

**PEMBUATAN ANIMASI 2D “ISTANA LITERASI 1” DENGAN
TEKNIK *MOTION GRAPHICS* SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Teknologi Informasi



disusun oleh

ALFATA RIZQI MULYA

18.82.0343

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

**PEMBUATAN ANIMASI 2D “ISTANA LITERASI 1” DENGAN
TEKNIK *MOTION GRAPHICS* SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Teknologi Informasi



disusun oleh

ALFATA RIZQI MULYA

18.82.0343

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN ANIMASI 2D “ISTANA LITERASI 1” DENGAN
TEKNIK *MOTION GRAPHICS* SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

yang disusun dan diajukan oleh

Alfata Rizqi Mulya

18.82.0343

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 7 Februari 2023

Dosen Pembimbing,


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

NIK. 190302427

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN ANIMASI 2D “ISTANA LITERASI 1” DENGAN
TEKNIK *MOTION GRAPHICS* SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

yang disusun dan diajukan oleh

Alfata Rizqi Mulya
18.82.0343

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Februari 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Haryoko, S.Kom. M.Cs
NIK. 190302286



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



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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 Februari 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Alfata Rizqi Mulya

NIM : 18.82.0343

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBUATAN ANIMASI 2D "ISTANA LITERASI I" DENGAN TEKNIK *MOTION GRAPHICS* SEBAGAI MEDIA PROMOSI

Dosen Pembimbing : Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian **SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 27 Februari 2023

Yang Menyatakan,



METERAI
TEMPEL
10000
078AKX163844165

Alfata Rizqi Mulya
18.82.0343

PERSEMBAHAN

Pertama-tama saya ucapkan Puji dan Syukur kepada Allah SWT. yang telah memberikan kelancaran dan kemudahan untuk saya menyelesaikan penelitian ini. Terima kasih saya ucapkan kepada pihak yang terlibat atas dukungan dan bantuannya saya dapat menyelesaikan penelitian ini. Penelitian ini saya persembahkan kepada :

1. Allah SWT. yang telah memberikan Kesehatan rohani dan jasmani untuk saya menyelesaikan penelitian ini.
2. Kedua orang tua yang senantiasa sabar dan selalu memberikan dukungan untuk saya. Kakak dan adik yang senantiasa mendukung saya.
3. Bapak Dhimas Adi Satria, M.Kom selaku dosen pembimbing, senantiasa memberikan bimbingan dan arahan untuk saya menyelesaikan penelitian ini.
4. Keluarga besar PT Sebangku Jaya Abadi yang telah memberikan saya kesempatan mengikuti magang serta memberikan izin untuk saya menggunakan salah satu projek magang sebagai objek penelitian ini.
5. Para pengajar dan dosen yang telah memberikan ilmu serta pembelajaran selama saya mengikuti perkuliahan di Universitas Amikom Yogyakarta.
6. Universitas Amikom Yogyakarta yang telah menerima saya sebagai mahasiswa.
7. Teman-teman sekalian yang telah memberikan dukungan.

