in the garden where the Mother and the Father are One. Blessing on our  
Life.*

*“Ajal yang menarik kita, ‘kan merasa angkasa sepi,  
Sekali lagi kawan, sebaris lagi:  
Tikamkan pedangmu hingga ke hulu  
Pada siapa yang mengairi kemurnian madu!!!”  
(Chairil Anwar, Kepada Kawan - 30 November 1946)*

*Menjadi Perantau adalah menjadi Tamu di Tanah Asing  
(Jebraw, Pecahlosofi 2014)*

*Jika terlalu beruntung, nantinya akan sial  
(Hiruma)*

*Kejarlah cita-cita, baru raih cinta  
(Thomas Aria N)*

*Copy, Inovasi, Kreasi, Aksi  
(Erik Adisaputra )*

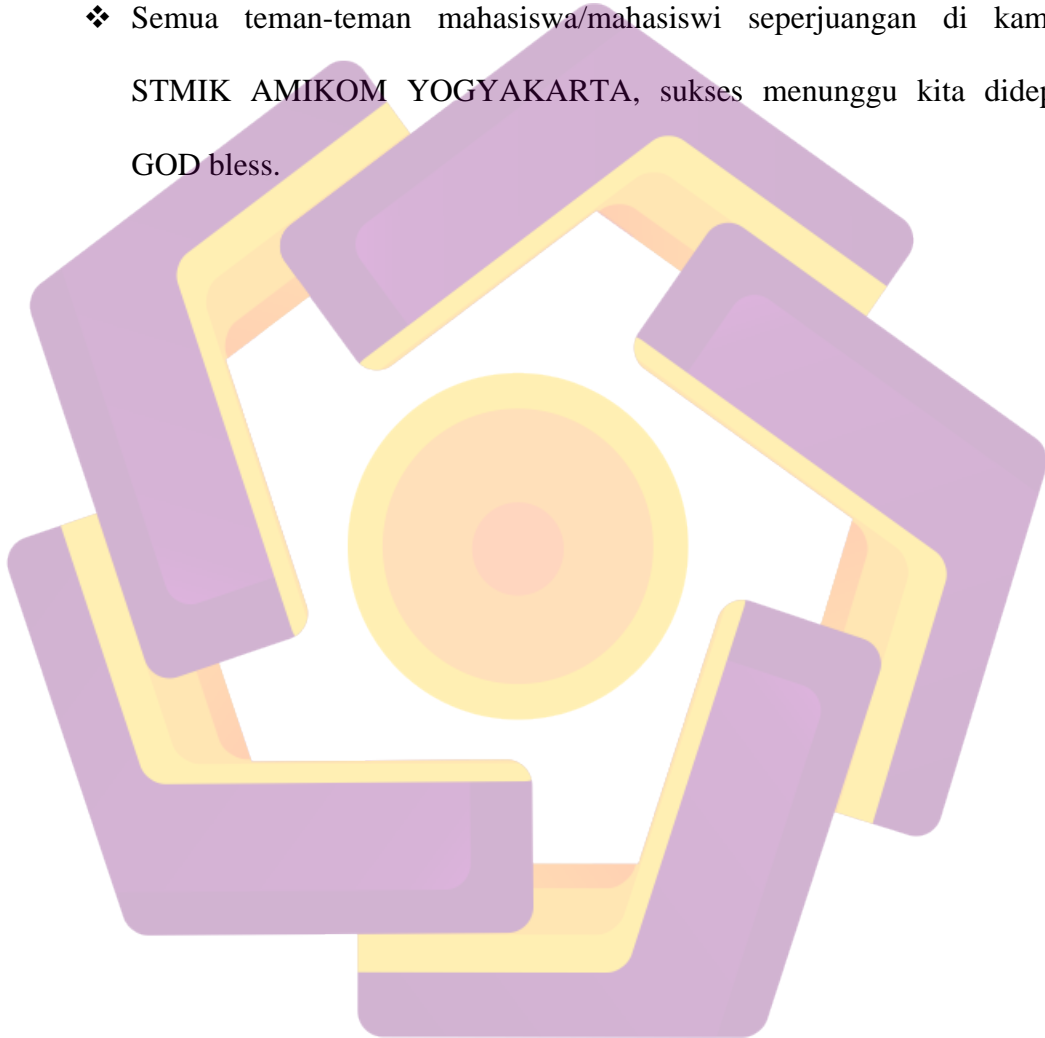
*Orang sukses selalu menjadi raja dari akalnyanya, orang gagal selalu jadi budak dari  
nafsunya. Be a Leader, not Follower  
(Florensus Juweli)*

