

**PEMBUATAN FILM ANIMASI DUA DIMENSI “AIR MATA GOTAMA”
ADAPTASI NOVEL “CUPU MANIK ASTAGINA”**

SKRIPSI



disusun oleh

Annisa Arti Jayanti

13.11.7354

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

**PEMBUATAN FILM ANIMASI DUA DIMENSI “AIR MATA GOTAMA”
ADAPTASI NOVEL “CUPU MANIK ASTAGINA”**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Annisa Arti Jayanti

13.11.7354

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN FILM ANIMASI DUA DIMENSI “AIR MATA GOTAMA”
ADAPTASI NOVEL “CUPU MANIK ASTAGINA”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Annisa Arti Jayanti

13.11.7354

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 Oktober 2016

Dosen Pembimbing,

Erik Hadi Saputra, S.Kom., M.Eng

NIK. 190302107

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN FILM ANIMASI DUA DIMENSI “AIR MATA GOTAMA”
ADAPTASI NOVEL “CUPU MANIK ASTAGINA”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Annisa Arti Jayanti

13.11.7354

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 11 Februari 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Erni Seniwati, M.Cs
NIK. 190302231

Dina Maulina, M.Kom
NIK. 190302250

Erik Hadi Saputra, S.Kom., M.Eng
NIK. 190302107

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 1 Maret 2017



DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 27 Februari 2017



Annisa Arti Jayanti

13.11.7354

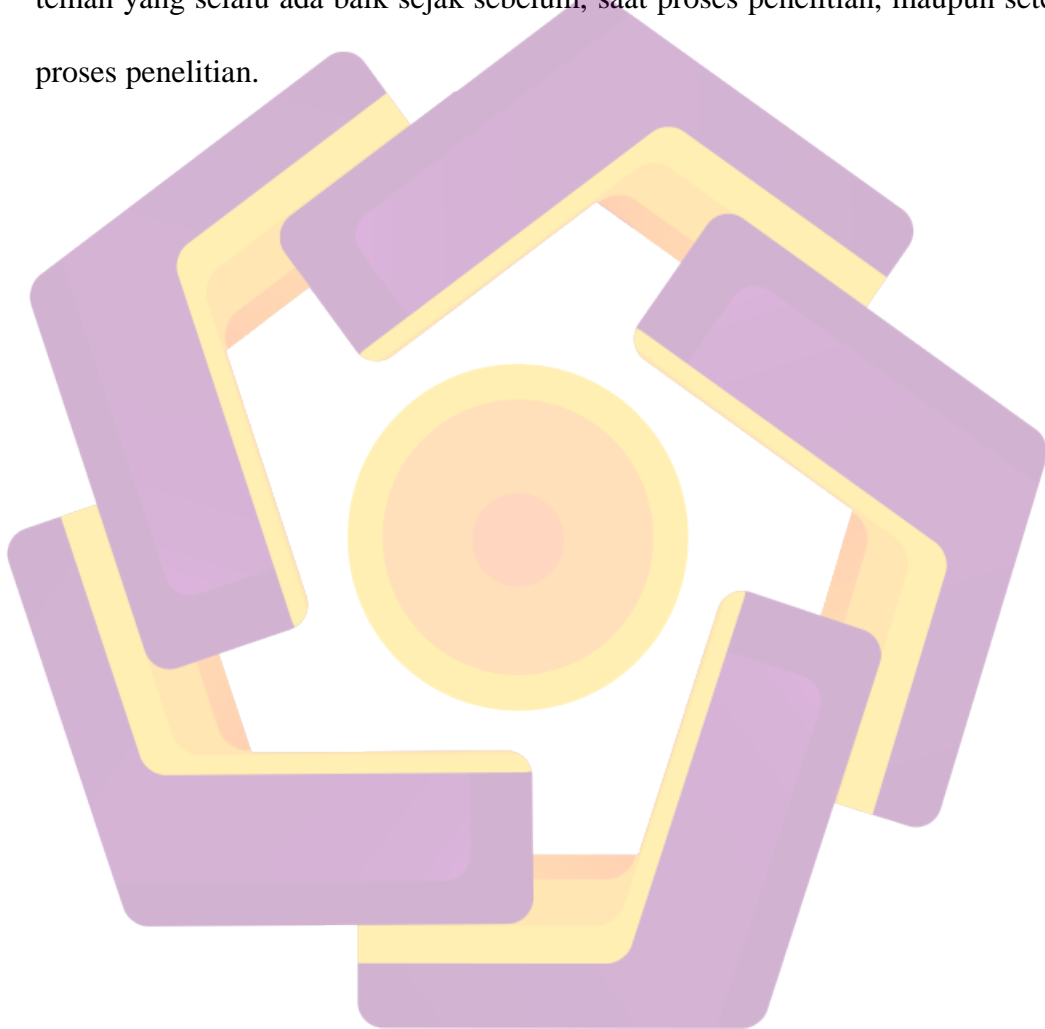
MOTTO

“Waktu adalah pedang”



