

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “THE  
SUCCESSMAN” DENGAN MENGGABUNGKAN TEKNIK  
ANIMASI MOTION GRAPHICS DAN SPESIAL EFEK**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Aries Paraditha**

**11.11.4900**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “THE  
SUCCESSMAN” DENGAN MENGGABUNGKAN TEKNIK  
ANIMASI MOTION GRAPHICS DAN SPESIAL EFEK**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Aries Paraditha**

**11.11.4900**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

## PERSETUJUAN

### SKRIPSI

#### PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “THE SUCCESSMAN” DENGAN MENGGABUNGGAN TEKNIK ANIMASI MOTION GRAPHICS DAN SPESIAL EFEK

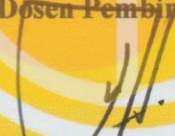
yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Aries Paraditha**

**11.11.4900**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 27 September 2014

Dosen Pembimbing,

  
**Mei P. Kurniawan, M.Kom**  
**NIK. 190302187**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “THE  
SUCCESSMAN” DENGAN MENGGABUNGAN TEKNIK  
ANIMASI MOTION GRAPHICS DAN SPESIAL EFEK**

yang disusun oleh

**Aries Paraditha**

**11.11.4900**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 17 April 2015

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Mei P Kurniawan, M.Kom**  
**NIK. 190302187**

**Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng**  
**NIK. 190302105**

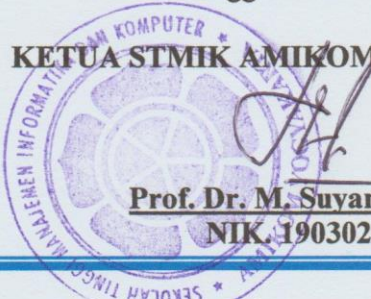
**Dhani Ariatmanto, M.Kom**  
**NIK. 190302197**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 13 Mei 2015

**KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**  
**NIK. 190302001**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan, 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, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis di acu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

