

**PEMBUATAN ANIMASI 2D “MAKE YOUR MARK” SEBAGAI MEDIA  
MOTIVASI UNTUK KALANGAN REMAJA DENGAN METODE  
FRAME BY FRAME**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Muhammad Jovan Dovicky Aldian**

**15.12.8509**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**

**PEMBUATAN ANIMASI 2D “MAKE YOUR MARK” SEBAGAI MEDIA  
MOTIVASI UNTUK KALANGAN REMAJA DENGAN METODE  
FRAME BY FRAME**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Muhammad Jovan Dovicky Aldian**

**15.12.8509**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN ANIMASI 2D “MAKE YOUR MARK” SEBAGAI MEDIA  
MOTIVASI UNTUK KALANGAN REMAJA DENGAN METODE  
FRAME BY FRAME**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Jovan Dovicky Aldian**

**15.12.8509**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 9 Oktober 2018

**Dosen Pembimbing,**

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

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

#### PEMBUATAN ANIMASI 2D “MAKE YOUR MARK” SEBAGAI MEDIA MOTIVASI UNTUK KALANGAN REMAJA DENGAN METODE FRAME BY FRAME

yang dipersiapkan dan disusun oleh  
**Muhammad Jovan Dovicky Aldian**

**15.12.8509**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 22 April 2019

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Ike Verawati, M.Kom**

**NIK. 190302237**

**Barka Satya, M.Kom**

**NIK. 190302126**

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

**NIK. 190302047**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 19 Mei 2019

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



## 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 setara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 19 Mei 2019



Muhammad Jovan Dovicky Aldian

NIM. 15.12.8509

## MOTTO

Jangan takut akan kegagalan, karena dengan gagal maka kita akan tahu bagaimana untuk bertindak selanjutnya, demi mencapai kesuksesan.

Don't make a statement, make a question. Jangan buat pernyataan saat melihat orang lain sukses, "Ah dia kan emang sukses, kita seperti ini, seadanya saja, jangan bermimpi lebih.", tapi buatlah pertanyaan, "Bagaimana cara saya agar dapat sukses seperti dia."

Waktu tak dapat diulang kembali. Apa yang ingin kaulakukan sekarang, lakukanlah sekarang.

Carilah tantangan, karena tanpa tantangan kita tidak akan pernah tahu seberapa maksimalnya kerja keras kita.

Ridho Allah SWT dimulai dari ridho orang tua, maka jangan lupa untuk selalu meminta doa dan ridhonya demi ridho-Nya.

Hidup hanya sekali, maka nikmatilah, kawan!

Don't hesitate to have a **big dream**, achieve it with **real action**, **just do it**, and leap all the problems with **doing things that you can't do before**.

#JustDoIt #DoWhatYouCant #DreamBig



## PERSEMBAHAN

Dengan segala puja dan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa dan atas dukungan dan doa dari orang-orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terimakasih saya kepada:

Pertama-tama, Allah SWT, karena atas limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya serta ridho-Nya lah yang dapat mengantarkan saya dalam menyelesaikan skripsi dengan tepat waktu.

Kedua tentunya kepada kedua orang tua saya, H. Aldi Gunadi, dan Hj. Zamrudiani Fatriyanti, karena atas doa dan ridho mereka yang tak pernah putus dalam mengiringi saya selama skripsi yang tentunya membuka ridho Allah SWT, sehingga saya dapat menyelesaikan seluruh program perkuliahan dengan lancar. Terima kasih, ma, pa, atas seluruh doa-doanya selama ini. Semoga doa-doa kalian juga dibalas oleh Allah SWT dengan kesuksesan yang barokah, halalan thayyiban, serta kesehatan dan umur yang panjang sehingga dapat melihat anak-anakmu ini nanti menjadi pemimpin-pemimpin besar dunia, Aamiin YRA.

