

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D**

**“ RORO JONGGRANG”**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Apristiajun Anisapuri**

**13.11.6818**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D**

**“ RORO JONGGRANG”**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana

Pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Apristiajun Anisapuri**

**13.11.6818**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D  
"RORO JONGGRANG"**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Apristiajun Anisapuri**  
**13.11.6818**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 30 September 2016

**Dosen Pembimbing,**



**Tonny Hidavat, M.Kom**  
**NIK. 190302182**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D**

**“RORO JONGGRANG”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Apristiajun Anisapuri**

**13.11.6818**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal  
18 Februari 2020

**Susunan Dewan Penguji**

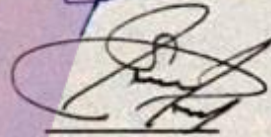
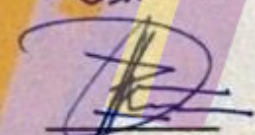
**Nama Penguji**

**Mei P. Kurniawan, M.Kom**  
**NIK. 190302187**

**Arifivanto Hadinegoro, S.Kom, MT**  
**NIK. 190302289**

**Tonny Hidayat, M.Kom**  
**NIK. 190302182**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 4 Maret 2020



**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Kusnawati, S.Si, MT**  
**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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 1 Maret 2020

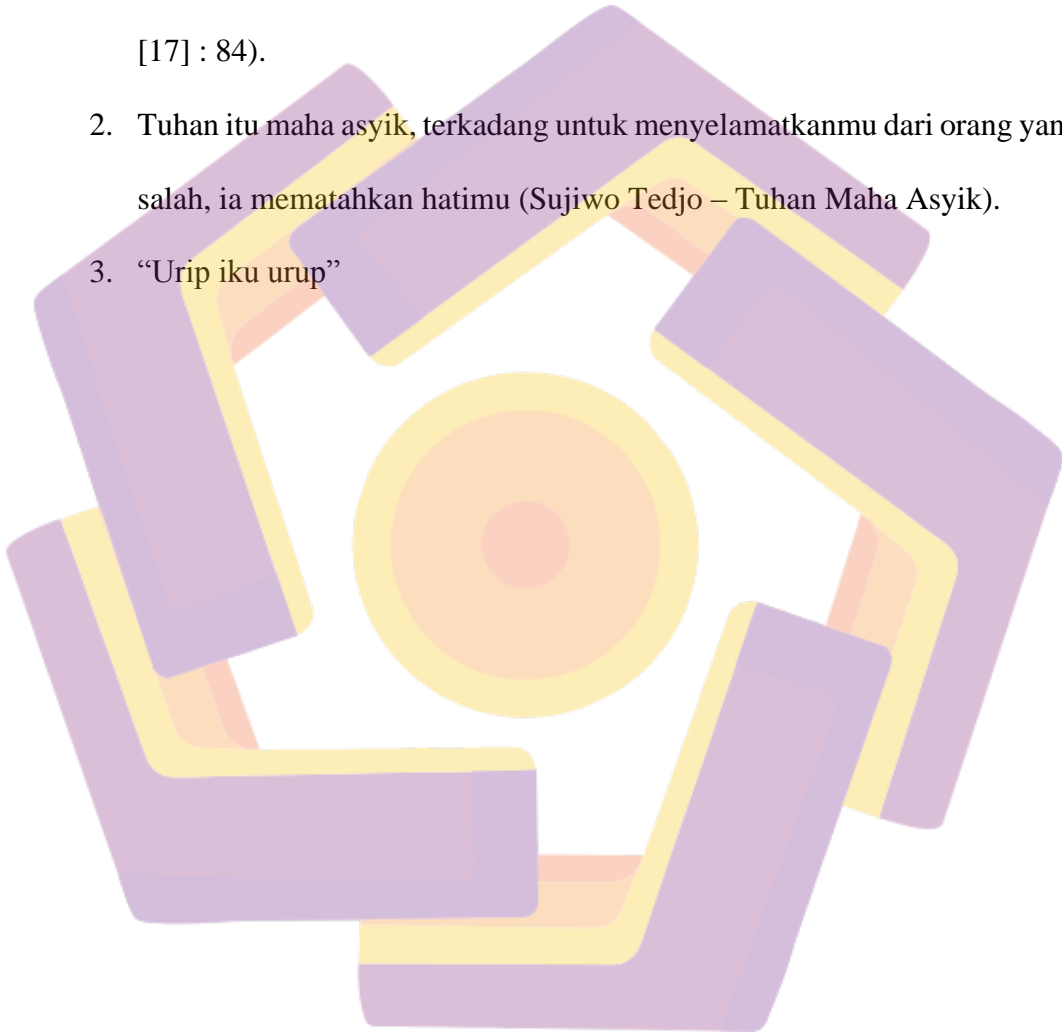


Apristiajun Anisapuri

NIM. 13.11.6818

## MOTTO

1. “Tiap-tiap orang berbuat menurut keadaannya masing-masing, Maka Tuhanmu lebih mengetahui siapa yang lebih benar jalannya” (QS. Al-Isrâ’ [17] : 84).
2. Tuhan itu maha asyik, terkadang untuk menyelamatkanmu dari orang yang salah, ia mematahkan hatimu (Sujiwo Tedjo – Tuhan Maha Asyik).
3. “Urip iku urup”



## PERSEMBAHAN

Terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa karena segala rahmat dan karunia-Nya, penulis masih bisa untuk menyelesaikan kewajibannya dalam pembuatan skripsi ini. Dan penulis bersyukur karena berada di dalam lingkungan yang selalu mendukung, men-support dan mendoakan segala sesuatu yang penulis lakukan, maka dari itu dengan segala kerendahan hati penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Orang tua asuh penulis yang selalu mendorong anaknya agar menjadi pribadi yang lebih baik lagi, selalu mendoakan dan mendukung walaupun jarang ada waktu untuk 'deep talk' karena kesibukan masing masing. Dan skripsi ini adalah kado untuk Ibu yang bulan Februari ini ulang tahun. Dan kado sebelum Bapak dan Ibu pergi menunaikan ibadah haji tahun ini. Terima kasih, untuk semua yang sudah di berikan kepada saya.
2. Bapak kandung penulis yang selalu mendukung dan mendoakan penulis walaupun jarak memisahkan, tetapi terima kasih atas semua yang telah diberikan kepada penulis. Penulis berjanji akan membuat bangga.
3. Arum Arininta, adik penulis yang selalu mengingatkan untuk menyelesaikan sripsi secepatnya.
4. Keluarga besar Prawiro Diharjo untuk doa, dukungan, semangat dan selalu mengingatkan untuk menyelesaikan kewajiban di perkuliahan ini.

5. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom sebagai dosen pembimbing yang telah memberi saran dan sabar membimbing sampai penulis selesai mengerjakan skripsi.
6. Khoirul Anwar dan Panjalu Lintang Permono yang telah baik dan sabar membantu dan memberikan kritik maupun saran untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Rheza Aditya Gradianto, Yanna Arya Putra, Arrauf Noor Ismail Kamal, dan Airlangga Aditama terima kasih selalu ada disaat penulis membutuhkan dalam suka maupun duka, terima kasih telah men-support penulis untuk menuntaskan pendidikan di perkuliahan ini.
8. Putri Permata Sari yang selalu mengerjakan bersama sama skripsinya, dan selesai bersamaan. Risqi Tri Palupi yang selalu menemani kami untuk mengerjakan skripsi di tempat favorit kami. Mari kita selesaikan skripsi ini bersamaan agar kita bisa membaca buku lagi dengan hati yang tenang tanpa terpikirkan kewajiban yang belum terselesaikan.
9. Nasabah BNI, Gisela Dara Ninggar, Revi Resty dan Tantri Marta Sari yang tak pernah lelah untuk mengingatkan akan tanggung jawab penulis terhadap skripsi ini walaupun jarak memisahkan kami semua. Terima kasih atas doa dan cinta yang kalian berikan kepada penulis.
10. Bella Antika Putri dan Njonja Besar yang selalu memotivasi untuk menyelesaikan skripsi.
11. Teman teman seksi Penataan Pertanahan BPN Bantul yang selalu mendoakan dan mendukung penulis.



