

**PEMBUATAN FILM 2D “THE LIFE OF A GREATFUL
STUDENTS” MENGGUNAKAN METODE
MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

BRAMANTIO WIBOWO

19.11.2911

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PEMBUATAN FILM 2D “THE LIFE OF A GREATFUL
STUDENTS” MENGGUNAKAN METODE
MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

BRAMANTIO WIBOWO

19.11.2911

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN FILM 2D “THE LIFE OF A GREATFUL STUDENTS”
MENGUNAKAN METODE MOTION GRAPHIC**

yang disusun dan diajukan oleh

Bramantio Wibowo

19.11.2911

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Juli 2023

Dosen Pembimbing,



Ahlihi Masruro, M.Kom

NIK. 190302148

**HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI**

**PEMBUATAN FILM 2D “THE LIFE OF A GREATFUL STUDENTS”
MENGUNAKAN METODE MOTION GRAPHIC**

yang disusun dan diajukan oleh

Bramantio Wibowo

19.11.2911

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Juli 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

Yuli Astuti, M.Kom
NIK. 190302146

Ahlihi Masruro, M.Kom
NIK. 190302148

Tanda Tangan



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

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Bramantio Wibowo**
NIM : **19.11.2911**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PEMBUATAN FILM 2D “THE LIFE OF A GREATFUL STUDENTS”
MENGUNAKAN METODE MOTION GRAPHIC**
Dosen Pembimbing : Ahlii Masuro, 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 Juli 2023

Yang Menyatakan,



Bramantio Wibowo

KATA PENGANTAR

Puji Syukur, Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua sehingga kami dapat menyelesaikan skripsi yang telah diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program strata satu (S1) pada program studi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.

Adapun penyusunan skripsi ini digunakan sebagai bukti bahwa penyusun telah menyelesaikan serta melaksanakan penelitian Skripsi. Dalam proses penyusunan laporan ini penyusun mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu kami selaku peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof Dr. M. Suyanto, M.M selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Ahlihi Masruro, M.Kom. Selaku pembimbing utama yang telah banyak membimbing serta membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. selaku dosen penguji.
4. Ibu Yuli Astuti, M.Kom. selaku dosen penguji.
5. Ayahanda Marwanto dan Ibunda Desi Armanita selaku orang tua yang selalu mendukung selama penelitian berlangsung.

