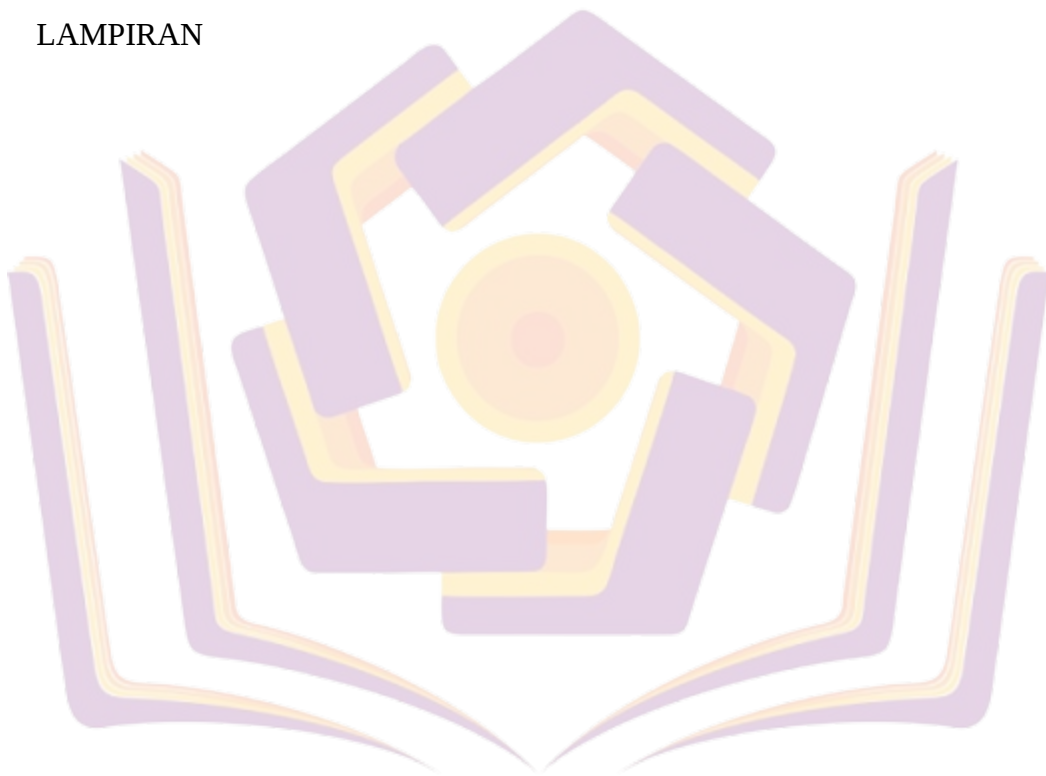


DAFTAR ISI

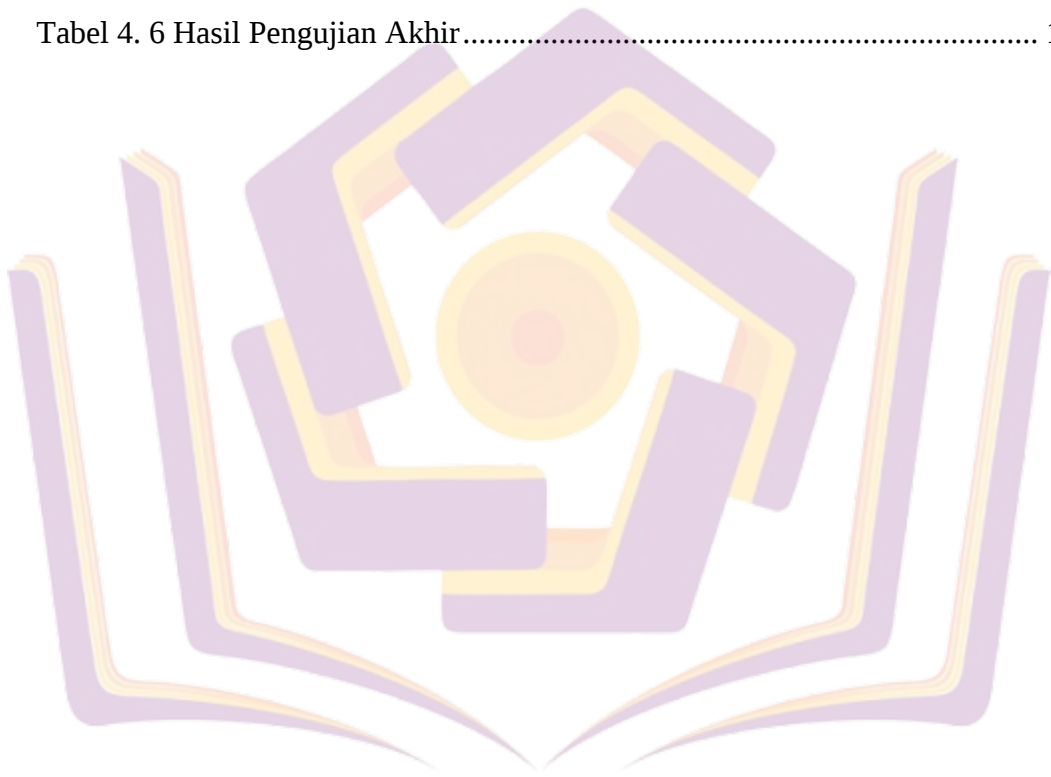
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR ISTILAH	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
ABSTRAK	xx
ABSTRACT.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Landasan Teori.....	8
B. Penelitian Sebelumnya.....	26
BAB III METODE PENELITIAN.....	32
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	32
B. Metode Pengumpulan Data.....	32
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	34
D. Konsep Penelitian	34

