

**PERANCANGAN FILM ANIMASI SHORINJI KEMPO
PERKEMI SLEMAN**

SKRIPSI



**disusun oleh
Muhammad Agus Setiawan
14.11.8476**

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

**PERANCANGAN FILM ANIMASI SHORINJI KEMPO
PERKEMI SLEMAN**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Muhammad Agus Setiawan

14.11.8476

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM ANIMASI
SHORINJI KEMPO PERKEMI SLEMAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Agus Setiawan

14.11.8476

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Pada Tanggal 21 Agustus 2020

Dosen Pembimbing,

Rizqi Sukma Kharisma, M. Kom

NIK. 190302215

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM ANIMASI
SHORINJI KEMPO PERKEMI SLEMAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Agus Setiawan

14.11.8476

**Yang telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 21 Agustus, 2020
Susunan Dewan Penguji**

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ahlihi Masruro, M.Kom

NIK : 190302148

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

NIK : 190302096

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom

NIK : 190302215

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana
Komputer

Tanggal 5 Desember 2020

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si., MT

NIK : 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa Skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI) dan isi skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu insitusi Pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditullakan 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

Sleman, 27 Agustus 2020



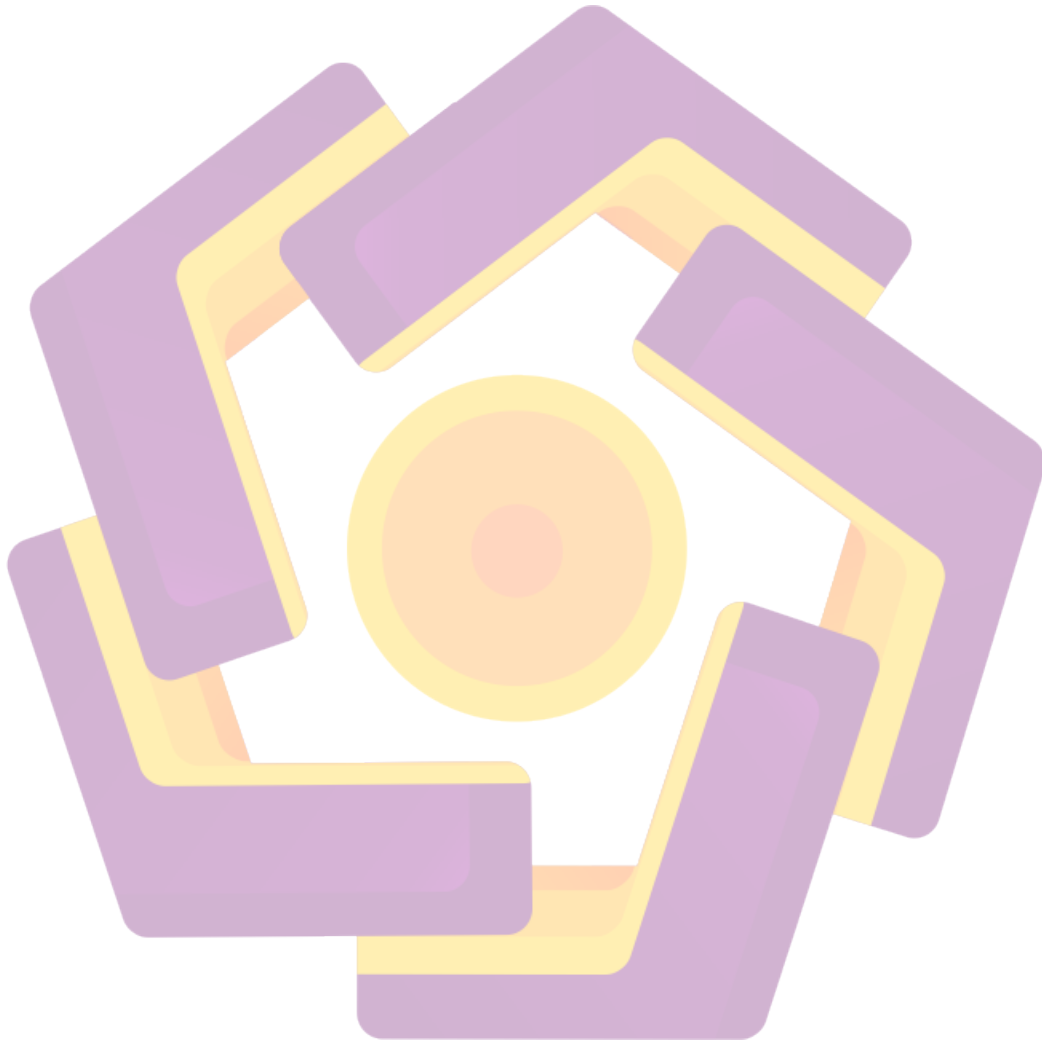
Muhammad Agus Setiawan
NIM : 14.11.8476

MOTTO

“Hanya orang bodoh masuk medan perang tanpa senjata”

*“Youre the Only **PROBLEM**, and youre the Only Solution”*

“Terkadang kita harus terjatuh sedalam-dalamnya agar kita bisa bangkit dan menjadi luar biasa seperti sekarang”



PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Tidak lupa sholawat dan salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi besar Muhammad SAW.

Skripsi ini penulis buat guna menyelesaikan studi jenjang Strata Satu (S1) pada program studi Teknik Informatika universitas Amikom Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program strata 1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Saya Muhammad Agus Setiawan, yang telah mau dan mampu menyelesaikan skripsi dengan niat tulis lillahi ta'ala.
2. Kedua Orang Tua saya Bapak Suriansyah dan Ibu Rianik yang selalu mendukung serta support dan mendoakan saya