/

Yogyakarta, 9 Agustus 2023

Bramantio Wibowo

DAFTAR ISI

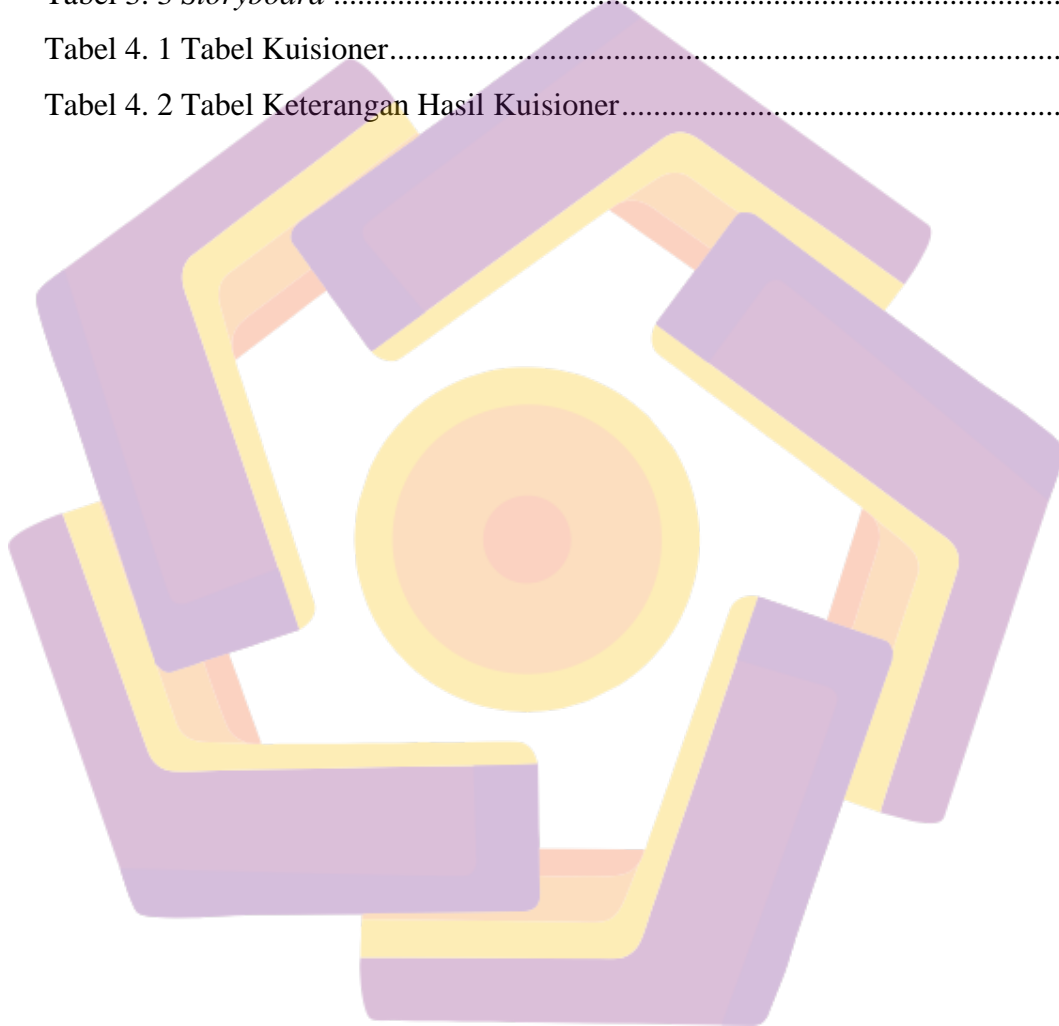
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR ISTILAH	xii
INTISARI	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.5.1 Manfaat Teoritis	3
1.5.2 Manfaat Praktis	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur	5
2.2 Dasar Teori	10

2.2.1	Pengertian Multimedia	10
2.2.2	Jenis Multimedia	10
2.2.3	Elemen Multimedia	11
2.3	Animasi	11
2.3.1	Prinsip Dasar Animasi	12
2.3.2	Tahap Pembuatan Animasi	13
2.3.2.1	Pra Produksi	13
2.3.2.2	Tahap Produksi	13
2.3.2.3	Tahap Pasca Produksi	14
2.3.3	Motion Graphic	14
BAB III METODE PENELITIAN		15
3.1	Alur Penelitian	15
3.2	Analisis kebutuhan sistem	16
3.2.1	Kebutuhan Fungsional	16
3.2.2	Kebutuhan Non Fungsional	16
3.3	Pra Produksi	17
3.3.1	Konsep Cerita	17
3.3.2	Karakter	18
3.3.3	Naskah	19
3.3.4	Storyboard	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		29
4.1	Pembahasan	29
4.1.1	Produksi	29
4.1.1.1	Pembuatan Background	29
4.1.1.2	Animation	31

4.1.1.3	Perekaman Suara atau Dubbing	32
4.1.2	Pasca Produksi	33
4.1.2.1	Composting	33
4.1.2.2	Editing	33
4.1.2.3	Sound Effect	34
4.1.2.4	Rendering	34
4.2	Testing	35
BAB V PENUTUP		38
5.1	Kesimpulan	38
5.2	Saran	38
REFERENSI		39
LAMPIRAN		41
	Data Hasil Kuisisioner Penelitian	41

