

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM 2D “ANAK KECIL DAN
POHON APEL” DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



disusun oleh

Paulus Patma Boni Hariadi

14.11.7971

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM 2D “ANAK KECIL DAN
POHON APEL” DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Paulus Patma Boni Hariadi

14.11.7971

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM 2D “ANAK KECIL DAN
POHON APEL”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Paulus Patma Boni Hariadi

14.11.7971

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 Januari 2018

Dosen Pembimbing,

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM 2D “ANAK KECIL DAN
POHON APEL”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Paulus Patma Boni Hariadi

14.11.7971

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Agustus 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 07 September 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 07 September 2018



Paulus Patma Boni Hariadi

NIM. 14.11.7971

MOTTO

“Jangan Pernah Menyerah Seblum Mencoba”

“Jadilah Diri Sendiri”

“Hargailah apa yang kau miliki saat ini”

“Biarlah Orang berkata apa yang mereka lihat, namun tidak tahu usaha di balik
yang mereka lihat”

“”



PERSEMBAHAN

Dengan segala puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis mempersembahkan Skripsi “PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM 2D ANAK KECIL DAN POHON APEL” kepada :

1. Kepada kedua orang tua.
2. Kepada pacar saya Yustina Christy.
3. Kepada diri sendiri yang membuat skripsi ini.
4. Kepada teman saya kaka Galuh Safira.
5. Kepada bapak pembimbing saya.
6. Kepada teman-teman 14-S1 informatika-06.
7. Kepada Goblin Squad.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, semoga informasi dari skripsi ini mampu memberikan manfaat untuk penulis dan pembaca yang masih berjuang dalam perjuangannya.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, penyusunan skripsi yang berjudul “PERANCANGAN DAN PEMBUATA FILM 2D ANAK KECIL DAN POHON APEL” ini dapat diselesaikan guna memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan pada Jurusan informatika Universitas Amikom Yogyakarta.

Perjalanan panjang telah penulis lalui dalam rangka perampungan penulisan skripsi ini. Banyak hambatan yang dihadapi dalam penyusunannya, namun berkat kehendak-Nyalah sehingga penulis berhasil menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, dengan penuh kerendahan hati, pada kesempatan ini patutlah kiranya penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua yang senantiasa yang memberikan dukungan dan bantuan yang tidak henti-hentinya kepada penulis.
2. Kepada pak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku pembimbing.
3. Kepada pacarku Yustina Christy yang selalu memarahi saya.
4. Kepada teman saya kakak Gluh Safira yang slalu bertanya kapan wisuda.
5. Kepada anggota Goblin Squad yang setiap harinya memberikan hiburan berupa المبار game online.
6. Segenap dosen Universitas Amikom Yogyakarta beserta staff yang telah memberikan banyak ilmu kepada penulis selama kuliah.
7. Semua teman-teman 14-S1-Informatika-06 yang selalu memberikan dukungan dan memberikan motivasi-motivasi aneh kepada penulis.

DAFTAR ISI

JUDUL	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN.....	V
MOTTO	VII
PERSEMBAHAN.....	VIII
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR TABEL.....	XIII
DAFTAR GAMBAR	XIV
INTISARI.....	XVI
ABSTRAC.....	XV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	2
1.3 BATASAN MASALAH	2
1.4 TUJUAN PENELITIAN	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	3
1.6 METODE PENELITIAN	3
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 KAJIAN PUSTAKA	5
2.2 ANIMASI.....	7
2.2.1. PENGERTIAN ANIMASI.....	7
2.2.2. MACAM-MACAM ANIMASI	8
2.2.3. PRINSIP DASAR ANIMASI ANIMASI.....	12
2.3 <i>MOTION GRAPHIC</i>	22
2.3.1. PENGERTIAN <i>MOTION GRAPHIC</i>	22
2.3.2. ELEMEN <i>MOTION GRAPHIC</i>	23

