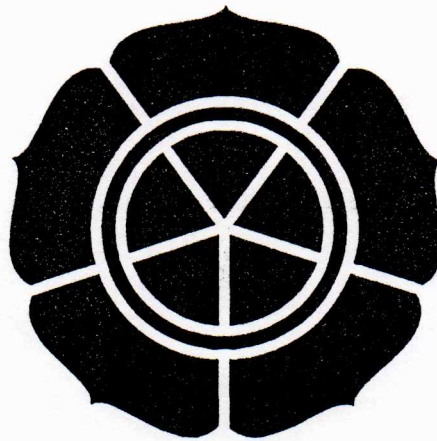


**ANIMASI 2D SILEK TUO PUSAKO MINANGKABAU  
SUMATRA BARAT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DAN  
PROMOSI.**

**SKRIPSI**



**Disusun Oleh:**

**Toni Suhendra**  
**08 . 21 . 0382**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
A M I K O M  
YOGYAKARTA  
2009**

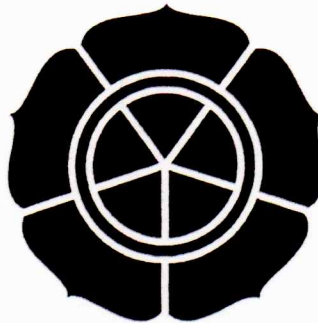
**ANIMASI 2D SILEK TUO PUSAKO MINANGKABAU  
SUMATRA BARAT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DAN  
PROMOSI.**

**Skripsi**

Disusun sebagai persyaratan untuk menyelesaikan program studi Strata satu pada  
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

**AMIKOM**

Yogyakarta



Disusun Oleh:

Toni Suhendra  
08 . 21 . 0382

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**A M I K O M**

**YOGYAKARTA**

**2009**

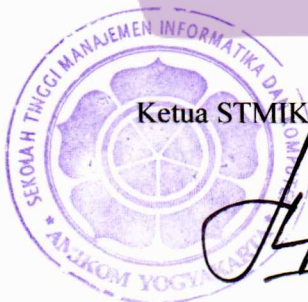
**HALAMAN PENGESAHAN**

**PEMBUATAN ANIMASI 2D SILEK TUO PUSAKO  
MINANGKABAU SUMATRA BARAT SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN DAN PROMOSI.**

**Skripsi**

Disusun sebagai persyaratan untuk menyelesaikan program studi Strata satu pada  
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer  
**AMIKOM**  
Yogyakarta

Disahkan dan Disetujui oleh :



**Ketua STMIK AMIKOM**

Prof. Dr. M. Suyanto, MM

**Dosen Pembimbing**

Hanif Al Fatta, M/Kom

## HALAMAN BERITA ACARA

Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan di depan tim penguji STMIK AMIKOM  
Yogyakarta pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 19 Agustus 2009

Pukul : 08.30 WIB

Tempat : Ruang Stack

Kampus Terpadu STMIK AMIKOM Yogyakarta

Jl. Ring Road Utara, Condong Catur, Depok, Sleman,

Yogyakarta.

