

**ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM KARTUN  
SEBUAH PERADABAN BARU WAYANG  
KULIT MENJELMA (HANOMAN)**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Gigih Primandana**

**08.21.0392**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2012**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM KARTUN  
SEBUAH PERADABAN BARU WAYANG  
KULIT MENJELMA (HANOMAN)**

**Skripsi**

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



disusun oleh

**Gigih Primandana**

**08.21.0392**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2012**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**Analisis Dan Perancangan Film Kartun Sebuah  
Peradaban Baru Wayang Kulit  
Menjelma (Hanoman)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Gigih Primandana**

**08.21.0392**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 3 Maret 2009

**Dosen Pembimbing**



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

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**Analisis Dan Perancangan Film Kartun Sebuah  
Peradaban Baru Wayang Kulit  
Menjelma (Hanoman)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Gigib Primandana**

**08.21.0392**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 18 Juni 2012

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

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

**Hanif Al Fatta, M.Kom.**  
**NIK. 190302096**


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

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 21 Juni 2012

**KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah 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, Juni 2012


Gigih Primandana  
NIM. 08.21.0392

## MOTTO

*Dibalik kesulitan pasti ada kemudahan yang menyertainya.....  
Dan dibalik kesuksesan pasti ada pengorbanan yang besar .....*

*Sang pemenang lahir dari mereka yang kalah tapi tak pernah putus asa,  
ia tak pernah menangisi nasibnya, ia tak pernah menyesali keputusannya,  
tetap berdiri saat beban terasa berat dan pahit membalut hatinya,  
ia bertarung bukan untuk mengalahkan, ia bertarung menunjukkan dirinya  
semakin berkualitas dan memiliki keunggulan*

## PERSEMBAHAN



*Kupersembahkan Karya Kecilku Ini Untuk  
Ibu, Almarhum Bapak, dan kedua Adikku  
Serta orang-orang yang menyertai langkah perjuanganku  
Terima kasih atas do'a, pengorbanan, dukungan, cinta, dan kasih sayangnya  
Orang-orang yang mendedikasikan hidupnya untuk kemajuan ilmu pengetahuan  
Terima kasih atas inspirasi dan semangat yang telah kalian ajarkan*

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul Analisis Dan Perancangan Film Kartun Sebuah Peradaban Baru Wayang Kulit Menjelma (Hanoman). Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Ketua STMIK "AMIKOM" Yogyakarta, Pembimbing Skripsi dan Penguji III yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama penelitian dan penulisan skripsi ini serta saran dan masukan untuk skripsi ini.
2. Bapak Sudarmawan, M.T., selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK "AMIKOM" Yogyakarta dan Selaku Penguji I yang telah memberikan saran dan masukan untuk skripsi ini.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom., selaku Penguji II yang telah memberikan saran dan masukan untuk skripsi ini.
4. Seluruh dosen dan staf pengajar STMIK "AMIKOM" Yogyakarta yang telah banyak membantu selama kuliah dan penelitian.
5. Seluruh staf bagian akademik dan perpustakaan STMIK "AMIKOM" Yogyakarta atas bantuan dan kerjasamanya selama penyusunan skripsi.



6. Semua rekan mahasiswa Jurusan Teknik Informatika STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
7. Semua pihak yang selama ini telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung telah ikut andil dalam penyusunan skripsi ini.

Penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan maka penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun guna penyusunan yang lebih baik. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu komputer.

