

**PENGENALAN GAME RATING DENGAN
ANIMASI MOTION GRAPHIC**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Dian Citra Igustina

15.01.3641

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PENGENALAN GAME RATING DENGAN
ANIMASI MOTION GRAPHIC**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagai persyaratan mencapai gelar ahli madya
pada jenjang program diploma – program studi teknik informatika



disusun oleh

Dian Citra Igustina

15.01.3641

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PENGENALAN GAME RATING DENGAN
ANIMASI MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dian Citra Igustina

15.01.3641

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 11 Januari 2018

Dosen Pembimbing



Barka Satya, M. Kom

NIK. 190302126

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PENGENALAN GAME RATING DENGAN
ANIMASI MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dian Citra Igustina

15.01.3641

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ahlihi Masruro, M.Kom

NIK.190302148



Dina Maulina, M.Kom

NIK. 190302250



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 11 Januari 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si., M.T.

NIK. 190302038

PERNYATAAN

Penulis yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya saya (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan kami 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 penulis pribadi.

Yogyakarta, 27 November 2017



Dian Citra Igustina

NIM. 15.01.3641

MOTTO

“Yakinlah kau bisa dan kau sudah separuh jalan menuju sana”

(Theodore Roosevelt)

“Memilihlah dengan tanpa penyesalan”

(Mary Anne Radmacher)

“Kebahagiaan itu bergantung pada dirimu sendiri”

(Aristoteles)



PERSEMBAHAN

Puji Syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga tugas akhir ini bisa selesai tepat waktu. Laporan tugas akhir ini kami persembahkan kepada :

1. Ibuku Nanik Rustiyani, Ayahku Soemedi, kakak-kakakku Ariesta Dian Titiswari dan Desy Citra Wati Utami, dan adikku Brilliant Arif Bijaksana. Terimakasih atas doa, dukungan moril, tenaga dan materi yang sangat berarti.
2. Dosen Pembimbing Bapak Barka Satya, M.Kom. yang selalu setia membimbing dengan sepenuh hati dan selalu sabar.
3. Sahabat saya yang menemani dikontrakan serta selalu mengingatkan agar saya mengerjakan Tugas Akhir, Agrees dan Kiko.
4. Sahabat serta teman penyemangat Tugas Akhir Vika Eriana, Fitria Nur Afifah serta Winda Annisa Ulhaifa, dan Adinda Audia Caessarani.
5. Serta tak lupa kepada teman yang memberi masukan dan terus mengevaluasi naskah maupun untuk animasi.
6. Rekan saya Derran Mei Yuantino, untuk membantu dalam literature naskah.
7. Kakak tingkat pemberi ide dan juga membimbing Tugas Akhir ini Fadiya Dhaneswara, Disva Firnanda, Ardi Gunawan, Steven Aprilianto, Brilliant Prajudistisia, Rian Nur Falah, Aknaf Ismed Ganie dan Davin Dave.
8. Kepada rekan rekan di jurusan Sistem Informasi serta komunitas.
9. Teman-teman 15 D3 TI 03.
10. Semua pihak yang telah membantu kelancaran tugas akhir kami, maaf tidak bisa menyebutkan satu persatu.

TERIMA KASIH...

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul **“Pengenalan *Game Rating* dengan Animasi *Motion Graphic*”**

Penulisan Tugas Akhir ini dimaksudkan untuk memenuhi syarat kelulusan program D-3 Teknik Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

Selesainya tugas akhir ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan dorongan moril maupun spiritual dan juga bimbingan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto,MM selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom.M.Eng. Selaku ketua program studi D-3 Teknik Informatika.
3. Teruntuk Bapak Ahlihi Masruro M.Kom serta Pak Hastari Utama M.Cs, yang membina saya dalam penulisan literature.
4. Bapak Barka Satya M.Kom.selaku dosen pembimbing yang telah membimbing tugas akhir ini.
5. Seluruh dosen, staff maupun karyawan Universitas Amikom Yogyakarta.
6. Kedua orang tua penulis dan keluarga yang telah mendoakan dan mendukung selama ini.
7. Teman-teman di Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan dukungan.

