

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MOTION COMIC  
"MALLIQUE ZERO"**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Ahmad Noor Taufiq**

**18.21.1206**

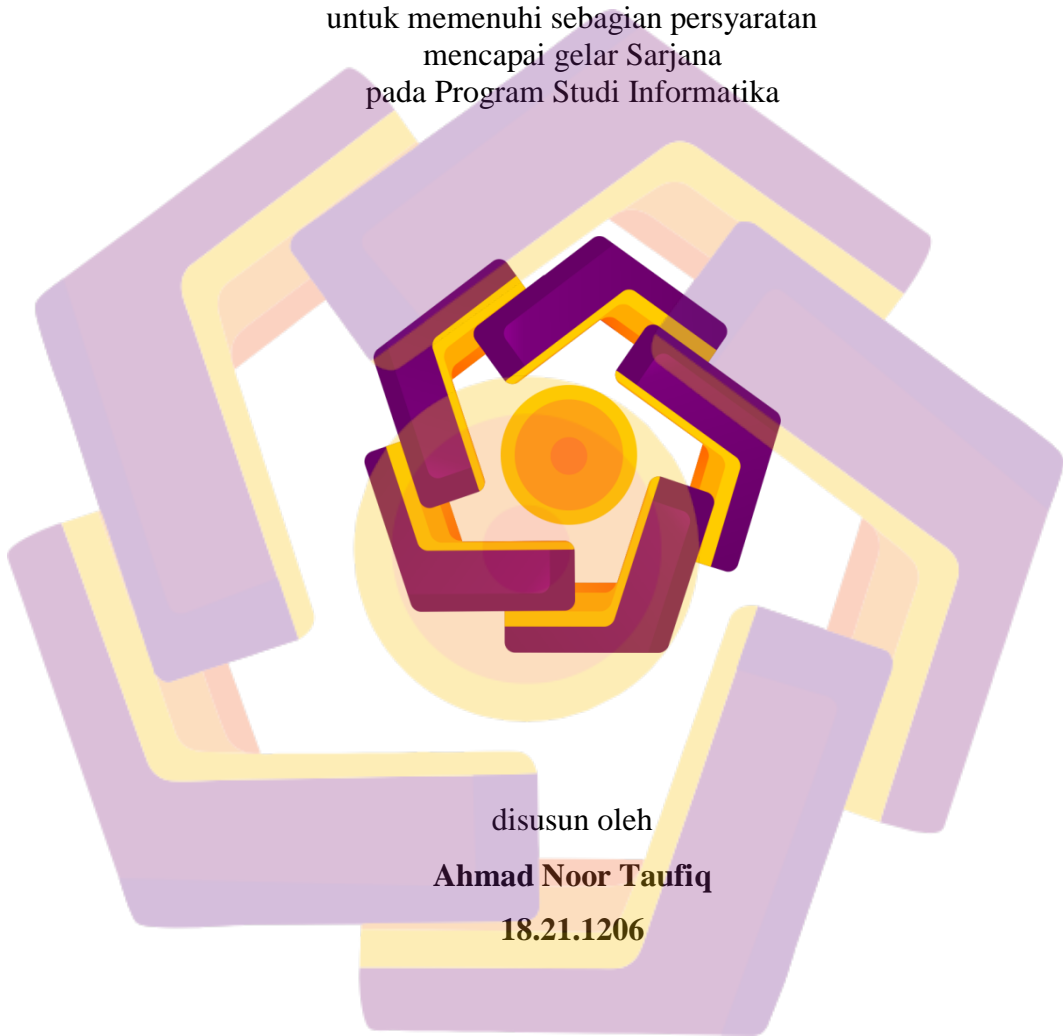
**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**



**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MOTION COMIC  
"MALLIQUE ZERO"**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Ahmad Noor Taufiq**

**18.21.1206**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MOTION COMIC  
"MALLIQUE ZERO"**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ahmad Noor Taufiq**

**18.21.1206**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 27 Maret 2018

**Dosen Pembimbing,**



**Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom.**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MOTION COMIC  
"MALLIQUE ZERO"**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ahmad Noor Taufiq**

**18.21.1206**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 21 Februari 2020

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom**  
**NIK. 190302047**



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



**Bayu Setiaji, M.Kom**  
**NIK. 190302216**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 25 Februari 2020

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Krisnawati, S.Si, M.T.**  
**NIK. 190302038**

