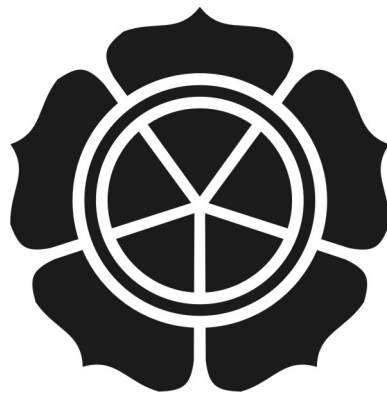


**PERANCANGAN FILM KARTUN 2 DIMENSI  
“THE LEGEND OF RAWA PENING”**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Insan Jati Nirmala**

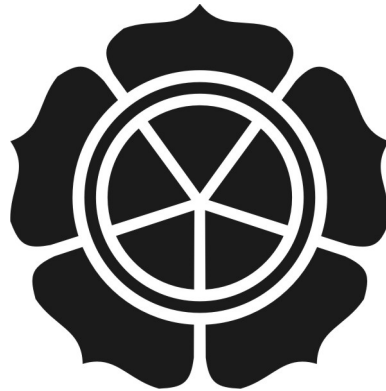
**10.11.3624**

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

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2 DIMENSI  
“THE LEGEND OF RAWA PENING”**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Insan Jati Nirmala**

**10.11.3624**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2 DIMENSI**

**“THE LEGEND OF RAWA PENING”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Insan Jati Nirmala**

**10.11.3624**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 26 Februari 2013

**Dosen Pembimbing**



**Mei P Kurniawan, M.Kom.**

**NIK 190302187**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PERANCANGAN FILM KARTUN 2 DIMENSI “THE LEGEND OF RAWA PENING”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Insan Jati Nirmala**

**10.11.3624**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 13 Juli 2013

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Mei P Kurniawan, M.Kom.**  
NIK 190302187

**Sudarmawan, M.T.**  
NIK 190302035

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 19 Juli 2013

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.**  
NIK 190302001

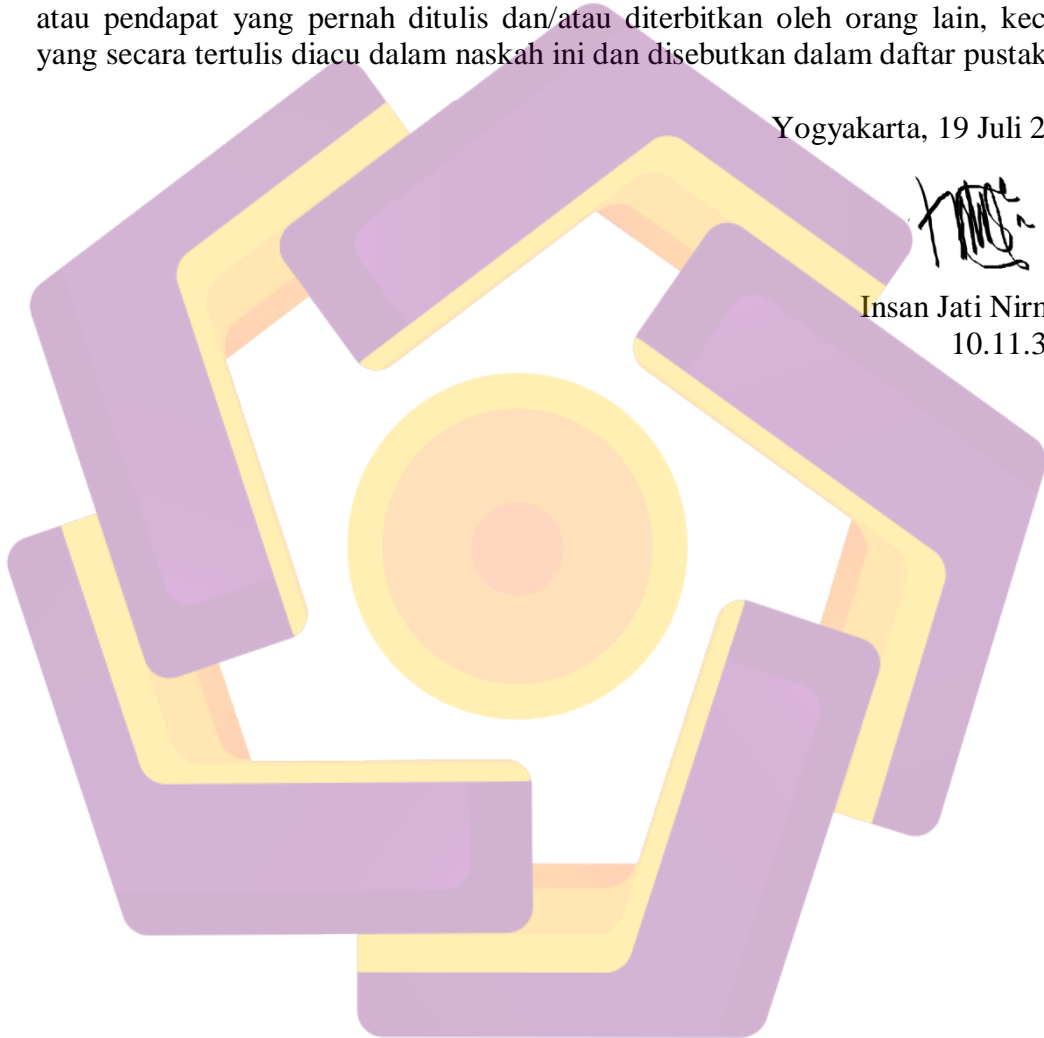
## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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, 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, 19 Juli 2013