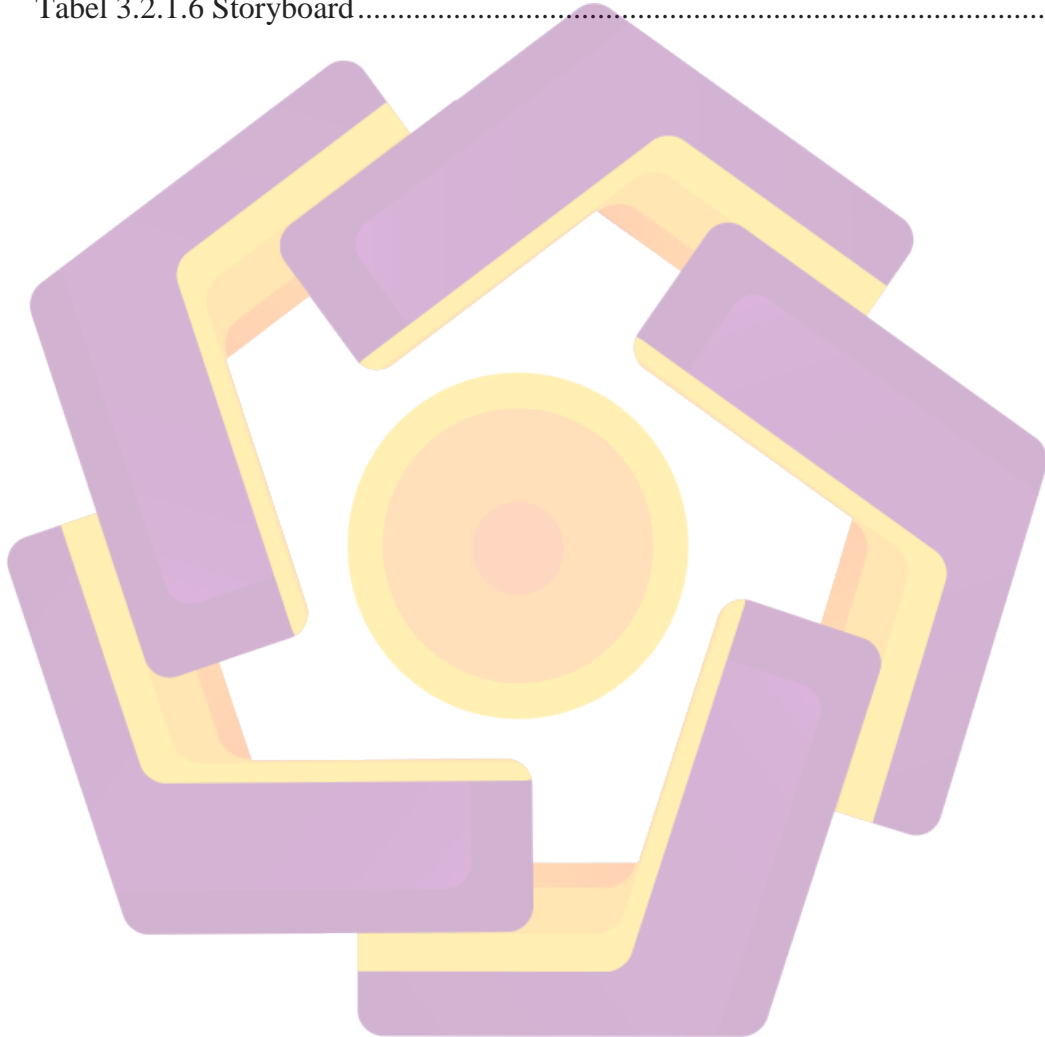
DAFTAR ISI

JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Metode Penelitian.....	6
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.2 Pengertian Animasi	9
2.3.1 Sejarah Animasi	10
2.3.2 Jenis Animasi	13
2.3.3 Teknik Pembuatan Animasi	17
2.3.4 SDM dalam Industri Animasi	21
2.3.5 Prinsip Animasi.....	21

