

**PEMBUATAN GERAKAN TARI PIRING 2D MENGGUNAKAN
TEKNIK *ROTOSCOPING LIVE SHOT***

SKRIPSI



disusun oleh

Fatimah Hafizh Majid

16.11.0040

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

**PEMBUATAN GERAKAN TARI PIRING 2D MENGGUNAKAN
TEKNIK *ROTOSCOPING LIVE SHOT***

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Fatimah Hafizh Majid

16.11.0040

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN GERAKAN TARI PIRING 2D MENGGUNAKAN TEKNIK *ROSCOPING LIVE SHOT*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fatimah Hafizh Majid

16.11.0040

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Agustus 2020

Dosen Pembimbing,

Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GERAKAN TARI PIRING 2D MENGGUNAKAN
TEKNIK ROTOSCOPING LIVE SHOT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fatimah Hafizh Majid

16.11.0040

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Agustus 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126

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

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom
NIK. 190302390

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Agustus 2020

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si, M.T
NIK. 190302038

PERNYATAAN

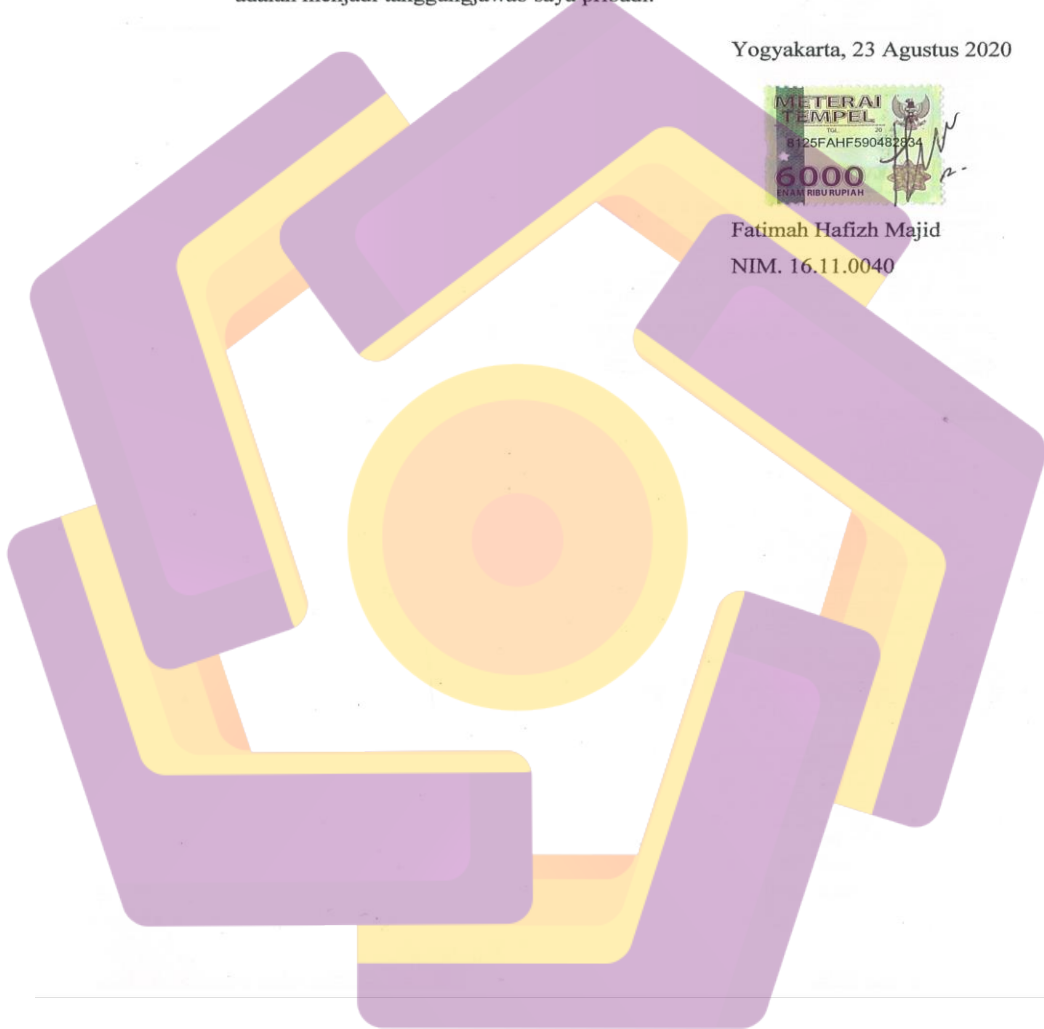
Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga 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, 23 Agustus 2020