Insan Jati Nirmala  
10.11.3624



## MOTTO

**DOA, USAHA, DAN SEMANGAT**

**merupakan kunci dari  
"KESUKSESAN"  
dan  
"KEBERHASILAN"**

**"KESUKSESAN" berawal dari  
kerja keras, kesabaran,  
dan ketekunan dalam  
melakukan tindakan**

**Saat tujuan yang ingin  
dicapai "GAGAL"**

**Jangan Berhenti !  
teruskan langkah  
maju meraih harapan  
berjuang demi sebuah  
"KEBERHASILAN"**

## PERSEMBAHAN

**Kedua orang tuaku tercinta  
Bpk. Tri Atipin dan Ibu Titik Retnowati  
sebagai wujud jawaban atas  
kepercayaannya yang telah diamanatkan  
kepadaku serta atas kesabaran dan  
dukungannya. Terima kasih atas kasih  
sayang, pengorbanan, dan do'a yang tulus.**

---

**Terima kasih Kakakku Betavera Ornely  
dan temanku Muhammad Aldian Tsauri  
atas dukungan dan bantuannya selama ini.**

---

**Teman-teman 10S1TI-02.**

**Terima kasih atas segala bantuan.**

**Terima kasih telah mengisi hari-hari kuliah  
dengan penuh warna dan kebahagiaan  
serta kenangan yang tidak terlupakan.**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah, penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar. Skripsi ini merupakan salah satu syarat akademik dalam menyelesaikan program sarjana S-1 Teknik Informatika di STMIK Amikom Yogyakarta.

Keberhasilan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, pengarahan, dan dukungan dari berbagai pihak yang dengan ketulusan, kasih sayang, dan pengorbanannya memberikan bantuan kepada penulis. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

- 1 Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK Amikom Yogyakarta.
- 2 Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan dorongan dan arahan hingga selesainya skripsi ini.
- 3 Sudarmawan, M.T dan Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng selaku dosen penguji.
- 4 Dosen-dosen dan karyawan di STMIK Amikom Yogyakarta.
- 5 Kedua orang tuaku tercinta Bapak Tri Atipin dan Ibu Titik Retnowati. Terima kasih banyak atas segala do'a, pengorbanan, dukungan dan kepercayaannya.
- 6 Kakak ku tersayang Betavera Ornely dan temanku tersayang Muhammad Aldian Tsauri yang selalu menjadi penyemangat dalam setiap langkahku.
- 7 Teman-teman 10S1TI-02.
- 8 Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat serta dapat memacu lahirnya karya lain yang lebih baik.



