

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI “DAMPAK  
GLOBALISASI DALAM KEHIDUPAN BERMASYARAKAT,  
BERBANGSA DAN BERNEGARA” SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN TEKNIK  
MOTION GRAFIK PADA SMP NEGERI  
4 BANGUNTAPAN**

**SKRIPSI**

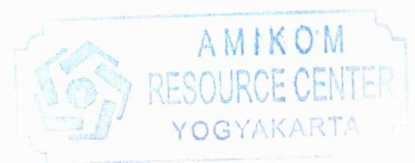


disusun oleh

**Abdus Salam Amiruddin**

**14.11.8424**

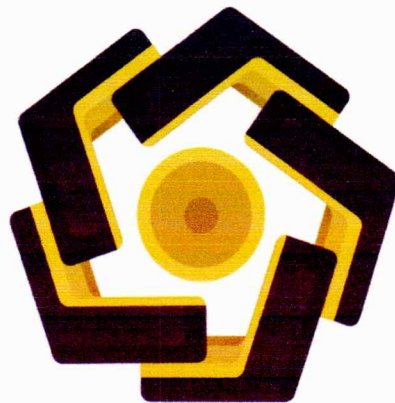
**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**



**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI “DAMPAK  
GLOBALISASI DALAM KEHIDUPAN BERMASYARAKAT,  
BERBANGSA DAN BERNEGARA” SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN TEKNIK  
MOTION GRAFIK PADA SMP NEGERI  
4 BANGUNTAPAN**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Sarjana  
pada jenjang Strata – Program Studi Informatika



disusun oleh

**Abdus Salam Amiruddin**

**14.11.8424**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI “DAMPAK  
GLOBALISASI DALAM KEHIDUPAN BERMASYARAKAT,  
BERBANGSA DAN BERNEGARA” SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN TEKNIK  
MOTION GRAFIK PADA SMP NEGERI  
4 BANGUNTAPAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Abdus Salam Amiruddin**

**14.11.8424**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 30 November 2017

**Dosen Pembimbing,**



**Bayu Setiaji, M.Kom.**  
**NIK. 190302216**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI “DAMPAK  
GLOBALISASI DALAM KEHIDUPAN BERMASYARAKAT,  
BERBANGSA DAN BERNEGARA” SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN TEKNIK  
MOTION GRAFIK PADA SMP NEGERI**

**4 BANGUNTAPAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Abdus Salam Amiruddin**

**14.11.8424**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 Agustus 2018

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Andika Agus Slameto, M.Kom**  
**NIK. 190302109**

**Eli Pujastuti, M.Kom**  
**NIK. 190302227**

**Bayu Setiaji, M.Kom**  
**NIK. 190302216**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 28 Agustus 2018

**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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 20 Agustus 2018



