

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D  
MBAH BEDJO JOGJANESIA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Hendri Dwi Susanto**

**10.11.4163**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D**  
**MBAH BEDJO JOGJANESIA**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Informatika



disusun oleh

**Hendri Dwi Susanto**

**10.11.4163**

**PROGRAM SARJANA**  
**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**  
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**  
**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**  
**YOGYAKARTA**  
**2017**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D  
MBAH BEDJO JOGJANESIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Hendri Dwi Susanto**

**10.11.4163**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 20 November 2017

**Dosen Pembimbing,**



**Tonny Hidayat, M.Kom**

**NIK. 190302182**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D**

**MBAH BEDJO JOGJANESIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Hendri Dwi Susanto**

**10.11.4163**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 15 November 2017

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Mei P Kurniawan, M.Kom**  
**NIK. 190302187**

**Barka Satya, M. Kom**  
**NIK. 190302126**

**Tonny Hidavat, M.Kom**  
**NIK. 190302182**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 20 November 2017

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Krisnawati, S.Si, M.T.**

**NIK. 190302038**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi berjudul Perancangan Film Animasi 2D “Mbah Bedjo Jogjanesia” ini merupakan karya sendiri (ASLI) dan di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, serta tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok 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, 20 November 2017

METERAI  
TEMPEL

87A0EAEF574234502

6000  
ENAM RIBU RUPIAH

Hendri Dwi Susanto

NIM. 10.11.4163

## MOTTO

*“Kepuasan terletak pada usaha, bukan pada hasil.  
Berusaha dengan keras adalah kemenangan yang hakiki “  
(Mahatma Ghandi)*

*“Yang penting bukan apakah kita menang atau kalah,  
Tuhan tidak mewajibkan manusia untuk menang sehingga kalah pun bukan dosa,  
yang penting adalah apakah seseorang berjuang atau tak berjuang”  
(Emha Ainun Najib)*

*“Lihatlah mereka yang lebih tidak beruntung dari pada dirimu,  
sehingga kau tidak mungkin tidak berpuas diri atas keberuntungan yang  
diberikan Allah kepadamu”  
(Nabi Muhammad SAW)*

## PERSEMBAHAN

Akhirnya selesai juga,

Skripsi ini saya persembahkan kepada mereka yang paling istimewa.

1. Allah SWT, sesungguhnya tiada Tuhan selain Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW sebagai utusan Allah serta teladan yang baik bagi umatnya.
2. Ibu (Warni) yang selalu mendoakan, mendukung dan mengasihi. Bapak (Suranta) yang telah membiayai pendidikanku sampai jenjang perkuliahan ini. Terimakasih untuk semuanya yang tidak ternilai.
3. Mas Yanu, Mbak Siti, dik Queena yang senantiasa memberi motivasi dan semangat.
4. Mbah Kakung, Mbah Putri yang tak henti hentinya mendoakan untuk kebaikan ku.
5. Bapak Tonny Hidayat M.Kom, selaku dosen pembimbing yang berkenan membimbing dan memberi masukan guna penyempurnaan skripsi ini.
6. Keluarga besar Universitas Amikom Yogyakarta.
7. Teman-teman sekelas angkatan 2010, Sakti, Alif, Indro, Restu, Ibnu, Mahfud, Restu, Ari, Habib, Yayan, Anwar, Habib, Yahya, Gufron, Setyo, Lelly dll.
8. Saudara saudara Paguyuban Abdi Sejati, Bapak Suradi, Bayu, dll.
9. Teman-teman kampung, Eko, Ragil, Komplong, Gendon, wafa, Arum.
10. Segenap leluhur yang telah mendahului, tetapi semangat beliau beliau masih hidup di hati ku.
11. Dan semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, terimakasih semuanya....

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia yang begitu melimpah sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D MBAH BEDJO JOGJANESIA” sebagai syarat menyelesaikan pendidikan di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

Penulis sepenuhnya menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. M.Suyanto, M.M. selaku Ketua Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom. sebagai dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan, motivasi maupun masukan yang sangat membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini.
4. Keluarga besar penulis terutama orang tua yang tiada henti memberi dukungan beserta do'a kepada penulis.
5. Dosen dan karyawan Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya.
6. Semua pihak yang telah banyak membantu penulis baik dalam bentuk dukungan moril dan materiil dalam penyelesaian laporan skripsi ini.