DAFTAR TABEL

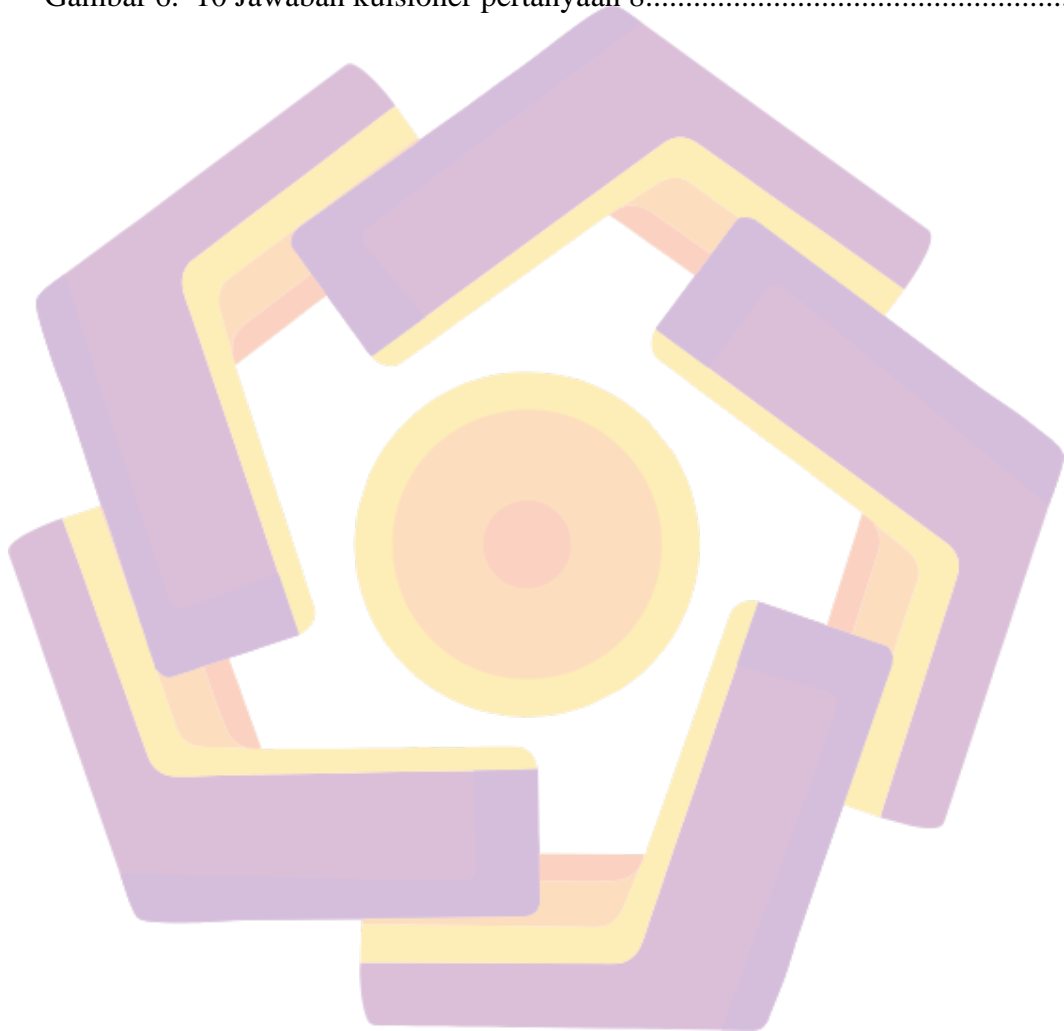
Tabel 2. 1 Studi Literatur	7
Tabel 3. 1 Kebutuhan Hardware	16
Tabel 3. 2 Kebutuhan Software.....	17
Tabel 3. 3 <i>Storyboard</i>	28
Tabel 4. 1 Tabel Kuisisioner.....	35
Tabel 4. 2 Tabel Keterangan Hasil Kuisisioner.....	37



