

**IMPLEMENTASI ANIMASI 2D DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC
SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENDIDIKAN KARAKTER DAN
KEWARGANEGARAAN PADA BENERAN INDONESIA**

SKRIPSI



disusun oleh
Ferro El Kahfi
17.82.0094

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

**IMPLEMENTASI ANIMASI 2D DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC
SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENDIDIKAN KARAKTER DAN
KEWARGANEGARAAN PADA BENERAN INDONESIA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Ferro El Kahfi

17.82.0094

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

IMPLEMENTASI ANIMASI 2D DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENDIDIKAN KARAKTER DAN KEWARGANEGARAAN PADA BENERAN INDONESIA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ferro El Kahfi

17.82.0094

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 28 Juni 2021

Dosen Pembimbing,


Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom

NIK. 190302390

PENGESAHAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI ANIMASI 2D DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC
SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENDIDIKAN KARAKTER DAN
KEWARGANEGARAAN PADA BENERAN INDONESIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ferro El Kahfi

17.82.0094

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Juli 2021
Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302427

Theopilus Bayu Sasongko, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302375

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

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

PERNYATAAN

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.

Jakarta,



Ferro El Kahfi
NIM. 17.82.0094

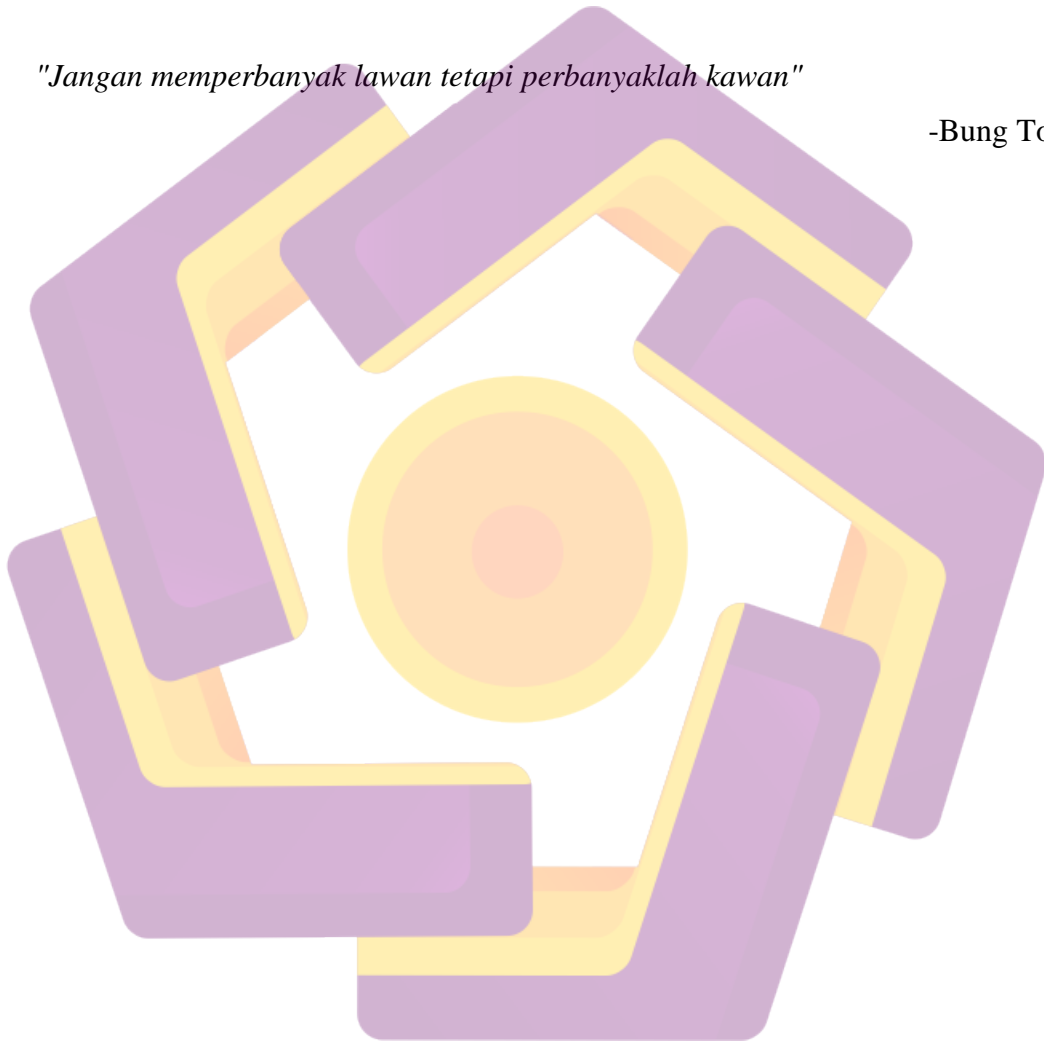
MOTTO

"Janganlah kamu kuatir akan hari besok, karena hari besok mempunyai kesusahannya sendiri. Kesusahan sehari cukuplah untuk sehari"

(Matius 6:34)

"Jangan memperbanyak lawan tetapi perbanyaklah kawan"

-Bung Tomo



PERSEMBAHAN

Puji Syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam mengerjakan skripsi ini sehingga dapat diselesaikan dengan baik. Dengan ini saya persembahkan skripsi ini kepada semua pihak yang turut mendukung dari awal memasuki bangku perkuliahan hingga mampu menyelesaikan studi untuk meraih gelar sarjana yaitu:

