

**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D MOTION GRAPHIC DENGAN
TEKNIK PENYUARAAN DAN MUSIK "UFO'S BUILDING" SEBAGAI
METODE PROMOSI DAN CUPLIKAN**

SKRIPSI



disusun oleh

Mochael Yantoni

18.82.0294

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D MOTION GRAPHIC DENGAN
TEKNIK PENYUARAAN DAN MUSIK "UFO'S BUILDING" SEBAGAI
METODE PROMOSI DAN CUPLIKAN**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana Komputer
pada Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

Mochael Yantoni

18.82.0294

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D MOTION GRAPHIC DENGAN
TEKNIK PENYUARAAN DAN MUSIK "UFO'S BUILDING" SEBAGAI
METODE PROMOSI DAN CUPLIKAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mochael Yantoni

18.82.0294

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 1 April 2022

Dosen Pembimbing,

Ibnu Hadi Purwanto, M.kom.

NIK. 190302390

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D MOTION GRAPHIC DENGAN
TEKNIK PENYUARAAN DAN MUSIK "UFO'S BUILDING" SEBAGAI
METODE PROMOSI DAN CUPLIKAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mochael Yantoni

18.82.0294

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Juni 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom

NIK. 190302390

Bernadhed, M.Kom

NIK. 190302243

Supriatin, M.Kom

NIK. 190302239

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Juni 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

