

**ANIMASI PEMBUATAN BATIK TULIS DAN CAP SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN DAN PENGENALAN BUDAYA BATIK KEPADA
ANAK USIA DINI**

TUGAS AKHIR



disusun oleh :

Ari Tri Wibawa

08.02.7305

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA**

2011

**ANIMASI PEMBUATAN BATIK TULIS DAN CAP SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN DAN PENGENALAN BUDAYA BATIK KEPADA
ANAK USIA DINI**

Tugas Akhir

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Diploma III jurusan Manajemen Informatika



disusun oleh :

Ari Tri Wibawa

08.02.7305

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA**

2011

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**Animasi Pembuatan Batik Tulis dan Cap sebagai Media Pembelajaran
dan Pengenalan Budaya Batik Kepada Anak Usia Dini**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ari Tri Wibawa

08.02.7305

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 21 Juli 2011

Dosen Pembimbing



Mei Parwanto Kurniawan, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302187

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**Animasi Pembuatan Batik Tulis dan Cap sebagai Media Pembelajaran
dan Pengenalan Budaya Batik Kepada Anak Usia Dini**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ari Tri Wibawa

08.02.7305

telah dipertahankan di depan Dewan
pada tanggal 21 Juli 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ir. Abas Ali Pengera, M.Kom.

NIK. 190302008

Agus Purwanto, S.Kom.

NIK. 190000001

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 21 Juli 2011

KETUA STM IKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.

NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, 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.

Yogyakarta, 21 Juli 2011

Nama

NIM

Tanda

Tangan

Ari Tri Wibawa

08.02.7305

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini saya dipersembahkan untuk :

- Ayah dan Ibuku yang tak pernah putus mengingatkan dan memberi semangat, motivasi dan doa yang selalu mengalir untukku.
- Buat Bapak Mei Parwanto Kurniawan selaku pembimbing saya.
- Buat Mas Utut terima kasih atas bantuannya dalam pengambilan gambar dan saran – sarannya.
- Buat mas Haryo, Oza, Ulul, Aldo, Anggit dan mbak Ayu yang selalu menemani serta memotivasi.
- Buat mantan pacarku terima kasih motivasi yang telah aku dapat setelah kita putus .
- Buat Spoonsbob dan toko BarKas tempat inspirasiku.
- Buat team basket Plato Moehi tempat mengembalikan semangatku.
- Buat keluarga besar D3-MI-Class E, angkatan 2008 atas dukungan dan kerja samanya.
- Untuk semuanya Thanks ☺

~^ARI TEWE^~

HALAMAN MOTTO

”.....Sesungguhnya hanyalah kepada Allah aku mengadukan kesusahan dan kesedihanku, dan aku mengetahui dari Allah apa yang kamu tiada mengetahuinya.” (Q.S Yusuf : 86)

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri” (Q.S ArRa'd :11).

”Sesungguhnya dibalik kesulitan ada kemudahan. Maka sesungguhnya dibalik kesulitan ada kemudahan” (Q.S Al Insyirah : 5-6)

“Sabar memiliki dua sisi, sisi yang satu adalah sabar, sisi yang lain adalah bersyukur kepada Allah.” (Ibnu Mas'ud)

Man jadda wa jada (Barang siapa yang bersungguh-sungguh pasti ia akan berhasil melewati rintangan itu)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, dan yang selalu memberi rahmat serta hidayahnya kepada kami nabi besar Muhammad SAW sehingga kami dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “ Animasi Pembuatan Batik Tulis dan Cap Sebagai Media Pembelajaran dan Pengenalan Budaya Batik Kepada Anak Usia Dini. ” ini dengan tepat waktu .

Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM YOGYAKARTA selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang Diploma III dan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer.