## 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.

Yogyakarta, 2 Maret 2020



Ahmad Noor Taufiq

NIM. 18.21.1206



## MOTTO

- *Gagal dalam pertarungan adalah hal biasa, yang terpenting bagaimana dirimu bisa kembali ke arena*
  - *Expect less, give more, worry less, forgive more*
- *Dan segeralah menuju ampunan dari Tuhanmu dan bersegeralah menuju surga yang luasnya seluas langit dan bumi (QS. Ali Imron: 133)*
- *Sesungguhnya dengan mengingat Allah, hati merasa tenang (QS. Ar-Ra'du:28)*
- *Jangan meminta tuhan untuk memudahkan masalahmu, tetapi mintalah bahu yang kuat untuk menghadapi itu semua*
- *Siapa pun punya pilihan lari dan menyerah, namun lebih baik maju pantang mundur daripada keduanya (Brave heart)*

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Allah Subhanahu Wata'ala yang selalu memberi kekuatan, berkah serta hidayah kepada hambanya yang satu ini. Terima kasih ya Allah jadikanlah hamba termasuk orang-orang yang bersyukur.
2. Keluarga saya, kepada kedua orang tua saya yang tak henti-hentinya memberikan kasih sayang serta dukungan kepada saya hingga detik ini. Kepada Eyang putri atas doanya, Kepada saudari-saudari saya Hanifah dan Jadida yang secara langsung ataupun tidak langsung menyemangati dalam menempuh tahap-tahap penting dalam hidup saya,
3. Dosen pembimbing saya, Bapak Amir Fatah Sofyan yang telah membantu saya dalam pembuatan skripsi saya. Terima kasih atas bimbingan bapak yang membuat saya mempersiapkan yang terbaik.
4. Teman-teman MSV Studio yang banyak membantu saya dalam pembuatan Skripsi ini terutama Jalu, Mas Irul, Ajik, Agus dan yang lainnya.
5. Mas Alhamra Putra yang telah mengizinkan saya untuk menggunakan karya komiknya untuk dijadikan objek penelitian. Mohon maaf atas segala kekurangan yang ada pada hasil akhir skripsi ini
6. Teman-teman dan jama'ah masjid Quwwatul Islam yang telah memberikan dukungan berupa doa dan kesempatan untuk menjadikan saya pribadi yang lebih baik



## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kami haturkan kepada Allah Subhanahu Wata'ala atas segala rahmat dan berkah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Perancangan dan Pembuatan Motion Comic "Mallique Zero"" ini. Sholawat beserta salam semoga selalu tercurah kepada Rasul junjungan Nabi Muhammad Shalallahu 'Alaihi Wasalam.

Adapun tujuan pembuatan skripsi ini adalah sebagai persyaratan kelulusan perguruan tinggi program studi Strata-1 Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

Untuk itu dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. M. Suyanto, M.M. selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Ibu Krisnawati, M.T. selaku Dekan Universitas Amikom Yogyakarta
3. Bapak Sudarmawan, ST., M.T. selaku Ketua Jurusan S1 Informatika
4. Bapak Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak nasehat dan arahan dalam pembuatan skripsi ini
5. Dan semua teman-teman MSV, Onegai, FKJ dan teman marbot serta keluarga jama'ah MQI tercinta

Penulis sangat menyadari banyaknya kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu kritik dan saran sangatlah dibutuhkan untuk perbaikan ke depannya