1. Kakak saya dan kakak ipar saya, yang membiayai, mendukung, mendoakan.
2. Mama saya dan abang saya yang juga mendukung dan mendoakan saya
3. Alumni Amikom yang telah memberikan saran, mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini
4. Teman SMP saya yang telah membantu saya dalam menyebarkan kuesioner penelitian
5. Mama kandung saya dan kakak kandung saya semoga penyelesaian studi srata 1 ini bisa membanggakan mereka
6. Teman – teman IKNA yang juga ikut mmbantu, menyebarkan kuesioner dan mensupport saya
7. Teman – teman seangkatan saya yang telah membantu untuk saling mengingatkan mengerjakan skripsi
8. Alumni Amikom yang juga memandu saya dalam penyusunan skripsi saya dan juga dukungan yang diberikan sebelum sidang

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yesus Kristus atas penyertaan dan kasih karunia-Nya, penulis diberi kesempatan untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul ” IMPLEMENTASI ANIMASI 2D DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENDIDIKAN KARAKTER DAN KEWARGANEGARAAN PADA BENERAN INDONESIA” dengan baik dan tepat waktu. Penulisan skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam jenjang perkuliahan Strata 1 Universitas Amikom Yogyakarta.

Dengan selesainya skripsi ini, penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. , selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta,S.Kom.,M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer dan Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku Ketua Program Studi S1 Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan waktunya.
4. Dosen Penguji, Bapak Agus Purwanto, M.Kom, Bapak Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom, dan Bapak Theopilus Bayu Sasongko, S.Kom, M.Eng yang telah menguji dan memberi masukan juga kritikan sehingga saya dapat memperbaiki skripsi ini.
5. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak

membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan dan juga memiliki keterbatasan, oleh karena itu penulis selalu membuka diri untuk saran dan kritik yang membangun dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penyusun sendiri pada khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya, semoga bermanfaat. Terima kasih.