Dengan selesainya tugas akhir ini tidak lupa kami ucapkan terima kasih atas dukungan dan bimbingan kepada :

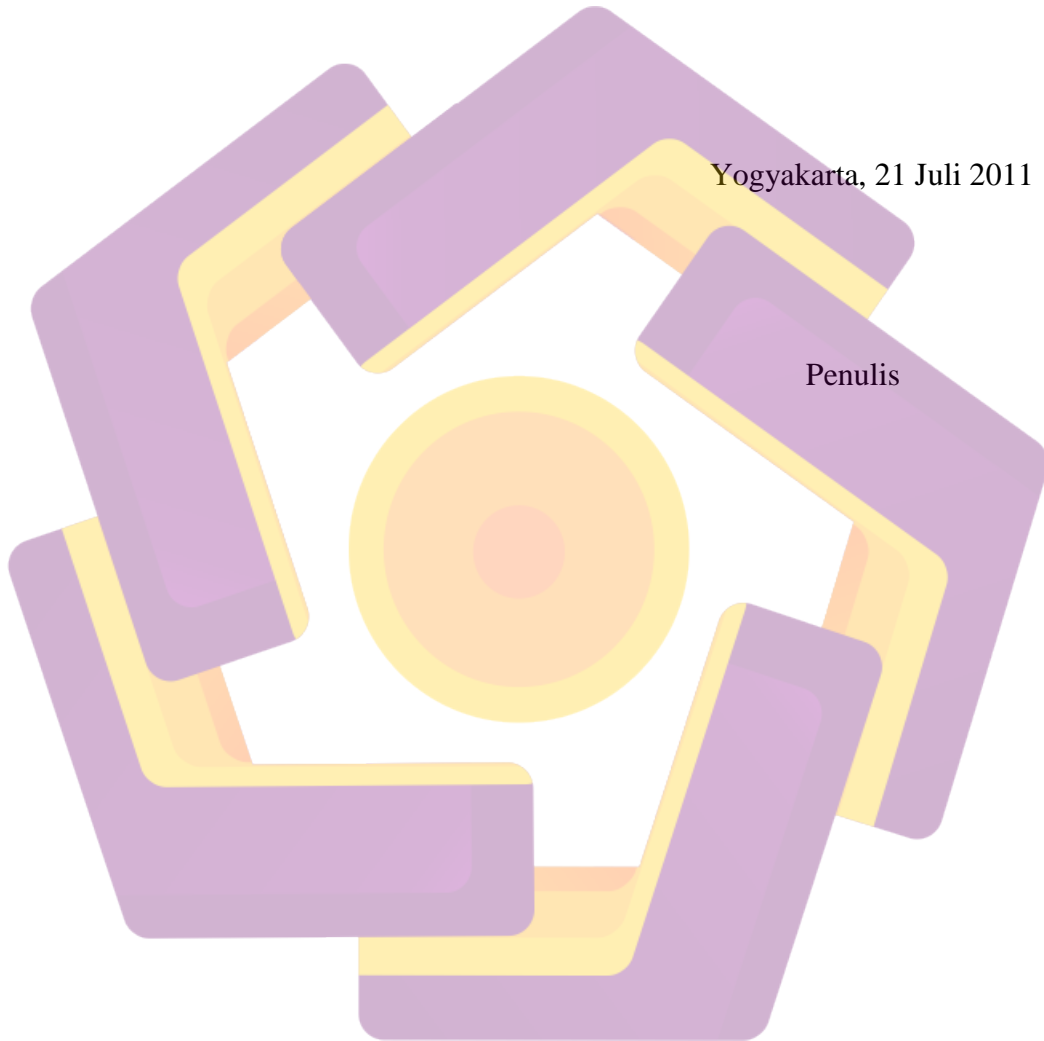
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Mei Parwanto Kurniawan, S.Kom.,M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan tugas akhir.
3. Kedua orang tua tercinta yang telah memberikan motivasi dan dukungannya sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan.
4. Teman-teman semasa kuliah.
5. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis menempuh perkuliahan.

6. Semua yang ikut berpartisipasi dalam penyelesaian tugas akhir saya.

Akhirnya penyusun berharap semoga hasil karya ini dapat bermanfaat dan berguna bagi pengguna.