PERSEMBAHAN

Penelitian ini dipersembahkan untuk kedua orang tua tercinta yang selalu mendukung setiap langkah anak-anaknya dan adik yang selalu memiliki cara tersendiri untuk memotivasi orang lain. Juga untuk semua sahabat dan teman-teman yang selalu ada baik sejak sebelum, saat proses penelitian, maupun setelah proses penelitian.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan hidayahnya sehingga penulis bisa menyelesaikan laporan skripsi dengan judul Pembuatan Film Animasi Dua Dimensi “Air Mata Gotama” adaptasi novel “Cupu Manik Astagina”. Dalam proses pembuatan laporan ini penulis tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Maka dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta,
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T selaku dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta,
3. Bapak Sudarmawan, M.T selaku ketua program studi S1-Informatika,
4. Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom., M.Eng selaku dosen pembimbing,
5. Kedua orang tua yang selalu mendukung setiap langkah,
6. Semua keluarga, sahabat dan teman-teman yang mendukung sehingga laporan ini bisa diselesaikan.

Tentunya laporan skripsi ini belum sempurna, oleh karena itu penulis menerima saran dan kritik yang membangun. Akhir kata, semoga laporan ini bisa bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 27 Februari 2017

Penulis,

Annisa Arti Jayanti

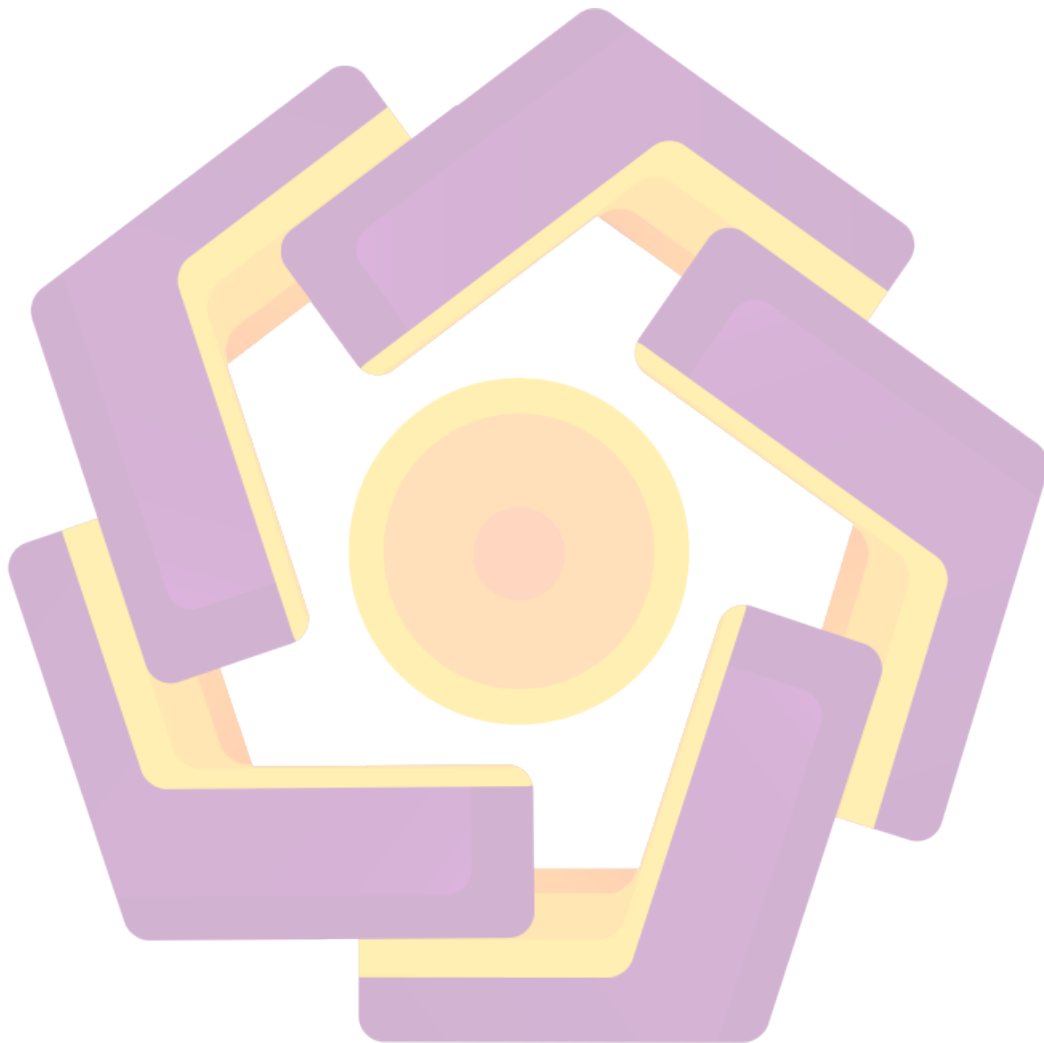
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.5.2 Metode Analisis.....	4
1.5.3 Metode Perancangan.....	4
1.5.4 Metode Pengembangan.....	4
1.5.5 Metode Pengujian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Film.....	8
2.3 Standard Film.....	8
2.4 Animasi.....	9
2.4.1 Pengertian Animasi.....	9