2.3.3.	KARAKTERISTIK <i>MOTION GRAPHIC</i>	23
2.4	TAHAPAN-TAHAP PRODUKSI FILM.....	24
2.4.1.	TAHAP PRA PRODUKSI.....	24
2.4.2.	TAHAP PRODUKSI.....	26
2.4.3.	TAHAP PASCA PRODUKSI.....	26
BAB III	PERANCANGAN	27
3.1.	PERANCANGAN.....	27
3.1.1.	MERANCANG KONSEP.....	27
3.1.2.	MERANCANGAN ISI	27
3.2.	PRA PRODUKSI	28
3.2.1.	MENENTUKAN KONSEP.....	28
3.2.2.	MENYUSUN NASKAH.....	28
3.2.3.	PERANCANGAN KARAKTER.....	31
3.2.4.	PERANCANGAN PROPERTI.....	33
3.2.5.	PERANCANGAN <i>BACKGROUND</i>	34
3.2.6.	<i>STORYBOARD</i>	36
3.2.7.	MENENTUKAN <i>SOUND/AUDIO</i>	43
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASA.....	44
4.1	TAHAP-TAHAP PEMBUATAN FILM.....	44
4.2	PRODUKSI.....	44
4.2.1	DRAWING.....	44
4.2.2	<i>SOUND</i>	47
4.3	PASCA PRODUKSI.....	52
4.3.1	<i>COMPOSITING</i> DAN <i>RENDERING</i>	52
4.4	<i>TESTING</i>	55
4.4.1	KESIMPULAN <i>TESTING</i>	55
4.5	IMPLEMENTASI.....	56
4.5.1	IMPLEMENTASI PADA SITUS YOUTUBE.COM.....	56
BAB V	PENUTUP.....	57
5.1	KESIMPULAN	57
5.2	SARAN	57

