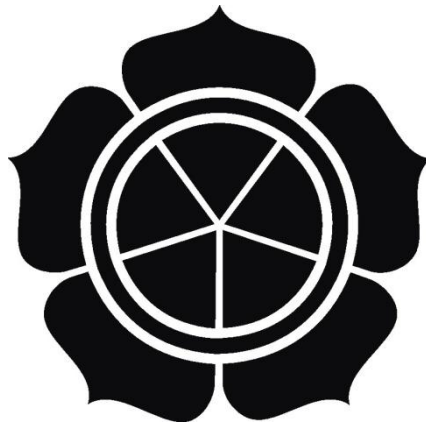


**PENGGAMBARAN CERITA RAKYAT “LEGENDA ASAL MULA
SALATIGA” DALAM BENTUK FILM KARTUN 2D**

SKRIPSI



Disusun oleh :

Muhamad Ahwan Anas

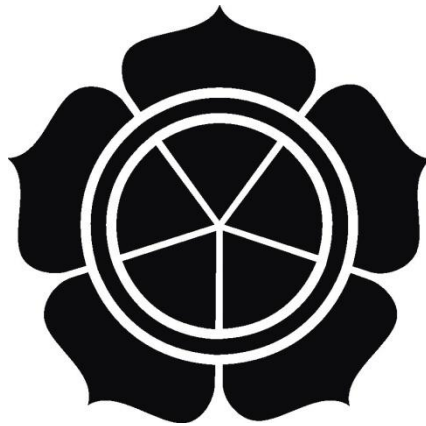
07.11.1507

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

**PENGGAMBARAN CERITA RAKYAT “LEGENDA ASAL MULA
SALATIGA” DALAM BENTUK FILM KARTUN 2D**

Skripsi

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



disusun oleh

Muhamad Ahwan Anas

07.11.1507

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Penggambaran Cerita Rakyat “Legenda Asal Mula Salatiga” Dalam
Bentuk Film Kartun 2D**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhamad Ahwan Anas

07.11.1507

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 16 Maret 2011

Dosen Pembimbing,

Armadyah Amborowati, S.Kom, M. Eng.

NIK. 190302063

PENGESAHAN

SKRIPSI

Penggambaran Cerita Rakyat “Legenda Asal Mula Salatiga” Dalam Bentuk Film Kartun 2D

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhamad Ahwan Anas

07.11.1507

telah dipertahankan di depan Dewan penguji

Pada tanggal 18 November 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bambang Sudaryatno, Drs, MM
NIK. 190302029

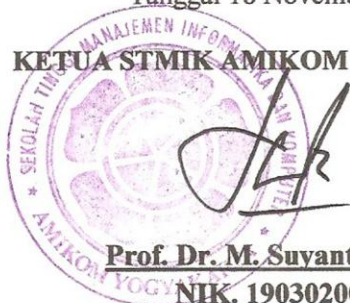
Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 November 2011

