

**PEMBUATAN ANIMASI UNTUK MEMPERKENALKAN
BUDAYA RIJSTTAFEL MENGGUNAKAN APLIKASI
BLENDER**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 Teknologi Informasi



disusun oleh

AIRLANGGA TITO PAMUNGKAS

19.82.0550

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PEMBUATAN ANIMASI UNTUK MEMPERKENALKAN
BUDAYA RIJSTTAFEL MENGGUNAKAN APLIKASI
BLENDER**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 Teknologi Informasi



disusun oleh

AIRLANGGA TITO PAMUNGKAS
19.82.0550

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN ANIMASI UNTUK MEMPERKENALKAN BUDAYA
RIJSTTAFEL MENGGUNAKAN APLIKASI BLENDER**

yang disusun dan diajukan oleh

Airlangga Tito Pamungkas

19.82.0550

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 31 juli 2023

Dosen Pembimbing,


Bhanu Sri Nugraha, M.Kom

NIK. 190302164

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN ANIMASI UNTUK MEMPERKENALKAN BUDAYA
RIJSTAFEL MENGGUNAKAN APLIKASI BLENDER**

yang disusun dan diajukan oleh

Airlangga Tito Pamungkas

19.82.0550

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 31 juli 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Theopilus Bayu Sasongko, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302375

Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302427

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 31 juli 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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



HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Airlangga Tito Pamungkas
NIM : 19.82.0550

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBUATAN ANIMASI UNTUK MEMPERKENALKAN BUDAYA RIJSTAFEL MENGGUNAKAN APLIKASI BLENDER

Dosen Pembimbing : Bhanu Sri Nugraha, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 31 juli 2023

Yang Menyatakan,



Nama Mahasiswa
Airlangga Tito Pamungkas

DAFTAR ISI

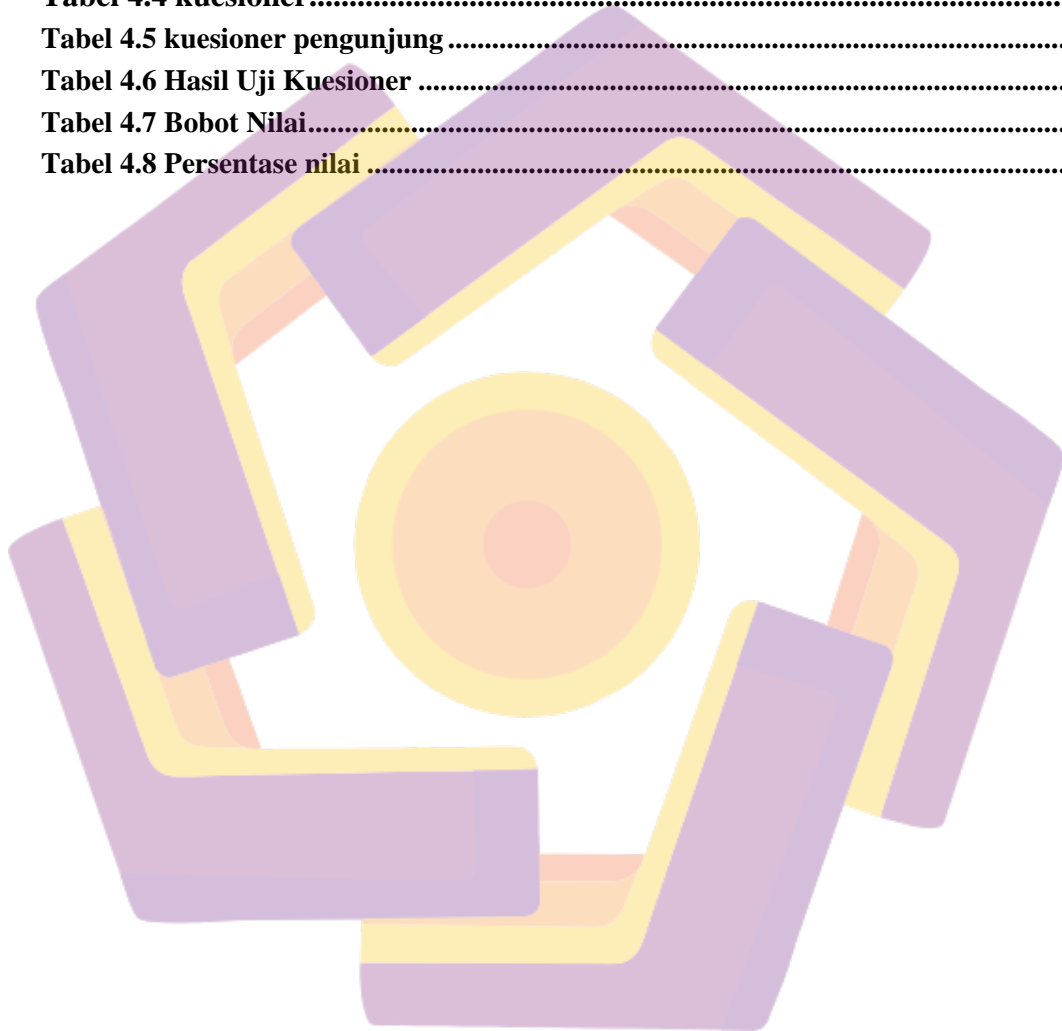
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
INTISARI	viii
ABSTRACT	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Studi Literatur.....	6
Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	7
2.2 Dasar Teori.....	10
BAB III METODE PENELITIAN	12
3.1 Objek Penelitian	12
3.2 Alur Penelitian.....	12
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	13
3.2.1 Koordinasi dan Identifikasi	13
3.2.2 Analisis Sistem	13
3.2.3 Development	13
3.2.4 Preproduction	13
3.2.5 Production	14
3.2.6 Postproduction.....	14
3.2.7 Delivery	14
3.3 Wawancara	14
3.4 Observasi	14
3.3.1 Rijsttafel	15
3.3.2 Pakaian Batik Lurik.....	15
Gambar 3.2 Le Petit Chef.....	16

