

**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC MENGGUNAKAN TEKNIK  
RIGGING UNTUK KARAKTER ANIMASI**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Amatory Seftyawan**

**11.11.5548**

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

**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC MENGGUNAKAN TEKNIK  
RIGGING UNTUK KARAKTER ANIMASI**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Amatory Seftyawan**

**11.11.5548**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC MENGGUNAKAN TEKNIK  
RIGGING UNTUK KARAKTER ANIMASI**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Amatory Seftyawan**  
**11.11.5548**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
Pada tanggal 30 Juli 2018

Dosen Pembimbing,

a.n



**Tonny Hidayat, M.Kom**  
**NIK. 190302182**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PERANCANGAN MOTION GRAPHIC MENGGUNAKAN TEKNIK RIGGING UNTUK KARAKTER ANIMASI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Amatory Seftyawan**

**11.11.5548**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 16 Agustus 2018

#### Susunan Dewan Penguji

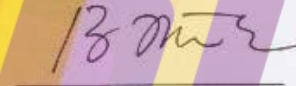
**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Mei P Kurniawan, M.Kom  
NIK. 190302187



Barka Satya, M.Kom  
NIK. 190302126




Anggit Dwi Hartanto, M.Kom  
NIK. 190302163

a.n  


Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 27 Oktober 2018

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



  
Krisnawati, S.Si, M.T.  
NIK. 190302038

iv

## 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, 21 Agustus 2018



Amatory Seftyawan  
NIM. 11.11.5548

## MOTTO

Mindset is DOA, Perjuangan adalah SENI.

*Learn from yesterday, live for today, and always hope for a successful tomorrow*

(Belajar dari masa lalu, hidup untuk hari ini, dan senantiasa berharap untuk sebuah kesuksesan di esok)

Bersikaplah kukuh seperti batu karang yang tidak putus-putusnya dipukul ombak.

Ia tidak saja tetap berdiri kukuh, bahkan ia menentramkan amarah ombak dan gelombang itu.

Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah

## PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan *Alhamdulillah* sebagai tanda rasa syukur kepada Allah SWT dan suri tauladanku Nabi Muhammad SAW, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Karya ini saya persembahkan untuk orang-orang yang sangat luar biasa:

- Kartaya & Dwi Prasetyawati, kedua orang tua tercinta yang telah memberikan dukungannya baik moril maupun materiil dan selalu membimbing dengan do'a dan limpahan kasih sayangnya, *love you so much!* ♥
- Hafid Gemilang Romadhon dan Delicia Nur Masjid, adik-adik tercinta yang menjadi sumber semangat dan inspirasi.
- Bapak Akhmad Dahlan, atas bimbingan yang sangat berharga dan bermanfaat selama pengerjaan skripsi ini.
- Tristya Ayu Pratiwi, yang telah banyak membantu selama proses pembuatan video maupun naskah dan bersedia di-"repotin" kapan saja. 😊
- Humam Maulana Ahmad, Anom Suryo Handoyo, Teguh Sujatmiko, Permadi Satria Dewa Teman-teman yang sudah menjadi keluarga dan Semua pihak yang sudah mendoakan, menyumbang ide, saran, gagasan, dan kritik yang sangat membangun yang tidak bisa disebut satu-satu, *thank you for everything.*

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr Wb*

Alhamdulillah rabbil 'alamin, puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat, taufik serta hidayah-Nya kepada kita semua. sholawat dan salam juga tak lupa penulis kirimkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun umatnya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa UNIVERSITAS AMIKOM dan juga untuk memperoleh gelar sarjana Komputer yang telah menyelesaikan kuliah jenjang program strata 1. Penulis menyadari bahwa skripsi ini bukanlah akhir dari belajar karena belajar adalah sesuatu yang tidak terbatas.

