

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI PENDEK “STOP
BULLYING” DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

ENDY YULIADI NUGROHO

19.82.0628

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI PENDEK “STOP
BULLYING” DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

ENDY YULIADI NUGROHO

19.82.0628

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI PENDEK “STOP
BULLYING” DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang disusun dan diajukan oleh

Endy Yuliadi Nugroho

19.82.0628

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 Juni 2024

Dosen Pembimbing,

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom

NIK. 190302390

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI PENDEK “STOP
BULLYING” DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC

yang disusun dan diajukan oleh

Endy Yuliadi Nugroho

19.82.0628

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Juni 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom

NIK. 190302164

Rokhmatulloh B. Firmansyah, M.Kom

NIK. 190302277

Muhammad Fairul Filza, M.Kom

NIK. 190302332

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

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Endy Yuliadi Nugroho
NIM : 19.82.0628

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Perancangan dan pembuatan film animasi pendek “STOP BULLYING”
dengan teknik Motion Graphic**

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, 21 Juni 2024

Yang Menyatakan,

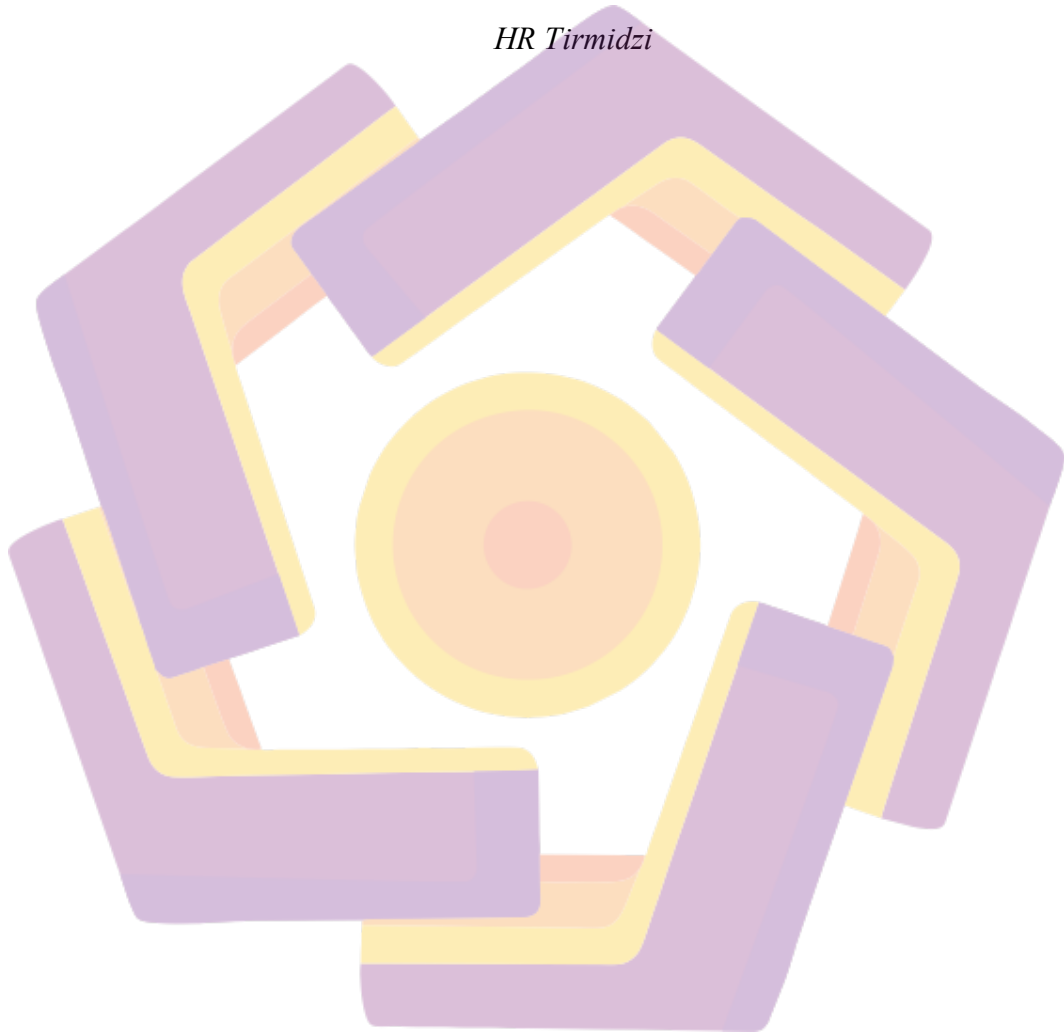


Endy Yuliadi Nugroho

MOTTO

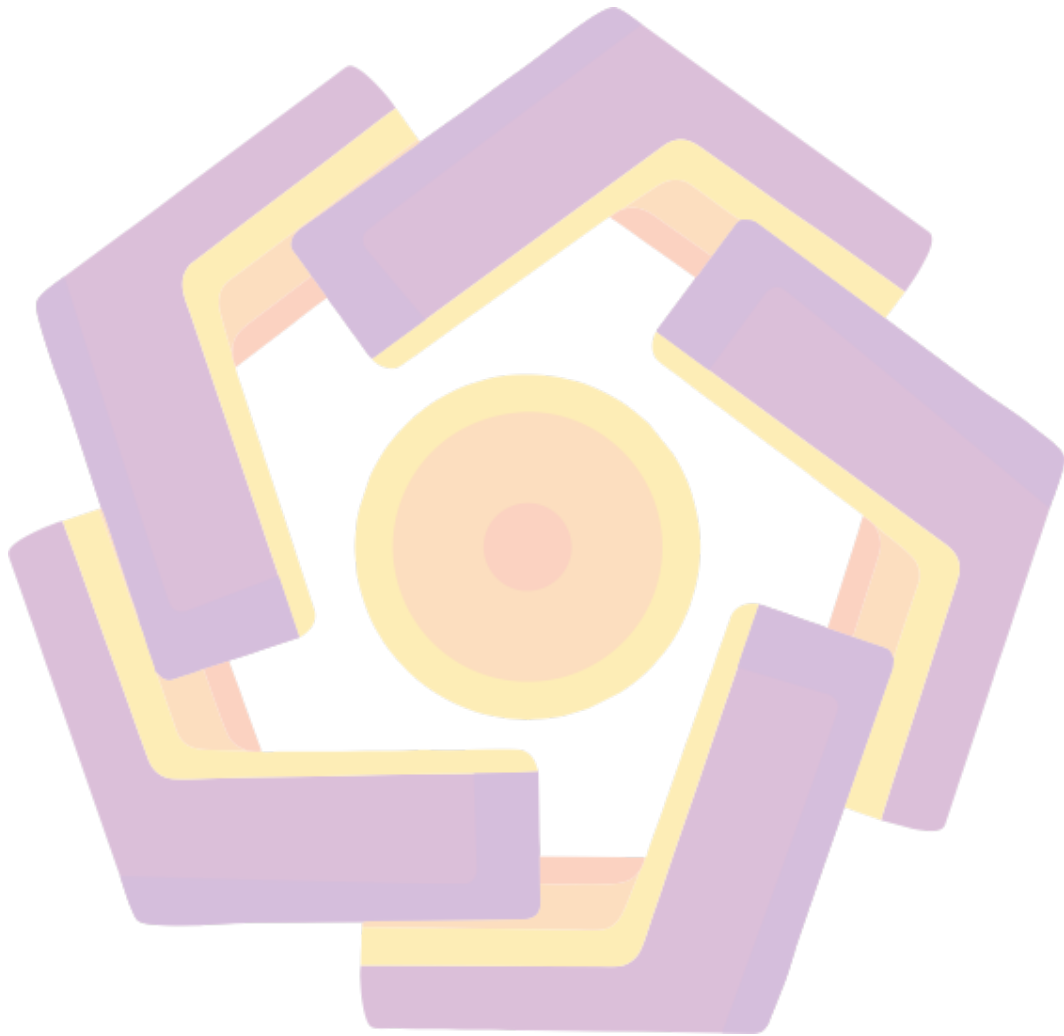
"Barang siapa keluar untuk mencari sebuah ilmu, maka ia akan berada di jalan Allah hingga ia kembali."