KATA PENGANTAR

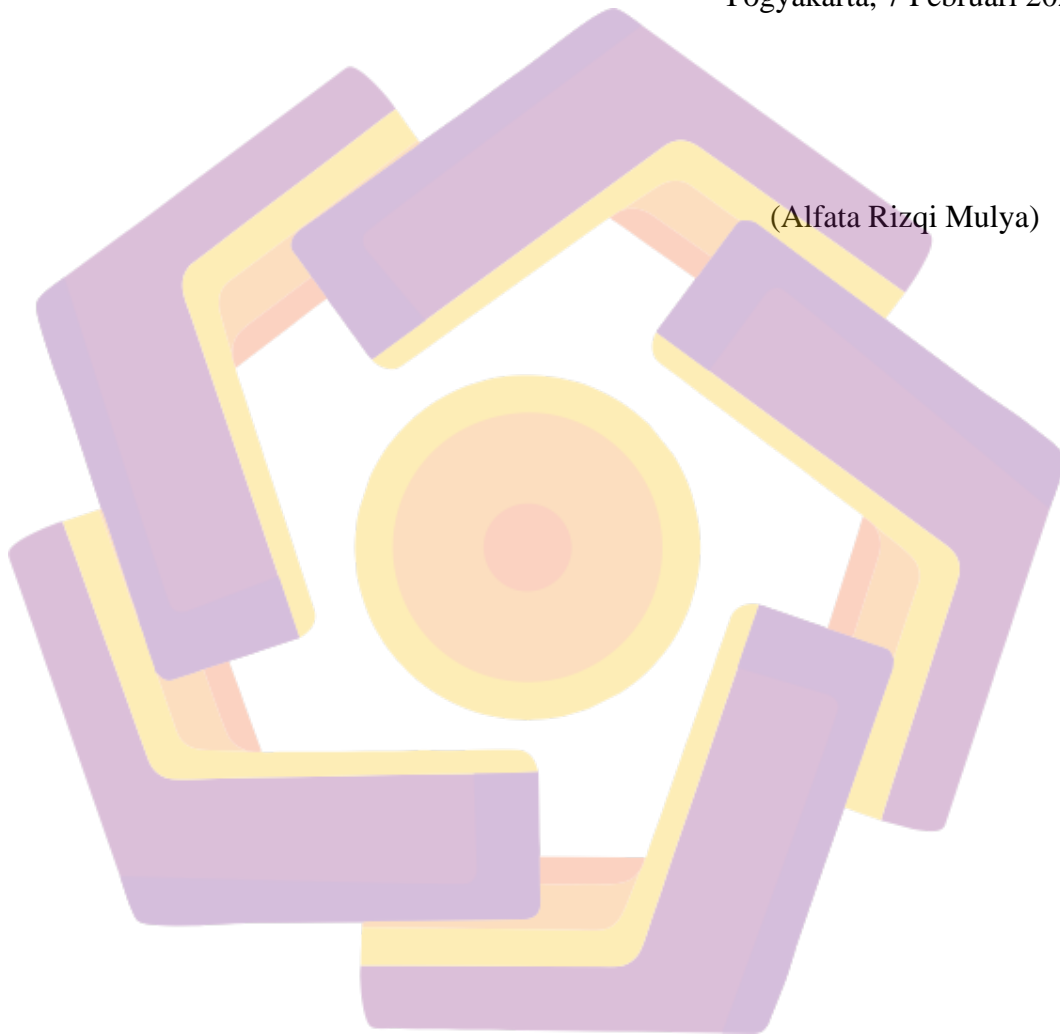
Puji dan Syukur kepada Allah SWT. yang telah memberikan rahmat serta ridho sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pembuatan Animasi 2d “Istana Literasi 1” dengan Teknik *Motion graphics* Sebagai Media Promosi” sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang Strata 1 Universitas Amikom Yogyakarta. Terelesaiannya skripsi ini, sebagai penulis ingin mengucapkan terima kasih atas dukungannya kepada :

1. Allah SWT. yang telah memberikan Kesehatan rohani dan jasmani untuk peneliti menyelesaikan penelitian ini.
2. Kedua orang tua yang senantiasa sabar dan selalu memberikan dukungan serta kakak dan adik yang senantiasa mendukung.
3. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. , selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Bapak Dhimas Adi Satria, M.Kom., selaku dosen pembimbing, senantiasa memberikan bimbingan dan arahan untuk saya menyelesaikan penelitian ini.
6. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
7. Keluarga besar PT Sebangku Jaya Abadi yang telah memberikan izin untuk peneliti menggunakan salah satu projek sebagai objek penelitian ini.
8. Para pengajar dan dosen yang telah memberikan ilmu serta pembelajaran selama peneliti mengikuti perkuliahan di Universitas Amikom Yogyakarta.
9. Universitas Amikom Yogyakarta yang telah menerima peneliti sebagai mahasiswa.
10. Teman-teman sekalian yang telah memberikan dukungan.

Terselesainya skripsi ini tentu tidak luput dari kelemahan dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pihak terkait agar skripsi ini menjadi lebih baik dan bermanfaat bagi pihak yang membaca.

Yogyakarta, 7 Februari 2023

(Alfata Rizqi Mulya)

