

**PEMBUATAN ANIMASI 2D CERITA RAKYAT “ LUTUNG
KASARUNG” UNTUK MEDIA EDUKASI ANAK-
ANAK DI SANGGAR SEJATI**

SKRIPSI



disusun oleh

NATASYA ANGELIKA SANTOSO PUTRI

16.11.0072

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

**PEMBUATAN ANIMASI 2D CERITA RAKYAT “ LUTUNG
KASARUNG” UNTUK MEDIA EDUKASI ANAK-
ANAK DI SANGGAR SEJATI**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi **Informatika**



disusun oleh

NATASYA ANGELIKA SANTOSO PUTRI

16.11.0072

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN ANIMASI 2D CERITA RAKYAT “ LUTUNG KASARUNG”
UNTUK MEDIA EDUKASI ANAK-
ANAK DI SANGGAR**

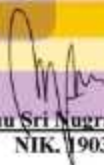
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Natasya Angelika Santoso Putri

16.11.0072

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 Maret 2020

Dosen Pembimbing,



Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.
NIK. | 90302164

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN ANIMASI 2D CERITA RAKYAT “ LUTUNG KASARUNG”

UNTUK MEDIA EDUKASI ANAK-

ANAK DI SANGGAR SEJATI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Natasya Angellika Santoso Putri

16.11.0072

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 19 Februari 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

Ahlihi Masruro, M.Kom

NIK. 190302148

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom

NIK. 190302164

Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 18 Maret 2020

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati 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 tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah di tulis 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, 18 Maret 2020



Natasya Angelika Santoso Putri
NIM. 16.11.0072

MOTTO

"Believe in Yourself"

"Be as yourself as you want."

*"Always be yourself no matter what they say and never be anyone else even if
they look better than you*



PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan berkat, rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik. Saya juga merasa berterima kasih kepada orang-orang disekitar saya yang telah secara langsung maupun tidak langsung membantu saya dalam mengerjakan Skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Papi saya Heru Budi Santoso, mami saya Novi Dianawati, dan adik saya Rivaldo Maulana Santoso Putra yang selalu mendoakan akan kelancaran pembuatan skripsi ini, memberi semangat, memotivasi, dan selalu memberikan yang terbaik bagi penulis.
2. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan masukan dan bimbingan positif dalam menyelesaikan Skripsi.
3. Sanggar Sejati yang telah memperbolehkan penulis melakukan penelitian.
4. Semua sahabat perjuangan saya (Faizah, Nanda, Yesi, April, Dede, Fais, dan Adit), terimakasih selama 3,5 tahun ini banyak membantu, selalu sabar, selalu ada buat penulis disaat senang maupun susah.
5. Serta semua pihak yang telah membantu serta mendukung penulis yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

Alhamdulillah Rabbil Alamin, puja dan puji syukur selalu kita panjatkan kehadirat Allah SWT, Dzat yang Maha Mencipta lagi Maha Mengetahui, sehingga tercipta banyak sekali ilmu pengetahuan yang memudahkan kehidupan ini, dan Dzat yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, sehingga penulis masih diberikan kemampuan dan kesempatan untuk menyelesaikan penulisan penelitian yang berjudul " PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D CERITA RAKYAT "LUTUNG KASARUNG" UNTUK MEDIA EDUKASI ANAK-ANAK DI SANGGAR SEJATI" ini tanpa adanya halangan yang berarti.

Penyusunan skripsi ini dibuat sebagai syarat kelulusan di Universitas Amikom Yogyakarta Jurusan S1 Sistem Informatika dan dapat terselesaikan berkat bimbingan dari berbagai pihak, baik yang bersifat langsung dan tidak langsung.

Laporan skripsi ini tidak akan terlaksanakan dengan baik tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. Selaku ketua di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bhanu Sri Nugraha, M.Kom Selaku dosen pembimbing yang telah sabar memberikan arahan dan panduan untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Andika Agus Slameto, M.Kom. selaku dosen wali yang telah memberikan doa dan dukungan kepada saya.

4. Tales Suparman selaku ketua sanggar sejati.
5. Kedua orang tua dan keluarga besar saya dan teman-teman semua yang telah memberikan doa dan dukungannya.

Penulis menyadari bahwa penulisan penelitian ini masih banyak terdapat kekurangan, bila ada benarnya itu atas kehendak Allah, dipersilahkan untuk mengambil manfaatnya, bila ada salahnya itu karena kesalahan dari penulis sendiri, mohon untuk ditinggalkan. Akhir kata, Semoga skripsi ini memberikan manfaat untuk saya dan orang lain.