NIK. 190302096

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, 6 Juli 2022

Meterai

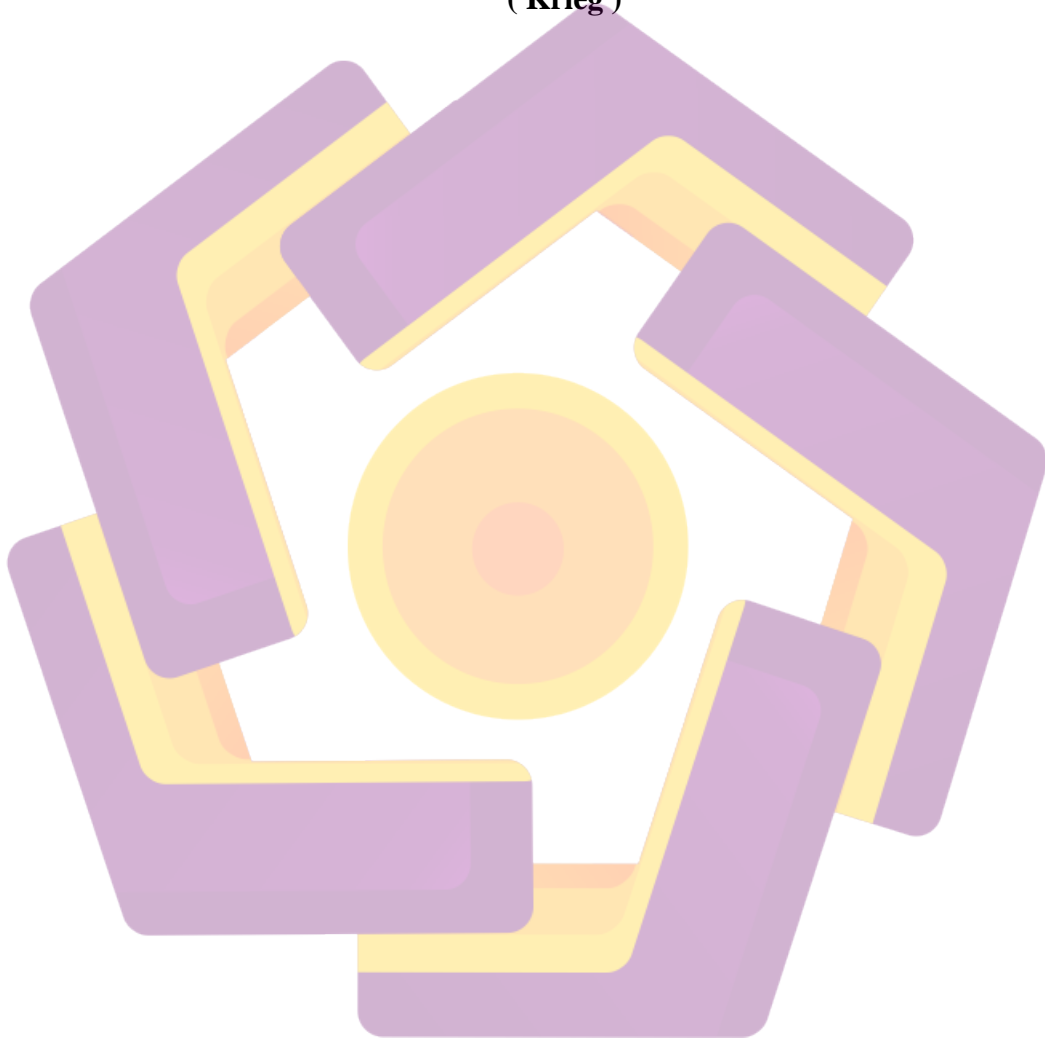
Mochael Yantoni

NIM. 18.82.0294

MOTTO

"We all lose things. Our pasts. Our friends. Our minds. But we keep going. Keep fixing ourselves when we break. We may never be "perfect", but we can get close enough."

(Krieg)



PERSEMBAHAN

Puji syukur yang tak terhingga Saya ucapkan kepada Allah SWT, Tuhan yang maha esa yang telah meridhoi do'a sehingga dapat menyelesaikan Skripsi berjudul "Perancangan Video Animasi 2d Motion Graphic Dengan Teknik Penyuaaraan Dan Musik "Ufo's Building" Sebagai Metode Promosi Dan Cuplikan" sesuai dengan yang diharapkan oleh penulis. Alhamdulillah, dengan rasa bangga dan bahagia penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Allah SWT karena atas izin dan karunia-nya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya. Puji syukur yang tak terhingga padanya sebagai penguasa alam yang mengabulkan segala do'a.
2. Bapak Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang membimbing penulis dalam pengerjaan skripsi.
3. Bapak Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom selaku dosen serta pembimbing project penulis.
4. Penguji untuk evaluasi skripsi yaitu mas Dida Karisma, mas Dwi Yanuar Setiawan serta bapak Imam Ainudin Pirmansyah.
5. Teman – teman tim magang Parama yang mampu merealisasikan project penulis.
6. Teman – teman tim Untitled Project yaitu Bayu Wijaya Kusuma, Roni Purwanto, Suprianto, Juhairi Irfan.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Puji syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan waktu yang diharapkan. Sholawat dan salam penulis haturkan pada junjungan nabi Muhammad SAW yang telah menuntun kita kepada jalan kebaikan.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana Strata 1 pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu dan Ayah saya yang telah membimbing serta memerikan do'a disetiap saat agar saya menjadi orang yang lebih baik.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom. selaku Kaprodi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Bapak Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Bernadhed, M.Kom dan Ibu Supriatin, M.Kom sebagai dosen penguji sidan pendadaran.
7. Seluruh bapak dan ibu dosen yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
8. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini terselesaikan.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu, penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Wassalamu'alaikum *Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Yogyakarta, 5 Juli 2022



Mochael Yantoni
18.82.0294

DAFTAR ISI

COVER	I
PERSETUJUAN.....	III
PENGESAHAN.....	IV
PERNYATAAN.....	V
MOTTO	VI
PERSEMBAHAN.....	VII
KATA PENGANTAR.....	VIII
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR TABEL	XIII
DAFTAR GAMBAR.....	XIV
INTISARI	XVI
ABSTRACT	XIX
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.2 Metode Perancangan.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Trailer dan Teaser	7
2.3 Ufo's Building	7
2.4 Animasi.....	7
2.4.1 Jenis – Jenis Animasi	8
2.5 Video	8

