

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI CERITA RAKYAT
"RETNA LESTARI DAN BAKUH SI RAKSASA"
DENGAN DIGITAL CUT OUT**

SKRIPSI



disusun oleh

Rona Nur Amalina

14.11.8398

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI CERITA RAKYAT
"RETNA LESTARI DAN BAKUH SI RAKSASA"
DENGAN DIGITAL CUT OUT**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Rona Nur Amalina

14.11.8398

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**



PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI CERITA RAKYAT “RETNA LESTARI DAN BAKUH SI RAKSASA” DENGAN DIGITAL CUT OUT

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rona Nur Amalina

14.11.8398

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 2 November 2017

Dosen Pembimbing,



Mei P. Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI CERITA RAKYAT "RETNA LESTARI DAN BAKUH SI RAKSASA" DENGAN DIGITAL CUT OUT

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rona Nur Amalina

14.11.8398

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 April 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

M. Rudvanto Arief, S.T, M.T.
NIK. 190302098



Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Mei P. Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 11 Mei 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, M.T.
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, 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, 21 Mei 2018



Rona Nur Amalina
NIM 14.11.8398



MOTTO

Tak selamanya kesulitan akan terus menjadi sebuah kesulitan tiada henti.

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”.

(Q.S Asy Syarh ayat 5-6)

Sungguh maha lembut Allah. Dia tidak akan menguji dan memberatkan hamba-Nya dengan sesuatu apapun di luar kemampuannya.

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai kesanggupannya.”

(Q.S Al-Baqarah ayat 286)

“Waktu bagaikan pedang. Jika engkau tidak memanfaatkannya dengan baik (untuk memotong), maka ia akan memanfaatkanmu (dipotong).”

(HR. Muslim)

“Experience is the best teacher, and the worst experiences teach the best lessons”

티끌모아 태산

“Seseorang bisa membangun gunung dengan mengumpulkan debu”

PERSEMBAHAN

Dengan segala puji syukur kepada Allah Subhanahu Wata'ala dan atas dukungan dan doa dari orang-orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat saya selesaikan dengan baik dan tepat waktunya. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya haturkan rasa syukur dan terima kasih kepada :

1. Allah Subhanau wata'ala, karena atas izin dan karuniaNya maka skripsi ini selesai pada waktunya. Puji syukur yang tak terhingga kepada Allah Subhanu Wata'ala yang telah meridhoi dan mengabulkan segala doa.
2. Bapak dan Ibu saya, yang telah memberikan dukungan moril dan materi serta doa yang tiada henti untuk kesuksesan saya, doa yang paling khusuk terucap dari kedua orangtua saya. Ucapan terima kasih tidak akan pernah cukup untuk membalas kebaikan kedua orangtua saya, karena itu terimalah persembahan bakti dan cintaku untuk kalian bapak ibuku.
3. Bapak Mei P Kurniawan selaku dosen pembimbing, Bapak Rudyanto Arief dan Bapak Tonny Hidayat selaku dosen penguji, serta Bapak Ibu dosen Amikom lainnya yang selama ini telah tulus ikhlas meluangkan waktunya untuk menuntun dan mengarahkan saya, memberikan bimbingan dan pelajaran yang tiada ternilai harganya. Terima kasih Bapak dan Ibu dosen, jasa kalian akan selalu terpatri dihati.
4. Adikku tersayang, serta keluarga besar saya yang senantiasa memberi dukungan, semangat dan doanya untuk keberhasilan ini, terima kasih dan sayangku untuk kalian.
5. Sahabat dan teman-temanku seperjuangan dalam menuntut ilmu, dari kelas 14S1T113, Kongkow Kuy, teman-teman SD Muhammadiyah Suronatan, SMPN 10 Yogyakarta dan SMAN Tirtonirmolo. Tanpa semangat, dukungan dan bantuan kalian semua tak kan mungkin saya sampai disini, terima kasih untuk canda tawa, tangis dan perjuangan yang kita lewati bersama dan terima kasih untuk kenangan manis yang telah kita lalui selama ini.
6. Kastari Animation Studio serta pihak-pihak lain yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terima kasih atas bantuannya dalam menyelesaikan skripsi ini.