2.3.6	Tahapan Pembuatan Animasi.....	28
2.4.1	Jenis Angle Kamera	30
2.4.2	Penerapan Angle Kamera.....	30
2.4.3	Pengertian Video Game	32
2.4.4	Jenis Video Game	33
2.5.1	Pengertian Game Rating	38
2.5.2	Game Rating Indonesia	41
BAB III GAMBARAN UMUM		45
3.1	Analisis Kebutuhan Sistem	45
3.1.1	Kebutuhan Non Fungsional	45
3.1.2	Kebutuhan Fungsional	46
3.2	Perancangan	46
3.2.1	Tahap Pra Produksi	46
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		61
4.1	Implementasi.....	61
4.1.1	Tahap Produksi	61
4.1.2	Pasca Produksi	92
BAB V PENUTUP.....		93
5.1	Kesimpulan	93
5.2	Saran	94
DAFTAR PUSTAKA		95
LAMPIRAN.....		1
a.	Lampiran Google Form	1
b.	Lampiran Youtube.....	3
c.	Lampiran Kuisisioner Game Rating.....	4

DAFTAR TABEL

Tabel 3.2.1.3 Sinopsis	47
Tabel 3.2.1.5 Karakter Pada Cerita	51
Tabel 3.2.1.6 Storyboard	52