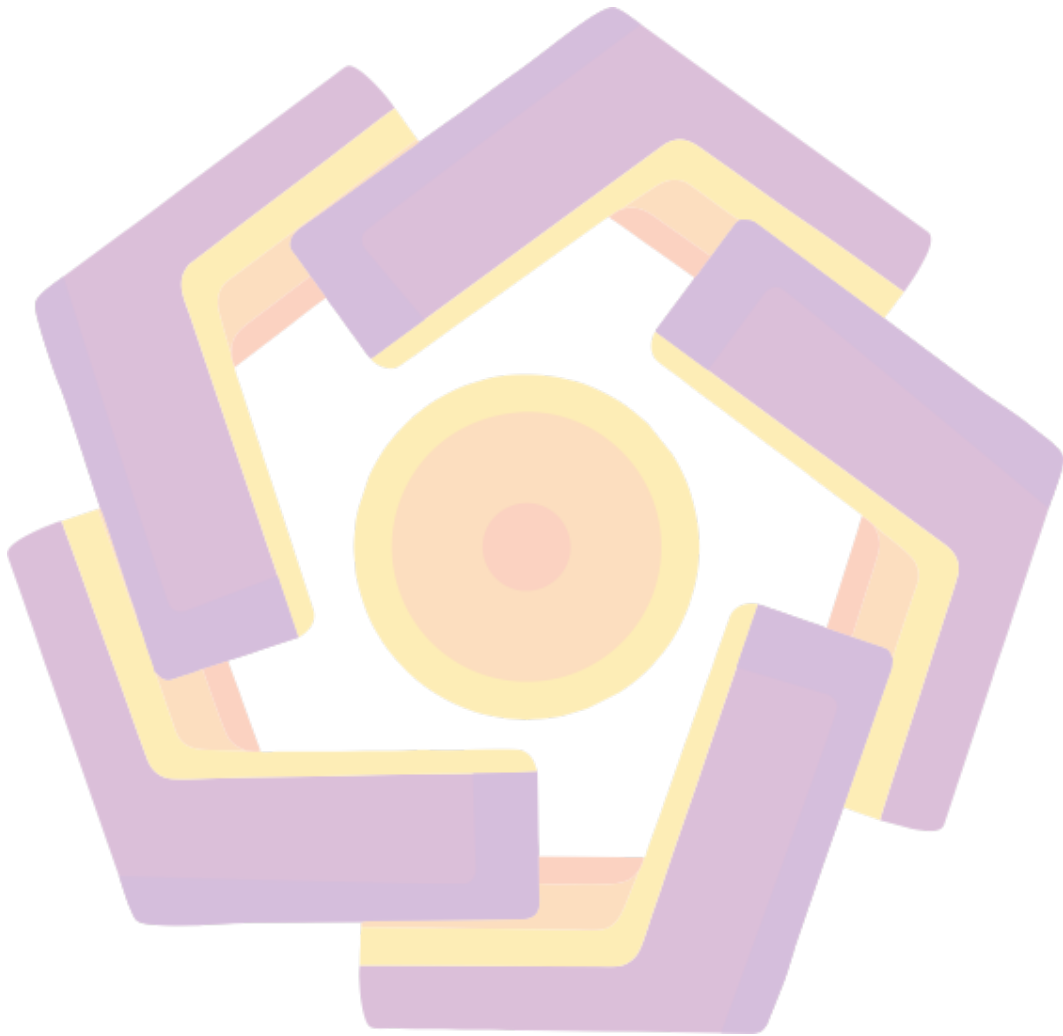
Yogyakarta, 3 Maret 2020

Ahmad Noor Taufiq

## DAFTAR ISI

JUDUL .....	I
PERSETUJUAN .....	<b>ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.</b>
PENGESAHAN .....	<b>ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.</b>
PERNYATAAN .....	IV
MOTTO .....	V
PERSEMBAHAN .....	VI
KATA PENGANTAR .....	VII
DAFTAR ISI .....	VIII
DAFTAR GAMBAR .....	XI
INTISARI .....	XIII
<i>ABSTRACT</i> .....	XIV
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 .....	4
1.6 Metode Penelitian .....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.6.2 Metode Perancangan .....	5
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
BAB II LANDASAN TEORI .....	7
2.1 Kajian Pustaka .....	7