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini aku persembahkan untuk :

- ❖ Tuhanku Allah *Subhanahu wata'ala*, Nabi Muhammad *Sallallahu alayhi wasallam*, dan semua Nabi dan Rasul.
- ❖ Orang tuaku, Bapak yang selalu memimpin keluarga dan sumber inspirasi ku, Ibu ku yang telah melahirkan-ku, Ibu (Bu Guru) yang selalu mendukungku selama ini.
- ❖ Kakak-kakak ku Mbak Ari, Mas Adi yang selalu mendukungku dan selalu memberikan semangat serta dukungan materil, sehingga aku jadi lebih bersemangat.
- ❖ Keluarga-ku Nak Cah, Om Sigit, Cipa, Ka Ak, Mbak Ayu, Natali.
- ❖ Keluarga – keluarga dan kerabat dekat maupun jauh.
- ❖ Teman-teman seperjuangan S1-SI-07, pengalaman yang sangat berharga bisa berkenalan dengan kalian, semoga sukses semua.
- ❖ Teman – teman kontrakan lama, Agam, Wahyu, Hanif, Caki, Dimas, Mbok, Ijul, Aji, Rega, Maman, Pebi, Lala, Ka' Tutut, Ayi dan Ageh.. You Are Rock !!
- ❖ Teman – teman satu kost C48, Pala, Haris, Reza, Okki, Erik dan Ibu, Bapak Kost serta Mas Putra yang siap membantu dan memberi semangat.
- ❖ Teman – teman nongkrong Epic Fail, Weli, Antok, Genyeh, Irul, Yayan, Kill dan Inal.. Oh Great!

- ❖ Teman – teman dubber yang sudah membantu dan memberi dukungan dalam pengerjaan skripsi ini, Weli sebagai Rama, Rapa sebagai Sinta, Antok sebagai Hanoman, Kill sebagai Dasamuka, Erik sebagai Jatayu dan Reza sebagai Narator. Terima kasih atas suara kalian.
- ❖ Semua teman-teman mahasiswa/mahasiswi seperjuangan di kampus STMIK AMIKOM YOGYAKARTA, sukses menunggu kita didepan. GOD bless.





## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat dan rahmatNya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “Analisis Dan Perancangan Film Animasi Kartun 2d "Ramayana : The Great War Against Dasamuka” Dengan Menggunakan Teknik Alur Cerita Flashback”.

Adapun tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi program studi Strata-1 Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Serta dengan terbuka mengucapkan terima kasih atas kritik dan saran dari pembaca guna perbaikan pada masa mendatang.

Dengan selesainya skripsi ini, penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

- ❖ Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- ❖ Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- ❖ Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah banyak membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

- ❖ Bapak dan Ibu Dosen serta seluruh Staf dan Karyawan/Karyawati STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis mengikuti perkuliahan.
- ❖ Keluarga dan teman – teman yang telah banyak memberikan pengalaman, motivasi dan kenangan.

Yogyakarta, Februari 2014

Ditengah derasnya hujan abu vulkanik Gunung Kelud

## DAFTAR ISI

HALAMAN COVER .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xviii
INTISARI .....	xix
ABSTRACT .....	xx
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Metode Penelitian .....	5
1.7 Sistematika Penulisan .....	6
1.8 Rencana Kegiatan .....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>9</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	9
2.2 Konsep Dasar Animasi .....	11
2.2.1 Definisi Animasi .....	11
2.2.2 Jenis Animasi .....	11
2.3 Macam -macam Animasi .....	13
2.3.1 Animasi Cel .....	13