Kemudian terima kasih juga kepada adik tunggal saya, Muhammad Calva Shan Grady Aldian, yang selama skripsi malah mengganggu saja, minta pulang terus, tapi tanpamu, mungkin saya tidak bisa mengerjakan skripsi dengan rileks. Sehat terus dik, masuk SMA favorit terus lulus dengan nilai tertinggi, dan lanjut ke universitas ternama.

Terima kasih juga kepada seluruh keluarga besar saya, Om Betta, Om Rudi, Tante Icha, Bu Lik Yanti, yang juga mengiringi doa dalam ujian pendadaran, serta

menyalurkan banyak pengetahuan tentang kehidupan setelah kuliah nanti. Semoga Allah SWT juga membalas seluruh niat baik kalian, Aamiin YRA. Dan juga teruntuk saudara-saudara sepupu saya, terima kasih sudah mau mabar PUBG dan mengusili saya selama skripsi. Itu memberikan warna kepada proses skripsi saya.

Selanjutnya terima kasih kepada Bapak Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom., yang sudah membimbing saya dengan sabar dan santai, namun tegas dan teliti. Mohon maaf bila selama ini saya terkadang kurang dapat memahami penjelasan bapak dengan cepat, atau terdapat salah kata dari saya. Semoga bapak dan keluarga bapak senantiasa sehat dan sukses selalu, Aamiin YRA.

Terima kasih juga untuk segenap dosen pengajar dan penguji yang telah menyalurkan ilmunya kepada saya yang tak ternilai harganya. Semoga apa yang telah kalian ajarkan kepada saya dapat menjadi amal jariyah untuk kalian.

Selanjutnya terima kasih buat kalian para sahabat-sahabat NOOB TEAM, Rizki, Jundi, Erwin, Dwi, Dandi, Totok, Fadhil, Hasan, Danu, dan Herry, serta sahabat-sahabat di ASEAN QATAR, Fendy, Sidhi, Risnadi, May, Dewi, dan Intan. Kalian sungguh luar biasa lur. Tidak lupa juga terkhususkan kepada Ikhsan dan Firda, terima kasih banyak telah menuntun saya dalam mengerjakan animasi yang dimana sebelumnya saya tidak bisa membuat animasi, menjadi bisa.

Dan yang terakhir, terima kasih kepada sahabat-sahabatku semasa SMA, Imam, Daengda, Tara, Risky, Kurnia, Hanifah, Nabila, dan Gea. Maturnuwun sanget nggih donganipun ijabah, kula saged lulus lan pikantuk nilai sae. Semoga Allah SWT membalas semua doa baik kalian, Aamiin YRA. Juga kepada kawan-kawan 15 S1-SI 03, ayo tetap semangat. Salam hangat dari saya.



## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “PEMBUATAN ANIMASI 2D “MAKE YOUR MARK” SEBAGAI MEDIA MOTIVASI UNTUK KALANGAN REMAJA DENGAN METODE FRAME BY FRAME” untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan Strata 1 Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Terselesainya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak yang sudah membantu, baik moril maupun materil, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas segala karunia, hidayah serta kemudahan dan kelancaran yang telah diberikan-Nya dalam menyusun skripsi.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku dekan fakultas ilmu komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom., sebagai Dosen Pembimbing, terima kasih atas bimbingannya dan arahnya.
5. Kedua orang tua saya, H. Aldi Gunadi, dan Hj. Zamrudiani Fatriyanti, atas doanya yang dengan tulus mengalir mengiringi skripsi sehingga dapat selesai dengan tepat waktu
6. Semua dosen, staff maupun karyawan Univeritas AMIKOM Yogyakarta terima kasih untuk segala bantuan dan pendidikanya.
7. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu baik secara langsung ataupun tidak langsung membantu dalam menyusun skripsi.