2.4.2	Animasi 2D	10
2.4.3	Prinsip Animasi	10
2.4.3.1	<i>Squash and Stretch</i>	10
2.4.3.2	<i>Anticipation</i>	11
2.4.3.3	<i>Staging</i>	11
2.4.3.4	<i>Straight-Ahead Action and Pose to Pose</i>	12
2.4.3.5	<i>Follow-Trough and Overlapping Action</i>	12
2.4.3.6	<i>Slow In and Slow Out</i>	13
2.4.3.7	<i>Arcs</i>	13
2.4.3.8	<i>Secondary Action</i>	14
2.4.3.9	<i>Timing</i>	14
2.4.3.10	<i>Exaggeration</i>	15
2.4.3.11	<i>Solid Drawing</i>	15
2.4.3.12	<i>Appeal</i>	16
2.4.4	Proses Pembuatan Film Animasi	16
2.4.4.1	Pra Produksi	16
2.4.4.2	Produksi	20
2.4.4.3	Pasca Produksi	23
2.5	Wayang	24
2.5.1	Definisi Wayang	24
2.5.2	Perkembangan Wayang	25
2.6	Perangkat Lunak yang digunakan (<i>Software</i>)	26
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		27
3.1	Sekilas tentang Novel Cupu Manik Astagina	27
3.2	Analisis SWOT	27
3.2.1	<i>Strength</i>	28
3.2.2	<i>Weakness</i>	28
3.2.3	<i>Opportunity</i>	29
3.2.4	<i>Threat</i>	29
3.3	Analisis Kebutuhan	30
3.3.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	30

3.3.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	30
3.3.3	Analisis Kebutuhan Sumber Daya Manusia (<i>Brainware</i>)	31
3.4	Perancangan (Tahapan Pra Produksi).....	31
3.4.1	Ide Cerita.....	31
3.4.2	Tema	32
3.4.3	<i>Logline</i>	32
3.4.4	Sinopsis	32
3.4.5	<i>Diagram Scene</i>	35
3.4.6	Pengembangan Karakter	35
3.4.6.1	Karakter Utama.....	38
3.4.6.2	Karakter Pendukung.....	39
3.4.7	Perancangan Warna Tokoh atau Warna Karakter	47
3.4.7.1	Karakter Utama.....	49
3.4.7.2	Karakter Pendukung.....	50
3.4.8	<i>Standard Character</i>	56
3.4.9	<i>Character Sheet</i>	57
3.4.10	Merancang Properti	59
3.4.11	Merancang <i>Background</i>	59
3.4.12	<i>Storyboard</i>	61
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		65
4.1	Implementasi.....	65
4.1.1	Produksi	65
4.1.1.1	<i>Drawing</i>	65
4.1.1.2	Pembuatan <i>Background</i>	69
4.1.1.3	<i>Coloring</i>	72
4.1.1.4	Penentuan <i>Timing</i>	77
4.1.2	Pasca Produksi.....	78
4.1.2.1	<i>Editing Video</i>	78
4.1.2.2	<i>Editing Audio</i>	81
4.1.2.3	<i>Finishing</i>	81
4.2	Pembahasan.....	84