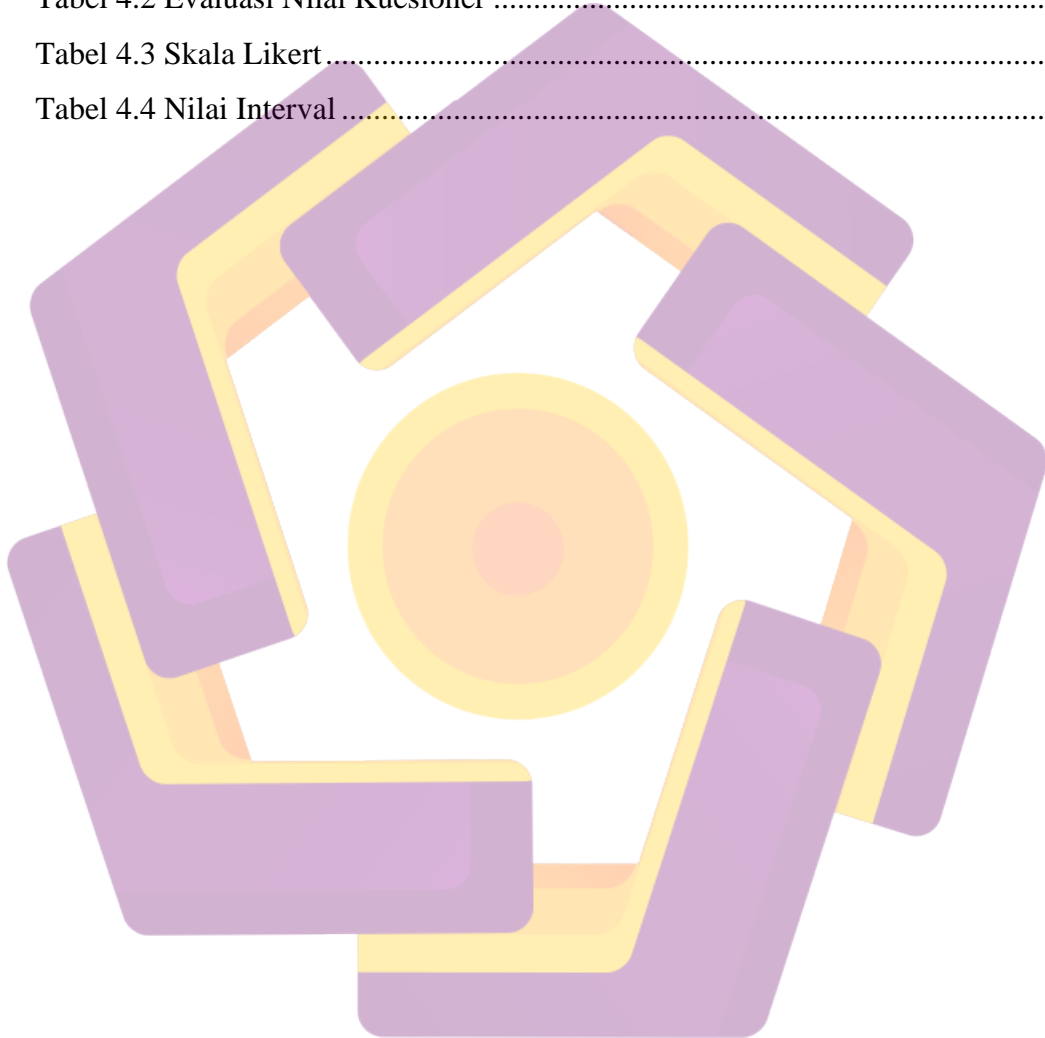
2.5.1 Multimedia.....	8
2.5.2 Jenis – Jenis Multimedia	9
2.5.3 Elemen – Elemen Multimedia	9
2.6 Compositing.....	10
2.7 Motion Graphic.....	11
2.8 Produksi	12
2.9 Evaluasi	12
2.9.1 Skala Likert.....	12
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	14
3.1 Gambaran Umum Ufo’s Building	14
3.2 Pengumpulan Data.....	14
3.2.1 Referensi	14
3.2.2 Observasi.....	15
3.3 Analisis Kebutuhan.....	15
3.3.1 Kebutuhan Fungsional	15
3.3.2 Kebutuhan Non Fungsional	16
3.3.2.1 Kebutuhan Software (Perangkat Lunak).....	16
3.3.2.2 Kebutuhan Hardware (Perangkat Keras).....	17
3.4 Metode Penelitian	17
3.4.1 Pra Produksi.....	17
3.4.2 Produksi	23
3.4.3 Pasca Produksi	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	28
4.1 Produksi.....	28
4.1.1 Animasi.....	28
4.1.2 Compositing.....	30
4.2 Testing	35
4.3 Evaluasi	38
4.4 Target Penguji.....	41
4.5 Kritik dan Saran Penguji.....	41
BAB V PENUTUP.....	42