Yogyakarta, 21 Juli 2011

Penulis

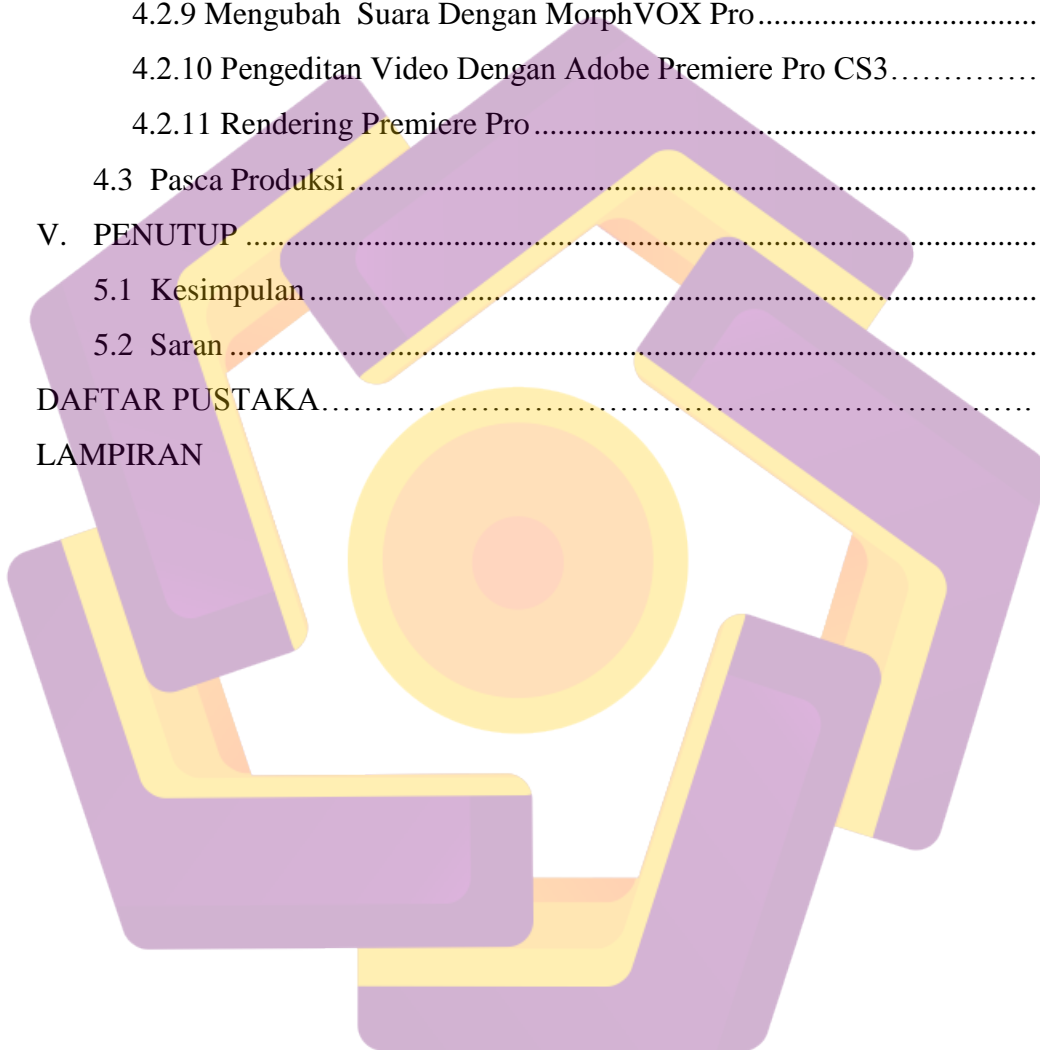


DAFTAR ISI

| | |
|----------------------------------|-------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN | iv |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | v |
| HALAMAN MOTTO | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR GAMBAR | xii |
| INTISARI | xviii |
| ABSTRAKSI | xix |
| I. PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah..... | 3 |
| 1.3 Batasan Masalah | 3 |
| 1.4 Tujuan Dan Manfaat | 3 |
| 1.4.1 Tujuan | 3 |
| 1.4.2 Manfaat | 4 |
| 1.5 Metode Penelitian | 4 |
| 1.6 Sistematika Penulisan | 5 |
| II. DASAR TEORI | 7 |
| 2.1 Pengertian Animasi..... | 7 |
| 2.2 Animasi Komputer..... | 7 |