HR Tirmidzi



HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada Ayah, Ibu dan Saudara tercinta.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari kegelapan menuju cahaya ilmu pengetahuan.

Sehingga penulis telah dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Animasi Pendek “Stop Bullying” dengan teknik Motion Graphic.” Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan dan mendapatkan gelar S1 di Universitas Amikom Yogyakarta.

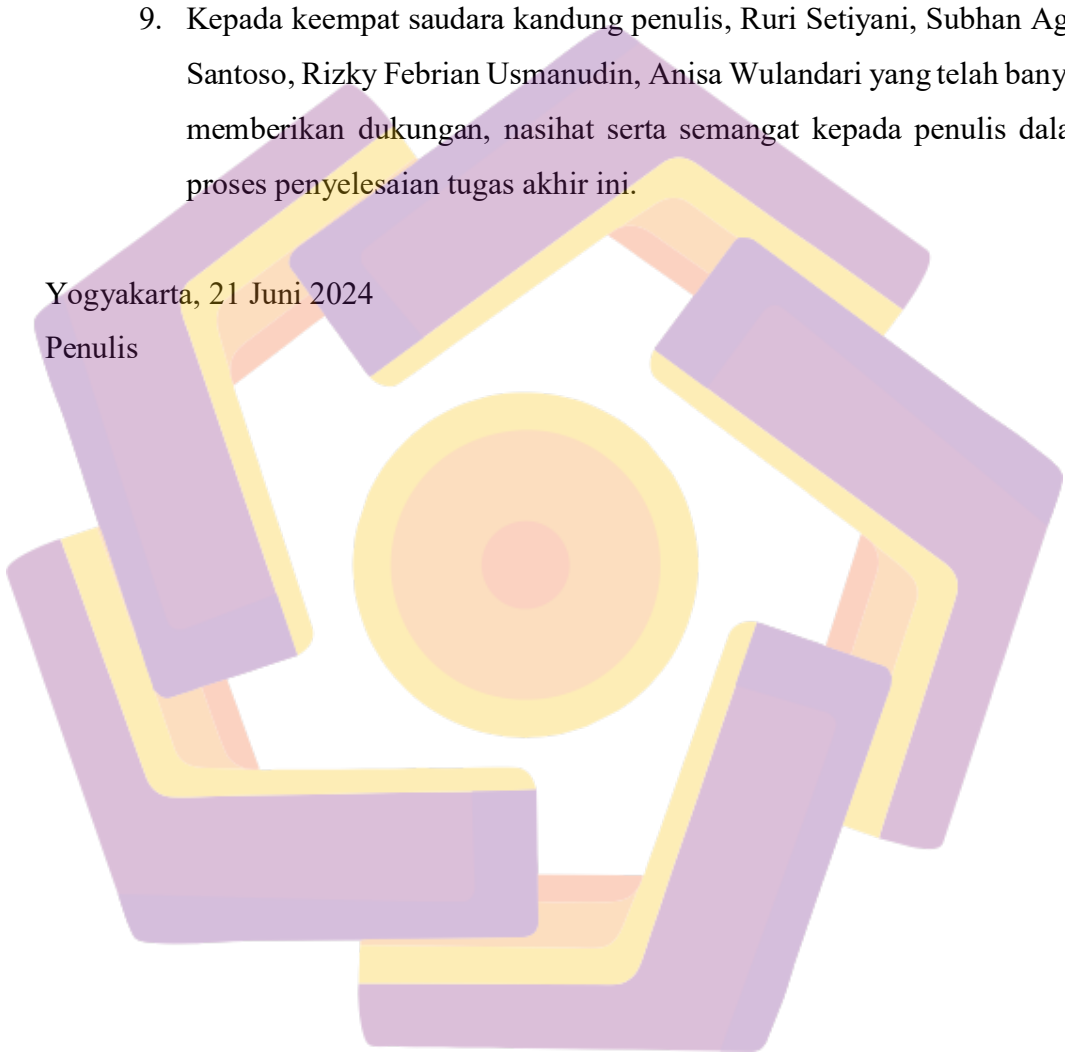
Penelitian ini tidak akan berarti tanpa bantuan dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini, penulis ingin berterimakasih kepada pihak terkait diantara nya:

