

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D  
'CARA ALTERNATIF BELAJAR BAHASA INGGRIS'**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Rahmat Fakriansyah**

**12.11.5911**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D  
'CARA ALTERNATIF BELAJAR BAHASA INGGRIS'**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

**Rahmat Fakriansyah**

**12.11.5911**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D  
'CARA ALTERNATIF BELAJAR BAHASA INGGRIS'**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rahmat Fakriansyah**

**12.11.5911**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing skripsi  
pada tanggal 22 Oktober 2015

**Dosen Pembimbing**

  
**Andi Sunyoto, M.Kom**  
**NIK. 190302052**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D 'CARA ALTERNATIF BELAJAR BAHASA INGGRIS'

yang disusun oleh

**Rahmat Fakriansyah**

12.11.5911

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 26 Mei 2016

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Andi Sunvoto, M.Kom  
NIK. 190302052

Ali Mustopa, M.Kom  
NIK. 190302192

Joko Dwi Santoso, M.Kom  
NIK. 190302181

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 2 Juni 2016

**KETUA STMIK AMKOM YOGYAKARTA**



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.  
NIK. 190302001

## LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah 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, 28 Mei 2016

Rahmat Fakriansyah  
NIM. 12.11.5911

## MOTO

Saya melihat seorang pemecah batu sedang memukul sebongkah batu padas sampai seratus kali tanpa kelihatan retak sedikitpun. Tetapi, pada pukulan ke seratus satu kali, batu itu pecah menjadi dua. Saya tahu bahwa bukan hanya pukulan yang terakhir itu saja yang membelah batu tersebut, melainkan semua pukulan yang sudah dilakukan sebelumnya. (Jacob Riis)

**“Success needs a process.”**

Kesuksesan itu membutuhkan suatu proses.

---

Jika hidup dihabiskan hanya untuk melakukan kesalahan, itu bukan saja merupakan penghargaan besar, tapi juga lebih berguna daripada hidup dihabiskan tanpa melakukan apapun. (George Bernard Shaw)

**“Mistakes are assets that teach us to live better.”**

Kesalahan adalah aset yang mengajarkan kita untuk hidup lebih baik.

---

Peliharalah kejujuran, sekalipun dirimu hancur kerananya, sebab di sebalik kejujuran terdapat kemenangan. Hindarilah kebohongan, sekalipun dirimu dapat selamat, sebab di sebalik kebohongan terdapat kehancuran. (Al Hadith)

**“Telling the Truth is a simple way to have a peaceful of life.”**

Berbicara jujur adalah jalan termudah untuk mendapatkan kedamaian hidup.

---

Nilai manusia bukan bagaimana ia mati, melainkan bagaimana ia hidup; Bukan apa yang diperoleh, melainkan apa yang telah diberikan; Bukan apa pangkatnya, melainkan apa yang telah diperbuat dengan tugas yang diberikan oleh Tuhan kepadanya. (Ministry)

**“Not how much knowledge you have, but how much benefit you had given with the knowledge that you already now have.”**

Bukan seberapa banyak ilmu yang kamu punya, melainkan seberapa banyak manfaat yang telah kamu berikan dengan ilmu yang sudah kamu miliki sekarang.

---

Kesempatan anda untuk sukses di setiap kondisi selalu dapat diukur oleh seberapa besar kepercayaan anda pada diri sendiri. (Robert Collier)

**“Confidence is not a certainty, but it is uncertain if there is no conviction.”**

Keyakinan memang bukan sebuah kepastian, tetapi akan lebih tidak pasti jika tidak ada keyakinan.