Abdus Salam Amiruddin

NIM. 14.11.8424

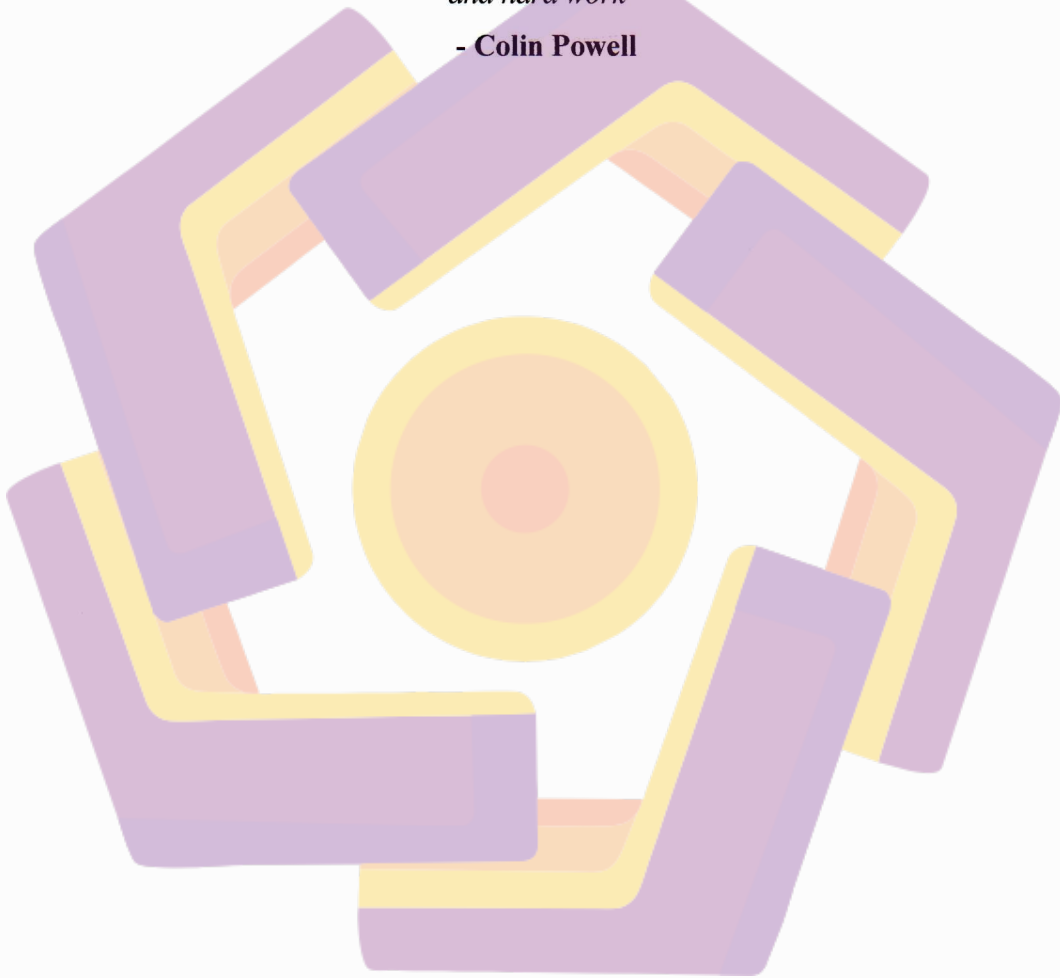
## MOTTO

*“ Bahkan yang tumpul bisa diasah jadi tajam, maka tidak ada yang tak berpotensi sukses, kecuali mereka yang senang memunda kebaikan. ”*

**- Abdus Salam**

*“A dream doesn't become reality through magic.it takes sweat, determination, and hard work”*

**- Colin Powell**



## PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, Segala puji bagi Allah SWT Tuhan semesta alam, kupersembahkan karyaku ini untuk orang-orang yang kusayangi dan tak lupa ucapan terima kasih banyak kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan banyak kenikmatan dan kelancaran dari awal hingga saat ini.
2. Orang tuaku tercinta yang tiada hentinya untuk mendoakan, merawat, mendidik dan mendukung anak-anaknya sampai detik ini.
3. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom yang telah memberikan bimbingannya selama ini.
4. Ibu Dra. Ratna Handarini, M.Pd selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 4 Banguntapan yang telah memberikan ijin untuk penelitian penulis.
5. Kepada Ayahanda H.Amiruddin Hatibe, Ibunda Hj.Andi Hariana, Kakak-kakakku tersayang, Pratiwi Amiruddin, Bacharuddin Jusuf Amiruddin, Ilham Akbar Amiruddin yang selalu memberikan inspirasi, dukungan moral dan moril untuk penulis.
6. Kontrakan Squad, Satrya Bimantara, Nanang Karisma, Alfin Fachrizal, Panji Aryo Kusumo, Kurniawan Eka Saputra, Basufi Sudirman, Khakim, Taufik Nur Hidayat, Desna Dwi Kristyanto, Afriezal Effendy yang telah banyak membantu dan selalu memberikan motivasi kepada penulis.
7. Sahabat dan teman-teman, Mas Didie, Mas Indra Bagoes, Bang Jo, Mas Ari, Kiki Adi Cahya, Siti Ainul Yakhin, Mawahda Datuamas, Febriansyah Eka Ramadhan, Grace Torry, Iqbal Hanafi, Arung Vikry, Hadi Hikmadyo, Farah Safitri, Putri Pratiwi Lakuana, Fialatul Karima, Virginia, Ayu Sulistiawati, Alifia Arabella, Fahri Sundah, Muthia Ramadhanti yang telah memberikan semangat kepada penulis.
8. Tim Kost, Ikhsan Muttaqin, Edo Bagus, Fauzan Rozaq, Septian Adi Pratama yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis.

