

**PERANCANGAN *CONCEPT ART* FILM ANIMASI 2D BERLATAR
CERITA RAKYAT “BAWANG MERAH BAWANG PUTIH”**

SKRIPSI



disusun oleh

Frisca Yolandita

15.11.8620

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**PERANCANGAN *CONCEPT ART* FILM ANIMASI 2D BERLATAR
CERITA RAKYAT “BAWANG MERAH BAWANG PUTIH”**

SKRIPSI

mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika
untuk memenuhi sebagian persyaratan



disusun oleh

Frisca Yolandita

15.11.8620

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN *CONCEPT ART* FILM ANIMASI 2D BERLATAR
CERITA RAKYAT “BAWANG MERAH BAWANG PUTIH”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Friska Yolanda

15.11.8620

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 7 November 2018

Dosen Pembimbing,

Amir Fatah Sofvan, S.T., M.Kom.

NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN *CONCEPT ART* FILM ANIMASI 2D BERLATAR CERITA RAKYAT “BAWANG MERAH BAWANG PUTIH”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Frisca Yolanda

15.11.8620

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal
11 April 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom
NIK. 190302174

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 3 Mei 2019

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 tinggi manapun, 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, 14 April 2019



Frisca Yolandita

NIM. 15.11.8620

MOTTO

“Allah meninggikan orang-orang yang beriman diantara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat” (Depag RI, 1989 : 421)

“Orang yang menuntut ilmu bearti menuntut rahmat ; orang yang menuntut ilmu bearti menjalankan rukun Islam dan Pahala yang diberikan kepada sama dengan para Nabi”. (HR. Dailani dari Anas r.a)



PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua saya Ayah Suwatman dan Ibu Gusmawati atas segala doa dan dukungannya.
2. Adik saya Yolanda Putri Clarissa atas segala doa dan dukungannya
3. Keluarga besar Ayah dan Ibu saya atas segala doa dan dukungannya.

Dan saya tak lupa ucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Bapak Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom. sebagai dosen pembimbing yang telah mencurahkan waktu dan pikirannya untuk membimbing perjalanan penyusunan skripsi ini hingga selesai.
2. Sahabat Seperjuangan Saya Kupluk Production (Lucky Liquida, Heru Kuswanto, Prima Ega A.P, Ervin Mardiansyah, Avif Gayuh Pribadi) yang telah memberi *support* dan mendoakan penyelesaian skripsi ini.
3. Sahabat lainnya (Ismail, Melisya Puspa Dewi, Arini Maulidina, Ilham Nur Rochmad, Ronaldo Asnan). yang telah memberi *support* dan mendoakan penyelesaian skripsi ini.
4. Dan teman-teman saya yang tidak bisa saya tulis satu persatu, saya ucapkan banyak terimakasih.

KATA PENGANTAR

Puji syukur selalu kami panjatkan kehadiran Allah SWT, karena atas segala karunia, rahmat, dan hidahnya kami dapat menyelesaikan laporan penelitian yang berjudul **Perancangan Concept Art Film Animasi 2D Berlatar Cerita Rakyat “Bawang Merah Bawang Putih”**.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam pelaksanaan penyusunan skripsi ini tidak akan dapat berjalan dengan lancar tanpa adanya dukungan serta bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak atas segala dukungan, bantuan, bimbingan serta pengarahan yang telah diberikan kepada penulis. Ucapan terimakasih, penulis sampaikan kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, M.M, Rektor Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberi fasilitas kemudahan dalam berbagai urusan selama penulis menempuh studi dan menyelesaikan skripsi.
2. Ibu Krisnawati, Ssi, M.T, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, M.T, selaku Ketua Progam Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

4. Bapak Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom, selaku Dosen Pembimbing yang selalu memberikan dukungan dan arahan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Dosen penguji, segenap dosen dan karyawan UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalamannya.
6. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.

