

**PEMBUATAN MEDIA INFORMASI CAGAR BUDAYA MERIAM
PENGANTIN DI DANAU SEMBULUH
DENGAN KONSEP ANIMASI 3D**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

Wahyu Dedy Setiawan

18.82.0301

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

**PEMBUATAN MEDIA INFORMASI CAGAR BUDAYA MERIAM
PENGANTIN DI DANAU SEMBULUH
DENGAN KONSEP ANIMASI 3D**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

Wahyu Dedy Setiawan

18.82.0301

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN MEDIA INFORMASI CAGAR BUDAYA MERIAM
PENGANTIN DI DANAU SEMBULUH
DENGAN KONSEP ANIMASI 3D**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wahyu Dedy Setiawan

18.82.0301

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 11 November 2021

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto, M. Kom.

190302229.

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN MEDIA INFORMASI CAGAR BUDAYA MERIAM PENGANTIN DI DANAU SEMBULUH DENGAN KONSEP ANIMASI 3D

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wahyu Dedy Setiawan

18.82.0301

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 September 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bernadhed, M. Kom
NIK. 190302243

M. Fairul Filza, S. Kom, M.Kom
NIK. 190302332

Agus Purwanto, M. Kom
NIK. 190302229

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 September 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

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, 22 September 2022



Wahyu Dedy Setiawan

18.82.0301

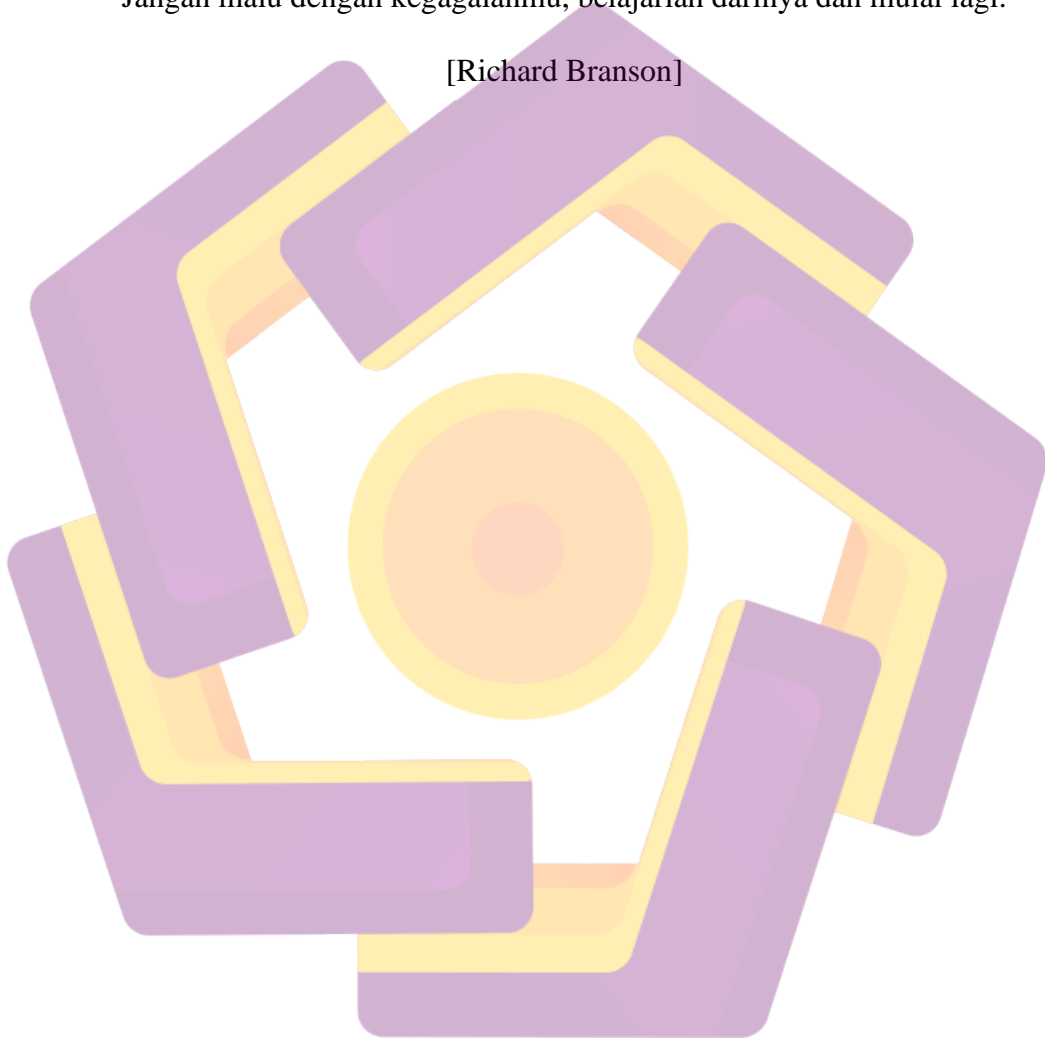
MOTTO

Jika kamu benar-benar menginginkan sesuatu, lambat laun kamu pasti akan segera
menemukan caranya

[Wahyu Dedy Setiawan]

Jangan malu dengan kegagalanmu, belajarliah darinya dan mulai lagi.