Tim Penguji

Penguji 1: EMA UTAMI, S.SI, M.KOM

Penguji 2 : KUSNAWI, S.KOM , M.ENG

Penguji 3 : HANIF AL FATTA, M.KOM

## LEMBAR PERMATA

- Agar dapat membahagiakan seseorang, isilah tangannya dengan kerja, hatinya dengan kasih sayang, pikirannya dengan tujuan, ingatannya dengan ilmu yang bermanfaat, masa depannya dengan harapan, dan perutnya dengan makanan.
- Apa pun tugas hidup anda, lakukan dengan baik. Seseorang semestinya melakukan pekerjaannya sedemikian baik sehingga mereka yang masih hidup, yang sudah mati, dan yang belum lahir tidak mampu melakukannya lebih baik lagi.
- Cara untuk menjadi di depan adalah memulai sekarang. Jika memulai sekarang, tahun depan Anda akan tahu banyak hal yang sekarang tidak diketahui, dan Anda tak akan mengetahui masa depan jika Anda menunggu-nunggu.
- Musuh yang paling berbahaya di atas dunia ini adalah penakut dan bimbang. Teman yang paling setia, hanyalah keberanian dan keyakinan yang teguh.
- Kita melihat kebahagiaan itu seperti pelangi, tidak pernah berada di atas kepala kita sendiri, tetapi selalu berada di atas kepala orang lain.
- Rahmat sering datang kepada kita dalam bentuk kesakitan, kehilangan dan kekecewaan; tetapi kalau kita sabar, kita segera akan melihat bentuk aslinya.

## ➤ HALAMAN PERSEMBAHAN



Atas Karyaku Yang Begitu Berarti Dalam Hidupku Kupersembahkan  
Kepada :

- ❖ Kepada yang maha kuasa tuhanku **ALLAH SWT** dan **Rosulnya Nabi Muhammad SAW** yang begitu luas kasih sayangnya, rahmat hidayah dan syafaatnya yang tuntunannya yang insyaallah akan selalu dalam hidupku selama – lamanya.
- ❖ Kepada Keluarga **Bpk. H. M. Sumardi** ; **“Ayah”** ( yang gak pernah marah dan membuat nton menjadi laki – laki yang kuat ), **“Ibunda”** ( yang selalu ceramahin nton, menasehati nton agar menjadi manusia yang sukses dan bangunin tiap subuh ), **“Amak”** ( yang doanya terus mengalir buat nton), **“Abo”** ( semoga bahagia dialam sana dijauhkan dari siksa kubur dan neraka dan semoga ditempatkan di surga firdaus ), Kakak – kakakku yang sangat kusayangi **“Uni yun, Aa, abang elik, Uni yen, dan Udi”** ( yang selalu mendukung, menyemangati nton dan mengenali arti hidup), Keponakan **“Abidah, Zahid, Lillo, Paris dan si putri Jawa”** ( yang lucu-lucu cepet besar ya acik saying kalian )
- ❖ Keluarga Besar **STMIK Amikom** ( Trima Kasih yang telah memberikan Imunya), **Para Dosen-dosen Amikom** (Is The Best), Semua sahabat-sahabaku seperjuangan **S1 TI Transfer** ( yang ga bias aku sebut satu-persatu ), Sekali lagi trimakasih ku hanturkan kepada kalian semuanaya semoga kita slalu dalam kebaikan dan sukses dunia akherat.. Amin Ya Robb..
- ❖ Sahabat – sahabat seperjuanganku **“ 2<sup>nd</sup> Home”** Anak-anak kos Parlanz ; **“ Yogi, Lian, Kuncung, Reza, Tofik, Andika, Arifin, Ervan, Wawan, Robi, Bayu, Ion, Adit dan Donise ”** ( Trima kasih canda tawanya, trima kasih penyemangatnya, nasehatnya, yang nemenin di kala aku kesepian ) semoga kita selalu dilindungi **Allah SWT**.
- ❖ **Terima kasih Kepada orang – orang terdekatku** (Trima kasih banyak atas apa yang telah kalian berikan dalam hidupku )... ^^

## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wr.wb.