| | |
|--|----|
| 2.3 Konsep Dasar Animasi | 8 |
| 2.4 Prinsip Dasar Animasi | 9 |
| 2.5 Pengertian Multimedia..... | 13 |
| 2.6 Tahapan Pembuatan Animasi 3 Dimensi..... | 14 |
| 2.6.1 Pra Produksi | 14 |
| 2.6.2 Produksi..... | 14 |
| 2.6.3 Pasca Produksi | 15 |
| 2.7 <i>Dubbing</i> | 15 |
| 2.8 <i>Hardware dan Software</i> yang Digunakan..... | 16 |
| 2.8.1 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)..... | 16 |
| 2.8.2 Perangkat Lunak (<i>Software</i>) | 17 |
| III. TINJAUAN UMUM..... | 21 |
| 3.1 Animasi dan Anak Usia Dini..... | 21 |
| 3.2 Sejarah Teknik Batik | 22 |
| 3.3 Jenis Batik Menurut Teknik..... | 25 |
| 3.3.1 Batik Tulis..... | 25 |
| 3.3.1.1 Alat dan Bahan untuk Membuat Batik Tulis | 26 |
| 3.3.1.2 Langkah-langkah dalam Proses Pembuatan Batik Tulis.... | 27 |
| 3.3.2 Batik Cap | 29 |
| 3.3.2.1 Alat dan Bahan untuk Membuat Batik Cap..... | 30 |
| 3.3.2.2 Langkah-langkah dalam Proses Pembuatan Batik Cap..... | 30 |
| IV. PEMBAHASAN..... | 32 |
| 4.1 Pra Produksi..... | 32 |
| 4.1.1 Pengenalan Karakter | 32 |
| 4.1.2 Storyboard..... | 34 |
| 4.2 Produksi | 36 |
| 4.2.1 Concept Art..... | 36 |
| 4.2.2 Modeling | 37 |
| 4.2.2.1 Modeling Karakter Manusia | 37 |
| 4.2.2.2 Modeling Objek-Objek | 49 |
| 4.2.3 Menggerakkan Bibir atau Morphing..... | 72 |

| | |
|---|----|
| 4.2.4 Memberikan Tulang pada Modelingnya atau Rigging | 74 |
| 4.2.5 Menggerakkan 3D atau Animation | 79 |
| 4.2.6 Rendering | 80 |
| 4.2.7 Membuat Animasi Kain | 82 |
| 4.2.8 Mendubbing Suara Dengan Adobe Soundbooth..... | 86 |
| 4.2.9 Mengubah Suara Dengan MorphVOX Pro..... | 86 |
| 4.2.10 Pengeditan Video Dengan Adobe Premiere Pro CS3..... | 88 |
| 4.2.11 Rendering Premiere Pro | 91 |
| 4.3 Pasca Produksi | 93 |
| V. PENUTUP | 94 |
| 5.1 Kesimpulan | 94 |
| 5.2 Saran | 94 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 96 |
| LAMPIRAN | |



DAFTAR GAMBAR

| | | |
|------------|--|----|
| Gambar 2.1 | <i>Timing</i> | 9 |
| Gambar 2.2 | <i>Arcs</i> (Lengkungan) | 10 |
| Gambar 2.3 | Kelenturan Suatu Objek | 11 |
| Gambar 2.4 | Gerakan Pendahulu..... | 12 |
| Gambar 2.5 | Tampilan 3D Studio Max 2009..... | 18 |
| Gambar 3.1 | Tampilan Canting..... | 24 |
| Gambar 3.2 | Tampilan Cap | 29 |
| Gambar 4.1 | Contoh Sketsa Satu Badan Penuh | 36 |
| Gambar 4.2 | Tampilan 3ds Max 2009..... | 37 |
| Gambar 4.3 | Membuat <i>Sphere</i> | 38 |
| Gambar 4.4 | <i>Convert to Editable Poly</i> | 39 |
| Gambar 4.5 | Modeling Tampak Depan Dengan <i>Editable Poly</i> Menggunakan <i>Vertex</i> | 40 |
| Gambar 4.6 | Modeling Tampak Samping Dengan <i>Editable Poly</i> Menggunakan <i>Vertex</i> | 41 |