[Richard Branson]



PERSEMBAHAN

Pertama-tama dengan rasa syukur kepada kehadiran Allah SWT. terselesaikannya Skripsi ini dengan baik dan lancar.

1. Kepada Orangtuaku dan terkhusus bapak dan ibu yang telah mendoakan. Terima kasih atas dukungannya.
2. Dosen pembimbing Bapak Agus Purwanto, M. Kom. atas bimbingan dan saran beliau sehingga pengerjaan skripsi ini selesai.
3. Kepada pemerintahan Desa Danau Sembuluh yang telah memberikan izin serta data yang bisa saya pakai untuk pengerjaan skripsi ini sampai selesai.
4. Para dosen pengampuh mata kuliah yang saya temui dan telah memberikan ilmu yang bermanfaat.
5. Mahasiswa kelas 18-SITI-02 yang telah Bersama-sama membuka wawasan saya tentang dunia 3D Animasi

Kata Pengantar

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul “PEMBUATAN MEDIA INFORMASI CAGAR BUDAYA MERIAM PENGANTIN DI DANAU SEMBULUH DENGAN KONSEP ANIMASI 3D”

Adapun sebagai syarat untuk mencapai Sarjana Strata (S1) program Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta. Tidak lepas dari bantuan sebagai berikut:

1. Bapak Agus Purwanto, M. Kom. selaku Dosen pembimbing
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku rektor Univeritas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak ibu dosen yang telah mencurahkan ilmunya dalam perkuliahan.
4. Bapak Hery Subrata, S.Kom. selaku kepala desa Danau Sembuluh yang telah di iznkan untuk mewawancarai dalam penelitian ini.
5. Semua pihak yang telah membantu untuk menyelesaikan skripsi ini baik yang membantu secara jauh dan langsung. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk kelayakan skripsi ini.