Terima kasih sebesar-besarnya untuk kalian semua, akhir kata saya persembahkan skripsi ini untuk kalian semua, orang-orang yang sangat saya sayangi. Dan semoga skripsi ini bermanfaat dan berguna untuk semua. Aamiin ya rabbal alamiin.

KATA PENGANTAR

Puja dan puji syukur saya haturkan kepada Allah Subhanahu Wata'ala yang telah memberikan banyak kenikmatan,taufik dan hidayah.Sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi saya yang berjudul “Animasi Cerita Rakyat Yogyakarta Retna Lestari dan Bakuh si Raksasa” dengan baik dan diberi banyak kemudahan.

Skripsi ini telah saya selesaikan dengan maksimal berkat kerjasama dan bantuan dari berbagai pihak,oleh karena itu saya ucapkanbanyak terima kasih kepada segenap pihak yang telah berkontribusi dalam menyelesaikan skripsi ini

Diluar itu penulis menyadari sebagai manusia biasa bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini,baik dari tata bahasa susunan kalimat maupun isi. Oleh sebab itu dengan segala kerendahan hati,saya menerima segala kritik dan saran yang membangun dari pembaca.

Dengan karya ini saya berharap dapat membantu pemerintah dalam melestarikan budaya,khususnya cerita rakyat.

Demikian yang bisa saya sampaikan,semoga skripsi ini dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dan memberi manfaat bagi masyarakat luas

