

**PEMBUATAN ANIMASI BERJUDUL SAVE THE PLANET
DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHICS**

SKRIPSI

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



disusun oleh

RIO BAGUS CANDRAHUTOMO

16.11.0655

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PEMBUATAN ANIMASI BERJUDUL SAVE THE PLANET
DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHICS**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

RIO BAGUS CANDRAHUTOMO

16.11.0655

Kepada

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

HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI
PEMBUATAN ANIMASI BERJUDUL SAVE THE PLANET DENGAN
TEKNIK MOTION GRAPHICS

Rio Bagus Candrahutomo

16.11.0655

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 Desember 2022

Dosen Pembimbing,



Nuri Cahyono, M.Kom
NIK. 190302278

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN ANIMASI BERJUDUL SAVE THE PLANET DENGAN
TEKNIK MOTION GRAPHICS**

yang disusun dan diajukan oleh

Rio Bagus Candrahutomo

16.11.0655

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Desember 2022

Nama Penguji

Susunan Dewan Penguji

Tanda Tangan

Agir Amrullah, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302356



Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom.
NIK. 190302281



Nuri Cahyono, M.Kom.
NIK. 190302278



Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 23 Desember 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Rio Bagus Candrahutomo

NIM : 16.11.0655

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBUATAN ANIMASI BERJUDUL SAVE THE PLANET DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHICS

Dosen Pembimbing : Nuri Cahyono, 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, 23 Desember 2022

Yang Menyatakan,



Rio Bagus Candrahutomo

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan bangga dan tidak mengurangi rasa hormat serta terimakasih, karya ini Saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua yang saya sangat sayang dan cinta Ibu dan Bapak, yang sangat berarti untuk saya, yang selalu mendoakan untuk kesuksesan anaknya, dan semua dukungan yang telah diberikan sehingga saya bisa lulus dari Universitas Amikom dengan baik.
2. Seluruh Keluarga yang selalu memberikan Doa dan Motivasi.
3. Dosen pembimbing yaitu Pak Nuri Cahyono, terimakasih untuk bimbingan dan waktu luang yang telah diberikan selama ini sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih karena kebaikan yang selalu bapak berikan dari awal pengajuan judul hingga skripsi ini selesai.
4. Teman-teman kelas yang selalu membuat hari-hari saya bahagia.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil' alamin.

Segala puji bagi Allah SWT Tuhan Semesta Alam atas berkah, rahmat dan hidayah-Nya untuk kelancaran penulisan ini dan juga waktu serta kesempatan untuk merasakan indahnya kehidupan. Junjungan besar Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi suri tauladan bagi Saya dalam menjalani hidup.

Perjalanan selama lebih dari 4 tahun telah mencapai tahap ini, tahap dimana saya berhasil naik satu tingkat dalam jenjang akademik. Pencapaian ini tidak lepas dari dukungan dan panjatan doa dari orang-orang luar biasa yang berada di sekeliling Saya tentunya.

Yogyakarta, 13 Januari 2023

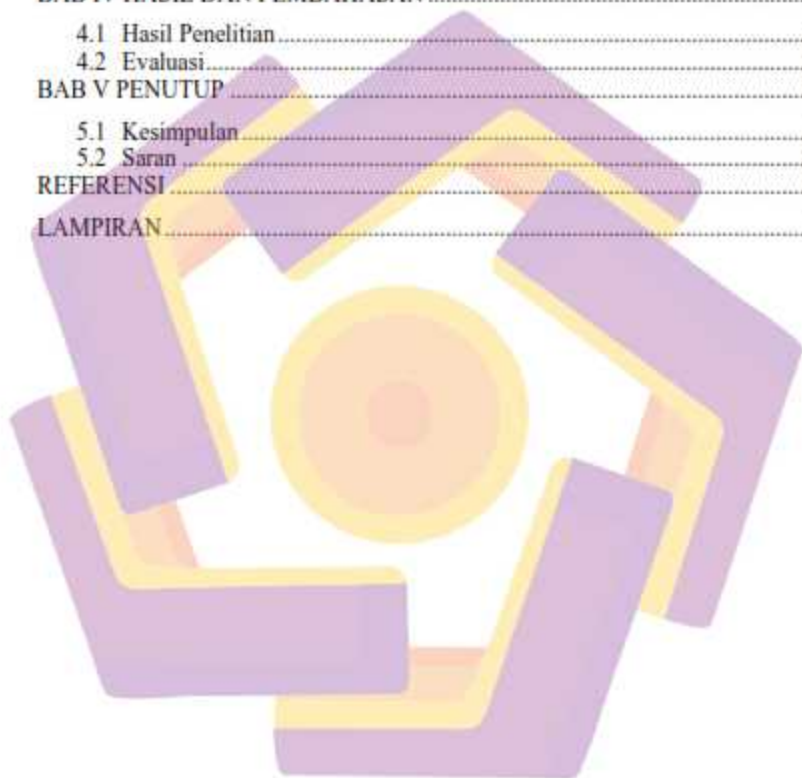
Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
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 Untuk penulis.....	3
1.5.2 Bagi Akademik.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Studi Literatur.....	6
2.2 Dasar Teori.....	10
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	10
2.2.2 Elemen-elemen Multimedia.....	11
2.3 Konsep Dasar Animasi.....	12
2.3.1 Definisi Animasi.....	12
2.3.2 Perkembangan Dunia Animasi.....	13
2.3.2.1 Animasi Klasik.....	13
2.3.2.2 Boneka Animasi (Clay).....	14
2.3.2.3 Animasi Komputer.....	14