Yogyakarta 09 Agustus 2022

(Wahyu Dedy Setiawan

DAFTAR ISI

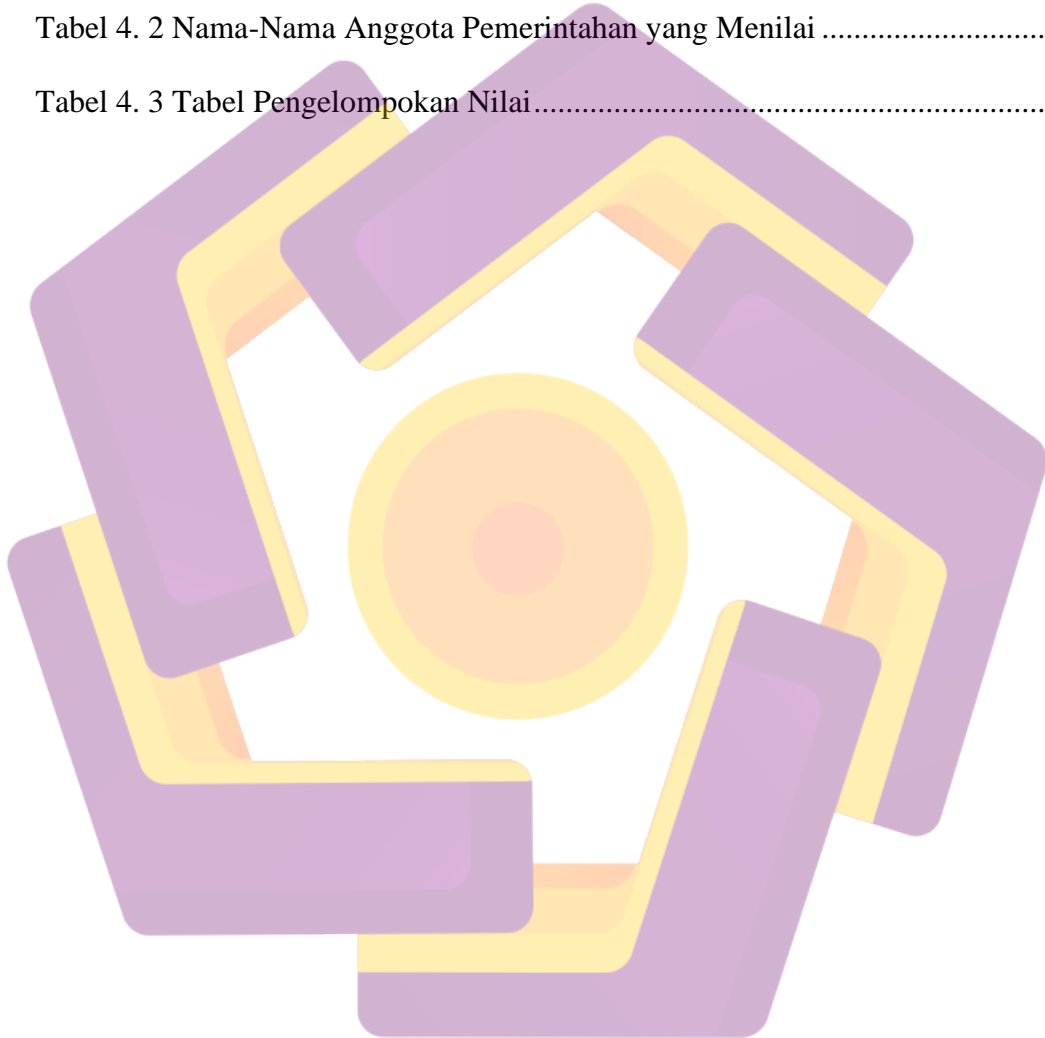
HALAMAN JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Pengumpulan Data	3
1.5.2 Analisis.....	4
1.5.3 Produksi	4
1.5.4 Evaluasi.....	4
1.6 Sistem Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Dasar Teori	9
2.2.1 Media Informasi untuk Masyarakat	9
2.2.2 Definisi Cagar Budaya	12
2.2.3 Meriam Pengantin	15
2.2.4 Sejarah Multimedia	17

2.2.5	12 Prinsip Animasi	19
2.3	Analisis Kebutuhan Sistem	26
2.3.1	Kebutuhan Fungsional/Informasi	26
2.3.2	Kebutuhan Non-fungsional	27
2.4	Tahap Produksi Animasi	27
2.4.1	Tahap Pra Produksi	28
2.4.2	Produksi	30
2.4.3	Paska Produksi	34
2.5	Evaluasi	35
2.5.1	Skala Likert	35
2.5.2	Rumus Presentase Skala Likert	36
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN	38
3.1	Gambaran Umum Sejarah Meriam Pengantin	38
3.1.1	Ide/Cerita dan Teknik Pembuatan	39
3.1.2	Story/Referensi	39
3.1.3	Uji Kelayakan	39
3.1.4	Analisa Kebutuhan	39
3.1.5	Pra Produksi	40
3.1.6	Produksi	40
3.1.7	Pasca Produksi	40
3.1.8	Evaluasi	40
3.2	Pengumpulan Data	40
3.2.1	Referensi	40
3.2.2	Ide Cerita	44
3.2.3	Konsep Teknik Pembuatan	45
3.3	Analisis Kebutuhan	45
3.3.1	Uji Cerita	45
3.3.2	Kebutuhan Informasi	46
3.3.3	Analisis Kebutuhan Nonfungsional	47
3.4	Tahap Analisis Aspek Produksi	49
3.4.1	Aspek Kreatif	49
3.4.2	Aspek Teknis	50

3.5	Pra Produksi	51
3.5.1	Ide.....	51
3.5.2	Tema.....	51
3.5.3	<i>Logline</i>	51
3.5.4	Cerita.....	51
3.5.5	Sinopsis	52
3.5.6	Naskah.....	53
3.5.7	Naskah <i>Dabbing</i> suara	54
3.5.8	<i>Storyboard</i>	56
3.5.9	Pengenalan Karakter	56
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		58
4.1	Produksi.....	58
4.1.1	<i>Modelling</i> Karakter dan Kapal VOC.....	58
4.1.2	<i>Rigging</i> Karakter	59
4.1.3	<i>Layout</i> /Tempat Kejadian.....	59
4.1.4	<i>Texture</i>	60
4.1.5	<i>Animation</i>	60
4.1.6	<i>Playblast</i>	67
4.2	Pasca Produksi.....	68
4.2.1	<i>Compositing</i>	68
4.3	Evaluasi	69
4.3.1	Perbandingan Kebutuhan Visual dengan Hasil Akhir	69
4.3.2	Hasil Evaluasi dari pemerintahan Desa Sembuluh	73
4.4	Skala Likert	73
BAB V PENUTUP.....		76
5.1	Kesimpulan.....	76
5.2	Saran	76
DAFTAR PUSTAKA		78