---

## PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Pada kesempatan ini tak lupa penulis ucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang memberi kehidupan, kesehatan dan kekuatan sehingga saya dapat menyelesaikan perkuliahan di STMIK Amikom Yogyakarta dengan gelar S.Kom.
2. Kedua orang tua, Ibu dan almarhum ayah yang telah memberikan semua kerja kerasnya, mendidik dan mengasihi saya dari kecil hingga sekarang. Dukungan dan nasehat mereka akan selalu menjadi motivasi dalam hidup saya.
3. Kakak saya, Ade Fahlevy yang turut serta ikut membantu dalam kelancaran selama menjalani masa pendidikan di STMIK Amikom Yogyakarta dan juga adik saya Muzdalifah.
4. Dosen pembimbing, Bapak Andi Sunyoto yang memberikan arahan, saran, dan juga waktu yang sangat membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Teman-teman 12-S1TI-03 dan keluarga kontrakan, khususnya Anggi, Karno, Adi, Hendi, Eko, Anpras, Fajar, dan Jaelani. Terima kasih telah menjadi teman terbaik.
6. Teman-teman kepanitiaan EXPO Amikom 2013-2015 dan BEM kabinet Ber-AKSI periode 2013-2014 yang sudah memberikanku banyak pengalaman dalam berorganisasi.
7. My dear, Zainatul Husna yang rela bersabar, menemani dan membantu dalam pengerjaan maupun penyusunan skripsi ini. Terima kasih juga telah menjadi orang yg berarti dan memberikan hidup ini penuh warna-warni.
8. Teman-teman yang turut serta membantu dan mendukung saya dalam pengerjaan skripsi, maaf tidak bisa disebutin satu per satu. Tanpa kalian saya tidak dapat meraih keberhasilan ini. Terima kasih banyak.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK Amikom Yogyakarta dan merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua Jurusan S1-Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Andi Sunyoto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu dosen STMIK Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama perkuliahan.
5. Kedua orang tua, saudara dan teman-teman yang selalu memberikan motivasi, semangat dan doa.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kritik dan saran yang membangun dari semua pihak untuk kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 28 Mei 2016

Penulis,

Rahmat Fakiarsyah  
12.11.5911



## DAFTAR ISI

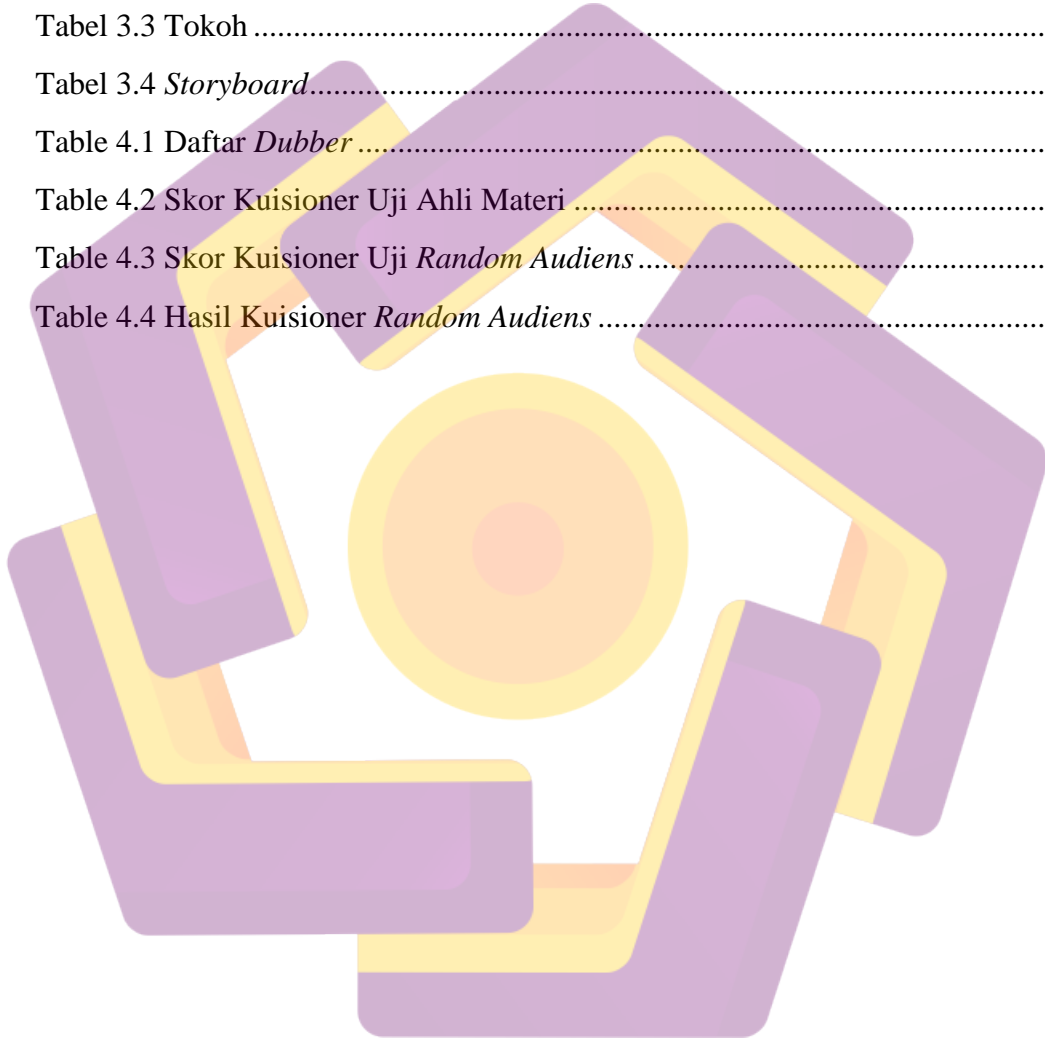
JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iv
MOTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
INTISARI .....	xv
ABSTRACT .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metode Penelitian .....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.6.2 Metode Perancangan .....	5
1.6.3 Metode Pengembangan .....	5
1.6.4 Metode Pengujian / <i>Testing</i> .....	6
1.7 Sistematika Penulisan .....	6
BAB II LANDASAN TEORI .....	8
2.1 Tinjauan Pustaka .....	8
2.2 Dasar Teori .....	10
2.2.1 Multimedia .....	10
2.2.1.1 Definisi Multimedia .....	10
2.2.1.2 Elemen Multimedia .....	11