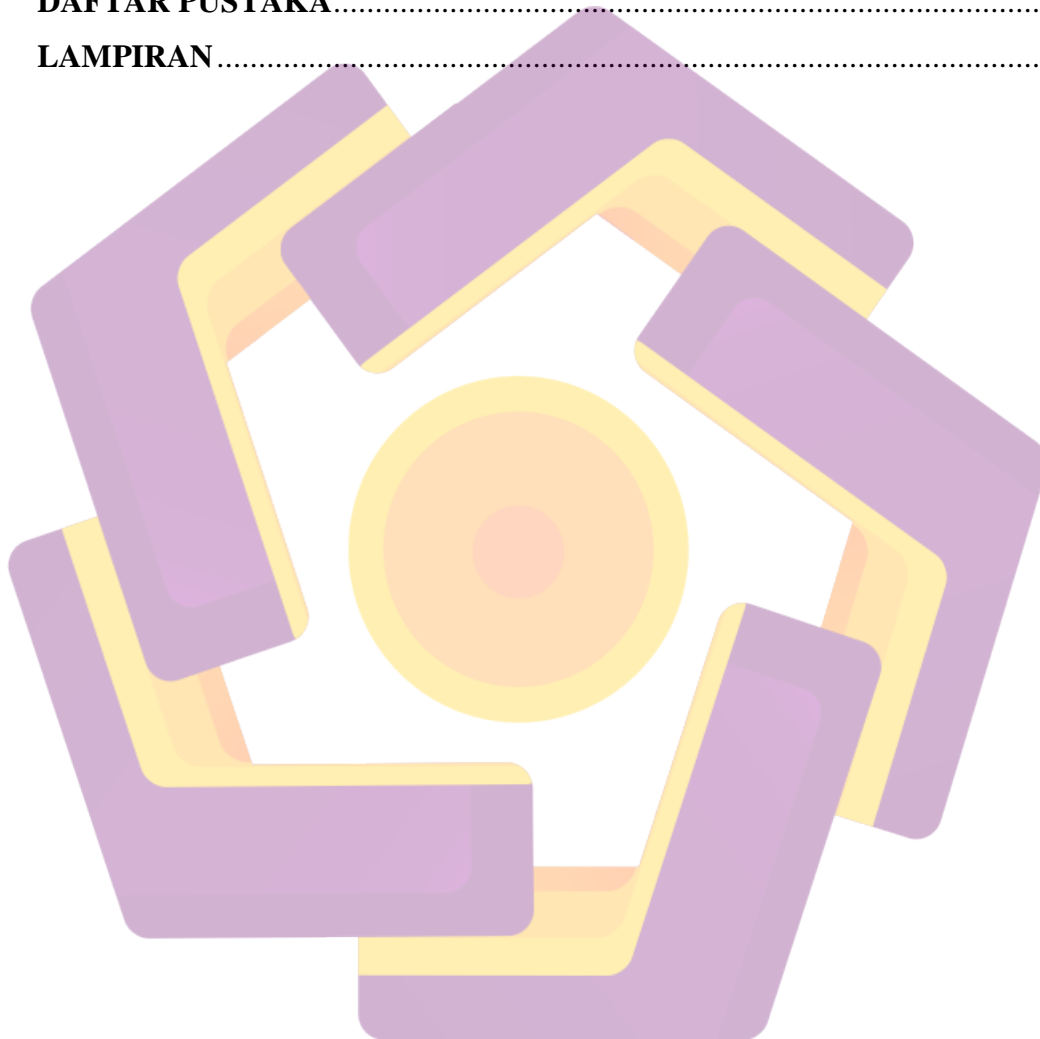
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xii
INTISARI .....	xiv
ABSTRACT .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metode Penelitian .....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
1.8 Jadwal Penelitian .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	7
2.1 Animasi .....	7
2.2 Sejarah Animasi .....	8
2.3 Jenis Animasi .....	8
2.3.1 Animasi Sel (Cell Animation) .....	8
2.3.2 Animasi Frame (Frame Animation) .....	9
2.3.3 Animasi Sprite (Sprite Animation) .....	9
2.3.4 Animasi Lintasan (Path Animation) .....	9
2.3.5 Animasi Spline .....	9