Jakarta, 4 Agustus 2021



Ferro El Kahfi

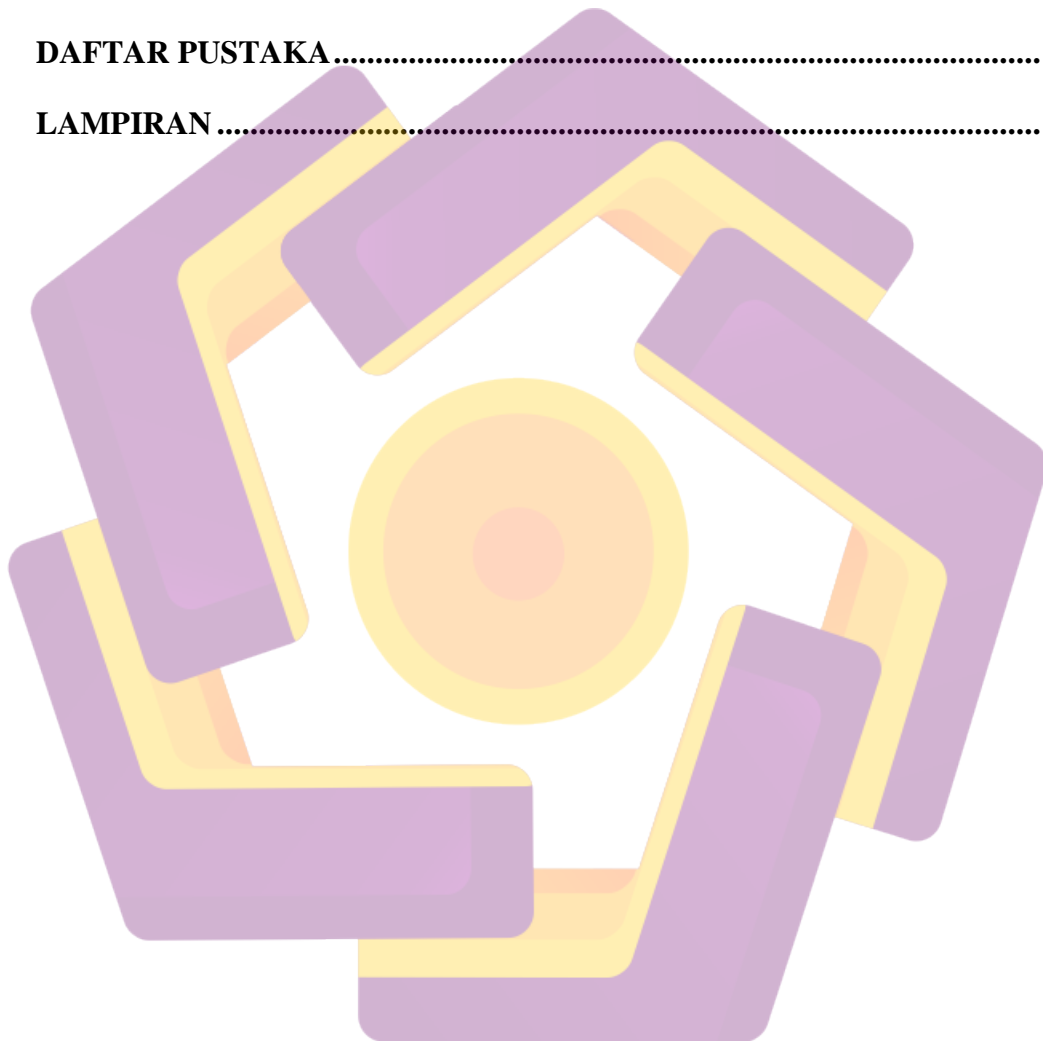
DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN	III
MOTTO	V
PERSEMBAHAN	VI
KATA PENGANTAR	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
DAFTAR ISI	IX
DAFTAR TABEL	XIII
DAFTAR GAMBAR	XIV
ABSTRACT	XVII
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	2
1.3 BATASAN MASALAH	2
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN	3
1.5.1 <i>Bagi Beneran Indonesia</i>	3
1.5.2 <i>Bagi Penulis</i>	3
1.5.3 <i>Bagi Pembaca</i>	3
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	6
2.2 DASAR TEORI 1.....	11
2.2.1 <i>Definisi Multimedia</i>	11