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



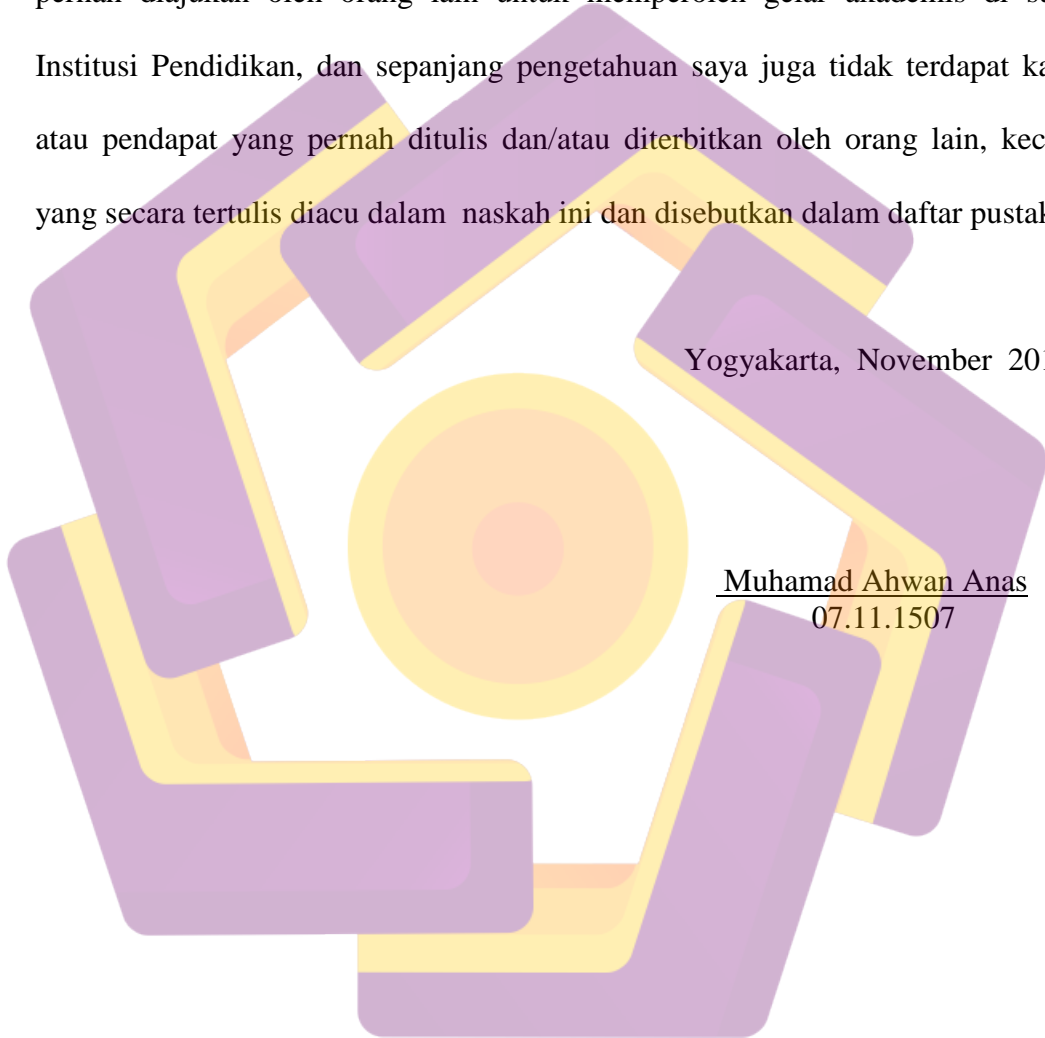
Prof. Dr. M. Suyanto, MM.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan 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, November 2011

Muhamad Ahwan Anas
07.11.1507



HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, skripsi ini penulis persembahkan kepada

- Orang tuaku tercinta beserta keluarga dirumah, terimakasih banyak atas kasih sayang, do'a, dan materinya yang dengan itu semua skripsi ini bisa selesai.
- Kakak A'can dan adek Rha-rha tercinta
- Teman-teman S1 TI C 2007 yang sudah maupun belum wisuda "kenangan bersama kalian takkan bisa dilupakan" *thank's guys...!!*
- Ucup, Vian, Bheny yang selalu bisa diajak *sharing*.
- Untuk anak-anak "kost BeYe" Yunus, Ardhan untuk eax dan deeah ayoe juga, khusus untuk Andi (pakde), Igo, Ecan, Doglas, Imam, Wiwid, Zubir buruan slesai skripsinya.
- Teman-teman "blueberry" yang selalu mendukung saya dan tak henti-hentinya memberikan semangat dan motivasi (hudas, wahyuk, Adrian, ardhy) makasih bro...!!
- Para pencari ilmu lainnya, semoga karya ini bisa menjadi inspirasi dan bisa diambil manfaatnya

MOTTO

- ✚ Awali segala sesuatu dengan "Bismillah"
- ✚ Jadi diri sendiri, cari jati diri dan dapetin hidup yang mandiri
- ✚ Jangan berhenti mencoba, meskipun anda hanya memiliki 0,1% peluang, manfaatkan peluang itu sebaik mungkin sebelum peluang itu menjai 0%.
- ✚ Jangan lah hanya bisa bermimpi, tetapi wujudkanlah mimpi itu.
- ✚ Saya datang, saya bimbingan, saya ujian, saya revisi dan saya menang...!!
- ✚ Ayo INDONESIA bisa..!!!

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb.

Alhamdulillah, puji syukur atas Kehadirat Allah SWT yang atas rahmat dan hidayah-Nya, tidak lupa shalawat serta salam senantiasa kita sanjungkan kepada nabi agung Muhammas SAW beserta para sahabat-sahabatnya. Akhirnya dapat menyelesaikan laporan skripsi yang berjudul ” **Penggambaran Cerita Rakyat ”Legenda Asal Mula Salatiga” Dalam Bentuk Film Kartun 2D**”.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis melibatkan banyak pihak yang telah membantu dan mendukung baik secara moril maupun materiil. Oleh sebab itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada :

- Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK ”AMIKOM” Yogyakarta.
- Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Ibu Armadyah Amborowati, S.Kom, M. Eng, selaku Dosen Pembimbing.
- Tim Penguji, Segenap Dosen dan Karyawan STMIK AMIKOM yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman dan dukungan moralnya.
- Segenap Staf Pengajar di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pemahaman tentang dunia informatika.
- Orang tuaku yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam menjalani kuliah dan menyelesaikan laporan skripsi.