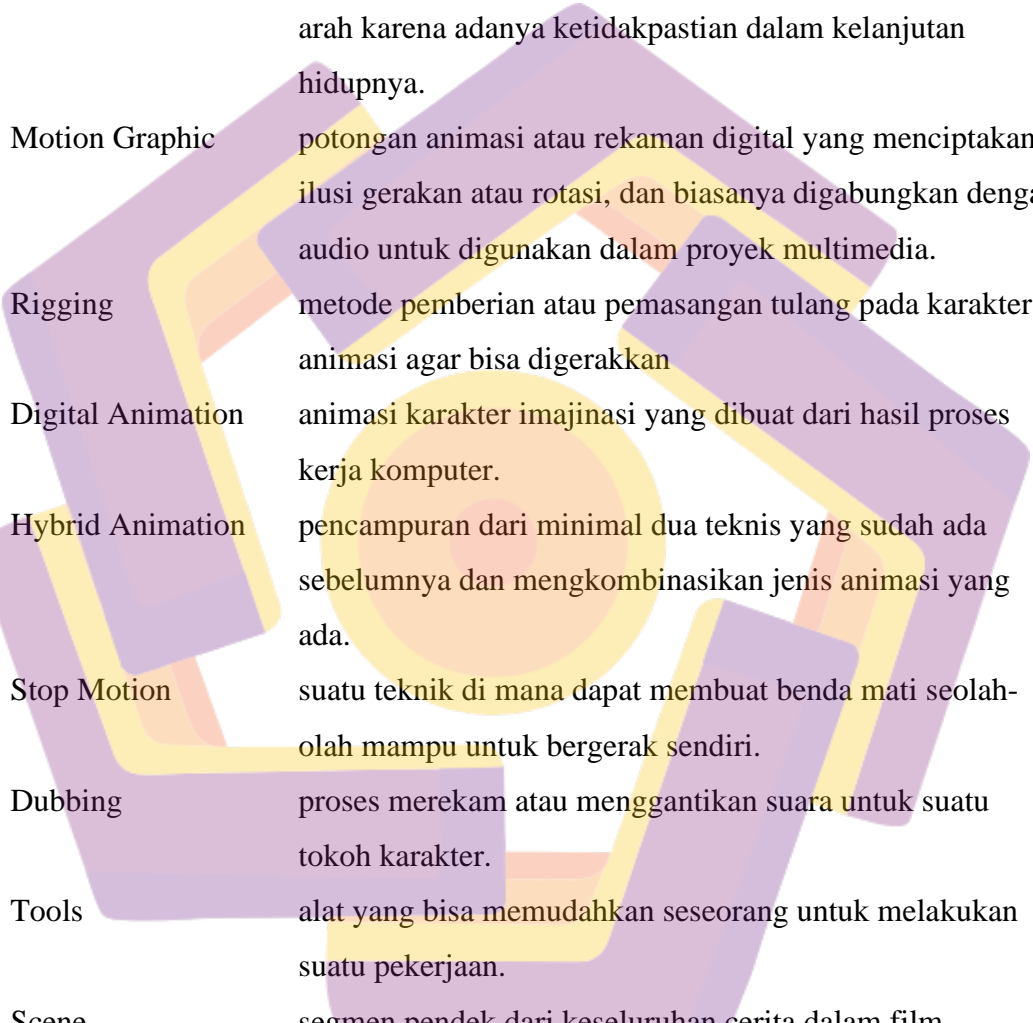
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Alur Penelitian	15
Gambar 3. 2 Karakter Bram.....	18
Gambar 3. 3 Karakter Ridho.....	18
Gambar 3. 4 Karakter Alyssa.....	19
Gambar 3. 5 Karakter Ayah	19
Gambar 3. 6 Scene 1 dan 2	20
Gambar 3. 7 Scene 2 dan 3	20
Gambar 3. 8 Scene 4 dan 5	21
Gambar 3. 9 Scene 6	21
Gambar 3. 10 Scene 6 dan 7	22
Gambar 3. 11 Scene 7 dan 8	22
Gambar 3. 12 Scene 8	23
Gambar 3. 13 Scene 9	23
Gambar 3. 14 Scene 10	24
Gambar 3. 15 Scene 10	24
Gambar 3. 16 Scene 10 dan 11	25
Gambar 4. 1 Mengatur Resolusi Background.....	29
Gambar 4. 2 Menentukan Shape yang Digunakan.....	30
Gambar 4. 3 Simpan Background.....	31
Gambar 4. 4 Animasi Karakter	31
Gambar 4. 5 Animasi Objek Pada Background	32
Gambar 4. 6 Perekaman Suara.....	32
Gambar 4. 7 Composting	33
Gambar 4. 8 Editing	34
Gambar 4. 9 Penambahan Sound Effect	34
Gambar 4. 10 Rendering	35
Gambar 6. 1 Jumlah responden.....	41
Gambar 6. 2 Usia responden	41
Gambar 6. 3 Jawaban kuisisioner pertanyaan 1.....	42
Gambar 6. 4 Jawaban kuisisioner pertanyaan 2.....	42