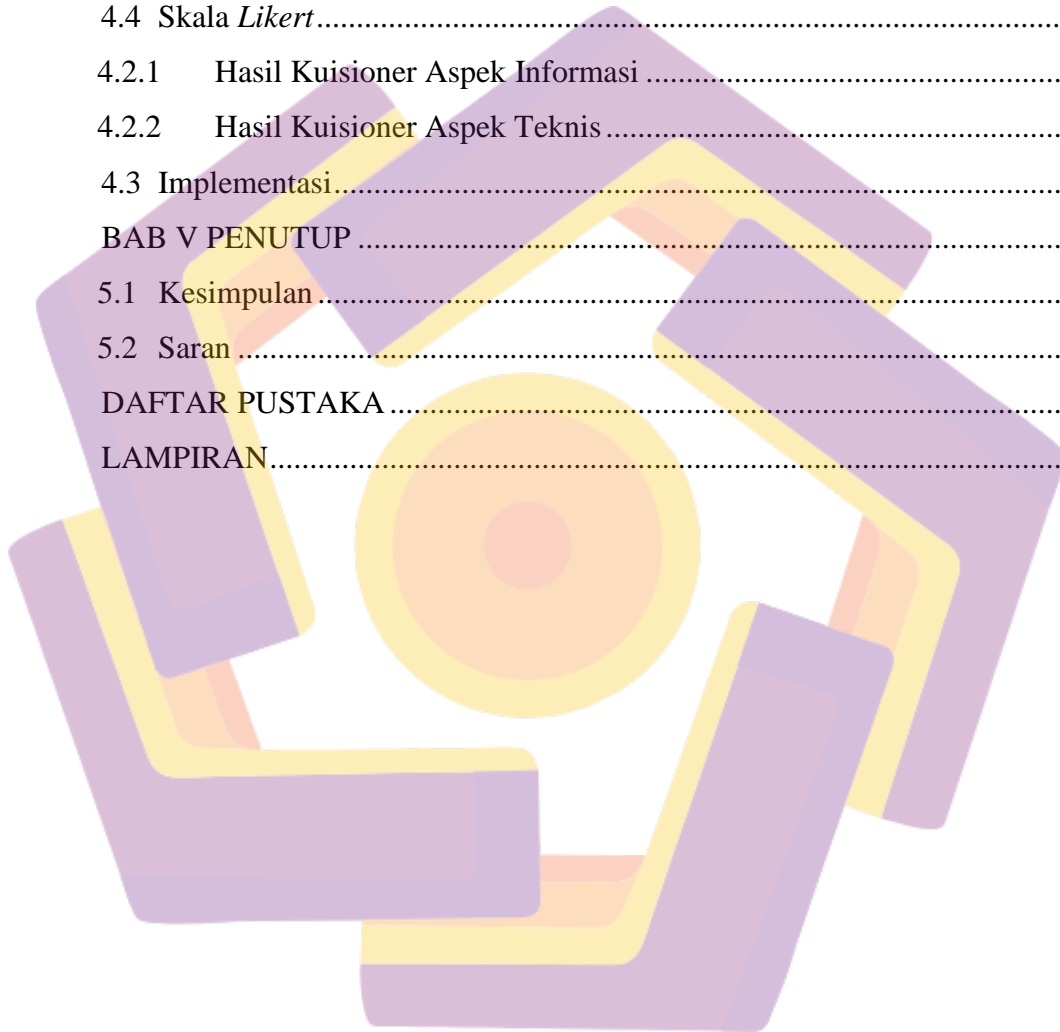


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Studi Literatur	6
2.2 Dasar Teori	8
2.2.1. Multimedia	8
2.2.2. Pengertian Animasi	8
2.2.3. Prinsip Animasi	8
2.2.4. Jenis-jenis Animasi	13
2.2.5. Perancangan Animasi <i>Motion graphic</i>	16