1. Kepada Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. Selaku Rektor dari Universitas Amikom Yogyakarta
2. Kepada Bapak Hanif Al Fatta, S.kom., M.kom. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Kepada Bapak Agus Purwanto, M.kom. Selaku Ketua Prodi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Kepada para pihak Dewan dosen penguji Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom., Bapak Rokhmatulloh B. Firmansyah, M. Kom., Bapak Muhammad Fairul Filza, M. Kom.
5. Kepada Bapak Ibnu Hadi Purwanto, M.kom. Selaku dosen pembimbing yang telah banyak membantu memberikan arahan kepada penulis dalam proses penyusunan dan penulisan skripsi ini.
6. Kepada Bapak Rokhmatulloh B. Firmansyah, M.kom. Selaku dosen wali yang telah banyak membantu penulis dalam penelitian ini.
7. Kepada seluruh dosen Universitas Amikom Yogyakarta, yang telah memberikan banyak ilmu semasa penulis mengampu pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta.

8. Kepada Alm. Ayah Edi Santoso, yang telah berpulang ditengah proses pengerjaan penelitian ini, dan Ibu Endang Wahyu Setyaningsih tercinta. Yang keduanya telah berperan besar dalam mendidik dan membesarkan penulis, yang telah banyak memberikan cinta, kasih sayang, serta doa yang tiada hentinya diberikan kepada penulis.
9. Kepada keempat saudara kandung penulis, Ruri Setiyani, Subhan Agus Santoso, Rizky Febrian Usmanudin, Anisa Wulandari yang telah banyak memberikan dukungan, nasihat serta semangat kepada penulis dalam proses penyelesaian tugas akhir ini.