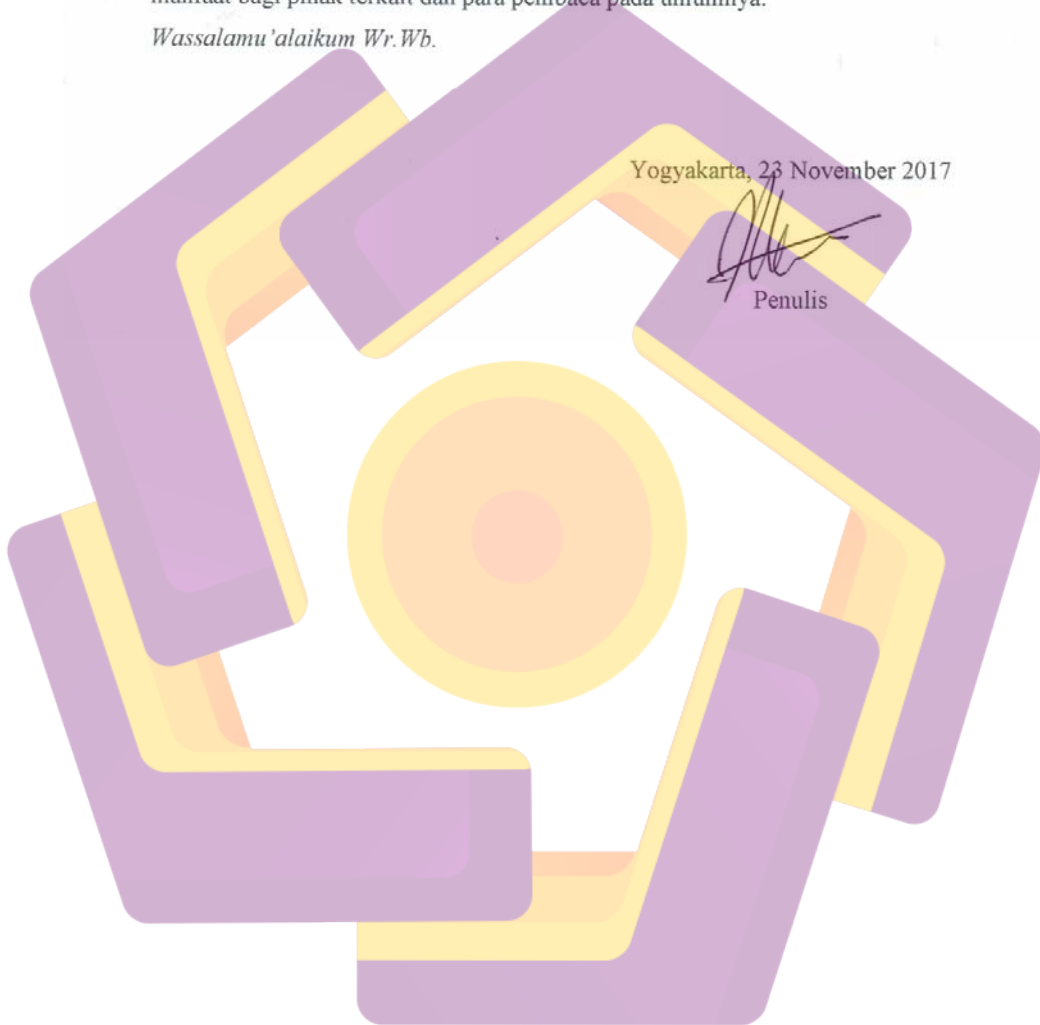
Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu segala saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan demi kemajuan dimasa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pihak terkait dan para pembaca pada umumnya.

*Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 23 November 2017



Penulis



## DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	iii
MOTTO .....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	2
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metodologi Penelitian .....	4
1.6.1 Metode pengumpulan data.....	4
1.6.2 Analisis.....	4
1.6.3 Perancangan .....	4
1.6.4 Produksi .....	4
1.6.5 Implementasi.....	5
1.6.6 Evaluasi.....	5

