

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “GROW” MENGGUNAKAN
MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



Disusun oleh

Engelbertus Triesa Wea

16.12.9305

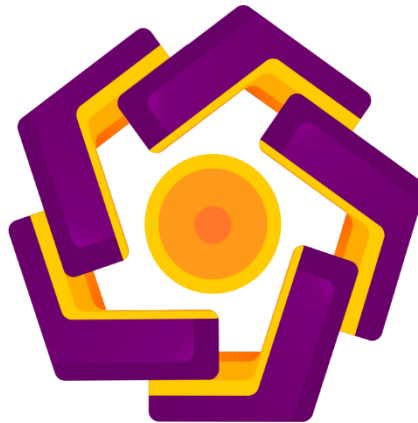
**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2020

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “GROW” MENGGUNAKAN
MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

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



Disusun oleh

Engelbertus Triesa Wea

16.12.9305

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

2020

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “GROW” MENGGUNAKAN
MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Engelbertus Triesa Wea

16.12.9305

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 29 Oktober 2019

Dosen Pembimbing,

Mei P Kurniawan

NIK. 190302105

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “GROW” MENGGUNAKAN
MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Engelbertus Triesa Wea
16.12.9305

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Agustus 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

Ike Verawati, M.Kom
NIK. 190302237

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 02 September 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, 02 September 2020



Engelbertus Triesa Wea
16.12.9305

MOTTO

“Bersukacitalah senantiasa. Tetaplah berdoa. Mengucap syukurlah dalam segala hal, sebab itulah yang dikehendaki Allah di dalam Kristus Yesus bagi kamu.”

(1 Tesalonika 5:16-18 TB)

“Barangsiapa ingin mutiara, harus berani terjun di lautan yang dalam.”

Soekarno

“Sekali berarti, sudah itu mati.”

Chairil Anwar

PERSEMBAHAN

Puji Syukur kepada Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan anugerah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Dalam kesempatan kali ini, penulis juga tidak lupa mengucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua saya, Bapak Wenslaus Tue dan Ibu Ansella Lengga yang tercinta. Terimakasih telah menjaga saya dalam doa , memberi kasih sayang, serta dukungan moral, materi, dan terus mengingatkan untuk terus melanyelesaikan sekolahnya.
2. Kedua kakak saya, Frater Krispin Panda Lewa, Mega Marsella Ito yang terus mengingatkan untuk menjadi adik yang baik juga selalu memberi semangat dalam keadaan apapun.
3. Terimakasih kepada Bunda Kristin Renaningsih yang menjadi Ibunda saya selama saya di Jogja. Begitu besar cinta dan kasih yang saya terima dari kebaikan Bunda.
4. Keluarga besar di SOE dan di Flores yang selalu setia mendoakan dan memberi dukungan dalam segala keadaan.
5. Terimakasih kepada Julia Maria Velincia Momongan, seorang yang saya cintai. Terima kasih atas dukungan, kebaikan, perhatian, dan kebijaksanaan. Terima kasih karena telah hadir dan menemani.

6. Terimakasih kepada saudara saya Endro Gratia Boru yang dengan caranyanya selalu memberi perhatian dan mendukung dalam segala keadaan juga Jacko Fanggidae yang setia menunggu saya pulang.
7. Keluarga di Jogja, Akbar Amir dan anak timur lainnya, Francis Arin victory dan Stefanus Triono, Bonces, Reza Hutagaol dan penghuni kontrakan Hatex. Teristimewa kepada Kontrakan Lumut, Fransisko Saferio Taneo, Ompen, Arnoldus Ola Weking, Anjasmara, Reymond, Jansen Tuan, Aldo dan Indra, Terimakasih atas dukungannya.
8. Keluarga “IKNA” Ikatan Keluarga Nasrani Amikom, terimakasih atas dukungan dan menjadi partner pelayanan dan menjadi tempat saya belajar terkhusus untuk pengurus IKNA periode 2017/2018 dan periode kepemimpinan saya 2018/2019.
9. Dosen Pembimbing, Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom terimakasih atas bimbingannya, serta kritikan dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Terimakasih kepada teman-teman S1-Sistem Informasi-05, SIMA. Kalian menjadi bukti bahwa Indonesia mempunyai nilai toleransi yang sangat tinggi.
11. Terimakasih kepada Paroki Minomartani, kepada Romo Andrianus Sulistyono, MSF, Romo Antonius Gunardi, MSF, Fokus Minomartani, dan team streaming yang selalu mengingatkan agar cepat menyelesaikan skripsi