Akhir kata penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Karena itu penulis memohon saran dan kritik yang sifatnya membangun demi kesempurnaannya dan semoga bermanfaat bagi kita semua.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 19 Mei 2019

Penulis

Muhammad Jovan Dovicky Aldian  
NIM 15.12.8509

## DAFTAR ISI

JUDUL .....	ii
PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	5
1.5.1 Bagi Penulis .....	5
1.5.2 Bagi Akademik.....	6
1.6 Metode Penelitian.....	6
1.6.1 Pengumpulan Data .....	6
1.6.2 Analisis.....	7

1.6.3	Perancangan Animasi.....	7
1.6.4	Pembuatan Animasi .....	8
1.6.5	Evaluasi.....	8
1.7	Sistem Penulisan .....	8
<b>BAB II : LANDASAN TEORI.....</b>		<b>11</b>
2.1	Tinjauan Pustaka .....	11
2.2	Konsep Dasar Multimedia.....	12
2.2.1	Definisi Multimedia .....	12
2.2.2	Penggunaan Multimedia.....	13
2.2.3	Elemen Multimedia.....	14
2.3	Konsep Dasar Animasi.....	15
2.3.1	Definisi Animasi .....	15
2.3.2	Jenis-Jenis Animasi.....	17
2.4	Prinsip-Prinsip Animasi .....	20
2.5	Proses Pembuatan Animasi 2D .....	28
2.6	Kebutuhan Dasar Film Animasi 2D.....	31
2.7	Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	33
<b>BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>36</b>
3.1	Analisis Observasi.....	36
3.1.1	Analisis Referensi .....	36
3.1.1.1	Animasi Jepang ( <i>Anime</i> ).....	36
3.1.1.2	Samsung TVC: “Do What You Can’t” .....	37
3.1.2	Analisis Narasi .....	39
3.2	Analisis Kebutuhan .....	40
3.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	40