3. Bapak Rizky Sukma selaku dosen pembimbing saya yang sabar dan selalu memberi saran serta bantuan dalam pengerjaan Skripsi saya
4. Dosen-dosen di Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan dan mengajarkan banyak ilmu selama masa perkuliahan
5. Teman-teman Organisasi Shorinji Kempo dan Teater manggar yang memberikan saya begitu banyak pengalaman selama kuliah
6. Teman-teman kelas S1-TI 14 yang telah menemani masa-masa perkuliahan
7. Teman-teman "Randore" akbar, fafa, mustari yang selalu menemani hari-hari saya di Jogja

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Tidak lupa sholawat dan salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi besar Muhammad SAW. Skripsi ini penulis buat guna menyelesaikan studi jenjang Strata Satu (S1) pada program studi Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program strata 1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan. MT Selaku Dekan Fakultas Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta
3. Bapak Rizqy Sukma Kharisma M.Kom Selaku Dosen Pembimbing saya
4. Dosen Penguji dan Segenap Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah berbagi ilmu serta pengalaman
5. Senpai Musanif selaku Sekretaris KONI Sleman yang mengizinkan saya melakukan penelitian di KONI
6. Senpai-Senpai di Yogyakarta yang telah memberikan banyak pengalaman serta membimbing saya hingga 1 DAN
7. Kepada Masriansyah yang telah memberi pinjaman laptopnya selama saya di Tanjung Selor karena laptop saya rusak
8. Prita Donna yang telah membantu saya dalam pengerjaan Skripsi ketika di Jogja
9. Dan big Special to ke 2 mantan saya Prita Donna dan Fafa yang dulu telah menemani saya dalam keadaan sakit dan senang selama di Jogja

Semoga Allah Subhanahu wa Ta'ala memberikan balasan yang lebih kepada semua yang telah ikut membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Demi perbaikan selanjutnya, saran dan kritik yang membangun akan penulis terima dengan senang hati dan rasa terima kasih. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca dan mendorong penelitian-penelitian selanjutnya.

Yogyakarta, 28 Agustus 2020

Muhammad Agus Setiawan

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
INTISARI	xvi
ABSTRAK	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.1.1 Metode Study Pustaka.....	3
1.6.1.2 Metode Study Literatur	3
1.6.1.3 Metode Interview Dan Observasi.....	4
1.6.2 Metode Analisis.....	4
1.6.3 Metode Perancangan.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Puskata	6
2.2 Landasan Teori.....	8
2.2.1 Sejarah MultiMedia	10
2.2.2 Definisi MultiMedia	10
2.2.3 Kategori Multimedia	11

