

**PEMBUATAN ANIMASI 2D "NGREKSA BUDAYA" MENGGUNAKAN
TEKNIK *FRAME BY FRAME* DAN *MOTION GRAPHIC* UNTUK MEDIA
PEMBELAJARAN.**

SKRIPSI



disusun oleh

Nisa Nur Haniva

19.21.1365

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

**PEMBUATAN ANIMASI 2D "NGREKSA BUDAYA" MENGGUNAKAN
TEKNIK *FRAME BY FRAME* DAN *MOTION GRAPHIC* UNTUK MEDIA
PEMBELAJARAN.**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Nisa Nur Haniva

19.21.1365

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN ANIMASI 2D "NGREKSA BUDAYA"
MENGUNAKAN TEKNIK *FRAME BY FRAME* DAN *MOTION
GRAPHIC* UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN.**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Nisa Nur Haniva
19.21.1365**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 April 2021

Dosen Pembimbing,

**Hendra Kurniawan, M. Kom.
NIK. 190302244**

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN ANIMASI 2D "NGREKSA BUDAYA" MENGGUNAKAN
TEKNIK *FRAME BY FRAME* DAN *MOTION GRAPHIC* UNTUK MEDIA
PEMBELAJARAN.**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nisa Nur Haniva

19.21.1365

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 April 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Arif Akbarul Huda, S.Si, M.Eng
NIK. 190302287

Ahlihi Masruro, M.Kom
NIK. 190302148

Hendra Kurniawan, M. Kom
NIK. 190302244

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 April 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

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 21 April 2021

TERAI
TEMPEL
80330AAHF 803600453
6000
ENCIKLOPEDIA
Nisa Nur Hanifa
NIM: 19.21.1365

MOTTO

"Belajarlh mengucap syukur dari hal-hal baik di hidupmu. Belajarlh menjadi kuat dari hal-hal buruk di hidupmu."

(Bacharuddin Jusuf Habibie)



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas limpahan rahmat, karunia, serta petunjuk-Nya sehingga skripsi dengan judul “Pembuatan Animasi 2d "Ngreksa Budaya" Menggunakan Teknik *Frame by frame* dan *Motion graphic* untuk Media Pembelajaran” dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa dipanjatkan kepada junjungan Nabi Muhammad Shalallahuialaihi wa salam, kepada para keluarga, para sahabat-sahabat dan pengikut-pengikutnya hingga akhir zaman. Dalam penyusunan skripsi ini penulis telah banyak mendapatkan arahan, bantuan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karenanya pada kesempatan penulis ingin menyampaikan terima kasih secara langsung maupun tidak langsung kepada seluruh pihak yang membantu penulis dalam proses pengembangan sistem. Adapun ucapan terima kasih ini penulis sampaikan kepada:

1. Allah SWT atas segala rahmat, karunia serta ridho yang selalu diberikan kepada penulis hingga saat ini.
2. Bapak Ismun Sufiyanto dan Ibu Siti Khomariyah selaku orang tua penulis yang selalu memberikan motivasi serta dukungan materil maupun non materil serta doa yang tak pernah putus untuk penulis.
3. Ibu Windha Mega Pradnya D, M. Kom. selaku dosen Pembimbing Akademik S1 Informatika Transfer 2019.
4. Bapak Hendra Kurniawan, M. Kom. selaku dosen Pembimbing Skripsi yang memberikan banyak bimbingan dan arahan selama pengerjaan skripsi.
5. Asti Oktavia Andayani, A.Md. selaku narasumber dari penelitian ini yang memberikan banyak informasi mengenai gerakan tari tradisional Jawa.
6. Nadya Naftah Berliana, Shafira Fitrianissa, Gemilang Yoga Anindita, Alinda Ayu Septiani, dan Khumaerastra Fika Salsabila yang tanpa henti memberikan semangat serta motivasi untuk penulis.
7. Teman-teman Informatika Transfer 2019 yang telah memberikan banyak pengalaman selama perkuliahan di Universitas Amikom Yogyakarta.

