

**IMPLEMENTASI MOTION GRAPHIC PADA ANIMASI 2D
“SERIGALA CANTIK SI PENOLONG”
SKRIPSI**

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



disusun oleh:

KURNIAWATI FITRIA

20.11.3704

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITASAMIKOMYOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**IMPLEMENTASI MOTION GRAPHIC PADA ANIMASI 2D
“SERIGALA CANTIK SI PENOLONG”**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Informatika



disusun oleh

KURNIAWATI FITRIA

20.11.3704

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITASAMIKOMYOGYAKARTA**

YOGYAKARTA

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI MOTION GRAPHIC PADA ANIMASI 2D
“SERIGALA CANTIK SI PENOLONG”**

yang disusun dan diajukan oleh

Kurniawati Fitria

20.11.3704

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 Februari 2024

Dosen Pembimbing

Ibnu Hadi Purwanto M.Kom
NIK. 190302390

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
IMPLEMENTASI MOTION GRAPHIC PADA ANIMASI 2D
“SERIGALA CANTIK SI PENOLONG”

yang disusun dan diajukan oleh

Kurniawati Fitria

20.11.3704

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Februari 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Tonny Hidayat, S.Kom., M.Kom., Ph.D
NIK. 190302182



Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302391



Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom
NIK. 190302390



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 Februari 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Kurniawati Fitria
NIM : 20.11.3704

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

IMPLEMENTASI MOTION GRAPHIC PADA ANIMASI 2D “SERIGALA CANTIK SI PENOLONG”

Dosen Pembimbing : Ibnu Hadi Purwanto, 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, <tanggal lulus ujian skripsi>

Yang Menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a rectangular stamp. The stamp contains the text 'METERAI TEMPEL' and the number '394A/040735521'. To the left of the stamp is a small, colorful emblem.

Kurniawati Fitria

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim..