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yesus Kristus atas penyertaan dan kasih karunia-Nya, penulis diberi kesempatan untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul ” Pembuatan Film Animasi 2D “Grow” menggunakan Motion Graphic” dengan baik dan tepat waktu. Penulisan skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam jenjang perkuliahan Strata 1 Universitas Amikom Yogyakarta.

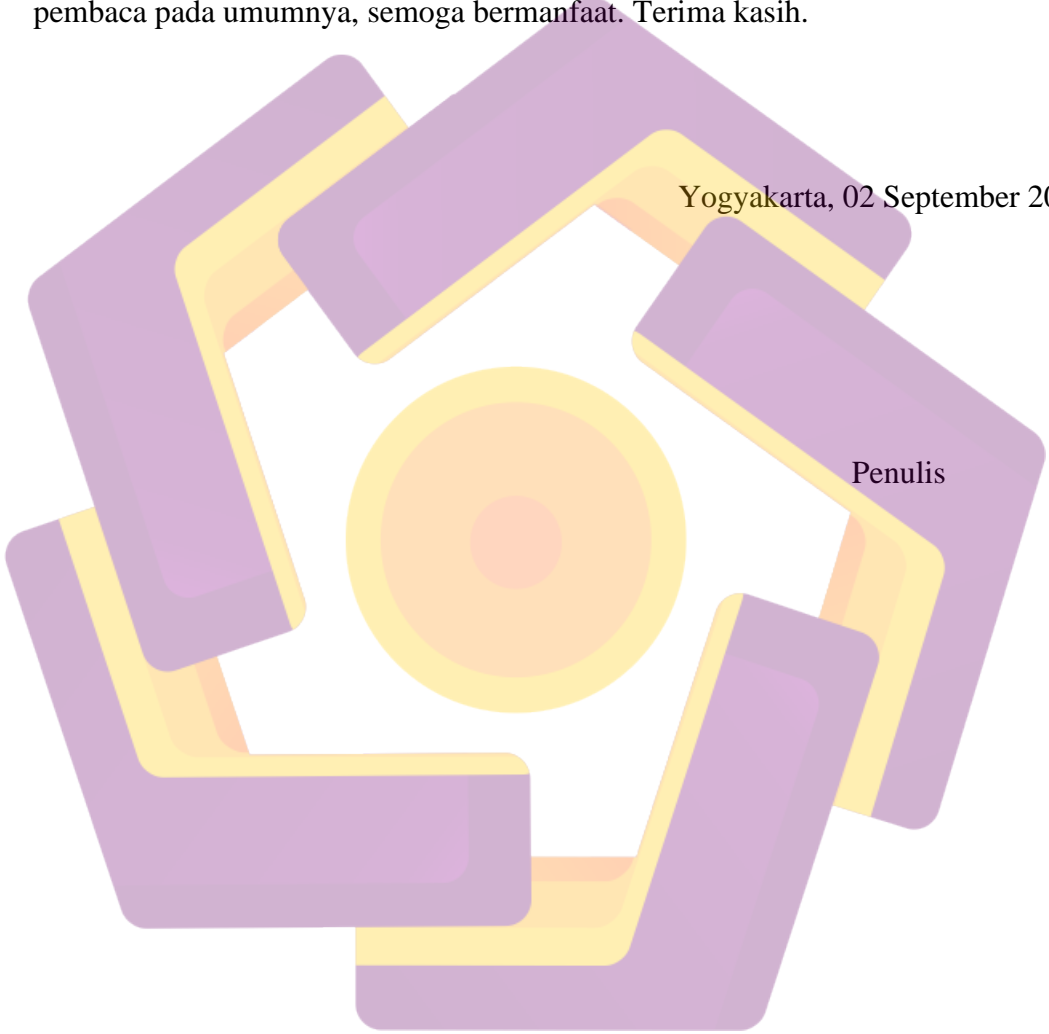
Dengan selesainya skripsi ini, penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. , selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer dan Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan waktunya.
4. Dosen Penguji, Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom, Ibu Ike Verawati, M.Kom, dan Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom yang telah menguji dan memberi masukan juga kritikan sehingga saya dapat memperbaiki skripsi ini.
5. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan dan juga memiliki keterbatasan, oleh karena itu penulis selalu membuka diri untuk saran dan kritik yang membangun dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penyusun sendiri pada khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya, semoga bermanfaat. Terima kasih.