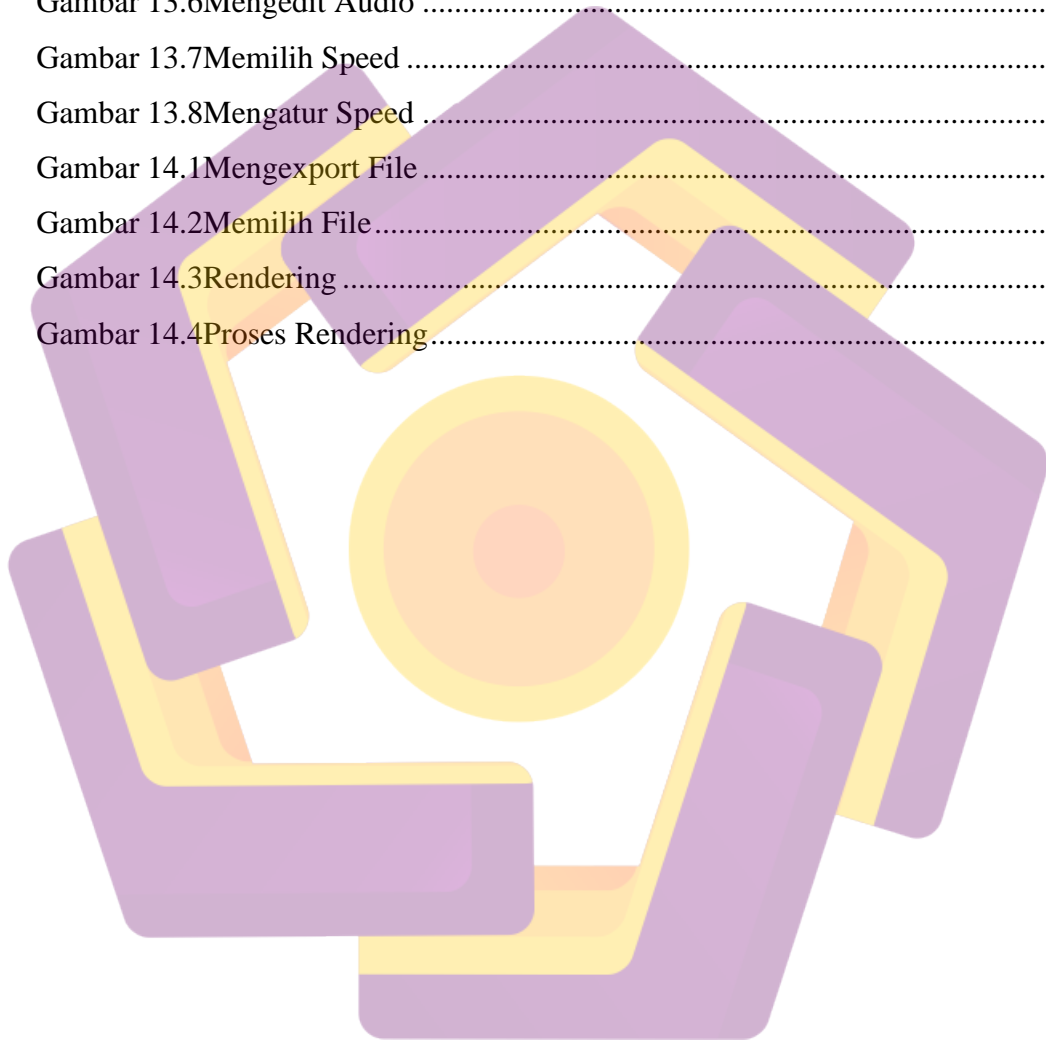
DAFTAR GAMBAR

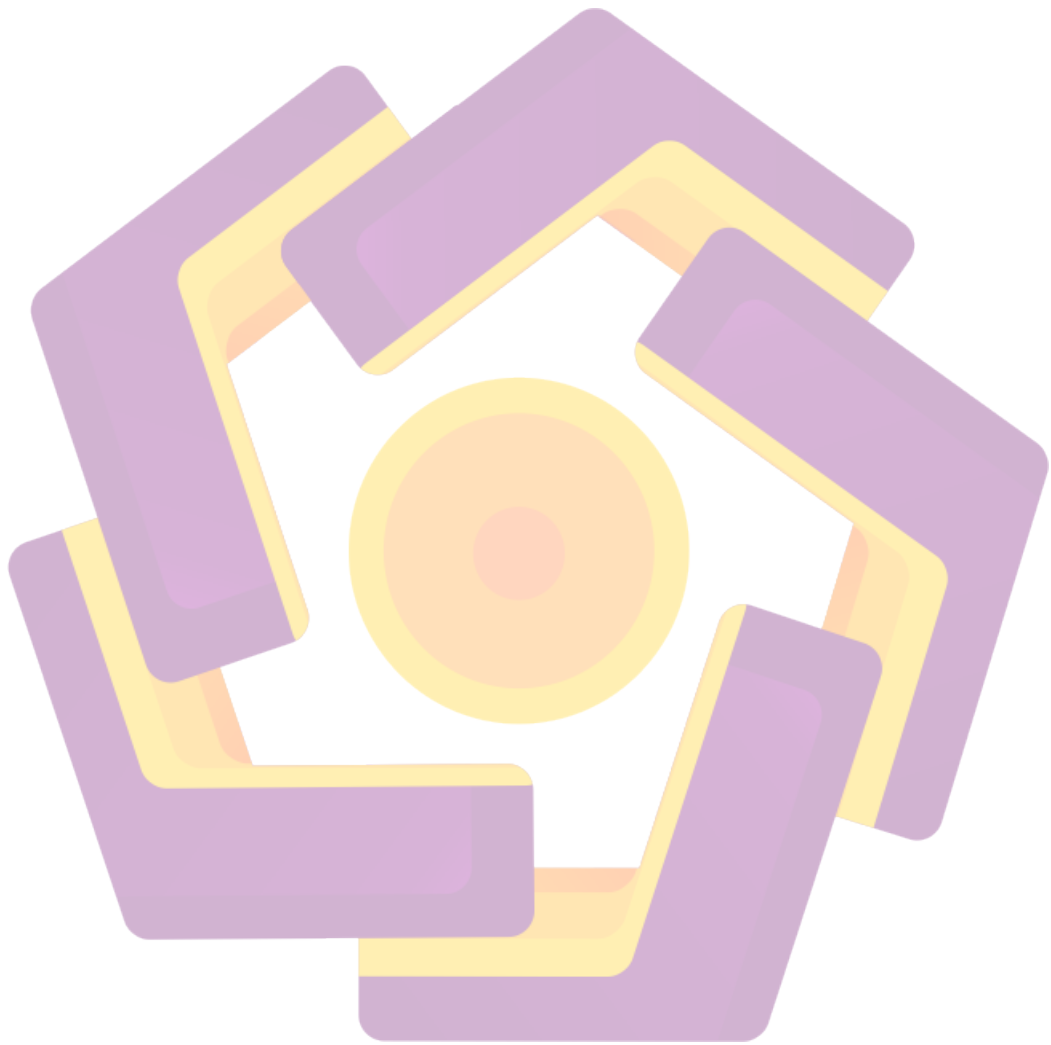
Gambar 1. 1 Contoh Animasi 2 Dimensi	13
Gambar 1. 2 Contoh Animasi 3D.....	14
Gambar 1. 3 Contoh Animasi Stop Motion	15
Gambar 1. 4 Contoh Animasi Motion Graphic.....	15
Gambar 2. 1 Timing	22
Gambar 2. 2 Arc.....	22
Gambar 2. 3 Squash and Stretch	23
Gambar 2. 4 Anticipation.....	23
Gambar 2. 5 Slow In and Slow Out	24
Gambar 2. 6 Secondary Action	24
Gambar 2. 7 Follow Through and Overlapping.....	25
Gambar 2. 8 Staggering.....	25
Gambar 2. 9 Straight Ahead Action and Pose To Pose.....	26
Gambar 2. 10 Personality / Appeal	26
Gambar 2. 11 Exaggeration.....	27
Gambar 2. 12 Solid Drawing	27
Gambar 3. 1Contoh Game RPG.....	33
Gambar 3. 2Contoh Game Simulation	34
Gambar 3. 3Contoh Game Simulation	34
Gambar 3. 4Contoh Game Real Time Strategy	35
Gambar 3. 5Contoh Game Racing	35
Gambar 3. 6Contoh Game Racing	36
Gambar 3. 7Contoh Game Fighting	36
Gambar 3. 8Contoh Game Shooting	37
Gambar 3. 9Contoh Game Shooting	37
Gambar 3. 10Contoh Game Slide Scrolling.....	38
Gambar 3. 11Contoh Game Slide Scrolling.....	38