Terselesaikannya skripsi ini tentunya tak lepas dari bantuan dan dorongan oleh berbagai pihak, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, MM, PH.D selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku DEKAN Fakultas Ilmu Komputer UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
3. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan selama proses penyusunan Laporan Skripsi ini hingga selesai.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang

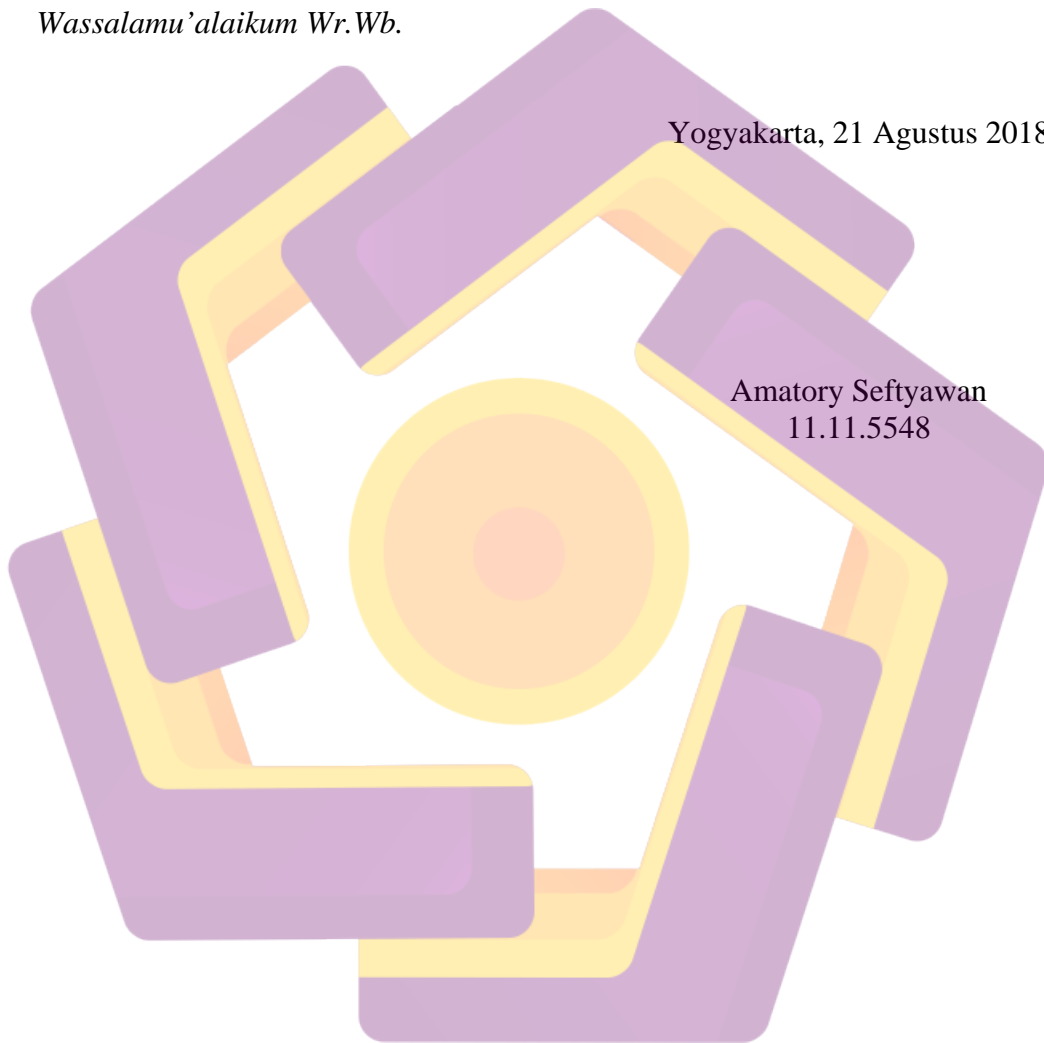


membangun agar skripsi ini dapat lebih baik lagi. Semoga penyusunan dan penulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi dunia ilmu pengetahuan khususnya Teknologi informasi untuk saat ini, mendatang dan selamanya. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

Yogyakarta, 21 Agustus 2018

Amatory Seftyawan  
11.11.5548



## DAFTAR ISI

JUDUL .....	ii
PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
INTISARI.....	xxiii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Maksud Penelitian.....	2
1.5 Tujuan Penelitian .....	2
1.6 Manfaat Penelitian .....	3
1.7 Metode Penelitian .....	3
1.7.1 Pengumpulan Data .....	3
1.7.2 Analisis .....	4
1.7.3 Metode Perancangan .....	4