9. Keluarga Besar kelas 14-SITI-14 yang telah berjuang bersama, berbagi ilmu, pengalaman dan banyak hal.
10. Serta terima kasih banyak kepada semua pihak yang telah mendoakan dan mendukung baik selama proses penelitian hingga sidang berakhir. Semoga Allah SWT selalu dalam lindungan kita semua.





## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

*Alhamdulillahirobbil'alamin.* Puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas berkat, rahmat dan hidayah-Nya, sehingga skripsi yang berjudul **“PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI DAMPAK GLOBALISASI DALAM KEHIDUPAN BERMASYARAKAT, BERBANGSA DAN BERNEGARA”** SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAFIK PADA SMP NEGERI 4 BANGUNTAPAN dapat diselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan, bimbingan, kerjasama dari berbagai pihak dan berkah dari Allah SWT sehingga kendala-kendala yang dihadapi tersebut dapat terselesaikan. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan kepada Bapak Bayu Setiaji, M.Kom selaku pembimbing yang dengan sabar, tulus dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan bimbingan, arahan dan saran yang sangat berharga kepada penulis selama menyusun skripsi ini.

Selanjutnya ucapan terima kasih penulis sampaikan pula kepada :

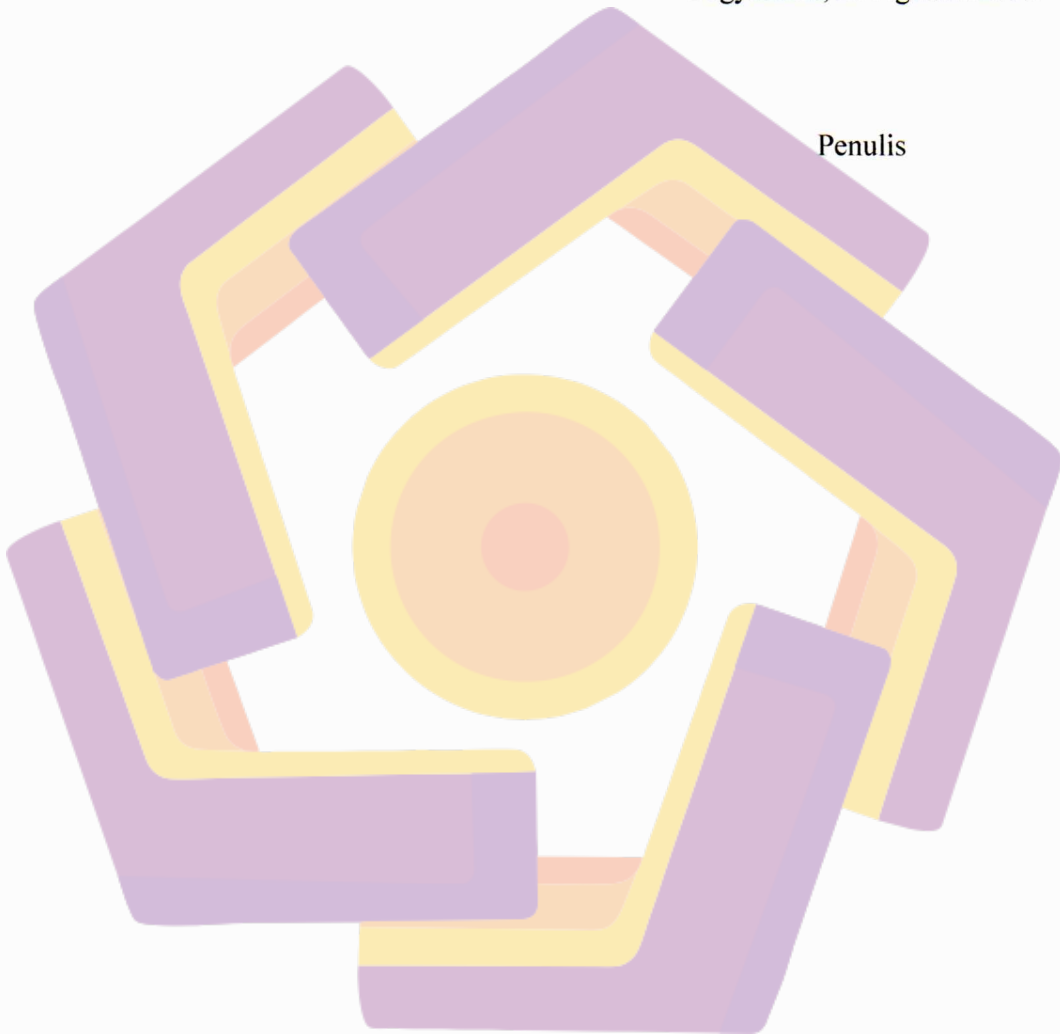
1. Bapak Prof, Dr. M.Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak masukan yang membantu dalam menyelesaikan karya ini.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Sudarmawan, S.T., M.T. selaku Ketua Program Studi Strata 1 Informatika.
5. Dosen penguji, segenap dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan masukan terhadap penelitian ini.
6. Semua sahabat dan teman-teman yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan, sehingga penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun untuk skripsi ini.