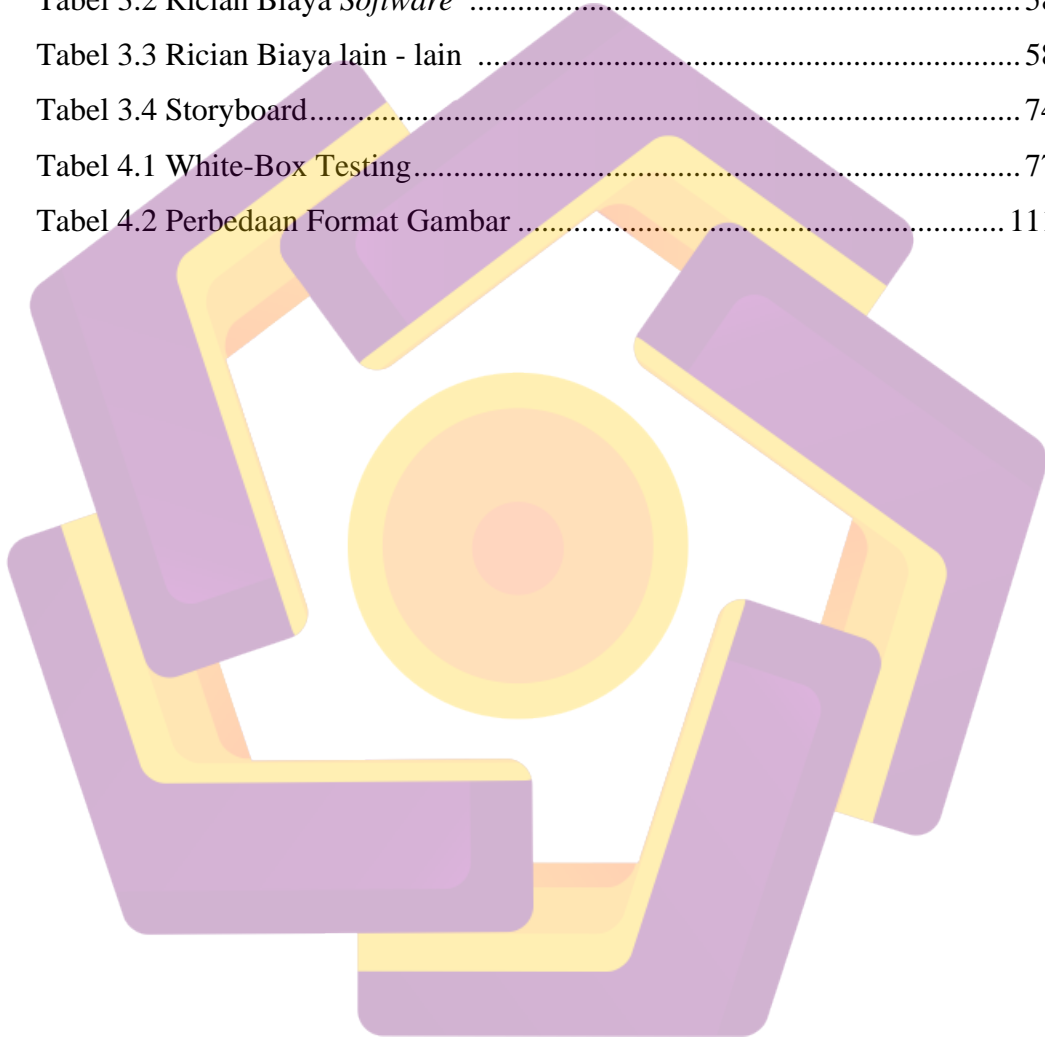
2.3.2 Animasi Frame .....	13
2.3.3 Animasi Sprite .....	14
2.3.4 Animasi Path .....	14
2.3.5 Animasi Spline .....	14
2.3.6 Animasi Vector .....	14
2.3.7 Animasi Character .....	15
2.4 Prinsip Animasi .....	15
2.4.1 Squash and Stretch .....	15
2.4.2 Anticipation .....	16
2.4.3 Staging .....	16
2.4.4 Straight-Ahead Action and Pose-to-Pose .....	17
2.4.5 Follow-Through and Overlapping Action .....	17
2.4.6 Slow In – Slow Out .....	18
2.4.7 Arcs .....	19
2.4.8 Secondary Action .....	19
2.4.9 Timing .....	20
2.4.10 Exaggeration .....	20
2.4.11 Solid Drawing .....	21
2.4.12 Appeal .....	21
2.5 Kualitas Film Animasi .....	22
2.5.1 Audio .....	22
2.5.2 Gambar .....	26
2.5.3 Video .....	33
2.5.4 Cerita .....	34
2.5.5 Narasi .....	35
2.6 Kebutuhan Dasar Perancangan Film Animasi Kartun .....	35
2.6.1 Drawing Table/Lightboxes .....	35
2.6.2 Decent Chair .....	36
2.6.3 Desk Lightning .....	36
2.6.4 Mirror .....	36
2.6.5 Paper .....	36