2.3.3 Prinsip Dasar Animasi	15
2.3.3.1 Solid Drawing	16
2.3.3.2 Timing and Spacing	16
BAB III METODE PENELITIAN	39
3.1 Tinjauan Umum	39
3.2 Analisis Observasi	39
3.3 Analisis Kebutuhan	41
3.4 Perancangan	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	52
4.1 Hasil Penelitian	62
4.2 Evaluasi	69
BAB V PENUTUP	80
5.1 Kesimpulan	81
5.2 Saran	81
REFERENSI	83
LAMPIRAN	86



DAFTAR TABEL

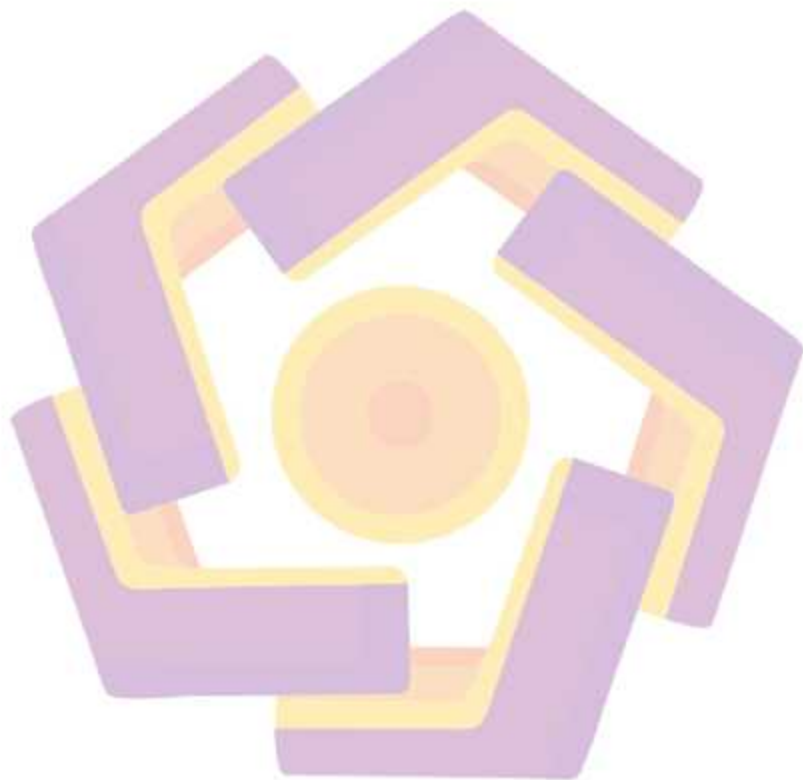
Tabel 2.1. Tabel Perbandingan	8
Tabel 2.2. Contoh Skor Jawaban	37
Tabel 2.3. Contoh Skor Jawaban	38
Tabel 3.1. Analisa Perangkat Keras	43
Tabel 3.2. Analisa Perangkat Lunak	44
Tabel 4.1. Hasil Aset	62
Tabel 4.2. Hasil Animasi	66
Tabel 4.3. Prinsip Animasi	69
Tabel 4.4. Pengujian Kesesuaian Fungsional	71
Tabel 4.5. Pengujian Kesesuaian Storyboard	72
Tabel 4.6. Penilaian Aspek Cerita	75
Tabel 4.7. Interval Aspek Cerita	76
Tabel 4.8. Hasil Uji Aspek Cerita	76
Tabel 4.9. Penilaian Aspek Tampilan	77
Tabel 4.10. Perhitungan Skala Likert	78



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Gambar Definisi Animasi
Gambar 2.2. Animasi