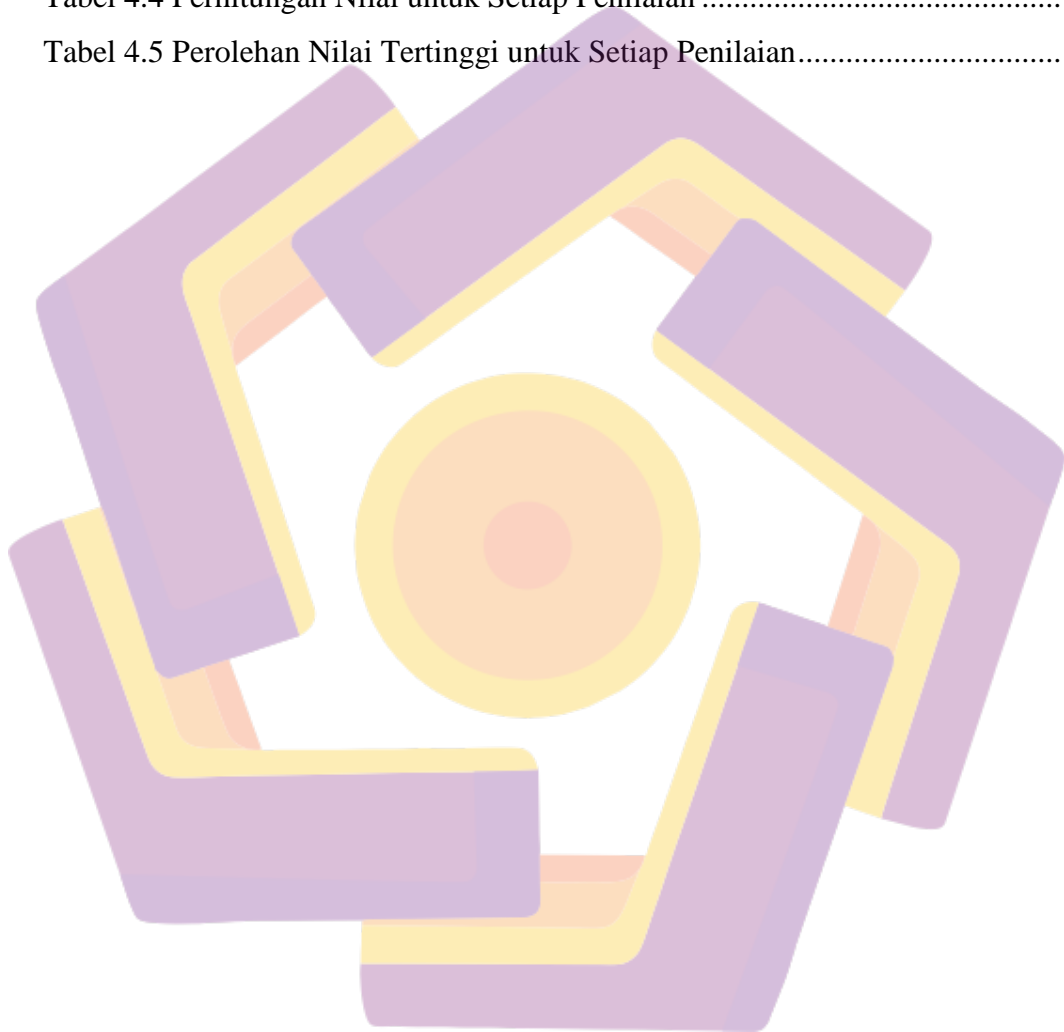
3.2.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	41
3.2.2.1	Analisis Kebutuhan <i>Hardware</i> .....	41
3.2.2.2	Analisis Kebutuhan <i>Software</i> .....	42
3.2.2.3	Analisis Kebutuhan <i>Brainware</i> .....	42
3.3	Perancangan Animasi.....	43
3.3.1	Ide Cerita.....	43
3.3.2	Tema.....	44
3.3.3	Desain Karakter.....	44
3.3.4	Naskah.....	46
3.3.5	<i>Storyboard</i> .....	47
<b>BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>48</b>
4.1	Alur Produksi .....	48
4.1.1	Tahap Produksi .....	49
4.1.1.1	Penggambaran Animasi ( <i>Drawing</i> ) .....	49
4.1.1.1.1	Pembuatan <i>Background</i> .....	50
4.1.1.1.2	Pembuatan Karakter pada <i>Frame</i> .....	52
4.1.1.2	Pewarnaan pada Animasi.....	53
4.1.1.3	Proses Menganimasikan <i>Frame by Frame</i> .....	54
4.1.2	Tahap Pasca Produksi .....	56
4.1.2.1	<i>Editing</i> dan <i>Compositing</i> .....	57
4.1.2.1.1	Membuat Proyek Baru pada Adobe After Effect CC 2019. ....	57
4.1.2.1.2	Mengatur <i>Composition</i> .....	57
4.1.2.1.3	<i>Import File</i> ke dalam Adobe After Effect CC 2019.....	58
4.1.2.1.4	Menambahkan Teks ke dalam Animasi Jadi .....	59
4.1.2.1.5	<i>Render</i> Menjadi File Mentah.....	63



4.1.2.2	<i>Background Music</i> dan <i>Dubbing</i> .....	65
4.1.2.2.1	Mencari <i>Background Music</i> .....	66
4.1.2.2.2	Mengedit <i>Background Music</i> .....	66
4.1.2.2.3	Melakukan Proses <i>Dubbing</i> .....	67
4.1.2.3	<i>Rendering</i> .....	68
4.2	Implementasi dan Hasil Survey .....	76
4.2.1	Unggah ke Media Sosial (YouTube, Facebook, Instagram) .....	76
4.2.2	Hasil Survey .....	78
BAB V : PENUTUP .....		87
5.1	Kesimpulan .....	87
5.2	Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA .....		89
LAMPIRAN.....		91

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi.....	48
Tabel 4.2 Bagan Pasca Produksi Animasi “Make Your Mark” .....	56
Tabel 4.3 Bobot Nilai .....	79
Tabel 4.4 Perhitungan Nilai untuk Setiap Penilaian .....	82
Tabel 4.5 Perolehan Nilai Tertinggi untuk Setiap Penilaian.....	83