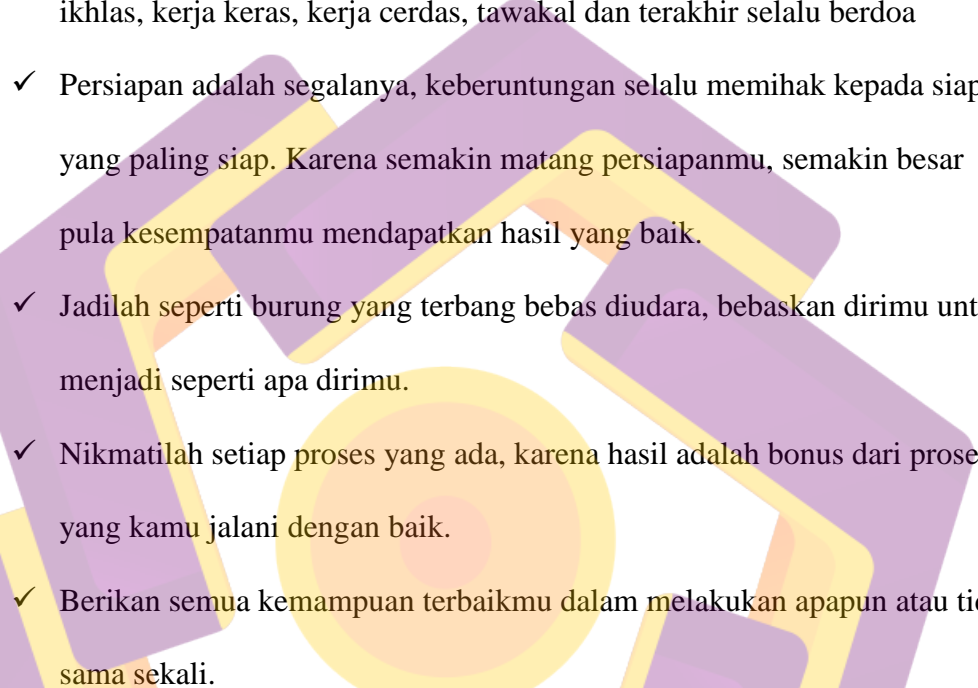
Yogyakarta, 12 Mei 2015



  
Aries Paraditha

11.11.4900

## MOTTO

- ✓ Jadilah pembeda diantara yang sama.
  - ✓ Dalam melakukan suatu kegiatan dimulai dari niat dalam hati yang tulus ikhlas, kerja keras, kerja cerdas, tawakal dan terakhir selalu berdoa
  - ✓ Persiapan adalah segalanya, keberuntungan selalu memihak kepada siapa yang paling siap. Karena semakin matang persiapanmu, semakin besar pula kesempatanmu mendapatkan hasil yang baik.
  - ✓ Jadilah seperti burung yang terbang bebas diudara, bebaskan dirimu untuk menjadi seperti apa dirimu.
  - ✓ Nikmatilah setiap proses yang ada, karena hasil adalah bonus dari proses yang kamu jalani dengan baik.
  - ✓ Berikan semua kemampuan terbaikmu dalam melakukan apapun atau tidak sama sekali.
- 

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji hanya milik Allah SWT, atas segala rahmat & karunia-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan maksimal.

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

- Ayah saya Selamat Darsono yang telah membimbing, memberi motivasi dorongan dan semangat serta memperjuangkan saya sampai saat ini sampai selesai kuliah dan Ibu saya Alm Siti Marwiyah yang telah tenang disana, skripsi ini saya persembahkan buat ibu.
- Kakak saya Andika Oktaviardi beserta istrinya yang selalu memberikan semangat, nasehat serta motivasi kepada saya.
- Kepada sahabat Saya Febri Ramdani, Laras Suryo Aji dan Dwi Rahayu Septyaningrum yang telah memberikan saya semangat, sharing, motivasi dan menemani dikala suka duka tawa dan canda saya.
- Kepada teman-teman S1-TI-04 angkatan 2011 yang telah berjuang bersama selama perkuliahan.

## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb.

Puji Syukur penulis panjatkan kepada ALLAH SWT yang senantiasa memberikan rahmat, hidayah, karunia dan kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini dengan judul Perancangan Dan Pembuatan Film Animasi 2d “The Successman” dengan Menggabungkan Teknik Animasi Motion Graphics dan Spesial Efek sebagai syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan Strata Satu (S1) Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta. Dalam Penulisan Laporan skripsi ini penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan, bimbingan dan motivasi selama proses penyusunan skripsi hingga selesai.
3. Bapak Sudarmawan, MT. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Segenap Dosen dan Karyawan STMIK Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalamannya.
5. Kepada kedua orang tua penulis yang telah membesarkan, mendidik, dan selalu memberikan dukungan serta doa untuk bekal dalam perjalanan



hidup penulis kelak.

6. Teman-teman angkatan 2011 khususnya kelas 11-S1-TI04 yang telah berjuang bersama.
7. Teman-teman saya di kontrakan the gareng yaitu Agung Widyantara, Ecih Septiana, Ika Rosyana, Antonius Nicky Kurniawan dan Riana yang selama ini sudah berbagi cerita tawa dan canda disetiap hari.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan, itu semua tidak lepas dari keterbatasan pengetahuan dan kemampuan dari penulis sendiri. Untuk itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun guna mencapai kesempurnaan yang selalu penulis harapkan sehingga dapat bermanfaat bagi penulis, serta pihak-pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 12 Mei 2015