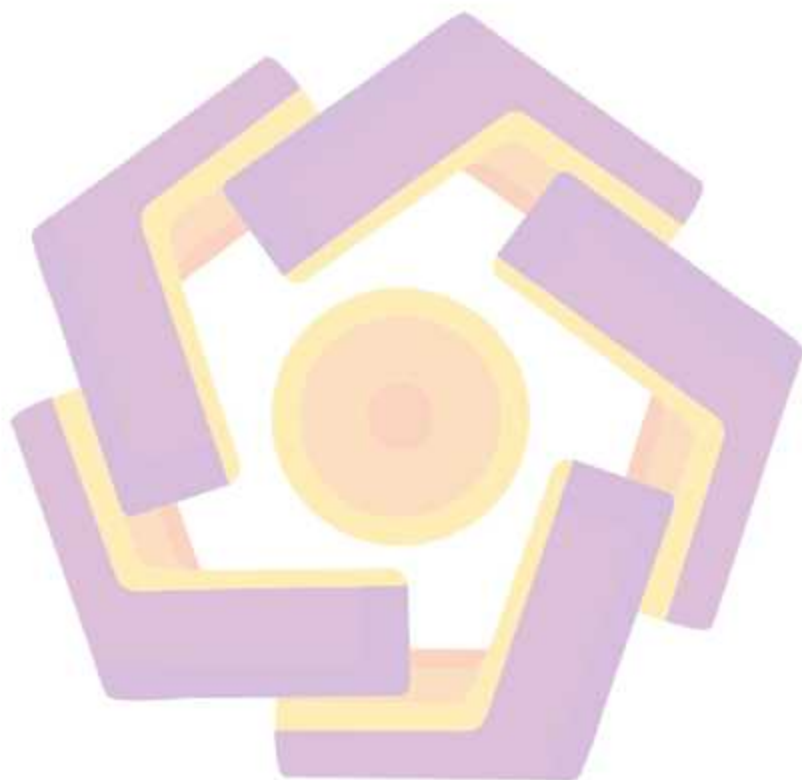
11
14



DAFTAR LAMPIRAN

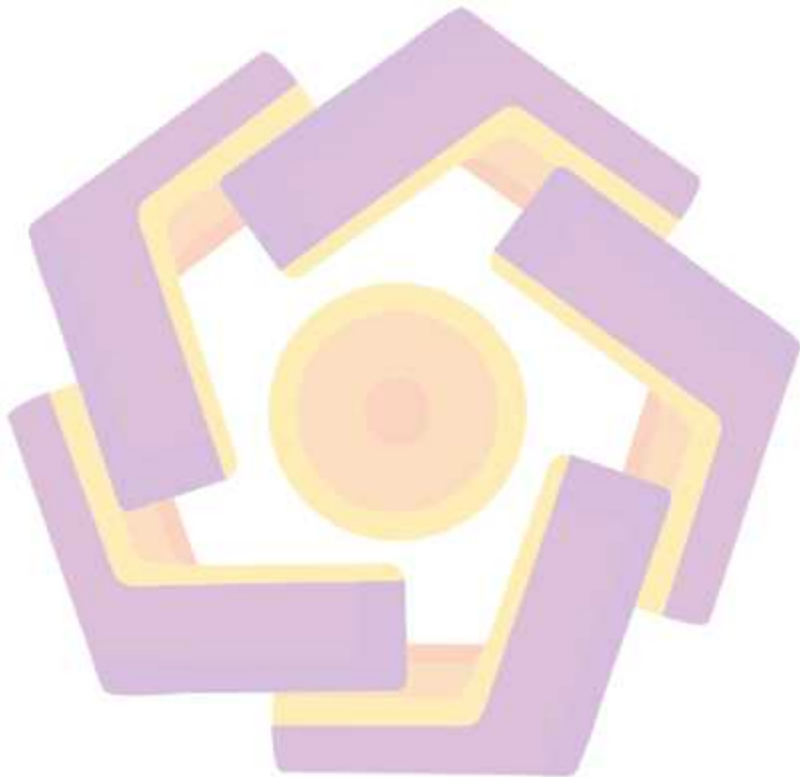
Lampiran 1. Kuisisioner

84



DAFTAR ISTILAH

Render	Proses pengubahan file mentah menjadi video
Frame	Satuan gambar dalam video
Resolusi	Banyaknya pixel dalam satuan frame video



INTISARI

Pembuatan animasi save the planet merupakan animasi singkat dengan mengusung tema keselamatan lingkungan. Animasi pendek tersebut digunakan untuk edukasi serta himbauan terhadap pentingnya menjaga lingkungan alam serta menyadarkan orang-orang tentang betapa pentingnya membuang sampah. Dengan adanya animasi ini diharapkan meningkatkan kesadaran pemirsanya secara luas. Hal ini lah mengapa animasi dengan teknik motion graphics diterapkan. Agar lebih menarik penonton, karena digambarkan dengan visual yang representatif serta menyampaikan pesan secara visual lebih dipermudah.

Kata kunci: motion graphics, animasi 2d, video



ABSTRACT

The animation of save the planet is a short animation with the theme of environmental safety. The short animation is used for education and an appeal to the importance of protecting the natural environment and to make people aware of how important it is to take out garbage. With this animation, it is hoped that it will increase the awareness of viewers at large. This is why animation with motion graphics techniques is applied. In order to attract the audience more, because it is depicted with representative visuals and conveys the message visually, it is easier.

Keyword: motion graphics, animasi 2d, video