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	44
A. Tahap Pra Produksi	44
B. Tahap Produksi	69
C. Tahap Pasca Produksi	81
BAB V PENUTUP.....	110
A. Kesimpulan	110
B. Saran	111
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

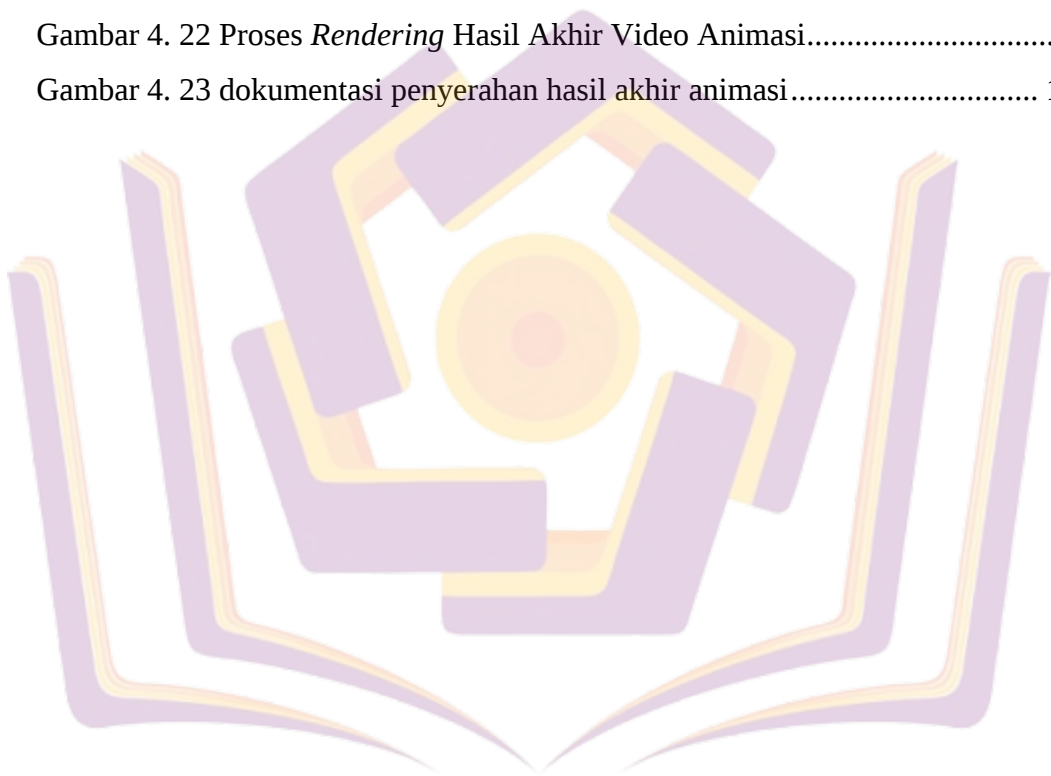
Tabel 2. 1 Penelitian Sebelumnya.....	29
Tabel 4. 1 Tokoh dan Karakter Animasi Egrang	46
Tabel 4. 2 Pembuatan Storyboard	55
Tabel 4. 3 Hasil pengujain Alpha test	89
Tabel 4. 4 Kuesioner pengujian	102
Tabel 4. 5 Presentase Nilai Hasil Jawaban Kuesioner	107
Tabel 4. 6 Hasil Pengujian Akhir.....	107