***Wassalamu'alaikum Wr. Wb.***

Yogyakarta, 20 Agustus 2018

Penulis



## DAFTAR ISI

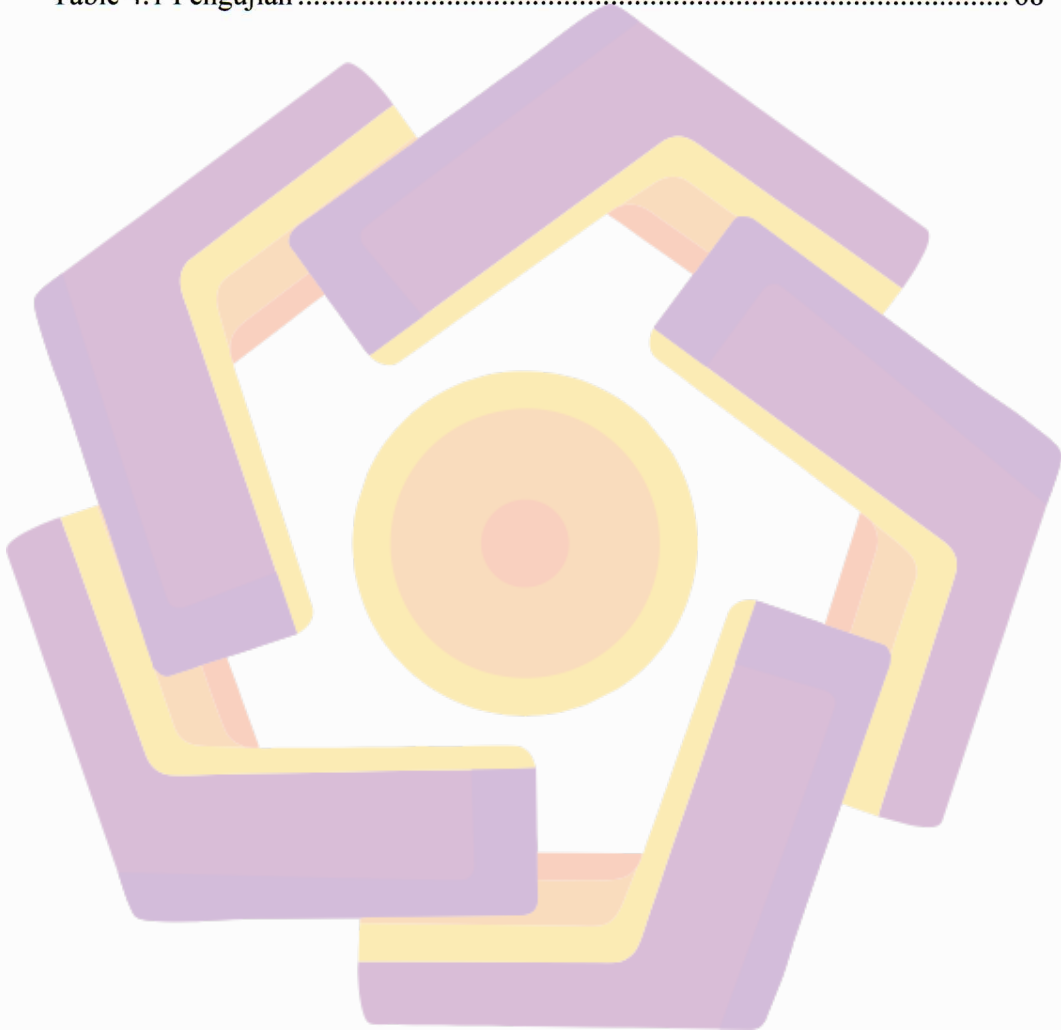
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>II</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>III</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>IV</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>V</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>VI</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>VIII</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>X</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>XIII</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>XIV</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>XVI</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>XVII</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 LATAR BELAKANG .....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH .....	3
1.3 BATASAN MASALAH .....	3
1.4 TUJUAN PENELITIAN .....	4
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	4
1.6 METODE PENELITIAN .....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Metode Pengembangan Animasi.....	6
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>8</b>
2.1 TINJAUAN PUSTAKA.....	8