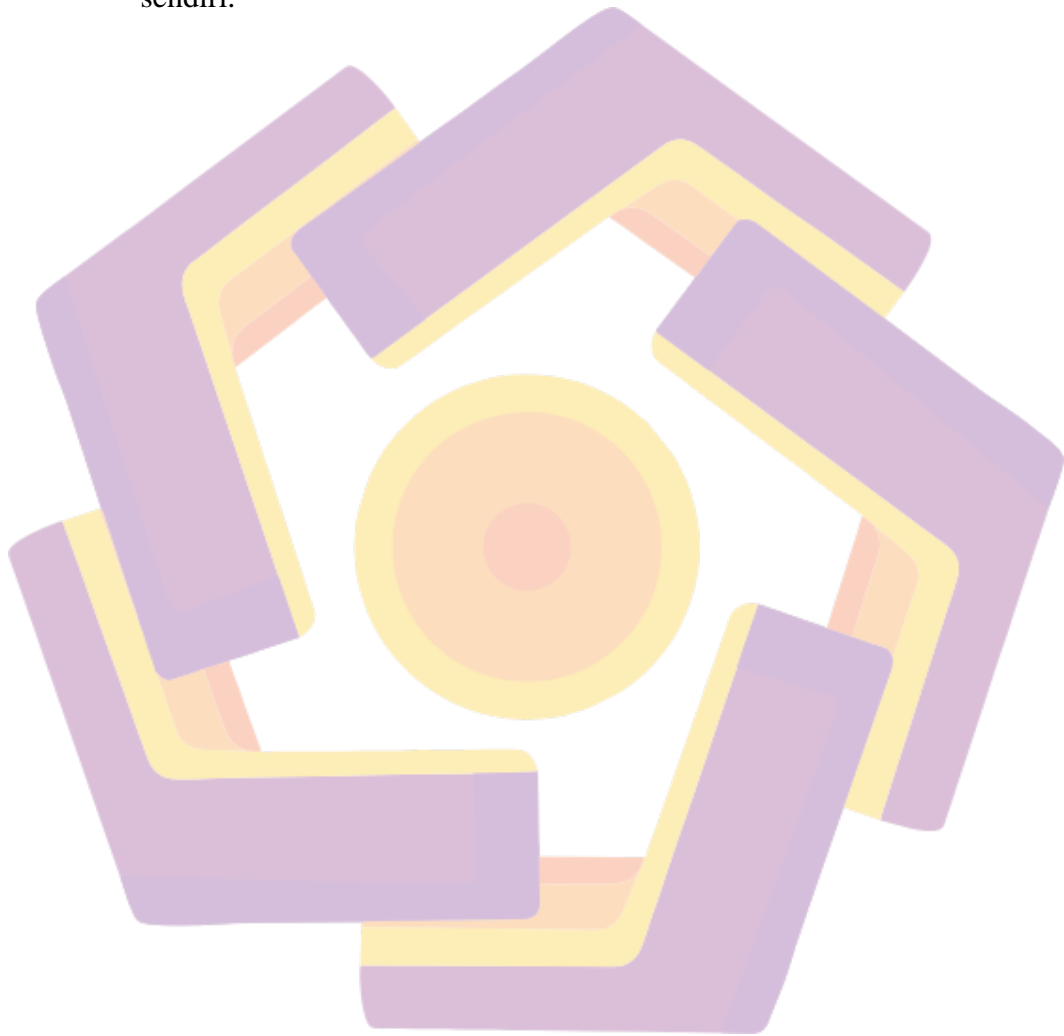
MOTTO

“Setetes keringet orang tuaku seribu langkahku untuk maju”

Allhamdulillah, segala puji syukur bagi Allah SWT atas limpahan rahmat, taufiq, hidayah, dan inayyah-Nya kepada penulis beserta keluarga dan saudara lainnya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Skripsi ini penulis persembahkan untuk orang-orang tercinta:

1. Skripsi ini penulis persembahkan kepada Orang tua saya tercinta, Bapak Kunawan dan Ibu Miftahul Jannah yang telah memberikan doa, dukungan, motivasi, cinta, kasih sayang, fasilitas dan materi dalam menempuh kuliah serta dalam penyelesaian skripsi ini.
2. Skripsi ini penulis persembahkan juga kepada adikku M. Khaerur Rozikin yang telah memberikan dukungan dan motivasi serta mendoakan sampai dititik ini.
3. Penulis juga mempersembahkan kepada Bapak Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing skripsi saya yang selalu memberikan pengarahan dan bimbingan kepada saya dalam proses penyelesaian skripsi ini sehingga sesuai dan selalu memotivasi untuk menyelesaikan penelitian ini.
4. Penulis juga mempersembahkan kepada kedua pamanku Muhammad Zakaria dan Ahmad Yahya yang telah menjadi tempat berbagi cerita dan pengalaman dan dorongan saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Tak lupa juga penulis mempersembahkan untuk teman seperjuangan saya Baiq Hidayatul Laili Putri, Yulia Fitri Rahmadini, dan Diva Aulia Rahma yang sudah kebersamai dan ikut memotivasi penulis sehingga tugas akhir ini selesai.

6. Terima kasih untuk diri sendiri, karna telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tak pernah memutuskan menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang pantut dibanggakan untuk diri sendiri.



KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kemudahan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan oleh penulis. Shalawat serta salam semoga tercurahkan kepada Nabi tercinta yaitu Nabi Muhammad SAW yang kita nanti-nantikan syafa'atnya di akhirat nanti.