1.7.4 Metode Produksi.....	5
1.7.5 Metode Evaluasi.....	5
1.8 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Konsep Dasar Multimedia .....	8
2.2.1 Sejarah Multimedia.....	8
2.2.2 Definisi Multimedia.....	19
2.2.3 Elemen-elemen Multimedia.....	10
2.3 Konsep Dasar Animasi .....	12
2.3.1 Definisi Animasi.....	12
2.3.2 Prinsip-prinsip Dasar Animasi.....	13
2.3.2.1 Squash & Stretch.....	13
2.3.2.2 Anticipation.....	13
2.3.2.3 Staging.....	14
2.3.2.4 Straight Ahead & Pose to Pose.....	15
2.3.2.5 Follow Through & Overlapping Action.....	15
2.3.2.6 Slow In & Slow Out.....	16
2.3.2.7 Arcs .....	16
2.3.2.8 Secondeary Action .....	17
2.3.2.9 Timing .....	17
2.3.2.10 Exanggeration.....	18
2.3.2.11 Solid Drawing.....	19
2.3.2.12 Appeal .....	19
2.4 Konsep Teknik Motion Graphic .....	20

2.4.1 Sejarah Motion Graphic .....	20
2.4.2 Definisi Motion Graphic .....	20
2.5 Tahap Pengerjaan Video .....	22
2.5.1 Pra Produksi .....	22
2.5.1.1 Ide Cerita .....	22
2.5.1.2 Menentukan Tema .....	22
2.5.1.3 Membuat Logline .....	22
2.5.1.4 Membuat Sinopsis .....	23
2.5.1.5 Desain Karakter .....	23
2.5.1.6 Pembuatan Naskah .....	23
2.5.1.7 Pembuatan Storyboard .....	23
2.5.2 Produksi .....	24
2.5.2.1 Drawing .....	24
2.5.2.2 Coloring .....	24
2.5.2.3 Background .....	24
2.5.2.4 Sound Recording dan Sound Editing .....	25
2.5.3 Pasca Produksi .....	25
2.5.3.1 Compositing .....	25
2.5.3.2 Rigging .....	25
2.5.3.3 Editing .....	26
2.5.3.4 Rendering .....	26
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>27</b>
3.1 Tinjauan Umum .....	27
3.2 Analisis Kebutuhan.....	28
3.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	28

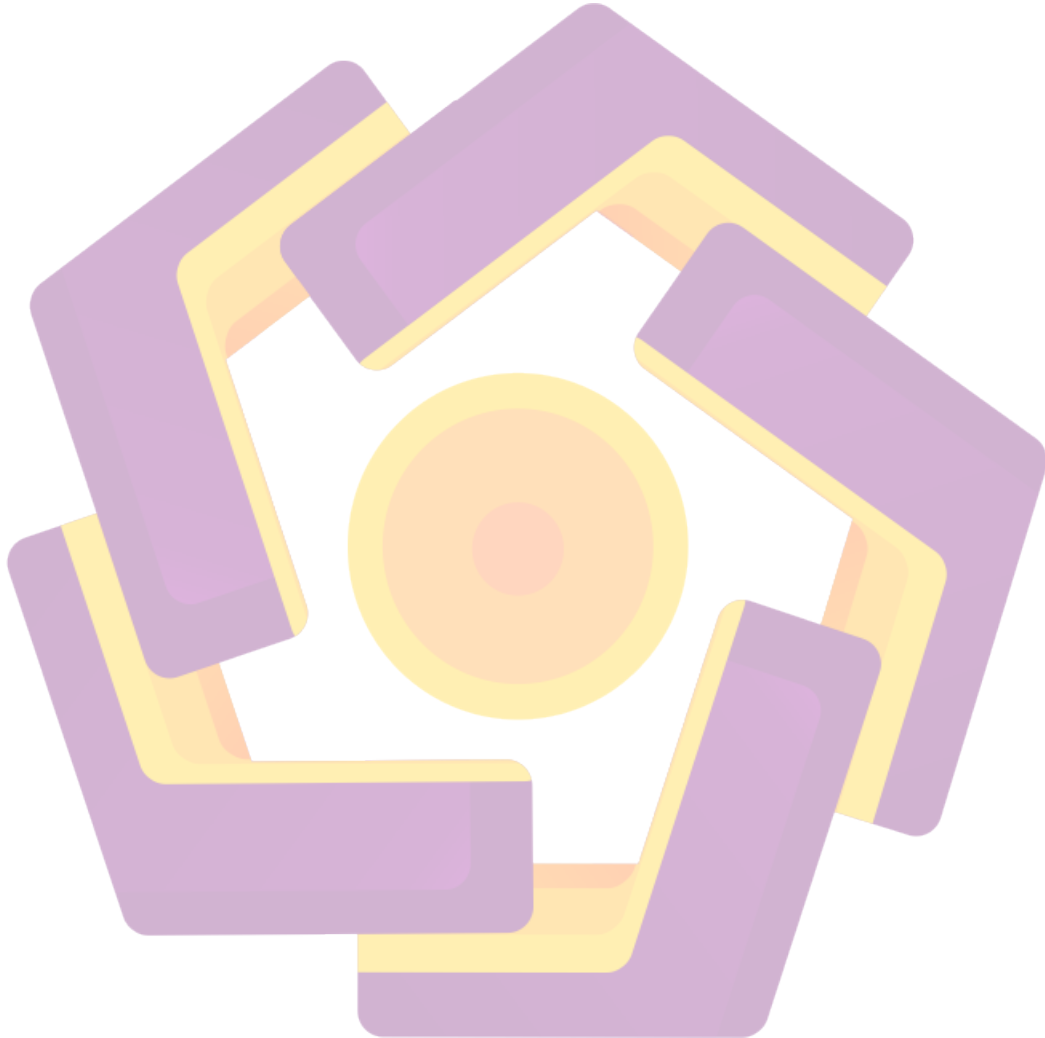
3.2.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	28
3.2.3 Perangkat Lunak.....	29
3.2.4 Perangkat Keras.....	29
3.2.5 Brainware .....	30
3.3 Pra Produksi.....	31
3.3.1 Ide Cerita .....	31
3.3.2 Tema.....	31
3.3.3 Logline.....	31
3.3.4 Sinopsis .....	32
3.3.5 Desain Karakter.....	33
3.3.6 Naskah.....	34
3.3.7 Storyboard .....	38
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>43</b>
4.1 Implementasi.....	43
4.2 Produksi .....	44
4.2.1 Drawing.....	44
4.2.2 Coloring.....	47
4.2.3 Background .....	50
4.2.4 Sound Recording dan Sound Editing .....	50
4.3 Pasca Produksi .....	54
4.3.1 Compositing .....	54
4.3.2 Rigging .....	57
4.3.3 Editing .....	60
4.3.4 Rendering .....	62
<b>BAB V KESIMPULAN.....</b>	<b>63</b>

