

**PENERAPAN DIGITAL COLORING PADA ANIMASI  
PENDEK 2D “RORO JONGGRANG”**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi S1 Informatika



disusun oleh

**BAGUS KURNIAWAN**

**19.11.2686**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**PENERAPAN DIGITAL COLORING PADA ANIMASI  
PENDEK 2D “RORO JONGGRANG”**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi S1 Informatika



disusun oleh

**BAGUS KURNIAWAN**

**19.11.2686**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PENERAPAN DIGITAL COLORING PADA ANIMASI  
PENDEK 2D “RORO JONGGRANG”**

yang disusun dan diajukan oleh

**BAGUS KURNIAWAN**

**19.11.2686**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 9 Februari 2023

**Dosen Pembimbing,**



**Mei P Kurniawan, M.Kom**

**NIK. 190302187**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PENERAPAN DIGITAL COLORING PADA ANIMASI**  
**PENDEK 2D “RORO JONGGRANG”**

yang disusun dan diajukan oleh

**BAGUS KURNIAWAN**

**19.11.2686**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 28 Februari 2023

<b>Nama Penguji</b>	<b>Susunan Dewan Penguji</b>	<b>Tanda Tangan</b>
<b><u>Bayu Setiaji, M.Kom</u></b> NIK. 190302216		
<b><u>Bernadhed, M.Kom</u></b> NIK. 190302243		
<b><u>Mei P Kurniawan, M.Kom</u></b> NIK. 190302187		

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 28 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 : BAGUS KURNIAWAN  
NIM : 19.11.2686

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Penerapan Digital Coloring Pada Animasi Pendek 2D “Roro Jonggrang”**

Dosen Pembimbing : Mei P Kurniawan, 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, 28 Februari 2023

Yang Menyatakan,



Bagus Kurniawan

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT atas berkat, rahmat dan hidayah-Nya, tidak lupa Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan baik dan tepat waktu. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak – pihak yang berkontribusi baik pada penelitian dan penyusunan naskah ini, baik secara langsung maupun tidak langsung. Maka dari itu skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Allah SWT karena atas berkatnya skripsi ini dapat dikerjakan dengan lancar.
2. Nabi Muhammad SAW karena atas berkatnya skripsi ini bisa selesai dengan tepat waktu.
3. Orang tua dan juga keluarga penulis yang telah memberi dukungan, dan doa yang tiada henti dipanjatkan.
4. Teman – teman saya yang senantiasa membantu dan memberi dukungan ketika penulis mengalami kesulitan.

Semoga Allah SWT memberikan sebaik – baiknya balasan kepada orang – orang yang telah membantu penulis. Aamiin.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, tidak lupa shalawat serta salam selalu tucurahkan kepada Nabi Besar Muhammad S.A.W, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan topik penelitian “Penerapan Digital Coloring Pada Animasi Pendek 2D “Roro Jonggrang”” ini sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan program S-1 Informatika. Di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini, terutama kepada:

1. Teristimewa kepada Orang tua saya Bapak Tugimanto dan Ibu Menik serta seluruh keluarga besar yang telah banyak memberikan dukungan moral dan material.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
3. Bapak Hanif Al Fatta.S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta
4. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku Pembimbing Tugas Akhir Skripsi.
5. Seluruh Dosen dan Staff Jurusan Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta
6. Dan semua pihak yang telah memberi dukungan kepada saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan ini yang jauh dari sempurna, baik dari segi penyusunan, bahasa, ataupun penulisannya. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun.

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih dan semoga Skripsi ini bermanfaat bagi yang membaca, terutama untuk penulis sendiri.

Yogyakarta, 28 Februari 2023

Penulis

## INTISARI

Dalam era modern ini film kartun sangat banyak diminati masyarakat, dimulai dari kalangan anak – anak hingga kalangan dewasa hampir semuanya menyukai film animasi. Di Indonesia sendiri film kartun sedang marak – maraknya. Banyak studio di Indonesia yang mulai membuat film kartunnya sendiri, seperti adit sopo jarwo, kiko, dll.

Film animasi sangat diminati masyarakat karena bisa memberikan hiburan kepada mereka, dan juga beberapa bisa memberikan pesan moral dan filosofi tertentu. Film animasi dibedakan menjadi 2 yaitu animasi 2D dan animasi 3D. dalam kesempatan ini saya ingin membahas tentang penerapan coloring pada animasi pendek 2D “Roro Jonggrang”.

Dalam coloring animasi ini saya memakai berbagai metode yang berbeda, berbagai metode ini akan saya bandingkan mana yang lebih unggul dan kekurangannya dalam situasi yang berbeda pula. Didalam coloring ini harus memperhatikan pula datangnya arah cahaya dengan cara memberi warna gelap dan terang pada gambar yang ingin diberi warna. Kesimpulan yang bisa diambil dari penerapan coloring animasi pendek 2D “Roro Jonggrang” ini bahwa penerapan coloring yang benar bisa membuat suasana dan karakter dari animasinya terlihat lebih hidup dan nyata.

**Kata kunci:** Animasi 2D, Pewarnaan, Kartun

## ABSTRACT

*In this modern era, cartoons are very much in demand by the public, starting from children to adults, almost all of them like animated films. In Indonesia alone, cartoon films are booming. Many studios in Indonesia have started making their own cartoon films, such as Adit Sopo Jarwo, Kiko, etc.*

*Animated films are in great demand by the public because they can provide entertainment for them, and also some can provide certain moral and philosophical messages. Animated films are divided into 2, namely 2D animation and 3D animation. on this occasion I want to discuss about the application of coloring in the short 2D animation "Roro Jonggrang".*

*In this coloring animation, I use a variety of different methods, I will compare these methods which are superior and which they lack in different situations. In this coloring, you must also pay attention to the direction of the light by giving dark and light colors to the image you want to color. The conclusion that can be drawn from the application of coloring the short 2D animation "Roro Jonggrang" is that the correct application of coloring can make the atmosphere and characters of the animation look more alive and real.*

**Keyword:** Animation 2D, Coloring, Cartoon