2.2.1.3	Standar Video .....	12
2.2.1.4	Format File Video .....	13
2.2.2	Animasi .....	14
2.2.2.1	Prinsip Animasi.....	15
2.2.2.2	Jenis-Jenis Animasi.....	22
2.2.2.3	Teknik Animasi.....	23
2.2.2.4	Proses Produksi Animasi .....	25
2.2.3	Media Informasi .....	28
2.3	Pengolahan Data Kuisisioner .....	29
2.4	Perangkat Lunak yang Digunakan .....	31
2.4.1	CorelDRAW Graphics Suite X7 .....	31
2.4.2	Adobe After Effects CS6 .....	32
2.4.3	Adobe Audition CS6.....	33
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>34</b>
3.1	Analisis Kebutuhan .....	34
3.1.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	34
3.1.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional .....	34
3.1.2.1	Analisa Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) .....	34
3.1.2.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ).....	35
3.1.2.3	Analisis Kebutuhan Sumber Daya Manusia ( <i>Brainware</i> ) .....	35
3.2	Pra Produksi .....	36
3.2.1	Konsep / Ide .....	36
3.2.2	Naskah.....	37
3.2.3	Tokoh .....	38
3.2.4	<i>Storyboard</i> .....	40
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>42</b>
4.1	Produksi.....	42
4.1.1	Pembuatan Desain.....	42
4.1.2	<i>Record Audio / Dubbing</i> .....	46
4.1.2.1	Mengolah file <i>Audio Dubbing</i> .....	47
4.1.3	Musik dan <i>sound FX</i> .....	49
4.1.4	Proses Animasi.....	50
4.1.4.1	Persiapan Bidang Kerja Animasi.....	50
4.1.4.2	<i>Basic Animation</i> .....	52

4.1.4.3	<i>Masking Layer Animation</i> .....	53
4.1.4.4	<i>Effect Animation</i> .....	55
4.1.4.5	<i>Rigging Character</i> .....	60
4.2	Paska Produksi .....	61
4.2.1	<i>Compositing dan Editing</i> .....	61
4.2.1.1	Persiapan Bidang Kerja Paska Produksi.....	62
4.2.1.2	Pengolahan File Paska Produksi.....	62
4.2.2	<i>Final Rendering</i> .....	64
4.3	Pembahasan .....	66
4.3.1	Uji Ahli Materi.....	67
4.3.2	Revisi Produk.....	68
4.3.3	Uji <i>Random Audiens</i> .....	69
BAB V PENUTUP.....		72
5.1	Kesimpulan.....	72
5.2	Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA .....		74
LAMPIRAN		

## DAFTAR TABEL

Table 2.1 Interval Pengkategorian Skor Kriteria Kualitatif.....	31
Table 3.1 Spesifikasi Perangkat Keras.....	34
Table 3.2 Spesifikasi Perangkat Lunak.....	35
Tabel 3.3 Tokoh.....	39
Tabel 3.4 <i>Storyboard</i> .....	41
Table 4.1 Daftar <i>Dubber</i> .....	47
Table 4.2 Skor Kuisisioner Uji Ahli Materi.....	67
Table 4.3 Skor Kuisisioner Uji <i>Random Audiens</i> .....	69
Table 4.4 Hasil Kuisisioner <i>Random Audiens</i> .....	70



