

**IMPLEMENTASI ANIMASI 2D TARI TRADISIONAL  
JAIPONG DENGAN TEKNIK ROTOSCOPE PADA  
DINAS KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA  
KOTA BANDUNG**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Maylianawati**

**16.61.0094**

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

**IMPLEMENTASI ANIMASI 2D TARI TRADISIONAL  
JAIPONG DENGAN TEKNIK ROTOSCOPE PADA  
DINAS KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA  
KOTA BANDUNG**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Sarjana pada Program  
Studi Informatika



disusun oleh

**Maylianawati**

**16.61.0094**

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

2020

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**IMPLEMENTASI ANIMASI 2D TARI TRADISIONAL  
JAIPONG DENGAN TEKNIK ROTOSCOPE PADA  
DINAS KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA  
KOTA BANDUNG**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Maylianawati**

**16.61.0094**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 21 Mei 2020

**Dosen Pembimbing,**

**Sri Ngudi Wahyuni, S.T.,M.Kom.**

**NIK. 190302060**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**IMPLEMENTASI ANIMASI 2D TARI TRADISIONAL**  
**JAIPONG DENGAN TEKNIK ROTOSCOPE PADA**  
**DINAS KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA**  
**KOTA BANDUNG**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Maylianawati**

**16.61.0094**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 17 Juni 2020

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Sri Ngudi Wahyuni, S.T., M.Kom**

**NIK. 190302060**

**Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom**

**NIK. 190302215**

**Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom**

**NIK. 190302392**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 17 Juni 2020

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Krisnawati, S.Si, MT**

**NIK. 190302038**

### PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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, 17 Juni 2020



Maylianawati  
NIM. 16.61.0094

**MOTTO**

”Tidak Ada , Kalem Aja”

(Me2020)



## PERSEMBAHAN

Sujud syukur ku persembahkan pada ALLAH yang maha kuasa, berkat dan rahamat detak jantung, denyut nadi, nafas dan putaran roda kehidupan yang diberikan-Nya hingga saat ini saya dapat mempersembahkan skripsi ku pada orang orang tersayang:

1. Orang tua saya tersayang. Terima kasih atas semua perhatian, doa, bimbingan dan dukungan yang selama ini saya dapatkan dengan penuh kasih sayang dan kesabaran.
2. Keluarga Saya yang selalu mendukung dan memberikan semangat.
3. Sri Ngudi Wahyuni, S.T.,M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing saya dalam penyusunan skripsi ini.
4. Sahabat-sahabat seperjuangan saya, Rutek, Firman, Sultan, Steven , Yusril, Cidalia, dan Dwi yang selalu mendukung dan memberikan semangat dalam menyusun skripsi ini dan selalu menemani saya minum es teh.
5. Bapak Ibu dosen yang senantiasa membimbing dengan penuh kesabaran dan keikhlasan, sehingga dapat mentransfer ilmu yang menjadi bekal saya dalam mengarungi kehidupan setelah lulus S1 dan memperoleh gelar S.kom.

## **KATA PENGHANTAR**

Puji dan Syukur penulis panjatkan kehadiran Allah yang Maha Kuasa atas berkat, rahmat, dan perlindungannya, penyusunan Skripsi yang berjudul “Implementasi Animasi 2D Tari Tradisional Jaipong Dengan Teknik Rotoscope Pada Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kota Bandung” dapat diselesaikan dengan baik.


Proses penelitian dan penulisan skripsi ini tentu tidak terlepas dari banyaknya pihak yang memberikan bantuan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Tidak lupa, peneliti juga mengucapkan banyak terima kasih untuk semua pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak dalam proses pengerjaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat melengkapi studi kajian Ilmu Komputer selanjutnya, khususnya dalam bidang Multimedia atau Animasi. Terakhir, semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti maupun orang lain di masa depan.



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGHANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	3
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Batasan Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Analisis Data.....	5
1.6.2 Metode Pengolahan Data.....	5
1.6.3 Metode Pengujian Data.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Kajian Pustaka.....	7
2.2 Dasar Teori.....	8
2.1.1 Multimedia.....	8
2.1.2 Sejarah Dan Perkembangan Multimedia.....	9
2.2.3 Element Multimedia.....	10
2.3 Konsep Video.....	11