2.2	MULTIMEDIA .....	11
2.2.1	Definisi Multimedia .....	11
2.2.2	Elemen Multimedia .....	12
2.2.3	Jenis-Jenis Multimedia .....	14
2.2.4	Manfaat Multimedia .....	16
2.3	ANIMASI.....	17
2.3.1	Definisi Animasi .....	17
2.3.2	Penggunaan Film Animasi.....	17
2.3.3	Teknik Animasi.....	18
2.3.4	Prinsip Dasar Animasi.....	20
2.4	MOTION GRAPHIC.....	26
2.4.1	Definisi Motion Graphic.....	26
2.4.2	Elemen Motion Graphic .....	28
2.4.3	Karakteristik Motion Graphic.....	28
2.5	PENGEMBANGAN ANIMASI .....	29
2.6	GLOBALISASI.....	30
2.6.1	Aspek-Aspek Globalisasi.....	30
2.6.2	Dampak Globalisasi Terhadap Kehidupan Bermasyarakat, Berbangsa dan Bernegara.....	31
2.6.3	Dampak Positif dan Dampak Negatif Globalisasi .....	32
2.6.4	Penentuan Sikap Terhadap Dampak Globalisasi .....	33
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>34</b>
3.1	PROFIL SMP NEGERI 4 BANGUNTAPAN .....	34
3.1.1	Sejarah SMP Negeri 4 Banguntapan.....	34
3.1.2	Visi dan Misi SMP Negeri 4 Banguntapan.....	36
3.1.3	Keadaan Pendidik dan kependidikan .....	37
3.1.4	Struktur Organisasi.....	38
3.2	PRA PRODUKSI.....	39
3.2.1	Tema Animasi.....	40
3.2.2	Logline.....	40

3.2.3	Sinopsis.....	40
3.2.4	Perancangan Karakter.....	42
3.2.5	Storyboard.....	44
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>51</b>
4.1	PRODUKSI.....	51
4.1.1	Pembuatan Objek 2D.....	51
4.1.2	Dubbing .....	52
4.2	PASCA PRODUKSI.....	54
4.2.1	Manajemen File.....	54
4.2.2	Editing .....	55
4.2.3	Membuat Composition di After Effect.....	57
4.2.4	Import File .....	58
4.2.5	Pembuatan Animasi 2D.....	60
4.2.6	Render File.....	63
4.2.7	Penggabungan Project Video.....	64
4.2.8	Pengujian/Testing.....	67
4.2.9	Implementasi Pada Situs Media Online .....	70
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>71</b>
5.1	KESIMPULAN .....	71
5.2	SARAN.....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>73</b>

## DAFTAR TABEL

Table 2.1 Tinjauan Pustaka .....	9
Table 3.1 Keadaan Siswa Tahun Ajaran 2016/2017 .....	38
Table 3.2 Storyboard Animasi Dampak Globalisasi .....	45
Table 4.1 Pengujian .....	68