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Matrik Perbandingan Tinjauan	8
Tabel 2. 2 Tabel Evaluasi Skala Likert	36
Tabel 2. 3 Nilai.....	37
Tabel 4. 1 Perbandingan Kebutuhan Visual dengan Hasil Akhir	70
Tabel 4. 2 Nama-Nama Anggota Pemerintahan yang Menilai	73
Tabel 4. 3 Tabel Pengelompokan Nilai.....	74

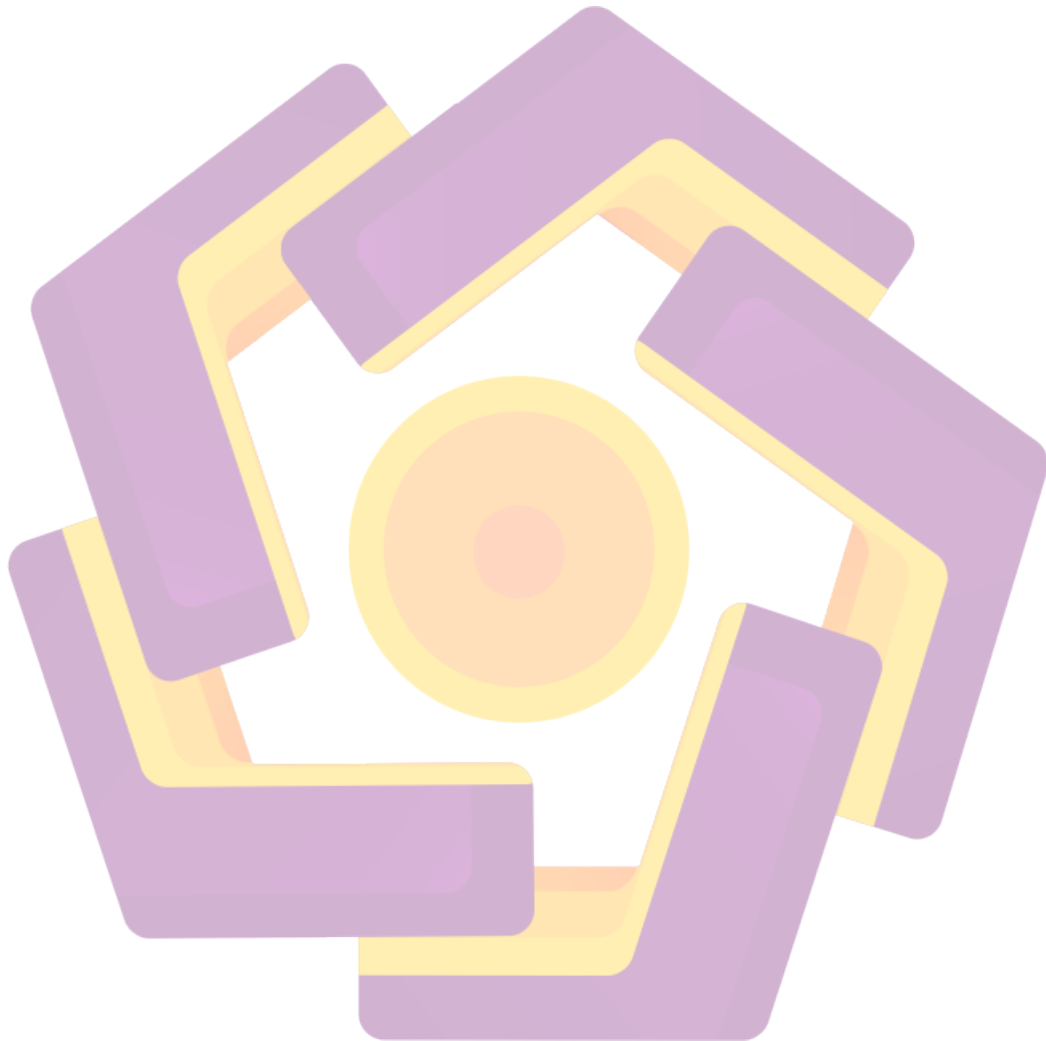


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Meriam Pengantin	15
Gambar 2. 2 Sejarah Singkat Cagar Budaya Meriam Pengantin	17
Gambar 2. 3 <i>Squash and Stretch</i>	20
Gambar 2. 4 <i>Anticipation</i>	21
Gambar 2. 5 <i>Staging</i>	22
Gambar 2. 6 <i>Straight Ahead And Pose to Pose</i>	23
Gambar 2. 7 <i>Follow Throuh And overlapping Action</i>	25
Gambar 2. 8 <i>Slow In And Slow Out</i>	25
Gambar 2. 9 <i>Storybord</i>	29
Gambar 2. 10 <i>Modeling</i>	30
Gambar 2. 11 <i>Texturing</i>	31
Gambar 2. 12 <i>Lighting</i>	31
Gambar 2. 13 <i>Enviroment Effect</i>	32
Gambar 2. 14 <i>Animator</i>	33
Gambar 2. 15 <i>Rendering</i>	34
Gambar 3. 1 Gambaran Umum Penelitian	38
Gambar 3. 2 Berlari Melewati Rintangn	41
Gambar 3. 3 Lembu Suru Legenda Gunung Kelut	42
Gambar 3. 4 Cagar Budaya Meriam Pengantin	43
Gambar 3. 5 Wawancara Asal Mula Danau Sembuluh.....	43
Gambar 3. 6 Naruto Berlatih Sage Mode di Gunung Myoboku	44
Gambar 3. 7 <i>Storybord</i>	56

Gambar 3. 8 Kertapati	56
Gambar 3. 9 Kapal VOC	57
Gambar 4. 1 Karakter 1 Kertapati	58
Gambar 4. 2 Kapal VOC	58
Gambar 4. 3 <i>Rigging</i> Karakter 1 Kertapati	59
Gambar 4. 4 <i>Layout</i>	59
Gambar 4. 5 <i>Texture</i> Meriam Pengantin	60
Gambar 4. 6 Web www.Texture.com	60
Gambar 4. 7 Pembuatan <i>Shot</i> 1	61
Gambar 4. 8 Pembuatan <i>Shot</i> 2	61
Gambar 4. 9 Pembuatan <i>Shot</i> 3	62
Gambar 4. 10 Pembuatan <i>Shot</i> 4	62
Gambar 4. 11 Pembuatan <i>Shot</i> 5	63
Gambar 4. 12 Pembuatan <i>Shot</i> 6	63
Gambar 4. 13 <i>Shading Node Energy</i>	64
Gambar 4. 14 <i>Shading Node Kabut</i>	64