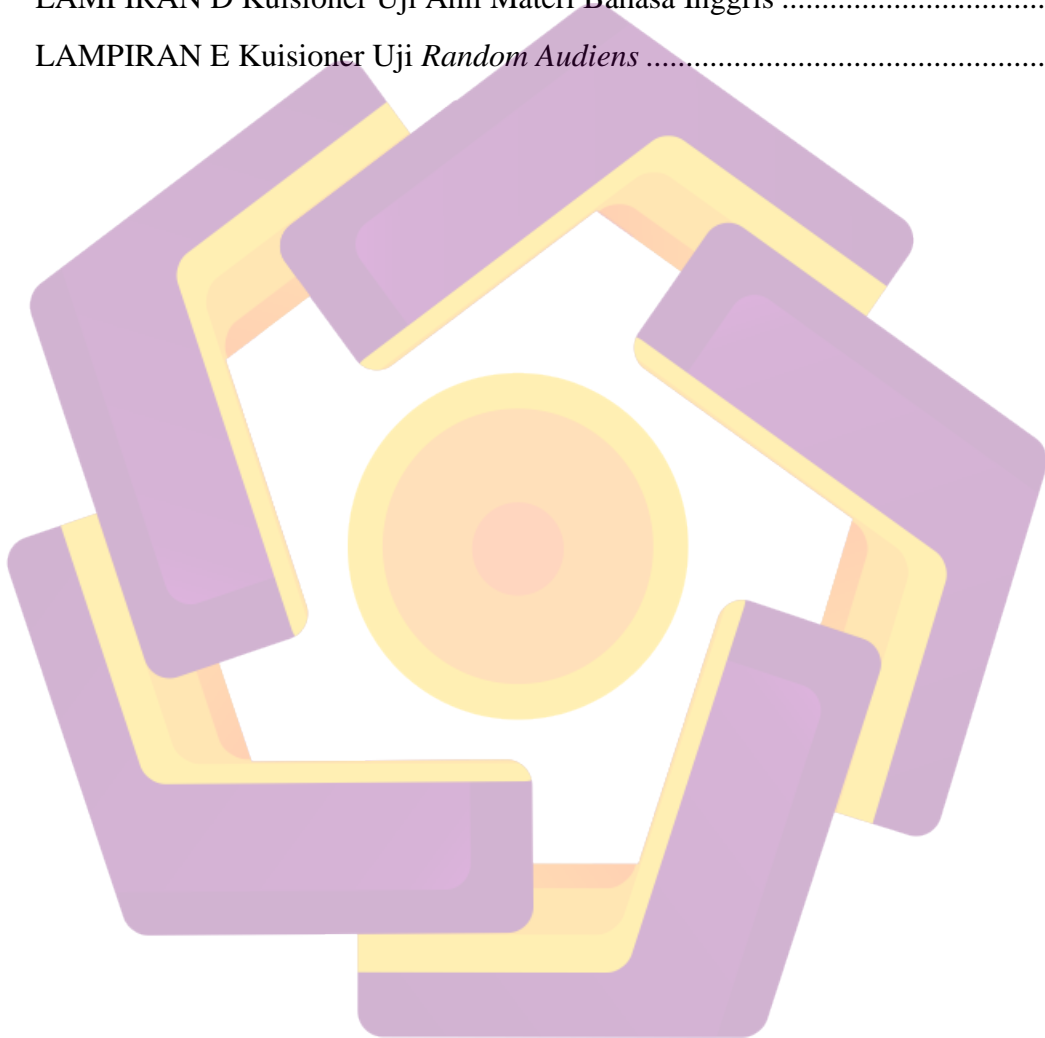
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh <i>Squash and Stretch</i> Pada Animasi Bola .....	15
Gambar 2.2 Contoh <i>Anticipation</i> .....	16
Gambar 2.3 Contoh <i>Staging</i> .....	16
Gambar 2.4 Contoh <i>Staight-Ahead Action and Pose to Pose</i> .....	17
Gambar 2.5 Contoh <i>Follow-Throught and Overlapping Action</i> .....	17
Gambar 2.6 Contoh <i>Slow In – Slow Out</i> .....	18
Gambar 2.7 Contoh <i>Arcs</i> .....	19
Gambar 2.8 Contoh <i>Secondary Action</i> .....	19
Gambar 2.9 Contoh <i>Timing</i> .....	20
Gambar 2.10 Contoh <i>Exaggeration</i> .....	21
Gambar 2.11 Contoh <i>Solid Drawing</i> .....	21
Gambar 2.12 Contoh <i>Appeal</i> .....	22
Gambar 2.13 Tampilan CorelDRAW Graphics Suite X7 .....	32
Gambar 2.14 Tampilan Adobe After Effects CS6 .....	33
Gambar 2.15 Tampilan Adobe Audition CS6 .....	33
Gambar 3.1 Naskah .....	38
Gambar 3.2 Budi .....	39
Gambar 3.3 John .....	39
Gambar 3.4 Merisa .....	40
Gambar 4.1 Pembuatan Objek 2D .....	43
Gambar 4.2 Hasil Pembuatan Objek .....	43
Gambar 4.3 Objek Berdasarkan Layer .....	44
Gambar 4.4 <i>Tool</i> Warna .....	45
Gambar 4.5 Hasil Pembuatan Objek 2D .....	45
Gambar 4.6 Aplikasi Perekam Suara .....	46
Gambar 4.7 Hasil Olah Audio .....	48
Gambar 4.8 <i>Audio Mastering</i> .....	49