2.6.6 Pencils .....	37
2.6.7 Erases .....	37
2.6.8 Punch/Penghole .....	37
2.6.9 Pengbar .....	37
2.6.10 Scanner .....	37
2.6.11 Komputer .....	38
2.6.12 Pen Tablet .....	38
2.7 Kebutuhan Sumberdaya Manusia .....	38
2.8 Proses Pengembangan Produksi Animasi .....	41
2.9 Perangkat Lunak (Software) yang Digunakan .....	43
2.9.1 Adobe Flash .....	43
2.9.2 Adobe Photoshop .....	45
2.9.3 Audacity .....	47
2.9.4 Adobe Premiere Pro .....	49
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM KARTUN .....</b>	<b>50</b>
3.1 Tinjauan Umum .....	50
3.1.1 Pra Poduksi .....	51
3.1.2 Produksi .....	54
3.1.3 Pasca/Post-Produksi .....	55
3.2 Analisis Sistem Multimedia .....	56
3.2.1 Analisis Masalah .....	56
3.2.2 Analisis Biaya .....	56
3.3 Pra Produksi .....	58
3.3.1 Ide .....	58
3.3.2 Tema .....	59
3.3.3 Menulis Logline .....	59
3.3.4 Sinopsis .....	59
3.4 Diagram Scene .....	62
3.5 Character Development .....	63
3.5.1 Rama .....	64
3.5.2 Hanoman .....	66

3.5.3 Sinta .....	68
3.5.4 Dasamuka / Rahwana .....	70
3.5.5 Jatayu .....	72
3.6 Membuat Storyboard .....	74
<b>BAB IV PEMBAHASAN .....</b>	<b>77</b>
4.1 Implementasi .....	77
4.1.1 Pengujian Sistem .....	77
4.1.2 Pemeliharaan Sistem .....	79
4.2 Pembahasan .....	80
4.2.1 Pembahasan Produksi .....	80
4.2.1.1 Drawing .....	80
4.2.1.2 Coloring .....	85
4.2.1.3 Pembuatan Background dan Foreground .....	88
4.2.1.4 Animating dan Editing .....	90
4.2.1.5 Dubbing .....	97
4.2.2 Pembahasan Paska Produksi .....	102
4.2.2.1 Penggabungan Video .....	102
4.2.2.2 Encoding .....	104
4.2.3 Pembahasan Penerapan Kualitas Animasi .....	105
4.2.3.1 Alur Cerita .....	105
4.2.3.2 Audio .....	107
4.2.3.3 Gambar .....	110
4.2.3.4 Video .....	112
4.2.3.5 Prinsip –Prinsip Animasi .....	112
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>115</b>
5.1 Kesimpulan .....	115
5.2 Saran .....	116
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>118</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Rencana Kegiatan .....	8
Tabel 2.1 Jenis Format Gambar .....	32
Tabel 3.1 Rincian Biaya <i>Hardware</i> .....	57
Tabel 3.2 Rician Biaya <i>Software</i> .....	58
Tabel 3.3 Rician Biaya lain - lain .....	58
Tabel 3.4 Storyboard.....	74
Tabel 4.1 White-Box Testing.....	77
Tabel 4.2 Perbedaan Format Gambar .....	111



