

**PEMBUATAN ANIMASI 2D “RORO JONGGRANG” DENGAN
TEKNIK FRAME BY FRAME**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi *SI Informatika*



disusun oleh

ALIFIAN

19.11.2672

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

**PEMBUATAN ANIMASI 2D “RORO JONGGRANG” DENGAN
TEKNIK FRAME BY FRAME**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi (*Informatika*)



disusun oleh

ALIFIAN

19.11.2672

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

YOGYAKARTA

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN ANIMASI 2D “RORO JONGGRANG” DENGAN
TEKNIK FRAME BY FRAME**

yang disusun dan diajukan oleh

Alifian

19.11.2672

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 7 Februari @023

Dosen Pembimbing,



Moch Farid Fauzi, M.Kom

NIK. 190302284

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN ANIMASI 2D “RORO JONGGRANG” DENGAN TEKNIK
FRAME BY FRAME**

yang disusun dan diajukan oleh

Alifian

19.11.2672

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Februari 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

190302164 26-Mar-23

Moch Farid Fauzi, M.Kom
NIK. 190302284

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Februari 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Alifian
NIM : 19.11.2672

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBUATAN ANIMASI 2D “RORO JONGGRANG” DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME

Dosen Pembimbing: Moch Farid Fauzi, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian **SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 22 Februari 2023

Yang Menyatakan,



METERAL
TEMPEL
10000
67EBFAKX330088154

Alifian

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT atas berkat, rahmat dan hidayah Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan baik. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah berkontribusi baik secara langsung maupun tidak langsung, baik dalam penelitian maupun dalam penyusunan skripsi naskah. maka dari itu skripsi ini saya persembahkan untuk:

Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkatnya skripsi dapat dikerjakan dengan lancar.

Orang tua saya serta keluarga saya yang memberi dukungan, dan doa yang tiada henti selalu dipanjatkan oleh saudara-saudara saya.

Bapak Moch Farid Fauzi, M.Kom atas segala bantuan dan bimbingannya.

Teman-teman saya yang senantiasa membantu ketika saya mengalami kebingungan pada saat pengerjaan skripsi ini.

Kepada seorang wanita yang selalu menemani saya, yang bernama Lailla Shafia dan telah membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR ISTILAH	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
KATA PENGANTAR.....	xii
INTISARI	xiii
ABSTRACT	i
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur	5
2.2 Dasar Teori	12
2.2.2 Teknik Frame by frame.....	12
2.2.3 Cerita Rakyat	12
2.2.5 Multimedia.....	12
2.2.3 Aspek Multimedia.....	13
2.2.3.1 Teks.....	13
2.2.3.2 Gambar.....	13
2.2.3.3 Video.....	13
2.2.3.4 Animasi	14

BAB III METODE PENELITIAN	17
3.1 Objek Penelitian.....	17
3.1.1 Penjelasan Alur Penelitian	18
3.2 Analisa Kebutuhan Fungsional.....	19
3.3 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	19
3.4 Pra Produksi.....	21
3.4.1 Tema	21
3.4.2 Konsep	21
3.4.2.1 Referensi Karakter	22
3.4.3 Naskah.....	24
3.4.4 <i>Storyboard</i>	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	31
4.1 Implementasi.....	31
4.1.1 Pemaparan <i>Frame by Frame</i>	31
4.2 Produksi	31
4.2.3 Pembuatan Karakter.....	32
4.2.4 <i>Background</i> (Latar).....	33
4.2.5 Pembuatan Animasi	34
4.2.6 Perekaman Suara dan <i>Editing</i> suara.....	43
4.2.7 Editing.....	43
4.3 Pasca Produksi	44
4.4 Penayangan Film Animasi	53
BAB V PENUTUP.....	54
5.1 Kesimpulan	54
5.2 Saran	54
REFERENSI.....	56
LAMPIRAN.....	59
Lampiran 1 Link Youtube:.....	59
Lampiran 2 Hasil Kuisisioner Praktisi Multimedia:.....	59
Lampiran 3 Hasil Kuisisioner User:	59
Lampiran 4 Buku Reverensi:	60