Gambar 3.1	Diagram Scene	50
Gambar 4.1	Membuat lembar kerja baru	62
Gambar 4.2	Mengatur lembar kerja	62
Gambar 4.3	Mengimportkan sketsa manual.....	67
Gambar 4.4	Memilih sketsa manual di thumbnail	63
Gambar 4.5	Menekan tombol Rectangle Tool	64
Gambar 4.6	Menekan tombol Elipse Tool	64
Gambar 4.7	Tombol Elipse Tool.....	65
Gambar 4.8	Membentuk tombol Elipse Tool.....	65
Gambar 4.9	Memilih Pen Tool	65
Gambar 4.10	Dan Memilih Warna.....	66
Gambar 4.11	Pen Tool menjadi suatu bidang bentuk	67
Gambar 4.12	Dan Terbentuklah Karakter Design.....	67
Gambar 5.1	Lembar Kerja Background.....	68
Gambar 5.2	Background	69
Gambar 5.3	Mengexport Background.....	68
Gambar 5.4	Kotak Dialog Export	69
Gambar 5.5	Kotak Dialog PNG	69
Gambar 5.6	Kotak Dialog Transparent	70
Gambar 6.1	Adobe After Effect	71
Gambar 6.2	Loading After Effect	71
Gambar 6.3	Tampilan After Effect	71
Gambar 6.4	Tampilan Composition.....	72
Gambar 6.5	Tampilan Preset Duration	72
Gambar 6.6	Mengimport File.....	73
Gambar 6.7	Klik Open	73
Gambar 6.8	Timeline	73
Gambar 6.9	Stagging.....	74
Gambar 7.1	Timeline Graph Editor	74
Gambar 7.2	Graph Editor.....	75