Gambar 4. 15 Pembuatan <i>Shot</i> 8	65
Gambar 4. 16 Pembuatan <i>Shot</i> 9	65
Gambar 4. 17 Terbelah	66
Gambar 4. 18 Terbakar	66
Gambar 4. 19 Meriam Pengantin	67
Gambar 4. 20 <i>Node Playblast</i>	67
Gambar 4. 21 <i>Play Quick Time</i>	68
Gambar 4. 22 Penggabungan Video	68

Gambar 4. 23 Pengisian Suara 69
Gambar 4. 24 *Rendering* Video 69



INTISARI

Pemerintahan Desa Danau Sembuluh Kabupaten Seruyan Kalimantan Tengah adalah suatu desa yang memiliki 2 wilayah yaitu Sembuluh 1 dan Sembuluh 2, Sembuluh 1 mempunyai prasasti yang bernama cagar budaya meriam pengantin. Cagar budaya meriam pengantin ini adalah sosok yang melambangkan laki-laki dan perempuan. Diameter serta panjang meriam pengantin berbeda-beda, meriam ini terletak di tengah-tengah pemukiman penduduk mengarah ke tepian danau Sembuluh, dengan akses jalan yang di keliling oleh kebun kelapa sawit maka, di butuhkan media informasi untuk bisa mengenalkan sejarah, dan ciri-ciri cagar budaya meriam pengantin ke masyarakat Desa dan masyarakat luar Desa.

Kata Kunci: Cagar Budaya, Meriam Pengantin, Danau Sembuluh



ABSTRACT

The Government of Lake Sembuluh Village, Seruyan Regency, Central Kalimantan, is a village that has two areas, namely Sembuluh 1 and Sembuluh 2; Sembuluh 1 has an inscription called the bridal cannon cultural reserve. This cultural heritage of the bridal cannon was a figure that symbolizes both men and women. The bridal cannon varies in diameter and length; this cannon is located in the middle of the settlement of residents leading to the shores of the lake, with the aspect of the road around the oil palm plantation, so the need for information media to be able to wear history, and the characteristics of the cultural heritage of the bridal cannon to the village community and people outside the village.

Keywords: Cultural Heritage, Bridal Cannon, Sembuluh Lake