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	7
Tabel 2.1 Lanjutan	8
Tabel 3.1 Spesifikasi <i>Hardware</i>	19
Tabel 3.2 Software	20
Tabel 3.3 Storyboard	27
Tabel 3.3 Lanjutan	28
Tabel 4.1 Hasil Kuisisioner Pengujian pada Audience	46
Tabel 4.2 Hasil Kuisisioner Pengujian pada ahli Multimedia	49

DAFTAR ISTILAH

Frame by frame

Teknik animasi

Software

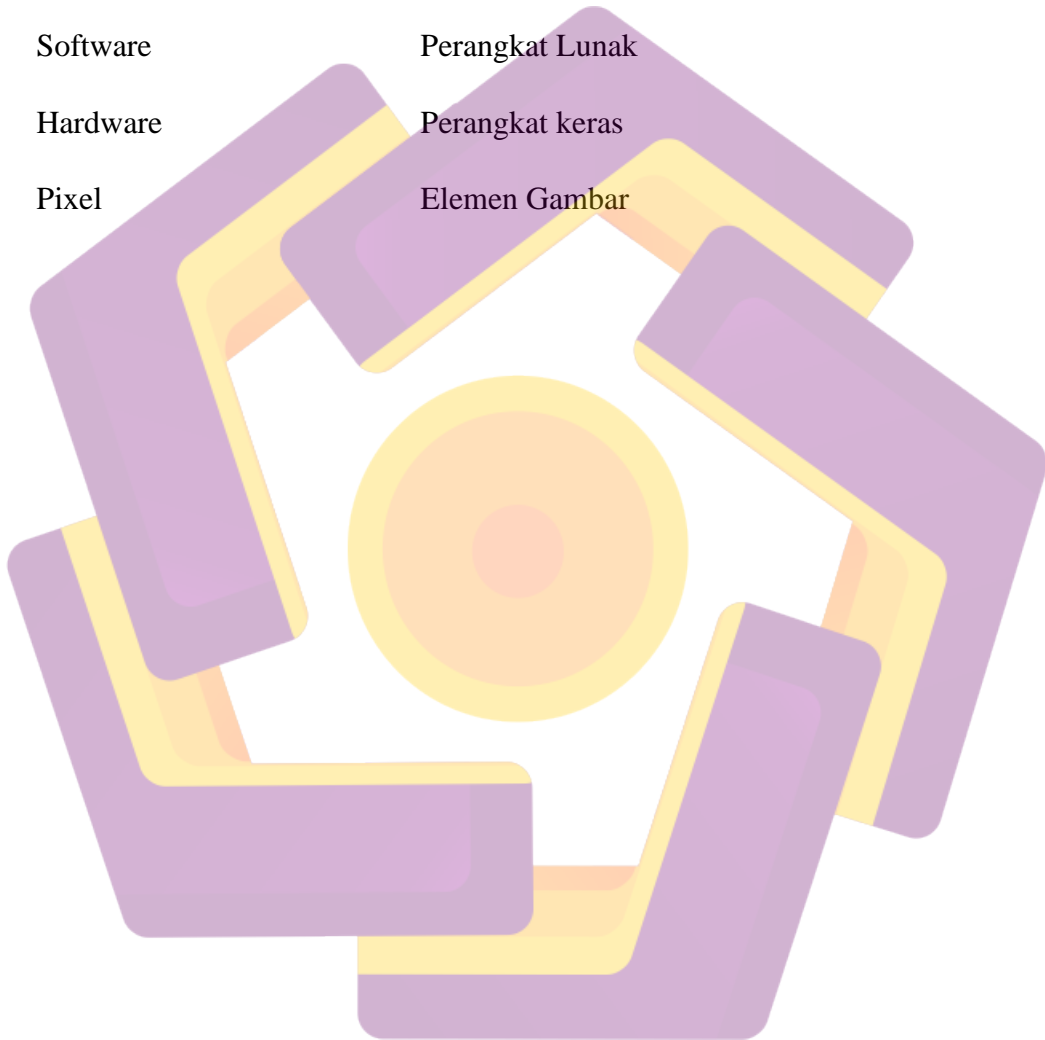
Perangkat Lunak

Hardware

Perangkat keras

Pixel

Elemen Gambar

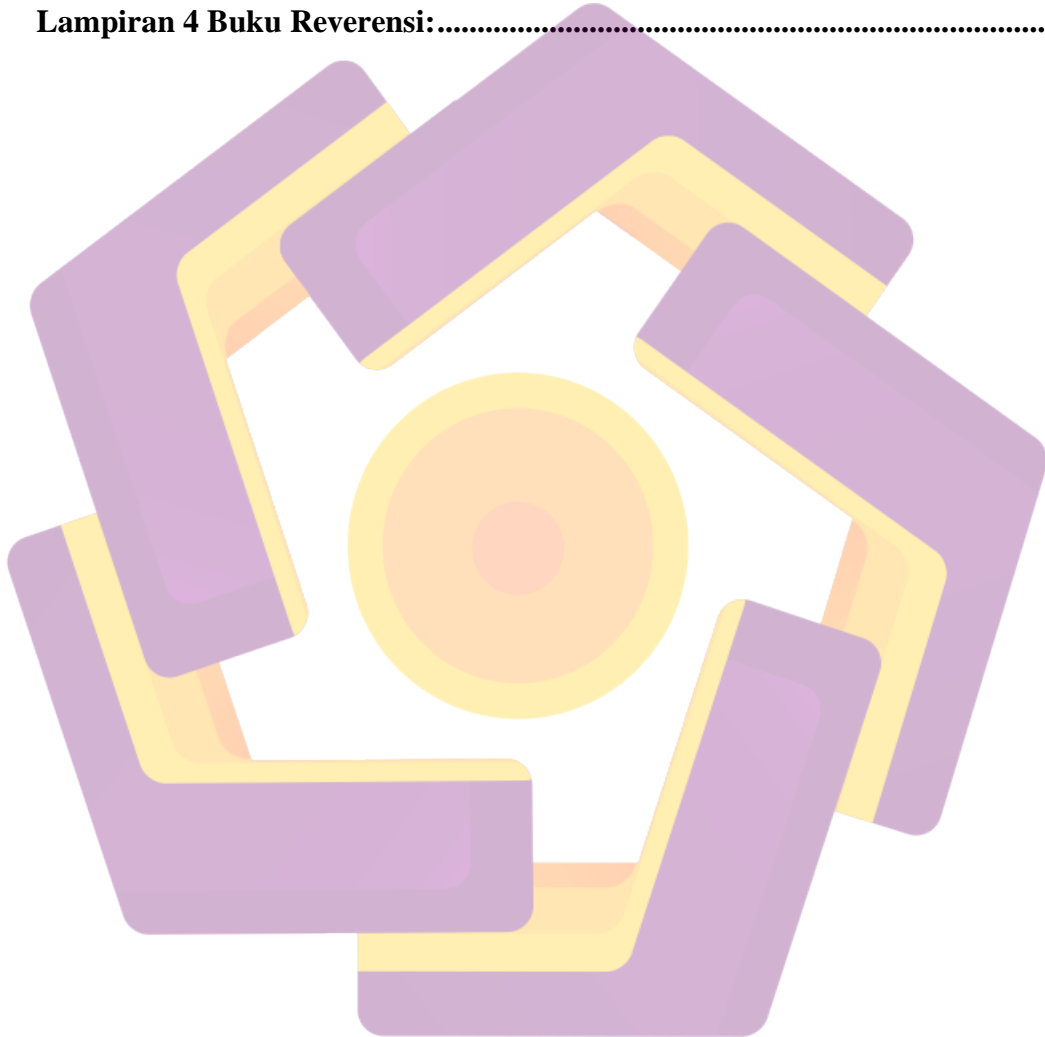


DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.2 Referensi Karakter Roro Jonggrang	22
Gambar 3.3 Referensi Karakter Prabu Boko	22
Gambar 3.5 Referensi Karakter Bandung Bondowoso	23
Gambar 4.1 Pembuatan Karakter Roro Jonggrang.....	32
Gambar 4.2 Pembuatan Karakter Bandung Bondowoso.....	32
Gambar 4.3 Pembuatan Karakter Raja Boko.....	33
Gambar 4.4 <i>Background</i> hutan untuk <i>ending</i>	33
Gambar 4.5 <i>Background</i> Ruang Kerajaan	34
Gambar 4.6 <i>Background landscape</i> Hutan	34
Gambar 4.7 Proses animasi <i>scene 1 cut 1</i>	35
Gambar 4.8 Proses animasi <i>scene 2</i>	36
Gambar 4.9 Proses animasi <i>scene 3</i>	36
Gambar 4.10 Proses animasi <i>scene 4</i>	38
Gambar 4.11 Proses animasi <i>scene 5 (Fight Scene)</i>	39
Gambar 4.12 Proses animasi <i>scene 6</i>	39
Gambar 4.13 Proses animasi <i>scene 7</i>	40
Gambar 4.14 Proses animasi <i>Scene 8</i>	40
Gambar 4.15 Proses animasi <i>scene 9</i>	41