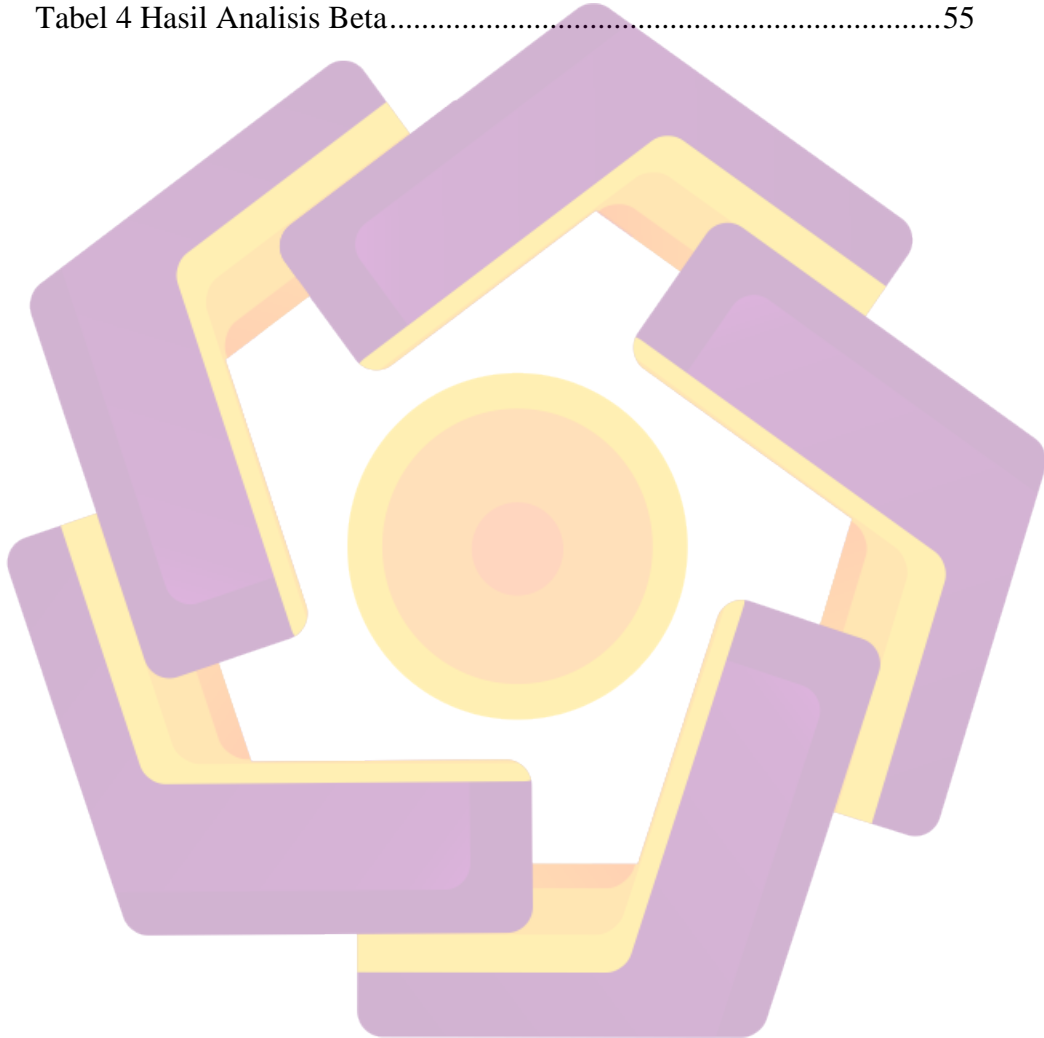
2.3.1 Video .....	11
2.3.2 Standar Video.....	11
2.4 Dasar Konsep Animasi.....	12
2.4.1 Animasi .....	12
2.5 Konsep Rotoscope.....	13
2.5.1 Rotoscope.....	13
2.5.2 Sejarah Rotoscope.....	14
2.6 Analisis Masalah.....	15
2.6.1 Analisis SWOT .....	15
2.7 Teori Stastistik .....	17
2.7.1 Stastistik.....	17
2.7.2 SPSS.....	18
2.7.3 kuesioner .....	18
2.8 Pengolahan Data .....	20
2.8.1 Pra Produksi .....	20
2.8.2 Produksi .....	21
2.8.3 Pasca Produksi .....	21
2.9 Pengujian.....	22
2.9.1 Pengujian Alpha.....	22
2.9.2 Pengujian Beta .....	23
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>25</b>
3.1 Alur Penelitian .....	25
3.2 Pengumpulan Data .....	26
3.3 Analisis Masalah.....	28
3.3.1 Analisis SWOT .....	28
3.4 Pengolaha Data.....	30
3.4.1 Pra Produksi .....	30
3.4.2 Produksi .....	34
3.4.3 Pasca Produksi .....	34
3.5 Pengujian.....	35
<b>BAB IV ANALISIS DAN IMPLEMENTASI.....</b>	<b>36</b>