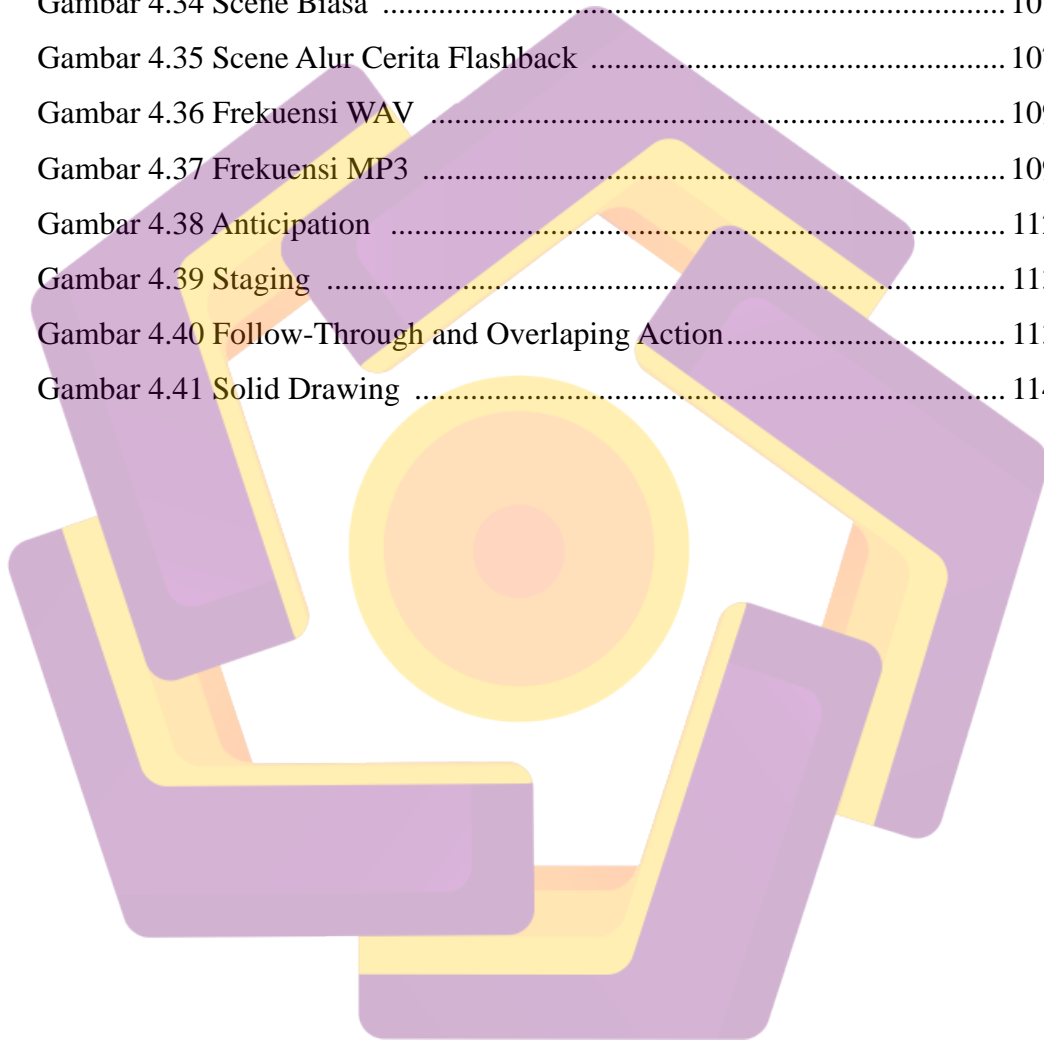
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Animasi Cel .....	13
Gambar 2.2 Animasi Frame .....	14
Gambar 2.3 Squash and Stretch .....	15
Gambar 2.4 Anticipation .....	16
Gambar 2.5 Staging .....	16
Gambar 2.6 <i>Straight-Ahead Action and Pose-to-Pose</i> .....	17
Gambar 2.7 Follow Through And Overlapping Animation .....	18
Gambar 2.8 Slow In – Slow Out .....	18
Gambar 2.9 Arcs .....	19
Gambar 2.10 Secondary Action .....	19
Gambar 2.11 Timing .....	20
Gambar 2.12 Exaggeration .....	20
Gambar 2.13 Solid Drawing .....	21
Gambar 2.14 Appeal .....	22
Gambar 2.15 Proses Tahapan Produksi .....	41
Gambar 2.16 Adobe Flash .....	44
Gambar 2.17 Adobe Photoshop .....	46
Gambar 2.18 Audacity .....	48
Gambar 2.19 Adobe Premiere Pro .....	49
Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Animasi .....	51
Gambar 3.2 Contoh Diagram Scene .....	53
Gambar 3.3 Diagram Scene Film Animasi 2D Ramayana .....	62
Gambar 3.4 Acuan Karakter Rama .....	64
Gambar 3.5 Karakter Rama .....	65
Gambar 3.6 Acuan Karakter Hanoman .....	66
Gambar 3.7 Karakter Hanoman .....	67
Gambar 3.8 Acuan Karakter Sinta .....	68
Gambar 3.9 Karakter Sinta .....	69
Gambar 3.10 Acuan Karakter Rahwana .....	70