Yogyakarta, Mei 2018



Rona Nur Amalina

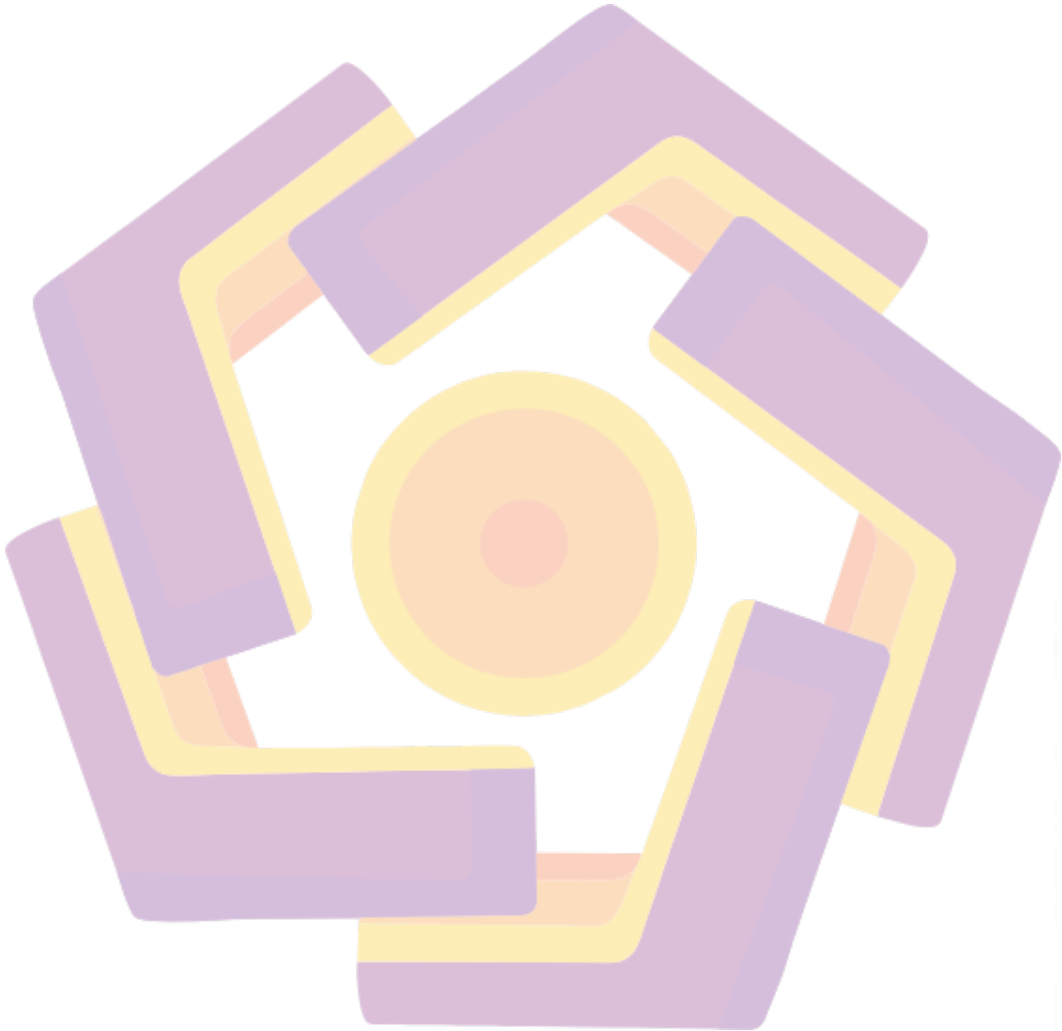
DAFTAR ISI

HALAMAN COVER	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
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
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Cerita Rakyat	9
2.3 Cerita Rakyat Retna Lestari dan Bakuh Si Raksasa	9
2.4 Animasi.....	10
2.4.1 Definisi Animasi	10
2.4.2 Sejarah Animasi	10
2.4.3 Jenis Animasi	12
2.4.4 Teknik Pembuatan Animasi	12

2.4.5	12 Prinsip Animasi	13
2.5	Teknik Pengambilan Kamera	21
2.6	Kebutuhan Sumber Daya Manusia	22
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		26
3.1	Analisis Kebutuhan	26
3.1.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	26
3.1.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	27
3.2	Tahap Pra-Produksi	29
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		38
4.1	Tahap Produksi	38
4.2	Tahap Pasca Produksi	56
4.2.1	Editing	56
4.2.2	<i>Rendering/Encoding</i>	59
4.2.3	<i>Publishing</i>	60
4.3	Pembahasan	60
4.3.1	Penerapan 12 Prinsip Animasi	60
4.3.2	Pengujian	67
BAB V PENUTUP		69
6.1	Kesimpulan	69
6.2	Saran	70
DAFTAR PUSTAKA		71
LAMPIRAN		1

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	27
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	27