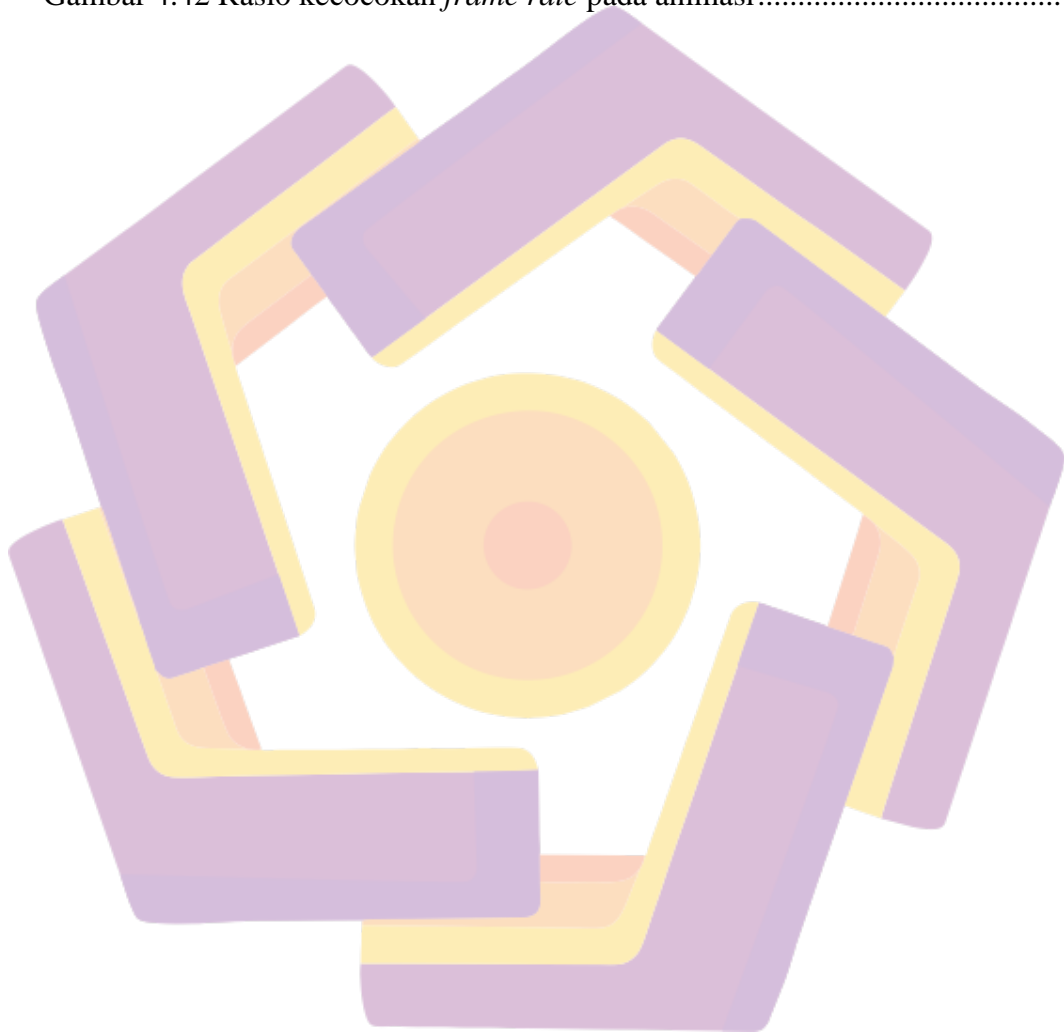


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Mickey Mouse.....	17
Gambar 2.2 Tom and Jerry.....	18
Gambar 2.3 Minions .....	18
Gambar 2.4 <i>Motion graphic</i> digunakan untuk menganimasikan teks .....	19
Gambar 2.5 Shaun the Sheep .....	20
Gambar 2.6 <i>Anticipation</i> .....	21
Gambar 2.7 <i>Squash and Stretch</i> .....	21
Gambar 2.8 <i>Staging</i> .....	22
Gambar 2.9 <i>Straight-ahead Action</i> dan <i>Pose-to-pose</i> .....	22
Gambar 2.10 <i>Follow-through</i> dan <i>Overlapping Action</i> .....	23
Gambar 2.11 <i>Slow In – Slow Out</i> .....	23
Gambar 2.12 <i>Arcs</i> .....	24
Gambar 2.13 <i>Secondary Action</i> .....	25
Gambar 2.14 <i>Timing</i> .....	25
Gambar 2.15 <i>Exaggeration</i> .....	26
Gambar 2.16 <i>Solid Drawing</i> .....	27
Gambar 2.17 <i>Appeal</i> .....	27
Gambar 3.1 <i>Anime “Wolf Children”</i> .....	37
Gambar 3.2 Potongan Samsung TVC “Do What You Can’t” .....	38
Gambar 3.3 Karakter Cyntia Zerlina.....	45
Gambar 3.4 Karakter Fahreza Pratama .....	45
Gambar 3.5 Karakter Cameo.....	46
Gambar 4.1 Tampilan antarmuka FlipaClip .....	50
Gambar 4.2 Tampilan pengaturan awal proyek animasi dalam FlipaClip.....	50
Gambar 4.3 Pengaturan awal pembuatan <i>background</i> melalui Adobe Photoshop	51
Gambar 4.4 Membuat <i>background</i> sendiri dengan Adobe Photoshop .....	51
Gambar 4.5 Gambaran fitur utama Everfilter .....	52
Gambar 4.6 <i>Lining</i> dasar karakter dalam animasi.....	53
Gambar 4.7 Pemisahan <i>layer</i> agar mudah dalam menganimasikan.....	53

Gambar 4.8 Hasil jadi karakter yang telah diwarnai.....	54
Gambar 4.9 Menggandakan <i>frame</i> dengan memilih <i>icon copy</i> .....	55
Gambar 4.10 Menggandakan <i>frame</i> dengan memilih <i>icon duplicate</i> .....	55
Gambar 4.11 Gambaran umum bilamana animasi memiliki pergerakan pada 5 <i>frame</i> sebelumnya .....	56