Gambar 4.16 Proses animasi <i>scene 10</i>	41
Gambar 4.17 Proses animasi <i>scene 11</i>	42
Gambar 4.18 Proses perekaman audio	43
Gambar 4.19 Proses <i>editing</i>	43
Gambar 4.20 Kuisisioner <i>audience</i>	44
Gambar 4.21 Kuisisioner ahli Multimedia.....	45
Gambar 4.22 Penayangan melalui platform <i>YouTube</i>	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Link Youtube:	59
Lampiran 2 Hasil Kuisisioner Praktisi Multimedia:.....	59
Lampiran 3 Hasil Kuisisioner User:	59
Lampiran 4 Buku Reverensi:.....	60



KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan petunjuk dan kekuatan sehingga penulis dapat menuntut ilmu dan menyelesaikan laporan Skripsi ini. Dengan selesainya penyusunan Laporan Skripsi ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang selalu memberikan Rahmat, Taufiq, serta Hidayah Nya kepada kita semua.
2. Rasulullah SAW sebagai Suri Tauladan Umat Manusia.
3. Kedua orang tua saya yang telah memberikan kasih sayang perhatian serta kesabaran dalam mendidik saya.

Penulis menyadari bahwa laporan Skripsi ini tidak lepas dari segala kekurangan, sehingga diharapkan saran dan kritik yang membangun. Untuk itu penulis meminta maaf atas segala kekurangan

Yogyakarta, 12 November 2022

ALIFIAN

INTISARI