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Penerapan Prinsip <i>Squash and Stretch</i> dalam Animasi	10
Gambar 2. 2 Prinsip <i>Anticipation</i> pada Gerakan Karakter Animasi	11
Gambar 2. 3 Teknik <i>Pose to Pose</i> saat menentukan <i>keyframe</i>	12
Gambar 2. 4 Penerapan Prinsip <i>Slow In</i> dan <i>Slow Out</i>	13
Gambar 2. 5 Prinsip <i>Arc</i> pada gerakan tangan atau kaki	14
Gambar 2. 6 Prinsip Timing terhadap jumlah <i>Frame</i> saat berjalan	15
Gambar 2. 7 Penerapan Prinsip <i>Exaggeration</i>	16
Gambar 2. 8 Contoh Animasi 2 Dimensi (2D)	17
Gambar 2. 9 Pelestarian Budaya Melalui Media Digital	19
Gambar 2. 10 Anak Bermain Egrang	21
Gambar 2. 11 Antarmuka Perangkat Lunak <i>OpenToonz</i>	22
Gambar 2. 12 Antarmuka Perangkat Lunak <i>Inkscape</i>	23
Gambar 2. 13 Antarmuka Perangkat Lunak <i>Audacity</i>	24
Gambar 2. 14 Antarmuka Perangkat Lunak <i>Kdenlive</i>	25
Gambar 3. 1 Kerangka Berpikir	35
Gambar 3. 2 Metode Pengembangan Sistem	37
Gambar 4. 1 Pengambilan Suara (<i>Voice Over</i>) Menggunakan <i>Audacity</i>	68
Gambar 4. 2 Pemilihan Musik Latar dan Efek Suara di <i>Pixabay</i>	69
Gambar 4. 3 Proses <i>Tracing</i> Sketsa Karakter	70
Gambar 4. 4 Proses Pembuatan Aset Vektor Egrang	71
Gambar 4. 5 Proses Pewarnaan	72
Gambar 4. 6 Perancangan Visual Latar Belakang (<i>Background</i>)	73
Gambar 4. 7 Pengaturan Layer Aset untuk Kebutuhan Animasi	73
Gambar 4. 8 Komposisi Akhir Aset Digital Siap Animasi	74
Gambar 4. 9 Proses Import Aset dan Penyusunan <i>Timeline</i>	75
Gambar 4. 10 Pengaturan <i>Hirarki</i> Karakter pada <i>Stage Schematic</i>	76
Gambar 4. 11 Proses Sinkronisasi Audio	77
Gambar 4. 12 Penentuan Pose Utama (<i>Keyframe</i>) pada <i>Xsheet</i>	78
Gambar 4. 13 Proses Interpolasi Gerak untuk Kelancaran Animasi	79

Gambar 4. 14 Pratinjau Hasil Gerak Animasi Permainan Egrang	80
Gambar 4. 15 Proses <i>Rendering</i> dan <i>Ekspor</i> Hasil Akhir Animasi	81
Gambar 4. 16 Pengelolaan Aset Video dan Audio pada <i>Project Bin</i>	82
Gambar 4. 17 Penyusunan Adegan Animasi pada <i>Multitrack Timeline</i>	83
Gambar 4. 18 Pemberian Efek <i>Transisi</i> dan Teks <i>Caption</i>	84
Gambar 4. 19 Proses Pemotongan dan Penyusunan Klip Animasi.....	85
Gambar 4. 20 Pengaturan Kecepatan Durasi Klip Animasi.....	86
Gambar 4. 21 Penambahan Jalur <i>BGM</i> dan <i>SFX</i> pada <i>Timeline</i>	87
Gambar 4. 22 Proses <i>Rendering</i> Hasil Akhir Video Animasi.....	88
Gambar 4. 23 dokumentasi penyerahan hasil akhir animasi.....	108