2.2.3.1	Multimedia <i>Content Production</i>	11
2.2.3.2	Multimedia <i>Communication</i>	12
2.2.4	Jenis Multimedia	12
2.2.4.1	Multimedia Interaktif	12
2.2.4.2	Multimedia Linear	15
2.2.5	Animasi.....	16
2.2.6	Prinsip Animasi.....	17
2.2.6.1	<i>Squash And Stretch</i>	17
2.2.6.2	<i>Follow Through</i>	18
2.2.6.3	<i>Overlapping</i>	19
2.2.6.4	<i>Anticipation</i>	19
2.2.6.5	<i>Staging</i>	20
2.2.6.6	<i>Slow in-Slow out</i>	20
2.2.6.7	<i>Arcs</i>	21
2.2.6.8	<i>Secondary Action</i>	22
2.2.6.9	<i>Timing & Spacing</i>	23
2.2.6.10	<i>Exaggerate</i>	25
2.2.6.11	<i>Solid Drawing</i>	26
2.2.6.12	<i>Appeal (Tampilan/Penampakan)</i>	28
2.2.7	<i>Bone Animation/Rigging</i>	29
2.2.8	<i>Motion Capture</i>	30
2.3	Tahap Pembuatan Film Animasi.....	30
2.4.1	PraProduksi	30
2.4.1.1	Naskah dan Ide Cerita	31
2.4.1.2	<i>Backround Dan Layout</i>	34
2.4.1.3	<i>Story Editor</i>	34
2.4.1.4	<i>Character Development</i>	35
2.4.1.5	<i>Screenplay/Script</i>	36
2.4.1.6	<i>Storyboard</i>	36
2.4.2	Produksi	38
2.4.2.1	<i>Baground Painting</i>	38
2.4.2.2	<i>Coloring</i>	39
2.4.2.3	<i>Dialogue</i>	39

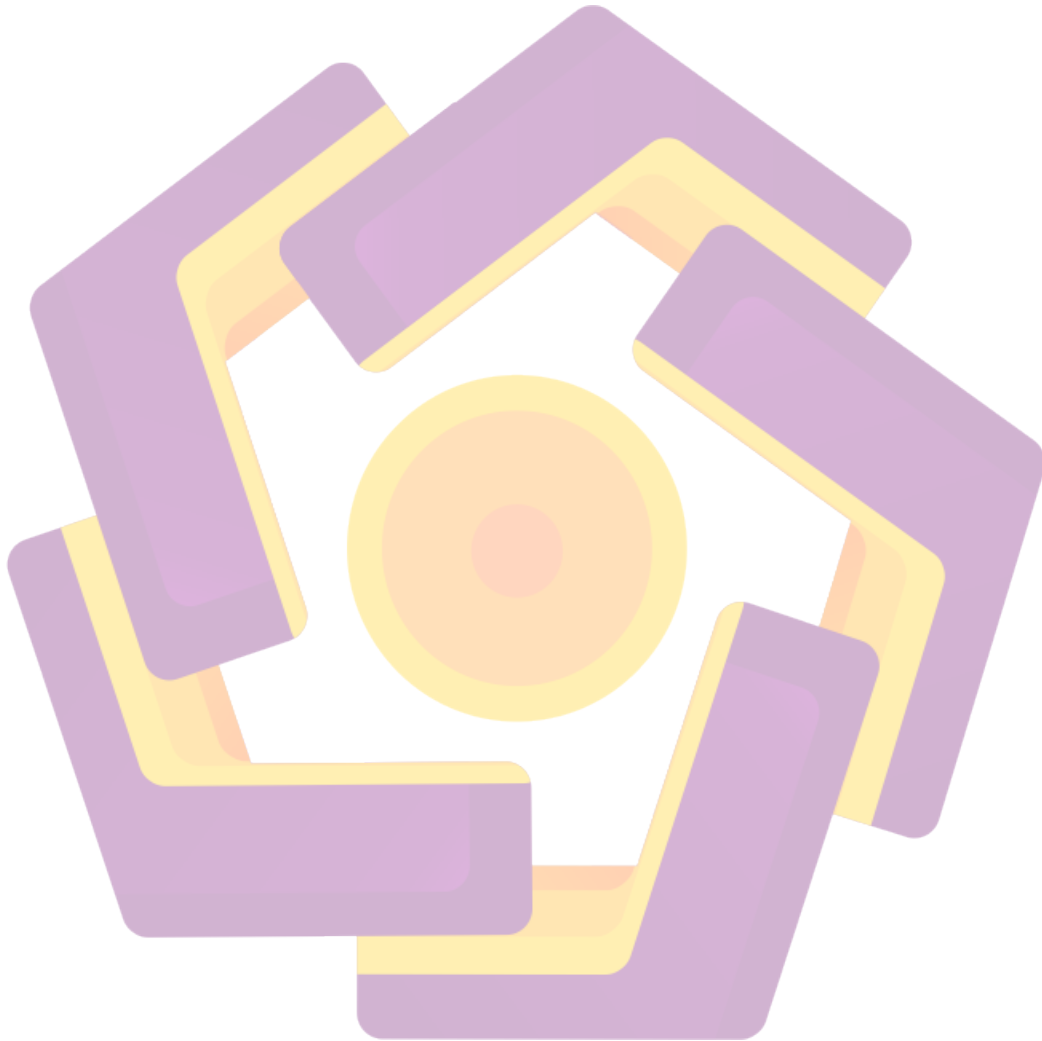
2.4.2.4	<i>Animatic</i>	40
2.4.2.5	<i>Key Drawing</i>	40
2.4.2.6	<i>Scanning</i>	41
2.4.2.7	<i>Compositing</i>	42
2.4.3	PascaProduksi	43
2.4.3.1	<i>Editing</i>	43
2.4.3.2	<i>Rendering</i>	44
2.4	Evaluasi.....	45
2.4.1	Skala <i>Likert</i>	45
2.4.2	Skala <i>Semantic Differentials</i>	46
2.4.3	Skala <i>Guttman</i>	49
2.5	Menentukan Interval.....	50
2.5.1	Rumus Presentase.....	51
2.4.1	Menentukan Jumlah Sample	52
BAB III ANALIS DAN PERANGAN		53
3.1	Tinjauan Umum Intansi	53
3.1.1	Struktur Organisasi.....	54
3.1.2	Logo KONI	55
3.2	Identifikasi Masalah	55
3.3	Analisis	55
3.3.1	Analisis Kebutuhan	55
3.3.1.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	55
3.3.1.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	56
3.3.1.3	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	56
3.3.1.4	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	56
3.3.1.5	Kebutuhan Sumber Daya Manusia (<i>Brainware</i>)	57
3.3.2	Analisi Kelayakan	57
3.3.2.1	Kelayakan Teknis	57
3.3.2.2	Kelayakan Operasional	58
3.3.2.3	Kelayakan Hukum	58
3.3.2.4	Kelayakan jadwal.....	58
3.4	Gambaran Umum Penelitian.....	59
3.5	Pra Produksi	60

