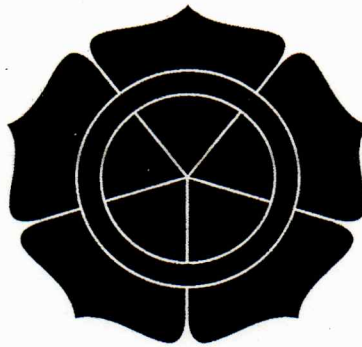


**FILM ANIMASI “LEGENDA GUNUNG  
TANGKUBAN PERAHU”**

**Skripsi**

**Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
Mencapai Derajat Sarjana S-1**



**Disusun oleh :**

**Iqbal Aditya Haqi**

**05.12.1079**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
“AMIKOM” YOGYAKARTA**

**2008**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**FILM ANIMASI  
“LEGENDA GUNUNG TANGKUBAN PERAHU”**

**Skripsi**

Disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Komputer pada Jurusan Sistem Informasi  
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer  
“AMIKOM” Yogyakarta

Oleh:

Iqbal Aditya Haqi : 05.12.1079

Disahkan dan disetujui

Dosen Pembimbing,



Prof. Dr. M. Suyanto, MM



Ketua STMIK AMIKOM,



Prof. Dr. M. Suyanto, MM

**HALAMAN BERITA ACARA**

**FILM ANIMASI  
"LEGENDA GUNUNG TANGKUBAN PERAHU"**

**Penulis :**

Nama : Iqbal Aditya Haqi  
NIM : 05.12.1079

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan dewan penguji pada,

Hari : Rabu  
Tanggal : 26 November 2008

Dosen Penguji 1

Melwin Syafrizal, S.Kom.

Dosen penguji 2

Sudarmawan, MT

Dosen Penguji 3

Prof. Dr. M. Suyanto, MM

## KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Allah SWT, yang senantiasa melimpahkan berkat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **"Film Animasi Legenda Gunung Tangkuban Perahu"**. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk melengkapi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Strata 1 Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta. Dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak akan selesai begitu saja tanpa adanya bantuan, bimbingan maupun pengarahan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya.
2. Kedua orang tuaku yang dengan sepenuh hati memberikan doa, kasih sayang dan perhatian, semangat, dukungan moral dan tunjangan.
3. Kakak-kakakku tersayang, terima kasih atas semua dukungan kalian.
4. Superman Is Dead, Avenged Sevenfold, Suicidal Sinatra, Shaggydog, dan band-band lain yang telah menciptakan lagu-lagu untuk menemani dalam menyusun skripsi.
5. Keluarga besar kontrakan "MAGELANGAN", terima kasih atas alas tidur dan tempat berteduh selama 3 tahun ini. Terimakasih untuk semua kenangan di kontrakan.

6. Semua Lady Rose yang pernah mengisi hatiku..kalian membuat hidupku lebih berwarna dan bermakna. Kalian memberiku pelajaran tentang pahit-manisnya cinta. Thanx for all the joy the good times and the bad.
7. Motor Supra Merah “AB4429WU” yang telah menemaniku kemanapun aku pergi.
8. Semua saudara-saudaraku SISI 05 kelas A..Terima kasih untuk stok persahabatan kalian. Jaga terus kekompakan kita.
9. Keluarga besar Amikom Football Club, Keluarga besar AMO, Keluarga besar KOMA.
10. Dan Semua pihak yang pernah berjasa, yang tidak dapat disebutkan semua.

Meskipun penulis telah berusaha semaksimal mungkin, kekurangan atau kesalahan tetap saja terjadi. Untuk itu, penulis mengharapkan sekali saran dari pembaca sehingga dapat menjadi bahan penyempurnaan di masa mendatang. Tidak lupa penulis mengucapkan banyak terima kasih.

Akhir kata, mudah-mudahan laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak.