- Teman-teman S1 TI C 2007 khususnya Ucup, Vian, Bheni dan teman-teman lainnya yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu dan memberi semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
- Semua pihak dan segenap rekan yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan.

Akhirnya, hanya dengan berdo'a kepada Allah, penyusun berharap semoga Laporan Skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 5 Desember 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
INTISARI.....	xvii
ABSTRAKSI.....	xviii
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan.....	4
1.4.1 Internal.....	4
1.4.2 Eksternal.....	4
1.5 Metode Pengumpulan Data.....	5

1.6	Sistematika Penulisan	5
-----	-----------------------------	---

BAB II DASAR TEORI

2.1	Pengertian Animasi	8
2.2	Sejarah Animasi	10
2.3	Perkembangan Animasi	12
2.3.1	Animasi Klasik.....	13
2.3.2	Animasi Boneka	15
2.3.3	Animasi Komputer	16
2.4	Perkembangan Film Animasi Di Indonesia	20
2.5	Sikap Asas Animasi	23
2.6	Macam-macam Bentuk Animasi.....	24
2.6.1	Animasi sel (Cell Animation)	25
2.6.2	Animasi Frame (Frame Animation).....	25
2.6.3	Animasi Sprite (Sprite Animation)	25
2.6.4	Animasi Lintasan (Path Animation).....	26
2.6.5	Animasi Spline (Spline Animation).....	26
2.6.6	Animasi Vektor (vector Animation)	26
2.6.7	Animasi karakter (Character Animation).....	27
2.6.8	Computational Animation.....	27
2.6.9	Morping.....	27
2.7	Penggunann Film Animasi.....	28
2.7.1	Televisi Komersial	28

2.7.2	Bioskop	28
2.7.3	Pelayanan Pemerintah	28
2.7.4	Perusahaan.....	28
2.8	Teknik Produksi Animasi.....	28
2.8.1	Stop Motion Animation	29
2.8.2	2D Hybrid Animation	32
2.8.3	2D Digital Animation.....	34
2.9	Software yang Digunakan	36
2.9.1	Toon Boom Studio 4	36
2.9.2	Adobe Photoshop	39
2.9.3	Adobe Audition.....	39
2.9.4	Adobe Premiere Pro	40

BAB III PRA PRODUKSI

3.1	Kebutuhan Perancangan	42
3.1.1	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	42
3.1.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	43
3.2	Perancangan	44
3.2.1	Ide Cerita.....	44
3.2.2	Tema Cerita.....	45
3.2.3	Logline	46
3.2.4	Sinopsis	46
3.2.5	Diagram Scene	47

3.2.6 Perancangan Karakter	49
3.2.7 Storyboard	56

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Produksi	62
4.1.1 Menggambar	62
4.1.2 Scanning	66
4.1.3 Clean Up Gambar	68
4.1.4 Coloring	70
4.1.5 2D Hybrid Animation	72
4.1.6 Teknik Pemisahan Gambar	73
4.1.7 Perancangan Animasi	74
4.1.8 Penerapan Kamera	78
4.1.9 Penerapan Potongan Gambar	80
4.1.10 Editing Sound	82
4.2 Pasca Produksi	83
4.2.1 Dubbing	83
4.2.2 Editing Video dan Sound FX	85
4.3 Finishing	88

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	90
5.2 Saran	91

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kartun Dwi Warna.....	14
Gambar 2.2 Animasi Boneka.....	16
Gambar 2.3 Film Kartun Produksi Nickelodeon	18
Gambar 2.4 Karya Terkenal Walt Disney	19
Gambar 2.5 Evolusi Karakter Pada Film Kartun Tom and Jerry	19
Gambar 2.6 Perkembangan kartun jepang	20
Gambar 2.7 Karakter Tokoh Pada Wayang Kulit.....	21
Gambar 2.8 Beberapa Peralatan Dalam 2D Stop Motion.....	31
Gambar 2.9 Clay Animation.....	32
Gambar 2.10 Contoh 2D Hybrid Animation	34
Gambar 2.11 Contoh Teknik 2D Digital Animation	36
Gambar 2.12 Interface Toon Boom Studio 4.....	37
Gambar 2.13 Tampilan Adobe Photoshop.....	39
Gambar 2.14 Tampilan Adobe Audition	40
Gambar 2.15 Tampilan Adobe Premiere Pro	41
Gambar 3.1 Diagram Scene “Legenda Asal Mula Salatiga”	48

