

**ANALISIS DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D DENGAN TEKNIK CEL  
MENGANGKAT SEJARAH “KAROMAH SYEKH JANGKUNG LANDOH “  
SEBAGAI MEDIA CERITA RAKYAT**

**SKRIPSI**



**disusun oleh  
ARIA WANGSA BIMANTARA  
18.82.0519**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**ANALISIS DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D DENGAN TEKNIK CEL  
MENGANGKAT SEJARAH “KAROMAH SYEKH JANGKUNG LANDOH “  
SEBAGAI MEDIA CERITA RAKYAT**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Teknologi Informasi



**disusun oleh  
ARIA WANGSA BIMANTARA  
18.82.0519**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D DENGAN TEKNIK CEL  
MENGANGKAT SEJARAH “KAROMAH SYEKH JANGKUNG  
LANDOH “ SEBAGAI MEDIA CERITA RAKYAT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Aria Wangsa Bimantara**

**18.82.0519**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 21 Februari 2023

**Dosen Pembimbing,**



**Bernadhead M. Kom.**

**NIK. 190302243**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D DENGAN TEKNIK CEL  
MENGANGKAT SEJARAH “KAROMAH SYEKH JANGKUNG  
LANDOH “ SEBAGAI MEDIA CERITA RAKYAT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh  
**Aria Wangsa Bimantara**  
**18.82.0519**  
telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 21 februari 2023

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Theopilus Bayu Sasongko, S.Kom, M.Eng**  
**NIK. 190302375**



**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**  
**NIK. 190302164**



**Bernadhed M. Kom**  
**NIK. 190302243**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 21 Februari 2023

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Hanif Al Fatta M. Kom**

**NIK. 190302038**

## 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 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 3 Mei 2023