2.2.2	<i>Animasi</i>	11
2.2.3	<i>Animasi 2D</i>	12
2.2.4	<i>Animasi 3D</i>	12
2.3	MOTION GRAPHIC	12
2.3.1	<i>Pengertian Motion Graphic</i>	12
2.3.2	<i>Karakteristik Motion Graphic</i>	13
2.4	TAHAPAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D	14
2.5	KEBUTUHAN DASAR PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D	18
2.5.1	<i>Komputer</i>	19
2.6	KEBUTUHAN SUMBER DAYA MANUSIA.....	19
2.6.1	<i>Sutradara</i>	19
2.6.2	<i>Produser</i>	20
2.6.3	<i>Scriptwriter</i>	20
2.6.4	<i>Storyboard Artist</i>	21
2.6.5	<i>Animator</i>	21
2.6.6	<i>Background Artist</i>	21
2.6.7	<i>Coloring Artist</i>	22
2.6.8	<i>Compositor</i>	22
2.6.9	<i>Editor</i>	22
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN	23
3.1	GAMBARAN UMUM	23
3.2	METODE PENELITIAN	25
3.2.1	<i>Lokasi Penelitian</i>	25
3.2.2	<i>Jenis Penelitian</i>	25
3.2.3	<i>Metode Pengumpulan Data</i>	25
3.2.4	<i>Metode Wawancara</i>	26
3.2.5	<i>Metode Angket</i>	26
3.2.6	<i>Referensi</i>	27
3.2.7	<i>Ide atau Konsep Cerita</i>	29
3.2.8	<i>Tahapan Konsep Pembuatan</i>	29

3.3	ANALISIS KEBUTUHAN	29
3.3.1	<i>Analisis Kebutuhan Fungsional</i>	30
3.3.2	<i>Analisis Kebutuhan Non Fungsional</i>	31
3.3.3	<i>Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)</i>	31
3.3.4	<i>Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)</i>	32
3.3.5	<i>Analisis Kebutuhan Brainware</i>	33
3.4	RANCANGAN ASPEK PRODUKSI	34
3.4.1	<i>Perencanaan Aspek Teknis pada Produksi</i>	34
3.4.2	<i>Perencanaan Aspek Kreatif pada Produksi</i>	35
3.5	RANCANGAN PRA PRODUKSI	36
3.5.1	<i>Ide</i>	37
3.5.2	<i>Tema</i>	37
3.5.3	<i>Logliine</i>	37
3.5.4	<i>Sinopsis</i>	37
3.5.5	<i>Diagram Scene</i>	39
3.5.6	<i>Background</i>	40
3.5.7	<i>Naskah/Screenplay</i>	41
3.5.8	<i>Storyboard</i>	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		53
4.1	TAHAPAN PRODUKSI	53
4.1.1	<i>Pembuatan Karakter</i>	53
4.1.2	<i>Pembuatan Background</i>	55
4.1.3	<i>Pembuatan Asset</i>	56
4.2	PASCA PRODUKSI.....	57
4.2.1	<i>Pembuatan Motion Graphic</i>	58
4.2.2	<i>Pengujian Terhadap Storyboard</i>	78
4.2.3	<i>Editing</i>	86
4.2.4	<i>Rendering</i>	87
4.3	IMPLEMENTASI.....	88
4.3.1	<i>Evaluasi</i>	88

4.3.2	<i>Pengujian</i>	88
4.3.3	<i>Wawancara</i>	97
BAB V PENUTUP		99
5.1	KESIMPULAN	99
5.2	SARAN.....	101
DAFTAR PUSTAKA		102
LAMPIRAN		104