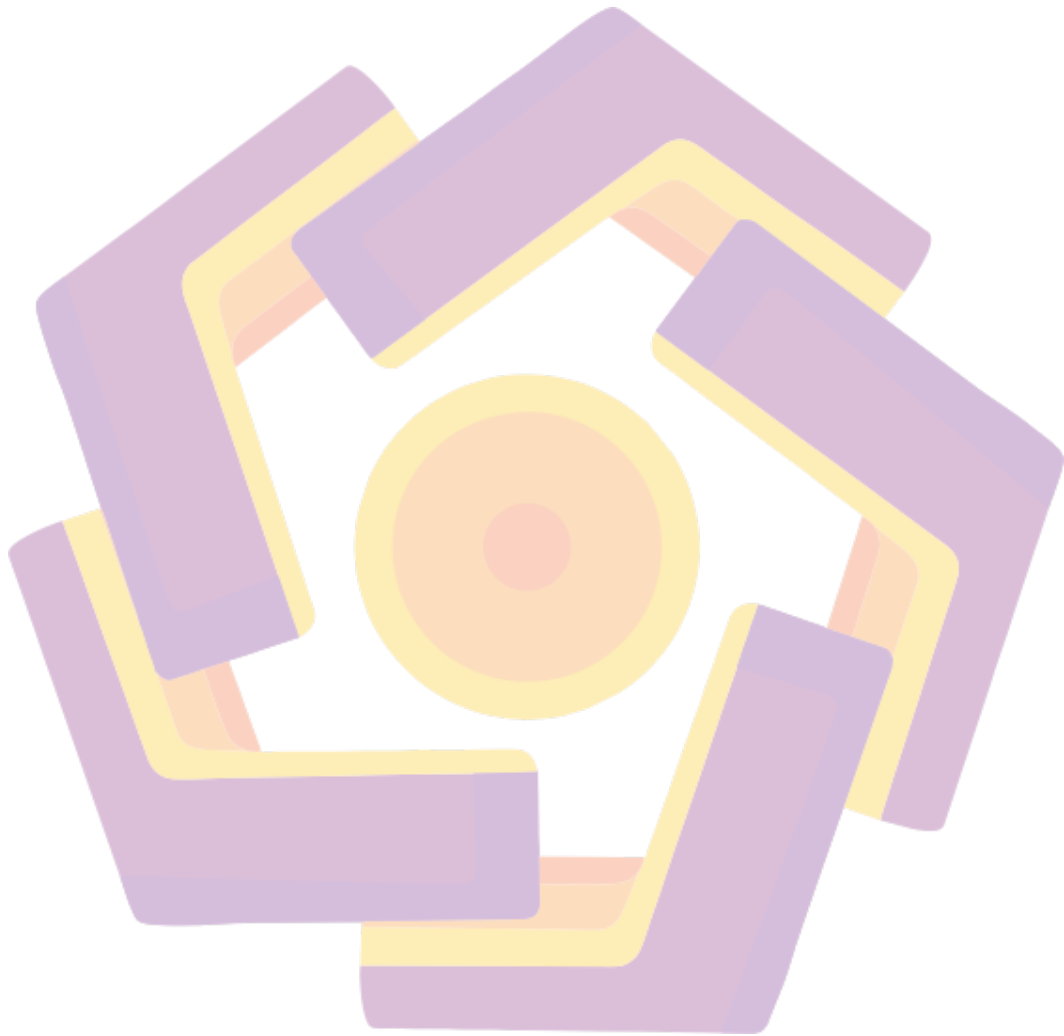
Penulis mengucapkan syukur kepada Allah SWT atas berkat dan rahmatmatnya penulis telah diberikan kemampuan, kesehatan dan kekuatan sehingga mampu menyelesaikan skripsi dengan lancar dan baik. Penulis menyampaikan terimakasih kepada pihak yang telah memberikan kontribusi dan dukungan dalam pembuatan skripsi ini dengan penuh rasa bersyukur penulis mempersembahkan skripsi ini kepada :

1. Orang Tua dan Keluarga Peneliti yang telah memberikan segala dukungan, dorongan dan motivasi serta selalu memberikan do'a yang tulus.
2. Bapak Prof. Dr. Mohammad Suyanto, M.M. Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom. Selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan dan arahan kepada peneliti.
5. Segenap Dosen dan Staf Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengetahuan.
6. Teman-teman seperjuangan 20 – IF – 07 yang selalu kompak selama empat tahun dan berbagi berbagai pengalaman.
7. Serta teman-teman yang membantu baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga Allah SWT menjadikan amal baik yang senantiasa mendapatkan balasan dan kebaikan berlipat ganda.