Penulis

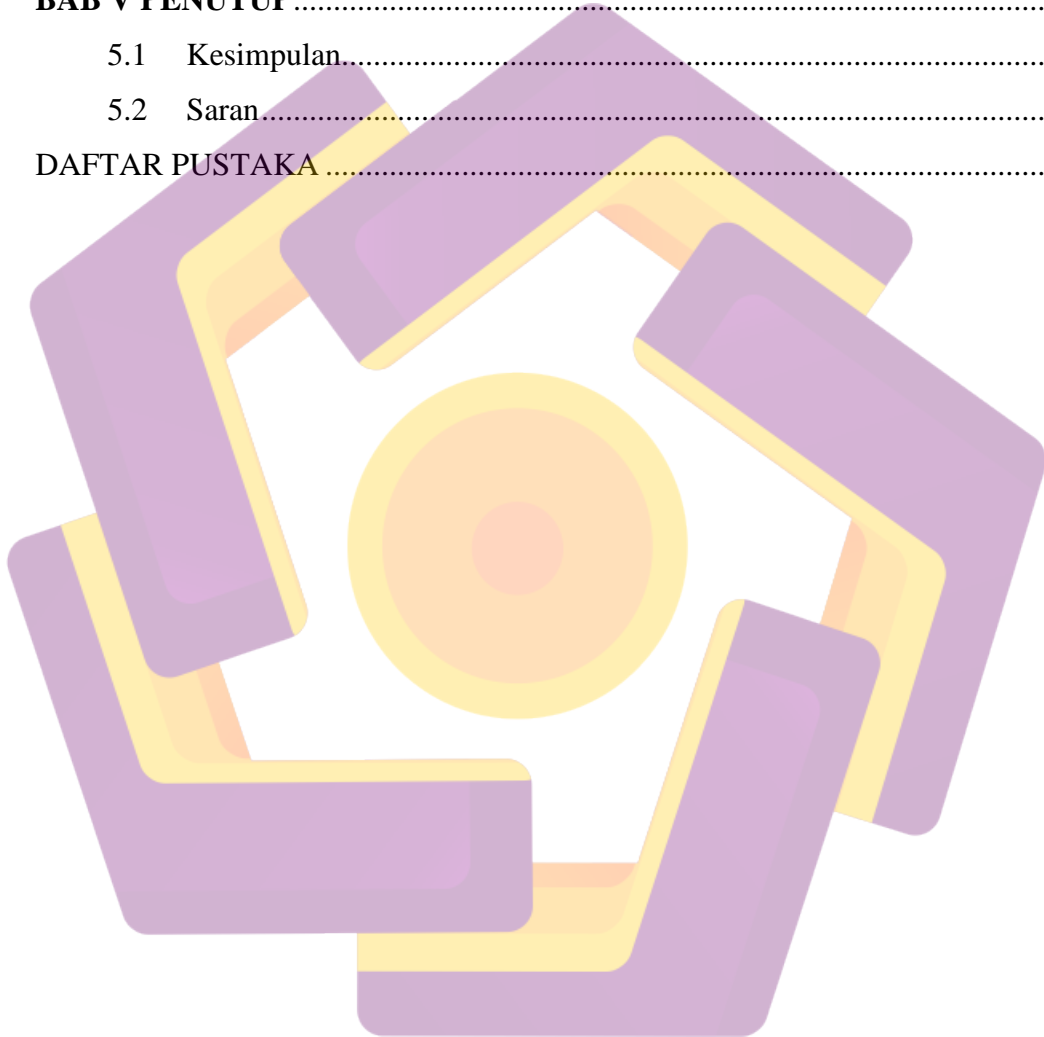
## DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	1
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian .....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>6</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	6
2.2 Multimedia .....	8
2.2.1 Pengertian Multimedia .....	8
2.2.2 Elemen Multimedia.....	9
2.2.2.1 Text .....	10
2.2.2.2 Image.....	10
2.2.2.3 Audio.....	10

2.2.2.4	Video .....	10
2.2.2.5	Animation.....	10
2.2.2.6	Virtual reality .....	11
2.3	Film .....	11
2.3.1	Pengertian Film .....	11
2.3.2	Jenis-jenis Film .....	11
2.3.2.1	Film Cerita .....	12
2.3.2.2	Film Non Cerita.....	12
2.3.2.3	Film Animasi.....	13
2.3.2.4	Film Experimental.....	13
2.4	Animasi .....	13
2.4.1	Pengertian Animasi .....	13
2.4.2	Prinsip-prinsip Animasi .....	14
2.4.3	Teknik Animasi .....	20
2.5	Tahap-Tahap Produksi Film Animasi .....	21
2.5.1	Pra Produksi .....	21
2.5.2	Tahap Produksi.....	24
2.5.3	Tahap Pasca Produksi .....	26
2.6	Motion Graphic .....	28
2.6.1	Sejarah Motion Graphic .....	28
2.6.2	Karakteristik Motion Graphic .....	29
2.7	Spesial Efek.....	30
2.7.1	Sejarah Spesial Efek .....	30
2.7.2	Teknik Spesial Efek.....	31
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>32</b>
3.1	Analisis.....	32
3.1.1	Analisis Kebutuhan Sistem .....	32
3.1.1.1	Kebutuhan Perangkat Lunak(Software).....	32
3.1.1.2	Kebutuhan Perangkat Keras(Hardware).....	32

