

**PEMBUATAN MOTION COMIC "PEMILIHAN HEWAN
TERBAIK" MENGGUNAKAN ADOBE AFTER EFFECT
(STUDY KASUS : MARICA.ID)**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Gilang Akila Azhar

19.82.0733

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**PEMBUATAN MOTION COMIC "PEMILIHAN HEWAN TERBAIK"
MENGUNAKAN ADOBE AFTER EFFECT
(STUDY KASUS : MARICA.ID)**

SKRIPSI

Untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



Disusun oleh

GILANG AKILA AZHAR

19.82.0733

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI
PEMBUATAN *MOTION COMIC* "PEMILIHAN HEWAN TERBAIK"
MENGGUNAKAN *ADOBE AFTER EFFECT*
(STUDY KASUS : MARICA.ID)

yang disusun dan diajukan oleh

GILANG AKILA AZHAR

19.82.0733

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 08 Oktober 2023

Dosen Pembimbing,



Rizky, M. Kom

NIK. 190302311

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN *MOTION COMIC* "PEMILIHAN HEWAN TERBAIK"

MENGGUNAKAN *ADOBE AFTER EFFECT*

(STUDY KASUS : MARICA.ID)

yang disusun dan diajukan oleh

GILANG AKILAAZHAR

19.82.0733

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 23 Agustus 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

M. Fairul Filza, S.Kom, M.Kom

NIK. 190302332

Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom

NIK. 190302427

Rizky, M.Kom

NIK. 190302311

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 23 Agustus 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 : Gilang Akila Azhar

NIM : 19.82.0733

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut :

Pembuatan *Motion Comic* “Pemilihan Hewan Terbaik” Menggunakan *Adobe After Effect* (Study Kasus : Marica.Id).

Dosen Pembimbing : Rizky, 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 Agustus 2024

Yang Menyatakan,



Gilang Akila Azhar

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga saya dapat menyusun laporan skripsi saya hingga selesai dengan judul **“Pembuatan *Motion Comic* “Pemilihan Hewan Terbaik” Menggunakan Adobe After Effect (Study Kasus : Marica.Id)**. Laporan skripsi ini dibuat sebagai persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana pada Program Studi S1 Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