5.1 Kesimpulan	42
5.2 Saran	42
DAFTAR PUSTAKA	44
LAMPIRAN I.....	45



DAFTAR TABEL

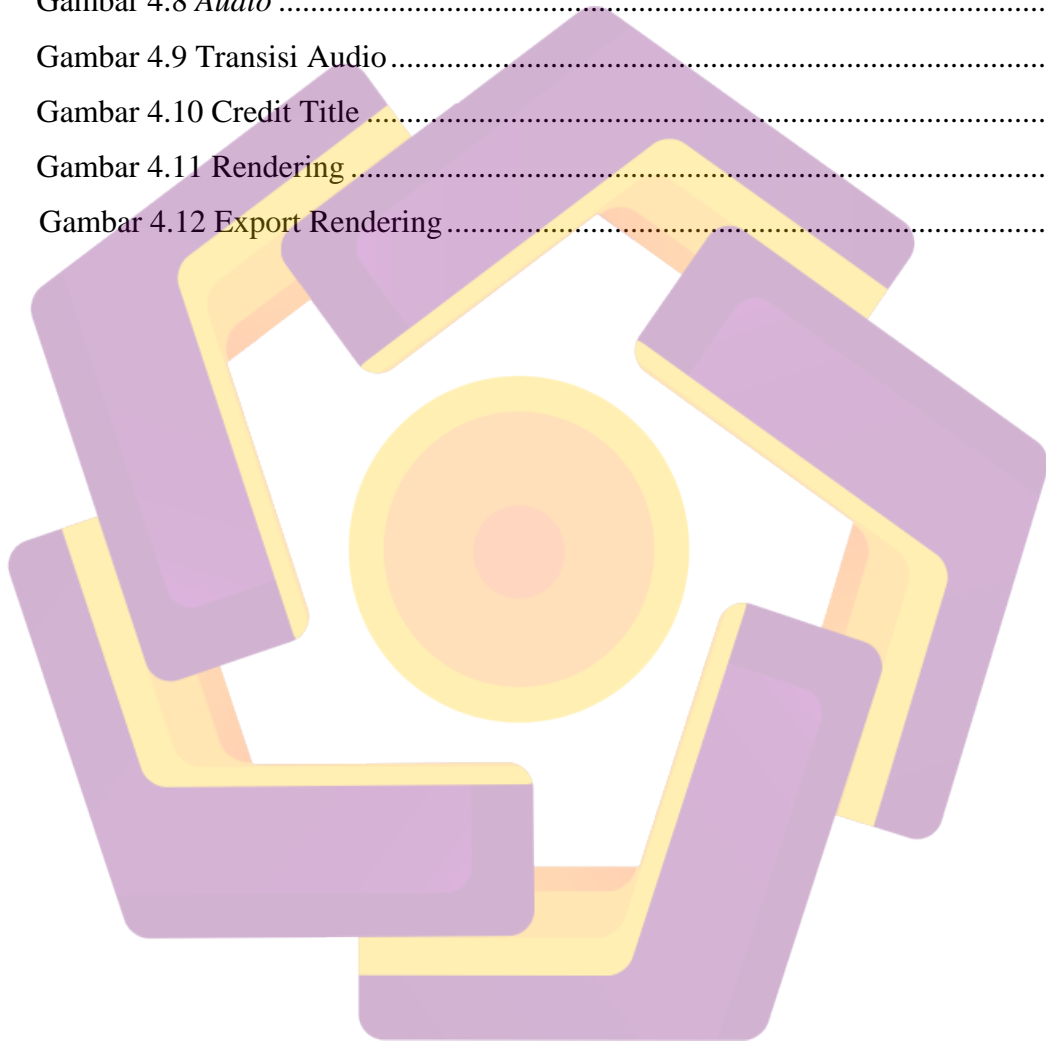
Tabel 2.1 Tabel Skor Skala Likert	14
Tabel 2.2 Tabel Persentase Nilai.....	15
Tabel 4.1 Testing Analisis Kebutuhan Informasi	38
Tabel 4.2 Evaluasi Nilai Kuesioner	40
Tabel 4.3 Skala Likert.....	41
Tabel 4.4 Nilai Interval	42