4.1 Pembuatan Animasi 2D .....	36
4.2 Proses Produksi .....	36
4.2.1 Pengambilan Video .....	36
4.2.2 Convert Video To JPG .....	40
4.2.3 Background .....	41
4.2.4 Tracing .....	42
4.2.5 Sound .....	47
4.2.6 Editing .....	47
4.2.7 Compositting .....	48
4.2.8 Rendering .....	51
4.3 Hasil Analisis Pengujian .....	51
4.4 Implementasi .....	55
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>59</b>
5.1 Kesimpulan .....	59
5.2 Saran.....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>61</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>64</b>

## DAFTAR TABEL

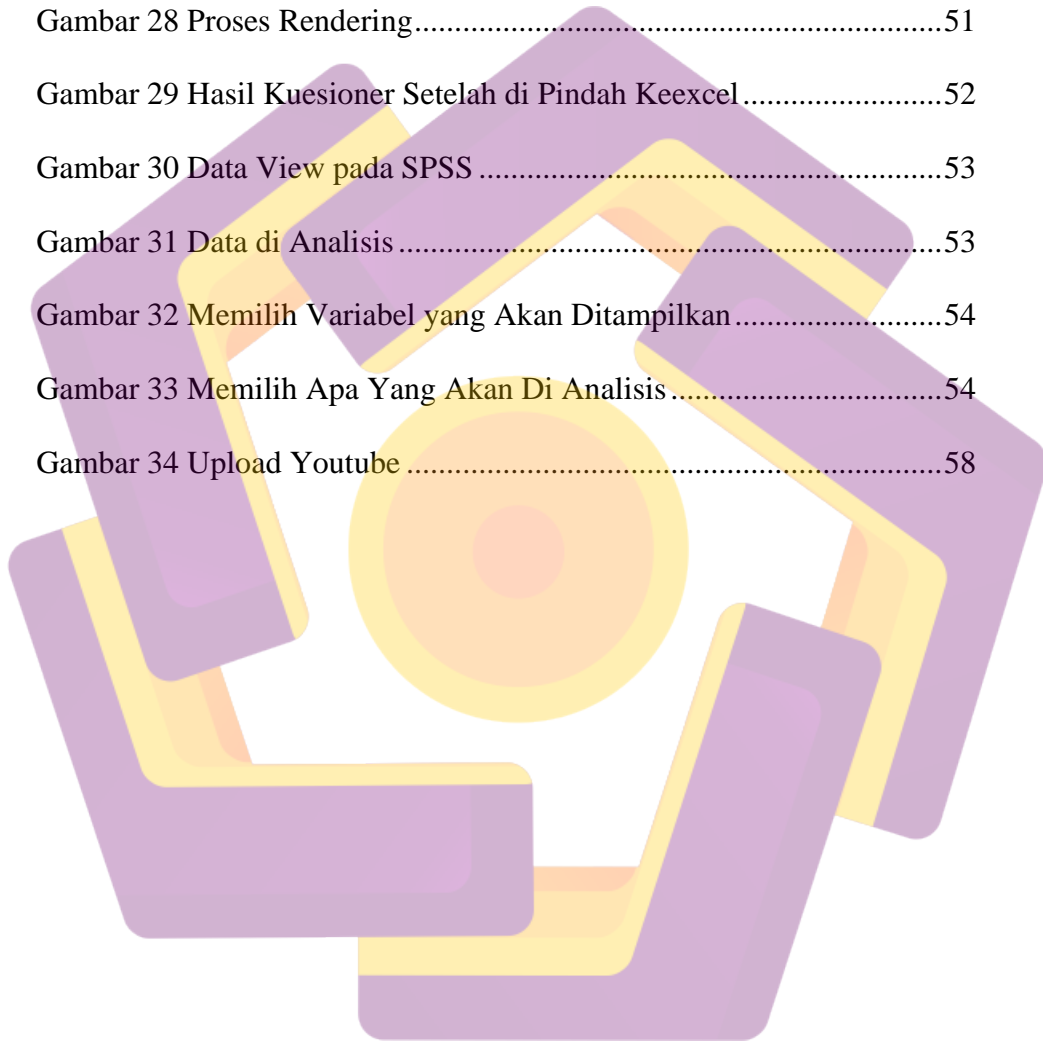
Tabel 1 Analisis SWOT .....	29
Tabel 2 Storyboard.....	33
Tabel 3 Hasil Analisis Alpha .....	52
Tabel 4 Hasil Analisis Beta.....	55