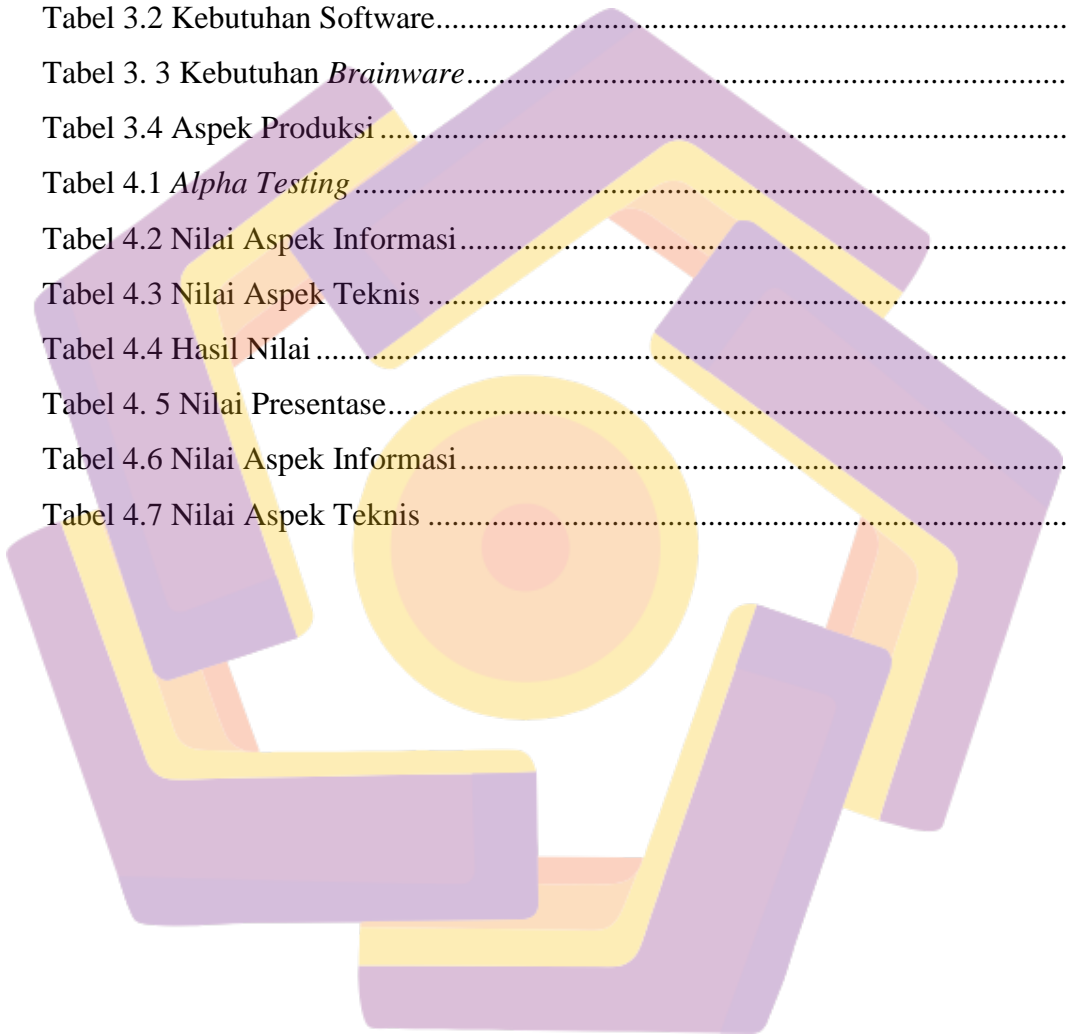
2.2.6.	Jenis-Jenis <i>Motion graphic</i>	18
2.2.7.	Jenis-Jenis Iklan	19
2.2.8.	Proses Produksi.....	19
2.2.9.	<i>Software</i>	22
2.2.10.	Evaluasi <i>Alpha</i> dan <i>Beta Testing</i>	24
2.2.11.	Skala <i>Likert</i>	24
BAB III METODE PENELITIAN		26
3.1	Objek Penelitian.....	26
3.1.1.	Profil PT Sebangku Jaya Abadi.....	26
3.1.2.	Logo PT Sebangku Jaya Abadi.....	26
3.1.3.	Kantor PT Sebangku Jaya Abadi.....	26
3.1.4.	Permasalahan PT Sebangku Jaya Abadi.....	27
3.1.5.	Istana Literasi.....	27
3.1.6.	Logo Istana Literasi	28
3.2	Alur Penelitian.....	28
3.3	Pengumpulan Data.....	29
3.1.1	Wawancara	29
3.1.2	Observasi	29
3.4	Analisis Kebutuhan.....	31
3.4.1.	Kebutuhan Fungsional	31
3.4.2.	Kebutuhan Non Fungsional	32
3.5	Pra Produksi.....	33
3.5.1.	Konsep	33
3.5.2.	Naskah	33
3.5.3.	<i>Storyboard</i>	35
3.6	Analisis Aspek Produksi.....	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		42
4.1	Produksi	42
4.1.1.	Perancangan Aset.....	42
4.1.2	Perancangan Animasi	52
4.2	Pasca Produksi	63

4.2.1	<i>Compositing</i>	63
4.2.2	<i>Editing</i>	63
4.2.3	<i>Rendering</i>	64
4.3	Evaluasi.....	65
4.3.1.	<i>Alpha Testing</i>	65
4.3.2.	<i>Beta Testing</i>	68
4.3.3	Prinsip Animasi	70
4.4	Skala <i>Likert</i>	71
4.2.1	Hasil Kuisisioner Aspek Informasi	72
4.2.2	Hasil Kuisisioner Aspek Teknis	73
4.3	Implementasi.....	74
BAB V PENUTUP		75
5.1	Kesimpulan.....	75
5.2	Saran	75
DAFTAR PUSTAKA		77
LAMPIRAN.....		79