Fatimah Hafizh Majid
NIM. 16.11.0040



MOTTO

“Jangan pergi mengikuti kemana jalan akan berujung. Buat jalanmu sendiri dan tinggalkanlah jejak”

(Ralph Waldo Emerson)

“Pendidikan mempunyai akar yang pahit, tapi buahnya manis”

(Aristoteles)

“Hanya ada dua pilihan untuk memenangkan kehidupan : keberanian atau keikhlasan. Jika tidak berani, ikhlaslah menerimanya. Jika tidak ikhlas, beranilah mengubahnya”

(Lenang Manggala)

“Tugas kita bukanlah untuk berhasil, tugas kita adalah untuk mencoba karena di dalam mencoba, itulah kita menemukan kesempatan untuk berhasil”

(Buya Hamka)

“Motivator yang paling ampuh adalah diri sendiri”

(Fatimah Hafizh Majid)

PERSEMBAHAN

Puji syukur yang tak terhingga saya ucapkan kepada Allah SWT, Tuhan penguasa alam yang telah meridhoi dan mengabulkan segala do'a. Terimakasih Engkau telah memberikan pertolongan, kekuatan, kesabaran, ilmu, serta memberikan orang-orang baik di sekeliling penulis untuk selalu memberikan semangat dan do'a sehingga skripsi ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Pada kesempatan ini penulis ucapkan terimakasih kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Ayah Ifraweri Raja Mangkuto dan Mama Ngatiyem. Terima kasih karena telah bersusah payah membanting tulang untuk membiayai kuliah serta hidup penulis. Terima kasih sudah selalu mendengarkan keluh kesah penulis tanpa bosan-bosannya dan selalu mendo'akan penulis. Semoga dengan terselesainya skripsi ini menjadikan suatu batu loncatan bagi penulis untuk bisa menjadi orang yang dapat membahagiakan kalian dan berguna bagi orang sekitar.
2. Adik tersayang, Azizah Syamnur Majid, yang selalu memberi support dan selalu ada untuk menghibur penulis.
3. Bapak Barka Satya, M.Kom selaku dosen pembimbing, terima kasih sudah membimbing dan membantu saya dalam mengerjakan skripsi. Terima kasih atas segala kesabaran dan ilmu yang diberikan selama ini.
4. Model penari Tari Piring, Dhira. Serta Hadi yang sudah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih untuk dukungan, doa, tempat dan waktunya. Semoga kita menjadi orang yang beruntung.
5. Segenap Trah Kerto Sentono, yang selalu kompak dan memberikan energy positif untuk selalu support penulis. Maaf tidak bisa penulis sebutkan satu persatu karena terlalu banyak, kalian luar biasa.
6. Segenap Keluarga di Padang. Terima kasih untuk dukungan dan do'anya.
7. Sahabat pejuang skripsi wanita tangguh Informatika 01: Mba Linda, Laila, Arlin, Mba Ririn. Terimakasih untuk dukungan, doa, tempat, yang sudah kita habiskan bersama dibangku kuliah. Semoga kita semua menjadi orang

orang yang berguna dikemudian hari dan semoga kita dipertemukan kembali.

8. Sahabat rumah : Mba Rima, Mba Novi, Beki dan Yanti. Terima kasih untuk dukungan, doa, tempat, dan waktu. Semoga kita menjadi orang yang sukses dikemudian hari.
9. Sahabat sahabat pejuang skripsi: Ariel, Ichsan, Harish, Taufiq, Reyhan, Rifa'I, Saefudin, Hananto, Ketua kelas IF-01 (Pak Hadi). Terima kasih untuk dukungan, do,a, tempat, dan waktu . Semoga kita menjadi orang yang beruntung.
10. Teman-Teman sekelas, 16 IF-01 Terimakasih untuk dukungan, doa, tempat, dan waktu. Semoga kita menjadi orang yang beruntung. Maaf tidak bisa penulis sebutkan satu per satu.
11. Sahabat penulis dari luar Jawa & Luar Negeri: Mba Mita, Fillbert, Fern, Kiki Spiderman Unyu Unyu, Ka Ichy, Kimlia, Ela, Robert. Terima kasih untuk dukungan, do'a, tempat, dan waktu . Semoga kita menjadi orang yang beruntung.