1.7	Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II</b> .....		7
2.1	Tinjauan Pustaka .....	7
2.2	Animasi .....	7
2.2.1	Pengertian Animasi .....	7
2.2.2	Sejarah Animasi .....	8
2.2.3	Jenis – Jenis Animasi .....	9
2.2.3.1	Animasi Stop-motion (Stop Motion Animation) .....	9
2.2.3.2	Animasi Tradisional (Traditional animation) .....	9
2.2.3.3	Animasi Komputer (Computer Graphics Animation) .....	10
2.2.4	Teknik Animasi .....	10
2.2.4.1	Animasi Sel (Cell Animation) .....	10
2.2.4.2	Animasi Frame (Frame Animation).....	11
2.2.4.3	Animasi Sprite (Sprite Animation).....	11
2.2.4.4	Animasi Lintasan (Path Animation).....	12
2.2.4.5	Animasi Spline.....	12
2.2.4.6	Animasi Vektor (Vector Animation) .....	13
2.2.4.7	Animasi Karakter (Character Animation) .....	13
2.2.4.8	Computational Animation .....	14
2.2.4.9	Morphing .....	14
2.2.5	Prinsip Animasi.....	15
2.2.5.1	Squash and Stretch.....	15
2.2.5.2	Anticipation .....	15
2.2.5.3	Stagging .....	15
2.2.5.4	Straight-Ahead And Pose-To-Pose.....	16

2.2.5.5	Follow Throught And Overlapping Action .....	16
2.2.5.6	Arcs.....	17
2.2.5.7	Secondary Action.....	17
2.2.5.8	Timing and Spacing .....	18
2.2.5.9	Solid Drawing .....	18
2.2.5.10	Slow In- Slow Out .....	19
2.2.5.11	Appeal.....	19
2.2.5.12	Exaggeration .....	20
2.3	Film .....	20
2.3.1	Pengertian Film .....	20
2.3.2	Sejarah Film .....	20
2.3.3	Jenis Jenis Film .....	21
2.3.3.1	Action .....	21
2.3.3.2	Adventure .....	21
2.3.3.3	Animation .....	21
2.3.3.4	Biography .....	21
2.3.3.5	Comedy.....	21
2.3.3.6	Crime .....	21
2.3.3.7	Documentary.....	22
2.3.3.8	Drama .....	22
2.3.3.9	Family .....	22
2.3.3.10	Fantasy .....	22
2.3.3.11	History .....	22
2.3.3.12	Horror .....	22
2.3.3.13	Musical .....	22

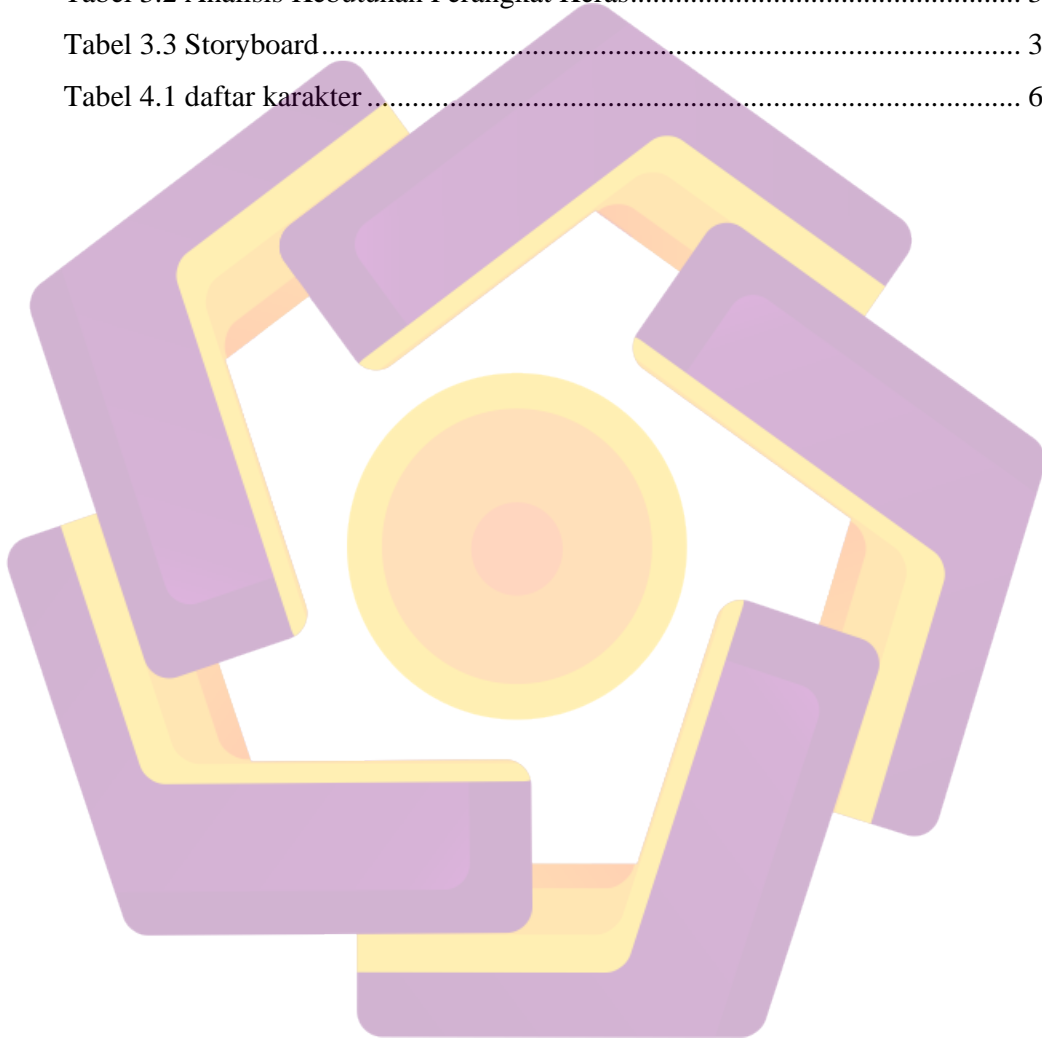
2.3.3.14	Mystery .....	22
2.3.3.15	Romance .....	22
2.3.3.16	Sci-Fi.....	22
2.3.3.17	Sport.....	22
2.3.3.18	Thriller .....	23
2.3.3.19	War .....	23
2.3.3.20	Western.....	23
2.4	Metode Pengembangan Film Animasi .....	23
2.4.1	Pra Produksi .....	23
2.4.1.1	Konsep .....	24
2.4.1.2	Skenario .....	24
2.4.1.3	Pembuatan Karakter.....	24
2.4.1.4	Storyboard.....	24
2.4.2	Produksi .....	25
2.4.2.1	Lay out.....	25
2.4.2.2	Key Motion.....	25
2.4.2.3	In Between .....	25
2.4.2.4	Background.....	26
2.4.2.5	Coloring .....	26
2.4.3	Pasca Produksi .....	26
2.4.3.1	Composite .....	26
2.4.3.2	Dubbing and Sound FX .....	26
2.4.3.3	Editing.....	27
2.4.3.4	Rendering.....	27
BAB III	.....	28