3.5.1	Sejarah Sebuah Cerita.....	60
3.5.2	<i>Idea</i>	60
3.5.3	Tema	60
3.5.4	<i>Logline</i>	60
3.5.5	Sinopsis.....	61
3.5.6	<i>Character Development</i>	63
3.5.7	<i>Research</i>	64
3.5.8	<i>Screenplay/Script</i>	65
3.5.9	<i>StoryBoard</i>	69
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		73
4.1	Produksi	73
4.1.1	<i>Layout</i>	73
4.1.2	<i>Scanning</i>	74
4.1.3	<i>Tracing</i>	74
4.1.4	<i>Coloring</i>	75
4.1.5	<i>Key Motion</i>	75
4.1.6	<i>In Between</i>	76
4.1.7	<i>Background</i>	76
4.1.8	<i>Perekam Suara/Dubbing</i>	77
4.2	PascaProduksi	78
4.2.1	<i>Compositing</i>	78
4.2.2	<i>Editing Video Pada Adobe Premiere Pro CC2018</i>	78
4.2.3	<i>Rendering</i>	79
4.2.4	Publikasi.....	79
4.3	Uji Skala Rikert.....	80
4.4	Hasil Uji Skala Rikert.....	81
4.4.1	Perhitungan Skala <i>Rikert</i>	84
BAB V PENUTUP.....		89
5.1	Kesimpulan	89
5.2	Saran	89
DAFTAR PUSTAKA		91