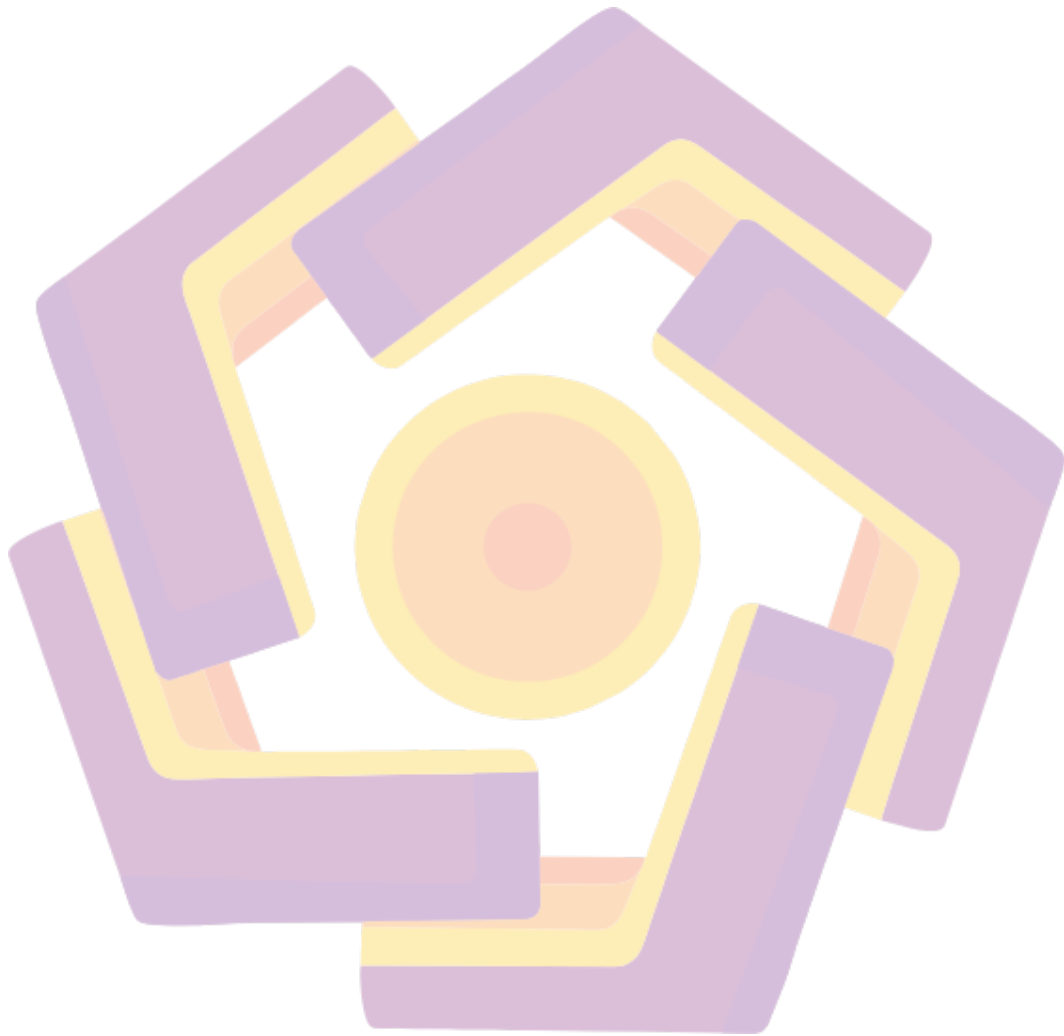
Aria Wangsa Bimantara

18.82.0519

## MOTTO

”No 1 adalah Hasil”

-Aria Wangsa Bimantara-



## PERSEMBAHAN

Puji syukur yang selalu penulis haturkan kepada Allah SWT, berkat rahmat dan kesempatan yang telah diberikan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Analisis dan Pembuatan film Animasi 2D dengan teknik cel mengangkat sejarah ”Karomah Syekh Jangkung Landoh” sebagai media cerita rakyat”. Ketika proses penulisan skripsi ini, penulis mendapatkan banyak bantuan dan dukungan, dengan rasa syukur dan bahagia penulis mempersembahkan skripsi ini kepada :

1. Allah SWT yang memberikan saya kesempatan dan rahmat-Nya baik berupa kesehatan , waktu, dan rezeki sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Kedua orang tua dan saudara saya yang selalu memberi dukungan berupa doa kepada saya.
3. Bapak Benadhed, M. Kom selaku dosen pembimbingan skripsi saya, terima kasih telah membimbing dan membantu penulis dalam pengerjaan skripsi ini.
4. Kekasih saya Vika Taniya dan teman-teman saya Haikal, Dimas, Cutek, Surkon, Andika, Husain, Khabib, Arga, Deny, Zaen dan masih banyak lagi.
5. Keluarga besar SMK Tunas Harapan Pati.

Terima kasih atas ilmu yang telah diajarkan kepada penulis selama ini.

Tanpa bantuan dan dukungan dari Allah SWT, keluarga, dan dosen pembimbing, penulis tidak akan bisa menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, dengan penuh rasa syukur, penulis ingin mengungkapkan terima kasih kepada mereka yang telah membantu dan mendukung penulis selama proses pengerjaan skripsi ini. Semoga apa yang telah penulis capai ini bisa bermanfaat bagi banyak orang dan membawa kebaikan bagi kehidupan penulis dan orang lain.

