

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D “KISAH 2 MAUNG PANJALU”
MENGUNAKAN TEKNIK FRAME BY FRAME**

SKRIPSI

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



disusun oleh

SITI NURHALIMAH

19.82.0799

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D “KISAH 2 MAUNG PANJALU”
MENGUNAKAN TEKNIK FRAME BY FRAME**

SKRIPSI

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



disusun oleh :

SITI NURHALIMAH

19.82.0799

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D “KISAH 2 MAUNG PANJALU” MENGUNAKAN TEKNIK FRAME BY FRAME

yang disusun dan diajukan oleh

Siti Nurhalimah
19.82.0799

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 30 Januari 2025

Dosen Pembimbing,

Ibnu Hadi Purwanto, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302390

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D “KISAH 2 MAUNG PANJALU” MENGUNAKAN TEKNIK FRAME BY FRAME

yang disusun dan diajukan oleh

Siti Nurhalimah
19.82.0799

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 30 Januari 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Rizky, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302311

R.B. Firmansyah, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302277

Ibnu Hadi Purwanto, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302390

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 30 Januari 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama Mahasiswa : Siti Nurhalimah

NIM : 19.82.0799

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan Film Animasi 2D "Kisah 2 Maung Panjalu" Menggunakan Teknik Frame By Frame

Dosen Pembimbing : Ibnu Hadi Purwanto, S.Kom., 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, 10 Januari 2025

Yang Menyatakan,



Siti Nurhalimah



PERSEMBAHAN

Puji syukur yang tak terhingga Saya ucapkan kepada Tuhan yang telah merestui dan mengabulkan segala do'a sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi berjudul **“ PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D “ KISAH 2 MAUNG PANJALU ” MENGGUNAKAN TEKNIK FRAME BY FRAME “** sesuai yang diharapkan oleh penulis. Dengan rasa bangga dan Bahagia penulis persembahkan skripsi ini kepada :

1. Tuhan Yang maha Kuasa karena atas izin dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat dibuat selesai pada waktunya. Puji syukur yang tak terhingga padaNya sebagai penguasa alam yang mengabulkan segala do'a.
2. Orang tua saya, yaitu Sadimin dan Darsinah yang banyak memberi dukungan baik moril maupun materiil. Seorang kakak yang telah memberi semangat dan dukungan, Ahmad Hoerudin, Solihin, Ali Muslih, Siti Muslihatun, dan adik saya Intan Setia Ningsih. Terima kasih telah mendukung setiap Langkah baik yang saya ambil, selalu sabar menghadapi kelakuan saya dan mengingatkan saya Ketika melakukan yang salah.
3. Bapak Ibnu Hadi Puwanto, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing, terima kasih sudah membimbing dan membantu saya dalam pengerjaan skripsi. Terima kasih atas segala kesabaran dan ilmu yang diberikan selama ini.
4. Ahmad Fauziy yang telah menemani dan membantu banyak hal yang berkaitan dengan penulisan penelitian ini. Banyak membantu serta memberikan semangat mulai hingga pelaksanaan ujian pendadaran selesai.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Tuhan Yang Maha Kuasa yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diharapkan.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana Strata I pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu dan Ayah saya, serta seluruh keluarga besar yang selalu menyempikan doa di setiap sujudnya agar saya dapat menjadi pribadi yang lebih baik dan terus maju.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. , selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M. Kom. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom. Selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Bapak Ibnu Hadi Purwanto, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing sekaligus dosen penguji yang telah memberikan bimbingan, saran, dan waktunya dengan sepenuh hati.
6. Bapak Rizky, S.Kom., M.Kom dan Rokhmatullah Batik Firmansyah, S.Kom., M.Kom sebagai dosen penguji serta semua dosen Prodi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta, terima kasih atas semua jasa Bapak dan Ibu Dosen.
7. Segenap Dosen dan Civitas Akademika Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
8. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

