

**PERANCANGAN ANIMASI 2D WARISAN BUDAYA SENJATA  
TRADISIONAL KERAMBIT**

**KARYA AKHIR**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mendapatkan  
Gelar Sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Desain Komunikasi Visual*



Oleh:

**MUHAMMAD HANIF SYOFWAN**

**NIM 19027073**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**DEPARTEMEN SENI RUPA**

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2023**

PERSETUJUAN KARYA AKHIR

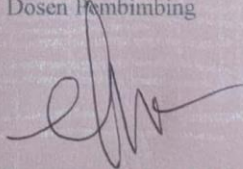
PERANCANGAN ANIMASI 2D WARISAN BUDAYA SENJATA TRADISIONAL  
KERAMBIT

Nama : Muhammad Hanif Syofwan  
NIM/BP : 19027073/2019  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Departemen : Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 12 Februari 2024

Disetujui dan Disahkan oleh:

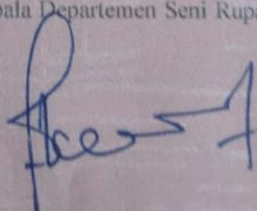
Dosen Pembimbing



Eko Purnomo, S.Ds., M.Sn.  
NIP. 19891111.202012.1.017

Mengetahui

Kepala Departemen Seni Rupa



Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Sn.  
NIP. 19830201.200912.2.001

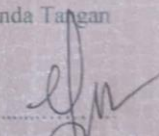
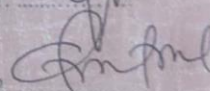
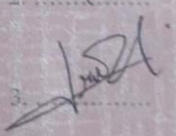
HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan didepan Tim Penguji Karya Akhir  
Departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Padang

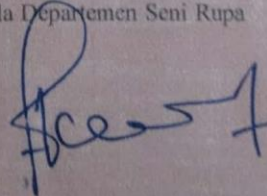
Judul : Perancangan Animasi 2d Warisan Budaya Senjata  
Tradisional Kerambit  
Nama : Muhammad Hanif Syofwan  
NIM/BP : 19027073/2019  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Departemen : Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 22 Februari 2024

Tim Penguji:

	Nama /NIP	Tanda Tangan
1. Pembimbing	<u>Eko Purnomo, S.Ds., M.Sn.</u> NIDN. 0006108902	1. 
2. Penguji Satu	<u>Dini Faisal, S.Ds., M.Ds.</u> NIP. 19840909.201404.2.003	2. 
3. Penguji Dua	<u>Defrizal Saputra, S.Ds., M.Sn.</u> NIP. 198712232019031013	3. 

Mengetahui  
Kepala Departemen Seni Rupa



Eliva Pebriyeni, S.Pd., M.Sn.  
NIP. 19830201.200912.2.001



## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, \*Skripsi/Karya Akhir dengan judul Perancangan Animasi 2D Warisan Budaya Senjata tradisional Kerambit

adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.

2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 15 Februari 2024

Saya yang menyatakan,

Materai 10.000

H  
NIM. \_\_\_\_\_  
MATERAI TEMPEL  
2AEAKX787100801  
Muhammad Hafid Syahwan  
19027073

## **Perancangan Animasi 2D Warisan Budaya Senjata Tradisional Kerambit**

Muhammad Hanif Syofwan<sup>1</sup>, Eko Purnomo<sup>2</sup>  
Program Studi Desain Komunikasi Visual, Departemen Seni Rupa,  
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang  
Email: hanizen501@gmail.com

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengedukasi para remaja yang disajikan melalui animasi. singkat mengenai sejarah senjata tradisional kerambit. Animasi ini dirancang oleh penulis untuk memberikan informasi sejarah kepada remaja yang berumur 12-17 tahun yang ingin mempelajari tentang warisan budaya senjata tradisional kerambit.

Metode yang penulis gunakan dalam animasi ini adalah 4D, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (Penyebarluasan). Dalam penelitian dan pengumpulan data, penulis menggunakan wawancara dan kuisisioner sebagai data primer, dan kajian pustaka dan internet sebagai data sekunder penulis untuk memenuhi proses perancangan animasi 2D mengenai senjata kerambit.

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi masyarakat ataupun pelajar dalam melestarikan sejarah dari budaya Minangkabau. Animasi ini bisa digunakan sebagai media edukasi untuk memahami sejarah warisan budaya senjata tradisional.