Skripsi ini jauh dari kata sempurna, itu semua tidak terlepas dari keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis. Kritik dan saran yang membangun guna mencapai kesempurnaan selalu diharapkan sehingga dapat bermanfaat bagi diri sendiri, serta pihak-pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 14 April 2019

Frisca Yolandita

DAFTAR ISI

COVER	i
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Metode Perancangan.....	4
1.5.3 Evaluasi.....	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II	6
3.2 Dasar Teori.....	8
2.2.1 Concept Art.....	8
2.2.1.1 Naskah Cerita.....	8
2.2.1.2 Karakter.....	8

2.2.1.3 <i>Environment</i>	9
2.2.2 Film	11
2.2.3 Animasi	11
BAB 3.....	12
3.1 Gambaran Umum.....	12
3.2 Observasi.....	14
3.2.1 Karakter.....	14
3.2.1 <i>Environment</i> dan Beberapa Adegan.....	15
3.3 Pra Produksi	17
3.3.1 Naskah Cerita.....	17
3.3.2 Sketsa	18
3.2.2.1 Karakter.....	18
3.2.2.2 <i>Environment</i>	24
3.2.2.3 <i>Concept Art</i>	27
BAB IV	32
4.1 Tahap Produksi	32
4.4.1 <i>Tracing</i>	32
4.1.1 Pewarnaan.....	36
4.2 Hasil Produksi	37
4.2.1 Karakter.....	37
4.2.2 <i>Environment</i>	43
4.2.3 <i>Concept Art</i>	46
4.3 Evaluasi.....	51
BAB V.....	56
5.1 Kesimpulan	56
5.2 Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	58

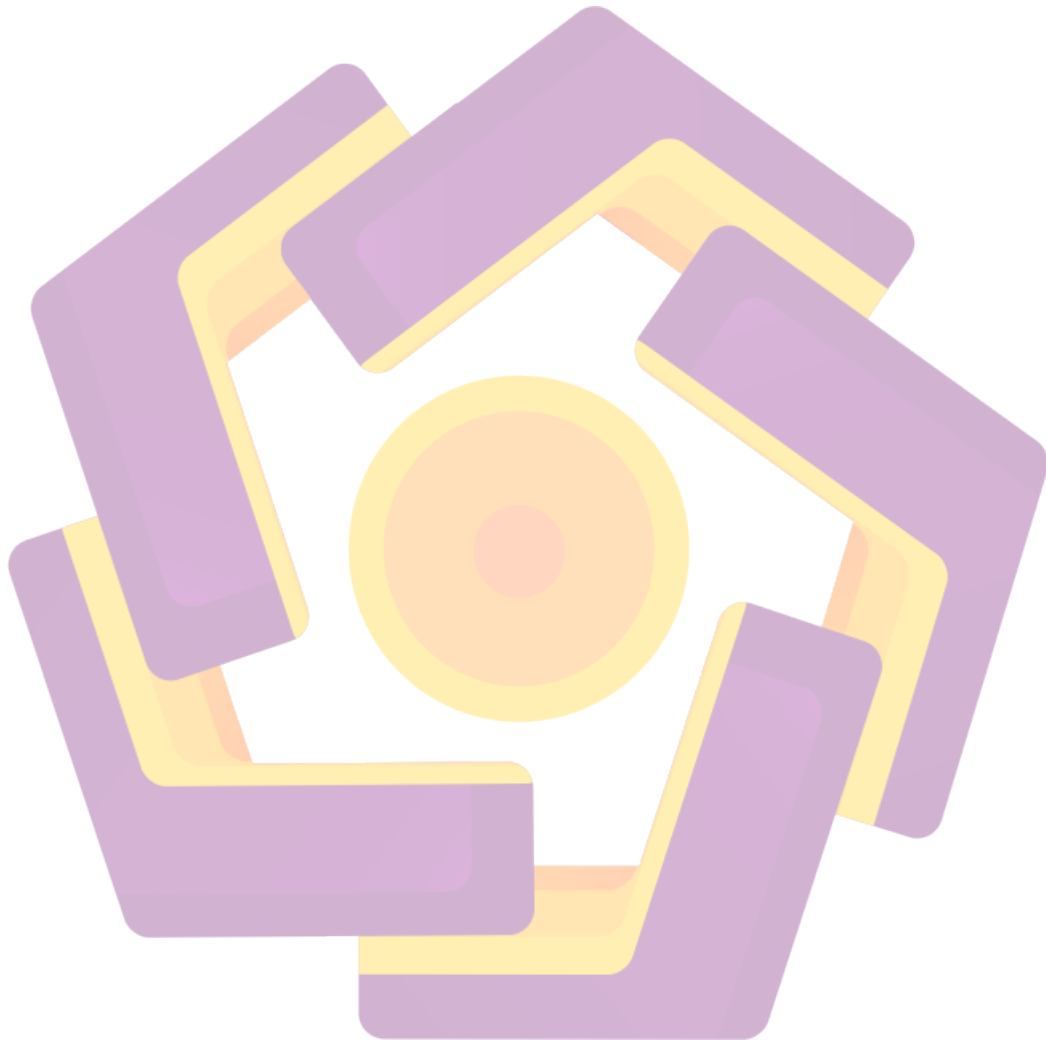
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Referensi Karakter	14
Gambar 3.2 Tampilan Channel Dongeng Kita.....	15
Gambar 3.3 Contoh Adegan dan Environment.....	15
Gambar 3.4 Contoh Adegan dan Environment 2.....	16
Gambar 3.5 Contoh Adegan dan Environment 3.....	16
Gambar 3.6 Sketsa Karakter Bawang Putih.....	18
Gambar 3.7 Sketsa Karakter Bawang Merah.....	19
Gambar 3.8 Sketsa Karakter Ayah Bawang Putih.....	20
Gambar 3.9 Sketsa Karakter Ibu Bawang Putih.....	21
Gambar 3.10 Sketsa Karakter Mbok Randha.....	22
Gambar 3.11 Sketsa Karakter Nenek Hutan	23
Gambar 3.12 Sketsa <i>Environment</i> Rumah Bawang Putih	24
Gambar 3.13 Sketsa <i>Environment</i> Ruang Tamu Bawang Putih.....	24
Gambar 3.14 Sketsa <i>Environment</i> Kamar Ayah Bawang Putih.....	25
Gambar 3.15 Sketsa <i>Environment</i> Kamar Bawang Putih	25
Gambar 3.16 Sketsa <i>Environment</i> Rumah Nenek Hutan.....	26
Gambar 3.17 Sketsa <i>Environment</i> Dalam Rumah Nenek Hutan.....	26
Gambar 3.18 Sketsa <i>Environment</i> Danau.....	27
Gambar 3.19 Sketsa <i>Concept Art</i> 1.....	27
Gambar 3.20 Sketsa <i>Concept Art</i> 2.....	28
Gambar 3.21 Sketsa <i>Concept Art</i> 3.....	28