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan Penelitian.....	7
Tabel 2.2 Presentase Jumlah Skor	25
Tabel 3.1 Kebutuhan <i>Hardware</i>	32
Tabel 3.2 Kebutuhan Software.....	32
Tabel 3. 3 Kebutuhan <i>Brainware</i>	33
Tabel 3.4 Aspek Produksi	39
Tabel 4.1 <i>Alpha Testing</i>	66
Tabel 4.2 Nilai Aspek Informasi.....	68
Tabel 4.3 Nilai Aspek Teknis	69
Tabel 4.4 Hasil Nilai	71
Tabel 4. 5 Nilai Presentase.....	71
Tabel 4.6 Nilai Aspek Informasi.....	72
Tabel 4.7 Nilai Aspek Teknis	73



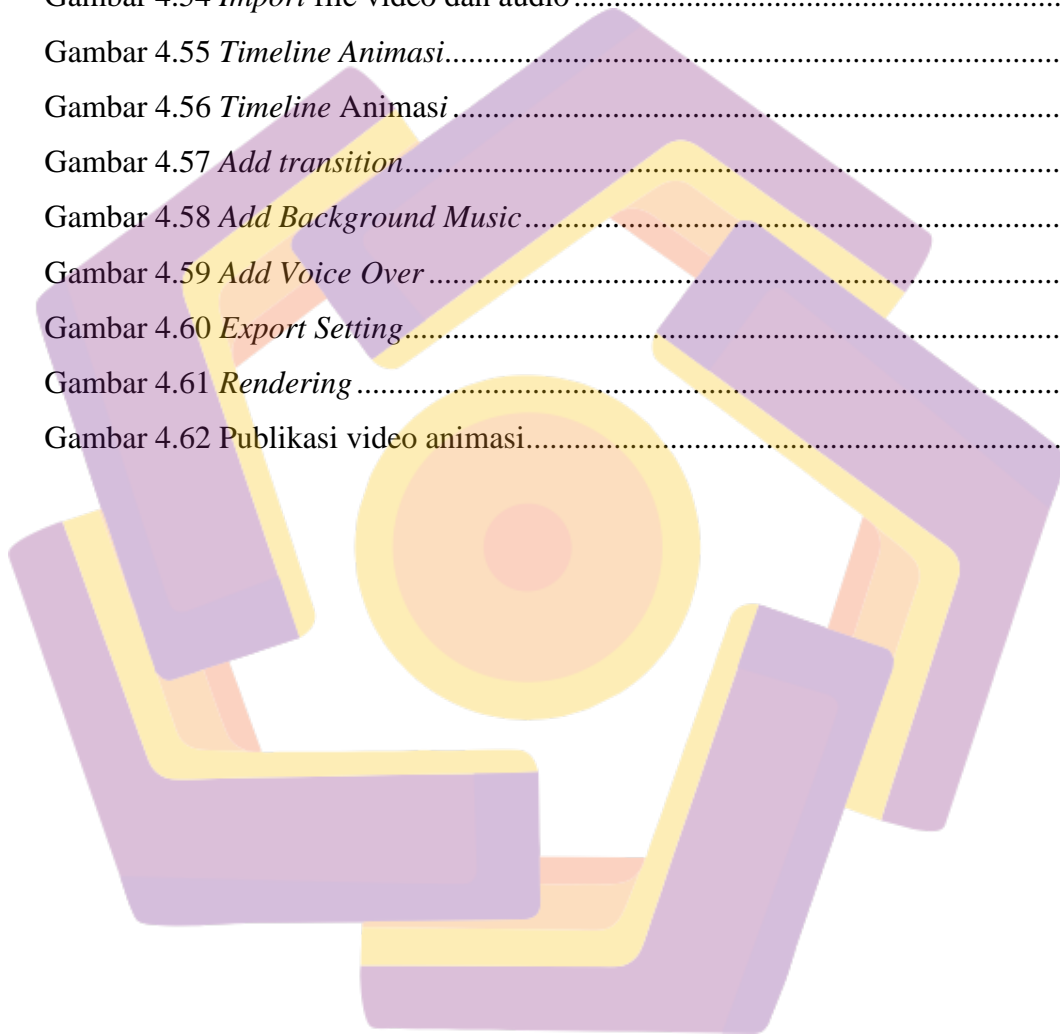
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Anticipation</i>	8
Gambar 2.2 <i>Arcs</i>	9
Gambar 2.3 <i>Appeal</i>	9
Gambar 2.4 <i>Exaggeration</i>	10
Gambar 2.5 <i>Follow Trough and Overlapping Action</i>	10
Gambar 2.6 <i>Secondary Action</i>	11
Gambar 2.7 <i>Slow In and Out</i>	11
Gambar 2.8 <i>Solid Drawing</i>	11
Gambar 2.9 <i>Squash and Stretch</i>	12
Gambar 2.10 <i>Staging</i>	12
Gambar 2.11 <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	13
Gambar 2.12 <i>Timing and Motion</i>	13
Gambar 2.13 <i>Animasi 2D</i>	14
Gambar 2.14 <i>Animasi 3D</i>	14
Gambar 2.15 <i>Animasi Tradisional</i>	15
Gambar 2.16 <i>Stop Motion</i>	15
Gambar 2.17 <i>Motion graphic</i>	16
Gambar 2.18 <i>Keyframe</i>	16
Gambar 2.19 <i>Timing</i>	17
Gambar 2.20 <i>Effect Panel</i>	17
Gambar 2.21 <i>Transition Panel</i>	18
Gambar 2.22 <i>Storyboard</i>	20
Gambar 2.23 <i>Aset</i>	20
Gambar 2.24 <i>Voice Over</i>	21
Gambar 2.25 <i>ClipStudio Paint</i>	22
Gambar 2.26 <i>Adobe Illustrator CC 2017</i>	23
Gambar 2.27 <i>Adobe After Effect CC 2017</i>	23
Gambar 2.28 <i>Adobe Premier Pro CC 2017</i>	24
Gambar 3.1 <i>Logo PT Sebangku Jaya Abadi</i>	26
Gambar 3.2 <i>Kantor PT Sebangku Jaya Abadi</i>	27