Gambar 4.12 Pengaturan <i>Composition</i> pada Adobe After Effect CC 2019.....	58
Gambar 4.13 Hasil setelah <i>import</i> animasi .....	59
Gambar 4.14 Hasil input teks ke lembar kerja Adobe After Effect CC 2019.....	59
Gambar 4.15 Memasukkan teks ke lembar kerja Adobe After Effect CC 2019..	60
Gambar 4.16 Hasil teks yang berhasil dirubah .....	60
Gambar 4.17 Menggeser <i>slider</i> teks pada detik dimana teks dimunculkan.....	61
Gambar 4.18 Mengatur <i>fade in</i> dan <i>fade out</i> teks pada animasi .....	62
Gambar 4.19 Teks yang sudah diatur pada layar hitam.....	62
Gambar 4.20 Mengatur format video untuk proses <i>rendering</i> animasi .....	64
Gambar 4.21 Mengatur lokasi penyimpanan <i>file</i> video animasi yang di <i>render</i> ..	65
Gambar 4.22 YouTube Audio Library.....	66
Gambar 4.23 Tampilan kerja Adobe Audition CC 2019 .....	67
Gambar 4.24 Hasil <i>dubbing</i> pada Adobe Audition CC 2019.....	68
Gambar 4.25 Membuat proyek baru pada Adobe Premiere Pro CC 2019.....	69
Gambar 4.26 <i>Import</i> animasi pada Adobe Premiere Pro CC 2019.....	70
Gambar 4.27 <i>Import dubbing</i> pada Adobe Premiere Pro CC 2019 .....	71
Gambar 4.28 Menggabungkan seluruh elemen animasi menjadi satu.....	72
Gambar 4.29 <i>Dialogue box Export Settings</i> pada Premiere Pro CC 2019.....	73
Gambar 4.30 Pemilihan format video pada Adobe Premiere Pro CC 2019.....	74
Gambar 4.31 Melihat kembali pengaturan resolusi animasi yang ingin di <i>render</i>	75
Gambar 4.32 Melihat kembali pengaturan audio animasi yang ingin di <i>render</i> ...	75
Gambar 4.33 Video yang telah diunggah ke YouTube.....	76
Gambar 4.34 Penyebaran video melalui perantara Facebook.....	77
Gambar 4.35 Penyebaran video melalui perantara Instagram .....	77
Gambar 4.36 Survey pertanyaan mengenai animasi “Make Your Mark” .....	78
Gambar 4.37 Data usia responden .....	79