5.1 Kesimpulan .....	63
5.2 Saran .....	63
DAFTAR PUSTAKA .....	xx



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Kebutuhan Software.....	29
Tabel 3.2 Storyboard.....	39
Tabel 4.1 Alur Prosedur Pembuatan .....	43



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Squash & Stretch pada ekspresi karakter .....	13
Gambar 2.2 Anticipation pada karakter .....	14
Gambar 2.3 Staging pada karakter .....	14
Gambar 2.4 Contoh Straight Ahead & Pose to Pose .....	15
Gambar 2.5 Contoh Slow In & Slow Out pada objek .....	15
Gambar 2.6 Contoh Follow Through & Overlapping Action .....	16
Gambar 2.7 Contoh Arcs .....	16
Gambar 2.8 Contoh Secondary Action pada sebuah topi .....	17
Gambar 2.9 Contoh Timing pada sebuah karakter .....	18
Gambar 2.10 Contoh Exaggeration pada sebuah cartoon .....	18
Gambar 2.11 Solid Drawing pada karakter Winnie the Pooh .....	19
Gambar 2.12 Contoh Appeal .....	19
Gambar 3.1 Rancangan Karakter .....	33
Gambar 3.2 Rancangan Karakter .....	34
Gambar 4.1 Loading Screen .....	44
Gambar 4.2 Lembar Kerja Adobe Illustrator .....	45
Gambar 4.3 Membuat Lembar Kerja Baru .....	45
Gambar 4.4 Tampilan dasar objek .....	46
Gambar 4.5 Proses Penyimpanan di Adobe Illustrator .....	46
Gambar 4.6 Proses <i>Coloring</i> .....	47
Gambar 4.7 Scene 1 .....	47
Gambar 4.7 Scene 2 .....	48
Gambar 4.7 Scene 3 .....	48