Yogyakarta, 02 September 2020

Penulis



DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1 Bagi Pembaca.....	4
1.5.2 Bagi Peneliti	4
1.5.3 Bagi Penonton	4
1.5.4 Bagi Universitas AMIKOM Yogyakarta	5
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Metode Analisis	6
1.6.3 Metode Perancangan	6
1.6.4 Implementasi Perancangan.....	6

1.7	Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI		8
2.1	Tinjauan Pustaka	8
2.2	Dasar Teori	10
2.2.1	Definisi Multimedia	10
2.2.2	Animasi	10
2.2.3	Animasi 2D	11
2.2.4	Animasi 3D	11
2.2.5	Prinsip-Prinsip Animasi	12
2.3	Motion Graphic	23
2.3.1	Pengertian <i>Motion Graphic</i>	23
2.3.2	Karakteristik <i>Motion Graphic</i>	23
2.4	Tahapan Pembuatan Film Animasi 2D	24
2.4.1	Pra Produksi	24
2.4.2	Produksi	26
2.4.3	Pasca Produksi	28
2.5	Kebutuhan Dasar Pembuatan Film Animasi 2D	28
2.5.1	Komputer	28
2.6	Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	29
2.6.1	Sutradara	29
2.6.2	Produser	29
2.6.3	<i>Scriptwriter</i>	30
2.6.4	<i>Storyboard Artist</i>	30
2.6.5	<i>Animator</i>	30
2.6.6	<i>Background Artist</i>	31
2.6.7	<i>Coloring Artist</i>	31
2.6.8	<i>Compositor</i>	31
2.6.9	<i>Editor</i>	32
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		33
3.1	Analisis Observasi	33
3.1.1	Analisis Referensi	33
3.2	Analisis Kebutuhan	35

3.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	35
3.2.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	36
3.2.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	36
3.2.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	37
3.2.2.3	Analisis Kebutuhan <i>Brainware</i>	38
3.3	Perancangan.....	39
3.3.1	Pra Produksi	39
3.3.1.1	Ide	40
3.3.1.2	Tema	40
3.3.1.3	<i>Logline</i>	40
3.3.1.4	Sinopsis	40
3.3.1.5	Diagram <i>Scene</i>	41
3.3.1.6	<i>Background</i>	42
3.3.1.7	Naskah/ <i>Screenplay</i>	43
3.3.1.8	<i>Storyboard</i>	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		54
4.1	Tahapan Produksi	54
4.1.1	Pembuatan Karakter	54
4.1.2	Pembuatan <i>Background</i>	58
4.1.3	Pembuatan <i>Asset</i>	58
4.2	Pasca Produksi.....	59
4.2.1	Pembuatan <i>Moton Graphic</i>	60
4.2.1.1	<i>Motion Graphic</i> Pembukaan Film	60
4.2.1.2	<i>Motion Graphic</i> Awan Terbuka	61
4.2.1.3	<i>Motion Graphic</i> Karakter Anak Lahir	62
4.2.1.4	<i>Motion Graphic</i> Karakter Anak Digendong	63
4.2.1.5	<i>Motion Graphic</i> Karakter Anak Besar	64
4.2.1.6	<i>Motion Graphic</i> Mengambil Buku	65
4.2.1.7	<i>Motion Graphic</i> Membaca Buku Bersama	65
4.2.1.8	<i>Motion Graphic</i> Jam Berputar	66
4.2.1.9	<i>Motion Graphic</i> Matahari dan Bulan	67
4.2.1.10	<i>Motion Graphic</i> Makan Malam	68