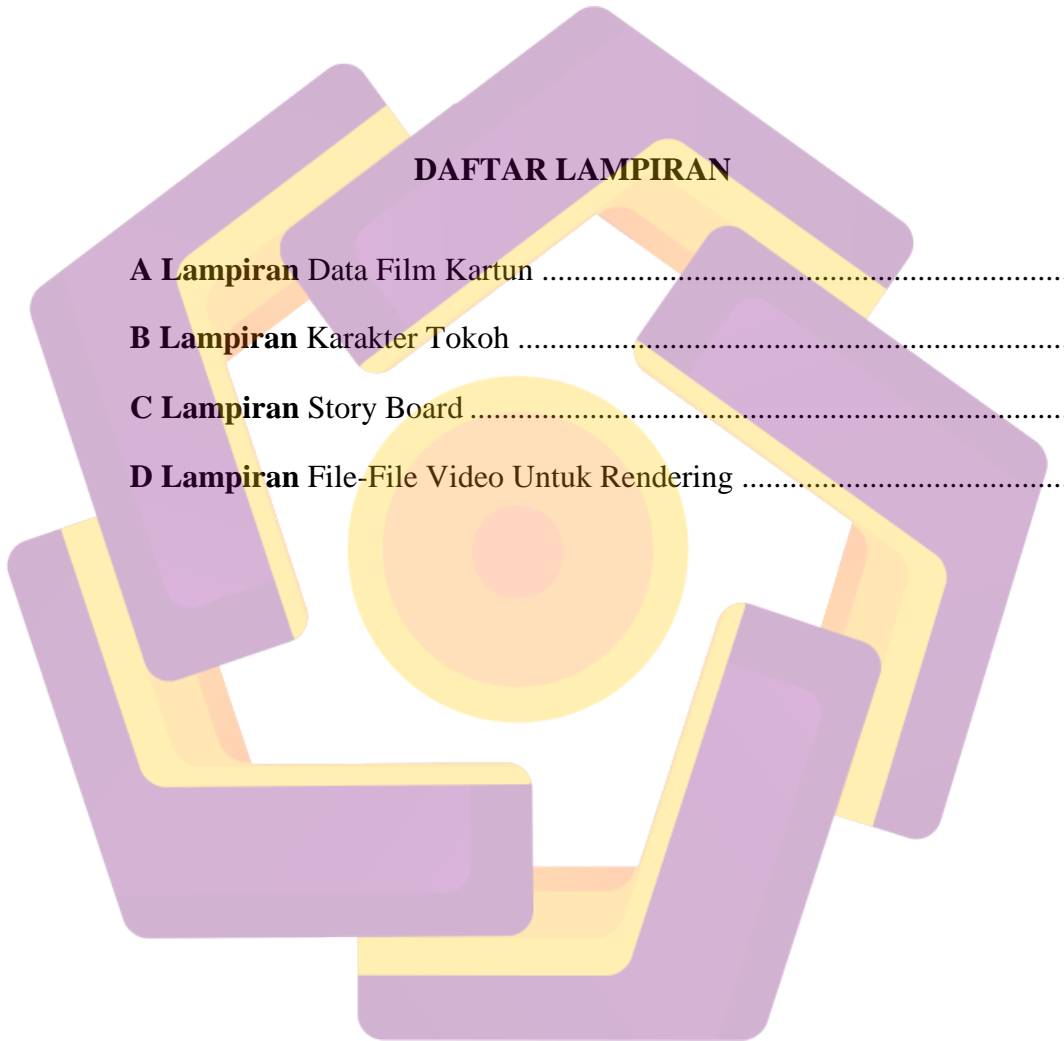
Gambar 3.2	Karakter Ki Ageng Pandanaran	50
Gambar 3.3	Karakter Nyi Lestari	51
Gambar 3.4	Karakter Sunan Kalijaga.....	52
Gambar 3.5	Karakter Bawon	53
Gambar 3.6	Perbandingan Proposional	54
Gambar 3.7	Storyboard.....	56
Gambar 4.1	Background.....	63
Gambar 4.2	Key Awal	64
Gambar 4.3	Key Akhir	65
Gambar 4.4	Inbetween.....	66
Gambar 4.5	Pilihan Tipe Hasil pemindaian.....	67
Gambar 4.6	Proses Pemindaian	68
Gambar 4.7	Hasil Pemindaian ke Adobe Photoshop.....	69
Gambar 4.8	Tampilan Menu Curves	69
Gambar 4.9	Gambar Hasil sebelum dan Sesudah Clean Up	70
Gambar 4.10	Sebelum Diberi Warna.....	71
Gambar 4.11	Sesudah Diberi Warna	72