Gambar 3.22 Sketsa <i>Concept Art</i> 4.....	29
Gambar 3.23 Sketsa <i>Concept Art</i> 5.....	29
Gambar 3.24 Sketsa <i>Concept Art</i> 6.....	30
Gambar 3.25 Sketsa <i>Concept Art</i> 7.....	30
Gambar 3.26 Sketsa <i>Concept Art</i> 8.....	31
Gambar 3.27 Sketsa <i>Concept Art</i> 9.....	31
Gambar 4.1 Tampilan menu <i>Pen and Point Tool</i>	32
Gambar 4.2 Tampilan menu <i>Stroke Path</i>	33
Gambar 4.3 Tampilan menu <i>Brush and Pencil Tool</i>	34
Gambar 4.4 Hasil Tracing Karakter	35
Gambar 4.5 Hasil Tracing Environment.....	35
Gambar 4.6 Hasil Tracing Adegan.....	35
Gambar 4.7 Menu <i>Gradient and Paint Bucket Tool</i>	36
Gambar 4.8 Tampilan Menu Make Selection	36
Gambar 4.9 Karakter Bawang Putih.....	37
Gambar 4.10 Karakter Bawang Merah.....	38
Gambar 4.11 Karakter Mbok Randha.....	39
Gambar 4.12 Karakter Ayah Bawang Putih.....	40
Gambar 4.13 Karakter Ibu Bawang Putih.....	41
Gambar 4.14 Karakter Nenek Hutan.....	42
Gambar 4.15 <i>Environment</i> Rumah Bawang Putih.....	43
Gambar 4.16 <i>Environment</i> Ruang Tamu Rumah Bawang Putih.....	43