Yogyakarta, November 2008

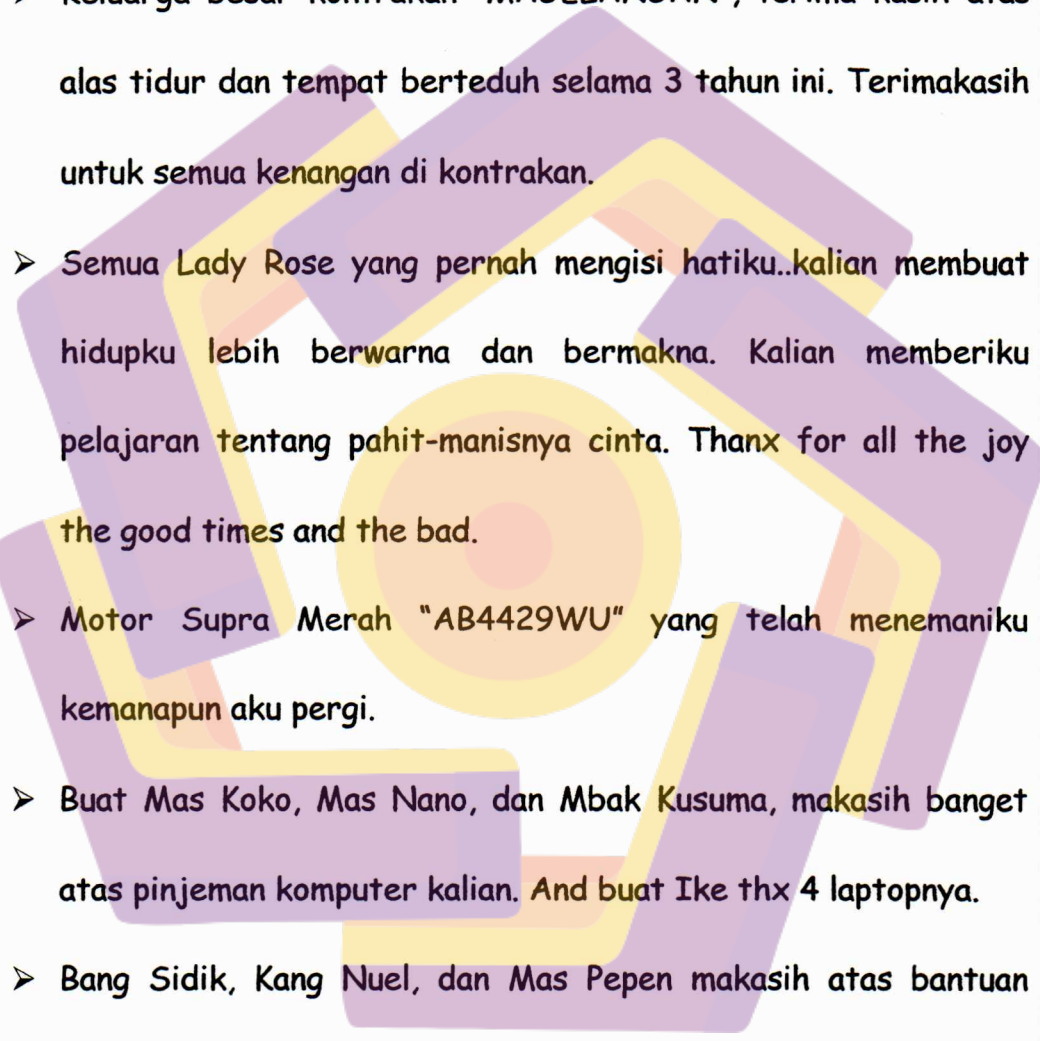
Penulis

## HALAMAN PERSEMBAHAN



*Dengan mengucapkan puji syukur atas segala berkah dan karuniaNya,  
maka izinkanlah penulis mengucapkan berjuta rasa terima kasih dan  
mempersembahkan Skripsi ini kepada :*

- Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayatNya.
- Kedua orang tuaku yang dengan sepenuh hati memberikan doa, kasih sayang dan perhatian, semangat, dukungan moral dan tunjangan.
- Kakak-kakakku tersayang, terima kasih atas semua dukungan kalian.