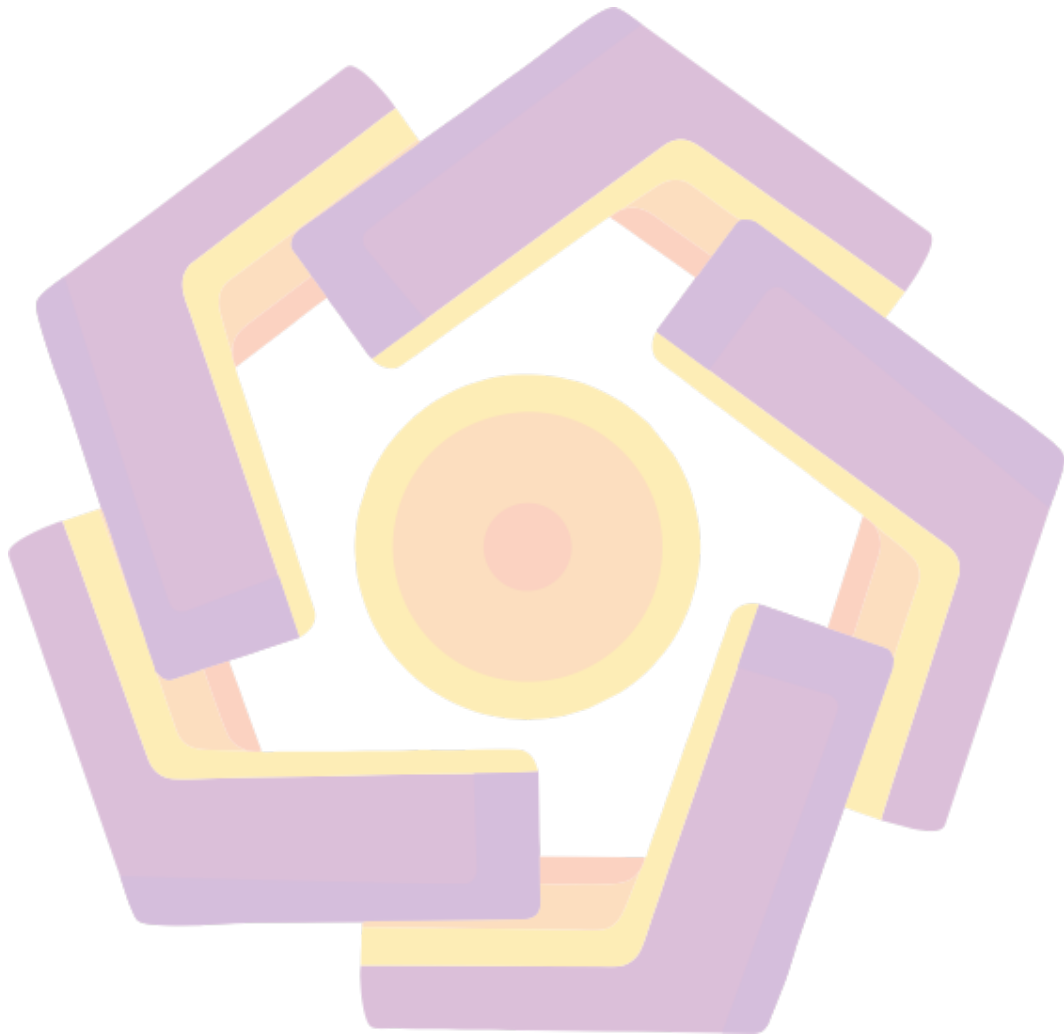
2.2	Dasar Teori.....	8
2.2.1	Animasi .....	8
2.2.2	Animasi 2D .....	8
2.2.3	<i>Motion Comic</i> .....	9
2.2.4	Prinsip Animasi.....	10
2.3	Tahapan Pembuatan Animasi.....	14
2.3.1	Fase Pra Produksi .....	15
2.3.2	Fase Produksi .....	18
2.3.3	Fase Pasca Produksi .....	22
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>24</b>
3.1	Informasi Mengenai Buku.....	24
3.2	Analisis Kebutuhan Sistem .....	25
3.2.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	25
3.2.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	25
3.2.3	Analisis Kebutuhan <i>Brainware</i> .....	25
3.3	Pra produksi .....	26
3.3.1	<i>Story Writing</i> .....	26
3.3.2	<i>Model Sheet</i> .....	29
3.3.3	<i>Storyboard</i> .....	32
3.3.4	<i>Layout</i> .....	34
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>35</b>
4.1	Implementasi.....	35
4.1.1	Produksi.....	35
4.1.2	Pasca Produksi .....	41
4.2	Pembahasan.....	42
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>46</b>
5.1	Kesimpulan .....	46
5.2	Saran.....	46
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>48</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Proses Pembuatan animasi .....	14
Gambar 2.2 Sampel <i>Story writing</i> .....	15
Gambar 2.3 Sampel <i>character model sheet</i> .....	16
Gambar 2.4 Sampel <i>Storyboard</i> .....	16
Gambar 2.5 Proses perekaman dialog animasi oleh para pengisi suara.....	17
Gambar 2.6 Sampel <i>Exposure sheet</i> .....	17
Gambar 2.7 Sampel <i>Layout</i> animasi .....	18
Gambar 2.8 Sampel <i>Background painting</i> .....	19
Gambar 2.9 Ilustrasi perbedaan antara <i>keyframe</i> dan <i>inbetween</i> .....	20
Gambar 2.10 Proses pewarnaan <i>frame</i> animasi .....	21
Gambar 2.11 Proses perekaman animasi tradisional.....	21
Gambar 2.12 <i>Compositing</i> di Adobe After Effects.....	22
Gambar 2.13 <i>Layer</i> audio di <i>software</i> Adobe After Effects .....	22
Gambar 2.14 Contoh pemberian <i>special effects</i> .....	23
Gambar 3.1 Cover komik dan sampel halaman <i>Mallique Zero</i> .....	24
Gambar 3.2 Karakter Lintar .....	30
Gambar 3.3 Karakter <i>Mallique</i> .....	31
Gambar 3.4 Karakter <i>Asyroth Qorien</i> .....	32
Gambar 3.5 Halaman <i>storyboard Motion comic "Mallique Zero"</i> .....	33
Gambar 3.6 Contoh <i>layout Motion comic Mallique Zero</i> .....	34
Gambar 4.1 Tampilan halaman komik <i>Mallique Zero Chapter 2</i> .....	36
Gambar 4.2 Pemisahan bagian tangan, badan serta efek <i>Action line</i> .....	36
Gambar 4.3 Susunan <i>layer file .PSD</i> di Adobe After Effects CS6 .....	37
Gambar 4.4 <i>Setting</i> untuk <i>composition</i> baru .....	37
Gambar 4.5 Arah perpindahan posisi panel di <i>composition</i> utama.....	38
Gambar 4.6 Keyframe panel 1 halaman 1 chapter 2 komik <i>Mallique Zero</i> .....	39
Gambar 4.7 Proses <i>inbetweening</i> .....	39
Gambar 4.8 Tampilan <i>render queue</i> hasil animasi .....	40