8. Serta seluruh pihak yang membantu dalam pengerjaan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Akhir kata penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih membutuhkan banyak pengembangan. Atas segala ketidaksempurnaan, penulis mohon maaf jika ada kesalahan dalam penulisan skripsi ini. Penulis menerima saran dan kritik dalam perbaikan pengembangan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis, pembaca dan semua pihak yang berkepentingan dengan skripsi ini.

Yogyakarta, 10 April 2021



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GRAFIK.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Kajian Pustaka.....	9
2.2 Dasar Teori.....	12
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	28
3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	28
3.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	28
3.3 Pengumpulan Data	29
3.4 Pra Produksi	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	46
4.1 Alur Produksi	46
4.2 Pasca Produksi	56
4.3 Pembahasan Animasi	57
4.4 Hasil Pengujian Animasi.....	82
BAB V PENUTUP.....	92

5.1	Kesimpulan	92
5.2	Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA		93
LAMPIRAN.....		1



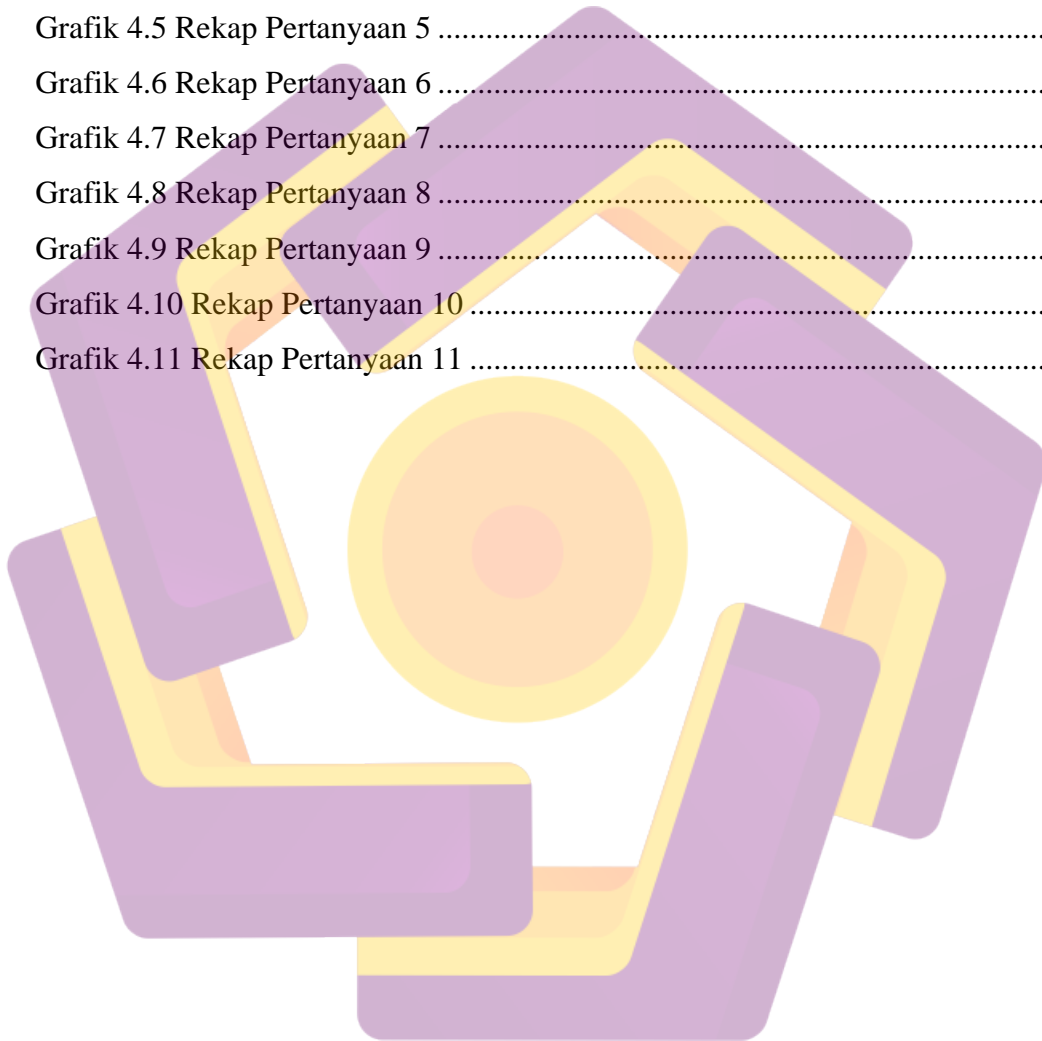
DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Perbandingan Kajian Pustaka.....	11
Tabel 3.1 Detail Kebutuhan Perangkat Keras.....	28
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	28



DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Rekap Pertanyaan 1	83
Grafik 4.2 Rekap Pertanyaan 2	83
Grafik 4.3 Rekap Pertanyaan 3	84
Grafik 4.4 Rekap Pertanyaan 4	84
Grafik 4.5 Rekap Pertanyaan 5	85
Grafik 4.6 Rekap Pertanyaan 6	86
Grafik 4.7 Rekap Pertanyaan 7	87
Grafik 4.8 Rekap Pertanyaan 8	88
Grafik 4.9 Rekap Pertanyaan 9	88
Grafik 4.10 Rekap Pertanyaan 10	89
Grafik 4.11 Rekap Pertanyaan 11	90



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Poster film Stand by Me Doraemon.....	32
Gambar 3.2 Poster film Coco.....	33
Gambar 3.3 Gerakan Ngiting.....	35
Gambar 3.4 Gerakan Ngruji / Ngrayung.....	35
Gambar 3.5 Gerakan Ukel.....	36
Gambar 3.6 Gerakan Seblak.....	36
Gambar 3.7 Gerakan Kebyok.....	37
Gambar 3.8 Gerakan Kebyak.....	37
Gambar 3.9 Gerakan Ngembat.....	38
Gambar 3.10 Gerakan Ulap-ulap.....	38
Gambar 3.11 Gerakan Sila.....	39
Gambar 3.12 Gerakan Jengkeng.....	39
Gambar 3.13 Gerakan Jinjit.....	40
Gambar 3.14 Gerakan Kengser.....	40
Gambar 3.15 Gerakan Debeg.....	41
Gambar 3.16 Gerakan Gejug.....	41
Gambar 3.17 Gerakan Tolehan.....	42
Gambar 3.18 Gerakan Nyempurit.....	42
Gambar 3.19 Gerakan Mendak.....	43
Gambar 3.20 Sketsa karakter utama dari sisi depan.....	43
Gambar 3.21 Sketsa dari berbagai sisi dan ekspresi karakter.....	44
Gambar 3.22 Sketsa karakter setelah <i>coloring</i>	44
Gambar 3.23 Concept Art karakter utama.....	45
Gambar 4.1 Desain Karakter Utama.....	47
Gambar 4.2 Desain Karakter Utama dari Berbagai Pose.....	47
Gambar 4.3 Desain Karakter Utama dengan Kebaya.....	48
Gambar 4.4 Desain Karakter Utama dengan Kebaya dalam Berbagai Pose.....	48
Gambar 4.5 Desain <i>Background</i> Pintu dengan Ukiran.....	49
Gambar 4.6 Desain <i>Background</i> Kamar.....	49

