

PERANCANGAN FILM KARTUN 2D LEGENDA INDONESIA

“RORO JONGGRANG”

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana S1 pada jurusan

Informatika



Disusun oleh

Syauki Bunaya

16.11.0296

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2021

PERANCANGAN FILM KARTUN 2D LEGENDA INDONESIA

“RORO JONGGRANG”

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana S1 pada jurusan

Informatika



Disusun oleh

Syauki Bunaya

16.11.0296

PROGRAM SARJANA

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2021

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN FILM KARTUN 2D LEGENDA INDONESIA

“RORO JONGGRANG”

yang dipertiapkan dan disusun oleh

Syauki Bunaya

16.11.0296

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 19 Maret 2021

Dosen Pembimbing,

Bernadhed, M.Kom

NIK. 190302243

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN FILM KARTUN 2D LEGENDA INDONESIA

"RORO JONGGRANG"

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Syauki Bunaya

16.11.0296

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 19 Maret 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom

NIK. 190302164

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom

NIK. 190302215

Bernadhed, M.Kom

NIK. 190302243

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 19 Maret 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si., M.T.

NIK. 190302038

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 disuatu institusi pendidikan tinggi manapun, 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 19 Maret 2021



Syauci Bunya

NIM. 16.11.0296

MOTTO

Harus selalu menikmati proses, entah itu baik atau yang dianggap buruk dalam hidup, terbiasa terhadap masalah yang dialami, dan bersyukur atas semua nikmat yang diberikan.

(Syauki Bunaya)

Memangya kenapa kalau hidup kita tak sempurna ? Toh ini bukanlah surga.

(Nourman Ali Khan)



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah saya panjatkan berkat rahmat Allah SWT yang telah memberikan saya kesempatan untuk mampu menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam selalu terlimpahkan kehadiran Rasulullah Muhammad SAW. Saya bersyukur, atas semangat dan do'a, dan dukungan dari semua pihak dan orang-orang disekitar saya yang telah berperan penting dalam penyelesaian skripsi ini. Maka dari itu dengan rasa syukur skripsi ini saya persembahkan dan dedikasikan sepenuhnya kepada :

1. Kedua orang tua saya, berkat dukungan dan do'a yang tiada hentinya dengan tanpa pamrih, skripsi ini saya persembahkan dengan rasa syukur dan terima kasih yang tiada terhingga.
2. Bapak Bernadhed, M.Kom selaku dosen pembimbing yang sangat sabar membimbing saya dengan segala kekurangan pada diri saya hingga skripsi ini terselesaikan.
3. Kakak saya yang terus memberi dukungan dan do'a serta selalu membantu saya menyelesaikan masalah dengan masukan-masukanya pada setiap kesempatan.
4. Kepada dosen-dosen, guru dan pengajar yang pernah mendidik saya dengan memberi ilmu yang bermanfaat.
5. Kepada sahabat-sahabat kontrakan yang telah menemani dikala susah dan senang serta memberi dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepada Ismatun Hasanah yang telah banyak membantu, menemani, dan selalu memberikan semangat selama penyusunan skripsi hingga akhir.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim

Assalamualaikum wr.wb

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, tidak lupa sholawat serta salam penulis limpahkan kepada nabi besar Muhammad SAW beserta para keluarga dan sahabatnya, berkat bantuan dan dorongan dari semua pihak yang telah membantu terselesainya skripsi ini. Adapun judul skripsi : **PERANCANGAN FILM KARTUN 2D LEGENDA INDONESIA “RORO JONGGRANG”**. Maka dengan itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih atas segala petunjuk, bimbingan dan bantuannya kepada:

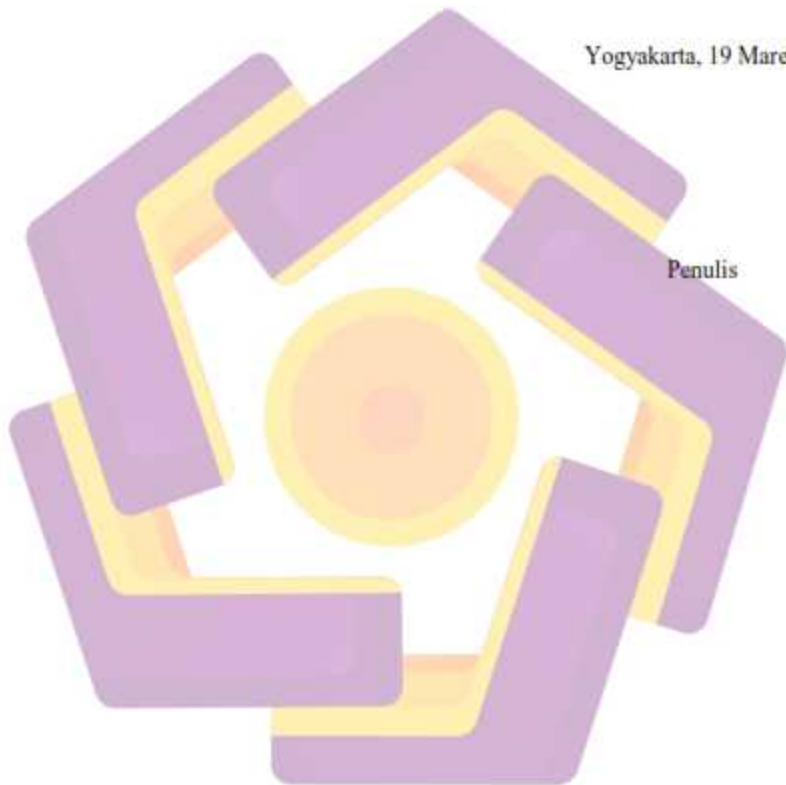
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto M.M selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Orang tua yang selalu memberikan semangat dan do'a kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, MT dekan Fakultas Ilmu Komputer
4. Bapak Bernadhed, M.Kom, selaku dosen pembimbing.
5. Teman-teman S1 Informatika angkatan 2016 yang telah memberi semangat serta dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. dan kepada semua pihak yang telah banyak membantu yang tidak dapat penulis ungkapkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa menyelesaikan skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dari semua pihak yang ingin memberikan saran baiknya demi perkembangan positif bagi penulis.

Demikian skripsi ini penulis susun, semoga dapat bermanfaat bagi semua pihak dan penulis sendiri. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 19 Maret 2021