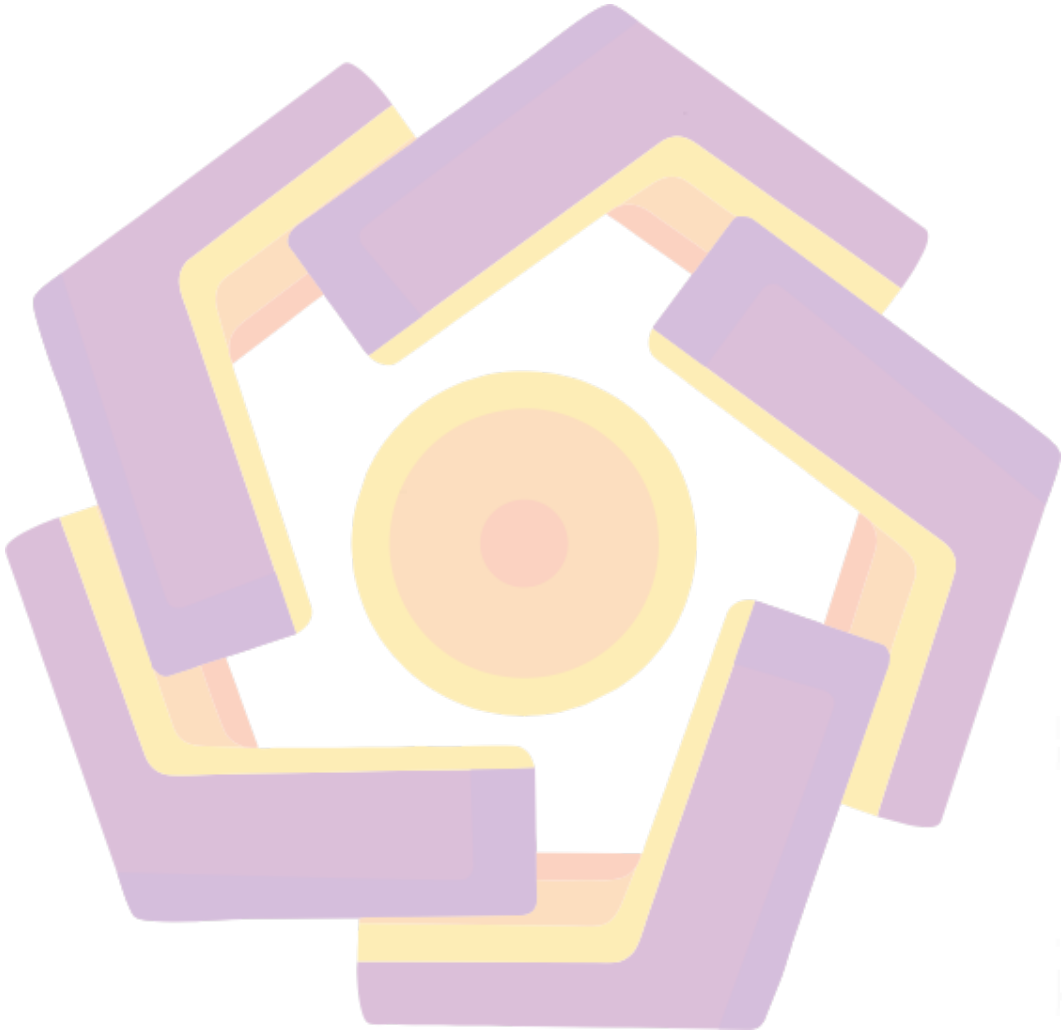


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Prinsip <i>Squash and Stretch</i>	14
Gambar 2.2 Contoh Prinsip <i>Anticipation</i>	15
Gambar 2.3 Contoh Prinsip <i>Staging</i>	16
Gambar 2.4 Contoh Prinsip <i>Straight-Ahead</i>	16
Gambar 2.5 Contoh Prinsip <i>Pose to Pose</i>	17
Gambar 2.6 Contoh Prinsip <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	17
Gambar 2.7 Contoh Prinsip <i>Slow In-Slow Out</i>	18
Gambar 2.8 Contoh Prinsip <i>Arcs</i>	18
Gambar 2.9 Contoh Prinsip <i>Secondary Action</i>	19
Gambar 2.10 Contoh Prinsip <i>Timing</i>	19
Gambar 2.11 Contoh Prinsip <i>Exaggeration</i>	20
Gambar 2.12 Contoh Prinsip <i>Solid Drawing</i>	20
Gambar 2.13 Contoh Prinsip <i>Appeal</i>	21
Gambar 3.1 Diagram Scene.....	34
Gambar 3.2 Karakter Retna Lestari.....	35
Gambar 3.3 Karakter Bakuh.....	36
Gambar 3.4 Pembuatan Naskah dengan Celtx.....	37
Gambar 3.5 Pembuatan <i>Storyboard</i> dengan Adobe Photoshop.....	37
Gambar 4.1 Skema Tahap Produksi.....	38
Gambar 4.2 Pembuatan Sketsa <i>Background</i>	40
Gambar 4.3 Pewarnaan dasar objek rumput.....	40
Gambar 4.4 Pemberian <i>shadow</i> pada rumput.....	41
Gambar 4.5 Pemberian <i>highlight</i> pada objek rumput.....	41
Gambar 4.6 <i>Background</i> dan <i>Foreground</i>	42
Gambar 4.7 Bakuh <i>Head Quarter View</i>	43
Gambar 4.8 Memotong bagian tangan dengan <i>Polygon Lasso Tool</i>	43
Gambar 4.9 Memotong tangan ke bagian yang lebih kecil.....	44
Gambar 4.10 <i>Clean Up</i>	44
Gambar 4.11 Terlihat bagian yang terpotong.....	45