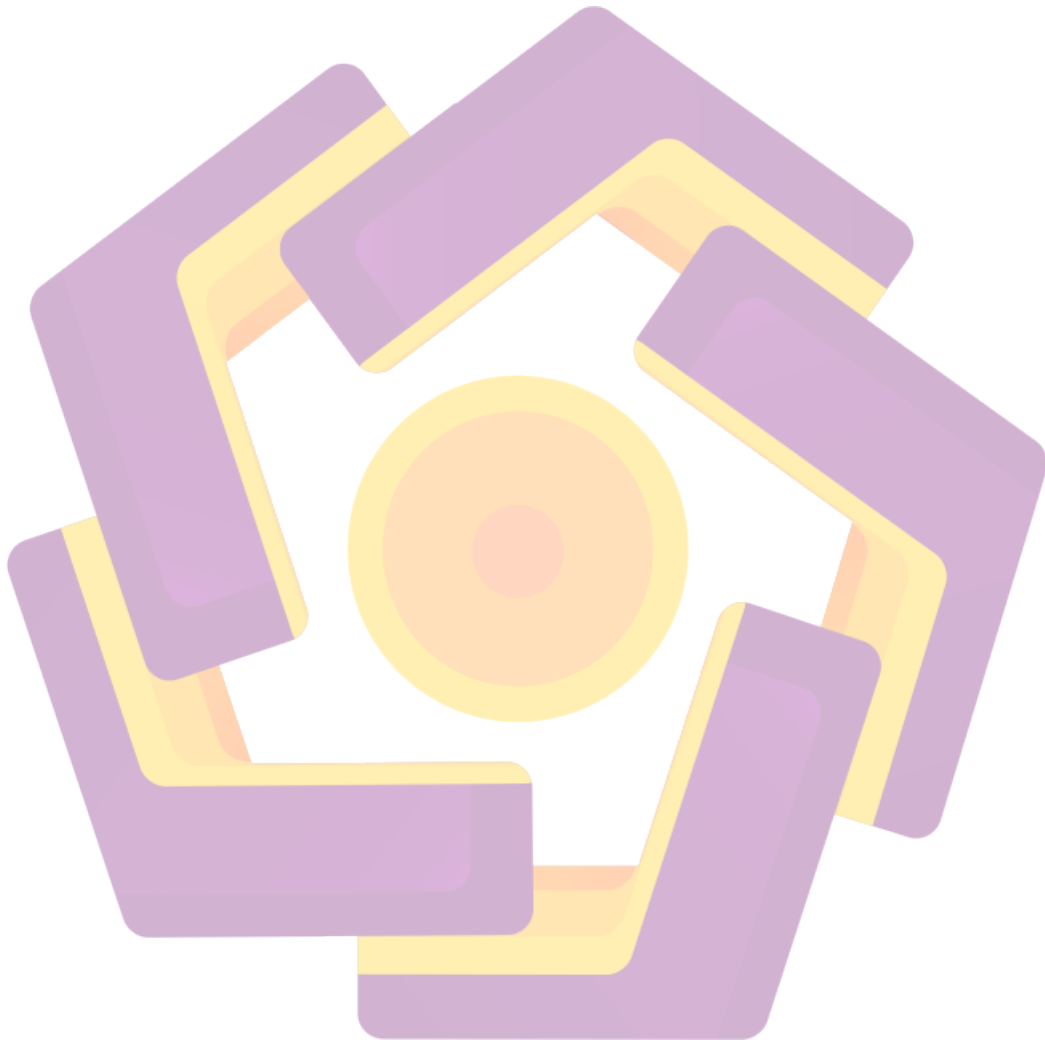
Gambar 3.11 Karakter Rahwana .....	71
Gambar 3.12 Acuan Karakter Jatayu .....	72
Gambar 3.13 Karakter Jatayu .....	73
Gambar 4.1 Tahapan Produksi .....	80
Gambar 4.2 Sketsa Hanoman .....	81
Gambar 4.3 Bagian gambar yang dipisah .....	82
Gambar 4.4 Karakter Hanoman dalam Cut Out Animation .....	82
Gambar 4.5 Key Animation .....	83
Gambar 4.6 Jendela Animasi pada Photoshop .....	84
Gambar 4.7 In Between .....	84
Gambar 4.8 Setingan Magic Wand Tool .....	85
Gambar 4.9 Jendela Fill .....	86
Gambar 4.10 Shading .....	87
Gambar 4.11 Clipping Mask .....	87
Gambar 4.12 Setting Ukuran Background dalam Photoshop .....	88
Gambar 4.13 Mengubah Resolusi Gambar .....	89
Gambar 4.14 Tahap Pembuatan Background .....	89
Gambar 4.15 Background dan Foreground .....	90
Gambar 4.16 Bitmap Properties .....	91
Gambar 4.17 Animasi Frame by Frame .....	92
Gambar 4.18 Frame yang telah menggunakan Classic Tween .....	93
Gambar 4.19 Classic Tween .....	93
Gambar 4.20 Jendela Create New Symbol .....	94
Gambar 4.21 Karakter Hanoman dalam Movie Clip .....	95
Gambar 4.22 Jendela Export Movie .....	96
Gambar 4.23 Jendela Quick Time Export Settings .....	96
Gambar 4.24 Microphone .....	97
Gambar 4.25 Jendela Record Audacity .....	98
Gambar 4.26 Menghilangkan Noise .....	99
Gambar 4.27 Jendela Change Pitch .....	100
Gambar 4.28 Amplify .....	100