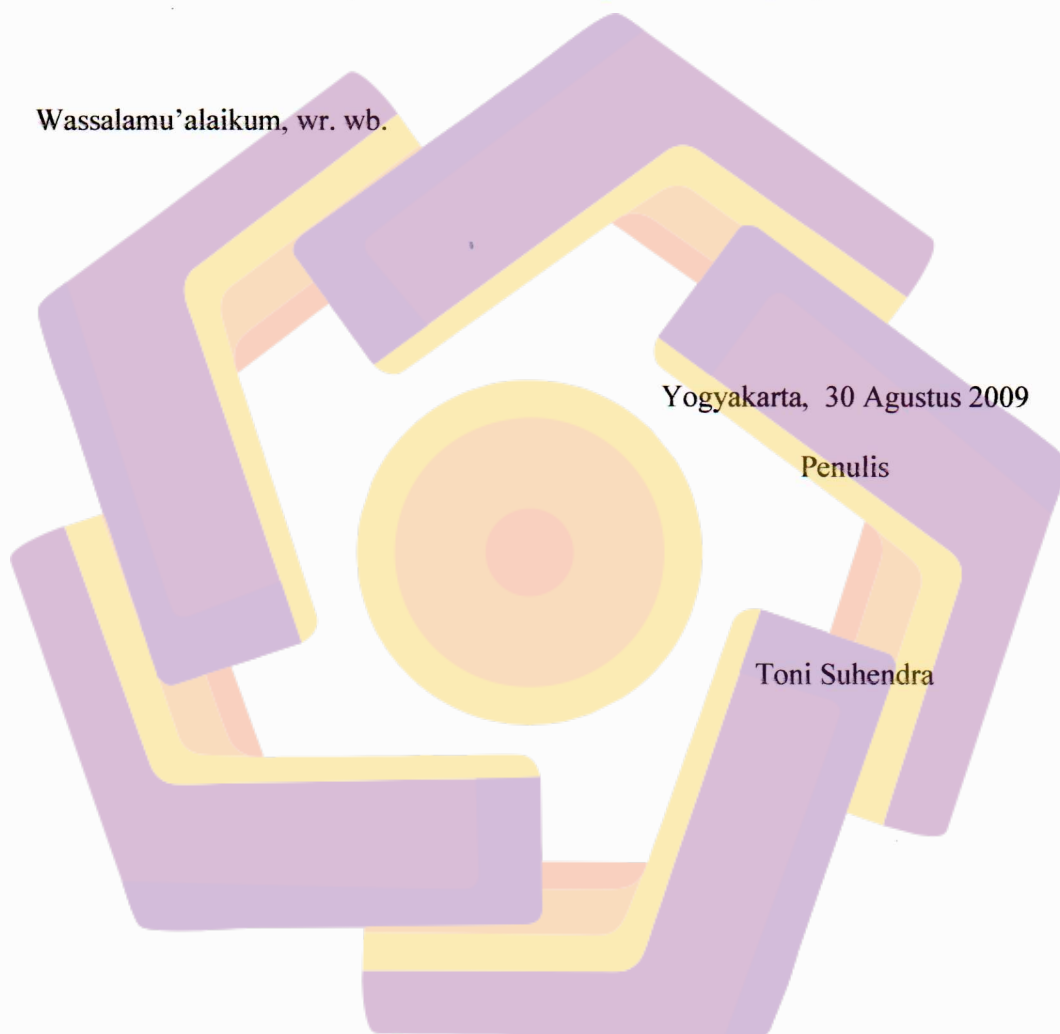
Puji Syukur penulis haturkan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan kasih sayang-Nya, serta dengan izin-Nyalah penulis mampu menghadapi kendala dan mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul “Animasi 2D Silek Tuo Pusako Minangkabau Sumatra Barat Sebagai Media Pembelajaran dan Promosi”. Sholawat serta salam tak lupa penulis curahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan suritauladan mulia dalam menuntun umatnya sampai akhir zaman. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Dalam proses penyusunan dan penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa kemampuan penulis terbatas. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang turut terlibat dari proses awal hingga akhir, antara lain:

1. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom., selaku dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta sekaligus sebagai dosen pembimbing dalam penulisan skripsi ini.
2. Bapak Ir. Abas Ali Pangera, M.Kom, selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Prof . Dr. M. Suyanto, MM selaku guru besar, Seluruh para Dosen -dosen, staff pengajar, dan karyawan pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, untuk itu penulis mengharapkan peran aktif pembaca dengan memberikan kritik dan saran sebagai masukan. Semoga penyusunan dan penulisan skripsi ini dapat memberi manfaat dan ruang yang lebar bagi pembaca untuk berkreasi lebih sempurna dalam menuangkan hasil karyanya.