Gambar 4.7 Scene 4 .....	48
Gambar 4.7 Scene 5 .....	49
Gambar 4.7 Scene 6-7 .....	49
Gambar 4.13 Scene 8 .....	49
Gambar 4.14 Sketsa Background .....	50
Gambar 4.15 Tampilan <i>Loading Screen</i> Adobe Audition .....	51
Gambar 4.16 Tampilan Lembar kerja Adobe Audition .....	51
Gambar 4.17 Proses <i>Import File</i> Adobe Audition .....	52
Gambar 4.18 Proses menghilangkan Audio Tidak Terpakai .....	52
Gambar 4.19 Proses <i>Effect Normalize</i> .....	53
Gambar 4.20 <i>Effect vocal enhancer</i> .....	53
Gambar 4.21 Menyimpan File .....	54
Gambar 4. Tampilan New Composition .....	55
Gambar 4.23 Tampilan Proses <i>Import File</i> .....	56
Gambar 4.24 Tampilan Proses <i>Compositing</i> .....	56
Gambar 4.25 Transformasi Dasar .....	57
Gambar 4.26 Rigging Karakter .....	57
Gambar 4.27 Tampilan Duik .....	58
Gambar 4.28 tampilan Karakter setelah diberi Efek <i>Puppet</i> .....	59
Gambar 4.29 Contoh <i>Bones</i> Kaki Kiri yang sudah diberikan Nama .....	59
Gambar 4.30 Proses <i>Scale</i> pada computer .....	60
Gambar 4.31 Susunan seluruh <i>Scene</i> .....	60
Gambar 4.32 Proses <i>Import Video</i> .....	61
Gambar 4.33 Proses Penggabungan Video dengan Audio .....	61
Gambar 4.34 Proses <i>Rendering</i> .....	62

## INTISARI

English Cafe adalah kursus bahasa Inggris dengan konsep kafe pertama di Indonesia. Didirikan pada tahun 2012, hingga kini telah memiliki 100 cabang yang tersebar di beberapa kota di Indonesia, seperti Yogyakarta, Bandung, Malang, Jakarta dan Semarang. Tidak hanya itu, English Cafe sudah memiliki 15.000 lebih anggota dengan 300 staf.

Banyak mitra / lembaga telah berkolaborasi dengan Kafe Inggris, termasuk Adidas Indonesia, Unilever Indonesia, RS. Bethesda, Eastparc Hotel, Indoluxe Hotel, Pop! Hotel, Bank Indonesia, Bank Ekonomi, FIB UGM, UPN Veteran, UIN Sunan Kalijaga, Kedaulatan Rakyat, dll.

Sosialisasi media dibuat dalam bentuk video grafis gerak. Metode dalam perancangan media sosialisasi dilakukan dengan pendekatan kualitatif, data dalam perancangan data primer diperoleh dalam wawancara dan data sekunder yang diperoleh dalam buku, literatur dan majalah yang berhubungan dengan desain. desain dimulai dengan masalah latar belakang, perumusan masalah, tujuan desain, identifikasi, pengumpulan data, analisis, desain, pengembangan, dan pengujian dan implementasi.

Hasil dari desain ini adalah bentuk sosialisasi video yang berlangsung sekitar 1 menit. Pesan yang disampaikan adalah sosialisasi manfaat belajar bahasa Inggris yang baik, jelas, menarik dan tidak membosankan. Di akhir proyek, sosialisasi video pembelajaran bahasa Inggris akan diserahkan ke cabang English Cafe Solo.

Kata Kunci - English Cafe Solo, Motion Graphic, Teknik Rigging, Duik, 2D, video, animations.

## **ABSTRACT**

*English Cafe is an English language course with the first cafe concept in Indonesia. Established in 2012, until now it has 100 branches spread across several cities in Indonesia, such as Yogyakarta, Bandung, Malang, Jakarta and Semarang. Not only that, English Cafe already has 15,000 more members with 300 staff.*

*Many partners / agencies have collaborated with English Cafe, including Adidas Indonesia, Unilever Indonesia, RS. Bethesda, Eastparc Hotel, Indoluxe Hotel, Pop! Hotels, Bank Indonesia, Bank Ekonomi, FIB UGM, UPN Veteran, UIN Sunan Kalijaga, Kedaulatan Rakyat, etc.*

*Media socialization is made in the form of motion graphics video. Methods in the design of media socialization carried out with a qualitative approach, data in the design of primary data obtained in interviews and secondary data obtained in books, literature and magazines related to design. design starts with background problems, problem formulation, design goals, identification, data collection, analysis, design, development, and testing and implementation.*

*The result of this design is a form of video socialization lasting about 1 minute. The message conveyed was the socialization of the benefits of learn good, clear, interesting and not boring English. At the end of the project, the socialization of the English learning video will be submitted to the Solo English Cafe branch*

**Keywords** - *english cafe solo, motion graphic, rigging technique, duik, 2D, video, animations.*