Yogyakarta, 6 Februari 2024



Kurniawati Fitria



DAFTAR ISI

IMPLEMENTASI MOTION GRAPHIC PADA ANIMASI 2D “SERIGALA CANTIK SI PENOLONG”	1
SKRIPSI.....	1
HALAMAN JUDUL.....	I
SKRIPSI.....	I
HALAMAN PERSETUJUAN.....	II
HALAMAN PENGESAHAN.....	III
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	IV
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	V
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR TABEL.....	XI
DAFTAR GAMBAR	XII
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN.....	XIII
DAFTAR ISTILAH	XIV
INTISARI	XV
ABSTRACT.....	XVI
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Studi Literatur.....	5
2.2 Dasar Teori	11
2.2.1 Pengertian Multimedia	11
2.2.2 Jenis-jenis Multimedia	11
2.2.3 Elemen Multimedia.....	12
2.3 Animasi	12
2.3.1 Prinsip Dasar Animasi.....	13
2.3.2 Tahapan Pembuatan Animasi.....	18
2.4 Motion Graphic	20

2.5 Konsep Dasar Video.....	21
2.5.1 Pengertian Video.....	21
2.5.2 Jenis-Jenis Video.....	21
2.5.3 Resolusi Video	22
2.5.4 Codec Video.....	23
2.6 Tahap Pengujian	24
BAB III METODE PENELITIAN	26
3.1 Gambaran Umum Animasi.....	26
3.2 Identifikasi Masalah	26
3.3 Pengumpulan Data.....	26
3.4 Analisis Kebutuhan	28
3.4.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	28
3.4.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	29
3.5 Alur Penelitian.....	30
3.6 Pra Produksi	30
3.6.1 Konsep Cerita.....	31
3.6.2 Karakter.....	32
3.6.3 Naskah.....	34
3.6.4 Storyboard.....	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	43
4.1 Pembahasan	43
4.1.1 Produksi	43
4.1.2 Pasca Produksi	47
4.2 Pengujian.....	50
4.2.1 Alpha Testing	50
4.2.2 Beta Testing	54
BAB V PENUTUP.....	59
5.1 Kesimpulan	59
5.2 Saran	59
REFERENSI	60