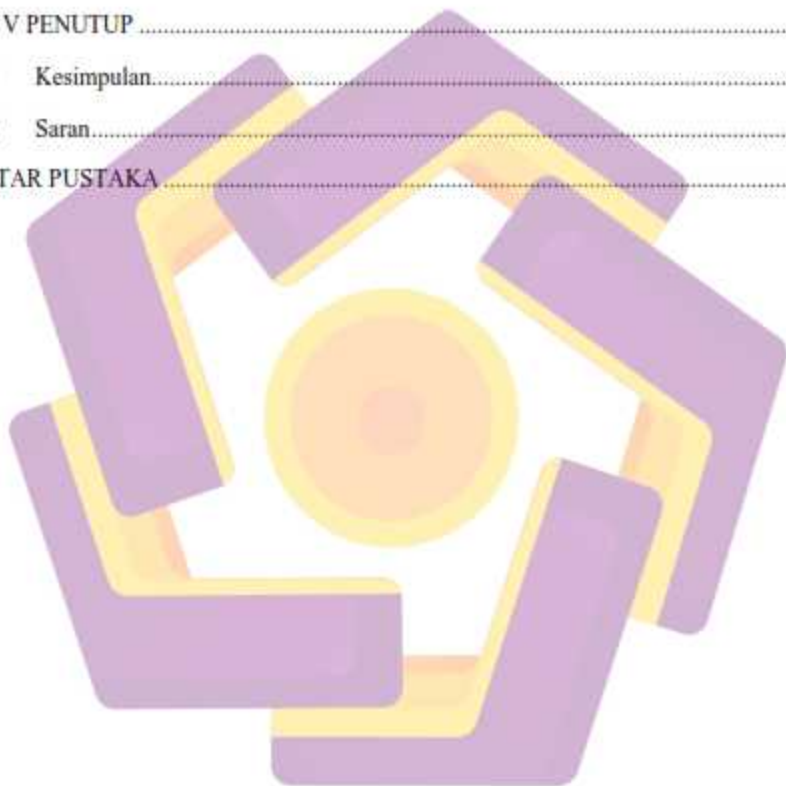


DAFTAR ISI

PERANCANGAN FILM KARTUN 2D LEGENDA INDONESIA	ii
“RORO JONGGRANG”	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
INTISARI	xviii
ABSTRAC	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.5.2 Metode Perancangan dan Produksi	4
1.5.3 Metode Implementasi	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6

2.2	Multimedia	8
2.2.1	Elemen – Elemen Multimedia	9
2.2.2	Sejarah dan Perkembangan Multimedia	10
2.3	Animasi	12
2.3.1	Macam – Macam Animasi	12
2.3.2	12 Prinsip Animasi	17
2.4	Persiapan Pembuatan Animasi	24
2.4.1	Pra-Produksi	24
2.4.2	Produksi	26
2.4.3	Pasca-Produksi	26
2.4.4	Software	27
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		28
3.1	Sekilas Tentang Legenda Roro Jonggrang	28
3.2	Analisis kebutuhan	28
3.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	28
3.2.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	29
3.3	Tahap Pra-Produksi	31
3.3.1	Pembuatan Konsep Ide Cerita	32
3.3.2	Tema	32
3.3.3	Logline	32
3.3.4	Sinopsis	32
3.3.5	Diagram Scene	33
3.3.6	Character Development	34
3.3.7	Skenario Dan Naskah	38
3.3.8	Storyboard	47
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		58
4.1	Produksi	58

4.1.1	Pembuatan Aset Karakter	58
4.1.2	Coloring	61
4.1.3	Pembuatan Background	63
4.1.4	Dubbing.....	65
4.2	Pasca-Produksi	70
4.3	Evaluasi	80
BAB V PENUTUP		95
5.1	Kesimpulan.....	95
5.2	Saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA		97



DAFTAR TABEL

TABLE 2. 1 PERBEDAAN DAN PERSAMAAN PENELITIAN	8
TABEL 3. 1 KEBUTUHAN PERANGKAT KERAS	29
TABEL 3. 2 KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK.....	30
TABEL 3. 3 KEBUTUHAN SDM	31
TABEL 3. 4 SINOPSIS.....	33
TABEL 3. 5 SEKENARIO DAN NASKAH CERITA RORO JONGGRANG	47
TABEL 3. 6 STORYBOARD CERITA ROROJONGGRANG.....	57
TABEL 4. 1 ALPHA TESTING	81
TABEL 4. 2 BETA TESTING	83



DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2. 1 ELEMEN MULTIMEDIA	9
GAMBAR 2. 2 CONTOH ANIMASI CELL	12
GAMBAR 2. 3 CONTOH ANIMASI FRAME	13
GAMBAR 2. 4 CONTOH ANIMASI SPRITE	14
GAMBAR 2. 5 CONTOH ANIMASI PATH	14
GAMBAR 2. 6 CONTOH ANIMASI SPLINE	15
GAMBAR 2. 7 CONTOH ANIMASI VEKTOR	16
GAMBAR 2. 8 CONTOH ANIMASI KARAKTER	16
GAMBAR 2. 9 CONTOH ANIMASI MORPHING	17
GAMBAR 2. 10 CONTOH ANIMASI SQUASH & STRCH	18
GAMBAR 2. 11 CONTOH ANIMASI ANTICIPATION	18
GAMBAR 2. 12 CONTOH ANIMASI STAGING	19
GAMBAR 2. 13 CONTOH ANIMASI STRAIGHT AHEAD ACTION & POSE TO POSE ..	19
GAMBAR 2. 14 CONTOH ANIMASI FOLLOW THROUGH & OVERLAPPING ACTION	20
GAMBAR 2. 15 CONTOH ANIMASI SLOW IN & SLOW OUT	21
GAMBAR 2. 16 CONTOH ANIMASI ARCS	21
GAMBAR 2. 17 CONTOH ANIMASI SECONDARY ACTION	22
GAMBAR 2. 18 CONTOH ANIMASI TIMING	22
GAMBAR 2. 19 CONTOH ANIMASI EXAGGERATION	23
GAMBAR 2. 20 CONTOH SOLID DRAWING	23
GAMBAR 2. 21 CONTOH APPEAL	24
GAMBAR 2. 22 CONTOH PEMBUATAN KARAKTER	25
GAMBAR 2. 23 CONTOH STORYBOARD	25

GAMBAR 3. 1 DIAGRAM SCENE	33
GAMBAR 3. 2 KARAKTER ROROJONGGRANG	34
GAMBAR 3. 3 KARAKTER PRABU BAKA.....	35
GAMBAR 3. 4 KARAKTER BONDOWOSO	36
GAMBAR 3. 5 KARAKTER RAJA PENGGING.....	37
GAMBAR 3. 6 KARAKTER JIN.....	38
GAMBAR 4. 1 PENGGUNAAN TIMELINE.....	58
GAMBAR 4. 2 PENGGUNAAN VIDEO LAYER.....	59
GAMBAR 4. 3 SKET KARAKTER PADA VIDEO LAYER.....	60
GAMBAR 4. 4 NEXT FRAME VIDEO LAYER.....	60
GAMBAR 4. 5 BRUSH.....	61
GAMBAR 4. 6 PAINT BUCKET TOOL.....	62
GAMBAR 4. 7 PEWARNAAN KARAKTER.....	62
GAMBAR 4. 8 MEMBERI WARNA PADA FRAME.....	63
GAMBAR 4. 9 HASIL AKHIR COLORING.....	63
GAMBAR 4. 10 SKET AWAL.....	64
GAMBAR 4. 11 MEMBUAT ASET LAIN.....	64
GAMBAR 4. 12 MEWARNAI SKET.....	65
GAMBAR 4. 13 HASIL REKAMAN SUARA	66
GAMBAR 4. 14 AUDIO MONO.....	67
GAMBAR 4. 15 AUDIO STEREO.....	67
GAMBAR 4. 16 EFFECT NOIS REDUCTION	68
GAMBAR 4. 17 EFFECT MULTIBAND COMPRESSOR.....	68
GAMBAR 4. 18 EFFECT DYNAMIC	69

GAMBAR 4. 19 EFFECT EQUALIZER.....	70
GAMBAR 4. 20 SAVE AUDIO	70
GAMBAR 4. 21 NEW COMPOSITE	71
GAMBAR 4. 22 COMPOSITE SETTINGS	72
GAMBAR 4. 23 IMPORT FILE	73
GAMBAR 4. 24 MENYUSUN GAMBAR.....	73
GAMBAR 4. 25 RENDER FILE	74
GAMBAR 4. 26 NEW PROJECT	75
GAMBAR 4. 27 MENAMBAHKAN FILE	75
GAMBAR 4. 28 MENYUSUN KLIP VIDEO	75
GAMBAR 4. 29 MENYUSUN AUDIO	76
GAMBAR 4. 30 EXPORT FILE.....	77
GAMBAR 4. 31 EXPORT SETTINGS	78
GAMBAR 4. 32 EXPORT IN ADOBE MEDIA ENCORDER	78
GAMBAR 4. 33 CREATE PADA YOUTUBE	79
GAMBAR 4. 34 FILE YANG AKAN DIUPLOAD	79
GAMBAR 4. 35 MEMBERI JUDUL DAN DESKRIPSI	80
GAMBAR 4. 36 PUBLISH VIDEO.....	80