Yogyakarta, 21 Juni 2024

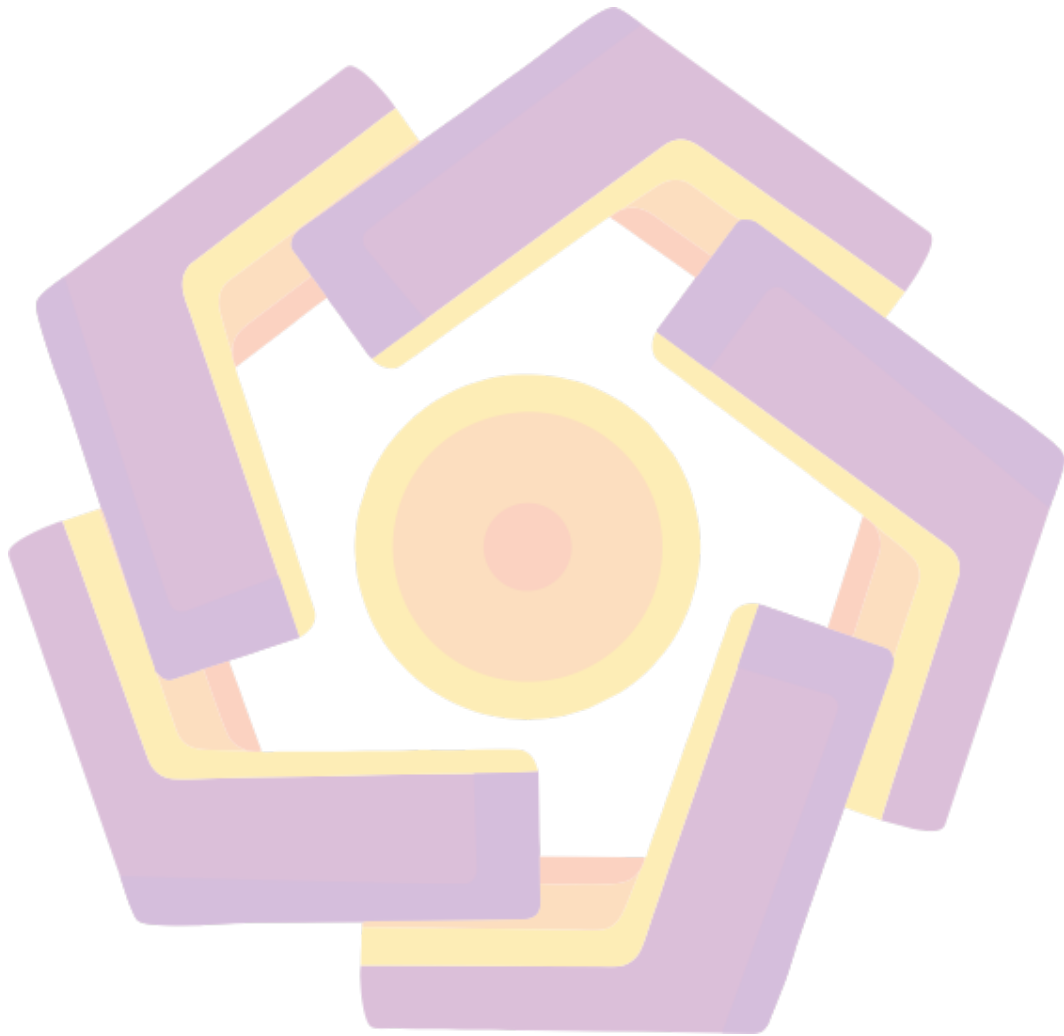
Penulis



DAFTAR ISI

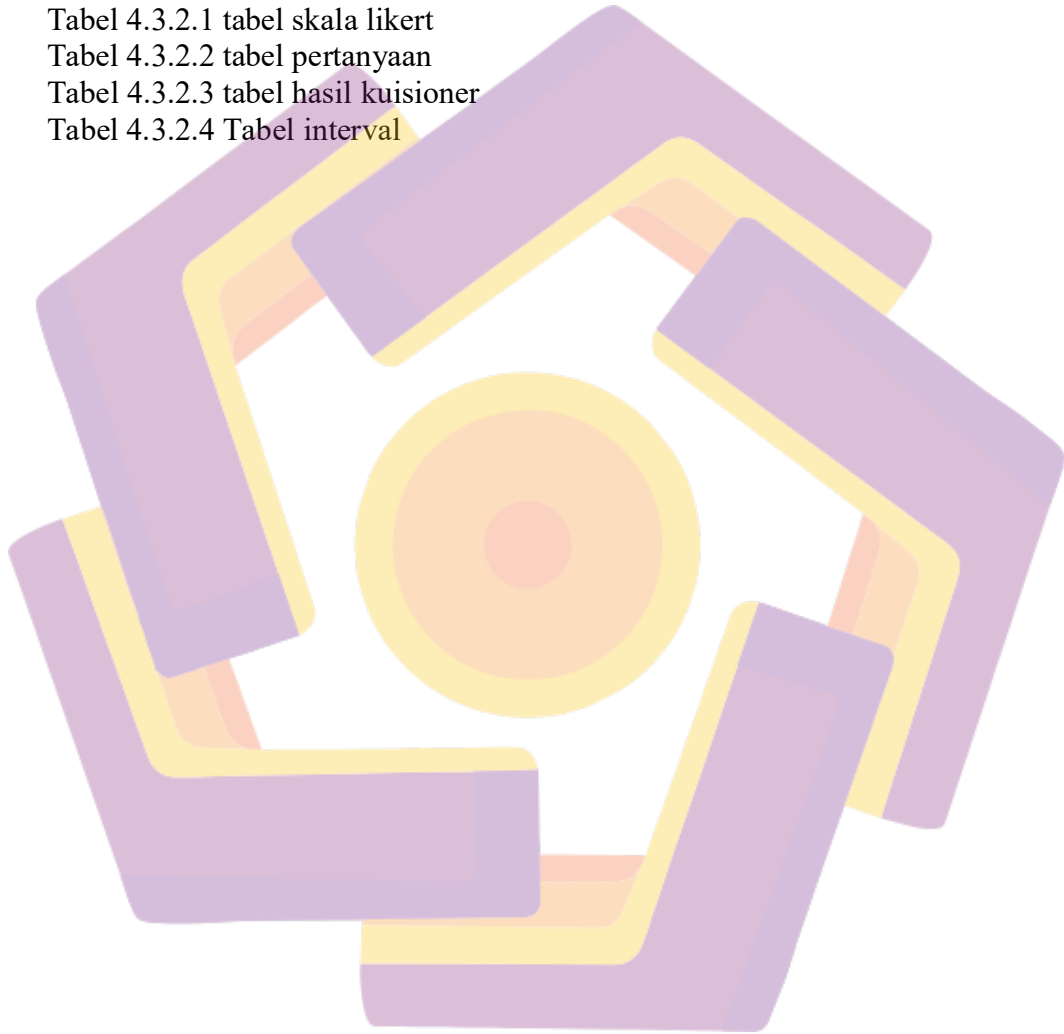
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR ISTILAH	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	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	2
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Studi Literatur.....	4
2.2 Dasar Teori	15
BAB III METODE PENELITIAN	22
3.1 Metode Analisa	22
3.2 Analisa Kebutuhan.....	26
3.3 Pra Produksi	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	40
4.1. Produksi	40
4.2. Pasca Produksi	56
4.3. Testing	57
4.4. Distribution	66
BAB V PENUTUP	67