Gambar 4.7 <i>Import Image</i>	50
Gambar 4.8 <i>Import to Library</i>	50
Gambar 4.9 Menambahkan <i>Peg</i>	51
Gambar 4.10 Merubah <i>Pivot</i> pada <i>Advance Animation Tools</i>	51
Gambar 4.11 Proses Pengaturan <i>Node View</i>	52
Gambar 4.12 Proses <i>Rigging</i>	53
Gambar 4.13 Proses <i>Animating Menggunakan Peg</i>	53
Gambar 4.14 Proses <i>Animating Keyframe Element</i>	54
Gambar 4.15 Proses <i>Animating Camera</i>	55
Gambar 4.16 Proses <i>Rendering</i> pada <i>Toon Boom Harmony</i>	55
Gambar 4.17 Proses <i>Editing</i> pada Aplikasi Adobe Premiere	56
Gambar 4.18 Proses <i>Rendering</i> pada Aplikasi Adobe Premiere.....	57
Gambar 4.19 Judul “Ngreksa Budaya”	57
Gambar 4.20 <i>Scene</i> Jendela.....	58
Gambar 4.21 <i>Scene</i> Kamar bagian 1	58
Gambar 4.22 <i>Scene</i> Kamar bagian 2	59
Gambar 4.23 <i>Scene</i> Kamar bagian 3	59
Gambar 4.24 <i>Scene</i> Meja Rias bagian 1.....	60
Gambar 4.25 <i>Scene</i> Transisi dari Meja Rias ke Tengah Kota.....	60
Gambar 4.26 Tengah Kota dengan Karakter.....	61
Gambar 4.27 <i>Scene</i> Suasana Kota.....	61
Gambar 4.28 <i>Scene</i> Suasana Kota Bagian Gedung.....	62
Gambar 4.29 <i>Scene</i> Karakter Berjalan di Depan Toko	62
Gambar 4.30 <i>Scene</i> Karakter Melihat Pintu Kayu dengan Ukiran	63
Gambar 4.31 <i>Scene</i> Pintu Kayu dengan Ukiran.....	63
Gambar 4.32 <i>Scene</i> Karakter Melihat Pintu Kayu dengan Ukiran <i>Middle Shot</i> ...	64
Gambar 4.33 <i>Scene</i> Karakter Mengeluarkan Ponsel dari Saku Celana	64
Gambar 4.34 <i>Scene</i> Karakter Selfie di Depan Pintu	65
Gambar 4.35 <i>Scene</i> Karakter Terjatuh.....	65
Gambar 4.36 <i>Scene</i> Karakter Kebingungan	66
Gambar 4.37 <i>Scene</i> Suasana di Suatu Ruangan	66

Gambar 4.38 <i>Scene</i> Karakter melihat Sampur yang Berada di Tengah Ruangan.	67
Gambar 4.39 <i>Scene</i> Karakter <i>Back Middle Shot</i>	67
Gambar 4.40 <i>Scene</i> Tangan Mengambil Sampur.....	68
Gambar 4.41 <i>Scene</i> Tangan Mengenakan Sampur	68
Gambar 4.42 <i>Scene</i> Tolehan	69
Gambar 4.43 <i>Scene</i> Karakter dengan Kebaya Berdiri Menyerong	69
Gambar 4.44 <i>Scene</i> Debeg Gejug	70
Gambar 4.45 <i>Scene</i> Seblak.....	70
Gambar 4.46 <i>Scene</i> Ukel.....	71
Gambar 4.47 <i>Scene</i> Ngiting	71
Gambar 4.48 <i>Scene</i> Transisi Joglo Menuju Kamar.....	72
Gambar 4.49 <i>Scene</i> Karakter Tertidur di Kasur Kamar	72
Gambar 4.50 <i>Scene</i> <i>Rewind</i>	73
Gambar 4.51 <i>Scene</i> Barang-barang di Atas Meja	73
Gambar 4.52 <i>Scene</i> Barang-barang di Atas Meja	74
Gambar 4.53 <i>Scene</i> Foto dengan Nenek	74
Gambar 4.54 <i>Scene</i> Judul Penjelasan Gerakan Tari Jawa.....	75
Gambar 4.55 <i>Scene</i> Judul Penjelasan Gerakan Tolehan	75
Gambar 4.56 <i>Scene</i> Penjelasan Gerakan Tolehan.....	76
Gambar 4.57 <i>Scene</i> Judul Penjelasan Gerakan Debeg dan Gejug	76
Gambar 4.58 <i>Scene</i> Penjelasan Gerakan Debeg dan Gejug.....	77
Gambar 4.59 <i>Scene</i> Judul Penjelasan Gerakan Ukel	77
Gambar 4.60 <i>Scene</i> Penjelasan Gerakan Ukel.....	78
Gambar 4.61 <i>Scene</i> Judul Penjelasan Gerakan Seblak	78
Gambar 4.62 <i>Scene</i> Judul Penjelasan Gerakan Seblak	79
Gambar 4.63 <i>Scene</i> Judul Penjelasan Gerakan Ngiting.....	79
Gambar 4.64 <i>Scene</i> Penjelasan Gerakan Ngiting	80
Gambar 4.65 <i>Scene</i> Judul Penjelasan Gerakan Nyempurit.....	80
Gambar 4.66 <i>Scene</i> Penjelasan Gerakan Nyempurit	81
Gambar 4.67 <i>Scene</i> <i>Credit title</i>	81