**Kata Kunci** : Animasi, Minangkabau, Sejarah, Kerambit

## **KATA PENGANTAR**

Alhamdulillah, segala puji marilah kita ucapkan atas limpahan rahmat dan nikmat Allah yang telah dianugerahkan kepada penulis, sholawat beriringan salam juga mari hadiahkan kepada nabi kita Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir penulis dengan judul *Perancangan Animasi 2D Warisan Budaya Senjata Tradisional Kerambit*.

Selanjutnya penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada Bapak Eko Purnomo selaku dosen pembimbing yang telah bersedia membantu penulis dalam memecahkan masalah yang penulis hadapi, serta penulis ucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam perancangan tugas akhir dari awal hingga akhir.

Penulis Mengharapkan saran dan masukan yang bersifat positif dan membangun dari pembaca tugas akhir ini. Atas saran dan masukan yang diberikan penulis mengucapkan terimakasih. Akhir kata, penulis berharap agar tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi seluruh pembaca.

Padang, Februari 2024

Penulis

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR .....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR BAGAN .....	vii
BAB I	
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah .....	4
E. Orisinalitas .....	4
F. Tujuan Perancangan .....	5
G. Manfaat Perancangan .....	5
BAB II	
KAJIAN PUSTAKA.....	6
A. Kajian Praksis .....	6
1. Senjata Tradisional.....	6
2. Kerambit( <i>Kurambiak</i> ) .....	9
B. Kajian Teoritis.....	15
1. Animasi .....	15
2. Animasi 2D .....	19
3. <i>Storyboard</i> .....	23
C. Karya Relevan.....	25
D. Kerangka Konseptual .....	27
BAB III	
METODE PENELITIAN.....	28
A. Metode Perancangan .....	28
B. Metode Pengumpulan Data.....	29

1. Data Primer .....	29
2. Data Sekunder .....	34
C. Metode Analisis Data .....	35
BAB IV	
PERANCANGAN .....	37
A. Konsep Animasi .....	37
1. Segmentasi .....	38
2. Pendekatan Kreatif .....	39
B. Program Kreatif .....	53
1. Studi Karakter .....	53
2. Pembahasan Media Utama .....	58
3. Pembahasan Media Pendukung .....	60
C. <i>Layout</i> .....	63
1. <i>Layout Kasar</i> .....	63
2. <i>Final Design</i> .....	66
D. Komprehensif .....	69
1. Media Utama .....	69
2. Media Pendukung .....	77
E. Uji Kelayakan .....	80
BAB V	
PENUTUP .....	81
A. Kesimpulan .....	81
B. Saran .....	81
DAFTAR PUSTAKA .....	82
LAMPIRAN I .....	84
LAMPIRAN II .....	85



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Senjata Kerambit .....	7
Gambar 2 Senjata Sumpitan.....	7
Gambar 3 Senjata Rudih .....	7
Gambar 4 Senjata Klewang.....	8
Gambar 5 Senjata Karih .....	8
Gambar 6 Senjata Piarik.....	8
Gambar 7. Daerah 3 Luhak ( Luhak Tanah Datar, Luhak Agam dan Luhak 50 Koto) .....	11
Gambar 8 Sketsa Kurambik .....	14
Gambar 9 "Kujang"   2D Motion Graphics Animation   Project Tugas Akhir oleh Fawwaz Mahesa Putra .....	26
Gambar 10 Storyboard Scene 1 - 4 .....	45
Gambar 11 Storyboard Scene 5 - 8 .....	46
Gambar 12 <i>Storyboard Scene 9 - 12</i> .....	47
Gambar 13 <i>Storyboard Scene 13 - 16</i> .....	48
Gambar 14 <i>Storyboard Scene 17 - 20</i> .....	49
Gambar 15 <i>Storyboard Scene 21 - 24</i> .....	50
Gambar 16 <i>Storyboard Scene 25 – 26</i> .....	51
Gambar 17 Karakter Ninik Datuk Suri Dirajo .....	54
Gambar 18 Referensi Karakter Ninik Datuk Suri Dirajo.....	54
Gambar 19 Karakter Kuciang Siam .....	55
Gambar 20 Referensi Karakter Kuciang Siam.....	55
Gambar 21 Karakter Harimau Campo .....	56
Gambar 22 Referensi Karakter Harimau Campo .....	56
Gambar 23 Karakter Kambiang Hutan .....	57
Gambar 24 Referensi Karakter Kambiang Hutan .....	57
Gambar 25 Karakter Anjiang Mualim .....	58
Gambar 26 Referensi Karakter Anjiang Mualim .....	58
Gambar 27 Alternatif <i>Layout</i> Kasar Baju kaos .....	63