12. Puffy, kucing kesayangan penulis yang selalu menemani penulis mengerjakan skripsi.

Terima kasih kepada yang telah disebut di atas maupun yang tidak yang sudah memberikan dukungan dan doanya kepada penulis, semoga kita semua selalu ada dalam lindungan Tuhan dan selalu diberikan kebahagiaan, kesehatan dan kesuksesan.



## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb.

Alhamdulillah, terima kasih penulis panjatkan puja dan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas nikmat, karunia dan berkatnya penyusunan skripsi penulis yang berjudul “PERANCANGAN FILM ANIMASI 2 D “RORO JONGGRANG”” dapat diselesaikan.

Penulis sadar bahwa dalam proses penyelesaian skripsi ini banyak sekali mengalami kendala. Namun berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak dan berkah dari Tuhan sehingga kendala yang ada tersebut dapat diatasi. Tanpa bantuan, bimbingan dan dorongan skripsi ini sulit terwujud.

Banyak pengalaman yang penulis dapatkan dalam proses menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu secara khusus penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof, Dr. M.Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang senantiasa dengan sabar memberikan bimbingan, dorongan dan arahan sehingga kendala yang ada dapat di atasi.
3. Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom selaku dosen wali di Universitas Amikom Yogyakarta.

4. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Ketua Program Studi S1 Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Semua dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan motivasi, semangat belajar dan telah memberikan ilmunya.
6. Keluarga besar kelas 13 S1 TI 02 yang telah melewati hari hari bersama dalam menimba ilmu, dan terima kasih atas memori indah yang telah diberikan selama ini.
7. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan moril maupun materiil, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Teriring doa penulis semoga kebaikan, motivasi, keikhlasan dan doa yang telah diberikan mendapat balasan dari Tuhan Yang Maha Esa.

Penulis sadar bahwa skripsi ini masih banyak kekurangannya, tetapi penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat untuk kita semua.