3.2	Perancangan .....	33
3.2.1	Merancang Konsep.....	33
3.2.2	Merancang Isi .....	34
3.3	Pra Produksi .....	35
3.3.1	Tema Film .....	35
3.3.2	Logline.....	35
3.3.3	Sinopsis .....	36
3.3.4	Perancangan Karakter.....	39
3.3.5	Diagram Scene .....	46
3.3.6	Storyboard .....	47
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>57</b>
4.1	Implementasi .....	57
4.2	Skema Yang Digunakan Dalam Pembuatan Film.....	57
4.3	Produksi.....	58
4.3.1	Proses Produksi Motion Graphic.....	58
4.3.1.1	Pembuatan Karakter .....	58
4.3.1.2	Pembuatan Background.....	60
4.3.1.3	Animating .....	62
4.3.1.3.1	Animating Background .....	62
4.3.1.3.2	Animating Karakter .....	66
4.3.2	Spesial Efek.....	70
4.3.2.1	Efek Ledakan.....	70
4.3.2.2	Efek Hujan.....	72
4.3.2.3	Efek Petir .....	73
4.3.2.4	Efek Debu .....	74
4.3.2.5	Efek Cahaya.....	75
4.3.2.6	Efek Aura.....	76
4.3.2.7	Efek Bayangan Lari .....	77
4.3.3	Penggabungan Motion Graphics Dengan Spesial Efek.....	79
4.3.4	Proses Editing Sound .....	80
4.4	Pasca Produksi.....	80

4.4.1	Proses Editing dan Kompositing.....	81
4.4.2	Finishing.....	82
4.5	Penerapan Prinsip Animasi .....	84
4.6	Fungsi Penerapan Motion Graphics Dalam Animasi.....	88
4.7	Testing.....	88
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP</b> .....	<b>90</b>
5.1	Kesimpulan.....	90
5.2	Saran.....	90
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		<b>92</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 StoryBoard .....	47
----------------------------	----



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Karya animasi motion graphic pada KemenPU .....	7
Gambar 2.2	Karya animasi motion graphic pada iklan traveloka.com .....	7
Gambar 2.3	Karya animasi penggabungan motion graphic dan spesial efek .....	8
Gambar 2.4	Elemen Multimedia .....	9
Gambar 2.5	Squash dan Stretch .....	14
Gambar 2.6	Anticipation .....	15
Gambar 2.7	Staging .....	15
Gambar 2.8	Straight Ahead Action dan Pose-To-Pose .....	16
Gambar 2.9	Follow-Through and Overlapping Action .....	16
Gambar 2.10	Slow In–Slow Out .....	17
Gambar 2.11	Arcs .....	17
Gambar 2.12	Secondary action .....	18
Gambar 2.13	Timing .....	18
Gambar 2.14	Exaggeration .....	19
Gambar 2.15	Solid Drawing .....	19
Gambar 2.16	Appeal .....	20
Gambar 2.17	ide cerita .....	21
Gambar 2.18	Naskah Skenario .....	22
Gambar 2.19	Format Storyboard Tiga Kolom .....	23
Gambar 2.20	Casting pemain/ dubber .....	24
Gambar 2.21	Layout .....	24
Gambar 2.22	Key Motion .....	25
Gambar 2.23	In Between .....	25
Gambar 2.24	Background .....	26
Gambar 2.25	Coloring .....	26
Gambar 2.26	Compositing .....	27
Gambar 2.27	Editing .....	27
Gambar 2.28	Rendering .....	28
Gambar 3.1	Tahapan Proses Pra Produksi .....	35