Gambar 4.9 Bidang Kerja Baru.....	51
Gambar 4.10 <i>Import</i> Objek 2D .....	51
Gambar 4.11 Penerapan <i>Basic Animation</i> .....	52
Gambar 4.12 <i>Graph Editor</i> .....	53
Gambar 4.13 Penerapan <i>Masking Layer</i> .....	54
Gambar 4.14 Proses <i>Masking Layer</i> .....	54
Gambar 4.15 <i>Typewriter Effects</i> .....	55
Gambar 4.16 <i>Typewriter Effect Controls</i> .....	56
Gambar 4.17 <i>New Solid Layer</i> .....	56
Gambar 4.18 <i>Solid Layer</i> .....	57
Gambar 4.19 <i>Linear Wipe Effects</i> .....	57
Gambar 4.20 <i>Linear Wipe Effect Control</i> .....	58
Gambar 4.21 <i>Fractal Noise Control</i> .....	59
Gambar 4.22 <i>Fractal Noise Script</i> .....	59
Gambar 4.23 <i>Directional Blur Control</i> .....	59
Gambar 4.24 Penerapan <i>Effect Awan</i> .....	60
Gambar 4.25 Pemasangan <i>DuIK Plugin</i> .....	61
Gambar 4.26 Bidang Kerja <i>Final</i> .....	62
Gambar 4.27 <i>Import Full Scene</i> .....	63
Gambar 4.28 <i>Timeline</i> Sebelum <i>Editing</i> .....	63
Gambar 4.29 <i>Timeline</i> Setelah <i>Editing</i> .....	64
Gambar 4.30 Proses <i>Rendering</i> .....	65
Gambar 4.31 <i>Output Module Settings</i> .....	66

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Naskah.....	1
LAMPIRAN B <i>Storyboard</i> .....	6
LAMPIRAN C Surat Keterangan Validasi.....	22
LAMPIRAN D Kuisisioner Uji Ahli Materi Bahasa Inggris .....	23
LAMPIRAN E Kuisisioner Uji <i>Random Audiens</i> .....	25