DAFTAR ISI

MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Metode Analisis.....	5
1.6.3 Metode Perancangan.....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	7

BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Tinjauan Pustaka.....	9
2.2 Film.....	11
2.2.1 Definisi Film.....	11
2.2.2 Jenis Film.....	12
2.3 Animasi.....	13
2.3.1 Pengertian Animasi.....	13
2.3.2 Sejarah Animasi.....	13
2.3.3 Jenis-jenis Animasi.....	14
2.3.4 Prinsip Animasi.....	17
2.4 Proses Produksi Animasi.....	25
2.4.1 Pra Produksi.....	25
2.4.2 Produksi.....	27
2.4.3 Pasca Produksi.....	28
2.5 Evaluasi.....	29
2.5.1 Skala Likert.....	29
2.5.2 Rumus Presentase Skala Likert.....	30
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	31
3.1 Tinjauan Umum.....	31
3.1.1 Deskripsi Singkat Mengenai Sanggar Sejati.....	31
3.1.2 Metode Pengumpulan Data.....	31
3.2 Analisis Kebutuhan System.....	35
3.2.1 Kebutuhan Fungsional.....	35
3.2.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	35

3.3	Pra produksi.....	39
3.3.1	Konsep.....	40
3.3.2	Desain Karakter.....	40
3.3.3	Color Node.....	41
3.3.4	Script atau Nask.....	42
3.3.5	Perancangan Storyboard.....	42
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		51
4.1	Produksi.....	51
4.1.1	key Animation.....	51
4.1.2	In Between.....	53
4.1.3	Background.....	54
4.2	Pasca Produksi.....	55
4.2.1	Compositing.....	55
4.2.2	Drawing.....	59
4.2.3	Editing.....	61
4.2.4	Rendering.....	66
4.2.5	Testing.....	68
4.2.6	Hasil Review.....	69
4.3	Evaluasi objek.....	71
4.4	Spesifikasi Video.....	72
BAB V PENUTUP.....		73
5.1	Kesimpulan.....	75
5.2	Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA		77

DAFTAR TABEL

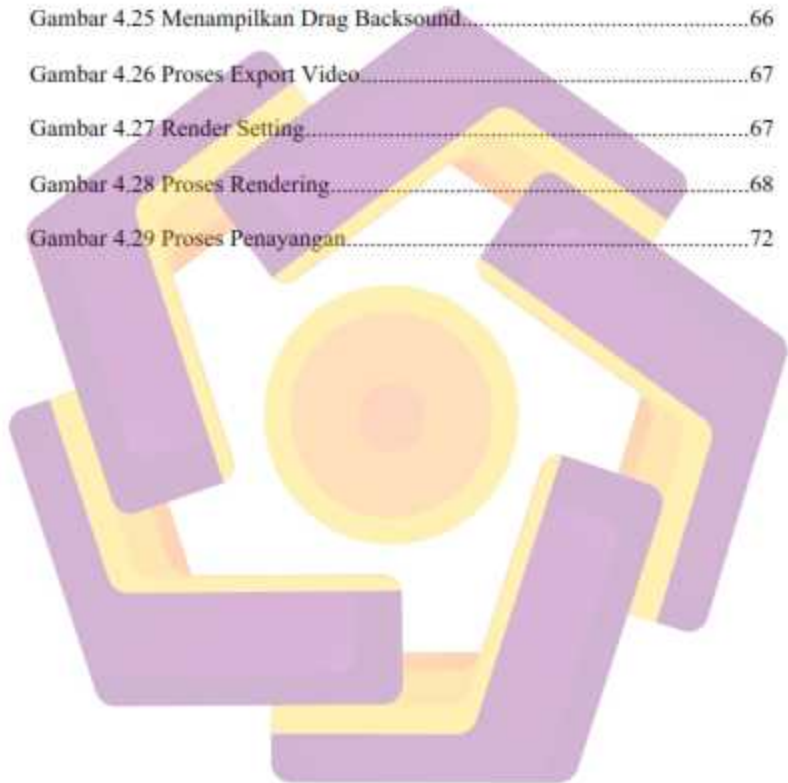
Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian.....	10
Tabel 2.2 Evaluasi Skala Likert.....	29
Tabel 2.3 Presentase Nilai.....	30
Tabel 3.1 Kebutuhan <i>Hardware</i>	37
Tabel 3.2 Kebutuhan <i>Software</i>	37
Tabel 3.3 <i>Brainware</i>	39
Tabel 3.4 Perancangan Storyboard.....	43
Tabel 4.1 Testing.....	68
Table 4.2 Hasil Review Aspek Multimedia.....	70
Tabel 4.3 Hasil Review Aspek Informasi.....	71
Tabel 4.4 spesifikasi video.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Animasi Tradisional.....	14
Gambar 2.2 Stop Motion.....	15
Gambar 2.3 Animasi 3D film minion.....	16
Gambar 2.4 Solid Drawing.....	17
Gambar 2.5 Timing & Spacing.....	18
Gambar 2.6 Squash & Stretch.....	19
Gambar 2.7 Anticipation.....	19
Gambar 2.8 Slow in Slow Out.....	20
Gambar 2.9 Ares.....	21
Gambar 2.10 Secondary Action.....	21
Gambar 2.11 Follow Through and Overlapping Action.....	22
Gambar 2.12 Straight Ahead Action and Pose to Pose.....	23
Gambar 2.13 Staging.....	23
Gambar 2.14 Appeal.....	24
Gambar 2.15 Exaggeration.....	25
Gambar 3.1 Membagikan Kuesioner di Sanggar Sejati.....	32
Gambar 3.2 Buku Cerita Rakyat Lutung Kasarung.....	33
Gambar 3.3 Wawancara Ketua Sanggar Sejati.....	34
Gambar 3.4 Karakter Lutung Kasarung.....	40
Gambar 3.5 Karakter Purbasari.....	41
Gambar 3.6 Palette Warna.....	41
Gambar 4.1 Hasil Scene Gambar Manual.....	51