BAB V PENUTUP	88
5.1 Kesimpulan	88
5.2 Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Cuplikan <i>Storyboard</i>	61
--	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Squash and Stretch</i>	11
Gambar 2.2 <i>Anticipation</i>	11
Gambar 2.3 <i>Staging</i>	12
Gambar 2.4 <i>Straight-Ahead Action and Pose to Pose</i>	12
Gambar 2.5 <i>Follow-Trough and Overlapping Action</i>	13
Gambar 2.6 <i>Slow In Slow Out</i>	13
Gambar 2.7 <i>Arcs</i>	14
Gambar 2.8 <i>Secondary Action</i>	14
Gambar 2.9 <i>Timing</i>	15
Gambar 2.10 <i>Exaggeration</i>	15
Gambar 2.11 <i>Solid Drawing</i>	16
Gambar 2.12 <i>Appeal</i>	16
Gambar 3.1 <i>Diagram Scene</i>	35
Gambar 3.2 Perancangan Jembawan Biru	36
Gambar 3.3 Perancangan Jembawan Hitam	37
Gambar 3.4 Gotama Muda dan Resi Gotama	38
Gambar 3.5 Dewi Indradi	39
Gambar 3.6 Dewi Anjani	40
Gambar 3.7 Guwarsi wujud Manusia dan wujud Monyet	41
Gambar 3.8 Guwarsa wujud Manusia dan wujud Monyet	42
Gambar 3.9 Arya Jembawan	43
Gambar 3.10 Arya Saraba	44
Gambar 3.11 Arya Menda	45
Gambar 3.12 Prabu Suleka	46
Gambar 3.13 Ganjendramuka	47
Gambar 3.14 Perancangan <i>Palette</i> Warna Jembawan	48
Gambar 3.15 Perancangan Warna Jembawan	49
Gambar 3.16 Gotama Muda dan Resi Gotama (Warna)	50
Gambar 3.17 Dewi Indradi (Warna)	51
Gambar 3.18 Dewi Anjani (Warna)	51

Gambar 3.19 Guwarsi wujud Manusia dan wujud Monyet (Warna).....	52
Gambar 3.20 Guwarsa wujud Manusia dan wujud Monyet (Warna).....	53
Gambar 3.21 Arya Jembawan (Warna)	53
Gambar 3.22 Arya Saraba (Warna)	54
Gambar 3.23 Arya Menda (Warna)	54
Gambar 3.24 Prabu Suleka (Warna).....	55
Gambar 3.25 Gajendramuka (Warna).....	56
Gambar 3.26 <i>Standard Character</i> Resi Gotama	57
Gambar 3.27 <i>Character Sheet</i>	58
Gambar 3.28 Cupu Manik.....	59
Gambar 3.29 Denah Istana	60
Gambar 3.30 <i>Background</i> Tempat Tapa Gotama Muda.....	61
Gambar 4.1 Bagan Proses Produksi dan Pasca Produksi.....	65
Gambar 4.2 <i>Import</i> Hasil Scan	66
Gambar 4.3 Menandai Gambar sebagai gambar <i>Key</i>	67
Gambar 4.4 <i>Drawing Key</i> pada <i>layer</i> Anjani.....	67
Gambar 4.5 <i>Drawing</i> Cara Pertama.....	68
Gambar 4.6 <i>Drawing</i> per Karakter	69
Gambar 4.7 Ukuran Kanvas pada Photoshop.....	70
Gambar 4.8 <i>Layer Background</i> Hutan_1	70
Gambar 4.9 Impor Gambar <i>Background</i>	72
Gambar 4.10 Warna <i>Default</i> Toonboom Harmony 9.2	73
Gambar 4.11 Warna-warna Gotama	73
Gambar 4.12 <i>Color Picker</i> Adobe Photoshop CS6	74
Gambar 4.13 <i>Color Picker</i> Toonboom	75
Gambar 4.14 <i>Tool Close Gap</i>	75
Gambar 4.15 <i>Close Gap</i> Mata Gotama.....	76
Gambar 4.16 Mata Gotama setelah diberi Warna	76
Gambar 4.17 <i>Export</i> dari Toonboom.....	78
Gambar 4.18 Pengaturan Adobe Premiere Pro CS6.....	79