Gambar 28 Alternatif <i>Layout</i> Kasar Poster .....	64
Gambar 29 <i>Layout</i> Kasar Stiker .....	64
Gambar 30 <i>Layout</i> Kasar Konten Sosial Media.....	64
Gambar 31 <i>Layout</i> Kasar <i>Acrylic Display</i> .....	65
Gambar 32 Alternatif <i>Layout</i> Kasar X Banner .....	65
Gambar 33 <i>Final Design</i> Baju kaos .....	66
Gambar 34 <i>Final Design</i> Poster .....	66
Gambar 35 <i>Final Design</i> Stiker .....	67
Gambar 36 <i>Final Design</i> Konten Sosial Media .....	67
Gambar 37 <i>Final Design Acrylic Display</i> .....	68
Gambar 38 <i>Final Design</i> X Banner .....	68
Gambar 39 <i>Mock up</i> Baju Kaos .....	77
Gambar 40 <i>Mock up Poster</i> .....	77
Gambar 41 <i>Mock up Stiker</i> .....	78
Gambar 42 <i>Mock up Konten Sosial Media</i> .....	78
Gambar 43 <i>Mock up Acrylic Display</i> .....	79
Gambar 44 <i>Mock up</i> X Banner.....	79
Gambar 45 Dokumentasi Komprehensif .....	81

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 <i>Storyline</i> .....	40
Tabel 2 Warna dominan yang digunakan.....	52
Tabel 3 <i>Font</i> .....	52
Tabel 4 Rangkaian Scene Animasi Kurambik .....	69
Tabel 5 Uji Kelayakan .....	80

## DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Kerangka Konseptual.....	27
Bagan 2 Data Pengetahuan Responden tentang Senjata Kerambit .....	31
Bagan 3 Data mengenai darimana responden mengetahui senjata kerambit .....	32
Bagan 4 Data mengenai pengetahuan responden terhadap sejarah kerambit .....	32
Bagan 5 Data mengenai rasa penasarannya responden terhadap sejarah kerambit .....	33
Bagan 6 Data mengenai kesukaan responden terhadap animasi pendek di internet .....	33
Bagan 7 Data mengenai ketertarikan responden terhadap animasi.....	34

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Senjata tradisional merupakan warisan budaya yang penting bagi masyarakat di seluruh dunia. Senjata-senjata ini mencerminkan nilai-nilai, tradisi, dan kepercayaan yang ada dalam masyarakat tersebut. Senjata tradisional biasanya terbuat dari bahan-bahan alami seperti kayu, bambu, dan batu. Kebanyakan senjata tradisional digunakan untuk pertahanan dan perburuan, namun ada juga yang digunakan untuk upacara adat atau sebagai simbol kekuatan dan keberanian. Sumatera Barat memiliki berbagai macam senjata tradisional yang digunakan pada zaman dahulu. Biasanya senjata ini digunakan untuk memenuhi kebutuhan warga Sumatera Barat untuk bertani, berburu, maupun untuk upacara adat. Salah satu senjata tradisional khas Sumatera Barat adalah kerambit.

Kerambit adalah senjata tradisional yang berasal dari suku minang, senjata ini relatif kecil dan berbentuk huruf L dengan ganggang yang terbuat dari kayu dan ujung yang runcing menyerupai kuku harimau terbuat dari tulang ataupun besi. Senjata ini dulu digunakan untuk alat perlindungan diri dari binatang-binatang buas pada zaman dahulu seperti harimau. Namun dari segala keunggulannya, tidak banyak orang yang mengetahui bahwa senjata kerambit asal Minang ini merupakan senjata wajib personel *US Marshal* (Faizal, 2022).

Dalam ranah Desain Komunikasi Visual (DKV), salah satu jenis hiburan yang berjeniskan video yaitu Animasi 2D. Menurut Suciadi (2003) animasi adalah sebuah objek atau beberapa objek yang tampil bergerak melintasi stage atau berubah bentuk, berubah ukuran, berubah warna, berubah putaran, berubah properti-properti lainnya. Sedangkan menurut Bustaman (2001) menyatakan bahwa animasi adalah suatu proses dalam menciptakan efek gerakan atau perubahan dalam jangka waktu tertentu. Animasi tidak hanya digunakan untuk sekedar hiburan, animasi bisa digunakan untuk sarana edukasi untuk memperkenalkan sesuatu kepada audiens.