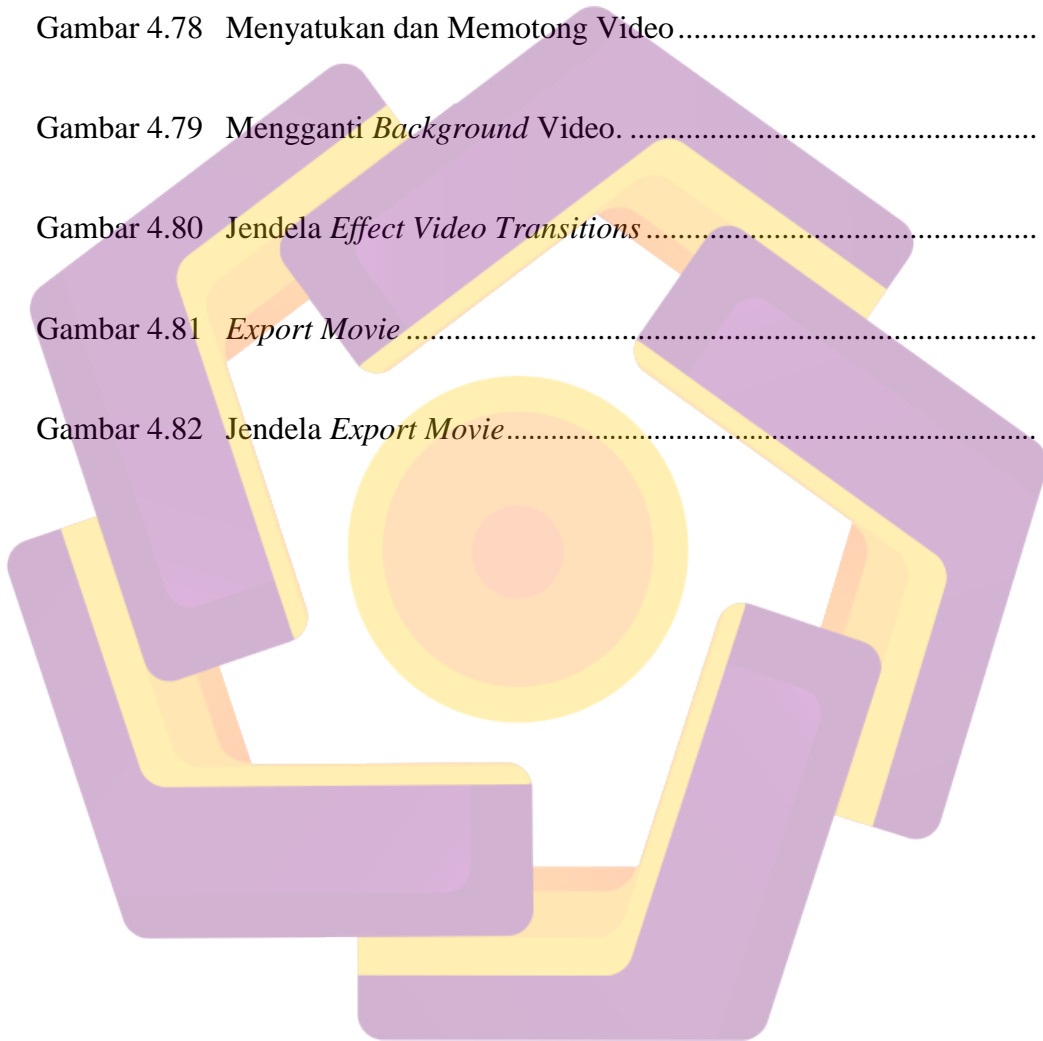
| | | |
|-------------|--|----|
| Gambar 4.7 | Modeling Kepala Setelah Di <i>Meshsmooth</i> | 42 |
| Gambar 4.8 | Non-Aktifkan <i>Meshsmooth</i> | 43 |
| Gambar 4.9 | Membuat Modeling Rambut | 44 |
| Gambar 4.10 | Meng- <i>Copy</i> Modeling | 45 |
| Gambar 4.11 | Modeling Rambut Setelah Di <i>Shell</i> | 46 |
| Gambar 4.12 | Modeling Kepala Dan Rambut Setelah Disatukan..... | 46 |
| Gambar 4.13 | Modeling Badan | 47 |
| Gambar 4.14 | Penggabungan Model Dengan <i>Attach</i> | 48 |
| Gambar 4.15 | Modeling Tono | 48 |
| Gambar 4.16 | Modeling Karakter Tini dan Pak Haji | 49 |
| Gambar 4.17 | Membuat <i>Box</i> | 50 |
| Gambar 4.18 | <i>Convert to Editable Poly</i> | 51 |
| Gambar 4.19 | Membuat Garis Penghubung Dengan <i>Edge</i> | 52 |
| Gambar 4.20 | Mengubah Garis Penghubung Dengan <i>Vertex</i> | 52 |
| Gambar 4.21 | Membuat Genting Dengan <i>Polygon</i> | 53 |
| Gambar 4.22 | Modeling Rumah | 54 |
| Gambar 4.23 | Membuat Bola Pohon Dan Batang Pohon..... | 55 |