## DAFTAR ISI

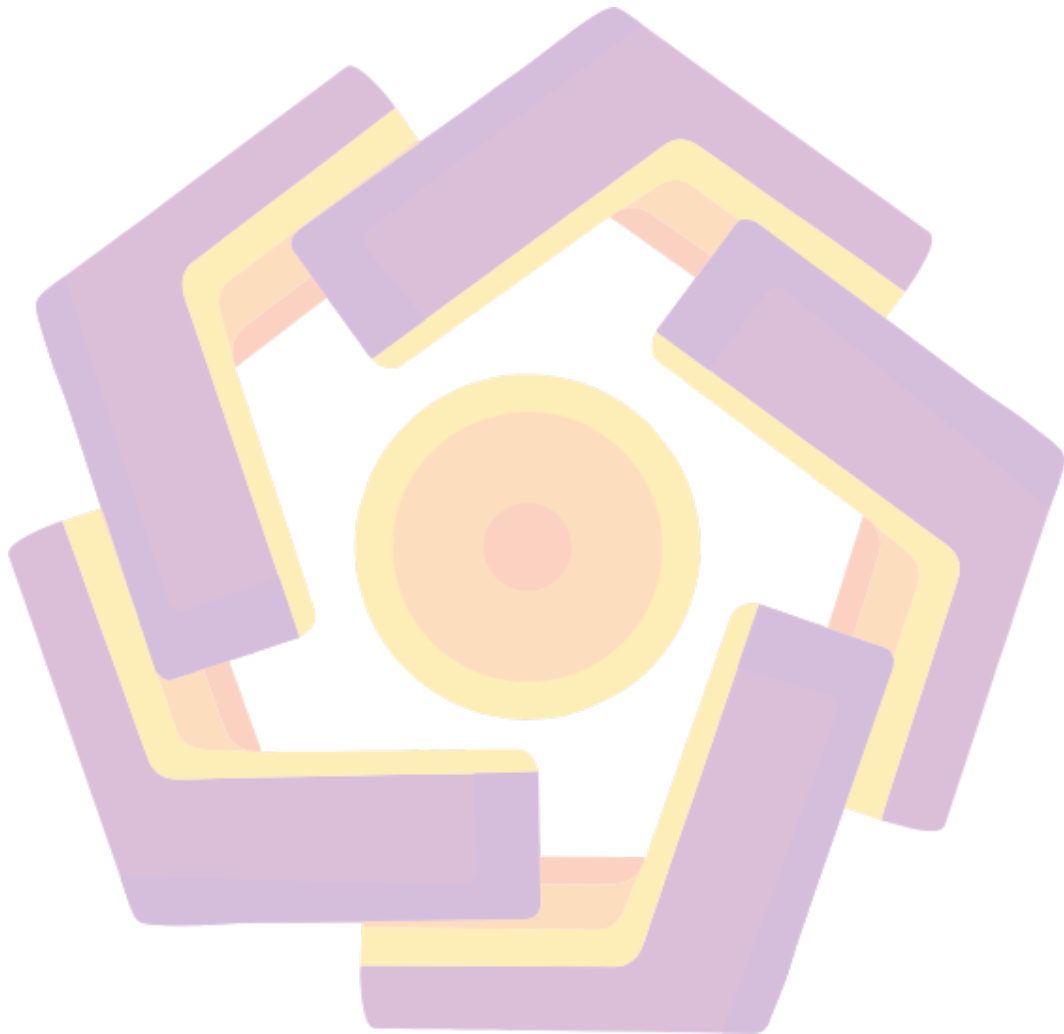
PENGESAHAN .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PERNYATAAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iii
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiv
INTISARI .....	xv
ABSTRACT .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	5
1.5.1 Bagi Amikom .....	5
1.5.2 Bagi penulis .....	5
1.5.3 Bagi Pembaca .....	6
1.5.4 Bagi Objek Penelitian .....	6



1.6	Metode Penelitian.....	6
1.6.1	Metode Pengumpulan Data.....	7
1.6.2	Metode Analisis .....	8
1.6.3	Metode Perancangan.....	9
1.7	Sistematika Penulisan.....	10
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>		<b>13</b>
2.1.1	Tinjauan Pustaka.....	13
2.1.2	Pengertian Cerita Rakyat .....	17
2.2.1	Jenis-jenis Cerita Rakyat.....	18
2.2.2	Cerita Rakyat Karomah Syekh Jangkung Landoh.....	19
2.2.3	Definisi Animasi.....	21
2.2.4	Jenis-jenis Animasi .....	22
2.2.5	Prinsip Animasi.....	26
2.3	Proses Produksi Animasi.....	36
2.3.1	Pra Produksi .....	36
2.3.2	Produksi .....	39
2.3.3	Pasca Produksi .....	41
2.4	Evaluasi .....	42
2.4.1	Perhitungan Kuisisioner (Skala <i>Likert</i> ).....	42
2.4.2	Menentukan <i>Interval</i> .....	43
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>		<b>46</b>
3.1	Gambaran Umum Penelitian.....	46
3.1.1	Ide Cerita dan Konsep.....	47
3.1.2	Pengumpulan Data/ Referensi.....	47
3.1.3	Analisa Kebutuhan.....	47
3.1.4	Pra Produksi .....	47
3.1.5	Produksi .....	47
3.1.6	Pasca Produksi .....	48
3.1.7	Pengumpulan Data Kuisisioner .....	48
3.1.8	Evaluasi.....	48

3.2	Pengumpulan Data .....	48
3.2.1	Referensi .....	49
3.2.2	Ide Cerita.....	53
3.2.3	Konsep Teknik Pembuatan .....	54
3.2.4	Analisa .....	54
3.2.5	Analisa Kebutuhan Fungsional .....	54
3.2.6	Analisa Kebutuhan Non Fungsional .....	55
3.3	Pra Produksi .....	58
3.3.1	Ide .....	59
3.3.2	Logline .....	59
3.3.3	Tema .....	59
3.3.4	Desain Karakter.....	59
3.3.4	Color Node.....	62
3.3.5	<i>Script</i> atau Naskah .....	62
3.3.6	Perancangan <i>Storyboard</i> .....	67
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....		86
4.1	Produksi.....	86
4.1.1	Key Animation.....	86
4.1.2	In Between .....	88
4.1.3	Background .....	88
4.1.4	Cel .....	90
4.2	Pasca Produksi.....	93
4.2.1	Compositing .....	93
4.2.2	Drawing.....	98
4.2.3	Editing.....	100
4.2.4	Rendering .....	105
4.3	Testing .....	107
4.3.1	Pengujian Alpha.....	107
4.3.2	Pengujian Beta .....	109
BAB V PENUTUP .....		116