Semoga Allah SWT membalas semua jasa, budi, dan kebaikan kalian di kemudian hari dan memberikan kemudahan dalam segala hal. Aamiin.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Segala puji dan syukur bagi Allah SWT atas ridho-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini ditujukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan program Sarjana di Jurusan Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis memahami tanpa bantuan, do'a, dan bimbingan dari semua pihak sangat sulit untuk menyelesaikan skripsi ini. Maka dari itu penulis ingin mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya atas dukungan dan kontribusi kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T, selaku Ketua Program Studi Informatika.
3. Bapak Barka Satya, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Semua keluarga besar penulis terutama untuk kedua orang tua yang tidak bosan-bosannya memberikan dukungan, semangat, motivasi, dan do'a kepada penulis.
5. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa pembuatan skripsi ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar menyampaikan kritik dan saran yang sifatnya membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Wassalam'alaikum.Wr. Wb

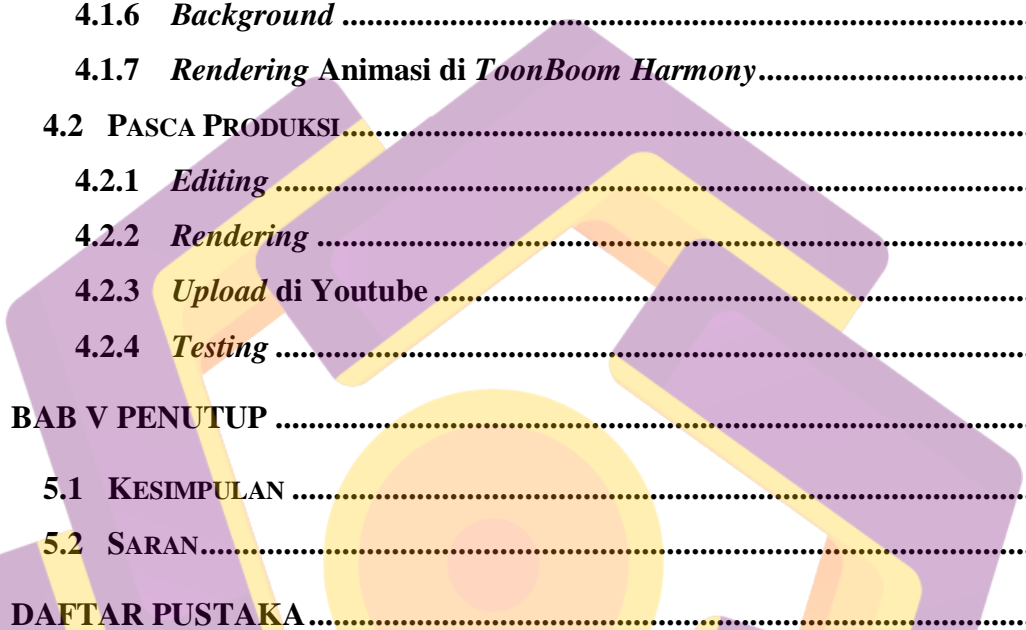
Yogyakarta, 23 Agustus 2020

Fatimah Hafizh Majid
16.11.0040

DAFTAR ISI

JUDUL	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN.....	III
PERNYATAAN	IV
MOTTO	V
PERSEMBAHAN	VI
KATA PENGANTAR.....	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR TABEL	XII
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
INTISARI.....	XV
ABSTRACT	XVI
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	2
1.3 BATASAN MASALAH.....	2
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN	3
1.6 METODE PENELITIAN	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Analisis.....	4
1.6.3 Metode Perancangan	4
1.6.4 Metode <i>Testing</i>	5
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7