5.1 Kesimpulan	67
5.2 Saran	67
REFERENSI	68
LAMPIRAN.....	70



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Tabel Keaslian penelitian	9
Tabel 3.2.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras	26
Tabel 3.2.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak	26
Tabel 3.3.3 Storyboard	35
Tabel 4.3.1 Alpha Testing	57
Tabel 4.3.2.1 tabel skala likert	62
Tabel 4.3.2.2 tabel pertanyaan	63
Tabel 4.3.2.3 tabel hasil kuisioner	64
Tabel 4.3.2.4 Tabel interval	66

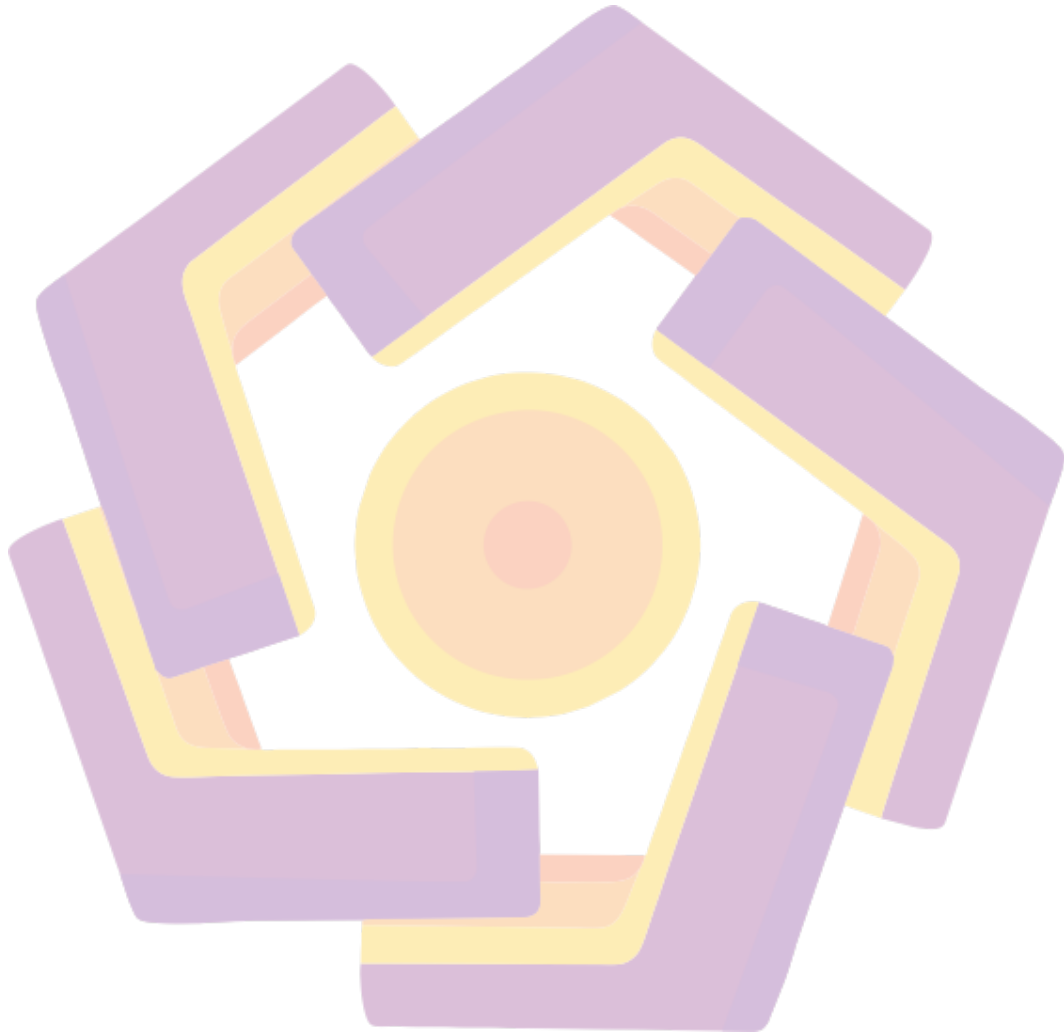


DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1.1.1. Pembuatan Text	41
Gambar 4.1.1.2. Pembuatan Karakter	42
Gambar 4.1.2.1. Gambar menu Convert to Mono	43
Gambar 4.1.2.2. Setting Pitch Shifter	44
Gambar 4.1.2.3. Setting Studio Reverb	44
Gambar 4.1.2.4. Setting Graphic Equalizer (10 bands)	45
Gambar 4.1.2.5. Setting Vocal Enhancer	46