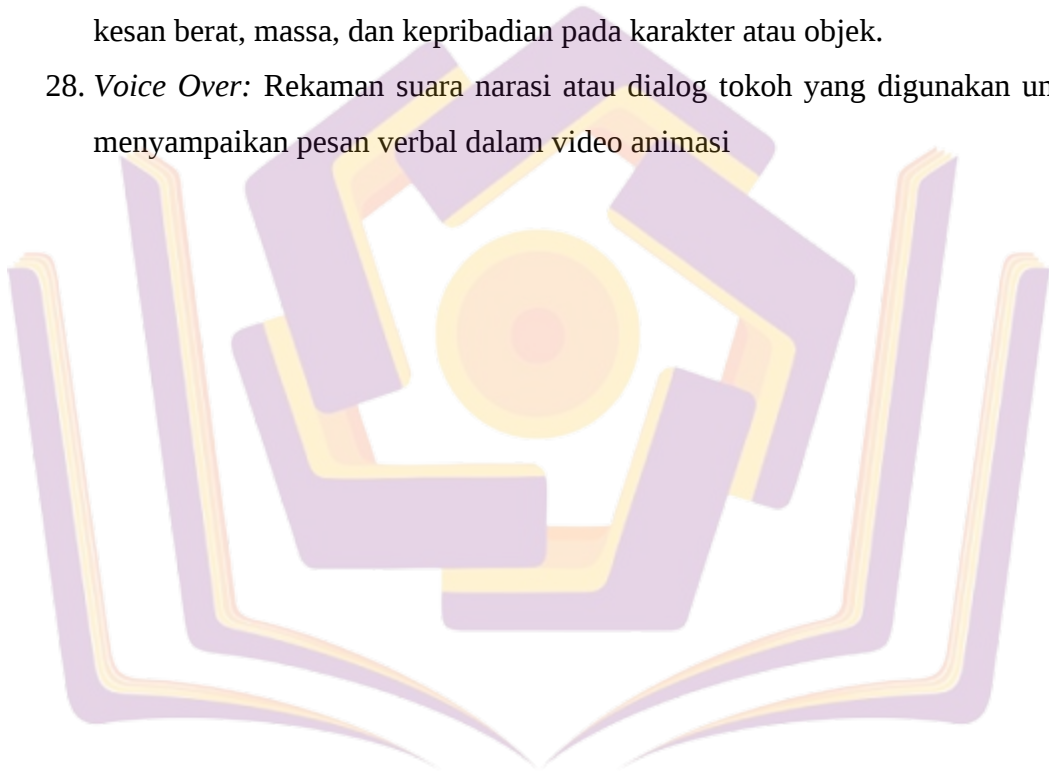


DAFTAR ISTILAH

1. *Alpha Test*: Pengujian internal yang dilakukan menggunakan metode *black box testing* untuk memastikan fungsionalitas elemen animasi berjalan optimal dan sesuai dengan *storyboard*.
2. Animasi 2 Dimensi (2D): Jenis animasi yang dibuat dalam dimensi datar (koordinat x dan y) tanpa volume, di mana karakter dan objek hanya bergerak ke arah atas, bawah, kiri, dan kanan.
3. *Anticipation*: Prinsip animasi yang berkaitan dengan gerakan persiapan atau ancang-ancang sebelum karakter melakukan aksi utama agar gerakan terlihat lebih alami.
4. *Arcs*: Lintasan gerak melengkung yang diikuti oleh objek atau makhluk hidup agar gerakan terlihat lebih organik dan tidak kaku.
5. *Audacity*: Perangkat lunak *open-source* yang digunakan untuk merekam, mengolah, dan menyunting aset audio atau *voice over* secara digital.
6. *Beta Test*: Tahap pengujian produk yang melibatkan pengguna akhir (*end-user*) secara langsung untuk memperoleh umpan balik terhadap kelayakan media.
7. *Compositing* (Kompositing): Proses menggabungkan seluruh elemen visual seperti karakter dan latar belakang dengan elemen audio ke dalam satu kesatuan adegan.
8. *Cut-Out Animation*: Teknik animasi 2D yang menggerakkan potongan aset digital (bagian tubuh yang telah dipisah) menggunakan sistem *rigging* tanpa harus menggambar ulang setiap gerakan.
9. Egrang: Permainan tradisional yang menggunakan batang bambu dengan pijakan kaki untuk melatih keseimbangan fisik, ketangkasan, dan konsentrasi.
10. *Exaggeration*: Prinsip animasi yang melebih-lebihkan gerakan atau ekspresi karakter untuk memberikan kesan dramatis dan lebih menarik bagi audiens.
11. *Inkscape*: Perangkat lunak grafis vektor *open-source* yang digunakan untuk pembuatan aset visual seperti karakter dan latar belakang dalam format SVG (*Scalable Vector Graphics*).