Yogyakarta, 1 Maret 2020

Penulis

## DAFTAR ISI

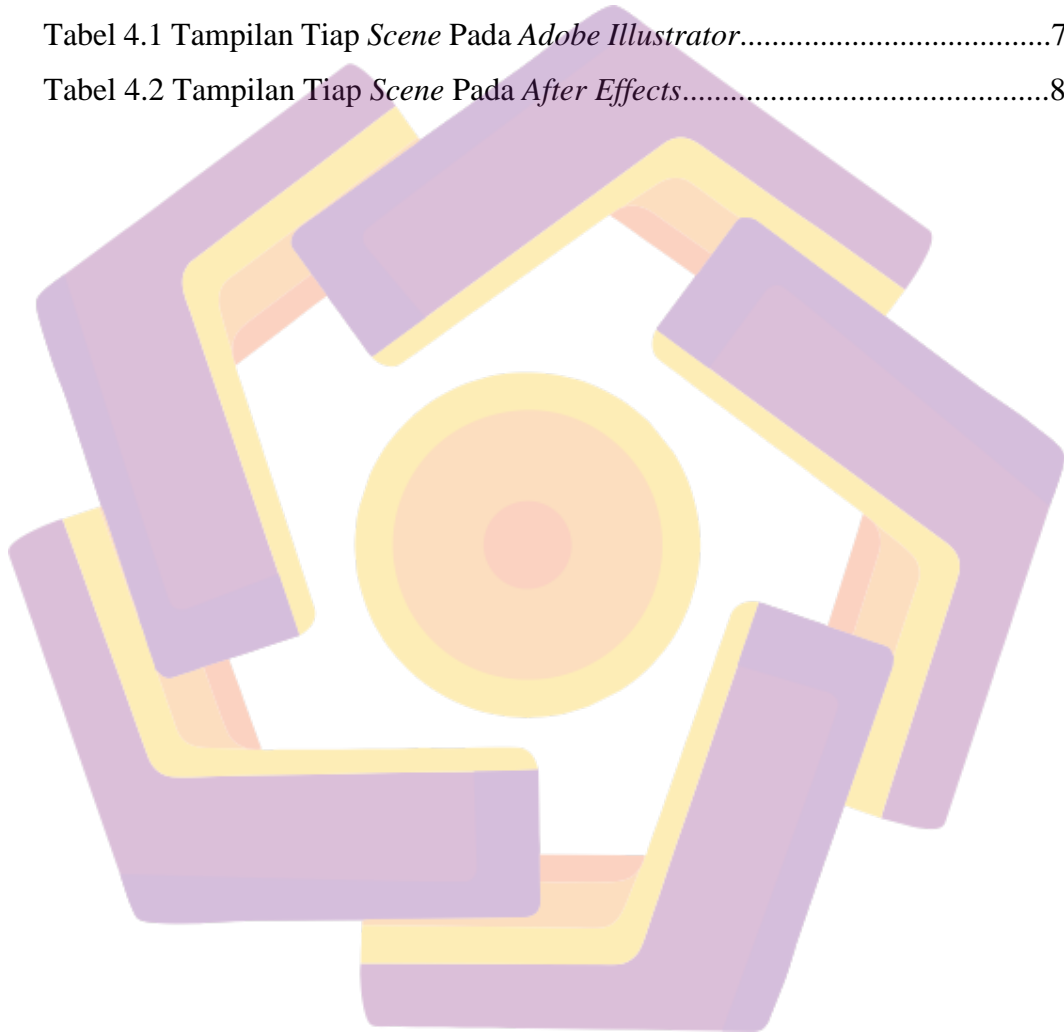
JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI.....	xvii
ABSTACT.....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Fungsi Penelitian.....	3
1.6 Manfaat Penelitian.....	4
1.7 Metode Penelitian.....	4
1.7.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.7.2 Metode Analisis data.....	5
1.7.3 Metode Perancangan Film Animasi.....	5
1.7.4 Metode pengembangan.....	6
1.7.5 Implementasi.....	6
1.7.6 Evaluasi.....	6
1.8 Sistematika Penulisan.....	7
<b>BAB II DASAR TEORI.....</b>	<b>8</b>
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Pengertian Film.....	9
2.1.1 Jenis Jenis Film.....	10

2.3	Pengertian Animasi .....	10
2.4	Prinsip Animasi.....	11
2.4.1	<i>Squash and Scretch</i> .....	12
2.4.2	<i>Anticipation</i> .....	12
2.4.3	<i>Staging</i> .....	12
2.4.4	<i>Straight-Ahead Action and Pose to Pose</i> .....	13
2.4.5	<i>Follow-Trough and Overlapping Action</i> .....	14
2.4.6	<i>Slow In – Slow Out</i> .....	14
2.4.7	<i>Arcs</i> .....	15
2.4.8	<i>Secondary Action</i> .....	15
2.4.9	<i>Timing</i> .....	16
2.4.10	<i>Exaggeration</i> .....	16
2.4.11	<i>Solid Drawing</i> .....	17
2.4.12	<i>Appeal</i> .....	17
2.5	Teknik Animasi.....	18
2.5.1	<i>Tweening</i> .....	18
2.5.2	<i>Stop Motion</i> .....	18
2.5.3	Animasi Komputer.....	18
2.5.4	<i>Animasi Frame by Frame (Tradisional)</i> .....	19
2.6	<i>Motion Graphics</i> .....	19
2.7	Elemen Motion Graphic.....	21
2.8	Karakteristik <i>Motion Graphic</i> .....	21
2.9	Definisi Gravis .....	22
2.10	Bitmap.....	22
2.11	Vektor .....	23
2.12	Proses Pembuatan Animasi .....	23
2.12.1	Pra Produksi .....	23
2.12.2	Produksi .....	30
2.12.3	Pasca Produksi .....	33
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>35</b>
3.1	Tinjauan Umum .....	35
3.2	Analisis Kebutuhan.....	37
3.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	37
3.2.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	38