Gambar 6. 5 Jawaban kuisisioner pertanyaan 3.....	42
Gambar 6. 6 Jawaban kuisisioner pertanyaan 4.....	43
Gambar 6. 7 Jawaban kuisisioner pertanyaan 5.....	43
Gambar 6. 8 Jawaban kuisisioner pertanyaan 6.....	43
Gambar 6. 9 Jawaban kuisisioner pertanyaan 7.....	44
Gambar 6. 10 Jawaban kuisisioner pertanyaan 8.....	44



DAFTAR ISTILAH



Quarter Life Crisis	fase di mana seseorang pada usia sekitar 18 sampai dengan 30 tahun merasa khawatir, bingung, dan tidak memiliki arah karena adanya ketidakpastian dalam kelanjutan hidupnya.
Motion Graphic	potongan animasi atau rekaman digital yang menciptakan ilusi gerakan atau rotasi, dan biasanya digabungkan dengan audio untuk digunakan dalam proyek multimedia.
Rigging	metode pemberian atau pemasangan tulang pada karakter animasi agar bisa digerakkan
Digital Animation	animasi karakter imajinasi yang dibuat dari hasil proses kerja komputer.
Hybrid Animation	pencampuran dari minimal dua teknis yang sudah ada sebelumnya dan mengkombinasikan jenis animasi yang ada.
Stop Motion	suatu teknik di mana dapat membuat benda mati seolah-olah mampu untuk bergerak sendiri.
Dubbing	proses merekam atau menggantikan suara untuk suatu tokoh karakter.
Tools	alat yang bisa memudahkan seseorang untuk melakukan suatu pekerjaan.
Scene	segmen pendek dari keseluruhan cerita dalam film.
Virtual reality	teknologi yang membuat pengguna dapat berinteraksi dengan lingkungan hasil simulasi komputer.
Overthinking	kebiasaan dimana seseorang memikirkan sesuatu terus menerus seolah tidak ada ujungnya
Storyboard	gambaran rancangan visual dari sebuah film, baik itu film pendek ataupun film layar lebar

INTISARI

Industri film di era ini merupakan salah satu bentuk pemanfaatan terhadap kemajuan teknologi yang canggih. Berawal dari film film dulu yang sangat sederhana dan sangat minim terhadap sentuhan teknologi yang membuat film berkembang seiring perkembangan waktu. Mulai dari segi cerita yang menarik sampai menggunakan efek yang di sebut CGI. Hal ini tak berenti disitu saja, bahkan merambah ke film kartun yang begitu macam cerita dan kisah. Hal ini membuat penulis tertarik untuk membuat film 2D dengan cerita berdasarkan pengalaman hidup dari seorang penulis sendiri. Film ini di kemas dengan sederhana agar mudah dimengerti apa yang terjadi dengan kehidupan penulis sendiri. Teknik yang digunakan pada film ini juga menggunakan metode yang sederhana yaitu motion grapich. Penulis juga menggunakan beberapa software pada pembuatan film ini diantaranya adalah Adobe Ilustrator,Adobe Animate, Adobe After Effect,Adobe Premier Pro dan Adobe Audition. Hal tersebut akan di komposisikan sesuai dengan storyboard yang dibuat oleh penulis. Adapun tujuan dari pembuatan film ini adalah untuk mengingatkan kepada penulis dan kepada orang lain bahwa pentingnya bersyukur terhadap apa yang kita miliki di dunia ini.

Kata kunci: Animasi 2D,Slice of Life,Media Informasi,Multimedia

ABSTRACT

The film industry in this era is one form of utilization of sophisticated technological advances. Starting from the first films that were very simple and very minimal to the touch of technology that made films develop over time. Starting in terms of an interesting story to using an effect called CGI. It doesn't stop there, it even extends to cartoons which have so many kinds of stories and stories. This makes the writer interested in making 2D films with stories based on the life experiences of the writer himself. This film is packaged in a simple way so that it is easy to understand what happened to the author's own life. The technique used in this film also uses a simple method, namely motion graphics. The author also uses several software in making this film including Adobe Illustrator, Adobe Animate, Adobe After Effects, Adobe Premier Pro and Adobe Audition. It will be composed according to the storyboard made by the author. The purpose of making this film is to remind the writer and others that it is important to be grateful for what we have in this world.

Keyword: *2D Animation, Slice of Life, Media of Information, Multimedia*