Wassalamu'alaikum, wr. wb.





## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN BERITA ACARA .....	iii
HALAMAN LEMBAR PERMATA.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvii
<b>BAB I      PENDAHULUAN</b>	
1.1    Latar Belakang Masalah .....	1
1.2    Rumusan Masalah .....	2
1.3    Batasan Masalah .....	3
1.4    Tujuan Penelitian .....	3
1.5    Metode Pengumpulan Data .....	4
1.6    Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II     DASAR TEORI</b>	
2.1    Arti Kata Animasi .....	6
2.2    Sejarah Animasi .....	7
2.3    Perkembangan Animasi .....	9



2.4	Perkembangan Animasi di Indonesia .....	15
2.5	Macam-Macam Bentuk Animasi .....	17
2.6	Pra Produksi .....	20
2.6.1	Unsur Dalam Membangun Cerita Animasi ....	22
2.6.2	Perencanaan Pra Produksi .....	22
2.6.3	Tahap Pengembangan Animasi 2D .....	23
2.7	Produksi .....	30
2.7.1	Drawing.....	30
2.7.2	Scanning.....	32
2.7.3	Coloring .....	32
2.8	Pasca Produksi .....	32
2.8.1	Dubbing .....	33
2.8.2	Music / Sound Effects .....	33
2.8.3	Finishing .....	33
2.9	Peralatan Dasar Pembuatan Animasi 2D .....	34
2.9.1	Peralatan Dasar Teknik Capturing Pembuatan - Animasi 2D .....	38

### **BAB III      TINJAUAN UMUM**

3.1	Sejarah dan Perkembangan Pencak Silat .....	42
3.2	Pencak Silat Sebelum Penjajahan Belanda .....	43
3.3	Pencak Silat Pada Zaman Penjajahan Belanda .....	44
3.4	Pencak Silat Pada Zaman Penjajahan Jepang .....	44
3.5	Pencak Silat Pada Zaman Kemerdekaan.....	45

3.6	Aspek Dalam Pencak Silat .....	47
3.6.1	Pencak Silat Sebagai Ajaran Kerohanian.....	47
3.6.2	Pencak Silat Sebagai Seni .....	47
3.6.3	Pencak Silat Sebagai Olahraga .....	48
3.6.4	Pencak Silat Sebagai Olahraga Prestasi .....	49
3.7	Program Pembinaan Pencak Silat .....	50
3.8	Promosi Pencak Silat Yang Sekarang Sudah - Dilakukan. ....	51
<b>BAB IV</b>	<b>ANALISI PERANCANGAN ANIMASI 2D</b>	
4.1	Analisi Kebutuhan Sistem.....	52
4.1.1	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	52
4.1.2	Kebutuhan Perangkat Keras.....	52
4.2	Analisis Biaya Manfaat .....	53
4.2.1	Komponen Biaya.....	53
4.2.2	Komponen Manfaat.....	54
<b>BAB V</b>	<b>PEMBAHASAN</b>	
5.1	Pra Produksi .....	60
5.2	Diagram Scene .....	60
5.3	Disain Karakter .....	61
5.4	Storyboard .....	61
5.5.	Produksi .....	63
5.6	Drawing .....	63

5.6.1	Penentuan 'Key' .....	64
5.6.2	Inbetweening .....	64
5.6.3	Active Animation dan Limited Animation .....	66
5.6.4	Lipsync .....	67
5.6.5	Background .....	67
5.7	Coloring dan Editing Gerak .....	70
5.7.1	Macromedia Flash 8 .....	70
5.7.2	Tahapan Coloring .....	74
5.7.3	Background Coloring .....	77
5.8	Visual Effect .....	78
5.8.1	Adobe Premiere Pro .....	78
5.8.2	Animasi Gerak .....	80
5.9	Pasca Produksi .....	82
5.10	Dubbing .....	82
5.10.1	Adobe Audition 1.0 .....	82
5.10.2	Proses Dabbing .....	83
5.11	Music/Sound Effects .....	85
5.12	Title .....	85
5.12.1	Subtitle .....	85
5.12.2	Title Credit .....	86
5.13	Finishing .....	86
5.13.1	Compositing .....	86
5.13.2	Rendering .....	88