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 4. 1 QUESTIONS NAMA DAN UMUR.....	86
LAMPIRAN 4. 2 SOAL 1.....	86
LAMPIRAN 4. 3 SOAL 2.....	87
LAMPIRAN 4. 4 SOAL 3.....	87
LAMPIRAN 4. 5 SOAL 4.....	88
LAMPIRAN 4. 6 SOAL 5.....	88
LAMPIRAN 4. 7 SOAL 6.....	89
LAMPIRAN 4. 8 SOAL 7.....	89
LAMPIRAN 4. 9 RESPONSES NAMA.....	90
LAMPIRAN 4. 10 RESPONSES UMUR.....	90
LAMPIRAN 4. 11 RESPONSES SOAL 1.....	91
LAMPIRAN 4. 12 RESPONSES SOAL 2.....	91
LAMPIRAN 4. 13 RESPONSES SOAL 3.....	92
LAMPIRAN 4. 14 RESPONSES SOAL 4.....	92
LAMPIRAN 4. 15 RESPONSES SOAL 5.....	93
LAMPIRAN 4. 16 RESPONSES SOAL 6.....	93
LAMPIRAN 4. 17 RESPONSES SOAL 7.....	94

INTISARI

Indonesia merupakan negara dengan berbagai macam suku bangsa yang tinggal didalamnya sehingga memiliki budaya dan adat istiadat yang beragam, salah satu contohnya adalah cerita rakyat atau yang lebih dikenal sebagai legenda. Setiap daerah di Indonesia memiliki legendanya masing-masing, misalnya daerah Prambanan, Yogyakarta yang memiliki legenda berdirinya seribu candi dan dua buah sumur sebagai syarat menikahi seorang putri. Seiring berjalannya waktu kini cerita rakyat atau legenda kurang diminati oleh masyarakat Indonesia itu sendiri, dikarenakan masuknya cerita-cerita, film dari luar negeri, dan kurangnya upaya masyarakat dalam melestarikan cerita rakyat itu sendiri.

Proses perancangan film kartun 2D legenda Indonesia “Roro Jonggrang” menggunakan teknik *frame by frame*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengumpulan data melalui observasi, analisis film, foto, dan video.

Sebagai upaya ikut serta melestarikan cerita rakyat, penulis berinisiatif membuat karya untuk mempresentasikan cerita rakyat melalui film animasi 2D yang mengangkat sebuah cerita rakyat yang berasal dari daerah Prambanan. Perancangan film kartun 2D legenda Indonesia “Roro Jonggrang” dibuat melalui 3 tahapan yaitu, pra-produksi, produksi, dan pasca produksi.

Kata Kunci: Perancangan film kartun 2D, Legenda Indonesia, Teknik *frame by frame*.



ABSTRAC

Indonesia is a country with various kinds of ethnic groups living in it so that it has a variety of cultures and customs, one example is folklore or better known as legends. Every region in Indonesia has its own legend, for example the Prambanan area, Yogyakarta which has a legend of the establishment of a thousand temples and two wells as a condition for marrying a princess. As time goes by, nowadays folklore or legends are less attractive to the Indonesian people themselves, due to the inclusion of stories, films from abroad, and the lack of community efforts in preserving the folklore itself.

The process of designing a 2D cartoon film of the Indonesian legend "Roro Jonggrang" using the frame by frame technique. The method used in this research is the method of data collection through observation, film analysis, photos, and videos.

As an effort to participate in preserving folklore, the author took the initiative to make works to present folk tales through a 2D animated film that raised a folk tale originating from the Prambanan area, Yogyakarta, namely Legenda Roro Jonggrang. The design of the Indonesian legendary 2D cartoon film "Roro Jonggrang" was made in 3 stages, namely, pre-production, production, and post-production.

Keywords: *2D cartoon film design, Indonesian legends, frame by frame technique.*