Gambar 4.29 Mulut dalam Huruf Vokal .....	101
Gambar 4.30 New Sequence .....	103
Gambar 4.31 Pengaturan Video dan Audio .....	103
Gambar 4.32 Export Settings .....	104
Gambar 4.33 Proses Encoding .....	105
Gambar 4.34 Scene Biasa .....	107
Gambar 4.35 Scene Alur Cerita Flashback .....	107
Gambar 4.36 Frekuensi WAV .....	109
Gambar 4.37 Frekuensi MP3 .....	109
Gambar 4.38 Anticipation .....	112
Gambar 4.39 Staging .....	113
Gambar 4.40 Follow-Through and Overlapping Action.....	113
Gambar 4.41 Solid Drawing .....	114



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Storyboard .....	1
-----------------------------	---



## INTISARI

Saat ini dunia animasi telah mengalami perkembangan yang sangat pesat dari animasi yang 2D maupun 3D. Berbagai macam studio pembuatan film animasi saling berlomba untuk membuat film animasi yang lebih menarik dan terus mengembangkan kualitas animasi dan grafis animasi mereka. Dengan adanya kemajuan teknik animasi saat ini para peminat film animasi dapat menikmati berbagai film animasi dengan grafis yang lebih berkualitas dan lebih nyata sehingga memberikan kepuasan bagi penikmat film animasi.

Ramayana : The Great Battle Against Dasamuka merupakan film animasi 2D yang mengangkat tema legenda cerita pewayangan Ramayana. Film ini mengisahkan tentang kisah penyelamatan Shinta yang diculik oleh Dasamuka, kemudian Rama, suami dari Shinta, meminta tolong kepada Hanoman untuk menolongnya demi menyelamatkan Shinta. Saat itulah terjadi pertarungan hebat antara Rama dan Dasamuka, yang kemudian dimenangkan oleh Rama, dan Shinta pun berhasil diselamatkan.

Pembuatan Animasi 2D The Great Battle Against Dasamuka ini menggunakan teknik alur cerita Flashback, yaitu teknik alur cerita yang menceritakan kejadian sebelum suatu peristiwa berlangsung. Beberapa Software yang digunakan dalam pembuatannya adalah Adobe Photoshop untuk pembuatan karakter dan background, Adobe Flash untuk membuat animasi dan Audacity untuk audionya, dan beberapa software Adobe lainnya sebagai tambahan nya.

**Kata Kunci :** Animasi, Film Kartun, 2D, Multimedia

## **ABSTRACT**

*Currently, the world of animation has experienced rapid growth from a 2D or 3D animation. Various animated film studio competing to make the film more interesting animated and continue to develop the quality of their animation and animated graphics. With the advent of the current animation animated film enthusiasts can enjoy a variety of animated films with higher quality graphics and more real that provide satisfaction for lovers of animated films.*

*Ramayana: The Great Battle Against Dasamuka is a 2D animated film with the theme of the Ramayana legend puppet story. The film tells the story of rescueing kidnapped Shinta by Dasamuka, then Rama, husband of Shinta, asking for help to Hanuman to help him to save Shinta. When that happens a great battle between Rama and Dasamuka, which was won by Rama, and Shina was successfully rescued.*

*Making 2D Animation Ramayana: The Great Battle Against Dasamuka using Flashback technique storyline, which is a storyline technique that described the events before an event takes place. Some software are used in its manufacture is Adobe Photoshop for character creation and background, Adobe Flash to create animations and Audacity for audio, and some other Adobe software in addition.*

**Keywords:** *Animation, Cartoon Film, 2D, Multimedia*