4.2.1.11	<i>Motion Graphic Kaca Mobil</i>	69
4.2.1.12	<i>Motion Graphic Seat Belt</i>	70
4.2.1.13	<i>Motion Graphic Mobil di Jalan</i>	71
4.2.1.14	<i>Motion Graphic Jalan Raya</i>	71
4.2.1.15	<i>Motion Graphic Anak Di Dalam Mobil</i>	72
4.2.1.16	<i>Motion Graphic Keluarga Di Dalam Mobil</i>	73
4.2.1.17	<i>Motion Graphic Anak Melihat Keluar</i>	74
4.2.1.18	<i>Motion Graphic Ferris Wheel</i>	75
4.2.1.19	<i>Motion Graphic Anak Membeli Ice cream</i>	76
4.2.1.20	<i>Motion Graphic Anak Memberi Uang Ke Gelandangan</i>	77
4.2.1.21	<i>Motion Graphic Render</i>	77
4.2.2	Pengujian Terhadap <i>Storyboard</i>	78
4.2.3	<i>Editing</i>	86
4.2.4	<i>Rendering</i>	87
4.3	Implementasi	88
4.3.1	Evaluasi	88
4.3.2	Pengujian.....	88
4.3.2.1	Perhitungan Aspek Tampilan.....	88
4.3.2.2	Perhitungan Aspek Cerita.....	92
BAB V PENUTUP		97
5.1	Kesimpulan.....	97
5.2	Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA		100
LAMPIRAN		1

DAFTAR TABEL

Table 1.1 Table Perbandingan.....	9
Table 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras(<i>Hardware</i>).....	37
Table 3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	37
Table 3.3 Tabel <i>Storyboard</i>	46
Table 4.1 Pengujian Terhadap <i>Storyboard</i>	79
Table 4.2 Kuesioner Untuk Penilaian Aspek Tampilan Animasi	89
Table 4.3 Interval Uji Aspek Tampilan	90
Table 4.4 Hasil Uji Aspek Tampilan – I.....	91
Table 4.5 Kuesioner Untuk Penilaian Aspek Cerita	93
Table 4.6 Interval Uji Aspek Cerita	94
Table 4.7 Hasil Uji Aspek Cerita – I.....	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Squash and Stretch</i>	12
Gambar 2.2 <i>Follow Through</i>	13
Gambar 2.3 <i>Overlapping</i>	14
Gambar 2.4 <i>Anticipation</i>	15
Gambar 2.5 <i>Staging</i>	16
Gambar 2.6 <i>Slow In Slow Out</i>	17
Gambar 2.7 <i>Arc</i>	18
Gambar 2.8 <i>Secondary Action</i>	19
Gambar 2.9 <i>Timing and Spacing</i>	20
Gambar 2.10 <i>Exaggerate</i>	20
Gambar 2.11 <i>Solid Drawing</i>	21
Gambar 2.12 <i>Appeal</i>	22
Gambar 3.1 Cuplikan Video Animasi Ikhlas	33
Gambar 3.2 <i>Diagram Scene</i>	42
Gambar 3.3 <i>Background Ruang Makan</i>	43
Gambar 4.1 <i>Shape Tool</i>	55
Gambar 4.2 Sketsa karakter	55
Gambar 4.3 <i>Pen Tool</i>	56
Gambar 4.4 <i>Eyedropper Tool</i>	57
Gambar 4.5 Pembuatan Karakter pada Adobe Illustrator CC 2020.....	57
Gambar 4.6 Pembuatan <i>Background</i> pada Adobe Illustrator CC 2020	58
Gambar 4.7 Pembuatan <i>Asset</i> pada Adobe Illustrator CC 2020	59
Gambar 4.8 <i>Compositing setting</i> pada Adobe Illustrator CC 2020	60
Gambar 4.9 <i>Motion Graphic</i> Pembukaan Film Pada Adobe After Effect 2020..	61
Gambar 4.10 <i>Motion Graphic</i> Awan Terbuka	62
Gambar 4.11 <i>Motion Graphic</i> Karakter Anak Lahir.....	63
Gambar 4.12 <i>Motion Graphic</i> Karakter Anak Digendong.....	64
Gambar 4.13 <i>Motion Graphic</i> Karakter Anak	64