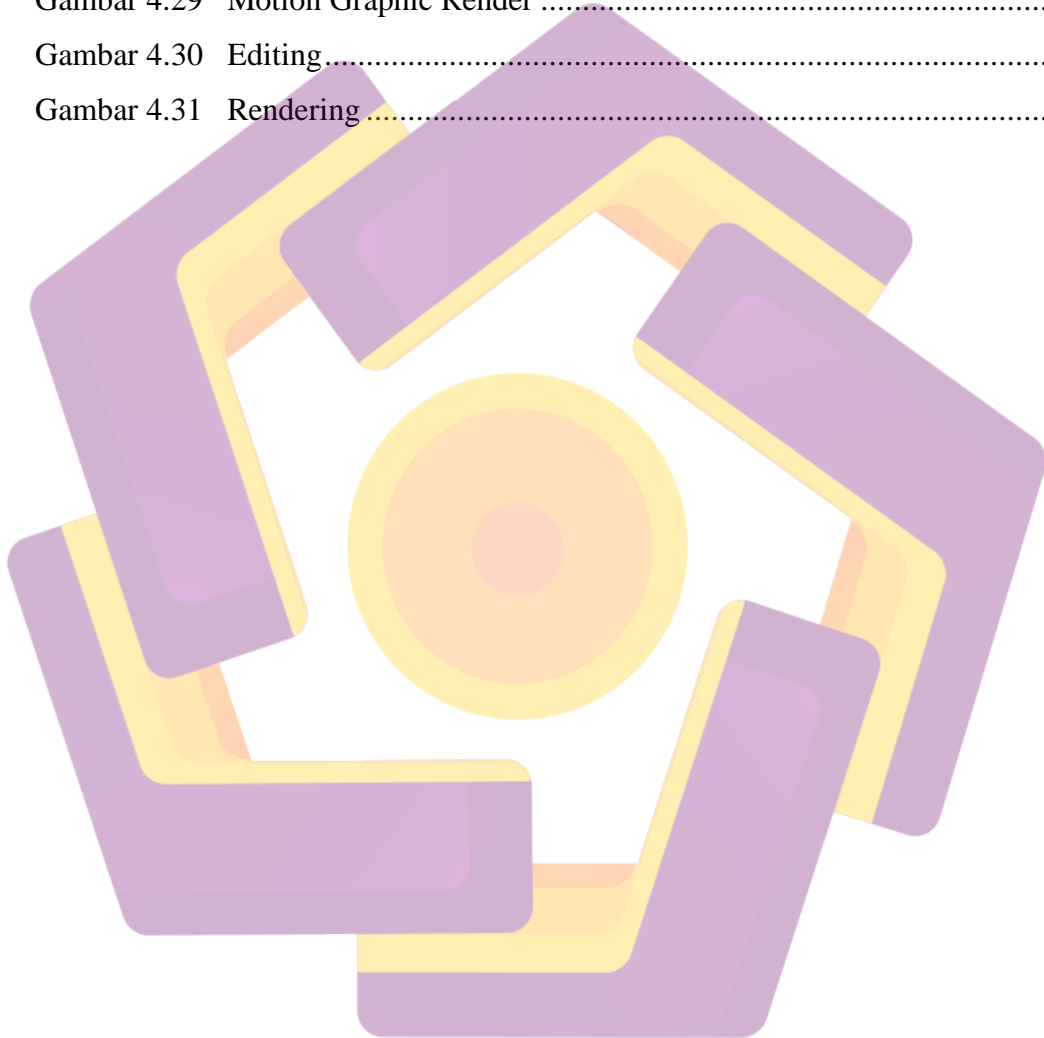
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Keaslian Penelitian	7
Tabel 3.3	Storyboard.....	44
Tabel 4.1	Pengujian Terhadap Storyboard.....	77
Tabel 4.2	Kuesioner untuk Penilaian Aspek Tampilan Animasi.....	87
Tabel 4.3	Interval Uji Aspek Tampilan.....	88
Tabel 4.4	Hasil Uji Aspek Tampilan.....	89
Tabel 4.5	Kuesioner Untuk Penilaian Aspek Cerita	91
Tabel 4.6	Interval Uji Aspek Cerita	93
Tabel 4.7	Hasil Uji Aspek Cerita.....	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Alur Penelitian.....	24
Gambar 3.2	Cuplikan Video Animasi MUDIK.....	26
Gambar 3.3	Diagram Scene.....	38
Gambar 3.4	Background Gedung Sekolah.....	38
Gambar 4.1	Pen Tool.....	52
Gambar 4.2	Karakter Utama	52
Gambar 4.3	Tools	52
Gambar 4.4	Pembuatan Karakter pada Adobe Illustrator CC2020	53
Gambar 4.5	Pembuatan Background Kelas pada Adobe Illustrator CC2020 ..	54
Gambar 4.6	Pembuatan Asset pada Adobe Illustrator CC 2020	55
Gambar 4.7	Compositing setting pada Adobe After Effect CC 2019	56
Gambar 4.8	Pembukaan Film Animasi pada Adobe After Effect CC 2019	57
Gambar 4.9	Motion Graphic Ervin Berjalan Melewati Seniorannya	58
Gambar 4.10	Motion Graphic Suasana Sekolah.....	59
Gambar 4.11	Motion Graphic di dalam Kelas	60
Gambar 4.12	Motion Graphic di dalam Kelas Pengenalan Murid Baru.....	61
Gambar 4.13	Motion Graphic Jam Berputar dan Transisi ke Scene	62
Gambar 4.14	Motion Graphic Jam Makan Siang.....	63
Gambar 4.15	Motion Graphic Berjalan Sendiri di Kantin.....	64
Gambar 4.16	Motion Graphic Ervin Duduk dan Ditemani oleh Galang	65
Gambar 4.17	Motion Graphic Ervin dan Galang Menjadi Teman	66
Gambar 4.18	Motion Graphic Guru Memberitahukan akan Ada.....	67
Gambar 4.19	Animasi Teks pada Adobe Premiere Pro CC 2019r	67
Gambar 4.20	Motion Graphic Zoom Out Saat Kompetisi Memasak	68
Gambar 4.21	Motion Graphic Zoom In ke Kelompok Pertama.....	69
Gambar 4.22	Motion Graphic Guru Mencicipi Hidangan Pertama.....	70