Gambar 3.3 Logo Istana Literasi.....	28
Gambar 3.4 Alur Penelitian	29
Gambar 3.5 Website Sebangku	30
Gambar 3.6 <i>Instagram</i> PT Sebangku Jaya Abadi	30
Gambar 3.7 <i>Animasi Motion graphic “Onboarding Video for Scribekick Motion graphic with Characters”</i>	31
Gambar 3.8 Naskah Sekenario.....	34
Gambar 3.9 Naskah Sekenario.....	34
Gambar 3.10 Naskah Sekenario.....	35
Gambar 3.11 Naskah Sekenario.....	35
Gambar 3.12 <i>Storyboard</i>	36
Gambar 3.13 <i>Storyboard</i>	37
Gambar 3.14 <i>Storyboard</i>	38
Gambar 3.15 <i>Storyboard</i>	38
Gambar 4.1 Jendela Kerja.....	42
Gambar 4.2 Perancangan Kepala menggunakan <i>Rectangle Tool</i>	43
Gambar 4.3 Perancangan wajah menggunakan <i>Pen Tool</i>	43
Gambar 4.4 Perancangan rambut dan leher menggunakan <i>Pen Tool</i>	44
Gambar 4.5 Perancangan badan dan baju menggunakan <i>Pen Tool</i>	44
Gambar 4.6 Perancangan tangan menggunakan <i>Pen Tool</i>	45
Gambar 4.7 Perancangan kaki menggunakan <i>Pen Tool</i>	45
Gambar 4.8 Perancangan bayangan menggunakan <i>Rectangle Tool</i>	46
Gambar 4.9 Hasil akhir Perancangan aset karakter	46
Gambar 4.10 Jendela kerja.....	47
Gambar 4.11 Referensi	47
Gambar 4.12 <i>Opacity layer</i>	48
Gambar 4.13 Perancangan Latar menggunakan <i>Rectangle Tool</i>	48
Gambar 4.14 Perancangan televisi dan lemari menggunakan <i>Rectangle Tool</i>	48
Gambar 4.15 Perancangan rak buku menggunakan <i>Rectangle Tool</i>	49
Gambar 4.16 Perancangan lukisan menggunakan <i>Pen Tool</i>	49
Gambar 4.17 Perancangan lemari menggunakan <i>Pen Tool</i>	50