2.1	TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.2	LANDASAN TEORI.....	10
2.2.1	Pengertian Multimedia.....	10
2.2.2	Pengertian Animasi	12
2.2.3	Jenis-Jenis Animasi	12
2.2.4	Prinsip Animasi	14
2.2.5	<i>Rotoscoping</i>	19
2.2.6	Video	20
2.2.7	Teknik Pengambilan Shot Kamera.....	20
2.2.8	Tahapan Pembuatan Film Animasi Kartun.....	22
2.2.9	Perangkat Lunak Komputer.....	25
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		26
3.1	TINJAUAN UMUM.....	26
3.1.1	Sejarah Tari Piring.....	26
3.1.2	Gerak Tari Piring	27
3.1.3	Fungsi dan Penggunaan Tari Piring	28
3.1.4	Musik pada Tari Piring	29
3.1.5	Pakaian dan Peralatan pada Tari Piring.....	29
3.2	ANALISIS KEBUTUHAN.....	30
3.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	30
3.2.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	31
3.3	PRA PRODUKSI.....	33
3.3.1	Konsep / Ide Cerita.....	34
3.3.2	Peralatan yang digunakan.....	34
3.3.3	Musik Tari Piring	34
3.3.4	Model Penari.....	34
3.3.5	<i>Concept Art</i>	34
3.3.6	<i>Storyboard</i>	36
BAB IV PEMBAHASAN.....		45
4.1	PRODUKSI.....	45



4.1.1	<i>Shooting (Pengambilan Gambar)</i>	46
4.1.2	<i>Selecting Video</i>	46
4.1.3	<i>Convert Video</i>	46
4.1.4	<i>Rotoscoping</i>	49
4.1.5	<i>Coloring</i>	54
4.1.6	<i>Background</i>	55
4.1.7	<i>Rendering Animasi di ToonBoom Harmony</i>	56
4.2	PASCA PRODUKSI	57
4.2.1	<i>Editing</i>	57
4.2.2	<i>Rendering</i>	60
4.2.3	<i>Upload di Youtube</i>	61
4.2.4	<i>Testing</i>	63
	BAB V PENUTUP	70
5.1	KESIMPULAN	70
5.2	SARAN	70
	DAFTAR PUSTAKA	72