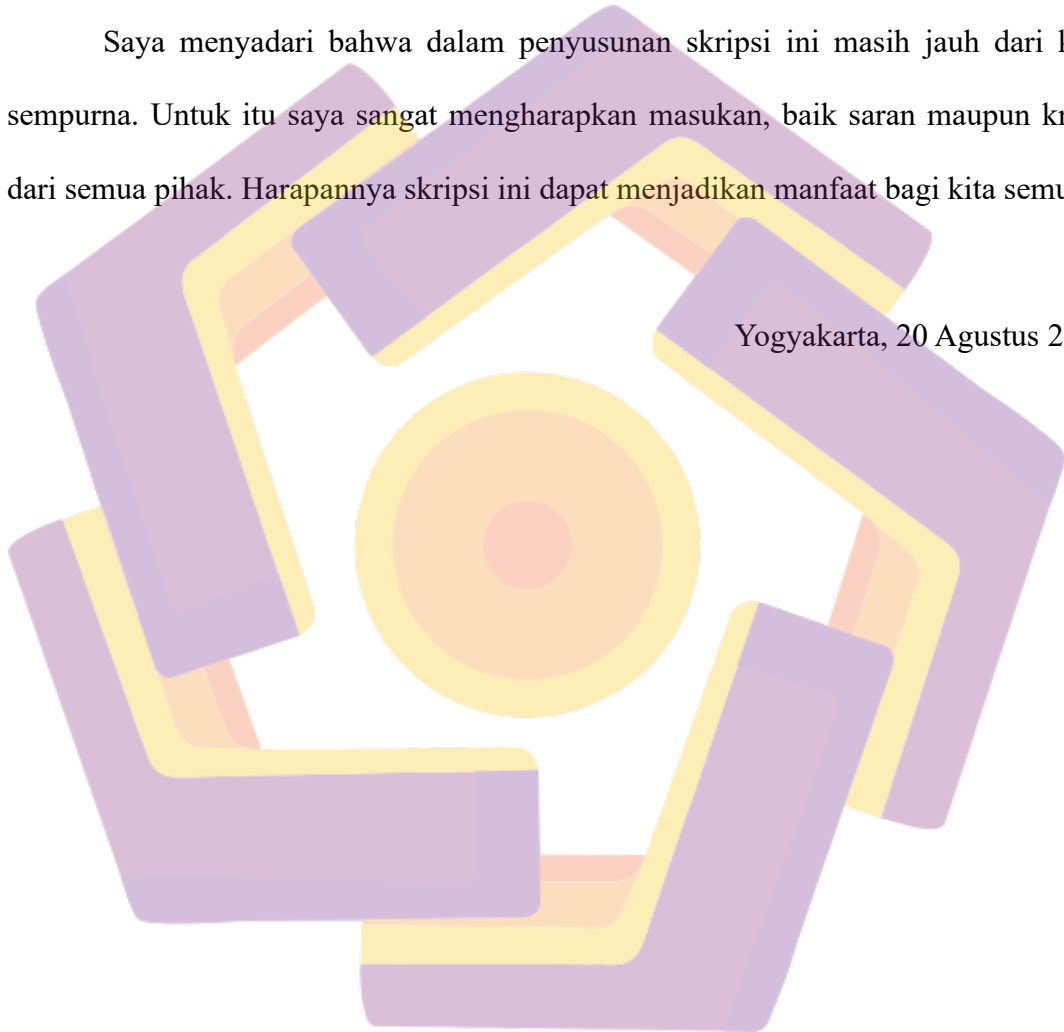
Dalam penyusunan laporan skripsi ini, tentu tak lepas dari arahan dan bimbingan beberapa pihak. Oleh sebab itu, saya mengucapkan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Agus Purwanto, M.Kom selaku Kepala Program Studi S1 Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Rizky, M.Kom selaku Dosen Pembimbing serta Direktur PT. Sebangku Jaya Abadi (Marica.id), yang telah membantu memberikan informasi, motivasi, nasehat, dan arahan selama penyusunan skripsi ini.
4. Seluruh dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu kepada penulis.
5. Seluruh mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk menjadi responden dalam penelitian ini.
6. Bapak, ibu, kakak dan seluruh keluarga yang telah memberikan dukungan, motivasi dan doa.
7. Gita Nirwana yang telah memberikan dukungan, motivasi, bantuan, dan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

8. Rivandani Nur Erdiawan dan Faniki Zarofi Rohman teman yang telah membantu dan memberikan support untuk melanjutkan mengerjakan akhir skripsi ini.
9. Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Saya menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu saya sangat mengharapkan masukan, baik saran maupun kritik dari semua pihak. Harapannya skripsi ini dapat menjadikan manfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 20 Agustus 2024