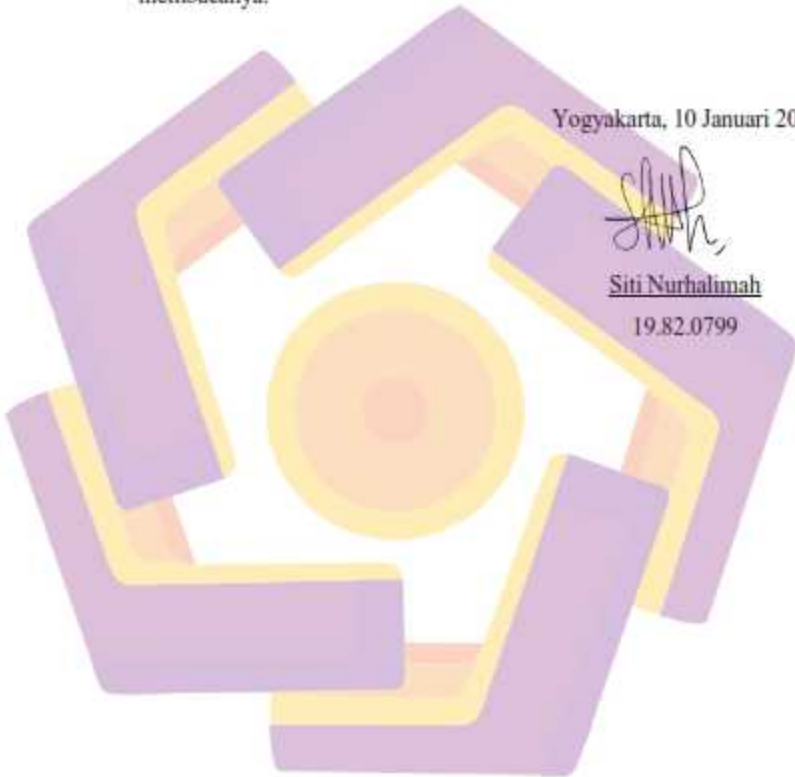
Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 10 Januari 2025



Siti Nurhalimah

19.82.0799

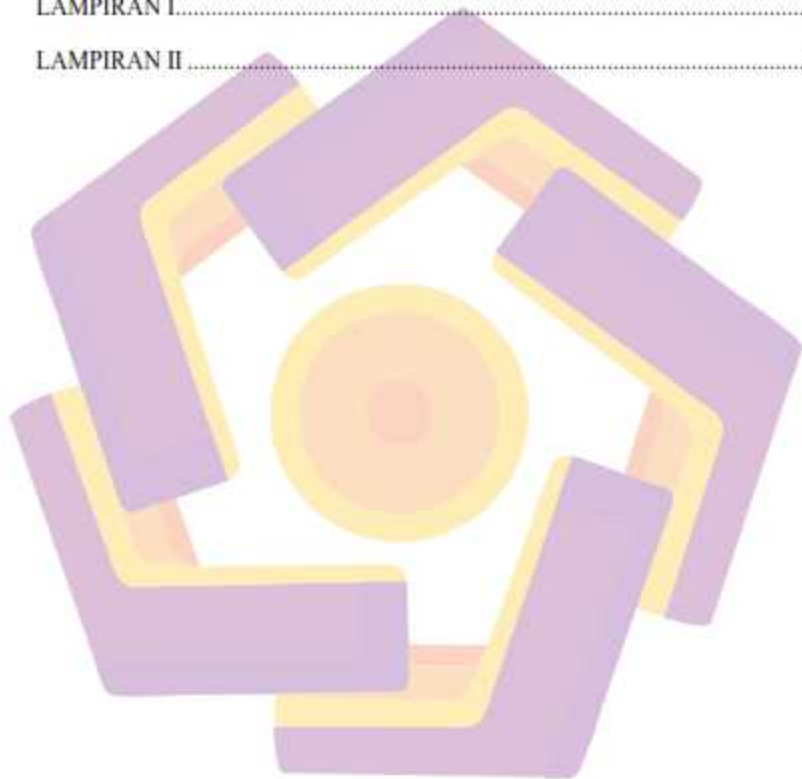


DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT	xvii
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.....	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
1.6 Metodologi Penelitian	3
1.6.1 Metode Pengambilan Data	3
1.6.2 Metode Analisis.....	4
1.6.3 Metode Perancangan	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Kajian Pustaka.....	6
2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	8

2.2.1	Pengertian Multimedia	8
2.2.2	Jenis-Jenis Multimedia	9
2.2.3	Elemen-Elemen Multimedia	10
2.3	Konsep Dasar Animasi	12
2.3.1	Pengertian Animasi	12
2.3.2	Prinsip Dasar Animasi	12
2.3.3	Macam-Macam Animasi	19
2.3.4	Animasi Frame by Frame	23
2.3.5	Metode Pengumpulan Data	23
2.3.6	Analisis Kebutuhan Sistem	25
2.3.7	Metode Perancangan	26
2.3.8	Skala Likert	27
2.3.9	Evaluasi Menggunakan Kuisioner	29
BAB III METODE PENELITIAN		31
3.1	Metode Pengumpulan Data	31
3.2	Analisis Kebutuhan Sistem	33
3.2.1	Kebutuhan Fungsional	33
3.2.2	Kebutuhan Non Fungsional	34
3.3	Aspek Teknis	34
3.4	Aspek Kreatif	35
3.5	Metode Perancangan	35
3.5.1	Pra Produksi	36
3.5.2	Produksi	42
3.5.3	Pasca Produksi	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		47
4.1	Evaluasi	47
4.4.1	Alpha Testing	47
4.4.2	Beta Testing	49
4.4.3	Target Responden	52
4.2	Publishing	52