Gambar 4.9 Video hasil *render* dari Adobe After Effects CS6 ..... 40  
Gambar 4.10 Penyusunan *footage* video..... 41  
Gambar 4.11 *Settingan export* video final..... 42



## INTISARI

Industri komik sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang begitu pesat terlebih di bagian proses produksi dan pendistribusiannya. Dengan bantuan komputer, terciptalah komik jenis *Motion comic* atau komik yang memiliki fitur animasi terbatas dengan adanya penambahan fitur animasi terbatas dan efek suara. Untuk *Motion comic* yang berdasarkan pada komik hitam putih sendiri masih jarang ditemukan. Untuk itu perlu untuk membuat karya pembandingan yang sekiranya bisa memaksimalkan angle pengambilan gambar dan efek audio visual. Untuk itu, dipilihlah komik Mallique Zero karya Ahmad Alhamra Putra untuk diteliti.

Dalam skripsi ini, penulis membahas tentang perancangan dan pembuatan video *Motion comic* Mallique Zero berdasarkan tahapan pembuatan film animasi yang terdiri dari tahapan pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Dalam tahapan produksi terdapat proses *Character and props breakdown* yang dilakukan di Adobe Photoshop CS6 dan dilanjutkan penganimasian per halaman dan per panel komik hingga tahapan compositing di Adobe After Effects CS6 dan Adobe Premiere CS6.

Proses *Character and props breakdown* menjadikan pembuatan *Motion comic* menjadi lebih praktis. Sedangkan penganimasian halaman dan per panel dapat memaksimalkan efek pengambilan gambar dan efek audio visual.

**Kata Kunci:** Komik, *Motion comic*, Animasi, Audio visual, Perancangan dan pembuatan



## ABSTRACT

*The comic industry is very much influenced by the rapid development of technology, especially in the production and distribution process. With the help of computer, Motion comics are created with the addition of limited animation features and sound effects. For Motion comics based on black and white comics themselves are rarely found. For this reason, it is necessary to make a comparison work which can maximize the shooting angle and audio-visual effects. For this reason, Mallique Zero comics by Ahmad Alhamra Putra were chosen for research.*

*In this thesis, the author discusses the design and manufacture of Mallique Zero Motion comic videos based on the stages of animated films making consisting of pre-production, production, and post-production stages. In the production phase there is a Character and props breakdown process in Adobe Photoshop CS6 and then being animated on every page and panel up to the compositing stage in Adobe After Effects CS6 and Adobe Premiere CS6.*

*The character and props breakdown process makes Motion comics production more practical. While page and panel animating can maximize the shooting angle and audio visual effects.*

**Keywords:** *Comic, Motion comic, Animation, Audio visual, Design and manufacture*