Gambar 4.17 <i>Environment</i> Kamar Ayah Bawang Putih.....	44
Gambar 4.18 <i>Environment</i> Kamar Bawang Putih.....	44
Gambar 4.19 <i>Environment</i> Rumah Nenek Hutan.....	45
Gambar 4.20 <i>Environment</i> Dalam Rumah Nenek Hutan.....	45
Gambar 4.21 <i>Environment</i> Danau.....	46
Gambar 4.22 <i>Concept Art</i> 1.....	46
Gambar 4.23 <i>Concept Art</i> 2.....	47
Gambar 4.24 <i>Concept Art</i> 3.....	47
Gambar 4.25 <i>Concept Art</i> 4.....	48
Gambar 4.26 <i>Concept Art</i> 5.....	48
Gambar 4.27 <i>Concept Art</i> 6.....	49
Gambar 4.28 <i>Concept Art</i> 7.....	49
Gambar 4.29 <i>Concept Art</i> 8.....	50
Gambar 4.30 <i>Concept Art</i> 9.....	50
Gambar 4.31 Pekerjaan Responden yang mengisi kuisisioner.....	51
Gambar 4.32 Bidang Pekerjaan Responden.....	51
Gambar 4.33 Umur Responden.....	52
Gambar 4.34 Jenis Kelamin Responden.....	52
Gambar 4.35 Pengalaman Concept Art Responden.....	52
Gambar 4.36 Keterangan Memiliki Portfolio Responden.....	53
Gambar 4.37 Evaluasi Proporsi Karakter Concept Art.....	53
Gambar 4.38 Evaluasi Pewarnaan pada Concept Art.....	53

Gambar 4.39 Evaluasi Shadow pada *Concept Art*.....54
Gambar 4.40 Evaluasi *Concept Art* untuk dijadikan *Film*.....54
Gambar 4.41 Evaluasi *Concept Art* sebagai pedoman animator.....54



INTISARI

Concept Art, adalah bentuk ilustrasi yang digunakan untuk menyampaikan sebuah ide yang digunakan untuk keperluan pembuatan film, video game, animation, komik, dan beberapa media lain, sebelum diwujudkan dalam produk akhir. *Concept art* juga mengacu kepada pengembangan *visual design* atau konsep desain. *Concept Art* pada dasarnya adalah sebuah konsep desain yang datang dari kepentingan sebuah industri.

Indonesia adalah negara yang dikenal dengan beragam suku, budaya, kepercayaan serta berbagai cerita-cerita rakyat yang hingga kini masih menyimpan misteri. Hal ini membuat bangsa Indonesia kaya akan nilai-nilai kearifan lokal. Cerita rakyat merupakan cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat pada masa lampau yang menjadi ciri khas disetiap bangsa yang mempunyai kultur budaya yang beraneka ragam yang mencakup kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki masing-masing bangsa. Cerita rakyat sebagai salah satu contoh kearifan lokal Indonesia yang saat ini mulai terabaikan keberadaanya dikarenakan masuknya pengaruh budaya asing.

Concept Art ini mengangkat tema cerita rakyat dari Yogyakarta yaitu “Bawang Merah Bawang Putih.” *Concept Art* yang akan di buat berupa karakter, *environment* dan beberapa adegan yang ada dalam cerita “Bawang Merah Bawang Putih”, dengan menggunakan *Concept Art* ini diharapkan mampu memudahkan Animator dalam pembuatan Film animasi 2D, hal itulah yang kemudian menjadi dasar penulis membahas mengenai

Kata Kunci : *Concept Art* , Bawang Merah Bawang Putih , Cerita Rakyat Indonesia, Cerita Rakyat Yogyakarta . Karakter , *Environment*

ABSTRACT

Concept Art, is a form of illustration that is used to convey an idea that is used for the purposes of filmmaking, video games, animation, comics, and several other media, before being realized in the final product. Concept art also refers to the development of visual design or design concepts. Concept Art is basically a design concept that comes from the interests of an industry.

Indonesia is a country that is known for its diverse tribes, cultures, beliefs and various folktales that are still a mystery. This makes the Indonesian nation rich in local wisdom values. Folk stories are stories that originated from the community and developed in the community in the past that are characteristic of every nation that has a diverse cultural culture that includes the cultural and historical wealth of each -one nation. Folk stories are one example of Indonesia's local wisdom which is currently being neglected due to the influx of foreign cultural influences.

This Concept Art raises the theme of folklore from Yogyakarta, namely "Bawang Merah Bawang Putih." The Concept Art will be made in the form of characters, environments and some scenes in the story "Bawang Merah Bawang Putih", using Concept Art is expected to facilitate the Animator in making 2D animated films, that is what later became the basis of the author discusses about.

Keywords: Concept Art, Garlic Garlic, Indonesian Folk Stories, Yogyakarta Folk Stories. Character, Environment