Gambar 4.1.2.6. Gambar Match Loudness	46
Gambar 4.1.3.1. Gambar Layer Options	48
Gambar 4.1.3.2. Gambar penerapan teknik Position	49
Gambar 4.1.3.3. Gambar penerapan teknik Scale	50
Gambar 4.1.3.4. Gambar penerapan teknik Rotation	50
Gambar 4.1.3.5. Penerapan teknik Mask Path	51
Gambar 4.1.3.6. Penerapan teknik Opacity	52
Gambar 4.1.3.7. Penerapan Easy Ease	53
Gambar 4.1.4. Compositing Animasi Stop Bullying	53
Gambar 4.1.4.1. Proses penerapan efek transisi	54
Gambar 4.1.4.1. Proses penerapan camera movement	55
Gambar 4.1.4.1. Proses Edit Video Menggunakan Razor Tool	55
Gambar 4.1.4.2. Proses Export Video	56
Gambar 4.2.1. Hasil Animasi	56
Gambar 4.4. Screenshot kanal youtube	66

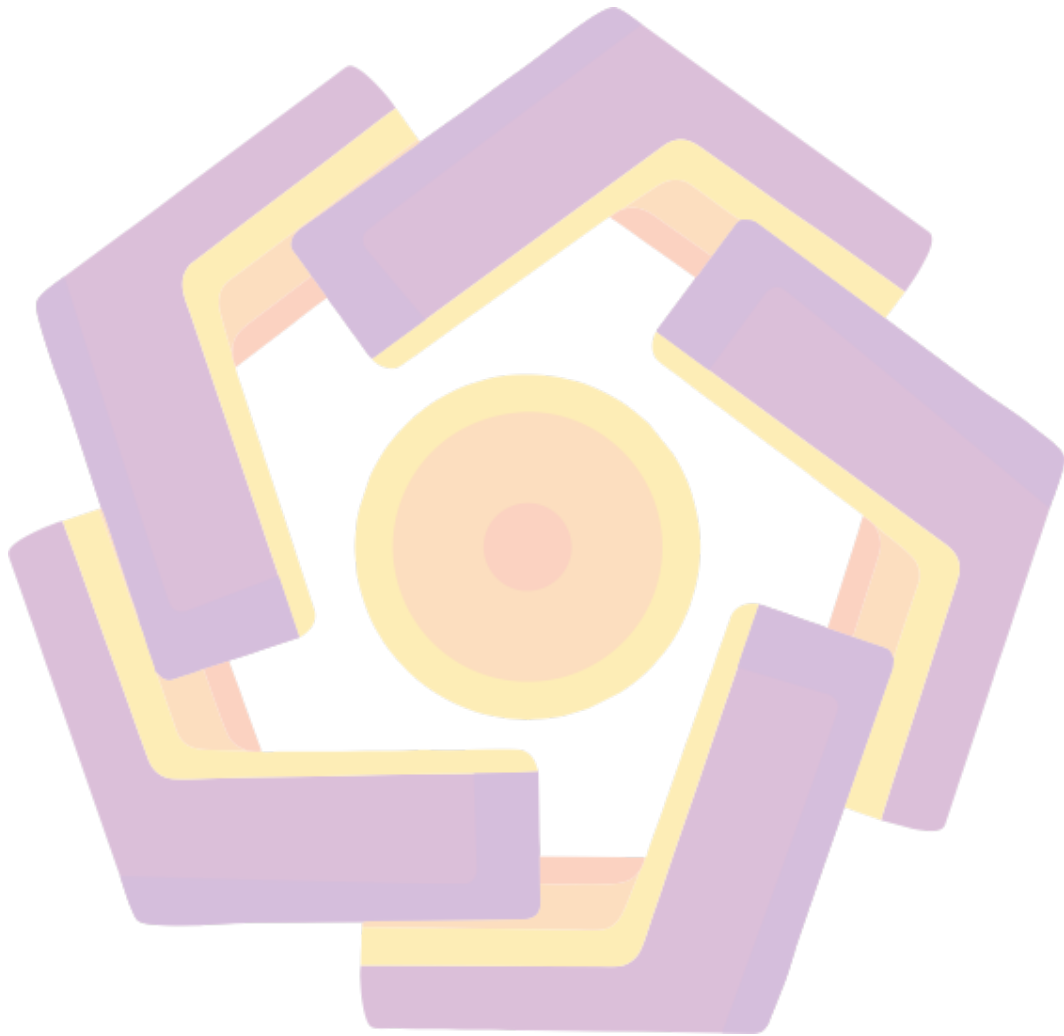
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Tabulasi Data	70
Lampiran 2. Hasil Kuisisioner	72