DAFTAR GAMBAR

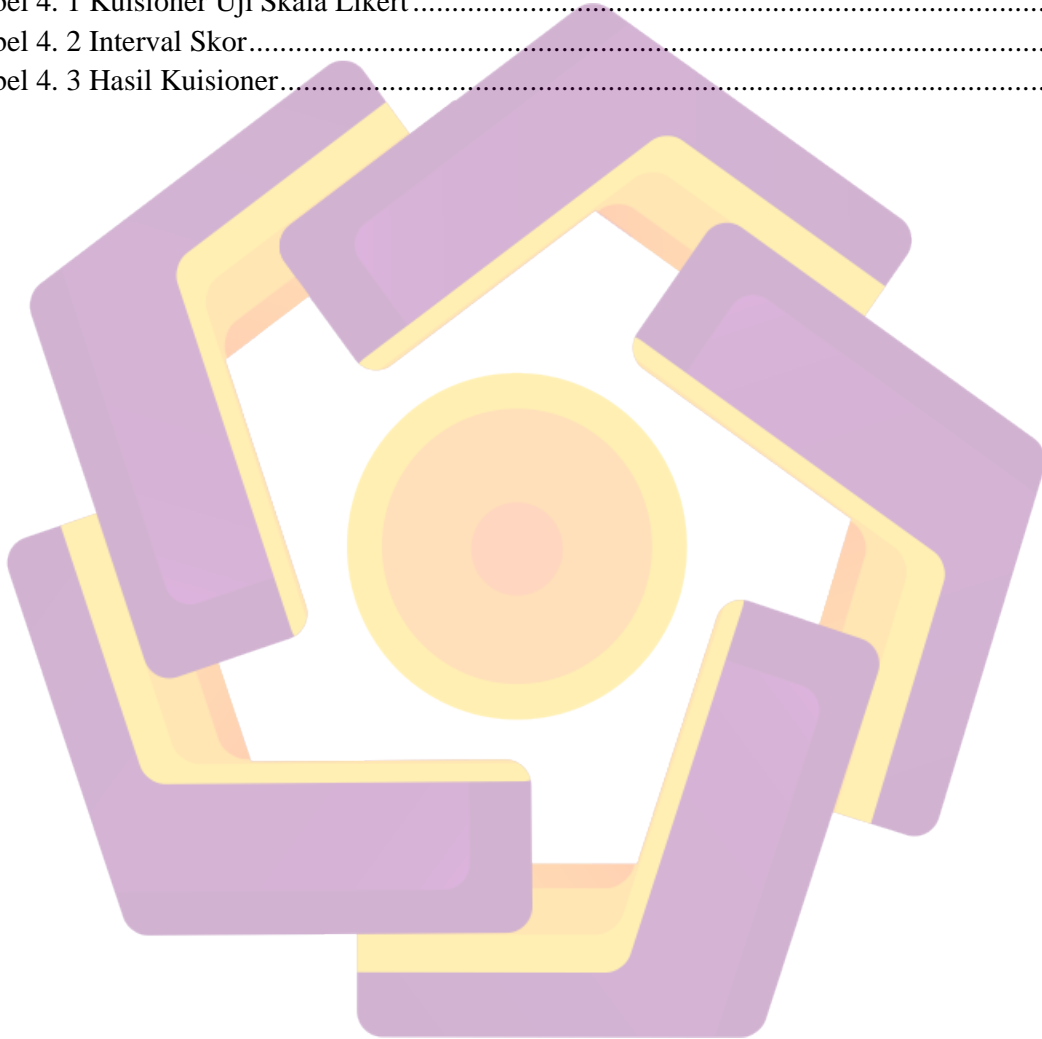
Gambar 2. 1 <i>Squad And Stretch</i>	17
Gambar 2. 2 Gerakan <i>Follow Through</i>	18
Gambar 2. 3 <i>Overlapping</i>	19
Gambar 2. 4 <i>Anticipation</i>	19
Gambar 2. 5 <i>Staging</i>	20
Gambar 2. 6 <i>Slow in – Slow out</i>	21
Gambar 2. 7 <i>Arcs</i>	21
Gambar 2. 8 <i>Secondary Action</i>	22
Gambar 2. 9 <i>Drag</i>	23
Gambar 2. 10 <i>Key Drawing</i>	24
Gambar 2. 11 <i>Key Pose</i> Mang Kimung Dan Bang Kepret.....	24
Gambar 2. 12 Tokoh Wayang Kulit.....	25
Gambar 2. 13 Pose Eksagerasi pada mascot	26
Gambar 2. 14 <i>Solid Drawing</i>	27
Gambar 2. 15 Petenis Memukul Bola	27
Gambar 2. 16 Grafis Animasi.....	28
Gambar 2. 17 <i>Appeal</i>	29
Gambar 2. 18 <i>Bone Animation/Rigging</i>	29
Gambar 2. 19 aktor dalam <i>Motion Capture</i>	30
Gambar 2. 20 <i>Layout final Baground</i>	34
Gambar 2. 21 Ekspresi Karakter.....	36
Gambar 2. 22 <i>Storyboard</i>	38
Gambar 2. 23 <i>Animatic</i>	40
Gambar 2. 24 <i>Key Drawing</i>	41
Gambar 2. 25 <i>Compositing</i>	43
Gambar 2. 26 Daftar Nomogram	52
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi KONI.....	54
Gambar 3. 2 Logo KONI Sleman	55
Gambar 3. 3 Diagram gambaran Umum Penelitian.....	59
Gambar 3. 4 So Doshin	64
Gambar 4. 1 Contoh <i>Layout</i> pada halaman kerja <i>Flash</i>	73
Gambar 4. 2 Aset pohon dan tantara.....	74
Gambar 4. 3 <i>Tracing</i>	75
Gambar 4. 4 <i>Coloring</i> menggunakan Corel Draw X7	75
Gambar 4. 5 <i>Key Motion</i>	76
Gambar 4. 6 <i>In Between-frame by frame</i>	76
Gambar 4. 7 <i>Background</i>	77
Gambar 4. 8 proses editing suara.....	77
Gambar 4. 9 <i>Compositing</i>	78