| | | |
|-------------|---|----|
| Gambar 4.24 | Modeling Batang Pohon Setelah Di <i>Meshsmooth</i> | 55 |
| Gambar 4.25 | Modeling Pohon | 56 |
| Gambar 4.26 | Tambahan Garis Pada <i>Plane</i> | 57 |
| Gambar 4.27 | Membuat Bukit Dengan <i>Polygon</i> | 57 |
| Gambar 4.28 | Modeling Bukit Setelah Di <i>Meshsmooth</i> | 58 |
| Gambar 4.29 | Membuat Semak – Semak Menggunakan <i>Line</i> | 59 |
| Gambar 4.30 | Mengubah Model Menjadi <i>Bezier Corner</i> | 59 |
| Gambar 4.31 | Memberi Ketebalan Menggunakan <i>Shell</i> | 60 |
| Gambar 4.32 | Membuat Model Pagar | 61 |
| Gambar 4.33 | Model Pagar | 61 |
| Gambar 4.34 | Membuat <i>Sphere</i> Dan <i>Cylinder</i> | 62 |
| Gambar 4.35 | Membuat Ujung <i>Cylinder</i> Runcing..... | 63 |
| Gambar 4.36 | Membuat Bentuk Pada <i>Sphere</i> | 64 |
| Gambar 4.37 | Modeling Canting Setelah Di <i>Meshsmooth</i> | 64 |
| Gambar 4.38 | Membuat <i>Cylinder</i> | 65 |
| Gambar 4.39 | Membuat Lubang Pada <i>cylinder</i> Dengan <i>polygon</i> | 66 |
| Gambar 4.40 | Memberi Ketebalan Dengan <i>Shell</i> | 66 |

| | | |
|-------------|---|----|
| Gambar 4.41 | Memberi Ketebalan Dengan <i>Shell</i> | 67 |
| Gambar 4.42 | Mengubah <i>Box</i> Menjadi <i>Editable Poly</i> | 67 |
| Gambar 4.43 | Membuat Jari – Jari Dengan <i>Edge</i> | 68 |
| Gambar 4.44 | Membuat Lubang Tengah Dengan <i>Polygon</i> | 68 |
| Gambar 4.45 | Membuat Jari – Jari Bagian Bawah <i>Box</i> | 69 |
| Gambar 4.46 | Membuat Kaki Meja Dengan <i>Polygon</i> | 70 |
| Gambar 4.47 | Modeling Meja..... | 70 |
| Gambar 4.48 | Membuat <i>Cylinder</i> | 71 |
| Gambar 4.49 | Membuat <i>Cylinder</i> Kecil..... | 71 |
| Gambar 4.50 | Modeling Kompor Setelah di <i>Meshsmooth</i> | 72 |
| Gambar 4.51 | Membuat Ekspresi Wajah Berbeda – Beda | 73 |
| Gambar 4.52 | Memberi <i>Modifier Morpher</i> | 73 |
| Gambar 4.53 | <i>Pick Object Scene</i> | 74 |
| Gambar 4.54 | Pembuatan Tulang..... | 75 |
| Gambar 4.55 | Melihat Seluruh <i>Bones</i> | 76 |
| Gambar 4.56 | Menggabungkan <i>Bones</i> Dan Badan Dengan <i>Skin</i> | 76 |
| Gambar 4.57 | Mengeblok <i>Bones</i> | 77 |

| | | |
|-------------|--|----|
| Gambar 4.58 | Mengenolkan pada <i>Skin</i> | 78 |
| Gambar 4.59 | Mengenolkan Dengan <i>Weight Table</i> | 78 |
| Gambar 4.60 | Sesudah di <i>Weight Table</i> | 79 |
| Gambar 4.61 | <i>Auto Key</i> | 79 |
| Gambar 4.62 | Menggerakkan <i>Modeling 3D</i> | 80 |
| Gambar 4.63 | <i>Render Scene</i> | 80 |
| Gambar 4.64 | Menyeting <i>Render Scene</i> | 81 |
| Gambar 4.65 | <i>Render Output File</i> | 82 |
| Gambar 4.66 | Membuat <i>Plane</i> dan <i>Cylinder</i> | 82 |
| Gambar 4.67 | Membuat <i>Beban</i> pada <i>Object</i> | 83 |
| Gambar 4.68 | <i>Rigid body collection</i> | 83 |
| Gambar 4.69 | <i>Preview In Window</i> | 84 |
| Gambar 4.70 | <i>Create Animation</i> | 84 |
| Gambar 4.71 | <i>Loading to Animation</i> | 85 |
| Gambar 4.72 | <i>Rendering Animation</i> | 85 |
| Gambar 4.73 | Merekam <i>Suara</i> | 86 |
| Gambar 4.74 | <i>MorphVOX Pro</i> | 87 |

