

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama : Elisa Rahardiyani K

NIM : 08.51016.0104

Dengan ini saya menyatakan dengan benar, bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul **Pembuatan Film Animasi 2D Dengan Gaya Komik Berjudul "Rarang dan Leungli"** yang diproduksi pada November 2012 sampai Maret 2013 adalah asli karya saya, bukan plagiat baik sebagian ataupun keseluruhan. Karya atau pendapat orang lain yang ada dalam Tugas Akhir ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya. Apabila dikemudian hari ditemukan adanya tindakan plagiat pada karya Tugas Akhir ini, maka saya bersedia untuk dilakukan pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, Maret 2013

Elisa Rahardiyani Kusuma

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama : Elisa Rahardiyani K

NIM : 08.51016.0104

Menyatakan bahwa demi kepentingan pendidikan, ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, menyetujui karya Tugas Akhir saya yang berjudul **Pembuatan Film Animasi 2D Dengan Gaya Komik Berjudul "Rarang dan Leungli"** untuk disimpan, dipublikasikan atau diperbanyak dalam bentuk apapun oleh Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Teknik Komputer Surabaya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, Maret 2013

Elisa Rahardiyani Kusuma

LEMBAR MOTTO

"Don't wish to much, only try to do things within your ability. Live simply"

"Be yourself, because you are you, and not somebody else"

STIKOM SURABAYA

LEMBAR PERSEMBAHAN

Kupersembahkan kepada:

Bapak, Ibu, kakak dan adik tercinta

Beserta semua keluarga yang sangat mendukung

Teman-teman kampus ku yang tercinta

ABSTRAK

PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D DENGAN GAYA KOMIK BERJUDUL "RARANG DAN LEUNGLI"

Elisa Rahardiyani K¹

(Karsam, MA. Ph.D. Pembimbing I, Thomas Hanandry D, M.T. Pembimbing II)

¹Program Studi DIV Komputer Multimedia, STIKOM

Kata kunci: Animasi, Cerita Rakyat, Komik.

Animasi atau lebih akrab disebut film animasi, adalah film yang merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Film animasi mengalami perkembangan yang pesat. Namun di Indonesia sendiri film animasi belum dihargai karena kurangnya faktor-faktor tertentu contohnya cerita dan gambar. Hal tersebut yang mendorong pembuatan TA ini agar tercipta animasi yang berbeda dari animasi yang ada di Indonesia.

Film animasi dalam TA ini dibuat berdasarkan cerita rakyat Leungli. Cerita ini dipilih dikarenakan banyak yang belum mengetahui cerita rakyat ini. Khususnya anak SD hingga SMP, dimana mereka merupakan generasi bangsa yang masih berkembang dan memiliki rasa ingin tahu yang besar, namun mereka masih membutuhkan bimbingan orangtua. Cerita Rakyat Leungli mengandung pesan moral yang dapat dipetik terutama oleh anak-anak. Salah satu pesan yang dapat diambil adalah kita harus bisa bersikap baik pada siapa pun, bahkan kepada makhluk hidup yang lain, dan dalam cerita ini diwakilkan oleh Ikan mas yang bernama Leungli.

Film animasi 2D ini dibuat dengan menggunakan gaya komik. Komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang berdekatan dalam urutan tertentu yang tujuannya menyampaikan informasi. Sehingga nantinya hasil animasi TA ini berupa gambar dari satu panel komik dibuat bergerak, begitu pula dengan *bubble* percakapannya.

Harapan dibuatnya animasi berjudul "Rarang dan Leungli" agar menciptakan jenis animasi yang berbeda dan dapat memeriahkan dunia animasi di Indonesia dan juga anak-anak yang menonton dapat memetik teladan dari tokoh si bungsu yang rajin serta baik hati.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala Rahmat dan Kasih Sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir. Laporan ini, disusun berdasarkan data-data yang diperoleh dan proyek yang telah dikerjakan selama ini. Selama proses penulisan laporan ini banyak mendapat bantuan dari banyak pihak, maka dalam kesempatan ini penulis menghaturkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

1. Kedua orangtua yang telah memberikan dukungan moral dan materiil.
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Teknik Komputer Surabaya.
3. Bapak Karsam, MA., Ph.D selaku Kaprodi DIV Multimedia Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Teknik Komputer Surabaya dan selaku dosen pembimbing I yang telah banyak memberikan bantuan saran, dan kritik dalam penyusunan laporan Tugas Akhir.
4. Bapak Thomas Hanandry Dewanto, M.T. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bantuan saran, dan kritik dalam proses pembuatan karya animasi dan masukkan cerita.
5. Teman-teman di Prodi DIV Komputer Multimedia angkatan 2008 yang telah memberikan masukkan dan inspirasi serta bantuan yang tidak terhitung jumlahnya.