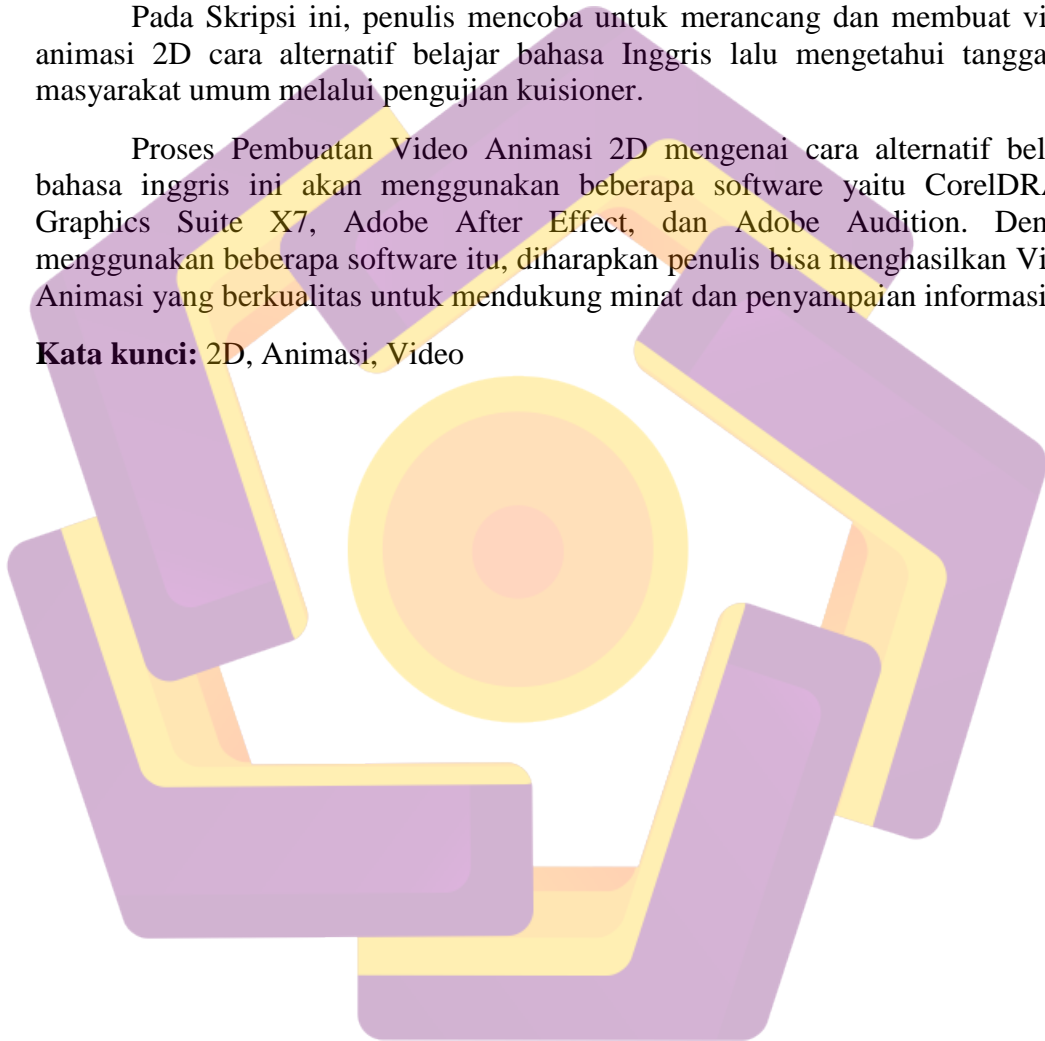
## INTISARI

Video ini dibuat dengan tujuan untuk memberikan gambaran informasi mengenai cara alternatif belajar bahasa Inggris dengan cara yang berbeda dan dirasa lebih menyenangkan dengan sebuah alur cerita di dalamnya sebagai pendahuluan materi inti. Konsep dari video ini menggunakan animasi 2D dengan teknik *motion graphic*.

Pada Skripsi ini, penulis mencoba untuk merancang dan membuat video animasi 2D cara alternatif belajar bahasa Inggris lalu mengetahui tanggapan masyarakat umum melalui pengujian kuisisioner.

Proses Pembuatan Video Animasi 2D mengenai cara alternatif belajar bahasa Inggris ini akan menggunakan beberapa software yaitu CorelDRAW Graphics Suite X7, Adobe After Effect, dan Adobe Audition. Dengan menggunakan beberapa software itu, diharapkan penulis bisa menghasilkan Video Animasi yang berkualitas untuk mendukung minat dan penyampaian informasi.

**Kata kunci:** 2D, Animasi, Video





## **ABSTRACT**

*This Video was made to give an information about an alternative way to learn English in different way and this way Will give more fun with role Story in it as the basic material. The concept of this video is using 2D animation with motion graphic technique.*

*In this thesis, the writer try to design and make the 2D animation video as the alternative way to learn English and then to know about people's opinion by questioner testing*

*The process of making 2D animation video about the alternative way to learn english is using some software such as CorelDRAW Graphics Suite X7, Adobe After Effect and Adobe Audition. By using these software, hopefully the writer can produce a qualified animation Video to support people's interest and delivery information*

**Keywords:** *2D, Animation, Video.*

