

**PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D “SEJARAH
PAHLAWAN MOTANG RUA DAERAH MANGGARAI, NTT”**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh
MARIA OKTAVIANI BAHAGIA
17.82.0097

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024**

**PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D “SEJARAH PAHLAWAN
MOTANG RUA DAERAH MANGGARAI, NTT”**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh
MARIA OKTAVIANI BAHAGIA
17.82.0097

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D "SEJARAH PAHLAWAN
MOTANG RUA DAERAH MANGGARAI, NTT"**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Maria Oktayiani Bahagia

17.82.0097

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 26 September 2024

Dosen Pembimbing

An

Ayuh Purwanto, M.Kom,

NIK/190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D “SEJARAH PAHLAWAN MOTANG RUA DAERAH MANGGARAI, NTT”

Yang disiapkan dan disusun oleh

MARIA OKTAVIANI BAHAGIA

17.82.0097

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 30 Juli 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bernadheb, M.Kom,
NIK. 190302243

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom,
NIK. 190302164

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 26 September 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom., Ph.D,
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Maria Oktaviani bahagia
NIM : 17.82.0097

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Pembuatan Film Pendek Animasi 2D "Sejarah Pahlawan Motang Rua Daerah Manggarai, NTT"

Dosen Pembimbing : Agus Purwanto, 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

Yang Menyatakan,




Maria Oktaviani Bahagia

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur kepada Tuhan Yesus bersama Bunda Maria, yang telah melimpahkan berkat tak terhingga sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **"Pembuatan Film Pendek Animasi 2D "Sejarah Pahlwan Motang Rua daerah Manggarai, NTT"** sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program sarjana (S1) prodi Teknologi Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa penelitian ini tidak mungkin terselesaikan tanpa ada dukungan, bantuan dari berbagai pihak selama penyusunan penelitian ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih setulus-tulusnya kepada :

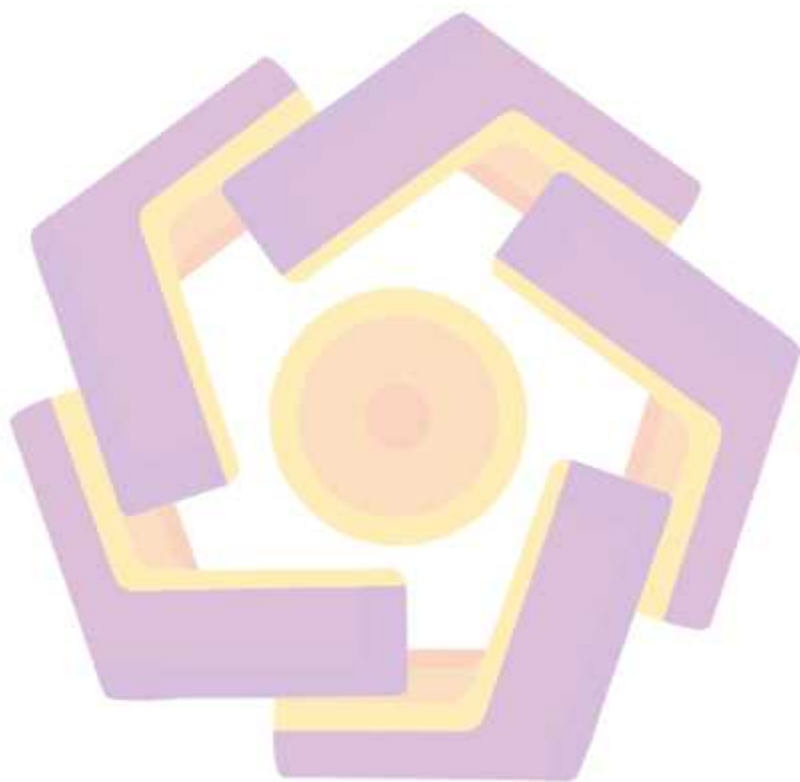
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom.,Ph.D. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia membimbing, memberi saran-saran yang sangat membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
4. Bapak/Ibu Dosen yang telah banyak memberikan ilmunya selama masa kuliah
5. Universitas AMIKOM Yogyakarta, sebagai Lembaga dimana penulis menempuh pendidikan semasa perkuliahan
6. Orang tua penulis yang senantiasa dengan penuh cinta mendukung, mendoakan, memberi semangat.
7. Kakak-kakak yang juga turut dengan penuh cinta mendukung dan mendoakan