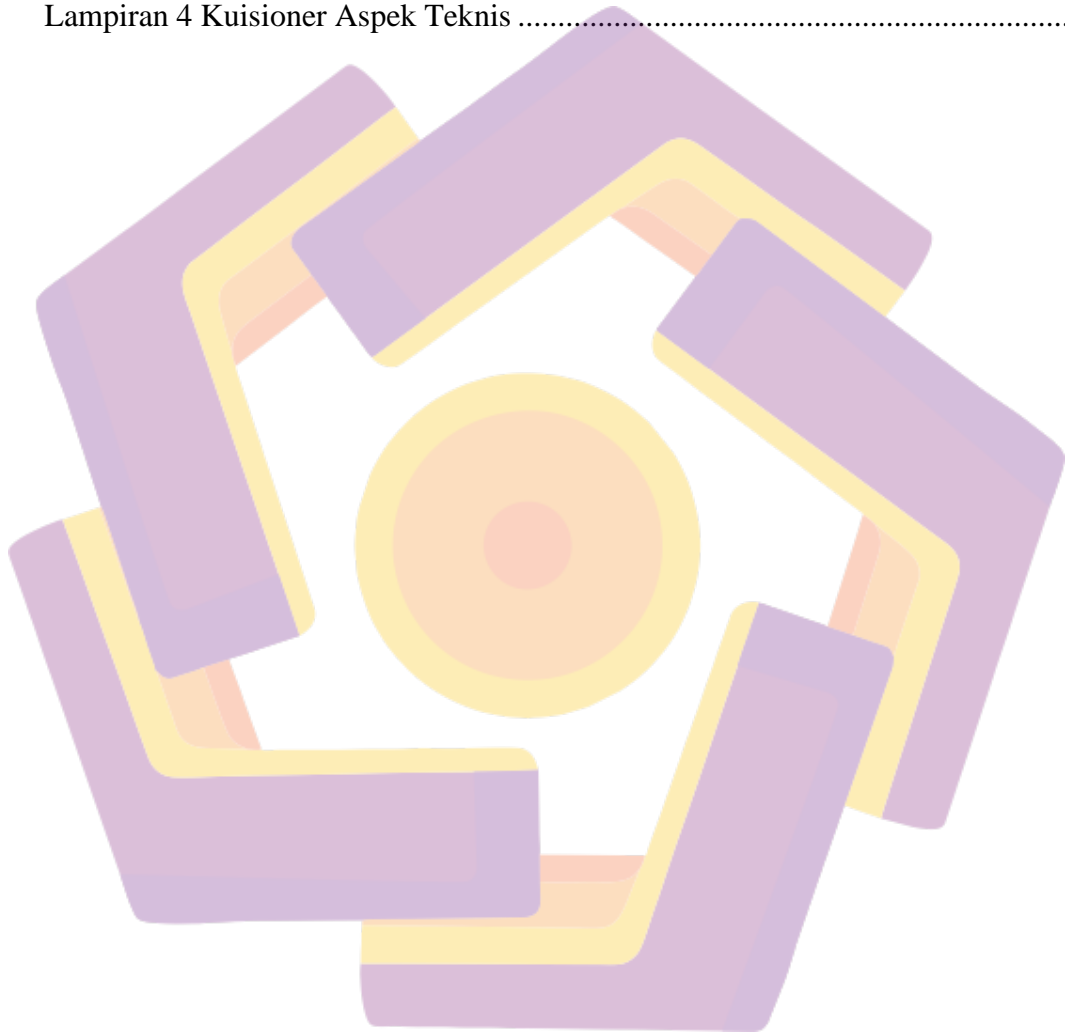
Gambar 4.18 Perancangan jam dinding menggunakan <i>Rectangle Tool</i>	50
Gambar 4.19 Hasil akhir perancangan <i>Background</i>	51
Gambar 4.20 <i>Background</i>	51
Gambar 4.21 <i>New Composition</i>	52
Gambar 4.22 Import File AI	53
Gambar 4.23 Select <i>layer</i> objek(tangan kanan)	53
Gambar 4.24 <i>Puppet pin tool</i>	53
Gambar 4.25 Titik sendi.....	54
Gambar 4.26 Pengaktifan <i>Puppet Pin</i>	54
Gambar 4.27 Mengatur animasi menggunakan <i>Puppet pin</i>	55
Gambar 4.28 <i>New Composition</i>	55
Gambar 4.29 <i>New Text</i>	56
Gambar 4.30 <i>Font</i> dan ukuran text	56
Gambar 4.31 <i>Animate</i>	56
Gambar 4.32 <i>Animator Property</i>	57
Gambar 4.33 <i>Animator</i>	57
Gambar 4.34 <i>Range Selector</i>	57
Gambar 4.35 <i>Keyframe Graph</i>	57
Gambar 4.36 <i>Animate</i>	58
Gambar 4.37 <i>Tracking Amount</i>	58
Gambar 4.38 <i>Keyframe Graph</i>	58
Gambar 4.39 <i>Pen Tool</i>	58
Gambar 4.40 <i>Shape Layer</i>	59
Gambar 4.41 <i>Line Cap</i>	59
Gambar 4.42 <i>Shape Layer Content</i>	59
Gambar 4.43 <i>Trim Path</i>	59
Gambar 4.44 <i>Trim Path</i>	60
Gambar 4.45 <i>Shape Layer Position</i>	60
Gambar 4.46 <i>Mask</i>	60
Gambar 4.47 <i>Trim Path</i>	60
Gambar 4.48 <i>Time Reverse Keyframes</i>	61