Yogyakarta, Juni 2012

Penulis

## DAFTAR ISI

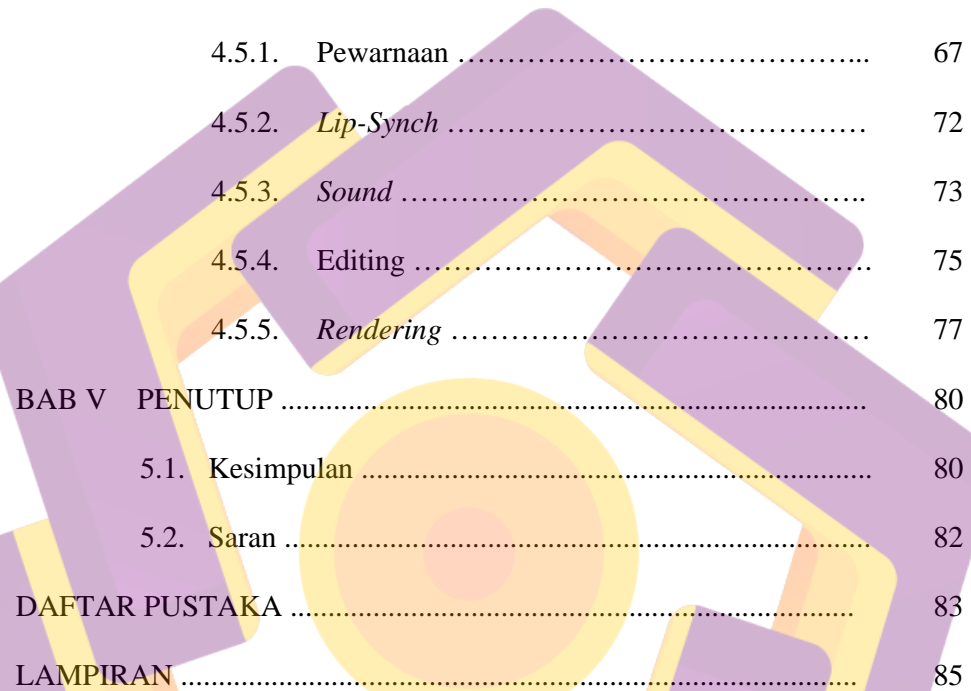
	Halaman
JUDUL .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
INTISARI .....	xvii
ABSTRACT .....	xviii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	3
1.3. Batasan Masalah .....	3
1.4. Tujuan Penulisan .....	5
1.5. Metode Pengumpulan Data .....	6
1.6. Sistematika Penulisan .....	7

BAB II	DASAR TEORI .....	9
2.1.	Mengenal Animasi .....	9
2.2.	Sejarah Animasi .....	9
2.3.	Animasi Klasik ( <i>Traditional Animation</i> ) .....	11
2.4.	Animasi Komputer .....	12
2.5.	Prinsip-Prinsip Animasi .....	12
2.6.	Kebutuhan Sumber Daya Manusia .....	13
2.6.1.	Produser .....	13
2.6.2.	Sutradara .....	14
2.6.3.	<i>Scriptwriter/Screenwriter</i> .....	14
2.6.4.	<i>Storyboard Artist</i> .....	14
2.6.5.	<i>Drawing Artist</i> .....	14
2.6.6.	<i>Colouring Artist</i> .....	15
2.6.7.	<i>Background Artist</i> .....	15
2.6.8.	<i>Checker dan Scannerman</i> .....	15
2.6.9.	Editor .....	16
2.6.10.	<i>Sound Editor</i> .....	16
2.6.11.	<i>Talent</i> .....	16
2.7.	Peralatan Dasar Membuat Film Animasi Kartun .....	16
2.7.1.	Pensil .....	16
2.7.2.	Meja Gambar ( <i>Drawing Table</i> ) .....	16
2.7.3.	Penghapus Pensil ( <i>Eraser</i> ) .....	17
2.7.4.	Kertas ( <i>Paper</i> ) .....	17