Gambar 4.23	Motion Graphic Mencicipi Hidangan Kedua.....	70
Gambar 4.24	Motion Graphic Mencicipi Hidangan Ketiga.....	71
Gambar 4.25	Motion Graphic Saat Ervin dan Galang Menang dalam	72
Gambar 4.26	Motion Graphic Memperlihatkan Ervin	73
Gambar 4.28	Motion Graphic Zoom in Bingkai Foto Murid.....	75
Gambar 4.29	Motion Graphic Render	76
Gambar 4.30	Editing.....	84
Gambar 4.31	Rendering	85



INTISARI

Animasi merupakan salah satu media yang dekat dengan masyarakat karena penyampain pesan yang mudah diterima. Pembuatan karakter Animasi 2D menggunakan Adobe Illustrator kemudian dianimasikan dengan teknik Motion Graphic menggunakan Adobe After Effect dan pengeditan pada Adobe Premiere.

Animasi ini bercerita tentang seorang siswa yang bernama Ervin sekolah di tempat dimana semua siswa berjenis alat tulis sedangkan Ervin sendiri, sehingga Ervin dikucilkan oleh teman – temanya satu sekolah dari situlah dimulai permasalahan utama dan bagaimana Ervin akhirnya diterima dengan teman – tamannya di sekolah itu.

Proses pembuatan animasi ini dilakukan secara individual dengan beberapa tahapan dari pra produksi, produksi hingga pasca produksi. proses pra produksi dan produksi meliputi pengembangan ide cerita, naskah, design karakter, storyboard dan diberi sentuhan akhir yaitu proses pengeditan.

Kata Kunci : animasi, motion graphic, Diversity.

ABSTRACT

Animation is one of the media that is close to the community because it delivers messages that are easily accepted. Making 2D animation characters using Adobe Illustrator then animated with Motion Graphic techniques using Adobe After Effects and editing in Adobe Premiere

This animation tells the story of a student named Ervin who goes to school in a place where all the students stationary while Ervin himself is a Umbrella, so Ervin is ostracized by his friends from whole students, that's where the main problem begins and how Ervin is finally accepted by his friends at the school.

The process of making this animation is done individually with several stages from pre-production, production to post-production. The pre-production and production processes include the development of story ideas, scripts, character designs, storyboards and the final touch, namely the editing process.

Keywords: animation, motion graphic, Diversity