DAFTAR ISTILAH

Keyframe	Frame kunci dalam animasi yang menandai posisi atau gerakan
Visualisasi	Pengungkapan gagasan melalui media gambar



INTISARI

Perkembangan teknologi informasi saat ini sudah semakin maju, ini juga berpengaruh terhadap teknik animasi yang juga ikut berkembang, sebelumnya animasi dibuat manual dengan menggambar setiap frame agar dapat menjadi sebuah gerakan dan memakan waktu yang cukup banyak. Salah satu teknik animasi yang tercipta dari perkembangan teknologi adalah *Motion Graphic*. *Motion Graphic* adalah gabungan dari media visual seperti ilustrasi, typografi dan audio visual.

Pada penelitian ini penulis akan membuat sebuah film animasi pendek berjudul “STOP BULLYING”, film animasi ini bertujuan untuk menyampaikan pesan stop tindakan *bully* kepada masyarakat dikarenakan masih banyak orang yang masih menganggap remeh kasus pembullying. Pesan yang terkandung dalam film animasi “STOP BULLYING” ini meliputi jenis-jenis pembullying dan dampak dari pembullying tersebut kepada korban.

Dari konsep cerita tersebut penulis berencana akan menggunakan teknik *Motion Graphic*, karena teknik *Motion Graphic* dapat menghasilkan kualitas animasi yang baik dan informatif. Sehingga teknik *Motion Graphic* akan sangat membantu dalam penyampaian pesan film animasi pendek “STOP BULLYING” yang penulis buat.

Kata kunci: 2d Animasi, Motion graphic

ABSTRACT

The development of information technology is now increasingly advanced, this also affects animation techniques which are also developing, in the past animation was made manually by drawing each frame so that it could become a movement and took quite a long time. One of the animation techniques created from technological developments is Motion Graphic. Motion Graphic is a combination of visual media such as illustration, typography and audio visual.

In this study the writer will make a short animated film entitled "STOP BULLYING". This animated film aims to convey the message of stopping bullying to the public because there are still many people who underestimate bullying cases. The message contained in the animated film "STOP BULLYING" includes the types of bullying and the impact of bullying on victims.

From the concept of the story, the writer plans to use the Motion Graphic technique, because the Motion Graphic technique can produce quality and informative animation. So that the Motion Graphic technique will be very helpful in making the short animated film "STOP BULLYING" that the author made.

Keyword: *2d Animation, Motion Graphic*