Gambar 4. 10 <i>Editing</i> pada Adobe Premiere.....	79
Gambar 4. 11 Proses <i>Rendering</i>	79
Gambar 4. 12 Media <i>Youtube</i>	80
Gambar 4. 13 Total Responden Masuk.....	83
Gambar 4. 14 Tingkatan Responden.....	83



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Skala <i>Likert</i>	46
Tabel 2. 2 Tabel Sinetron Televisi.....	48
Tabel 2. 3 tabel kriteria rumus presentase.....	51
Tabel 3. 1 adalah Tabel StoryBoard	69
Tabel 4. 1 Kuisisioner Uji Skala Likert.....	80
Tabel 4. 2 Interval Skor.....	82
Tabel 4. 3 Hasil Kuisisioner.....	84



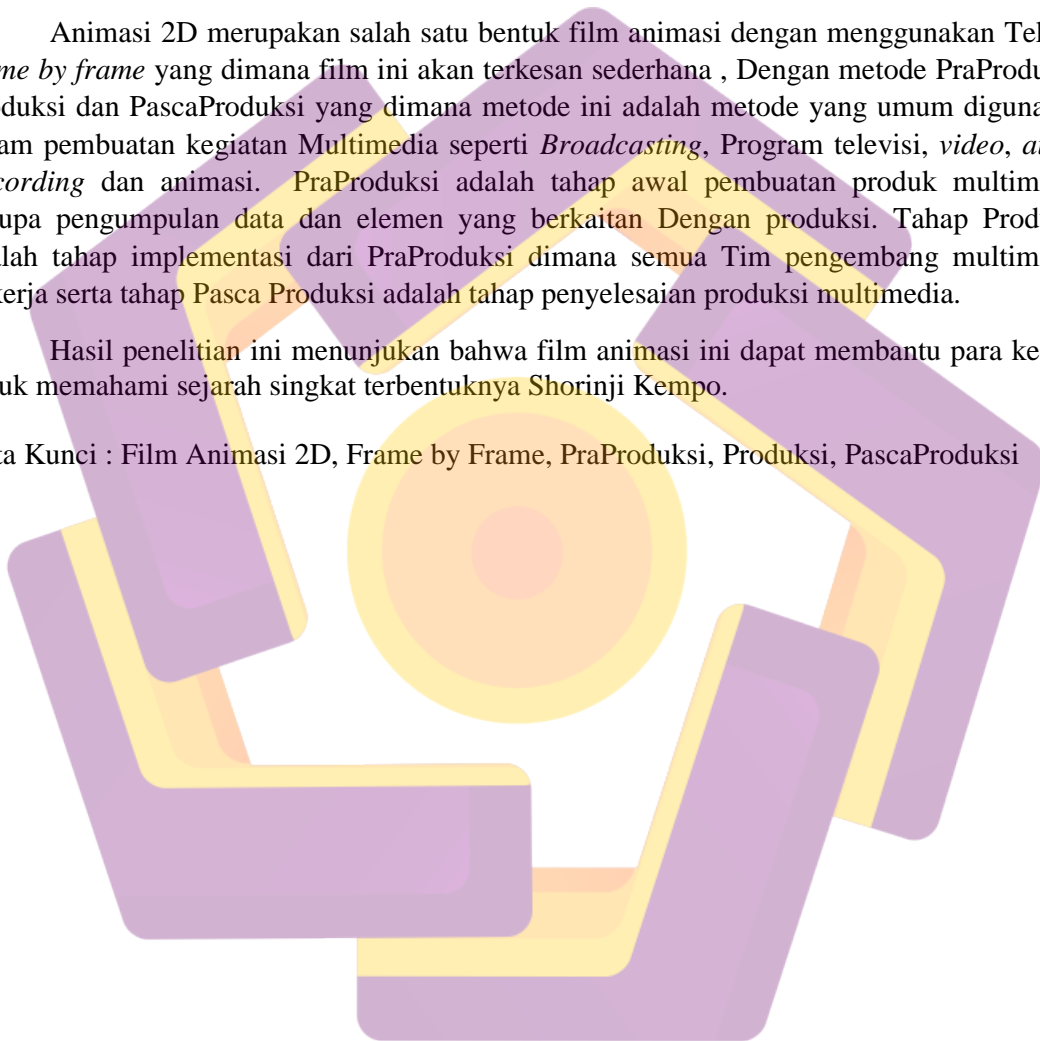
INTISARI

Koni Sleman lembaga otoritas keolahragaan di Indonesia yang memiliki cabang anggota olahraga yang salah satunya adalah PERKEMI. Adapun upaya yang telah dilakukan Koni Sleman dalam meningkatkan pemahaman teori di Dojo sudah cukup baik, tetapi mengingat kurangnya minat baca para *kenshi* (Pelaku Kempo) serta kurangnya waktu dan buku yang dicetak oleh BP PERKEMI maka KONI Sleman ingin melakukan sebuah inovasi berupa membuat film Animasi Shorinji Kempo Dengan tujuan agar *kenshi* mudah memahami sejarah terbentuknya Shorinji Kempo.

Animasi 2D merupakan salah satu bentuk film animasi dengan menggunakan Teknik *frame by frame* yang dimana film ini akan terkesan sederhana , Dengan metode PraProduksi, Produksi dan PascaProduksi yang dimana metode ini adalah metode yang umum digunakan dalam pembuatan kegiatan Multimedia seperti *Broadcasting*, Program televisi, *video*, *audio Recording* dan animasi. PraProduksi adalah tahap awal pembuatan produk multimedia berupa pengumpulan data dan elemen yang berkaitan Dengan produksi. Tahap Produksi adalah tahap implementasi dari PraProduksi dimana semua Tim pengembang multimedia bekerja serta tahap Pasca Produksi adalah tahap penyelesaian produksi multimedia.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa film animasi ini dapat membantu para kenshi untuk memahami sejarah singkat terbentuknya Shorinji Kempo.

Kata Kunci : Film Animasi 2D, Frame by Frame, PraProduksi, Produksi, PascaProduksi



ABSTRAK

Koni Sleman is a sports authority institution in Indonesia which has member branches, one of which is PERKEMI. The efforts that have been made by Koni Sleman in improving the understanding of theory at the Dojo are quite good, but given the lack of interest in reading by the kenshi (Kempo Player) and the lack of time and books printed by BP PERKEMI, KONI Sleman wants to make an innovation in the form of making Shorinji Kempo animation films with the aim that kenshi easily understand the history of the formation of Shorinji Kempo.

2D animation is a form of animated film using the frame by frame technique where this film will seem simple, with the Pre-Production, Production and Post-Production methods where this method is a method commonly used in making multimedia activities such as broadcasting, television programs, videos, Audio recording and animation. Pre-production is the initial stage of making multimedia products in the form of data collection and elements related to production. The Production Stage is the implementation stage of Pre-Production where all the multimedia development teams work and the Post-Production stage is the stage of completing multimedia production.

The results of this study indicate that this animated film can help kenshi to understand the brief history of the formation of Shorinji Kempo.

Key : 2D Animated Film, Frame by Frame, PreProduction, Production, PostProduction