3.3	Pra Produksi .....	41
3.3.1	Menentukan Ide Cerita .....	41
3.3.2	Menentukan Tema Film .....	41
3.3.3	Logline .....	41
3.3.4	Pembuatan Sinopsis .....	42
3.3.5	Pembuatan Diagram Scene .....	44
3.3.6	Perancangan Karakter .....	44
3.3.7	Pembuatan <i>Screen Play</i> .....	48
3.3.8	Pembuatan <i>Story Board</i> .....	54
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>62</b>
4.1	Pembahasan .....	62
4.1.1	Alur Produksi .....	62
4.1.2	Tahap Produksi .....	63
4.1.3	Pasca Produksi .....	77
4.2	Penerapan Prinsip Animasi .....	94
4.2.1	Teknik <i>Straight Ahead and Pose to Pose</i> .....	94
4.2.2	Teknik <i>Staging</i> .....	95
4.2.3	Teknik <i>Solid Drawing</i> .....	96
4.3	Implementasi .....	96
4.3.1	Pengujian ( <i>Testing</i> ) .....	96
4.3.2	Evaluasi .....	97
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>101</b>
5.1	Kesimpulan .....	101
1.2	Saran .....	101
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>103</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Storyboard.....	38
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ).....	39
Tabel 3.3 Perancangan Karakter.....	44
Tabel 3.4 <i>Storyboard</i> .....	54
Tabel 4.1 Tampilan Tiap <i>Scene</i> Pada <i>Adobe Illustrator</i> .....	70
Tabel 4.2 Tampilan Tiap <i>Scene</i> Pada <i>After Effects</i> .....	84



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Squash and scretch</i> .....	12
Gambar 2.2 <i>Anticipation</i> .....	12
Gambar 2.3 <i>Staging</i> .....	13
Gambar 2.4 <i>Straight ahead and pose to pose</i> .....	13
Gambar 2.5 <i>Follow trough and overlapping action</i> .....	14
Gambar 2.6 <i>Slow in-slow out</i> .....	14
Gambar 2.7 <i>Arcs</i> .....	15
Gambar 2.8 <i>Secondary action</i> .....	15
Gambar 2.9 <i>Timing</i> .....	16
Gambar 2.10 <i>Exaggeration</i> .....	16
Gambar 2.11 <i>Solid drawaing</i> .....	17
Gambar 2.12 <i>Appeal</i> .....	17
Gambar 2.13 <i>Motion Graphics</i> .....	20
Gambar 2.14 <i>Diagram Scene</i> .....	25
Gambar 2.15 <i>Foreground dan Background</i> .....	31
Gambar 2.16 <i>Standar Phonetic</i> .....	32
Gambar 2.17 <i>Proses Dubber</i> .....	33
Gambar 3.1 <i>Pencarian animasi motion graphics di youtube</i> .....	36
Gambar 3.2 <i>Pencarian animasi motion graphics bertema legenda di youtube</i> .....	36
Gambar 3.3 <i>Diagram scene Roro Jonggrang</i> .....	44
Gambar 4.1 <i>Alur Produksi</i> .....	62
Gambar 4.2 <i>Pen Tool</i> .....	63
Gambar 4.3 <i>Rectangle Tool</i> .....	63
Gambar 4.4 <i>Manajemen Penyimpanan File</i> .....	64
Gambar 4.5 <i>Membuat Dokumen Baru Pada Adobe Illustrator</i> .....	65
Gambar 4.6 <i>Pembuatan Objek Pada Adobe Illustrator Menggunakan Pen Tool, Elips Tool, Dan Rectangle Tool</i> .....	66
Gambar 4.7 <i>Pewarnaan Objek Pada Adobe Illustrator</i> .....	66
Gambar 4.8 <i>Penggunaan Vector Free Pada Adobe Illustrator</i> .....	67