Gambar 4.12 Pemberian warna pada bagian yang terpotong.....	45
Gambar 4.13 Tangan ketika dirotasi	46
Gambar 4.14 Bakuh <i>Cut Out Character</i>	46
Gambar 4.15 Gerakan Mulut.....	47
Gambar 4.16 Mengubah <i>pitch</i> vokal karakter.....	48
Gambar 4.17 Mengatur komposisi	49
Gambar 4.18 Mengatur <i>Anchor Point</i> pada setiap sendi.....	50
Gambar 4.19 <i>Parenting</i>	51
Gambar 4.20 Posisi animasi awal	51
Gambar 4.21 Rotasi tangan.....	52
Gambar 4.22 Pengaturan layer gerakan-gerakan mulut.....	52
Gambar 4.23 <i>Lipsyncing</i>	53
Gambar 4.24 Penggabungan Karakter dengan <i>Foreground</i> dan <i>Background</i>	54
Gambar 4.25 Tampilan panel <i>Render Queue</i>	54
Gambar 4.26 Tampilan kotak dialog <i>Module Settings</i>	55
Gambar 4.27 Proses <i>Rendering</i> pada panel <i>Render Queue</i>	55
Gambar 4.28 Kotak <i>New Project</i>	56
Gambar 4.29 Penggabungan adegan-adegan	57
Gambar 4.30 Penambahan efek suara, musik latar, dan narasi.....	58
Gambar 4.31 Pengaturan volume menggunakan <i>keyframe</i>	58
Gambar 4.32 Kotak Dialog <i>Export Settings</i>	59
Gambar 4.33 Proses <i>Encoding</i>	59
Gambar 4.34 <i>Publishing</i> ke Media Sosial.....	60
Gambar 4.35 <i>Squash and Stretch</i>	61
Gambar 4.36 <i>Anticipation</i>	61
Gambar 4.37 <i>Staging</i>	62
Gambar 4.38 <i>Straight-Ahead and Pose to Pose</i>	62
Gambar 4.39 <i>Follow-Through and Overlapping Action</i>	63
Gambar 4.40 <i>Slow In Slow Out</i>	63
Gambar 4.41 <i>Arcs</i>	64
Gambar 4.42 <i>Secondary Action</i>	64

Gambar 4.43 <i>Timing</i>	65
Gambar 4.44 <i>Exaggeration</i>	65
Gambar 4.45 <i>Solid Drawing</i>	66
Gambar 4.46 <i>Appeal</i>	66
Gambar 4.47 Komentar pada Media Sosial	68



INTISARI

Saat ini animasi dapat diproduksi secara digital dengan didukung oleh berbagai software dan alat pelengkap yang mendukung. Hal tersebut pun membuat proses produksi animasi semakin efektif dan efisien. Salah satu teknik pembuatan animasi yang saat ini dapat diproduksi secara digital adalah cut-out. Cut-Out adalah animasi yang menggunakan objek yang terdiri dari banyak potongan seperti dua lengan, dua kaki, badan, kepala, dan sebagainya. Pembuatan animasi ini terdiri dari tahap pra-produksi, produksi dan pasca-produksi.

Pengambilan ide cerita rakyat “Retna Lestari dan Bakuh Si Raksasa” sebagai dasar untuk pembuatan film animasi karena cerita rakyat tersebut belum banyak dikenal oleh masyarakat. Dengan adanya film animasi ini diharapkan dapat menarik minat masyarakat untuk lebih mencintai dan mengenal budayanya sendiri sehingga cerita rakyat tidak akan tergeser oleh zaman.

Film animasi cerita rakyat “Retna Lestari dan Bakuh Si Raksasa” telah dipublikasikan ke media sosial Youtube dan Facebook serta mendapat tanggapan yang positif, kritik dan saran yang membangun dari penonton.

Kata Kunci : Animasi, Cerita Rakyat Yogyakarta, Retna Lestari dan Bakuh Si Raksasa, Digital Cut Out

ABSTRACT

Nowadays animation can be digitally produced supported by various supporting software and tools. It also makes the animation production process more effective and efficient. One of the techniques of making animations that can currently be produced digitally is cut-out animation. Cut-Out is an animation that uses objects consisting of multiple pieces like two arms, two legs, body, head, and so on. The making of this animation consists of pre-production, production and post-production stages.

Taking the idea of folklore "Retna Lestari and Bakuh Si Giant" as the basis for animated film making because the folklore is not widely known by the public. With the animated film is expected to attract people to love more and know their own culture so that the folklore will not be displaced by the times.

The results of the animated film folklore "Retna Lestari and Bakuh Si Giant" have been published to social media Youtube and Facebook. This animation also received many positive responses from the audience and supported the animation of folklore as a step to introduce and preserve the folklore to the public.

Keyword : *Animation, Folklore of Yogyakarta, Retna Lestari and Bakuh The Giant, Digital Cut Out*