3.1	Tinjauan Umum .....	28
3.2	Analisis Kebutuhan .....	28
3.2.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	29
3.2.2	Anlisis Kebutuhan Perangkat Keras(Hardware) .....	29
3.2.3	Kebutuhan Brainware .....	30
3.3	Perancangan Film Animasi .....	30
3.3.1	Ide Cerita.....	30
3.3.2	Tema Cerita.....	31
3.3.3	Sinopsis .....	31
3.3.4	Perancangan Bentuk Karakter.....	32
3.3.5	Ringkasan Cerita .....	34
3.3.6	Storyboard.....	36
BAB IV .....		57
4.1	Produksi .....	57
4.1.1	Pembuatan Concept Art .....	57
4.1.1.1	Membuat Karakter Tokoh Utama.....	57
4.1.1.1.1	Scetch .....	57
4.1.1.1.2	Drawing .....	58
4.1.1.1.3	Coloring.....	58
4.1.1.2	Pembuatan Background .....	60
4.1.1.2.1	Drawing .....	60
4.1.1.2.2	Coloring.....	61
4.1.1.3	Produksi Suara .....	61
4.1.1.3.1	Proses Recording.....	61
4.1.1.3.2	Pengeditan suara menggunakan adobe premiere pro .....	63

4.2	Pasca Produksi .....	64
4.2.1	Managemen File.....	64
4.2.1.1	File Bacground.....	64
4.2.1.2	File Suara .....	64
4.2.2	Animation.....	65
4.2.2.1	Animasi Background .....	65
4.2.2.2	Animasi Karakter.....	66
4.2.2.2.1	Penerapan Prinsip Animasi.....	66
4.3	Rendering .....	68
4.4	Implementasi .....	70
BAB V	.....	71
5.1	Kesimpulan .....	71
5.2	Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA	.....	72
LAMPIRAN	.....	75

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	29
Tabel 3.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	30
Tabel 3.3 Storyboard.....	37
Tabel 4.1 daftar karakter .....	60