| | | |
|-------------|--|----|
| Gambar 4.75 | Mengubah Suara..... | 87 |
| Gambar 4.76 | Pembuatan <i>project</i> Baru di Premiere Pro..... | 88 |
| Gambar 4.77 | <i>Import file</i> dalam Adobe Premiere Pro..... | 89 |
| Gambar 4.78 | Menyatukan dan Memotong Video..... | 89 |
| Gambar 4.79 | Mengganti <i>Background Video</i> | 90 |
| Gambar 4.80 | Jendela <i>Effect Video Transitions</i> | 91 |
| Gambar 4.81 | <i>Export Movie</i> | 91 |
| Gambar 4.82 | Jendela <i>Export Movie</i> | 92 |



INTISARI

Batik itu budaya Indonesia asli, Batik adalah kerajinan yang memiliki nilai seni tinggi dan telah menjadi bagian dari budaya Indonesia (khususnya Jawa), Yang merupakan warisan nenek moyang bangsa Indonesia sejak dahulu kala. Dalam beberapa catatan perkembangan batik banyak dilakukan pada masa-masa kerajaan Mataram, kemudian pada kerajaan Solo dan Yogyakarta.

Batik Indonesia sudah diakui dunia melalui UNESCO sebagai warisan budaya tak benda. Kain batik ada tiga jenis jika dilihat dari proses pembuatannya, yaitu ; Batik Tulis, Batik Cap, dan Batik Kombinasi Tulis dan Cap. Namun karena tuntutan efisiensi produksi, budaya batik sudah mulai punah dan tergantikan dengan produk-produk yang proses pembuatannya terbilang lebih instan. Seiring dengan semakin majunya perkembangan teknologi tekstil, saat ini motif-motif batik banyak diaplikasikan pada tekstil pabrikan, dicetak secara otomatis dengan mesin. Jenis kain tekstil seperti inilah yang tidak terkategori sebagai batik, karena metode pembuatannya tidak lagi menggunakan proses perintang warna menggunakan malam/lilin batik yang menjadi hakikat dari Teknik membatik.

Banyak orang yang belum mengetahui tentang pembuatan batik yg sebenarnya, terlebih lagi untuk membedakan batik dan tekstil bermotif batik. Untuk itulah perlu adanya pengenalan budaya batik asli indonesia untuk kalangan muda melalui media populer saat ini film animasi. Maka dari permasalahan tersebut diatas saya memilih judul Tugas Akhir Animasi Edukasi tentang Perbedaan Batik dan tekstil Bermotif Batik (batik printing).

ABSTRACT

Batik is an original Indonesian culture. It is a masterpiece which has high value of art and has been a part of Indonesian culture, especially the Javanese, which is the heritage passed down from the ancestors of our nation in the past. There are some historical records of the development of batik. Lots of them are taken during the age of Mataram kingdom and then continued in the reign of Solo and Yogyakarta palace.

Furthermore, Indonesian batik has been known throughout the world by the help from UNESCO as an Intangible Cultural Heritage. There are three types of batik when it's viewed from the creation process, they are : Written Batik, Stamped Batik, and Combination of written and stamped batik. However, due to production efficiency demand, the culture of batik is becoming rare and being replaced with products with much simpler production process. Along with the advance development technology of textile industries, today so many batik pattern applied to non batik-textile product. it is printed automatically using machines. Types of textile fabric like these that are not categorized as batik, because the producing method is not using hot wax resistant material which is the basic process in making batik.

A lot of people still do not know the real method to batik making, moreover to the differences of batik and batik patterned textile (often called 'printing batik'), That's why it needs an overview introduction of original Indonesian batik culture to the young generation. It can be done by using popular media such as animation movie. Because of this reason mentioned above, i choose Educative Animation about the Differences of Batik and Batik Patterned Textile (printing batik).