2.3.6	Animasi Vektor (Vector Animation) .....	9
2.3.7	Animasi Karakter (Character Animation) .....	10
2.3.8	Computational Animation .....	10
2.3.9	Morphing .....	10
2.4	Prinsip Animasi .....	10
2.4.1	Squash and Stretch .....	10
2.4.2	Anticipation .....	11
2.4.3	Staging .....	11
2.4.4	Straight Ahead Action and Pose to Pose .....	11
2.4.5	Follow Through and Overlapping Action .....	12
2.4.6	Slow In Slow Out .....	12
2.4.7	Arcs .....	12
2.4.8	Secondary Action .....	13
2.4.9	Timing .....	13
2.4.10	Exaggeration .....	13
2.4.11	Solid Drawing .....	14
2.4.12	Appeal .....	14
2.5	Kebutuhan Dasar Peralatan Animasi .....	15
2.5.1	Pencils .....	15
2.5.2	Paper / Kertas .....	15
2.5.3	Eraser / Penghapus Pensil .....	15
2.5.4	Drawing Table .....	15
2.5.5	Desk Lighting .....	15
2.5.6	Decent Chair .....	16
2.5.7	Pegbar .....	16
2.5.8	Mirror / Cermin .....	16
2.5.9	Scanner .....	16
2.5.10	Komputer .....	16
2.6	Tahapan Proses Pembuatan Animasi .....	16
2.6.1	Pra Produksi .....	16
2.6.2	Produksi .....	17

2.6.3	Pasca Produksi .....	17
2.7	Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan animasi.....	17
2.7.1	Adobe Photoshop CS3 .....	17
2.7.2	Adobe Flash CS3 Professional .....	18
2.7.3	Adobe After Effects CS3.....	19
2.7.4	Adobe Soundbooth CS3.....	20
2.7.5	Adobe Premiere Pro CS3 .....	20
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>		<b>22</b>
3.1	Tinjauan Umum.....	22
3.2	Analisis Kualitatif.....	22
3.2.1	Pengumpulan Data .....	23
3.2.2	Analisis Data.....	26
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem .....	27
3.3.1	Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ).....	27
3.3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	28
3.3.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia ( <i>Brainware</i> ) .....	28
3.4	Perancangan Film Kartun .....	28
3.4.1	Pra Produksi.....	28
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>49</b>
4.1	Implementasi.....	49
4.2	Skema dalam Pembuatan Film Kartun .....	49
4.3	Produksi .....	50
4.3.1	Drawing Object and Character .....	50
4.3.2	Scanning .....	50
4.3.3	Tracing dan Coloring Object and Character.....	51
4.3.4	Background and Foreground .....	55
4.3.5	Animating .....	58
4.3.6	Sound.....	61
4.3.7	Editing .....	63
4.4	Pasca Produksi.....	69
4.4.1	Rendering .....	69