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Gambar Stop Motion Animation .....	9
Gambar 2.2 Cell Animation .....	11
Gambar 2.3 Frame Animation.....	11
Gambar 2.4 Sprite Animation .....	12
Gambar 2.5 Path Animation.....	12
Gambar 2.6 Animasi Spline .....	12
Gambar 2.7 Vector Animation.....	13
Gambar 2.8 Character Animation .....	14
Gambar 2.9 Morphing.....	14
Gambar 2.10 Squash and stretch.....	15
Gambar 2.11 Anticipation.....	15
Gambar 2.12 Staging.....	16
Gambar 2.13 Straight Ahead Action and Pose to Pose Solid Drawing .....	16
Gambar 2.14 Follow Through and Overlapping Action Timing .....	16
Gambar 2.15 Arcs .....	17
Gambar 2.16 Secondary action .....	17
Gambar 2.17 Timing and Spacing .....	18
Gambar 2.18 Solid Drawing .....	18
Gambar 2.19 Slow in slow out.....	19
Gambar 2.20 Appeal .....	19
Gambar 2.21 Exaggeration.....	20
Gambar 3.1 Karakter Mbah Bedjo .....	33
Gambar 3.2 Karakter Nesia.....	33
Gambar 3.3 karakter Peta.....	34
Gambar 4.1 Sketsa Mbah Bedjo .....	58
Gambar 4.2 Drawing Karakter Mbah Bedjo .....	58
Gambar 4.3 Coloring karakter Mbah Bedjo.....	59
Gambar 4.4 Drawing Background .....	61

Gambar 4.5 Coloring Background .....	61
Gambar 4.6 Produksi Suara (Recording) .....	62
Gambar 4.7 Hasil File Recording berformat .wav .....	62
Gambar 4.8 Download Backsound lagu Jogja Istimewa .....	63
Gambar 4.9 Download Backsound lagu Kapan Ke Jogja Lagi.....	63
Gambar 4.10 import suara.....	63
Gambar 4.11 Pengeditan Suara .....	64
Gambar 4.12 Managemen File Background .....	64
Gambar 4.13 Managemen File Suara.....	65
Gambar 4.14 Background Animation .....	65
Gambar 4.15 Managemen File Background Animasi.....	66
Gambar 4.16 karakter animation.....	66
Gambar 4.17 Penerapan Straight Ahead & Pose To Pose Menggunakan Frame To Frame .....	67
Gambar 4.18 Penerapan Prinsip Staggering Dengan Bone Di Tangan Mbah Bedjo.....	67
Gambar 4.19 Penerapan Squash And Stretch Dengan Teknik Bone .....	68
Gambar 4.20 File Managemen Karakter Animation.....	68
Gambar 4.21 Pengaturan Squence sesuai dengan pengaturan pada adobe flash .	69
Gambar 4.22 penataan file audio .....	69
Gambar 4.23 Rendering .....	70
Gambar 4.24 upload youtube .....	70

## INTISARI

Film Animasi sudah sangat berkembang sekarang ini, Animasi 2D sering kita lihat di keseharian kita, di media televisi sangat mudah kita temukan film yang menggunakan teknik animasi 2D. Film Animasi 2D juga mudah diterima karena menggunakan gambar yang lucu dan penuh warna. Selain sebagai media hiburan, film animasi juga bisa digunakan sebagai media belajar dan penyampaian pesan.

Film Animasi Mbah Bedjo Jogjanesia ini adalah film pembelajaran. Film ini menceritakan tentang seorang anak bernama Nesia yang sedang berlibur ke rumah kakeknya bernama Mbah Bedjo di Yogyakarta. Mereka mengunjungi tempat tempat wisata yang mempunyai nilai sejarah dan budaya. Film ini dibuat menarik dan mudah untuk dimengerti semua penonton khususnya adalah anak anak.

Pembuatan film animasi ini menghasilkan sebuah film animasi 2D yang bersifat hiburan namun mengandung pembelajaran tentang tempat wisata di Yogyakarta yang mempunyai nilai budaya dan sejarah.

Kata Kunci: Animasi 2D, Wisata, Budaya, Sejarah, Mbah Bedjo,

## ABSTRACT

*Animation film is very developed nowadays, 2D animation we often see in our daily life, in the television media is very easy to find movies that use 2D animation techniques. 2D Animated Movies are also easy to accept because they use cute and colorful images. In addition to the entertainment media, animated films can also be used as a medium of learning and delivery of messages.*

*Film Animation Mbah Bedjo Jogjanesia this is a learning film. This film tells about a child named Nesia who was on vacation to the house of his grandfather named Mbah Bedjo in Yogyakarta. They visit places of tourist that have historical and cultural value. This film is made interesting and easy to understand all audience especially is children.*

*Making this animated film produces a 2D animated film that is entertainment but contains learning about tourist attractions in Yogyakarta that has cultural and historical value.*

*Keywords: 2D Animation, Travel, Culture, History, Mbah Bedjo,*