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Aplikasi pembelajaran sebagai contoh multimedia interaktif.....	14
Gambar 2.2 Game on line sebagai contoh multimedia hiperaktif.....	15
Gambar 2.3 Film sebagai contoh multimedia linear .....	15
Gambar 2.4 Definisi multimedia .....	16
Gambar 2.5 Squash and Stretch .....	21
Gambar 2.6 Anticipation.....	21
Gambar 2.7 Staging .....	22
Gambar 2.8 Straight Ahead Action and Pose to Pose .....	22
Gambar 2.9 Follow Through and Overlapping Action.....	23
Gambar 2.10 Slow In and Slow Out.....	23
Gambar 2.11 Arcs.....	24
Gambar 2.12 Secondary Action .....	24
Gambar 2.13 Timing.....	24
Gambar 2.14 Exaggeration .....	25
Gambar 2.15 Solid Drawing .....	25
Gambar 2.16 Appeal.....	26
Gambar 3.1 SMP Negeri 4 Banguntapan.....	36
Gambar 3.2 Struktur Organisasi SMP Negeri 4 Banguntapan.....	39
Gambar 3.3 Tahap Proses PraProduksi .....	40
Gambar 3.4 Karakter Gobi.....	42
Gambar 3.5 Karakter Gobi.....	43
Gambar 3.6 Karakter Gobi, Bagian Depan dan Belakang.....	44
Gambar 4.1 Object 2D Aspek Ekonomi .....	52
Gambar 4.2 Object 2D Aspek Teknologi Informasi .....	52
Gambar 4.3 Sound Recorder ZOOM H1 .....	53
Gambar 4.4 Tampilan File Sound Recorder ZOOM H1 .....	53
Gambar 4.5 Manajemen File Desain .....	54
Gambar 4.6 Manajemen File Dubbing .....	55

Gambar 4.7 Proses Edit Suara Menggunakan Aplikasi Adobe Audition.....	56
Gambar 4.8 Tampilan Setting di Adobe Illustrator .....	56
Gambar 4.9 Tampilan Setting Composition After Effect .....	57
Gambar 4.10 Import File.....	58
Gambar 4.11 Jendela Project.....	59
Gambar 4.12 Jendela Timeline.....	59
Gambar 4.13 Jendela Timeline.....	60
Gambar 4.14 Jendela Timeline.....	61
Gambar 4.15 Jendela Timeline.....	61
Gambar 4.16 Jendela Timeline.....	62
Gambar 4.17 Jendela Timeline.....	62
Gambar 4.18 Composition Render .....	63
Gambar 4.19 Settingan Sequence.....	64
Gambar 4.20 Drag Scene .....	65
Gambar 4.21 Sound .....	66
Gambar 4.22 Format Render Final .....	66
Gambar 4.23 Rendering .....	67
Gambar 4.24 Surat Bukti Pengujian.....	69
Gambar 4.25 Implementasi Pada Situs Media Online.....	70



## INTISARI

Pendidikan merupakan hal penting dalam kehidupan sehari-hari, karena pendidikan dibutuhkan di seumur hidup kita. Saat ini pendidikan berkembang pesat seiring bertumbuhnya teknologi yang membuatnya semakin mudah dipahami oleh siswa.

Animasi merupakan salah satu contoh dari teknologi tersebut. Animasi adalah suatu media yang lahir dari dua konversi atau disiplin yaitu film dan gambar. Dengan animasi maka penyampaian suatu informasi dalam proses pembelajaran akan lebih mudah untuk dimengerti dibandingkan menggunakan lisan ataupun tulisan. Selain itu animasi akan menciptakan proses belajar yang lebih efektif dan tidak membosankan, sehingga minat belajar siswa akan meningkat.

Penerapan atau penggunaan teknologi animasi ini sangat penting dalam dunia pendidikan khususnya untuk siswa di SMP Negeri 4 Banguntapan. Dengan adanya animasi ini maka dapat membantu siswa kelas 9 SMP Negeri 4 Banguntapan dalam mempelajari dampak globalisasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

**Kata Kunci :** *Multimedia, Video Animasi, Motion Graphic, Adobe CC 2017*



## ABSTRACT

*Education is important in important in everyday life, because education is needed in our lifetime. Currently education is growing rapidly along with the growing technology that makes it more easily understood by students.*

*Animation is one example of such technology. Animation is a media that is born from two conversions or discipline that is film and picture. With animation, the delivery of information in the learning process will be easier to understand than using oral or written. In addition, animation will create a more effective learning process and not boring, so that student learning interest will increase.*

*The application or use of animation technology is very important in the world of education, especially for students in SMP Negeri 4 Banguntapan. With this animation it can help the 9th graders of State Junior High School Banguntapan in studying the impact of globalization in the life of society, nation, and state.*

**Keyword :** *Multimedia, Animated Video, Motion Graphic, Adobe CC 2017*