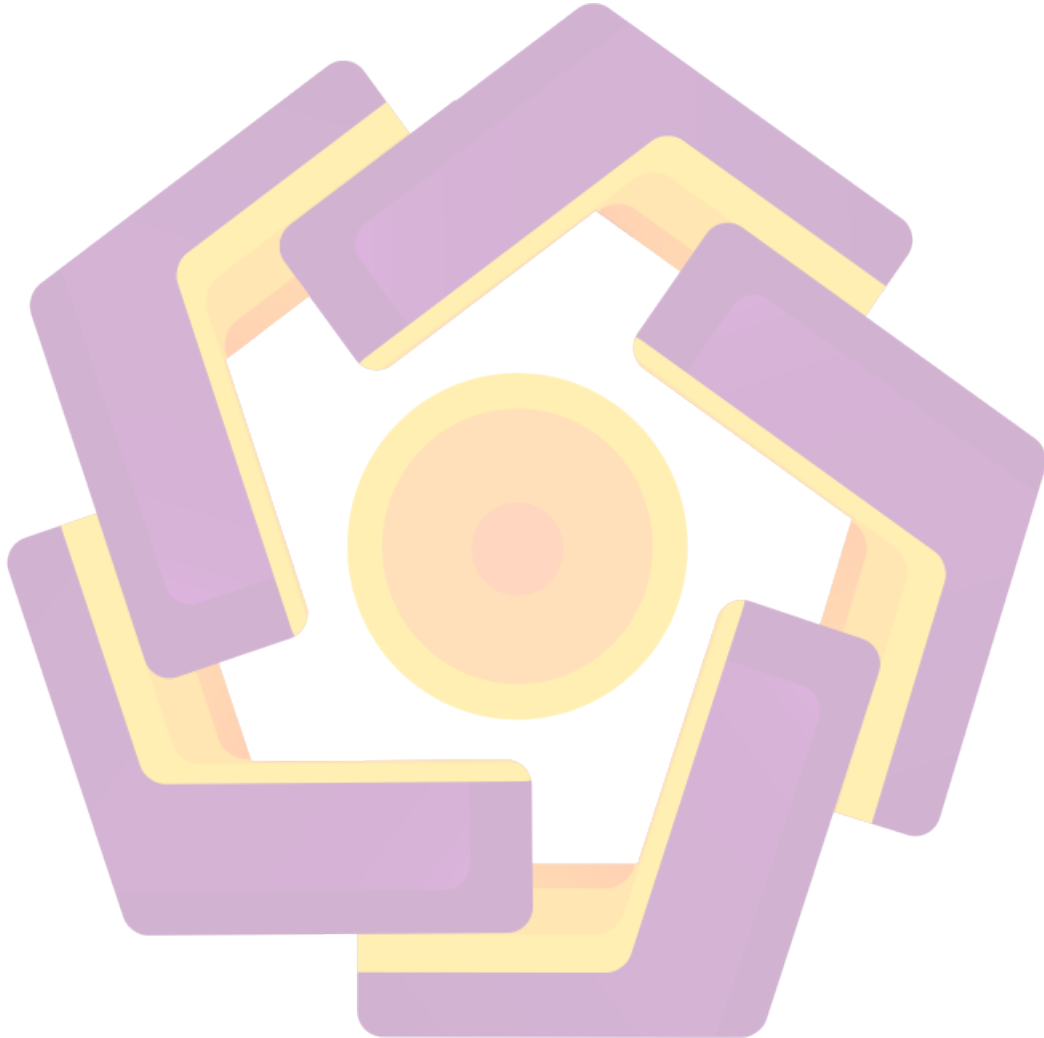
DAFTAR PUSTAKA 58

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

TABEL 2.1 TABEL TINJAUAN PUSTAKA.....	6
TABEL 3.1 STORYBOARD.....	36
TABEL 4.1 FORM PENILAIAN.....	55



DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2.1 <i>SQUASH & STRETCH</i>	13
GAMBAR 2.2 <i>ANTICIPATION</i>	13
GAMBAR 2.3 <i>STAGING</i>	14
GAMBAR 2.4 <i>STRAIGHT AHEAD ACTION</i>	15
GAMBAR 2.5 <i>POSE TO POSE</i>	15
GAMBAR 2.6 <i>FOLLOW THROUGH & OVERLAPPING ACTION</i>	16
GAMBAR 2.7 <i>SLOW IN & SLOW OUT</i>	16
GAMBAR 2.8 <i>ARCS</i>	17
GAMBAR 2.9 <i>SECONDARY ACTION</i>	18
GAMBAR 2.10 <i>TIMING</i>	18
GAMBAR 2.11 <i>EXAGGERATION</i>	20
GAMBAR 2.12 <i>SOLID DRAWING</i>	20
GAMBAR 2.13 PERBEDAAN <i>SHAPE</i> KARAKTER.....	20
GAMBAR 2.14 PERBEDAAN PROPORSI TUBUH KARAKTER.....	21
GAMBAR 2.15 PERBEDAAN KESEDERHANAAN KARAKTER.....	21
GAMBAR 3.1 KARAKTER ANAK KECIL.....	32
GAMBAR 3.2 KARAKTER POHON.....	32
GAMBAR 3.3 PROPERTI BUAH APEL.....	33
GAMBAR 3.4 PROPERTI RUMPUT.....	33
GAMBAR 3.5 <i>BACKGROUND</i> PADANG RUMPUT.....	34
GAMBAR 3.6 <i>BACKGROUND</i> PADANG RUMPUT DAN POHON APEL.....	34
GAMBAR 3.7 <i>BACKGROUND</i> PADANG RUMPUT NAMPAK ATAS.....	35
GAMBAR 3.8 <i>BACKGROUND</i> PADANG RUMPUT SORE ADA POHON APEL.....	35
GAMBAR 3.9 <i>BACKGROUND</i> LANGIT SIANG.....	35
GAMBAR 3.10 <i>BACKGROUND</i> LANGIT MALAM.....	36
GAMBAR 4.1 TAHAP-TAHAP PRODUKSI.....	44
GAMBAR 4.2 PROSES PEMBUATAN <i>FILE</i>	46
GAMBAR 4.3 MENGGUNAKAN <i>SHAPE TOOL</i> DAN <i>LINE SEGMENT TOOL</i>	46
GAMBAR 4.4 MENGGANTI WARNA OBJEK.....	47