6. Keluarga besar Anggraeni Wulandari yang bersedia mengizinkan penulis untuk menetap dirumahnya dan mengerjakan tugas akhir selama 10 hari.
7. Semua pihak yang telah mendukung dan memberi suntikan motivasi, inspirasi serta memberikan kemudahan dalam proses pembuatan karya Tugas Akhir ini.

Tidak ada yang sempurna, demikian juga laporan Tugas Akhir ini, tentu masih banyak kekurangannya, baik secara materi maupun tekniknya. Oleh karena itu kritik dan saran penulis harapkan demi sempurnanya laporan Tugas Akhir ini.

Surabaya, Maret 2013

Penulis

DAFTAR ISI

	halaman
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan.....	4
1.5 Manfaat.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Cerita Rakyat Leungli.....	6
2.2 Komik.....	6
2.3 Pengertian Animasi.....	10
2.4 Animasi 2D.....	11
2.4.1 12 Prinsip Dasar Animasi.....	12
BAB III METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA	17
3.1 Tahap Perencanaan Karya.....	17
3.1.1 Metode Pengumpulan Data.....	17

3.1.2	Teknik Analisis Data	18
3.2	Tahap Analisa	18
3.3	Pencarian Keyword.....	25
3.4	Kerangka Perancangan Karya	27
3.4.1	Pra Produksi	27
3.4.2	Produksi	38
3.4.3	Pasca Produksi.....	38
3.5	Publikasi.....	39
BAB IV	IMPLEMENTASI KARYA.....	43
4.1	Produksi.....	43
4.2	Pasca Produksi.....	50
4.3	Publikasi.....	54
BAB V	PENUTUP	
5.1	Kesimpulan.....	56
5.2	Saran-saran	57
	DAFTAR PUSTAKA	58
	DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	60
	LAMPIRAN	61

DAFTAR GAMBAR

	halaman
Gambar 2.1 Contoh Komik Strip karya ESTEVÃO RIBEIRO.....	8
Gambar 2.2 Contoh Komik Strip Little Nemo karya Windsor McCay.....	9
Gambar 2.3 Contoh Buku Komik	10
Gambar 2.4 Contoh Kartun.....	12
Gambar 3.1 Screenshot My Little Pony Tail Friends Human Version	20
Gambar 3.2 Screenshot Komik Strip "Little Nemo in Slumberland"	21
Gambar 3.3 Screenshot Komik Strip "Little Nemo in Slumberland"	22
Gambar 3.4 Bagan Perancangan Data.....	27
Gambar 3.5 Desain Karakter Rarang	31
Gambar 3.6 Desain karakter Leungli	32
Gambar 3.7 Desain Karakter Kakak Rarang	32
Gambar 3.8 Desain Karakter Pangeran	33
Gambar 3.9 Desain Sketsa Poster	40
Gambar 3.10 Sketsa Cover CD.....	41
Gambar 3.11 Sketsa Sampul Cover CD	42
Gambar 4.1 Contoh Proses Pembuatan Karakter Rarang.....	44
Gambar 4.2 Contoh Proses Pembuatan Karakter Leungli.....	45
Gambar 4.3 Hasil Coloring Salah Satu Background.....	46
Gambar 4.4 Contoh Gerakan <i>Frame by Frame</i>	47
Gambar 4.5 Contoh Penempatan Karakter pada <i>Background</i>	48

Gambar 4.6	Proses <i>Rendering</i> Pada Tahap Produksi.....	49
Gambar 4.7	Screenshot film animasi 2D "Rarang dan Leungli"	49
Gambar 4.8	Proses Pengecekan dan Pemilihan Suara	51
Gambar 4.9	Contoh Proses Penggabungan.....	52
Gambar 4.10	Contoh Proses <i>Rendering</i> Tahap Akhir.....	53
Gambar 4.11	Poster Film.....	54
Gambar 4.12	Cover CD/DVD	54
Gambar 4.13	Sampul Cover CD/DVD.....	55

DAFTAR TABEL

	halaman
Tabel 3.1 Studi Eksiting Film	19
Tabel 3.2 Analisis SWOT kedua film.....	23
Tabel 3.3 Analisis STP (Segmentation, Targeting, Positioning)	24
Tabel 3.4 Keyword	26

DAFTAR LAMPIRAN

	halaman
Lampiran I Form Konsultasi.....	61
Lampiran II Storyboard	62

STIKOM SURABAYA