4.2.1 Publis Media Online.....	52
BAB V PENUTUP	56
5.1 Kesimpulan	56
5.2 Saran	56
DAFTAR PUSTAKA.....	57
LAMPIRAN I.....	59
LAMPIRAN II	61



DAFTAR TABEL

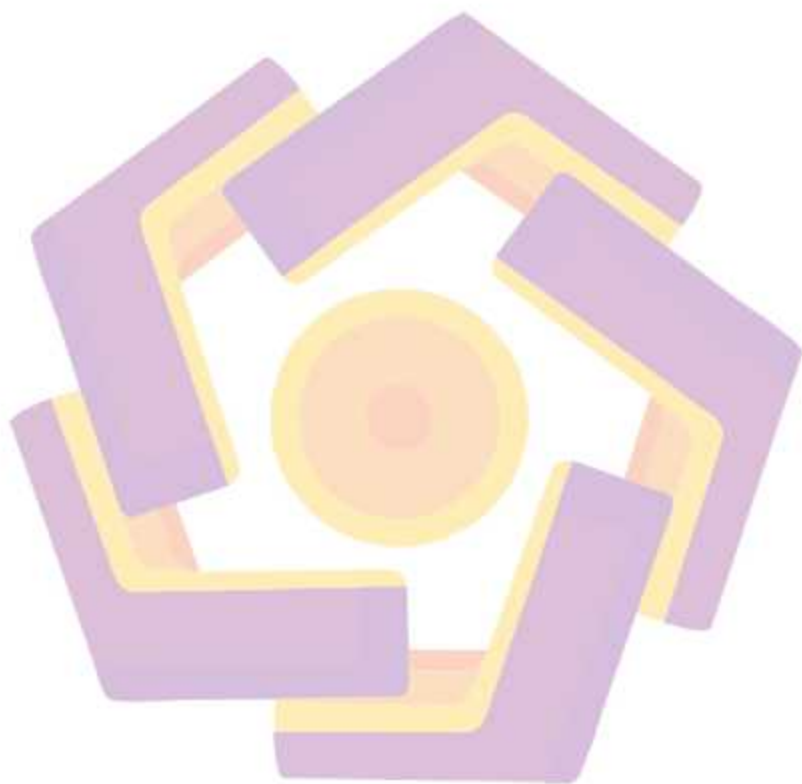
Tabel 2. 1 Perbedaan Penelitian	7
Tabel 2. 2 Contoh Bentuk Checklist.....	28
Tabel 2. 3 Tabel Presentase Nilai	29
Gambar 4. 1 Gambar Sign Akun Youtube	52
Gambar 4. 2 Gambar Upload Video Akun Youtube.....	52
Gambar 4. 3 Gambar Space Upload Video	53
Gambar 4. 4 Gambar Space Upload Video 2.....	53
Gambar 4. 5 Gambar Tombol Publikasi.....	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Multimedia Interaktif.....	9
Gambar 2. 2 Contoh Multimedia Hyperaktif.....	10
Gambar 2. 3 Contoh Multimedia Linier.....	10
Gambar 2. 4 Contoh Elemen Multimedia Text.....	10
Gambar 2. 5 Contoh Elemen Multimedia Gambar.....	11
Gambar 2. 6 Contoh Elemen Multimedia Suara.....	11
Gambar 2. 7 Contoh Elemen Multimedia Video.....	11
Gambar 2. 8 Contoh Elemen Multimedia Animasi.....	12
Gambar 2. 9 Contoh Squash and Stretch pada animasi bola.....	13
Gambar 2. 10 Contoh Squash and Stretch pada ekspresi karakter.....	13
Gambar 2. 11 Contoh Anticipation.....	13
Gambar 2. 12 Contoh Staging.....	14
Gambar 2. 13 Contoh Straight Ahead.....	14
Gambar 2. 14 Contoh Pose to Pose.....	14
Gambar 2. 15 Contoh Follow Through Action.....	15
Gambar 2. 16 Contoh Overlapping Action.....	15
Gambar 2. 17 Contoh Ease in Ease Out.....	15
Gambar 2. 18 Contoh Gerakan Arcs.....	16
Gambar 2. 19 Contoh Secondary Action.....	16
Gambar 2. 20 Contoh Timing.....	17
Gambar 2. 21 Contoh Exaggeration.....	17
Gambar 2. 22 Contoh Solid Drawing.....	17
Gambar 2. 23 Contoh Appeal.....	18
Gambar 2. 24 Contoh Animasi Sel.....	19
Gambar 2. 25 Contoh Animasi Frame.....	19
Gambar 2. 26 Contoh Animasi Sprite.....	20
Gambar 2. 27 Contoh Animasi Lintasan.....	20
Gambar 2. 28 Contoh Animasi Splain.....	21