GAMBAR 4.5 PENYUSUNAN <i>LAYER</i>	47
GAMBAR 4.6 MENYIMPAN FILE ILLUSTRATOR	48
GAMBAR 4.7 PEMBUATAN COMPOSITION BARU	48
GAMBAR 4.8 MENGIMPORT <i>FILE .AI</i> PADA AFTER EFFECT.....	49
GAMBAR 4.9 GAMBAR PILIHAN IMPORT.....	50
GAMBAR 4.10 COMPOSITION SETTING	49
GAMBAR 4.11 MENGGUNOPACITY DAN PUPET TOOL.....	50
GAMBAR 4.12 TAMPILAN <i>PUPET TOOL</i> PADA ANAK	50
GAMBAR 4.13 <i>PUPET TOOL</i> PADA RUMPUT	50
GAMBAR 4.14 PENCARIAN MENGGUNAKAN ONLINE-AUDIO-CONVERTER.COM ..	53
GAMBAR 4.15 PENCARIAN <i>SOUND EFFECT</i> DI SOUNDBIBLE.COM	53
GAMBAR 4.16 PENGABUNGAN SELURUH <i>SCENE</i> DI ADOBE PREMIER.....	54
GAMBAR 4.17 <i>RENDERING</i> SEMUA <i>SCENE</i>	55
GAMBAR 4.18 PENYESUAIAN BGM	55
GAMBAR 4.19 <i>RENDERING FOOTAGE</i> AKHIR.....	56
GAMBAR 4.20 UPLOAD PADA SITUS YOUTUBE.COM.....	58

INTISARI

Film Animasi 2d mempunyai potensi yang besar dalam penyebarannya dalam dunia perfilman misalnya Youtube. Film animasi 2d pun banyak ditonton oleh semua orang dan remaja. Banyak tema yang sering diangkat dalam pembuatan animasi 2d seperti *fantasy, action, romance, dan daily life*.

Tujuan dalam perancangan dan pembuatan animasi 2d ini adalah untuk menghibur penonton dan memberikan pesan moral pada penonton. Manfaat yang didapatkan dari perancangan dan pembuatan animasi 2d ini adalah terhiburnya penonton dan adanya dampak positif yaitu pesan moral yang terkandung dalam film agar mereka tidak melupakan kebaikan dan perjuangan orang tua.

Dalam perancangan dan pembuatan animasi 2d ini menggunakan *Motion graphic* dengan software Adobe After Effect, Adobe Illustrator dan Adobe Premier. pengerjaan perancangan dan pembuatan animasi 2d ini penulis melakukan observasi pada animasi 2d *Motion graphic* sejenis.

Hasil yang diperoleh dari perancangan dan pembuatan animasi 2d ini adalah animasi 2d yang menggunakan *Motion graphic* berjudul “Anak Kecil Dan Pohon Apel”. Dalam perancangan dan pembuatan animasi 2d ini penulis berharap animasi ini bisa menghibur dan menjadi objek yang akan dikembangkan oleh para pembuat animasi 2d.

Keyword: Animasi 2D, Film, Adobe After Effect, Adobe Illustrator, Youtube.

ABSTRACT

2Dimesion Animation Movie has great potensial in its spread in the word of cinema, for example Youtube. 2D animated movie were watched by everyone and teenagers. Many themes are often raised in makig 2D animation such as Fantasy, Action, Romance and daily life.

The purpose in designing and making 2D animation is to enterain the audience and give moral message to the audience. The benefits gained from the design and manufacture of this 2D animation are entertaining the audience and the positive of the moral message contained in the movie so that they do not foret the goodness and struggke of parents.

In designing and manufacturing the 2D animation using Motion Graphic with Adobe After Effect, Adobe Illustator and Adobe Premier softwere. Work on the design and manufacture of this 2D animation, the author observes the 2D Motion Graphic animation of the same type.

The results obtained form the design and manufacture of this 2D animation are 2D animation that use Motion graphic entitled "Little Boy and Apple Tree". In designing and amnufactureing 2D animation, the writer hopes that this animation can entertain and become an object that will be developed by the animation makers 2D.

Keyword: *2D animation, Movie, Adobe After Effect, Adobe Illustrator, Youtube*