Gambar 7.3Stagging.....	75
Gambar 7.4Add to render.....	75
Gambar 7.5Output Module	76
Gambar 7.6Rendering	76
Gambar 7.7Proses Rendering.....	76
Gambar 8.1Tampilan After Effect	77
Gambar 8.2New Composition.....	77
Gambar 8.3Preset Duration.....	77
Gambar 8.4Import File.....	78
Gambar 8.5Klik Open	78
Gambar 8.6Mendrag Timeline.....	78
Gambar 9.1Puppet Pin Tool.....	78
Gambar 9.2Select Puppet Pin Tool.....	78
Gambar 9.3Transfrom Defom.....	79
Gambar 9.4Pose Awal.....	79
Gambar 9.5Pose Akhir	80
Gambar 10.1Pengaturan Graph Editor.....	80
Gambar 10.2Graph Editor.....	81
Gambar 11.1Stagging.....	81
Gambar 11.2Add to render.....	81
Gambar 11.3Rendering	81
Gambar 11.4Proses Rendering.....	81
Gambar 12.1Adobe Premier.....	83
Gambar 12.2Loading Adobe Premier	84
Gambar 12.3Dialog Adobe Premier.....	84
Gambar 12.4Setting.....	85
Gambar 12.5Folder	85
Gambar 12.6Tampilan Adobe Premiere	86
Gambar 12.7Pengimportan Adobe Premiere	86
Gambar 12.8Pilih File	87
Gambar 12.9Penggabungan Video	88

Gambar 13.1 Import Audio	88
Gambar 13.2 Drag File Audio.....	89
Gambar 13.3 Memblock video.....	89
Gambar 13.4 Mengubah scale.....	89
Gambar 13.5 Memotong Audio	89
Gambar 13.6 Mengedit Audio	90
Gambar 13.7 Memilih Speed	90
Gambar 13.8 Mengatur Speed	90
Gambar 14.1 Mengexport File	91
Gambar 14.2 Memilih File.....	91
Gambar 14.3 Rendering	91
Gambar 14.4 Proses Rendering.....	92





INTISARI

. *Game* merupakan hiburan untuk semua kalangan, dari anak-anak hingga dewasa. Namun diperlukan juga kesadaran untuk memperhatikan dan memilih *game* yang tepat agar sesuai dengan umur dan kontennya. Penulis akan mengenalkan "*Game Rating*" menggunakan metode animasi *infographic* yang kemudian akan dipublikasikan melalui situs video *Youtube* dengan harapan dapat mengedukasi masyarakat tentang pentingnya "*Game Rating*".

Karena pada jaman ini, begitu banyak orang tua yang tidak mengerti tentang batasan umur dalam penggunaan aplikasi salah satunya yaitu *games*, dan tanpa memahami aturan tersebut lalu menyalahkan *games* tersebut. Maka dari itu perlunya mengubah pola pikir dan menambahkan wawasan orang tua mengenai aturan tersebut, guna agar dapat mendampingi dan memperhatikan anak-anak.

Orang tua juga perlu memantau secara pribadi isi konten dari permainan yang akan dimainkan anak-anak, apakah sudah cocok dan dapat dimainkan oleh anak seusianya.

Kata Kunci: *motion graphic*, animasi, *background*, *position*

ABSTRACT

Games are form of entertainment for all range of age, from young to adult. But we need to realise, with so much game nowadays. Rating is needed to differenate child and adult games.The purpose is to classify games for its targeted player.Now writer will introduce "Game Rating" with use of infographic animation method ,then will be published on Youtube .Writer hope this Video will make people more understand about the importance of "Game Rating".

Because at this time, so many parents who do not understand about the age limit in the use of applications one of them is games, and without understanding the rules and then blame it. Therefore the need to change the mindset and add the parents' insight to the rules, in order to be able to accompany and pay attention to the children.

Parents also need to personally monitor the content of the game that the children will play, whether it is suitable and can be played by children of his age.

Keyword: *motion graphic, animation, background, position*