5.1 Kesimpulan.....	116
5.2 Saran.....	117
DAFTAR PUSTAKA .....	118
LAMPIRAN.....	121

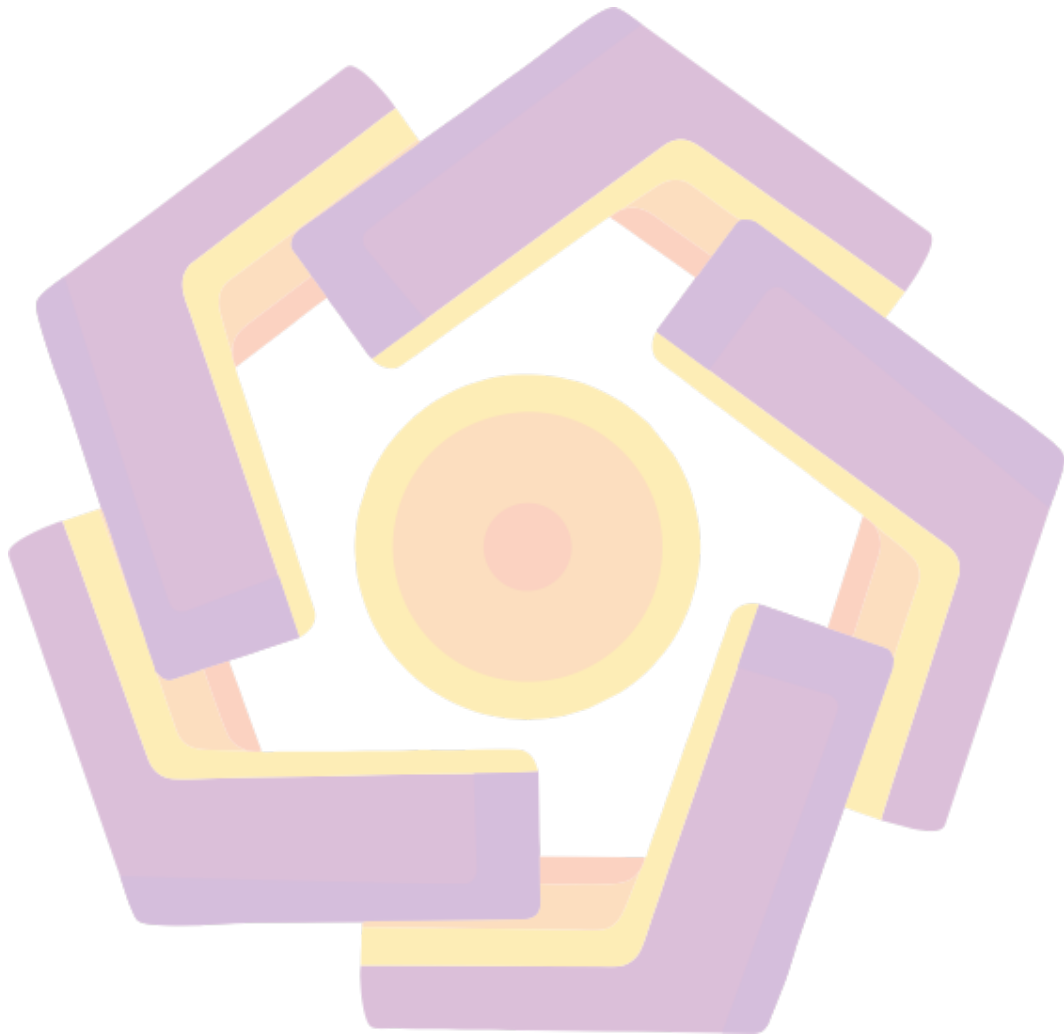


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Animasi Klasik.....	23
Gambar 2. 2 Animasi Boneka “ <i>Shaun the Sheep</i> ” .....	24
Gambar 2. 3 Animasi 2D “ <i>Boruto</i> ” .....	25
Gambar 2. 4 Animasi 3D “ <i>Toy Story</i> ” .....	25
Gambar 2. 5 <i>Squash and Stretch</i> .....	27
Gambar 2. 6 <i>Anticipation</i> .....	27
Gambar 2. 7 <i>Staging</i> .....	28
Gambar 2. 8 <i>Straight Ahead Action</i> .....	29
Gambar 2. 9 <i>Pose to Pose</i> .....	29
Gambar 2. 10 <i>Follow through</i> .....	30
Gambar 2. 11 <i>Overlapping Action</i> .....	30
Gambar 2. 12 <i>Slow In dan Slow Out</i> .....	31
Gambar 2. 13 <i>Arcs</i> .....	32
Gambar 2. 14 <i>Secondary Action</i> .....	32
Gambar 2. 15 <i>Timing</i> .....	33
Gambar 2. 16 <i>Solid Drawing</i> .....	34
Gambar 2. 17 <i>Appeal</i> .....	35
Gambar 2. 18 <i>Exaggeration</i> .....	36
Gambar 2. 19 Perkembangan Karakter Utama Naruto .....	38
Gambar 2. 20 Contoh <i>Storyboard</i> .....	39
Gambar 3. 1 <i>Battel Of Surabaya</i> .....	50
Gambar 3. 2 Potongan Adegan <i>Battel Of Surabaya</i> .....	51
Gambar 3. 3 <i>Nusa</i> .....	52
Gambar 3. 4 Potongan Adegan <i>Battel Of Surabaya</i> .....	53
Gambar 3. 5 Gambar refensi dari film <i>Ketoprak Syekh Jangkung Landoh</i> .....	60
Gambar 3. 6 <i>Saridin</i> .....	61
Gambar 3. 7 <i>Palette Warna</i> .....	62

Gambar 4. 1 Hasil Scene Gambar Manual.....	86
Gambar 4. 2 Hasil Scene Gambar Manual Setelah Tracing .....	87
Gambar 4. 3 Hasil Pewarnaan Gambar Karakter Syekh Jangkung Landoh .....	87