2.7.5.	Penahan Kertas ( <i>Pegbar</i> ) .....	17
2.7.6.	<i>Scanner</i> .....	17
2.7.8.	Kamera ( <i>Webcam</i> ) .....	17
2.7.9.	Komputer .....	18
2.7.10.	Cermin ( <i>Mirror</i> ) .....	18
2.8.	Prinsip Animasi .....	18
2.8.1.	<i>Squasch and Atrech</i> .....	18
2.8.2.	<i>Anticipation</i> .....	18
2.8.3.	<i>Timing</i> .....	18
2.8.4.	<i>Slow In and Slow Out</i> .....	18
2.8.5.	<i>Arcs</i> .....	19
2.8.6.	<i>Follow Trough and Overlapping Action</i> .....	19
2.8.7.	<i>Scondary Action</i> .....	19
2.8.8.	<i>Exaggeration</i> .....	19
2.8.9.	<i>Staging</i> .....	20
2.8.10.	<i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i> .....	20
2.8.11.	<i>Appeal</i> .....	20
2.8.12.	<i>Solid Drawing</i> .....	20
2.9.	Pewarnaan .....	20
2.10.	Sistem Standar <i>Broadcast</i> Televisi Dunia .....	22
2.10.1.	Sistem NTSC ( <i>National Televison Standards Committee</i> ) .....	22
2.10.2.	Sistem PAL ( <i>Phase Alternate Line</i> ) .....	22



3.10.5. Kebutuhan Pemirsa ( <i>User</i> ) .....	48
3.10.6. Analisis Kelayakan Sistem .....	48
3.10.7. Kelayakan Teknologi .....	51
3.10.8. Kelayakan Hukum .....	51
3.10.9. Kekayaan Operasional .....	52
3.10.10. Kelayakan Ekonomi .....	52
<b>BAB IV PEMBAHASAN</b> .....	<b>56</b>
4.1. Identifikasi Masalah .....	56
4.2. Merancang Konsep .....	56
4.3. Pra Produksi .....	57
4.3.1. Membuat Desain Karakter .....	57
4.3.1.1. Pendefinisian Karakter Berdasarkan Watak .....	57
4.3.1.2. Pendefinisian Karakter Berdasarkan Peran .....	58
4.3.2. Desain Standar Properti dan Vegetasi .....	60
4.3.3. Merancang Warna Tokoh Karakter .....	60
4.3.4. Merancang Standar Karakter .....	61
4.3.5. Membuat <i>Layout</i> .....	61
4.3.6. Membuat <i>Storyboard</i> .....	62
4.4. Produksi .....	63
4.4.1. Gambar <i>Key</i> ( <i>Key Animation</i> ) .....	63
4.4.2. Gambar <i>Inbetween</i> .....	64



4.4.3. <i>Inker</i> .....	64
4.4.4. <i>Scanning</i> .....	64
4.4.5. <i>Pembuatan Background</i> .....	66
4.5. <i>Pasca Produksi</i> .....	67
4.5.1. <i>Pewarnaan</i> .....	67
4.5.2. <i>Lip-Synch</i> .....	72
4.5.3. <i>Sound</i> .....	73
4.5.4. <i>Editing</i> .....	75
4.5.5. <i>Rendering</i> .....	77
BAB V <i>PENUTUP</i> .....	80
5.1. <i>Kesimpulan</i> .....	80
5.2. <i>Saran</i> .....	82
DAFTAR PUSTAKA .....	83
LAMPIRAN .....	85

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1. Tabel Pembagian Warna .....	21
Tabel 3.1. Istilah-Istilah yang Sering Digunakan dalam Teknik Pengambilan Gambar .....	40
Tabel 3.2. Rincian Biaya <i>Hardware</i> .....	46
Tabel 3.3. Rincian Biaya <i>Software</i> .....	47
Tabel 3.4. Rincian Biaya Analisis dan Manfaat .....	49
Tabel 3.5. Perbandingan Perhitungan Metode Analisis Biaya dan Manfaat .....	55