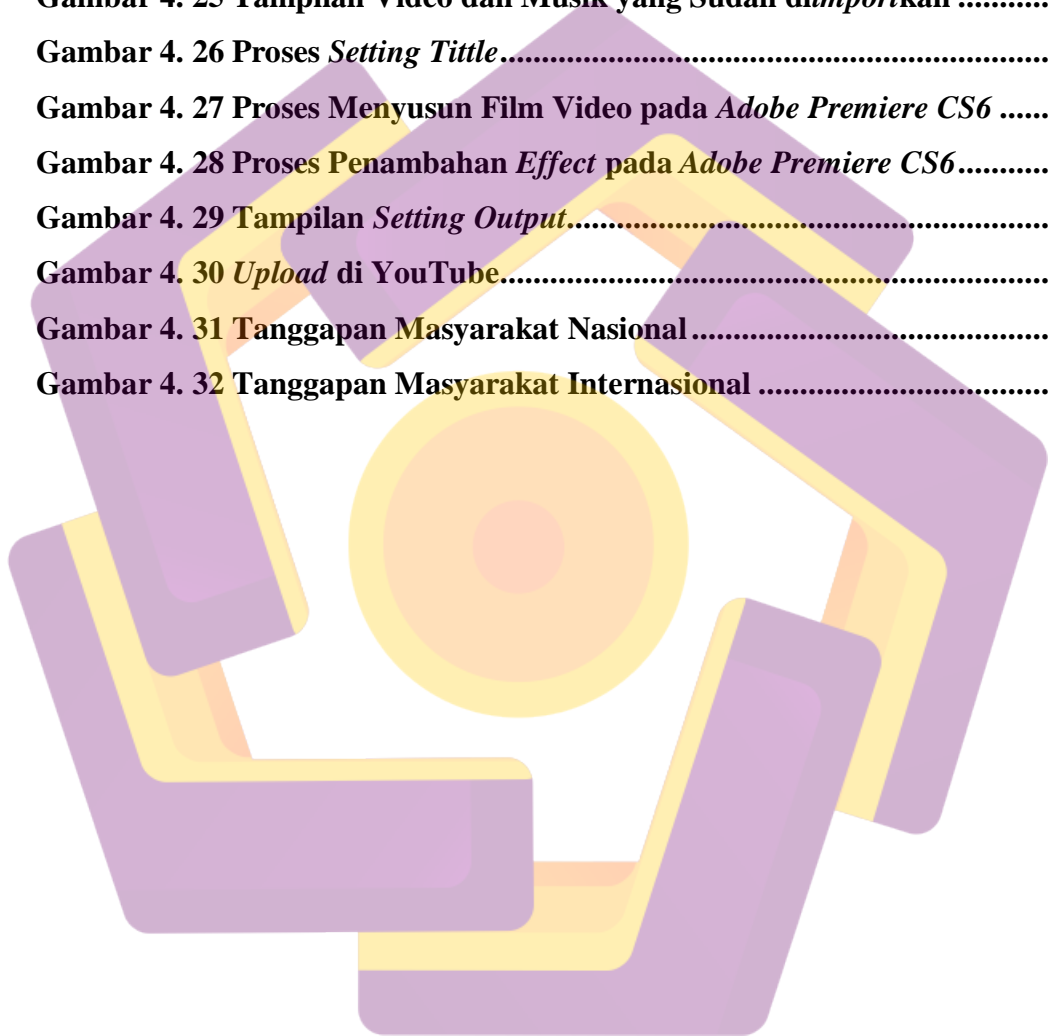
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Jurnal Terkait.....	8
Tabel 3. 1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	32
Tabel 3. 2 Analisis Kebutuhan <i>Brainware</i>.....	33
Tabel 3. 3 <i>Storyboard</i> Film Animasi Tari Piring.....	36
Tabel 4. 1 Proses Produksi Film Animasi Tari Piring.....	45
Tabel 4. 2 Hasil <i>Kuesioner</i> Faktor Tampilan Informasi & Teknik pada Mahasiswa Multimedia.....	63
Tabel 4. 3 Hasil <i>Kuesioner</i> Faktor Tampilan Informasi & Teknik pada Karyawan PT.MSV.....	65
Tabel 4. 4 Bobot Nilai.....	67
Tabel 4. 5 Presentase Nilai.....	67
Tabel 4. 6 Hasil Uji Faktor Tampilan Informasi & Teknik.....	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Film Animasi 2D (<i>The Lion King</i>).....	12
Gambar 2. 2 Contoh Film Animasi 3D (<i>Zootopia</i>).....	13
Gambar 2. 3 Contoh Film Animasi Tanah Liat (<i>The Pirates Band Of Misfits</i>)	14
Gambar 2. 4 Contoh Prinsip <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	15
Gambar 2. 5 Contoh Prinsip <i>Arcs</i>	16
Gambar 2. 6 Contoh Prinsip <i>Timing</i>	17
Gambar 2. 7 Contoh Prinsip <i>Exageration</i>	18
Gambar 3. 1 <i>Concept Karakter Penari Tari Piring</i>	35
Gambar 3. 2 <i>Concept Background Rumah Gadang</i>	35
Gambar 4. 1 Tampilan Awal <i>Xilisoft Video Converter Ultimate 6</i>	47
Gambar 4. 2 Tampilan Setelah Video diimportkan	47
Gambar 4. 3 <i>Setting Video</i>	48
Gambar 4. 4 Merubah Format Video dan Tempat Penyimpanan.....	48
Gambar 4. 5 Tombol Untuk Memulai <i>Convert Video</i>	49
Gambar 4. 6 Tampilan Proses Video Sedang <i>diconvert</i>	49
Gambar 4. 7 Tampilan Setelah Video Selesai <i>diconvert</i>	49
Gambar 4. 8 Tampilan Awal <i>ToonBoom Harmony</i>	50
Gambar 4. 9 Menentukan Ukuran dan Lokasi Penyimpanan	50
Gambar 4. 10 <i>Import File Video</i>	51
Gambar 4. 11 Proses <i>Import Video</i>	51
Gambar 4. 12 Tampilan <i>Import Image</i>	52
Gambar 4. 13 Mengubah Gambar Menjadi <i>Potret</i>	52
Gambar 4. 14 Menghapus Gambar yang Kurang Sesuai.....	53
Gambar 4. 15 Tampilan Setelah ditambah <i>Layer Baru</i>	53
Gambar 4. 16 Memilih <i>Brush Pensil</i>	54
Gambar 4. 17 Proses <i>Tracing Gambar</i>	54
Gambar 4. 18 Memilih Warna Untuk Pewarnaan	55
Gambar 4. 19 Hasil <i>Tracing</i> yang Sudah diwarna.....	55