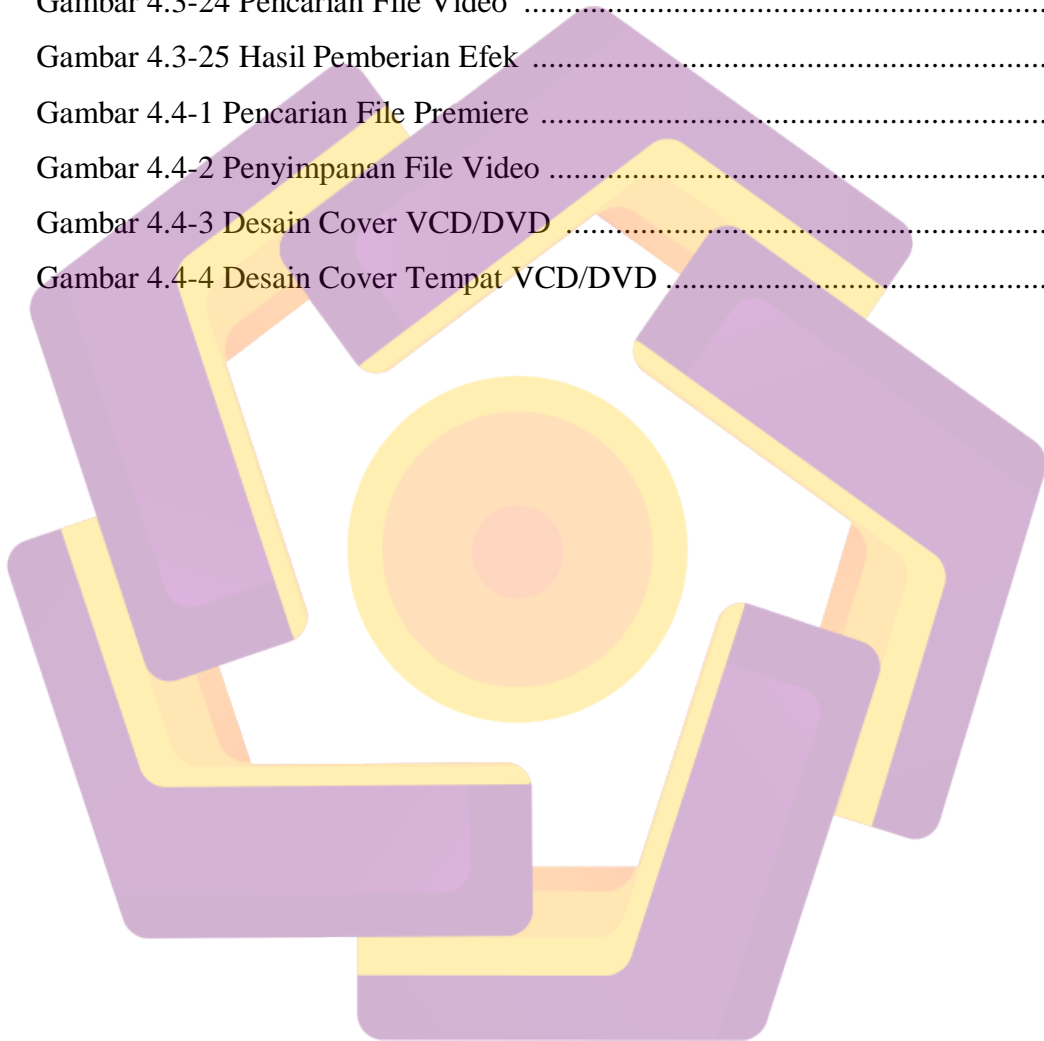
4.4.2	Konversi ke VCD/DVD .....	70
4.4.3	Desain Cover dan Packaging .....	71
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP</b> .....	<b>73</b>
5.1	Kesimpulan .....	73
5.2	Saran .....	75
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	<b>76</b>
<b>LAMPIRAN</b>	.....	<b>77</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.7-1 Tampilan Adobe Photoshop CS3 .....	18
Gambar 2.7-2 Tampilan Adobe Flash CS3 Professional .....	19
Gambar 2.7-3 Tampilan Adobe After Effects CS3 .....	19
Gambar 2.7-4 Tampilan Adobe Soundbooth CS3 .....	20
Gambar 2.7-5 Tampilan Adobe Premiere Pro CS3 .....	21
Gambar 3.2-1 Gua Rawa Permai .....	23
Gambar 3.2-2 Rawa Pening .....	24
Gambar 3.2-3 Peneliti dan Bpk. Joko .....	25
Gambar 3.2-4 Bpk Pandiman .....	25
Gambar 3.4-1 Diagram Scene .....	32
Gambar 4.3-1 Hasil Scanning Objek Pisau Pusaka .....	50
Gambar 4.3-2 Hasil Scanning Karakter Dewi Ari Wulan .....	51
Gambar 4.3-3 Dokumen Baru .....	52
Gambar 4.3-4 Pengaturan dalam Dokumen .....	52
Gambar 4.3-5 Pengaturan Trace Bitmap .....	53
Gambar 4.3-6 Hasil Proses Pewarnaan Objek Pisau .....	54
Gambar 4.3-7 Hasil Proses Pewarnaan Karakter Dewi Ari Wulan .....	55
Gambar 4.3-8 Dokumen Baru .....	56
Gambar 4.3-9 Fill Path .....	56
Gambar 4.3-10 Stroke Path .....	57
Gambar 4.3-11 Hasil Pembuatan Background .....	57
Gambar 4.3-12 Pengaturan dalam Mengekspor Movie .....	59
Gambar 4.3-13 Proses Pembuatan Gerak yang Berbeda .....	60
Gambar 4.3-14 Proses Open File Suara .....	62
Gambar 4.3-15 Tampilan Proses Pengeditan Suara .....	62
Gambar 4.3-16 Proses Penyimpanan File Suara .....	63
Gambar 4.3-17 Composition Setting .....	64
Gambar 4.3-18 Import File PNG Sequence .....	65