Kartun dengan berbagai judul kini dibuat dan disiarkan di televisi. Kartun memiliki plot yang berbeda tergantung pada proses atau sutradaranya, tetapi semuanya memiliki tujuan yaitu menyampaikan pesan sebuah film kepada masyarakat tentang maknanya. Perkembangan teknologi maju dengan pesat, salah satunya adalah bidang multimedia. Pembuatan animasi ini sebagai media pembelajaran, sosialisasi dan hiburan yang lebih menarik dan dapat mudah di terima oleh masyarakat luas. Tugas akhir dengan judul “PEMBUATAN ANIMASI 2D RORO JONGGRANG DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME” dibuat dengan tujuan membuat film animasi yang mampu di terima oleh masyarakat luas yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran tentang cerita rakyat yang ada di Indonesia.

Kata kunci: Multimedia, Animasi, Teknologi

ABSTRACT

Cartoons with various titles are now created and broadcast on television. Cartoons have different plots depending on the process or the director, but they all have the goal of conveying the message of a film to the public about its meaning. The development of technology is advancing rapidly, one of which is the field of multimedia. The making of this animation as a medium of learning, socialization and entertainment that is more interesting and can be accepted by the wider community. The final project with the title "MAKING 2D RORO JONGGRANG ANIMATION WITH FRAME BY FRAME TECHNIQUE" was made with the aim of making an animated film that can be accepted by the wider community that can be used as a learning medium about folklore in Indonesia.

Keyword: *Multimedia, Animation, Technology*