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Animasi	8
Gambar 2.2 Animasi Frame by Frame	9
Gambar 2.3 Animasi Komputer	9
Gambar 2.4 Animasi Stop Motion	9
Gambar 2.5 Contoh Alpha Matte Film	12
Gambar 2.6 Compositing	13
Gambar 2.7 Motion Graphic	13
Gambar 3.1 Gameplay Penguin Isle.....	17
Gambar 3.2 Ide, Pyramid of Giza	19
Gambar 3.3 Ide, Hanging Gardens of Babylon.....	20
Gambar 3.4 Story	21
Gambar 3.5 Storyboard	22
Gambar 3.6 Konsep, Star Wars: Revenge of the Sith (2005)	22
Gambar 3.7 Konsep, Gravity (2013).....	23
Gambar 3.8 Konsep, Tata Surya, Sabuk Asteroid	23
Gambar 3.9 Konsep, Desain Karakter, 3D.....	24
Gambar 3.10 Konsep, Desain Karakter, 2D.....	24
Gambar 3.11 Konsep, Desain Karakter, Concept Art.....	25
Gambar 3.12 Animasi, <i>Frame by Frame</i>	25
Gambar 3.13 Animasi, <i>Motion Graphic</i>	26
Gambar 3.14 Animasi, <i>Impact Frame</i>	26
Gambar 3.15 Background, Mars	27
Gambar 3.16 Background, Bumi / Earth.....	27
Gambar 3.17 <i>Compositing</i>	28
Gambar 3.18 <i>Editing</i>	28
Gambar 3.19 <i>Rendering</i>	29
Gambar 4.1 Animasi Alien	31
Gambar 4.2 Efek Ledakan	31

Gambar 4.3 Efek Api	32
Gambar 4.4 <i>New Sequence</i>	33
Gambar 4.5 <i>Project</i>	33
Gambar 4.6 Menyusun Animasi	33
Gambar 4.7 Transisi Video	34
Gambar 4.8 <i>Audio</i>	34
Gambar 4.9 Transisi Audio	35
Gambar 4.10 Credit Title	36
Gambar 4.11 Rendering	36
Gambar 4.12 Export Rendering	37



INTISARI

Animasi merupakan salah satu karya seni yang digunakan untuk menggerakkan atau menghidupkan suatu objek sehingga objek itu hidup, apabila objek itu hidup, tidak sedikit pula orang yang terhibur akan karya tidak lazim yang mati menjadi hidup, namun animasi hanya digunakan untuk sebagai sarana penghibur. Ditahun dan dizaman teknologi yang maju sekarang, animasi berkembang pesat dan tidak hanya dijadikan bahan hiburan namun menjadi bahan finansial. Yakni, Animasi 2 Dimensi pada “Ufo’s Building” dibuat dengan digital terstruktur serta bertujuan untuk menghibur dan mempromosikan game dengan cara komersial.

Pembuatan animasi ini menggunakan teknik yang bermacam - macam, salah satunya menggunakan teknik frame by frame, motion graphic. Pada penelitian ini membahas tahap utama pada setiap animasi, yaitu Pra-produksi yang berupa; Konsep, Skenario, Pembentukan karakter, Storyboard, Dubbing awal, Musik dan sound FX. Dengan menggunakan teknik Tugas Akhir ini dijabarkan untuk memberikan edukasi ke masyarakat dalam pembuatan dan penentuan pra-produksi yang nantinya akan digunakan ke animator selanjutnya dan seterusnya.

Evaluasi testing yang dilakukan penguji sudah dikerjakan. Teaser tersebut diuji dari beberapa animator serta dosen dan orang umum. Hasil dari pengujian tersebut mendapatkan nilai 83.2% yang termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”.

Kata Kunci: Digital Animasi, Media, Cuplikan, Grafik Bergerak.

ABSTRACT

Animation is a work of art that is used to move or animate an object so that the object is alive. In the year and age of advanced technology now, animation is growing rapidly and is not only used as entertainment material but also becomes financial material. Namely, 2-dimensional animation on "Ufo's Building" is made with a digital structure and aims to entertain and promote the game in a commercial way.

Making this animation uses various techniques, one of which uses frame by frame techniques, motion graphics. This study discusses the main stages of each animation, namely Pre-production in the form of; Concept, Screenplay, Character building, Storyboard, Early dubbing, Music and sound FX. By using the technique of this Final Project, it is described to provide education to the public in making and determining pre-production which will later be used for the next animator and so on.

Evaluation of the testing carried out by the examiner has been carried out. The teaser was tested by several animators as well as lecturers and the general public. The results of these tests get a value of 83.2% which is included in the "Very Good" criteria.

Keywords: *Digital Animation, Media, Trailer, Motion Graphic.*