Gambar 4.9 Hasil <i>Templeting Scene</i> .....	68
Gambar 4.10 Penyimpanan file objek.....	69
Gambar 4.11 lembar kerja awal <i>Adobe Audition CS 6</i> .....	76
Gambar 4.12 Proses editing menggunakan <i>Adobe Audition CS 6</i> .....	77
Gambar 4.13 Tampilan Lembar Kerja Baru di <i>Adobe After Effect</i> .....	79
Gambar 4. 14 New Composition Pada <i>Adobe After Effect</i> .....	80
Gambar 4. 15 Import Bahan Grafis di <i>Adobe After Effec</i> .....	81
Gambar 4. 16 Tampilan Layer Pada <i>Adobe After Effect</i> .....	81
Gambar 4. 17 Tampilan <i>Window Animation Composer</i> .....	82
Gambar 4. 18 Tampilan Saat Menggunakan <i>Plugin</i> .....	82
Gambar 4. 19 Tampilan <i>Editing Pada Transform</i> .....	83
Gambar 4. 20 Gambar tampilan membuat lembar kerja baru pada <i>Adobe Premiere Pro CC 2018</i> .....	90
Gambar 4. 21 Gambar pengaturan format pada <i>Adobe Premiere Pro CC 2018</i> ..	91
Gambar 4. 22 Gambar lembar kerja pada <i>Adobe Premiere Pro CC 2018</i> .....	92
Gambar 4. 23 Gambar editing di <i>Adobe Premiere Pro CC 2018</i> .....	92
Gambar 4. 24 Foto Candi Prambanan.....	93
Gambar 4. 25 Gambar tahapan <i>rendering</i> .....	94
Gambar 4. 26 Gambar teknik <i>Straight Ahead and Pose to Pose</i> .....	95
Gambar 4. 27 Gambar teknik <i>Staging</i> .....	95
Gambar 4. 28 Gambar teknik <i>Solid Drawing</i> .....	96
Gambar 4. 29 Gambar penulis membagikan link video pada Komunitas Animasi Indonesia di Facebook.....	97
Gambar 4. 30 Gambar perolehan <i>likes</i> dan penonton/ <i>views</i> di youtube.....	98
Gambar 4. 31 Gambar komentar di youtube (1).....	99
Gambar 4. 32 Gambar komentar di youtube (2).....	99
Gambar 4. 33 Gambar komentar di youtube (3).....	100