Gambar 4. 4 In Between Gerakan Tangan.....	88
Gambar 4. 5 Setting New Layer.....	89
Gambar 4. 6 Pembuatan Background Scene suasana alam.....	89
Gambar 4. 7 Konsep animasi Teknik cel .....	90
Gambar 4. 8 Proses dipindai atau difoto gambar per cel .....	91
Gambar 4. 9 Penggunaan tehnik cel dalam animasi .....	93
Gambar 4. 10 Pilih New Composition.....	94
Gambar 4. 11 Import file pada adobe after effects .....	95
Gambar 4. 12 Import semua file yang di butuhkan pada adobe after effects .....	95
Gambar 4. 13 Layer Karakter dan Background pada adobe after effects .....	96
Gambar 4. 14 Proses Export Movie pada Adobe After Effect.....	96
Gambar 4. 15 Proses mengganti output module. ....	97
Gambar 4. 16 Proses mengganti output module. ....	97
Gambar 4. 17 Proses Export Movie pada Adobe After Effects. ....	98
Gambar 4. 18 Setting Layar Kerja Adobe Photoshop CC .....	98
Gambar 4. 19 Menampilkan Pembuatan Gambar.....	99
Gambar 4. 20 Menampilkan Hasil Coloring.....	99
Gambar 4. 21 Menampilkan Cara Menyimpan Hasil Perancangan.....	100
Gambar 4. 22 New Project Adobe Premiere.....	101
Gambar 4. 23 Mengatur sequence Adobe Premiere .....	101
Gambar 4. 24 Import.....	102
Gambar 4. 25 Import File.....	102
Gambar 4. 26 menampilkan editing di adobe premiere .....	103
Gambar 4. 27 Import narasi .....	103
Gambar 4. 28 menampilkan pengaturan tata letak narasi .....	104
Gambar 4. 29 Import backsound.....	104

Gambar 4. 30 menampilkan drag backsound..... 105  
Gambar 4. 31 Proses Export Video..... 106  
Gambar 4. 32 Render Setting..... 106  
Gambar 4. 33 Proses Rendering..... 107