3.3.3 Le Petit	16
Gambar 3.3 Le Petit Chef.....	16
3.3.4 Kondisi Lapangan.....	16
Gambar 3.4 kondisi lapangan.....	17
3.5 Analisa Kebutuhan	17
3.4.1 Kebutuhan Fungsional.....	17
3.4.2 Kebutuhan non Fungsional.....	17
3.5 Brainware	19
3.6 Analisis Aspek Produksi	19
3.5.1 Aspek produksi kreatif	20
3.5.2 Aspek Produksi Teknik	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	23
4.1 Identifikasi Masalah	23
4.2 Desain Konseptual.....	23
4.3 Development	23
Gambar 4.1 le petit chef.....	24
4.4 Praproduction	24
Gambar 4.2 layout proyektor	25
4.6 Alignment Projection Mapping	25
Gambar 4.3 Penyesuaian Proyektor	26
Gambar 4.4 Fasad.....	28
Gambar 4.5 Fasad Satu Bagian Meja.....	28
Gambar 4.6 Fasad Keseluruhan Meja.....	29
4.7 Modeling	29
Gambar 4.7 Tampilan Awal Blender	29
Gambar 4.8 Asset	30
Gambar 4.9 Karakter laki-laki.....	31
Gambar 4.10 Karakter laki-laki.....	31
Gambar 4.11 karakter perempuan	32
Gambar 4.12 karakter perempuan	32
4.8 Texturing	32
Gambar 4.13 Antarmuka Teksturing di Software Blender.....	33
Gambar 4.14 UV Mapping yang Dihasilkan.....	33
Gambar 4.15 Texturing Karakter laki-laki.....	34
Gambar 4.16 Tekstur Karakter Perempuan.....	35
Gambar 4.17 Texturing Asset	35
4.9 Rigging	35
Gambar 4.18 Menu add-on	36
Gambar 4.19 Human meta-rig.....	37
Gambar 4.20 Proses Penyesuaian Rig Kepada Karakter.....	38

Gambar 4.21 Menu Generate Rig	39
Gambar 4.22 Hasil Generate Rig	39
Gambar 4.23 Proses Weight Paint.....	40
Gambar 4.24 Rigging Karakter laki-laki.....	40
Gambar 4.25 Rigging karakter laki-laki.....	40
4.10 Animate	40
Gambar 4.26 Animate	41
Gambar 4.27 Animate	42
4.11 Lighting	42
Gambar 4.28 Lighting	43
4.12 Rendering	43
Gambar 4.29 Rendering	44
4.13 Compositing	44
Gambar 4.30 Compositing Fasad pertama	44
Gambar 4.31 Compositing fasad satu meja.....	45
Gambar 4.33 Compositing fasad keseluruhan meja.....	46
4.14 Rendering	46
Gambar 4.34 Rendering	47
Gambar 4.35 Hasil Render	47
4.15 Uji coba dan evaluasi system	47
Tabel 4.1 Kebutuhan fungsional.....	47
Gambar 4.37 Uji coba pada media secara langsung.....	49
4.17 Evaluasi	49
Tabel 4.1 Pembahasan Animasi.....	50
4.17.2 Perbandingan Kebutuhan Informasi dan Hasil Akhir	51
Tabel 4.2 kuesioner.....	51
Tabel 4.3 kuesioner.....	52
Tabel 4.4 kuesioner.....	53
Tabel 4.5 kuesioner pengunjung	54
Tabel 4.6 Hasil Uji Kuesioner	54
Tabel 4.7 Bobot Nilai	55
Tabel 4.8 Persentase nilai	55
.....
BAB V PENUTUP.....	57
5.1 Kesimpulan.....	57
5.2 Saran	57
Daftar Pustaka.....	58
.....
Lampiran.....	60