DAFTAR TABEL

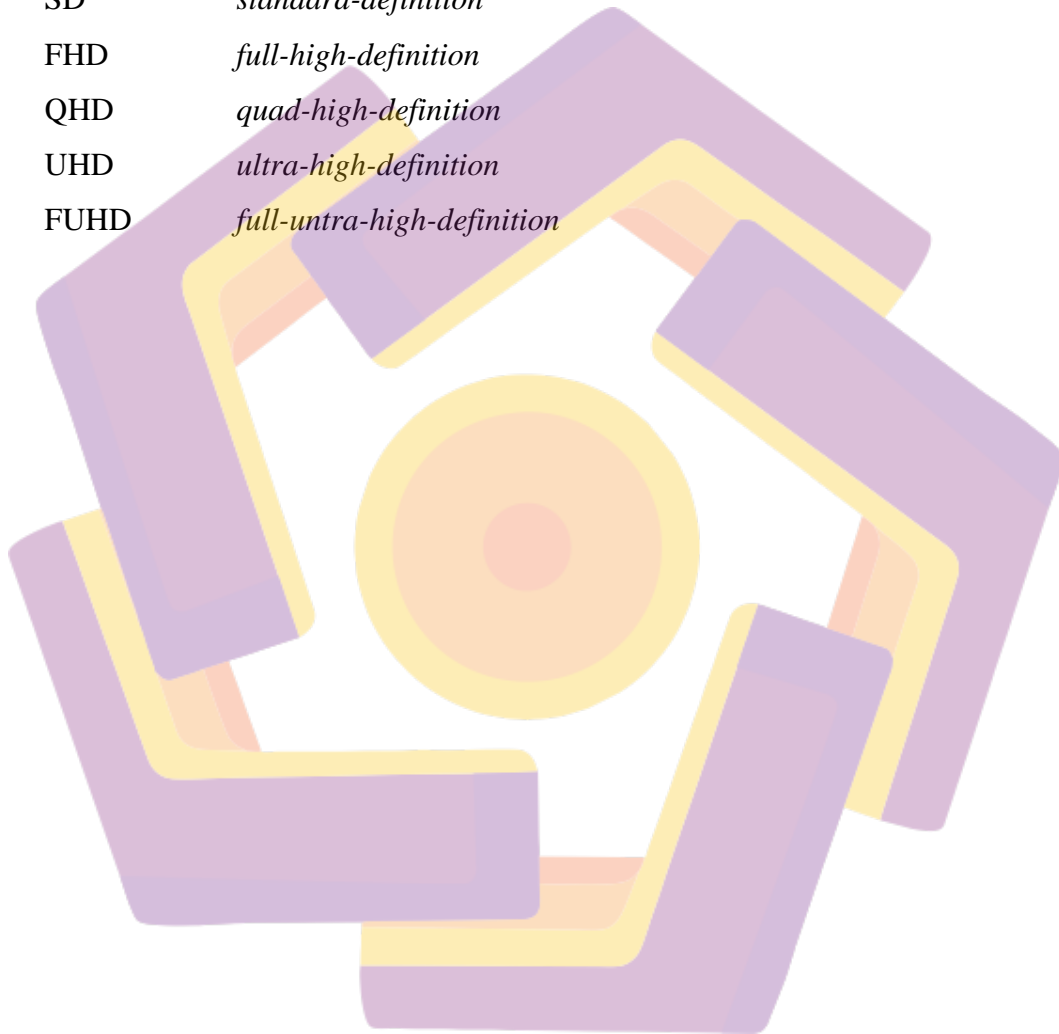
Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian.....	8
Tabel 3 1 Kebutuhan Hardwere	29
Tabel 3 2 Kebutuhan Software.....	29
Tabel 3 3 Storyboard.....	35
Tabel 4 1 Hasil Pengujian Kebutuhan Fungsional	50
Tabel 4 2 Pengujian 12 Prinsip Animasi	52
Tabel 4 3 Data Pengisian Kusioner Uji Skala Likert Para Ahli	55
Tabel 4 4 Data Pengisian Kusioner Uji Skala Likert Responden Umum.....	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Anticipation	13
Gambar 2. 2 Contoh <i>Squach and Steatch</i>	13
Gambar 2. 3 Contoh <i>Staging</i>	14
Gambar 2. 4 Contoh <i>Straight Ahead Action And Pose To Pose</i>	14
Gambar 2. 5 Contoh <i>Follow Through Dan Overlapping Action</i>	15
Gambar 2. 6 Contoh <i>Slow In dan Slow Out</i>	15
Gambar 2. 7 Contoh <i>Arcs</i>	15
Gambar 2. 8 Contoh <i>Secondary Action</i> (Sumber: https://www.pluralsight.com/blog/film-games/understanding-12-principles- animation/ diakses pada 29 November 2023).....	16
Gambar 2. 9 Contoh <i>Timing and spacing</i>	16
Gambar 2. 10 Contoh <i>Exaggeration</i>	17
Gambar 2. 11 Contoh <i>Solid Drawing</i>	17
Gambar 2. 12 Contoh <i>Appeal</i>	17
Gambar 2. 13 Contoh Resolusi Video.....	23
Gambar 3. 1 <i>The Princess And The Frog</i>	27
Gambar 3. 2 <i>Beauty And The Beast</i>	27
Gambar 3. 3 <i>The Illusion of Life</i>	28
Gambar 3. 4 Alur Penelitian.....	30
Gambar 3. 5 <i>Diagram Scene</i>	32
Gambar 3. 6 Karakter Luna (Seigala Cantik).....	32
Gambar 3. 7 Karakter Aidan (Anak Kecil)	33
Gambar 3. 8 Naskah Scene 1 Dan Scene 2	34
Gambar 3. 9 Naskah Scene 3 Dan Scene 4	35
Gambar 4. 1 Mengatur Resolusi Background	43
Gambar 4. 2 Menentukan Shape Yang Digunakan	44
Gambar 4. 3 Simpan Background	45
Gambar 4. 4 Gerakan Animasi Karakter	45
Gambar 4. 5 Gerakan Animasi Karakter Bergerak	46
Gambar 4. 6 Gerakan Animasi Objek Pada Background	46
Gambar 4. 7 Perekaman <i>Suara Atau Dubbing</i>	47
Gambar 4. 8 Composting	48
Gambar 4. 9 Editing	48
Gambar 4. 10 Rendering	49
Gambar 4. 11 Proses publishing di media sosial YouTube	49
Gambar 4. 12 Hasil publishing film animasi ke YouTube.....	50

DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

2D	2 Dimensi
px	pixel
HD	<i>high-definition</i>
SD	<i>standard-definition</i>
FHD	<i>full-high-definition</i>
QHD	<i>quad-high-definition</i>
UHD	<i>ultra-high-definition</i>
FUHD	<i>full-untra-high-definition</i>



DAFTAR ISTILAH

<i>Motion Graphic</i>	penggabungan antara film dan grafis.
Sinopsis	Ringkasan cerita.
<i>Software</i>	Perangkat lunak.
<i>Hardware</i>	Perangkat keras.
<i>Storyboard</i>	rancangan awal untuk pembuatan film.
<i>Editing</i>	proses mengubah dan menambah pada suatu gambar.
<i>Background</i>	latar belakang dalam suatu film atau cerita.
<i>Dubbing</i>	proses merekam atau pengambilan suara.
<i>Composting</i>	mengkombinasikan hasil video menjadi satu kesatuan.
<i>Rendering</i>	penggabungan gambar, audio dan efek menjadi satu kesatuan.



INTISARI

Serigala cantik si penolong adalah Film animasi yang bercerita tentang seorang anak laki-laki yang tidak sengaja melepaskan balon yang sedang dipegangnya, kemudian datang seorang perempuan yang berubah wujud menjadi serigala untuk membantu mengambil balon yang sudah terbang. Penelitian ini akan dibuat sebuah film animasi 2D dengan menggunakan teknik motion graphic. Teknik motion graphic ini akan digunakan dalam pembuatan animasi untuk menganalisa dan mengaplikasikan teknik pembuatannya pada setiap perubahan maupun gerakan-gerakan tertentu seperti gerakan berubah wujud dan beberapa Gerakan kompleks lainnya yang tidak bisa dilihat secara nyata.

Teknik *motion graphic* sebagai teknik utama dalam pembuatan animasi ini, merupakan teknik yang sangat mengandalkan imajinasi untuk berkreasi sekreatif mungkin. Teknik motion graphic digunakan sebagai salah satu cara memvisualisasikan animasi yang akan dibuat agar berjalan dengan baik dalam proses pembuatan animasi tersebut.

Penulis mengikuti tahapan metode yang harus dilalui, pertama tahapan Pra Produksi yang meliputi konsep cerita, pembuatan karakter, perancangan naskah dan storyboard. Kemudian tahapan kedua yaitu Produksi yang meliputi pembuatan background, animation dan dubbing. Terakhir tahapan Pasca Produksi yang meliputi composting, editing, rendering, dan publishing. Hasil penelitian ini menghasilkan sebuah film animasi 2D Motion Graphic dengan judul “Serigala Cantik Si Penolong” yang dimana animasi ini akan menunjukkan berbagai macam gerakan salah satu contohnya seperti gerakan berubah wujud.

Kata kunci: *Animasi 2D, Motion Graphic, Film Kartun, Seigala Cantik Si Penolong*

ABSTRACT

The beautiful wolf the helper is an animated film that tells the story of a boy who accidentally lets go of the balloon he was holding, then a woman comes who changes into a wolf to help him retrieve the balloon that has already flown. This motion graphic technique will be used in making animations to analyze and apply the making technique to every change or certain movements such as shape changing movements and several other complex movements that cannot be seen in real life.

The motion graphic technique, as the main technique in making animation, is a technique that relies heavily on imagination to be as creative as possible. The motion graphic technique is used as a way to visualize the animation that will be created so that it runs well in the process of creating the animation.

The author follows the stages of the method that must be passed, the first is the Pre Production stage which includes story concept, character creation, script design and storyboard. Then the second stage is Production which includes making background, animation, and dubbing. Lastly, the Post-Production stage which includes compositing, editing, rendering and publishing. The result of this research produced a 2D Motion Graphic animated film with the title "Beautiful Wolf the Helper" where this animation will show various kinds of movements, one example of which is the movement of changing shape.

Keyword: *2D Animation, Motion Graphics, Cartoon films, The Helper's Beautiful Wolf*