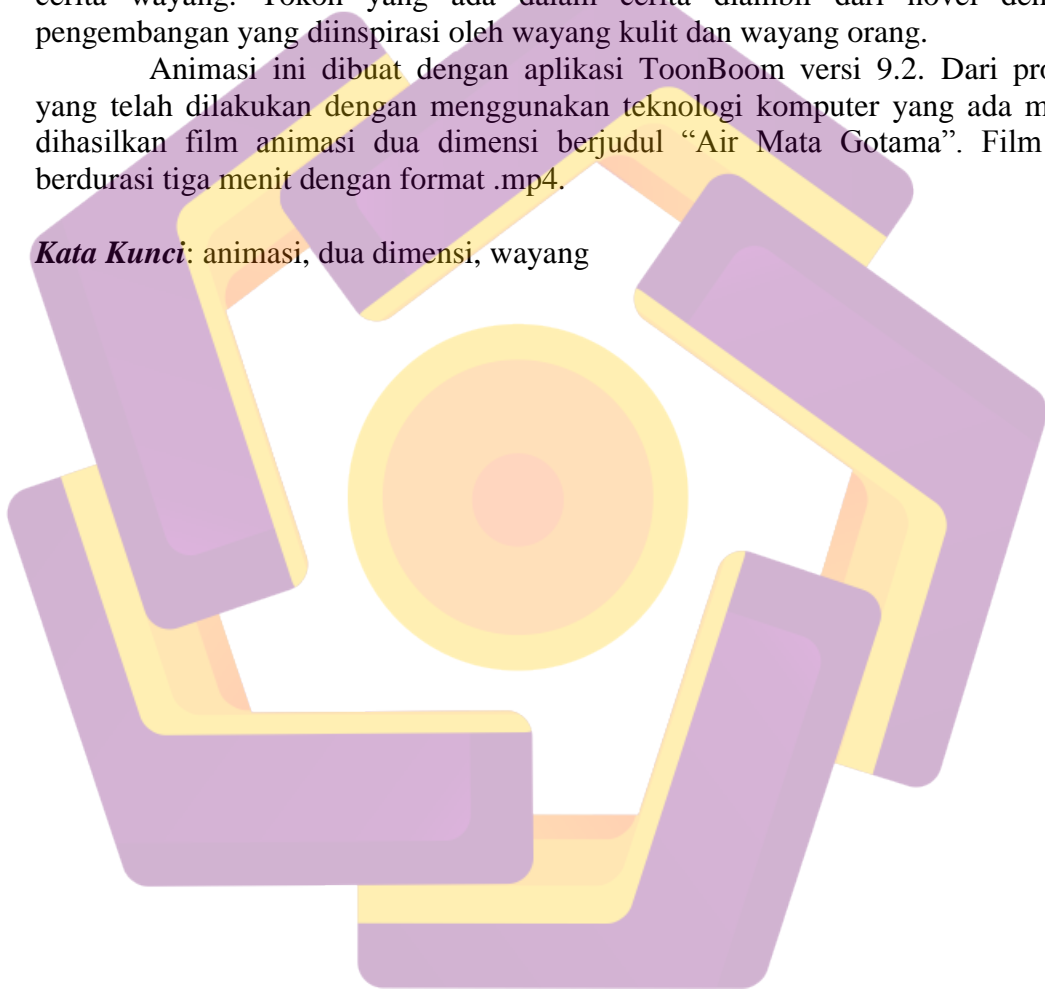
INTISARI

Wayang memiliki nilai luhur dan merupakan warisan bangsa. Meski sudah banyak dilakukan penelitian mengenai wayang namun masih saja banyak generasi muda yang kurang tertarik. Dapat dilihat dari kurangnya penjualan novel dengan tema wayang.

Pembuatan film animasi dua dimensi dengan cerita yang diadaptasi dari novel berjudul “Cupu Manik Astagina” ditujukan untuk mengangkat kembali cerita wayang. Hal ini juga ditujukan untuk menarik minat generasi muda pada cerita wayang. Tokoh yang ada dalam cerita diambil dari novel dengan pengembangan yang diinspirasi oleh wayang kulit dan wayang orang.

Animasi ini dibuat dengan aplikasi ToonBoom versi 9.2. Dari proses yang telah dilakukan dengan menggunakan teknologi komputer yang ada maka dihasilkan film animasi dua dimensi berjudul “Air Mata Gotama”. Film ini berdurasi tiga menit dengan format .mp4.

Kata Kunci: animasi, dua dimensi, wayang



ABSTRACT

Wayang has noble values and also nation's heritage. Eventough there was many research has been done about wayang still many young generations were not interested. It can be seen from lack of wayang themes novel sales.

The making of two dimension animation movie with the story based on a novel titled "Cupu Manik Astagina" addressed to reappoint wayang story. It also addressed for attract the young generations into wayang story. The characters in this movie story are based on novel with the development inspired by shadow puppets and human puppet.

This animation created with toonBoom 9.2 version application. From the process that has been done using computer technology then resulting two dimension animation movie titled "Air mata Gotama". This movie has three minutes duration with .mp4 format.

Keywords: animation, two dimension, wayang