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian .....	15
Tabel 2. 2 Contoh Pengkategorian Skor Jawaban.....	44
Tabel 2. 3 Contoh Pengkategorian Skor Jawaban Dengan 2 Pilihan.....	45
Tabel 3. 1 Kebutuhan Hardware .....	55
Tabel 3. 2 Kebutuhan <i>Software</i> .....	56
Tabel 3. 3 <i>Brainware</i> .....	58
Tabel 3. 4 Perancangan Storyboard .....	67
Tabel 4. 1 Tabel Pengujian Alpha.....	108
Tabel 4. 2 Tabel Pengujian Pada Aspek Multimedia.....	109
Tabel 4. 3 Hasil Penilaian Kuisisioner Aspek Multimedia.....	110
Tabel 4. 4 Tabel Pengujian Pada Aspek Informasi.....	112
Tabel 4. 5 Hasil Penilaian Kuisisioner Aspek Informasi.....	112
Tabel 4. 6 Pengkategorian Skor Kuesioner.....	115
Tabel 4. 7 Persentase Skor Jawaban Kuesioner.....	115

## INTISARI

Film animasi yang menceritakan sejarah asal Indonesia kurang begitu dikenal. Film yang berisi tentang cerita rakyat mulai tergusur dengan cerita-cerita dari negara lain. Pemakaian animasi sebagai media informasi dapat membangkitkan minat dan rangsangan masyarakat untuk menjaga dan melestarikan budaya dan peninggalan sejarah pada masa lampau, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh baik terhadap masyarakat setempat. Berdasarkan hasil wawancara dengan juru kunci makam syekh jangkung landoh, animasi 2D sangat di butuhkan sebagai media informasi untuk masyarakat dan wisatawan. Selain untuk mengenalkan animasi 2D, penyajian dalam bentuk animasi dapat menambah minat masyarakat untuk mengali dan mengulas kembali sejarah cerita rakyat yang pernah berkembang di Indonesia.

Dari informasi di atas penulis mencoba mengusulkan adanya pembuatan video animasi 2D sebagai media informasi dengan menggunakan teknik Cel. Teknik Cel merupakan teknik pembuatan film animasi yang menggunakan lembaran-lembaran yang membentuk frame animasi tunggal. Kelebihan teknik cel yaitu mampu menyajikan informasi secara padat dan ilustratif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis melihat peluang untuk membuat video animasi 2D cerita rakyat "Karomah Syekh Jangkung Landoh". Pesan yang ingin ditujukan terkhusus untuk masyarakat pada umumnya. Maka penelitian ini berjudul "Analisis dan Pembuatan film Animasi 2D dengan teknik cel mengangkat sejarah "Karomah Syekh Jangkung Landoh" sebagai media cerita rakyat" menambah wawasan serta dapat digunakan untuk suri tauladan yang baik untuk masyarakat pada umumnya. Data dalam cerita sejarah Syekh jangkung di dapat dalam buku yang berjudul Syaikh Jangkung Landoh: Jejak Nasionalis & Religius [Amirul Ulum 2016].

**Kata Kunci:** Sejarah, Media Informasi, Syekh Jangkung Landoh, Masyarakat, Cel.



## ABSTRACT

Animated films that tell the history of Indonesian origin are less well known. Films containing folk tales began to be displaced by stories from other countries. The use of animation as a medium of information can arouse public interest and stimulation to maintain and preserve the culture and historical heritage of the past, and even bring good influences to the local community. Based on the results of interviews with the caretaker of the tomb of Sheikh Tall Landoh, 2D animation is needed as a medium of information for the public and tourists. In addition to introducing 2D animation, presentation in the form of animation can increase public interest in exploring and reviewing the history of folklore that has developed in Indonesia.

From the information above, the author tries to propose the creation of 2D animated videos as a medium of information using the Cel technique. The Cel technique is an animation film-making technique that uses sheets to form a single animation frame. The advantage of the cel technique is that it is able to present information in a dense and illustrative manner.

Based on this background, the author sees an opportunity to make a 2D animated video of the folklore "Karamah Syekh Jangkung Landoh". Messages that want to be addressed specifically to society in general. So this research entitled "Analysis and making of 2D animated films with cel technique raises the history of "Karomah Syekh Jangkung Landoh" as a folklore medium" adds insight and can be used as a good role model for society in general. The data in the historical story of the tall Sheikh can be found in a book entitled Shaykh Jangkung Landoh: Nationalist & Religious Footsteps [Amirul Ulum 2016].

**Keywords:** History, Information Media, Sheikh Jangkung Landoh, Society, Cel.