Gambar 4.2 Hasil Scene Gambar Manual Setelah Tracing.....	52
Gambar 4.3 Hasil Pewarnaan Gambar Karakter Purbasari.....	52
Gambar 4.4 In Between Gerakan Tangan	53
Gambar 4.5 Setting New Layer.....	54
Gambar 4.6 Pembuatan Background Scene Depan Kerajaan	55
Gambar 4.7 Setting Document Pada Adobe Flash.....	56
Gambar 4.8 Layer Background Pada Adobe Flash	56
Gambar 4.9 Layer Karakter Dan Background Pada Adobe Flash.....	57
Gambar 4.10 Proses Export Movie Pada Adobe Flash.....	58
Gambar 4.11 Proses Export Movie Pada Adobe Flash.....	58
Gambar 4.12 Proses Export Movie Pada Adobe Flash.....	59
Gambar 4.13 Setting Layar Kerja Adobe Photoshop CS3.....	59
Gambar 4.14 Menampilkan Pembuatan Gambar.....	60
Gambar 4.15 Menampilkan Hasil Coloring.....	60
Gambar 4.16 Menampilkan Cara Menyimpan Hasil Perancangan.....	61
Gambar 4.17 New Project Adobe Premiere.....	62
Gambar 4.18 Menampilkan Pemilihan Ukuran Sequence.....	62
Gambar 4.19 Import.....	63
Gambar 4.20 Import File.....	63

Gambar 4.21 Menampilkan Editing Di Adobe Premiere.....	64
Gambar 4.22 Import Narasi.....	64
Gambar 4.23 Menampilkan Pengaturan Tata Letak Narasi.....	65
Gambar 4.24 Import Backsound.....	65
Gambar 4.25 Menampilkan Drag Backsound.....	66
Gambar 4.26 Proses Export Video.....	67
Gambar 4.27 Render Setting.....	67
Gambar 4.28 Proses Rendering.....	68
Gambar 4.29 Proses Penayangan.....	72



INTISARI

Berdasarkan kuesioner yang sudah di bagikan, masih banyak anak-anak di Sanggar Sejati yang tidak mengetahui cerita rakyat Lutung Kasarung. Animasi 2D mempunyai pengaruh yang baik ketika digunakan untuk pembelajaran anak-anak. Dan dengan perkembangan media menggunakan video Animasi 2D sehingga informasi yang disajikan akan lebih jelas dan memiliki daya tarik tersendiri,

Merancang dan membuat film animasi pendek dengan tujuan agar anak-anak tidak melupakan cerita-cerita legenda yang ada di Indonesia. Khususnya yang ada di Jawa Barat yang bercerita tentang Lutung Kasarung. Terutama untuk anak-anak di Sanggar Sejati.

Penulis ingin membuat suatu video animasi 2D pada Sanggar Sejati untuk menambah metode pembelajaran anak-anak di Sanggar Sejati. Untuk itu penulis ingin membuat suatu video animasi 2D cerita rakyat Lutung Kasarung di Sanggar Sejati.

Kata kunci : animasi, anak-anak, cerita rakyat, Lutung Kasarung, animasi 2D

ABSTRACT

Based on the questionnaire that was distributed, there are still many children in Sanggar Sejati who do not know the folklore of Lutung Kasarung. 2D animation has a good effect when it is used for children's learning. And with the development of media using 2D animation videos so that the information presented will be clearer and has its own.

Designing and making short animated films with the aim that children do not forget the stories of legends in Indonesia, especially those in West Java that tell the story of Lutung Kasarung. Especially for children in the True.

The author wants to make a 2D animated video on Sanggar Sejati to add learning methods for children in Sanggar Sejati. For this reason, the writer wants to make a 2D animated video of the Lutung Kasarung folklore in the True Studio.

Keywords: *animation, children, folklore, Lutung Kasarung, 2D animation*