Gambar 2. 29 Contoh Animasi Vektor.....	21
Gambar 2. 30 Contoh Animasi Karakter.....	22
Gambar 2. 31 Contoh Computational Animation.....	22
Gambar 2. 32 Contoh Morphing	22
Gambar 2. 33 Contoh Angket Tertutup.....	24
Gambar 3. 1 Animasi " Legenda Joko Kendil "	31
Gambar 3. 2 Animasi " Legenda Kembang Wijayakusuma"	32
Gambar 3. 3 Naskah Cerita "Kisah 2 Maung Panjalu"	37
Gambar 3. 4 Desain Karakter Gajah Wulung.....	37
Gambar 3. 5 Desain Karakter Dewi Sucilarang.....	38
Gambar 3. 6 Desain Karakter Aki Ganjar.....	38
Gambar 3. 7 Desain Karakter Aki Garahang.....	39
Gambar 3. 8 Desain Karakter Prabu Sanghyang Cakradewa	39
Gambar 3. 9 Desain Karakter Bayi Bongbang Larang dan Bongbang Kencana.....	40
Gambar 3. 10 Desain Karakter Harimau Bongbang Larang, Bongbang kencana	40
Gambar 3. 11 Background.....	41
Gambar 3. 12 Storyboard.....	41
Gambar 3. 13 Sketsa Animasi	42
Gambar 3. 14 Clean Up Layout.....	43
Gambar 3. 15 Keyframe	43
Gambar 3. 16 Coloring	44
Gambar 3. 17 Penambahan Background	44
Gambar 3. 18 Compositing.....	45
Gambar 3. 19 Editing	45
Gambar 3. 20 Rendering.....	46
Gambar 4. 1 Gambar Sign Akun Youtube	52
Gambar 4. 2 Gambar Upload Video Akun Youtube	52
Gambar 4. 3 Gambar Space Upload Video	53

Gambar 4. 4 Gambar Space Upload Video 2.....	53
Gambar 4. 5 Gambar Tombol Publikasi.....	53



INTISARI

Seiring berkembangnya budaya di dalam era globalisasi dunia yang semakin pesat dimana para remaja atau anak muda bangsa Indonesia ini banyak menganut atau meniru budaya-budaya asing, sehingga cenderung remaja Indonesia ini meninggalkan budaya asli Indonesia yang kita miliki, misalnya seperti tarian, cerita rakyat maupun legenda yang di dalamnya banyak terkandung pelajaran dan pesan moral yang mampu menjadi suri tauladan kita. Animasi sebagai salah satu media hiburan dapat berbentuk sebagai film. Pada dasarnya teknik yang digunakan dalam pembuatan film animasi sangat beragam. Perancangan film animasi Kisah 2 Maung Panjalu ini menggunakan teknik *frame by frame*. Secara kultural, masyarakat sunda cukup akrab dengan maung (harimau). Maung adalah sebutan khusus untuk harimau di wilayah tatar sunda. Maung direpresentasikan secara khusus sebagai simbol kekuatan. Di balik pemaknaan itu. Terdapat jejak-jejak historis yang menyebabkan begitu lekatnya maung dalam benak masyarakat sunda. Legenda Maung Panjalu bercerita tentang hubungan asmara antara dua anak manusia yang berbeda kerajaan yakni Dewi Sucilarang, putri dari Prabu Siliwangi yang berasal dari Padjajaran (Sunda) dan Pangeran gajah Wulung, putera mahkota Raja Majapahit Prabu Brawijaya yang berasal dari Majapahit (Jawa), dua kerajaan besar di tanah jawa.

Kata kunci : Legenda, Harimau, Sunda, Jawa Barat, Animasi 2D

ABSTRACT

Along with the development of culture in the era of world globalization which is increasingly rapidly where many teenagers or young people of the Indonesian nation adhere to or imitate foreign cultures, so that these Indonesian youth tend to leave the original Indonesian culture that we have, for example like dance, folklore and legends which contain many lessons and messages. Animation as a medium of entertainment can be in the form of a film. Basically, the techniques used in making animated films are very diverse. The design of the animated film Maung Panjalu's Story 2 uses a frame by frame technique. Culturally, the Sundanese people are quite familiar with the maung (tiger). Maung is a special designation for tigers in the Sundanese Tatar region. Maung is represented in particular as a symbol of strength. Behind that meaning. There are historical traces that have caused Maung to be so attached to the minds of the Sundanese people. The legend of Maung Panjalu tells of a love affair between two human children from different kingdoms, namely Dewi Sucilarang, daughter of King Siliwangi who came from Padjadjaran (Sunda), crown prince of King Majapahit Prabu Brawijaya who came from Majapahit (Java), two major kingdoms in Java.

Keywords : Legend, Tiger, Sundanese, West Java, 2D animation.