INTISARI

Multimedia dapat menampilkan informasi melalui beberapa media dalam waktu yang bersamaan. Animasi merupakan salah satu multimedia yang banyak digunakan dalam berbagai bidang. Animasi dengan berbagai manfaatnya seperti menjelaskan sebuah konsep dan penerapan langkah prosedural kini menjadi kebutuhan yang semakin dekat dengan keseharian bahkan hingga keperluan penting. Melalui fungsinya yang mempermudah pemahaman, media ilmu pengetahuan, dan masih banyak lagi, animasi menjadi daya tarik dalam penggunaan multimedia.

Budaya merupakan satu unsur yang sangat melekat dengan Indonesia, budaya juga merupakan identitas sebuah bangsa. Tidak dapat dipungkiri dengan banyaknya kebudayaan baru tentu akan mengikis kebudayaan yang telah lama ada. Upaya pelestarian budaya dilakukan melalui bermacam-macam cara. Budaya yang dekat dengan kita akan lebih mudah dijaga seperti bahasa, namun berbeda halnya dengan budaya yang tidak setiap saat dapat kita saksikan seperti halnya tarian tradisional. Tarian sendiri memiliki banyak ragam dan jenis. Tarian tradisional dapat menjadi identitas dari suatu daerah karena ciri khas dari gerakannya. Terutama tarian tradisional Jawa yang terkenal dengan alunan yang pelan dan halus dengan berbagai makna setiap gerakannya.

Pembuatan media pembelajaran dasar seni tari tradisional menggunakan penggabungan teknik *frame by frame* dan *motion graphic* dengan jenis animasi 2D. Teknik yang digunakan dalam pembuatan animasi diimplementasikan melalui aplikasi Adobe Photoshop, Adobe Premiere, Adobe Illustrator, dan Toon Boom Harmony. Melalui jenis dan teknik tersebut diharapkan pesan dan tujuan pembuatan animasi 2D pembelajaran dasar seni tari tradisional dapat tersampaikan dan menghibur.

Kata Kunci: Animasi 2D, *Frame by frame*, *Motion Graphic*

ABSTRACT

Multimedia can display information through several media at the same time. Animation is a multimedia that is widely used in various fields. With its various benefits, such as explaining a concept and implementing procedural steps, animation is now become a necessity that is closer to everyday life and even an important one. Through it's function that facilitates understanding, media of knowledge, and many more, animation becomes an attraction in the use of multimedia.

Culture is the identity of a nation and Indonesia is one of the countries that famous for its culture. It is undeniable that the number of new and foreign cultures will certainly erode the existing culture. Efforts to preserve culture are carried out in various ways. A culture that is close to our daily life will be easier to preserve such as language, but it's harder for culture or tradition that we cannot witness every time such as traditional dances. The dance itself has many varieties and types. Traditional dance can become the identity of an area because of the characteristics of the movement. Especially the traditional Javanese dance which is famous for its slow and smooth strains with various meanings in every movement.

The making of basic learning media for traditional dance implements frame by frame and motion graphic technique with 2D animation type. The techniques used in making the animation are implemented through various applications such as Adobe Photoshop, Adobe Premiere, and Toon Boom Harmony. Through these types and techniques, it is hoped that the message and purpose of making a 2D short film for learning the basic arts of traditional dance can be conveyed and entertained.

Keyword: *2D Animation, Frame by frame, Motion graphic*