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Strategi Analisis SWOT .....	17
Gambar 2 Evaluasi Skala Likert .....	24
Gambar 3 Alur Penelitian.....	25
Gambar 4 Wawancara Bersama Rukmana Saputra .....	26
Gambar 5 Wawancara Bersama Gugum Gumbira.....	27
Gambar 6 Observasi Di SMP 18 Bandung .....	28
Gambar 7 Karakter.....	32
Gambar 8 Kiran.....	37
Gambar 9 Salah Satu Sertifikat Kiran.....	37
Gambar 10 Salah Satu Piala Kiran.....	38
Gambar 11 Video Yang Telah Di Take .....	39
Gambar 12 Setelah Selesai Merekam Vidio .....	39
Gambar 13 Convert Video to JPG .....	40
Gambar 14 Setelah Menjadi JPG .....	41
Gambar 15 Background Animasi.....	42
Gambar 16 Photoshop CS6.....	43
Gambar 17 JPG yang Akan Di Tracing .....	43
Gambar 18 Menambahkan Layer Baru .....	44
Gambar 19 Setelah Di Tracing dan Diberi Bayangan.....	45
Gambar 20 Hasil Tracing Digabung Background.....	45
Gambar 21 Hasil Tracing Disave PNG.....	46
Gambar 22 Hasil Semua JPG yang Sudah Di Tracing.....	47
Gambar 23 Editing .....	48

Gambar 24 New Projek pada Adobe Premiere CS6 .....	49
Gambar 25 Import PNG .....	49
Gambar 26 Import Audio dan Background.....	50
Gambar 27 Semua File Digabungkan .....	50
Gambar 28 Proses Rendering.....	51
Gambar 29 Hasil Kuesioner Setelah di Pindah Keexcel.....	52
Gambar 30 Data View pada SPSS .....	53
Gambar 31 Data di Analisis .....	53
Gambar 32 Memilih Variabel yang Akan Ditampilkan.....	54
Gambar 33 Memilih Apa Yang Akan Di Analisis.....	54
Gambar 34 Upload Youtube .....	58



## INTISARI

Film sebagai media komunikasi masa mempunyai andil yang cukup besar pada masyarakat di era digital ini. Animasi merupakan jenis film yang menarik sebagai dari film live shot. Pembuatan film animasi sebagai media komunikasi yang menarik diharapkan mampu menyampaikan gagasan cerita serta memberikan kontribusi positif bagi penonton.

Penggunaan teknik rotoscope dalam produksi animasi tugas akhir ini dikarenakan gagasan atau konsep yang ingin disampaikan dalam cerita mempunyai kesesuaian. Cerita yang disampaikan merupakan kehidupan nyata dan teknik rotoscope menghasilkan visual yang cukup realis. Teknik ini juga mempunyai kelebihan efisiensi waktu produksi, karena teknik ini merupakan teknik menjiplak gambar dari video aslinya. Penggunaan teknik ini pada filem animasi karya tugas akhir ini juga menambah keberagaman teknik pada produksi filem khususnya animasi diindonesia.

Produksi animasi 2D Tarian Tradisional Jaipong adalah tarian yang dapat memberi gambaran perempuan Sunda kekinian yang energik. Gerak Jaipongan yang atraktif dan dinamis mampu menunjukkan bahwa perempuan Sunda adalah perempuan yang penuh semangat, penuh perjuangan, kuat, ramah, lincah, dan kenes. Animasi ini diharap dapat menarik generasi muda agar tertarik mempelajarinya adalah tujuan dari pembuatan tugas akhir ini.

**Kata Kunci:** Animasi 2D, Rotoscope, Jaipong

## ***ABSTRACT***

Film as a mass communication media has a big enough contribution to society in this digital era. Animation is an interesting type of film as a live shot. The making of animated films as attractive communication media is expected to be able to convey story ideas and make a positive contribution to the audience.

The use of rotoscope technique in the production of this final project animation is because the ideas or concepts to be conveyed in the story have compatibility. The story told is real life and the rotoscope technique produces quite realistic visuals. This technique also has the advantage of efficiency of production time, because this technique is a technique for plagiarized images from the original video. The use of this technique in the animation films of this final project also adds to the diversity of techniques in film production, especially animation in Indonesia.

2D animation production Jaipong Traditional Dance is a dance that can give a picture of an energetic contemporary Sundanese woman. Jaipongan's attractive and dynamic movements are able to show that Sundanese women are women who are full of enthusiasm, full of struggle, strong, friendly, agile, and kenes. This animation is expected to attract the younger generation to be interested in learning it is the purpose of making this thesis.

***Keyword:*** Animation 2D, Rotoscope, Jaipong