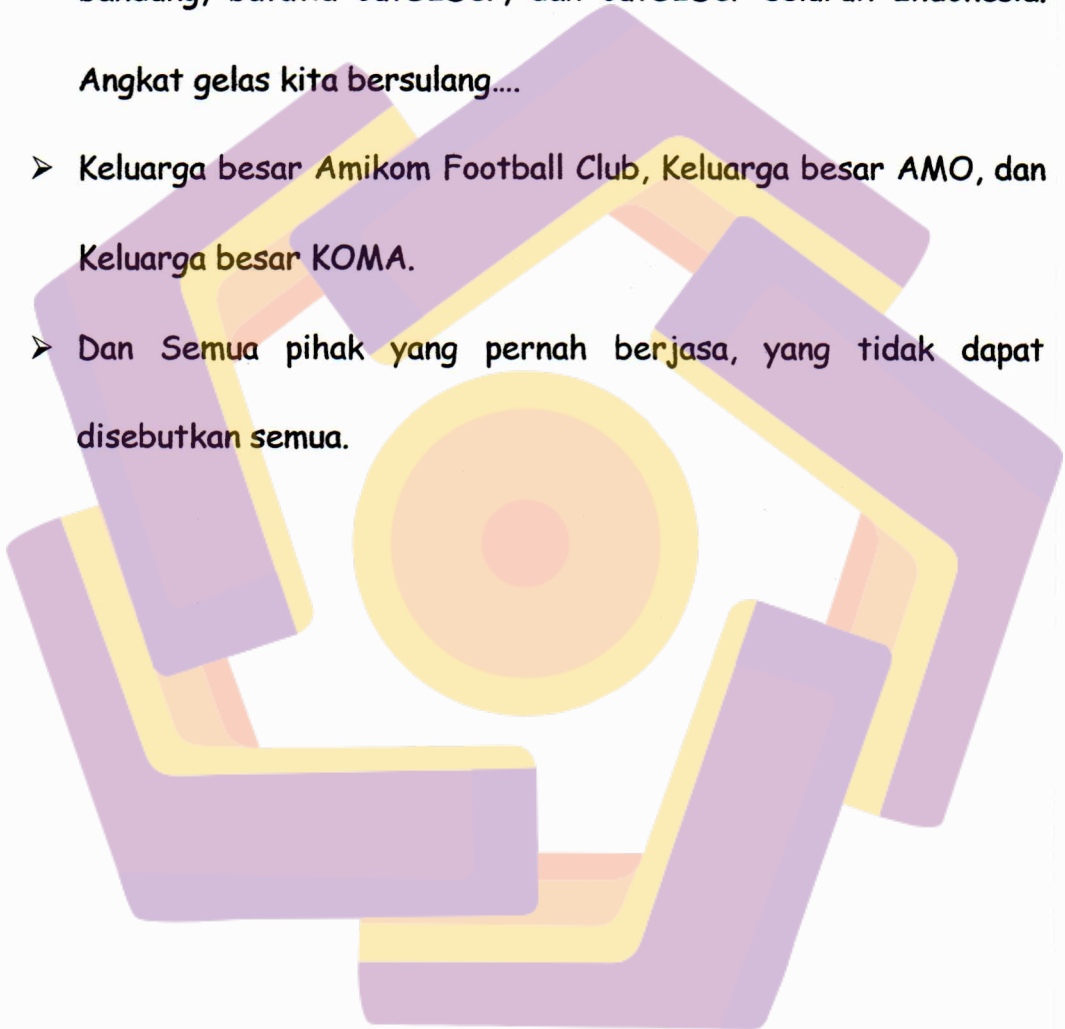
- 
- Superman Is Dead, Avenged Sevenfold, Suicidal Sinatra, Shaggydog, dan band-band lain yang telah menciptakan lagu-lagu untuk menemaniku dalam menyusun skripsi.
  - Keluarga besar kontrakan "MAGELANGAN", terima kasih atas alas tidur dan tempat berteduh selama 3 tahun ini. Terimakasih untuk semua kenangan di kontrakan.
  - Semua Lady Rose yang pernah mengisi hatiku..kalian membuat hidupku lebih berwarna dan bermakna. Kalian memberiku pelajaran tentang pahit-manisnya cinta. Thanx for all the joy the good times and the bad.
  - Motor Supra Merah "AB4429WU" yang telah menemaniku kemanapun aku pergi.
  - Buat Mas Koko, Mas Nano, dan Mbak Kusuma, makasih banget atas pinjaman komputer kalian. And buat Ike thx 4 laptopnya.
  - Bang Sidik, Kang Nuel, dan Mas Pepen makasih atas bantuan kalian.
  - Semua saudara-saudaraku S1SI 05 kelas A..Terima kasih untuk stok kasih sayang dan persahabatan kalian. Jaga terus

kekompakan kita. Spesial trimz buat Alm. Muslim, semoga kamu tenang di alam sana!

- Keluarga Besar jogja outSIDer, outSIDer karangantu, outSIDer bandung, batavia outSIDer, dan outSIDer seluruh Indonesia.

Angkat gelas kita bersulang....

- Keluarga besar Amikom Football Club, Keluarga besar AMO, dan Keluarga besar KOMA.
- Dan Semua pihak yang pernah berjasa, yang tidak dapat disebutkan semua.





## MOTTO



*"Jangan jadikan keterbatasan menjadi alasan untuk menyerah dalam menggapai mimpi, jadikan keterbatasan tersebut sebagai semangat untuk menggapai hidup yang lebih baik"*

*"Hei kau yang terluka karna engkau berbeda  
Jangan pernah menyerah hancurkan kesedihan."*