12. *Interpolasi* (In-betweening): Proses pembuatan gerakan di antara dua pose utama (*keyframe*) secara otomatis melalui perangkat lunak untuk menghasilkan gerakan yang halus.
13. *Kdenlive*: Perangkat lunak penyuntingan video non-linear berbasis *open-source* yang digunakan pada tahap pascaproduksi untuk menyusun klip animasi, narasi, dan musik.
14. *Keyframe*: Pose utama atau titik kunci yang menentukan posisi awal dan akhir dari sebuah gerakan dalam rentang waktu tertentu.
15. *OpenToonz*: Perangkat lunak animasi 2D *open-source* yang digunakan untuk proses produksi animasi digital, mulai dari pengaturan *frame* hingga *rendering*.
16. Pascaproduksi (Post-Production): Tahap akhir pengembangan animasi yang meliputi kegiatan penyuntingan (*editing*), pengujian (*testing*), serta ekspor atau distribusi produk.
17. *Pipeline Animation*: Metode pengembangan sistem animasi yang terstruktur dan sistematis, terbagi ke dalam tiga tahap utama yaitu pra-produksi, produksi, dan pascaproduksi.
18. *Pose to Pose*: Teknik *penganimasian* yang berfokus pada penentuan pose-pose kunci terlebih dahulu sebelum melengkapi gerakan di antaranya.
19. Pra-produksi (Pre-Production): Fase awal pengerjaan animasi yang mencakup perumusan konsep, penulisan naskah, pembuatan *storyboard*, dan pengembangan audio.
20. Produksi (Production): Tahap inti dalam pengembangan animasi di mana seluruh perencanaan diwujudkan secara teknis, meliputi pembuatan aset digital, kompositing, dan *penganimasian*.
21. *Rendering*: Proses akhir untuk menggabungkan seluruh susunan lapisan (*layer*) visual dan audio menjadi format video final (seperti MP4).
22. *Rigging*: Proses penyusunan hirarki dan hubungan antar bagian tubuh karakter (*parent-child*) agar dapat digerakkan secara sistematis.
23. Skala Likert: Metode pengukuran yang digunakan untuk menganalisis data kuesioner berdasarkan tingkat persetujuan responden terhadap aspek-aspek penelitian.

24. *Slow In dan Slow Out*: Prinsip animasi yang mengatur percepatan dan perlambatan pada awal serta akhir gerakan untuk menciptakan kesan gerak yang lebih natural.
25. *Squash and Stretch*: Prinsip animasi yang memberikan kesan lentur dan volume pada objek saat bergerak melalui efek mengembang dan memampat.
26. *Storyboard*: Rangkaian sketsa panel yang merepresentasikan alur cerita secara visual dan berfungsi sebagai panduan utama selama proses produksi.
27. *Timing*: Penentuan durasi waktu dalam sebuah gerakan untuk memberikan kesan berat, massa, dan kepribadian pada karakter atau objek.
28. *Voice Over*: Rekaman suara narasi atau dialog tokoh yang digunakan untuk menyampaikan pesan verbal dalam video animasi



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 1

Lampiran 2. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 2

Lampiran 3. Hasil Wawancara

Lampiran 4. Dokumentasi