Gambar 4. 20 Tampilan <i>Background</i>	56
Gambar 4. 21 <i>Export Swf</i>.....	56
Gambar 4. 22 <i>Setting Export Swf</i>.....	57
Gambar 4. 23 <i>Export Background</i> dengan Format <i>.Mov</i>.....	57
Gambar 4. 24 <i>Setting Sequence</i> pada <i>Adobe Premiere CS6</i>	58
Gambar 4. 25 Tampilan Video dan Musik yang Sudah diimportkan	59
Gambar 4. 26 Proses <i>Setting Tittle</i>.....	59
Gambar 4. 27 Proses Menyusun Film Video pada <i>Adobe Premiere CS6</i>	60
Gambar 4. 28 Proses Penambahan <i>Effect</i> pada <i>Adobe Premiere CS6</i>.....	60
Gambar 4. 29 Tampilan <i>Setting Output</i>.....	61
Gambar 4. 30 <i>Upload</i> di YouTube.....	61
Gambar 4. 31 Tanggapan Masyarakat Nasional	62
Gambar 4. 32 Tanggapan Masyarakat Internasional	62



INTISARI

Indonesia merupakan suatu bangsa yang memiliki beragam kebudayaan baik berupa tarian, alat musik, dan lain-lain. Solok adalah suatu daerah yang berada di Sumatra Barat, yang memiliki kekayaan budaya yang beragam, salah satunya yaitu tari piring. Tari Piring adalah tarian tradisional Minangkabau yang melibatkan atraksi piring. Namun sangat disayangkan banyak masyarakat saat ini hanya sekedar mengetahui Tari Piring dalam acara adat untuk persembahan misalnya menyambut kedatangan tamu penting atau tamu khusus disuatu acara saja.

Perkembangan teknologi informasi khususnya teknologi multimedia dewasa ini telah berkembang semakin pesat sehingga membuat kehidupan manusia sekarang menjadi semakin mudah dan menyenangkan. Perkembangan teknologi yang mudah ditemui yaitu penggunaan teknologi multimedia dalam pembuatan film, salah satunya dalam pembuatan film kartun 2 dimensi. *Rotoscoping* adalah salah satu teknik animasi dimana *animator* mengambil gerakan nyata dari suatu film, secara *frame by frame*, kemudian digunakan untuk membuat film animasi. Teknik *rotoscoping* menghasilkan gerakan visual yang realis karena gambar yang dibentuk berdasarkan gambar hasil perekaman adegan secara nyata.

Pembuatan gerakan Tari Piring menggunakan teknik *rotoscoping* ini dapat memberikan informasi kepada masyarakat bahwa tidak hanya film animasi kehidupan sehari-hari saja yang dapat dibuat oleh *animator*, tetapi juga pembuatan animasi yang berkualitas serta melestarikan budaya juga sangat diperlukan.

Kata Kunci : Tari Piring, Multimedia, Animasi, Rotoscoping.

ABSTRACT

Indonesia is a nation that has a variety of cultures both in the form of dances, musical instruments, and others. Solok is an area located in West Sumatra, which has a variety of cultural properties, one of which is the plate dance. The plate dance is a traditional Minangkabau dance that involves performing plates. However, it is very unfortunate that many people today only know about Tari Piring in traditional events for offerings, for example welcoming important guests or special guests at an event.

The development of information technology, especially multimedia technology, has grown rapidly nowadays, making human life easier and more enjoyable. Technological developments that are easily found are the use of multimedia technology in making films, one of which is making 2 dimensional cartoon films. Rotoscoping is an animation technique in which the animator takes the real motion of a film, frame by frame, then uses it to create an animated film. The rotoscoping technique produces realist visual movement because the image is formed based on the real scene recording image.

The making of the Plate Dance movement using the rotoscoping technique can provide information to the public that not only animation films of everyday life can be made by animators, but also quality animation creation and preserving culture is also very necessary.

Keyword : Plate Dance, Multimedia, Animation, Rotoscoping.