DAFTAR TABEL

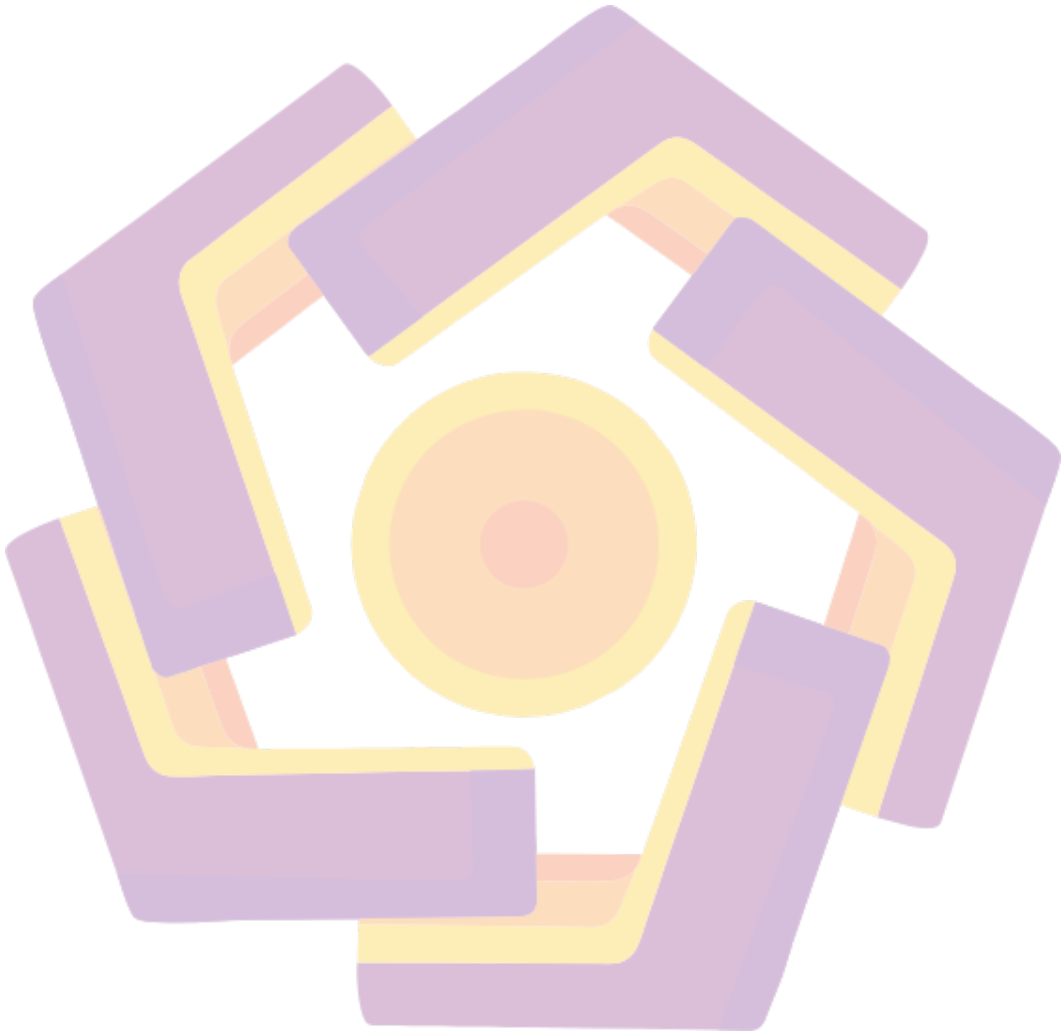
Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	7
Tabel 4.1 Kebutuhan fungsional	47
Tabel 4.1 Pembahasan Animasi	50
Tabel 4.2 kuesioner	51
Tabel 4.3 kuesioner	52
Tabel 4.4 kuesioner	53
Tabel 4.5 kuesioner pengunjung	54
Tabel 4.6 Hasil Uji Kuesioner	54
Tabel 4.7 Bobot Nilai	55
Tabel 4.8 Persentase nilai	55