Gambar 4.14 <i>Motion Graphic</i> Mengambil Buku.....	65
Gambar 4.15 <i>Motion Graphic</i> Membaca buku bersama.....	66
Gambar 4.16 <i>Motion Graphic</i> Jam Berputar.....	66
Gambar 4.17 <i>Motion Graphic</i> Matahari dan Bulan	67
Gambar 4.18 <i>Motion Graphic</i> Makan Malam.....	69
Gambar 4.19 <i>Motion Graphic</i> Kaca Mobil.....	70
Gambar 4.20 <i>Motion Graphic</i> Seat Belt	70
Gambar 4.21 <i>Motion Graphic</i> Mobil di Jalan.....	71
Gambar 4.22 <i>Motion Graphic</i> Mobil di Jalan.....	72
Gambar 4.23 <i>Motion Graphic</i> Anak Di Dalam Mobil.....	73
Gambar 4.24 <i>Motion Graphic</i> Keluarga Di Dalam Mobil.....	74
Gambar 4.25 <i>Motion Graphic</i> Anak Melihat Keluar.....	75
Gambar 4.26 <i>Motion Graphic Ferris Wheel</i>	76
Gambar 4.27 <i>Motion Graphic Ferris Wheel</i>	76
Gambar 4.28 <i>Motion Graphic</i> Anak Memberi Uang Ke Gelandangan	77
Gambar 4.29 <i>Motion Graphic Render</i> Menggunakan Adobe Media InCoder	78
Gambar 4.30 Proses <i>Editing</i> Menggunakan Adobe Premiere Pro 2020	86
Gambar 4.31 Proses <i>Rendering</i> Pada Adobe Premiere Pro CC 2020	87

INTISARI

Animasi merupakan salah satu media yang dekat dengan masyarakat karena penyampain pesan yang mudah diterima. Pembuatan karakter Animasi 2D menggunakan Adobe Illustrator kemudian dianimasikan dengan teknik Motion Graphic menggunakan Adobe After Effect dan pengeditan pada Adobe Premiere

Animasi ini bercerita tentang proses bertumbuh seorang anak dimana peran orangtua menjadi begitu penting. Pada kenyataannya anak lebih banyak mempelajari apa yang dia lihat dari pada apa yang ia dengar, sehingga hal kecil dan spontan yang orang tua lakukan sebenarnya menjadi sebuah rekaman anak dalam proses bertumbuh.

Proses pembuatan animasi ini dilakukan secara individual dengan beberapa tahapan dari pra produksi, produksi hingga pasca produksi. proses pra produksi dan produksi meliputi pengembangan ide cerita, naskah, design karakter, storyboard dan diberi sentuhan akhir yaitu proses pengeditan.

Kata Kunci : animasi, *motion graphic*, *Grow*.

ABSTRACT

Animation is one of the media that is close to the community because it delivers messages that are easily accepted. Making 2D animation characters using Adobe Illustrator then animated with Motion Graphic techniques using Adobe After Effects and editing in Adobe Premiere

This animation tells about the process of growing up a child where the role of parents is very important. In fact, children learn more about what they see than what they hear, so that the small and spontaneous things that parents do actually become a recording of their child growing up.

The process of making this animation is done individually with several stages from pre-production, production to post-production. The pre-production and production processes include the development of story ideas, scripts, character designs, storyboards and the final touch, namely the editing process.

Keywords: *animation, motion graphic, Grow*