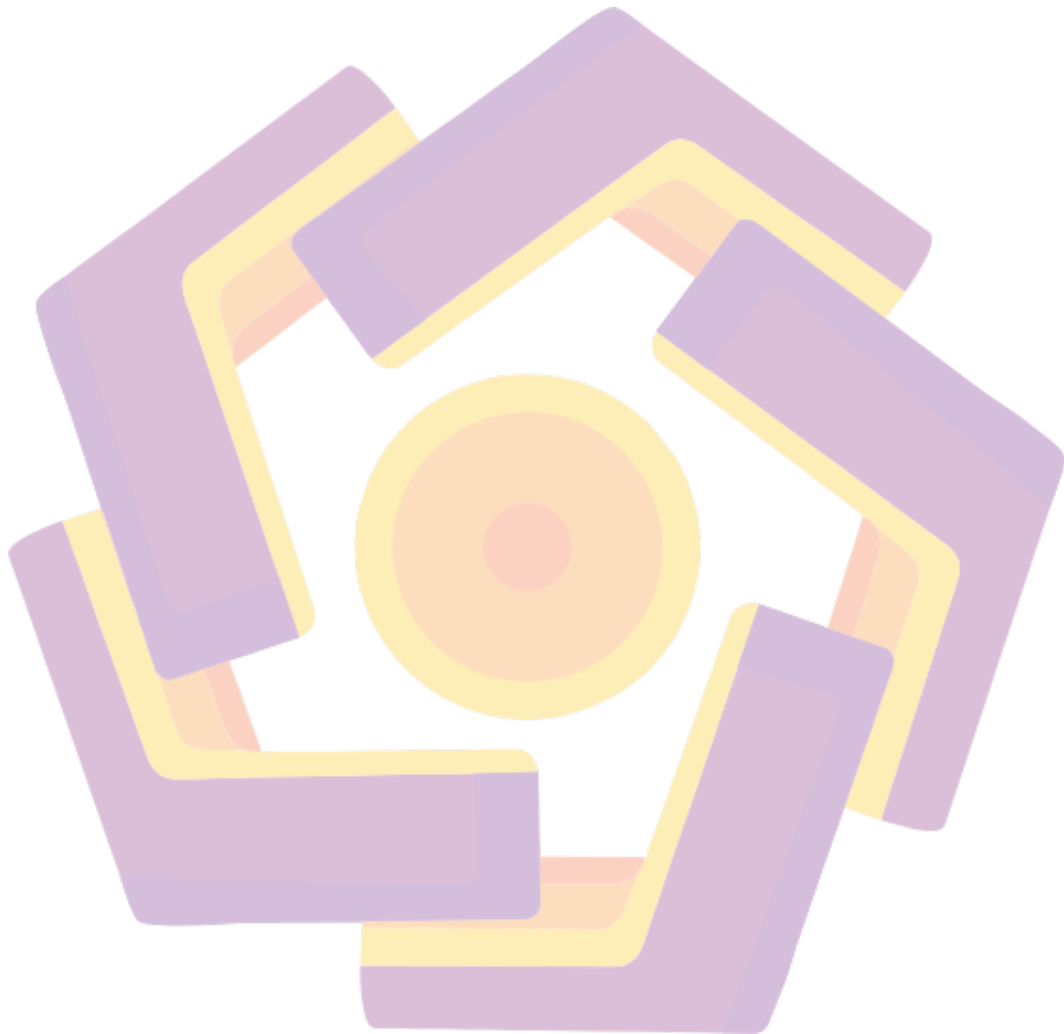


DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Landasan Teori.....	4
2.1.1 Multimedia	4
2.1.1.1 Pengertian Multimedia	4
2.1.2 Motion Comic.....	5
2.1.3 Komik.....	6
2.1.3.1 Pengertian Komik.....	6
2.1.4 Animasi	6