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1. Diagram <i>Scene</i> Film Kartun Sebuah Peradaban Baru	
Wayang Kulit Menjelma (Hanoman) .....	37
Gambar 3.2. Karakter Hanoman .....	43
Gambar 4.1. Karakter Utama .....	58
Gambar 4.2. Karakter Pendukung .....	59
Gambar 4.3. Karakter Figuran .....	59
Gambar 4.4. Karakter Antagonis .....	60
Gambar 4.5. Gambar Standar Karakter .....	61
Gambar 4.6. Gambar Gerakan Berjalan .....	63
Gambar 4.7. Gambar Pembuatan <i>Background</i> .....	67
Gambar 4.8. Gambar <i>Import</i> .....	68
Gambar 4.9. Gambar <i>Transform</i> dan <i>Align Tools</i> .....	69
Gambar 4.10. Proses <i>Tracing</i> .....	70
Gambar 4.11. Tampilan Menu Untuk Pemberian dan Pemilihan	
Warna .....	71
Gambar 4.12. Gambar Ekspresi Gerakan Mulut .....	73
Gambar 4.13. Gambar Jendela <i>Render Setting</i> .....	78
Gambar 4.14. Gambar Proses <i>Render</i> .....	79

## INTISARI

Multimedia adalah konsep visualisasi yang menggabungkan beberapa media sebagai sebuah *interface* yang menarik dan mampu memberikan tingkat pemahaman materi yang lebih baik saat ini. Perkembangan teknologi informasi, khususnya di bidang teknologi multimedia saat ini telah berkembang pesat. Sehingga membuat kehidupan manusia menjadi menyenangkan. Contohnya penggunaan teknologi multimedia dalam pembuatan film kartun. Awalnya, film kartun animasi hanya sebagai hiburan untuk anak-anak, tetapi pada saat ini telah menjadi konsumsi dari segala usia dan semua lapisan masyarakat. Jenis film kartun khusus untuk konsumsi remaja dan dewasa seperti jenis fiksi romantis, horor, misteri, dan ilmu pengetahuan.

*Anime* ini menceritakan tentang kisah seekor kera dalam karakter wayang bernama Hanoman di Kerajaan Prabu Rama. Ketika Dewi Shinta istri Prabu Rama diculik oleh Dasamuka, Hanoman diperintahkan Prabu Rama untuk menyelamatkan Dewi Shinta. Hanoman berjuang mempertaruhkan hidupnya melawan Dasamuka untuk menyelamatkan Dewi Shinta.

Penggambaran karakter tokoh kartun dalam film kartun Sebuah Peradaban Baru Wayang Kulit Menjelma (Hanoman) lebih cenderung pada film kartun Jepang, yang lebih dikenal dengan *anime*. Hal ini dapat dilihat dari cara penggambaran mata yang besar, menggambarkan tentang mimpi yang besar. Film kartun ini berisi semangat hidup dan pelajaran tentang kehidupan, sehingga tidak hanya menghibur penonton tetapi juga terdapat pelajaran yang dapat diambil dari film tersebut.

**Kata kunci** : multimedia, film, jenis, animasi, dan kartun.

## ABSTRACT

Multimedia is a visualization of concept that combines multiple media to be an attractive interface and able to provide a better level of understanding on the material in the present. The development of the information technology, especially in the field of multimedia technology today, has grown rapidly. Thus making human life so enjoyable. The example is the use of multimedia technology making cartoons. Earlier, animation cartoon movie is used as an entertainment for children, but today it has become a consumption of all ages and all walks of life. Usually, adolescent and adults are paying more attention to the movie that has a specifically genre like a romance, horror, mystery, and science.

This anime tells about the story of an ape in a puppet character named Hanoman in the Prabu Rama's kingdom. When Dewi Shinta, Prabu Rama's wife is kidnapped by Dasamuka, Hanoman was commanded by Prabu Rama to save Dewi Shinta. Hanoman was fighting, risk his life to defeat Dasamuka to save Dewi Shinta.

The description of the character of A New Age Of A Cartoon Movie wayang Kulit Menjelma (Hanoman) is more inclene to the Japanese cartoons, better known as anime. This can be seen from a great way of drawing the big eye, that describe their big dreams. This cartoon movies contain about the spirit of life and lessons about life, so it is not merely entertain the audience, but also contains a lesson that can be taken from this movie.

**Keywords** : multimedia, movie, genre, animation, and cartoon.