Gambar 3.2	Sketsa Karakter Arya.....	40
Gambar 3.3	Sketsa Karakter Rani .....	41
Gambar 3.4	Sketsa Karakter Bos Doni .....	42
Gambar 3.5	Sketsa Karakter Bos Danu.....	43
Gambar 3.6	Sketsa Karakter Bos Jaka .....	45
Gambar 3.7	Sketsa Karakter Bos Reno.....	46
Gambar 3.8	Diagram Scene Film Aimasi The Successman.....	46
Gambar 4.1	Skema Pembuatan Film Animasi 2D “The Successman” .....	57
Gambar 4.2	Setting Adobe Illustrator CS5 pada pembuatan karakter .....	59
Gambar 4.3	Pembuatan karakter di Adobe Illustrator CS5.....	59
Gambar 4.4	Karakter yang telah jadi.....	60
Gambar 4.5	Setting Adobe Illustrator CS5 pada pembuatan Background.....	60
Gambar 4.6	Pembuatan Background di Adobe Illustrator CS5 .....	61
Gambar 4.7	Background yang sudah jadi .....	61
Gambar 4.8	Composition settings Adobe After Effect CS5 .....	62
Gambar 4.9	Import File Settings Adobe After Effect CS5 .....	63
Gambar 4.10	Pengaturan Position layer .....	63
Gambar 4.11	Pengaturan penggunaan plugin motion .....	64
Gambar 4.12	Render Settings.....	64
Gambar 4.13	Output Module Settings.....	65
Gambar 4.14	Quicktime Settings .....	65
Gambar 4.15	Hasil Rendering .....	66
Gambar 4.16	Import File karakter.....	66
Gambar 4.17	Penggunaan Puppet Pin Tool.....	67
Gambar 4.18	Penggunaan bones pada Duik Tool .....	68
Gambar 4.19	Penggunaan IK pada Duik Tool .....	69
Gambar 4.20	Penggunaan Position pada karakter.....	69
Gambar 4.21	Karakter dalam scene .....	70
Gambar 4.22	Import Footage ledakan pertama .....	71
Gambar 4.23	Efek ledakan pertama dan contoh penerapannya .....	71
Gambar 4.24	Import Footage ledakan kedua .....	72



Gambar 4.25	Efek ledakan kedua dan contoh penerapannya.....	72
Gambar 4.26	Efek hujan dan contoh penerapannya.....	73
Gambar 4.27	Pengaturan efek petir.....	73
Gambar 4.28	Efek Petir dan contoh penerapannya .....	74
Gambar 4.29	Import Footage Efek Debu .....	74
Gambar 4.30	Efek Debu dan contoh penerapannya .....	75
Gambar 4.31	Tampilan setting Optical Flare .....	75
Gambar 4.32	Efek Optical Flare dan contoh penerapannya.....	76
Gambar 4.33	Effect Controls pada efek aura .....	77
Gambar 4.34	Efek Aura dan contoh penerapannya.....	77
Gambar 4.35	Effect Controls pada efek bayangan lari .....	78
Gambar 4.36	Efek Bayangan lari dan contoh penerapannya .....	79
Gambar 4.37	Blending Mode .....	79
Gambar 4.38	Proses editing Audio.....	80
Gambar 4.39	Setting Project Adobe Premiere CS5 .....	81
Gambar 4.40	Semua bahan yang telah diimport .....	82
Gambar 4.41	Timeline Editing Adobe Premiere Pro CS5 .....	82
Gambar 4.42	Tampilan Open File Adobe Premiere Pro CS5 .....	83
Gambar 4.43	Export Setting Adobe Premiere Pro CS5 .....	83
Gambar 4.44	Hasil Render .....	84
Gambar 4.45	Penerapan Prinsip Anticipation .....	84
Gambar 4.46	Penerapan Prinsip Staging.....	85
Gambar 4.47	Penerapan Prinsip Straight Ahead Action dan Pose-To-Pose .....	85
Gambar 4.48	Penerapan Prinsip Follow-Through and Overlapping Action .....	86
Gambar 4.49	Penerapan Prinsip Secondary action .....	86
Gambar 4.50	Penerapan Prinsip Slow In–Slow Out .....	87
Gambar 4.51	Penerapan Prinsip Arcs.....	87
Gambar 4.52	Penerapan Prinsip Timing .....	87
Gambar 4.53	Penerapan Prinsip Exaggeration.....	88
Gambar 4.57	Tampilan Viewer dan Like pada Youtube.....	89
Gambar 4.37	Tampilan komentar pada Youtube .....	89