Pada era modern saat ini, masyarakat khususnya remaja hanya mengetahui perkembangan zaman melalui *smartphone* untuk mendapatkan hiburan baik dari sosial media, permainan ataupun video pendek. Menurut survei yang penulis lakukan menggunakan *google form*, dengan total 27 responden yang berada di Sumatera Barat dengan rata rata pendidikan responden masih dalam jenjang pendidikan SMP, terdapat 88,9% yang mengetahui tentang senjata kerambit, mereka mengetahui senjata tersebut dari berbagai sumber seperti Perguruan Silat, *Game Online*, dan Sekolah. namun hanya 52,2% yang tau tentang sejarah dari kerambit tersebut. Hal ini menandakan walaupun remaja zaman sekarang telah mengetahui akan senjata kerambit, tetapi masih ada yang masih belum mengetahui bagaimana senjata kerambit pertama kali dibuat. dan dari 27 responden,



85,2% tertarik untuk belajar tentang kebudayaan yang mengangkat tema senjata tradisional melalui video animasi 2D.

Berdasarkan dengan penjelasan yang penulis paparkan sebelumnya, maka penulis ingin menyampaikan informasi melalui animasi 2D. diharapkan dapat menjadi ilmu tambahan bagi remaja yang masih belum mengetahui senjata tradisional kerambit ini berasal dari minangkabau dan bisa mengetahui lebih lanjut mengenai senjata kerambit ini, maka dari itu, penulis menyimpulkannya untuk dijadikan sebuah judul dari karya akhir ini yaitu *Perancangan Animasi 2d Warisan Budaya Senjata Tradisional Kerambit*.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa masalah yang diidentifikasi sebagai berikut:

1. Masih adanya yang belum mengetahui tentang senjata tradisional kerambit.
2. Mulai pudarnya minat para remaja akan pengetahuan budayanya sendiri terkhususnya senjata tradisional.
3. Masih adanya masyarakat yang mengira bahwa kerambit itu hanyalah senjata militer Amerika Serikat.

## **C. Batasan Masalah**

Dari pernyataan di atas dijelaskan bawa ada beberapa masalah yang akan dipecahkan yaitu, zaman seakrang yang serba digital dapat

dimanfaatkan menjadi wadah untuk memberikan edukasi tentang budaya lokal kepada masyarakat luas.

Informasi yang ingin disampaikan dalam Animasi 2D yang penulis rancang yaitu animasi mengangkat sejarah munculnya senjata kerambit, jenis kerambit, bahan dan kegunaannya pada zaman sekarang.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, didapatkan rumusan masalah, yaitu merancang animasi 2D yang bersikan tentang sejarah munculnya senjata tradisional kerambit agar generasi muda zaman sekarang dapat mengetahui informasi yang belum diketahui mengenai senjata tradisional kerambit ini.

#### **E. Orisinalitas**

Berdasarkan yang telah dijelaskan di latar belakang, penulis akan mengangkat senjata tradisional kerambit sebagai topik pembelajaran yang akan menargetkan audiens remaja, yang akan disajikan melalui animasi 2D yang berisikan informasi tentang sejarah dari senjata tradisional Kerambit Minangkabau.

#### **F. Tujuan Perancangan**

Dari rumusan masalah yang telah didapatkan, maka tujuan dari perancangan animasi 2D ini ialah sebagai media informasi untuk para remaja agar lebih mengenal sejarah tentang budaya lokal dengan memanfaatkan media sosial sebagai media promosinya.

## **G. Manfaat Perancangan**

Manfaat dari perancangan ini adalah sebagai salah satu syarat untuk kelengkapan kelulusan studi penulis dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang. Tidak hanya itu, perancangan ini bertujuan untuk memberikan informasi kepada masyarakat mengenai senjata tradisional kerambit yang belum banyak diketahui oleh para remaja pada zaman sekarang. Hal ini dilakukan untuk melestarikan warisan budaya kerambit sehingga masyarakat dapat lebih menghargai nilai nilai kebudayaan yang terkandung dalam senjata tradisional kerambit. Manfaat lain dari perancangan ini yaitu dapat memperluas ilmu pengetahuan masyarakat tentang budaya lokal dengan memanfaatkan konten multimedia.