Yogyakarta

Penulis

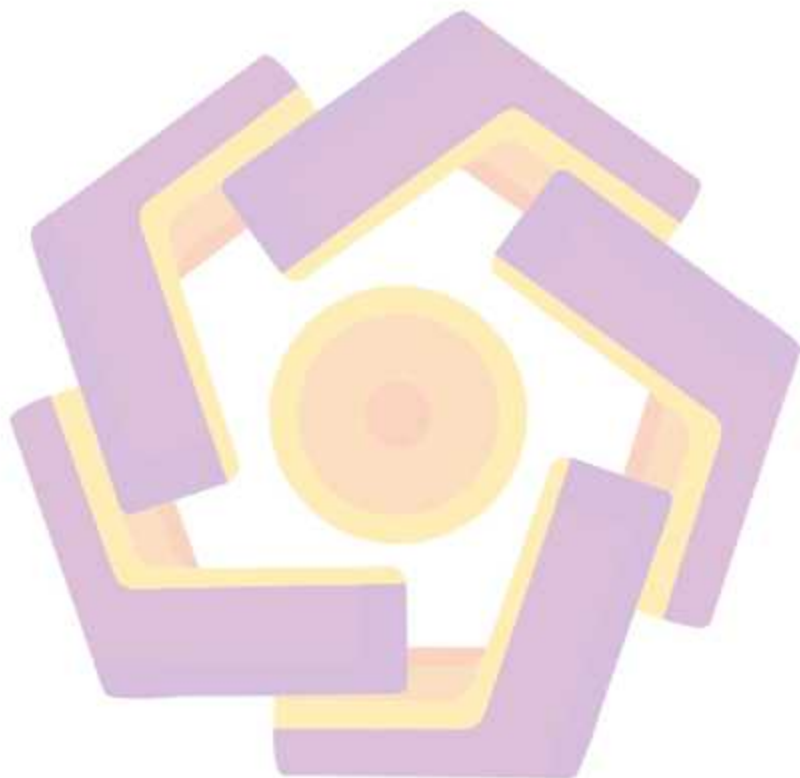
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
INTISARI	xi
ABSTRACT	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	1
1.3. Batasan Masalah	1
1.4. Maksud dan Tujuan	2
1.5. Manfaat Penelitian	2
1.6. Metode Penelitian	2
1.7. Sistematika Penulisan	3
BAB 2 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
1.1. Studi Literatur	5
1.2. 2.2. Animasi	7
1.3. Sejarah Perlawanan Motang Rua	16
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	17
3.1. Gambaran umum sejarah Pahlawan Motang Rua	17
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAAN	28
BAB V PENUTUP	43



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel keaslian penelitian.....	6
Tabel 4. 1 Tabel Evaluasi.....	42