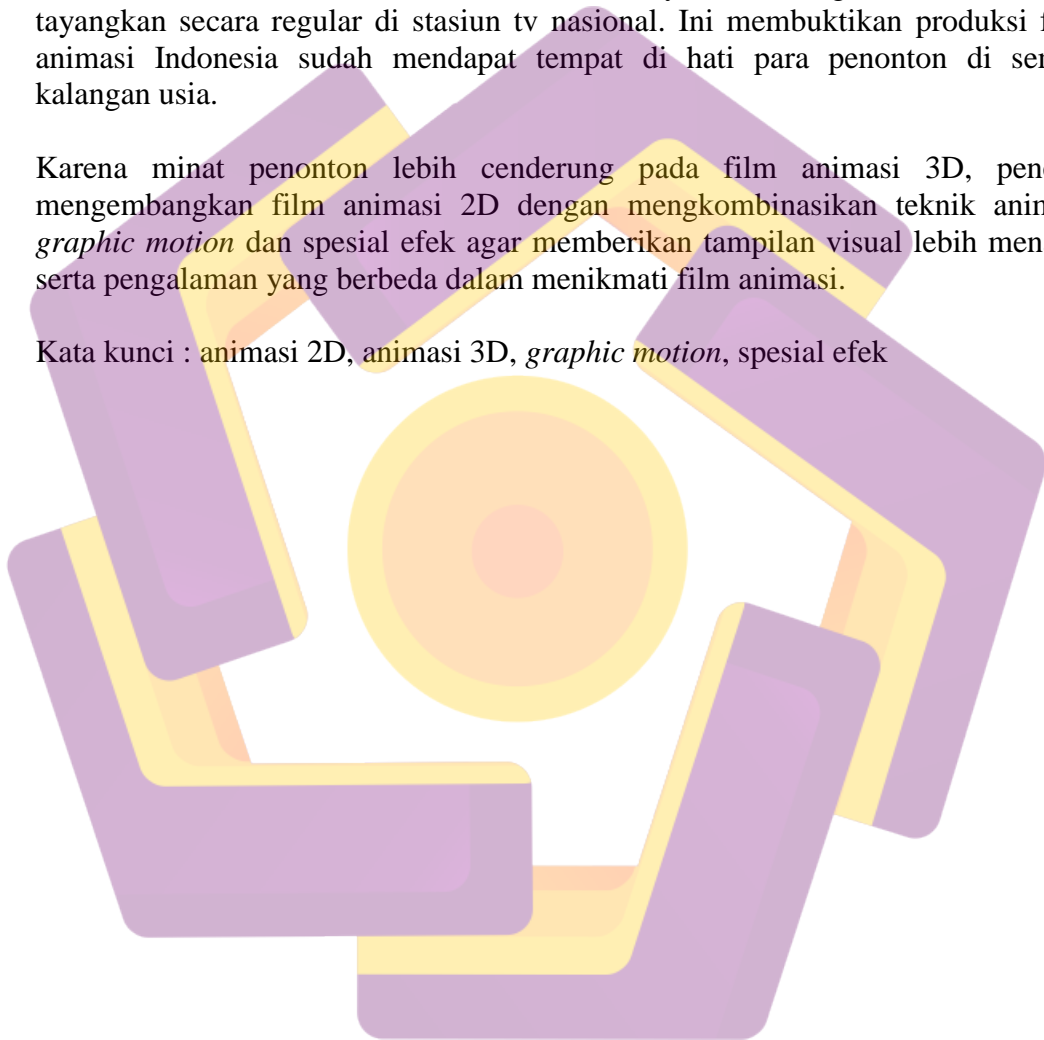
## INTISARI

Pada era modern ini industri film khususnya film animasi terus meningkat baik film animasi 2D maupun animasi 3D. Semakin banyak film-film animasi baru yang bermunculan dengan menawarkan tampilan grafis yang menawan serta ceritanya yang menarik.

Di Indonesia sendiri saat ini film animasi karya anak bangsa sudah mulai di tayangkan secara regular di stasiun tv nasional. Ini membuktikan produksi film animasi Indonesia sudah mendapat tempat di hati para penonton di semua kalangan usia.

Karena minat penonton lebih cenderung pada film animasi 3D, peneliti mengembangkan film animasi 2D dengan mengkombinasikan teknik animasi *graphic motion* dan spesial efek agar memberikan tampilan visual lebih menarik serta pengalaman yang berbeda dalam menikmati film animasi.

Kata kunci : animasi 2D, animasi 3D, *graphic motion*, spesial efek



## **ABSTRACT**

*In this modern era of the film industry, especially animated films continue to increase both 2D animated film and 3D animation. The more recent animated films that have sprung up to offer a graphical display a charming and interesting story.*

*In Indonesia alone this time 3D animation film work of the nation has begun to regularly aired on national TV station. This proves the production of animated films Indonesia now has a place in the hearts of audiences of all ages.*

*Because the audience is more likely to interest on the 3D animated film, researchers developed a 2D animated film by combining motion graphic animation techniques and special effects in order to provide a more attractive visual appearance and different experience to enjoy the animated film.*

*Keywords: 2D animation, 3D animation, motion graphics, special effects.*