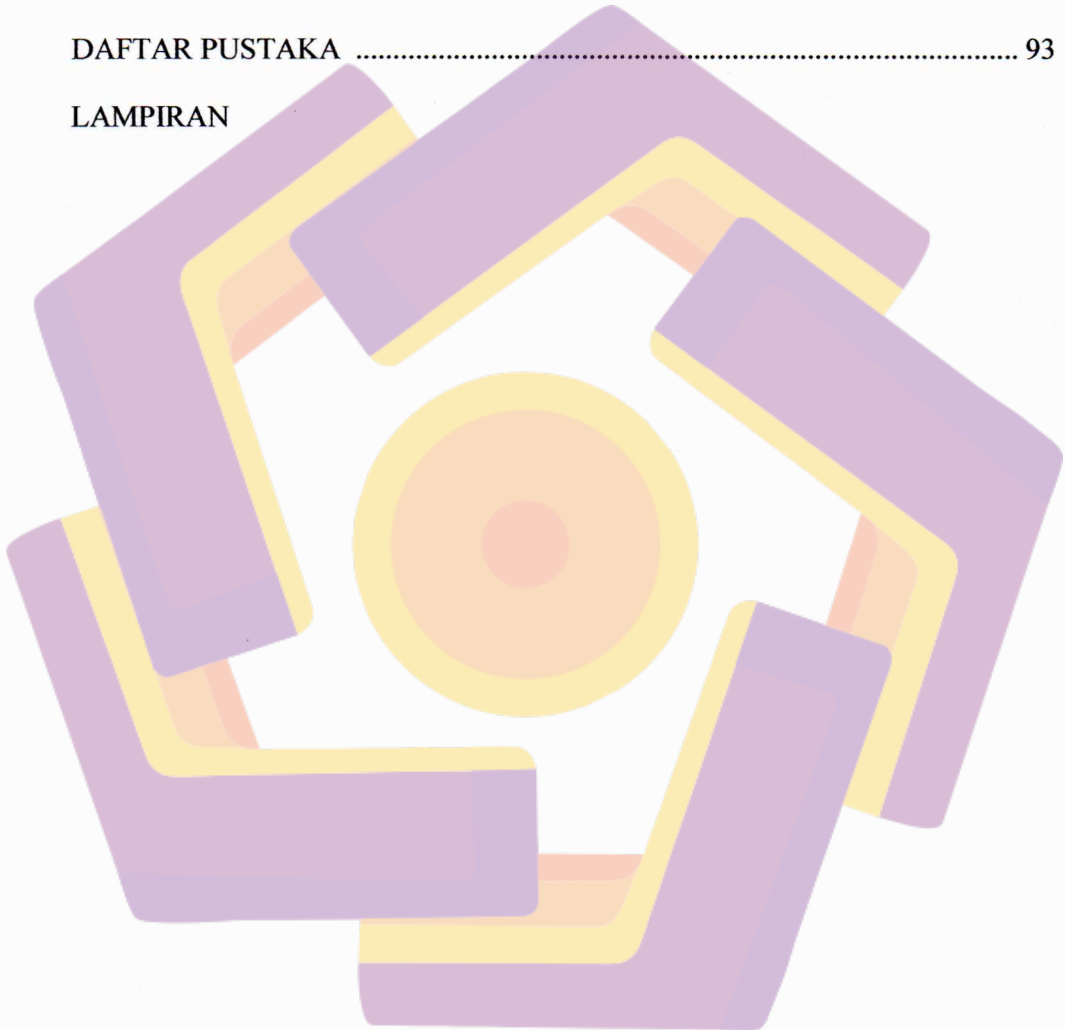
5.13.3	Konversi VCD dan DVD .....	89
5.13.4	Cover Design .....	89