*Kita kan bersama, ayo lawan dunia  
Injak kesombongan dan keangkuhannya"*

*--Tri Astina--*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b>	i
<b>HALAMAN BERITA ACARA</b>	ii
<b>KATA PENGANTAR</b>	iii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b>	v
<b>MOTO</b>	ix
<b>DAFTAR ISI</b>	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	1
1.1 Latar Belakang	2
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan tujuan	2
1.5 Metode Pengumpulan data	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
1.7 Jadwal Penelitian	5
<b>BAB II DASAR TEORI</b>	6
2.1 Pengertian animasi secara umum	6
2.2 Sejarah film animasi	6
2.3 Jenis animasi	8
2.3.1 Animasi Cell	8
2.3.2 Animasi Frame	9

2.3.3	Animasi Sprite	10
2.3.4	Animasi Path	10
2.3.5	Animasi Spline	10
2.3.6	Animasi Vektor	11
2.3.7	Animasi Character	11
2.4	Computer based animation	12
2.5	Metode untuk mengontrol animasi	13
2.6	Beberapa perangkat lunak dalam perancangan film animasi	13
2.6.1	Image Editor	13
2.6.2	Animation Editor	16
2.6.3	Sound Editor	18
2.6.4	Video Editor	19
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN</b>		20
3.1	Analisis	20
3.1.1	Analisis SWOT	20
a	Strength ( kekuatan )	20
b	Weakness ( kelemahan )	20
c	Opportunity ( peluang )	20
d	Threath ( hambatan )	21
3.1.2	Kebutuhan Sistem	22
3.2	Analisis Kelayakan	23
3.2.1.	Kelayakan Tekhnologi	23
3.2.2.	Kelayakan Ekonomi	23

3.2.3.	Kelayakan Biaya dan manfaat	24
3.2.4	Kelayakan hukum	31
3.3	Perancangan	32
3.3.1	Tema cerita	32
3.3.2	Tahapan produksi	35
3.3.3	Karakter	35
3.3.4	Storyboard	40
<b>BAB IV PEMBAHASAN</b>		<b>41</b>
4.1	Coloring, background, dan animasi	41
4.1.1	Coloring	41
4.1.2	Background	50
4.1.3	Animasi	52
4.2	Publikasi	59
4.2.1	Publishing	59
4.2.2	Export to *.avi	62
4.3	Editing movie dan penambahan sound	64
4.3.1	Penambahan sound	64
4.3.2	Editing movie dan <i>Packaging</i>	64
<b>BAB V PENUTUP</b>		<b>65</b>
5.1	Kesimpulan	65
5.2	Saran	65

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ruang kerja Adobe Photoshop 7.0	14
Gambar 2.2 Ruang kerja Corel Draw X3	16
Gambar 2.3 Ruang kerja Macromedia Flash 8	17
Gambar 2.4 Ruang kerja Adobe Audition 1.0	19
Gambar 3.1 <i>Dayang Sumbi.</i>	36
Gambar 3.2 <i>Sangkuriang anak-anak.</i>	37
Gambar 3.3 <i>Sangkuriang dewasa.</i>	37
Gambar 3.4 Si Tumang	34
Gambar 3.5 Dewa	39
Gambar 3.6 Jin	40
Gambar 4.1 File yang akan digambar ulang dalam Corel Draw X3	42
Gambar 4.2 Lock object	43
Gambar 4.3 Bazzier tool	43
Gambar 4.4 Shape tool	43
Gambar 4.5 Hasil drawing ulang outline menggunakan bazzier tool	44
Gambar 4.6 Powerclip tool	45
Gambar 4.7 Edit content dalam powerclip	45
Gambar 4.8 Fill tool	46
Gambar 4.9 Outline tool	46
Gambar 4.10 Kotak dialog export file	46
Gambar 4.11 Magic wand tool	48



Gambar 4.12 Editing file dalam Photoshop7	49
Gambar 4.13 Kotak dialog penyimpanan file dan pilihan format file	49
Gambar 4.14 Hasil file.png setelah proses coloring	50
Gambar 4.15 Background sebelum dan sesudah proses <i>watercoloreffect</i>	51
Gambar 4.16 Menu pilihan jenis-jenis dokumen Flash	52
Gambar 4.17 Properties panel	53
Gambar 4.18 Kotak dialog properties	53
Gambar 4.19 Library pada Flash	54
Gambar 4.20 Dayang Sumbi a1.jpg, a2.jpg, a3.jpg	54
Gambar 4.21 background	55
Gambar 4.22 Pengaturan layer dayang dan layer background	55
Gambar 4.23 Pengaturan posisi Dayang Sumbi dan background	56
Gambar 4.24 Tween 1	57
Gambar 4.25 Pengaturan posisi pada Tween 1	57
Gambar 4.26 Scene 1	58
Gambar 4.27 Kotak dialog Publish Setting	60
Gambar 4.28 Hasil publishing pada adegan 1	62
Gambar 4.29 Export movie	63
Gambar 4.30 Kotak dialog format penyimpanan movie	63