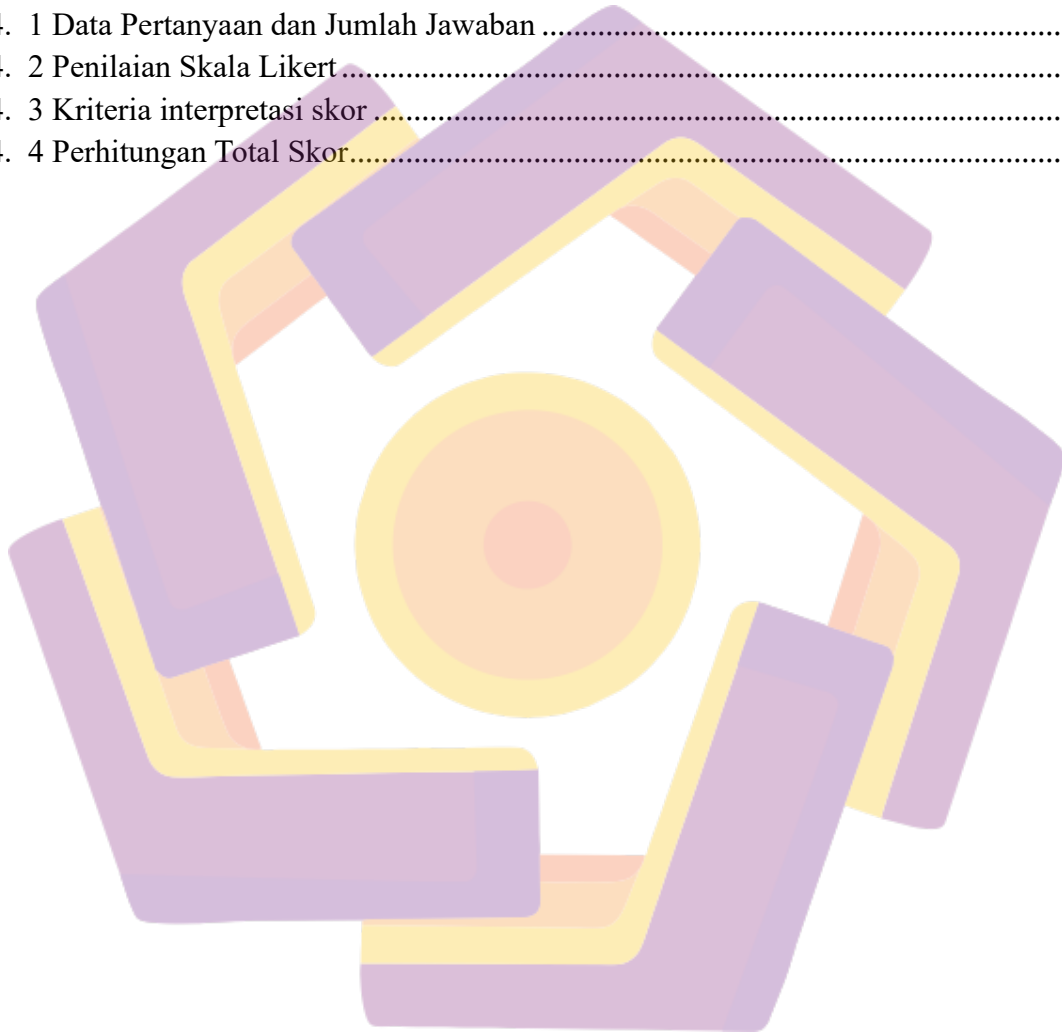
2.1.4.1	Pengertian Animasi.....	6
2.1.4.2	Prinsip – Prinsip Animasi	7
2.1.5	Pengenalan Software After Effect	7
2.1.6	Platform Marica.id.....	10
2.1.7	Penelitian Terdahulu.....	10
2.1.8	Metode Skala Likert Sebagai Skala Penelitian.....	13
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		15
3.1	Metode Pengembangan.....	15
3.2	Concept (Konsep Perancangan).....	16
3.2.1	Analisis Kebutuhan	16
3.3.1.1	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	17
3.2.2	Referensi.....	18
3.2.2.1	Animasi Penemuan Robot Masa Depan: Masa Depan Ajaib 3030	18
3.2.2.2	Animasi Kisah Putri Intan: Asal Usul Danau Malawen	19
3.3	Design (Konsep Desain)	19
3.3.1	Desain Produk	19
3.3.2	Naskah/Script	20
3.3.3	Storyboard	23
3.4	Material Collecting (Pengumpulan Materi)	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		27
4.1	Assembly (Tahap Pembuatan).....	27
4.1.1	Fase Produksi	27
4.1.2	Fase Pasca Produksi	40
4.2	Testing (Uji Responden).....	46
4.2.1	Perhitungan Skala Likert	49
4.3	Distribution (Distribusi Motion Comic)	51

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	52
5.1 Kesimpulan	52
5.2 Saran.	52
DAFTAR PUSTAKA.....	54
LAMPIRAN.....	55



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	11
Tabel 2. 2 Tabel Skala Likert	14
Tabel 3. 1 Kebutuhan Perangkat Keras	17
Tabel 3. 2 Kebutuhan Perangkat Lunak	18
Tabel 3. 3 Naskah Cerita / Script	20
Tabel 3. 4 Movement Camera	24
Tabel 3. 5 Material Collecting	25
Tabel 4. 1 Data Pertanyaan dan Jumlah Jawaban	47
Tabel 4. 2 Penilaian Skala Likert	49
Tabel 4. 3 Kriteria interpretasi skor	49
Tabel 4. 4 Perhitungan Total Skor.....	50



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Puppet Pin	8
Gambar 3. 1 Teori MDLC.....	15
Gambar 3. 2 Referensi Animasi	18
Gambar 3. 3 Referensi Animasi	19
Gambar 3. 4 Desain Ilustrasi.....	20
Gambar 3. 5 Storyboard.....	23
Gambar 3. 6 Storyboard.....	24
Gambar 4. 1 Import File Rekaman	28
Gambar 4. 2 Tampilan Folder Rekaman	28
Gambar 4. 3 Tampilan Folder Rekaman	29
Gambar 4. 4 Clip Suara.....	29
Gambar 4. 5 Level Suara	30
Gambar 4. 6 Rectangle Tool	31
Gambar 4. 7 Pengeditan Ilustrasi.....	31
Gambar 4. 8 Penggunaan Eraser Tool.....	32
Gambar 4. 9 Hasil Penggunaan Eraser Tool	32
Gambar 4. 10 Hasil Penggunaan Eraser Tool	32
Gambar 4. 11 Penambahan Teks Narasi	33
Gambar 4. 12 Penambahan Ellipse Bubble Text	33
Gambar 4. 13 Penambahan Shape Bubble Text.....	33
Gambar 4. 14 Penggabungan Ellipse & Shape.....	34
Gambar 4. 15 Penambahan Teks Dialog.....	34
Gambar 4. 16 Import file psd.....	35
Gambar 4. 17 Menambahkan file ke timeline.....	35
Gambar 4. 18 Composition Scene 6	36
Gambar 4. 19 Objek Karakter.....	36
Gambar 4. 20 Puppet Position Pin Tool.....	36
Gambar 4. 21 Menambahkan Puppet Pin	37
Gambar 4. 22 Penganimasian Puppet Pin Tool.....	37