**BAB VI PENUTUP**

6.1	Kesimpulan .....	91
6.2	Saran .....	92

DAFTAR PUSTAKA .....	93
----------------------	----

**LAMPIRAN**



## DAFTAR GAMBAR

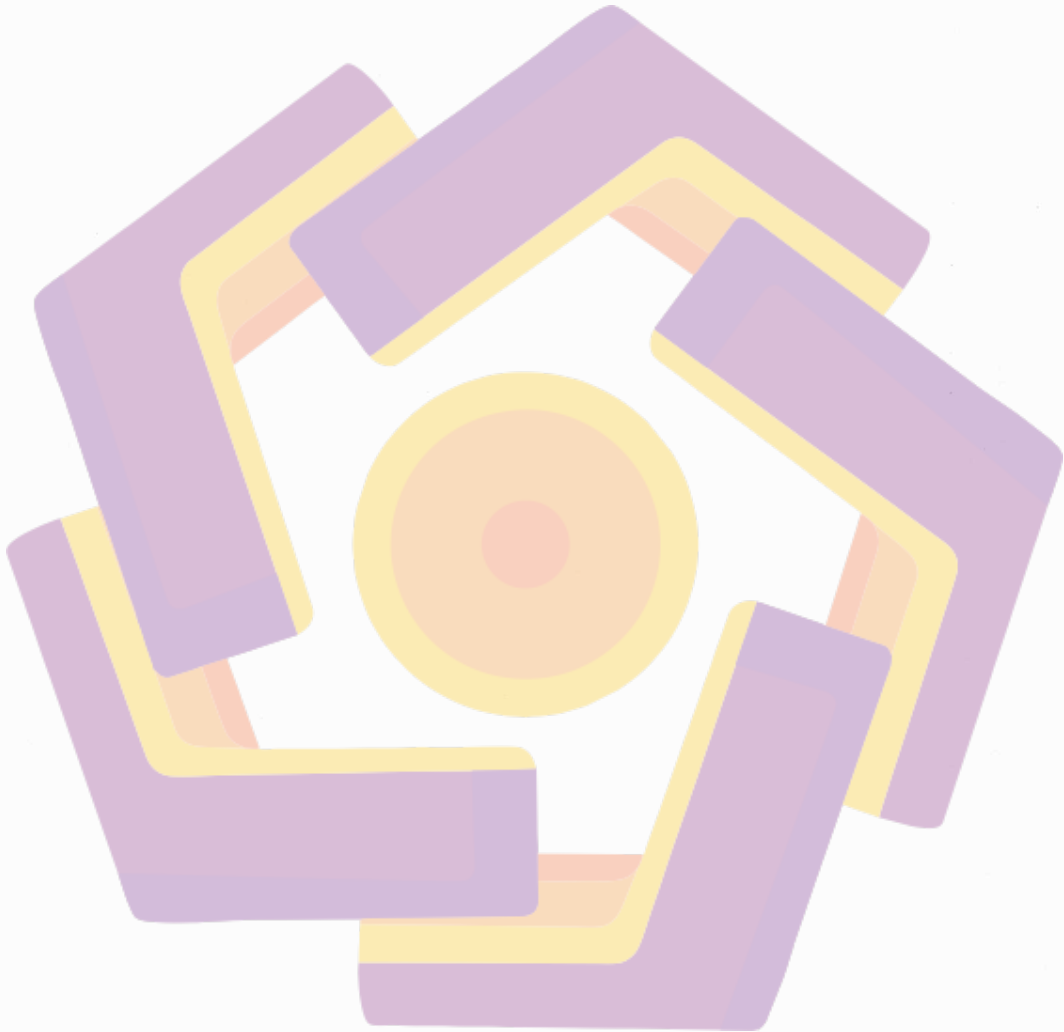
Gambar 2.1 Kartun Dwi Warna .....	11
Gambar 2.2 Animasi Boneka dalam The New Gulliver .....	11
Gambar 2.3 Mickey Mous dan Donald Duck, Silly Symphony.....	12
Gambar 2.4 Karya Terkenal Walt Disney .....	12
Gambar 2.5 Tetsuwan atom, menjadi inspirasi lahirnya anime jepang .....	13
Gambar 2.6 Woody dan Buzz dalam Animasi 3D karya Walt Disney .....	14
Gambar 2.7 Karya Nickelodeon .....	15
Gambar 2.8 Perkembangan Anime Jepang Sekarang dengan Ciri Khasnya.....	15
Gambar 2.9 Contoh Diagram Scene.....	25
Gambar 2.10 Lightbox dan Portable Lightbox.....	35
Gambar 2.11 Peghole/Punch.....	36
Gambar 2.12 Pegbar .....	37
Gambar 2.13 Handy Cam / Camera .....	38
Gambar 2.14 Software Adobe Fotoshop CS2 .....	39
Gambar 2.15 Software Macromedia Flash 8.....	40
Gambar 2.16 Software Adobe Audition .....	40
Gambar 2.17 Software Adobe Premiere Pro .....	41
Gambar 5.1 Diagram Scene.....	60
Gambar 5.2 Karakter Berwarna .....	61
Gambar 5.3 Penentuan Key Awal dan key Akhir .....	64
Gambar 5.4 Inbetweening Dengan Menggunakan Pola 3 Frame .....	66