Gambar 4.3-19 Timeline .....	65
Gambar 4.3-20 Render Queue .....	66
Gambar 4.3-21 Lokasi Penyimpanan File .....	66
Gambar 4.3-22 Render .....	66
Gambar 4.3-23 New Project .....	67
Gambar 4.3-24 Pencarian File Video .....	67
Gambar 4.3-25 Hasil Pemberian Efek .....	68
Gambar 4.4-1 Pencarian File Premiere .....	69
Gambar 4.4-2 Penyimpanan File Video .....	70
Gambar 4.4-3 Desain Cover VCD/DVD .....	71
Gambar 4.4-4 Desain Cover Tempat VCD/DVD .....	72



## INTISARI

Film kartun merupakan salah satu industri besar di dunia saat ini. Perkembangan film kartun begitu pesat dengan jenis cerita yang beragam. Masuknya film-film luar menyebabkan budaya-budaya yang ada di dalamnya ikut terserap ke para penonton film. Sebagai contoh, anak-anak dan remaja kita lebih mengenal dan mengidolakan film impor seperti Tom and Jerry, Spongebob dan Dora. Padahal budaya bangsa kita sendiri memiliki banyak cerita film yang lebih hebat dan lebih dapat diteladani daripada mereka, khususnya cerita rakyat. Cerita rakyat kita menjadi kurang populer di kalangan anak-anak dan remaja.

Film Kartun merupakan bagian dari desain objek yang sering digunakan untuk menciptakan suatu karya yang menarik dan atraktif. Salah satu software yang dapat digunakan untuk membuat animasi adalah Adobe Flash. Dengan aplikasi ini animasi yang dibuat akan tampak lebih hidup dan menarik.

Film kartun 2D “THE LEGEND OF RAWA PENING” merupakan film legenda yang diambil dari sejarah Rawa Pening di Ambarawa. Film ini berupa film trailer yang dibuat dengan menganimasikan beberapa gambar. Dalam pembuatan film ini, diharapkan dapat mengenalkan cerita rakyat kepada semua kalangan.

**Kata Kunci :** film kartun, film 2D, film nusantara, film legenda, rawa pening.

## **ABSTRACT**

*Cartoon movies is one of the major industries in the world today. Cartoon movies rapid development of the diverse types of stories. Entry of outdoor movies cause there are cultures in it were absorbed into the movie goers. For example, children and adolescents we are more familiar with foreign movies and idolized like Tom and Jerry, Spongebob and Dora. In fact, our own national culture has a lot more great stories and movies more than they can emulate, especially folklore. Our folklore became less popular among children and adolescents.*

*Cartoon movies are part of the design of objects that are often used to create a work that was interesting and attractive. One of the software which can be used to create animations is Adobe Flash. With this application made animation will look more lively and interesting.*

*2D cartoon movie "THE LEGEND OF RAWA PENING" is a legend movies who was taken from the history of Rawa Pening in Ambarawa. The movie is a trailer movie made by animating several images. In making this movie, expected to be introduced to all the folklore.*

**Keywords:** *cartoon movies, 2D movies, archipelago movies, legend movies, rawa pening.*