Gambar 4. 23 Mengatur Posisi	37
Gambar 4. 24 Mengatur Scale	38
Gambar 4. 25 Menu Effect & Preset.....	39
Gambar 4. 26 Efect Control Wiggle - Position.....	39
Gambar 4. 27 Pengeditan Opacity Teks Narasi	40
Gambar 4. 28 Folder project.....	41
Gambar 4. 29 Timeline Dubbing	41
Gambar 4. 30 Mengurutkan Scene	42
Gambar 4. 31Editing Scene	43
Gambar 4. 32 Timeline Backsound.....	43
Gambar 4. 33 Keylight Greenscreen.....	44
Gambar 4. 34 Penambahan Sound Effect	45
Gambar 4. 35 Proses Rendering.....	45
Gambar 4. 36 Jenis Kelamin Responden.....	46
Gambar 4. 37 Program Studi Responden.....	47
Gambar 4. 38 Distribusi Motion Comic	51

INTISARI

Penelitian ini berfokus pada pembuatan motion comic berjudul "Pembuatan Motion Comic "Pemilihan Hewan Terbaik" menggunakan Adobe After Effects (Studi Kasus : marica.id)" menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), penelitian ini mencakup tahapan konsep, desain, pengumpulan bahan, produksi, pengujian, dan distribusi. Pada tahap konsep, analisa kebutuhan ditentukan, diikuti dengan pembuatan *storyboard* pada tahap desain. Pengumpulan bahan melibatkan pengumpulan aset grafis, suara, dan musik. Pada tahap produksi, *Adobe After Effects* digunakan untuk menggabungkan elemen *visual* dan *audio*, menciptakan animasi, dan menambahkan efek khusus. Pengujian dilakukan untuk memastikan apakah motion comic pada penelitian ini mampu untuk membuat cerita gambar menjadi lebih menarik dan layak untuk dipublikasikan, dan tahap distribusi melibatkan penyebaran motion comic di *platform* youtube Marica.id. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motion comic "Pemilihan Hewan Terbaik" diterima dengan baik, menunjukkan efektivitas *Adobe After Effects* dalam menghasilkan animasi berkualitas tinggi. Metode MDLC memastikan pengembangan dilakukan secara sistematis dan terstruktur, menjadikan motion comic ini sebagai media edukasi yang menarik dan informatif.

Kata Kunci: *Motion comic, Adobe After Effect, Multimedia Development Life Cycle (MDLC), Animasi.*

ABSTRACT

This research focuses on making a motion comic entitled “Making Motion Comic ‘Best Animal Selection’ using Adobe After Effects (Case Study: marica.id)” using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method, this research includes the stages of concept, design, material collection, production, testing, and distribution. At the concept stage, a needs analysis is determined, followed by the creation of a storyboard at the design stage. Material collection involved collecting graphic, sound, and music assets. At the production stage, Adobe After Effects was used to combine visual and audio elements, create animations, and add special effects. Testing is carried out to ascertain whether the motion comic in this study is able to make the gabar story more interesting and worthy of publication, and the distribution stage involves distributing the motion comic on the Marica.id youtube platform. The results showed that the “Best Animal Selection” motion comic was well received, demonstrating the effectiveness of Adobe After Effects in producing high-quality animations. The MDLC method ensures that development is carried out in a systematic and structured manner, making this motion comic an interesting and informative educational media.

Keywords: *Motion comic, Adobe After Effects, Multimedia Development Life Cycle (MDLC), Animation.*