Gambar 5.5 Proses Inbetweening memakai pola 9 Frame .....	66
Gambar 5.6 Lipsync .....	67
Gambar 5.7 Tampilan Pembuatan Background Flash 8.....	68
Gambar 5.8 Tampilan Tool Flash 8 .....	69
Gambar 5.9 Tampilan Utama Macromedia Flash 8 .....	70
Gambar 5.10 Perbandingan Objek Vektor dan Bitmap.....	71
Gambar 5.11 Properties Lembar Kerja .....	72
Gambar 5.12 Dasar Animasi Macromedia Flash .....	73
Gambar 5.13 Proses Gambar Animasi Macromedia Flash .....	74
Gambar 5.14 Warna Dasar Karakter Utama .....	75
Gambar 5.15 Skema Pemberian Batas Antar Lapisan .....	76
Gambar 5.16 Warna Pada Panel Color Mixer .....	77
Gambar 5.17 Derawing dan Coloring Dengan Macromedia Flash .....	77
Gambar 5.18 Background Coloring Pada Scene 01 Cut 01 .....	78
Gambar 5.19 Tampilan Utama Adobe Premiere Pro .....	79
Gambar 5.20 Tampilan Utama Anchor Point Adobe Premiere Pro .....	80
Gambar 5.21 Animasi Skala .....	81
Gambar 5.22 Tampilan Single Track pada Adobe Audition 1.0 .....	82
Gambar 5.23 Volume Control .....	83
Gambar 5.24 Dua Tombol Recording .....	83
Gambar 5.25 Gelombang Suara Digital Pengucapan .....	84
Gambar 5.26 Pemberian Teks Terjemahan .....	86
Gambar 5.27 Compositing Pada Adobe Premiere Pro .....	87

Gambar 5.28 Perbedaan Warna Antar Layer ..... 87

Gambar 5.29 Rendering ..... 89

Gambar 5.30 Cover Design ..... 90





## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Istilah Penulisan Naskah Ataupun Storyboard.....	27
Tabel 4.1 Rincian Biaya Software.....	52
Tabel 4.2 Rincian Biaya Hardware .....	53
Tabel 4.3 Rincian Biaya Manfaat.....	55
Tabel 4.4 Tabel Hasil Analisis .....	59
Tabel 5.1 Contoh Storyboard .....	62
Tabel 5.2 File yang Dapat Di Import .....	71
Tabel 5.3 File yang dapat Di Export.....	72