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Penelitian	13
Gambar 3.2 Le Petit Chef	16
Gambar 3.3 Le Petit Chef	16
Gambar 3.4 kondisi lapangan	17
Gambar 4.1 le petit chef.....	24
Gambar 4.2 layout proyektor	25
Gambar 4.3 Penyesuaian Proyektor	26
Gambar 4.4 Fasad	28
Gambar 4.5 Fasad Satu Bagian Meja.....	28
Gambar 4.6 Fasad Keseluruhan Meja	29
Gambar 4.7 Tampilan Awal Blender	29
Gambar 4.8 Asset	30
Gambar 4.9 Karakter laki-laki	31
Gambar 4.10 Karakter laki-laki	31
Gambar 4.11 karakter perempuan	32
Gambar 4.12 karakter perempuan	32
Gambar 4.13 Antarmuka Teksturing di Software Blender	33
Gambar 4.14 UV Mapping yang Dihasilkan.....	33
Gambar 4.15 Texturing Karakter laki-laki	34
Gambar 4.16 Tekstur Karakter Perempuan	35
Gambar 4.17 Texturing Asset	35
Gambar 4.18 Menu add-on.....	36
Gambar 4.19 Human meta-rig.....	37
Gambar 4.20 Proses Penyesuaian Rig Kepada Karakter	38
Gambar 4.21 Menu Generate Rig.....	39
Gambar 4.22 Hasil Generate Rig.....	39
Gambar 4.23 Proses Weight Paint	40
Gambar 4.24 Rigging Karakter laki-laki	40
Gambar 4.25 Rigging karakter laki-laki	40
Gambar 4.26 Animate	41
Gambar 4.27 Animate	42
Gambar 4.28 Lighting	43
Gambar 4.29 Rendering.....	44
Gambar 4.30 Compositing Fasad pertama	44
Gambar 4.31 Compositing fasad satu meja	45

Gambar 4.33 Compositing fasad keseluruhan meja46
Gambar 4.34 Rendering.....47
Gambar 4.35 Hasil Render47
Gambar 4.37 Uji coba pada media secara langsung49



INTISARI

Rijsttafel merupakan budaya yang tercipta pada masa kolonial pada tahun 1870 hingga 1942. Budaya *rijsttafel* merupakan cara penyajian makanan nusantara yang beragam dan dihidangkan pada saat bersamaan kepada para kolonial. Dari keunikan budaya tersebut maka dilakukanlah pembuatan karya yang bertujuan untuk: 1. Mengenalkan budaya *rijsttafel* melalui media animasi; 2. Mendeskripsikan proses pembuatan animasi budaya *rijsttafel*. Metode yang digunakan dalam pembuatan animasi budaya *rijsttafel* adalah dengan aplikasi *Blender*, *Corel Draw*, *After Effect* dan *Premiere*. Dengan proses *3D modelling* menggunakan *Blender*, *mapping* menggunakan *Corel Draw*, pemberian efek yang dibutuhkan dalam animasi menggunakan *After Effect* hingga *final editing* dan *compositing* menggunakan *Premier*. Unsur utama dalam kebudayaan *rijsttafel* yang nantinya akan diperkenalkan pada animasi adalah keragaman makanan nusantara yang mana menjadi daya tarik untuk kolonial sebab terdapat berbagai macam rempah-rempah pada komponen makanan nusantara. Selain itu peralatan makan yang digunakan juga akan menjadi perhatian khusus karena tentu peralatan makan pada jaman itu memiliki gaya yang berbeda dengan jaman sekarang. Kedua unsur tersebut akan dikemas dalam *scene* jamuan makan yang berada pada sebuah restoran dengan masyarakat lokal menyajikan makanan kepada para kolonial. Diharapkan dengan adanya karya animasi budaya *rijsttafel* ini dapat membantu mengenalkan kebudayaan yang bersejarah tersebut dari perspektif yang berbeda.

Kata Kunci: *Rijsttafel*, budaya, animasi.

ABSTRACT

Rijsttafel is a culture that was created during the colonial period from 1870 to 1942. Rijsttafel culture is a way of presenting various Indonesian food and served at the same time to the colonials. From the uniqueness of this culture, the creation of works is carried out which aims to: 1. Introduce rijsttafel culture through animation media; 2. Describe the process of making rijsttafel culture animation. The method used in making rijsttafel culture animation is the Blender, Corel Draw, After Effects and Premiere applications. With the 3D modeling process using Blender, mapping using Corel Draw, giving the effects needed in the animation using After Effects to the final editing and compositing using Premier. The main element in the rijsttafel culture which will later be introduced in the animation is the diversity of Indonesian food which became an attraction for the colonials because there were various kinds of spices in the components of Indonesian food. In addition, the cutlery used will also be of particular concern because of course the cutlery at that time had a different style from today. These two elements will be packaged in a banquet scene in a restaurant with local people serving food to the colonials. It is hoped that with this Rijsttafel cultural animation work it can help introduce this historic culture from a different perspective.

Keywords: Rijsttafel, culture, animation.