Gambar 4.38 Data 38 responden yang memberikan penilaian pada animasi ..... 82  
Gambar 4.39 Rasio kesukaan responden dengan animasi ini ..... 84  
Gambar 4.40 Rasio responden memilih media motivasi sejenis atau jenis lain ... 85  
Gambar 4.41 Rasio minat responden terhadap metode narasi langsung dan metode amanat cerita ..... 85  
Gambar 4.42 Rasio kecocokan *frame rate* pada animasi..... 86



## INTISARI

Kalangan remaja pada masa kini dianggap sebagai suatu hal yang vital dan potensial dalam penentuan nasib bangsa Indonesia kedepannya. Banyaknya jumlah usia remaja Indonesia dapat menuntun Indonesia ke arah perekonomian dan jati diri bangsa yang lebih baik. Namun dapat juga menjadi bumerang yang ganas terhadap Indonesia, mengingat ‘sikap-sikap asli’ bangsa ini masih saja terus dipertahankan.

Sosialisasi dengan media motivasi dianggap tepat karena dengan media yang tepat dan menarik dapat mengajak kalangan remaja untuk menjadi lebih baik dan dapat menggerakkan potensi mereka dalam membangun bangsa ini. Media motivasi dengan animasi 2D dengan metode *Frame by Frame* terbilang cukup unik karena penggunaan animasi 2D dengan metode *Frame by Frame* untuk media motivasi sangat jarang ditemui dan disitulah letak keunikan dari media motivasi nantinya.

Dengan media motivasi ini, penulis bertujuan untuk menggiring para generasi muda untuk merubah pola pikir mereka dan segera berkarya demi bangsa dan negara. Penulis memilih teknik animasi 2D dengan metode *frame by frame* dalam menyampaikan pesan motivasional kepada calon penonton dikarenakan keunikan yang ditawarkan akan menjadi kesan yang mendalam bagi penonton. Selain itu metode ini mempermudah beberapa adegan yang bila dilakukan secara *live shoot* akan menguras banyak tenaga dan resiko.

**Kata Kunci:** animasi, motivasi, remaja

## ABSTRACT

*Teenagers nowadays are considered as a vital and potential thing in order to maximizing Indonesia's fate determination in the future. The whole amount of teenagers can lead Indonesia to the bright economy and nation's identity. In the other side, it also can be dangerous boomerang for Indonesia, considering that the 'original attitudes' of this nation are still being maintained.*

*Socialization with motivational media is considered appropriate because with the right and interesting media can lead teenagers to be better and be able to raise their potential for Indonesia. Motivational media with 2D animation with Frame by Frame method regarded as unique because 2D animation with Frame by Frame method as motivational media is rare to be found and that is the point of uniqueness later on.*

*With this, writer aims to lead teenagers to change their mindset and soon make their mark for Indonesia. Writer is choosing 2D animation technique with frame by frame method for delivers motivational message because of its uniqueness will craft a deep impression to the audience. Other than that, this method will help some scenes that if taken with live shoot it will charge some expense and risks.*

**Keywords:** *animation, motivation, teenagers*