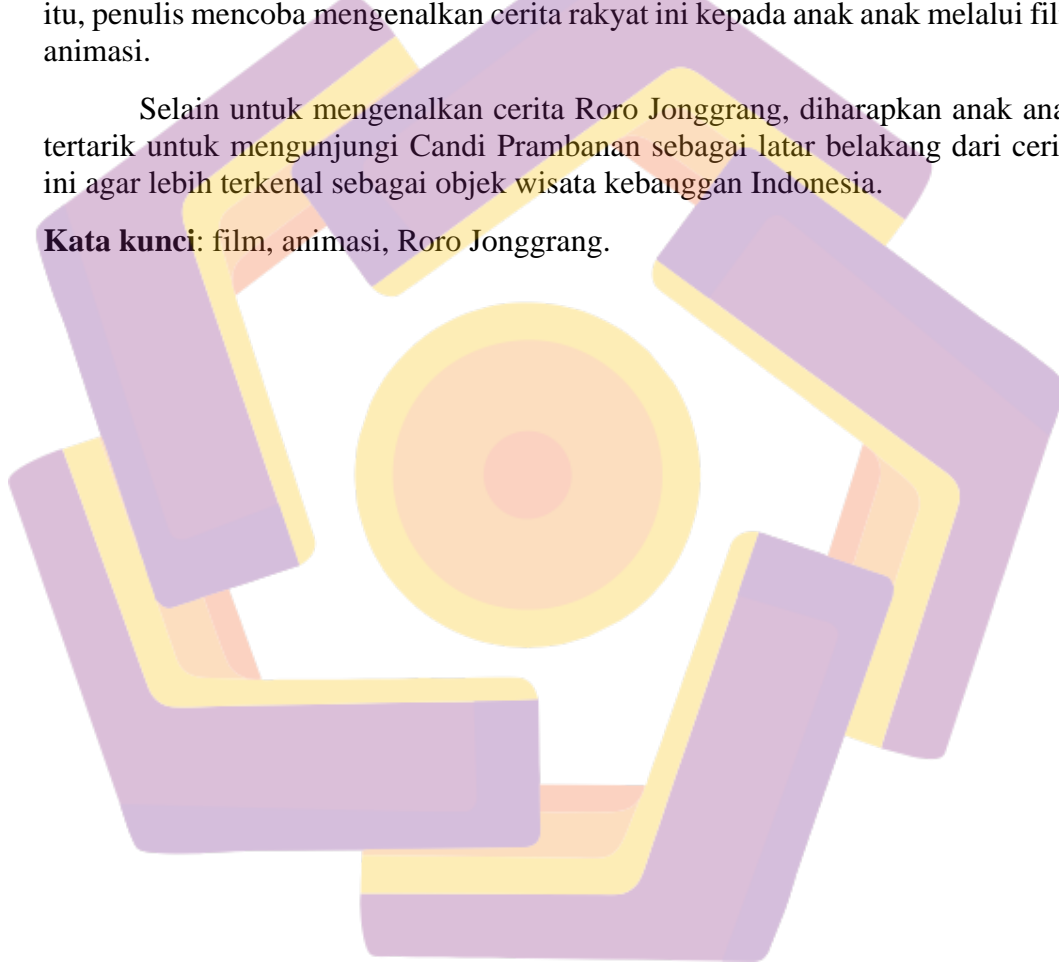
## INTISARI

Pembuatan film animasi ini dilatar belakangi oleh kecemasan penulis, karena anak anak lebih suka menonton film animasi dari luar negeri. Dan secara tidak sadar, mereka lebih mengenal budaya luar dari pada budayanya sendiri.

Padahal di Indonesia, banyak sekali cerita rakyat atau legenda yang bisa diambil pelajaran dan budi pekertinya seperti cerita Roro Jonggrang. Maka dari itu, penulis mencoba mengenalkan cerita rakyat ini kepada anak anak melalui film animasi.

Selain untuk mengenalkan cerita Roro Jonggrang, diharapkan anak anak tertarik untuk mengunjungi Candi Prambanan sebagai latar belakang dari cerita ini agar lebih terkenal sebagai objek wisata kebanggaan Indonesia.

**Kata kunci:** film, animasi, Roro Jonggrang.



## ABSTRACT

*The film making of the animation came from the writer's concern as children nowadays prefer to watch foreign animated films. And subconsciously, they understand other countries' culture more than their own.*

*In Indonesia, there are so many folk stories which contain a lot of life lessons and one of those is the story of Roro Jonggrang. Therefore, the writer tries to introduce this folklore to children through an animated film.*

*In addition to introducing the story of Roro Jonggrang, it is expected that Indonesian children are interested in visiting Prambanan Temple as the background of this story to be more well-known as a tourist destination.*

**Keywords:** *film, animation, Roro Jonggrang.*