Gambar 4.12 Teknik Pemisahan Gambar	73
Gambar 4.13 Animation Properties	74
Gambar 4.14 Import File	75
Gambar 4.15 Adegan Berjalan Dengan Menggunakan Toon Boom Studio 4	75
Gambar 4.16 Adegan-adegan Dalam Film Kartun 2D “Legenda Asal Mula Salatiga”	77
Gambar 4.17 Kamera Depan	78
Gambar 4.18 Kamera Atas	79
Gambar 4.19 Kamera Samping.....	80
Gambar 4.20 Penerapan Potongan Gambar.....	81
Gambar 4.21 Key Frame Rotate Tool.....	81
Gambar 4.22 Import Suara	82
Gambar 4.23 Tampilan Sound Editor.....	82
Gambar 4.24 Tampilan Adobe Audition	84
Gambar 4.25 Tombol Record Pada Adobe Audition.....	84
Gambar 4.26 Record Suara Pada Adobe Audition	85
Gambar 4.27 Pembuatan Lembar Kerja Pada Adobe Premiere Pro	86

Gambar 4.28 Custom Setting Pada Adobe Premiere Pro	86
Gambar 4.29 Proses Import File ke Dalam Layer Video	87
Gambar 4.30 Proses Rendering	88

DAFTAR LAMPIRAN

A Lampiran Data Film Kartun	
B Lampiran Karakter Tokoh	
C Lampiran Story Board	
D Lampiran File-File Video Untuk Rendering	



INTISARI

Seiring perkembangan teknologi, lebih banyak variasi media untuk mengajar dan menyampaikan kepada masyarakat tentang norma-norma yang ada dan berbagai pelajaran positif yang dapat diambil untuk model hidup. Salah satunya adalah animasi. Film animasi saat ini yang awalnya hanya menjadi media penghibur juga dapat menjadi alat untuk memberikan pembelajaran melalui makna, tujuan, dan input yang disajikan di dalamnya. Para penonton dari film itu sendiri juga telah diperluas, dari antara anak-anak hingga orang dewasa.

Dalam kegiatan mendongeng hari ini dan usia tidak lagi menjadi hal yang populer untuk anak-anak. Karena saya bangun sampai tidur, anak-anak dihadapkan dengan menyajikan beragam acara televisi, mulai dari kartun, acara permainan, opera sabun dan bahkan bukan tontonan yang tidak cocok untuk anak-anak.

Kadang-kadang anak-anak tidak tahu apa-apa tentang sejarah, budaya dan cerita rakyat, sementara anak-anak lebih suka bermain daripada untuk mendengarkan berbagai kisah masyarakat. Oleh karena itu kartun akan lebih membantu untuk memperkenalkan sejarah, budaya dan cerita rakyat untuk anak-anak dengan cara yang mereka katakan adalah membosankan dan tanpa mendengarkan cerita-cerita yang dapat membuat anak merasa mcepat jenuh.

Kata Kunci :

Film Animasi, Teknik Hybrid, Toon Boom Studio

ABSTRACT

Along the development of technology, the more variety of media to teach and convey to the public about the existing norms and a variety of positive lessons that can be taken to the living model. One of them is animated. Current animated film which was originally hangy become an entertainer media can also be a tool to deliver learning through meaning, purpose, and inputs that are presented therein. The audience of the film itself has also expanded, from among the children to adults.

In this day and age storytelling activity is no longer a popular thing for kids. Since I wake up until bedtime, children are faced with serving a variety of television shows, ranging from cartoons, game shows, soap operas and even not the spectacle that is not fit for children.

Sometimes kids do not know anything about history, culture and folk tales, while children prefer to play than to listen to the various tales of society. Hence the cartoon would be more helpful to introduce the history, culture and folklore for children in a way which they say is boring and without listening to tales that can make children feel mcepat saturated.

Keywords:

Animated Film, Hybrid Techniques, Toon Boom Studio