Gambar 4.49 <i>New Composition</i>	61
Gambar 4.50 <i>Import file</i>	62
Gambar 4. 51 <i>Layer select</i>	62
Gambar 4.52 <i>Effects</i>	62
Gambar 4.53 <i>Wave Warp</i>	62
Gambar 4.54 <i>Import file video dan audio</i>	63
Gambar 4.55 <i>Timeline Animasi</i>	63
Gambar 4.56 <i>Timeline Animasi</i>	64
Gambar 4.57 <i>Add transition</i>	64
Gambar 4.58 <i>Add Background Music</i>	64
Gambar 4.59 <i>Add Voice Over</i>	64
Gambar 4.60 <i>Export Setting</i>	65
Gambar 4.61 <i>Rendering</i>	65
Gambar 4.62 <i>Publikasi video animasi</i>	74



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian	79
Lampiran 2 Surat Balasan Penelitian	80
Lampiran 3 Kuisisioner Aspek Informasi.....	81
Lampiran 4 Kuisisioner Aspek Teknis	84



INTISARI

Di era yang semakin berkembang kita dituntut untuk mengikuti perkembangan di era tersebut termasuk perkembangan multimedia animasi 2D. Banyak Teknik baru dikembangkan menghadirkan inofasi baru untuk dikreasikan. Pemanfaatan video animasi juga berkembang, sekarang animasi digunakan berbagai macam media seperti, hiburan, promosi, dan pendidikan.

Untuk penelitian pembuatan animasi 2D “Istana Literasi 1” menggunakan teknik *motion graphic*. Animasi ini dibuat sebagai media promosi dan pendidikan. Pembuatan animasi telah melalui tiga proses dilakukan, diawali dengan pra produksi, dilanjutkan ketahap produksi, dan diakhiri dengan pasca produksi. Adapun alat digunakan membuat animasi yaitu laptop dan *pen tablet*. Dan juga didukung 5 *software*, yaitu *Celtx*, *Clip Studio Paint*, *Adobe Illustrator*, *Adobe After Effects*, dan *Adobe Premier Pro*.

Hasil dari penelitian ini berupa video animasi 2D dengan total durasi 1 menit 14 detik, animasi tersebut bercerita tentang seorang Ibu yang mengetahui sang anak kesusahan untuk mengikuti pembelajaran disekolah. Sang Ibu mencoba mencari solusi untuk mengatasi masalah yang ada. Setelah mengikuti sebuah komunitas *parenting* disanalah sang Ibu mendapatkan solusi, dengan usulan dari Ibu-ibu lainnya untuk mengikutkan si anak kesebuah *playground* bernama “Istana Literasi”. Apa itu Istana Literasi? Istana Literasi sebuah *playground* dan *workshop* yang menggunakan metode *Project Based Learning* dan juga dilengkapi dengan *12st Century Skills* untuk meningkatkan kemampuan anak. Penjelasan dari istana literasi menjadi penutup cerita.

Kata kunci: animasi, 2d, tipografi, *motion graphics*, istana literasi.

ABSTRACT

In an era that is increasingly developing, we are led to follow developments in that era, including the development of 2D animation multimedia. Many new Techniques are developed bringing new innovations to be created. The use of animated video is also growing, now animation is used in various media such as entertainment, promotion, and education.

For research on making 2D animation " Literacy Palace 1" using techniques motion graphics. This animation was created as a media for promotion and education. Making animation has gone through three processes carried out, starting with pre-production, proceeding to the production stage, and ending with post-production. The tools used to create animation are laptops and pen tablets. And it is also supported by 5 software, namely Celtx, Clip Studio Paint, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe After Effects, and Adobe Premier Pro.

The results of this study are in the form of a 2D animated video with a total duration of 1 minute 14 seconds, the animation tells the story of a mother who knows that her child is having a hard time participating in learning at school. The mother tried to find a solution to overcome the existing problem. After joining a parenting , the mother found a solution, with suggestions from other mothers to take her child to a playground called the Literacy Palace. What is Literacy Palace? Literacy Palace is a playground and workshop that uses the Project Based Learning and is also equipped with 12th Century Skills to improve children's abilities. The explanation from the Literate Palace concludes the story.

Keyword: *animation, 2d, typography, motion graphics, literacy palace.*