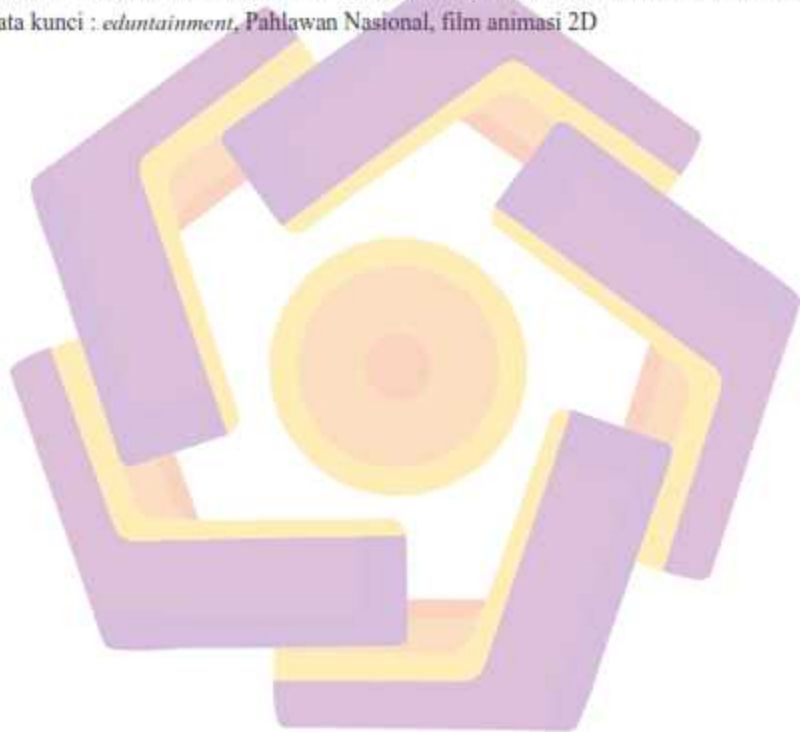
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Wayang Kulit	8
Gambar 2. 2 Contoh gambar prinsip animasi stretch dan squash.....	9
Gambar 2. 3 Contoh gambar prinsip animasi follow through dan overlapping action	9
Gambar 2. 4 Contoh gambar prinsip animasi Anticipation.....	10
Gambar 2. 5 Contoh gambar prinsip animasi Staging.....	10
Gambar 2. 6 Contoh gambar prinsip animasi slow in slow out	11
Gambar 2. 7 Contoh gambar prinsip animasi arc	11
Gambar 2. 8 Contoh gambar prinsip animasi Secondary Action	12
Gambar 2. 9 Contoh gambar prinsip animasi timing dan spacing	13
Gambar 2. 10 Contoh gambar prinsip animasi exxaggeration	13
Gambar 2. 11 Contoh gambar prinsip animasi solid drawin	14
Gambar 2. 12 Contoh gambar prinsip animasi straight ahead dan pose to pose	15
Gambar 2. 13 Contoh gambar prinsip animasi appeal	15
Gambar 3. 1 Gambaran umum penelitian	17
Gambar 3. 2 Referensi video animasi	19
Gambar 3. 3 Dongeng hari Pahlawan	20
Gambar 3. 4 Storyboard Animasi	26
Gambar 3. 5 Motang Rua	26
Gambar 3. 6 Karater Abineno	27
Gambar 3. 7 Kapal Sekutu Belanda	27
Gambar 4. 1 Karakter Motang Rua	28
Gambar 4. 2 Karakter Abineno Colouring	29
Gambar 4. 3 Kapal Belanda	29
Gambar 4. 4 Pasukan Belanda	30
Gambar 4. 5 Jln. Motang Rua	30
Gambar 4. 6 Patung Motang Rua	31
Gambar 4. 7 Backgound Laut	31
Gambar 4. 8 Melihat Jl.Motang Rua	32
Gambar 4. 9 Menyusuri Jl.Motang Rua	32
Gambar 4. 10 Mengulik sejarah Motang Rua	33
Gambar 4. 11 Pengenalan Motang Rua	33
Gambar 4. 12 Kapal Belanda	34
Gambar 4. 13 Sekutu Belanda tiba di Borong	34
Gambar 4. 14 Rakyat diperintahkan oleh sekutu Belanda	35
Gambar 4. 15 Motang Rua berkonsolidasi kekuatan bersama rakyat	35
Gambar 4. 16 Penggabungan Footage	36
Gambar 4. 17 Rendering	37
Gambar 4. 18 Diagram Responden	38

INTISARI

Sejarah pahlawan zaman dulu diwaktu penjajahan tidak terlepas dari tokoh-tokoh sejarah yang biasa kita sebut Pahlawan Nasional. Seperti yang kita ketahui Indonesia itu luas tetapi hanya segelintir pahlawan nasional yang kita kenal perjuangannya pada masa penjajahan tersebut. Tidak sedikit dari kita lebih mengenal pahlawan nasional yang berjuang di Indonesia bagian barat. Maka dari itu, penulis tertuju pada tokoh bangsa dari Indonesia bagian timur yang bernama Motang Rua, pahlawan dari Flores, Manggarai, Nusa Tenggara Timur (NTT). Penulis akan memperkenalkan Motang rua lewat aplikasi pembuatan film pendek animasi 2D yang mengandung nilai eduntainment. Pembuatan film animasi 2D ini akan menguraikan mengenai tahap pembuatan storyboard, pembuatan gambar dan karakter dari pemain, pembuatan simbol-simbol, pemberian action script, pemberian sound atau musik sampai Implementasi pada akhir proses pembuatannya.

Kata kunci : *eduntainment*, Pahlawan Nasional, film animasi 2D



ABSTRACT

The history of ancient heroes during the colonial period cannot be separated from historical figures who we usually call National Heroes. As we know, Indonesia is very large, but we only know a handful of national heroes who fought during the colonial era. Not a few of us are more familiar with the national heroes who fought in western Indonesia. Therefore, the author focuses on a national figure from eastern Indonesia named Motang Rua, a hero from Flores, Manggarai, East Nusa Tenggara (NTT). The author will introduce Motang Rua through an application for making 2D animated short films which contains edutainment values. Making this 2D animated film will explain the stages of making a storyboard, making images and actor characters, making symbols, providing an action script, providing sound or music until implementation at the end of the making process.

Keywords: edutainment, national heroes, 2D animated film

