

**PERANCANGAN ANIMASI 2D "LINDUNGI GENERASI MUDA DARI
BAHAYA MEROKOK SEJAK USIA DINI" SEBAGAI IKLAN
TELEVISI DAN MEDIA SOSIAL DENGAN MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAFIK**

SKRIPSI



disusun oleh:

PETRUS KARIFANTUS METEN

14.11.8115

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN ANIMASI 2D "LINDUNGI GENERASI MUDA DARI
BAHAYA MEROKOK SEJAK USIA DINI" SEBAGAI IKLAN
TELEVISI DAN MEDIA SOSIAL DENGAN MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAFIK**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Petrus Karifantus

14.11.8115

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 4 Januari 2018

Dosen Pembimbing,

Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302107

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN ANIMASI 2D "LINDUNGI GENERASI MUDA DARI BAHAYA MEROKOK SEJAK USIA DINI" SEBAGAI IKLAN TELEVISI DAN MEDIA SOSIAL DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAFIK

SKRIPSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Petrus Karifantus Meten

14.11.8115

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Januari 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng.
NIK. 190302107

Dina Maulina, M.Kom
NIK. 190302250

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 18 Januari 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 manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat 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, 25 Januari 2018



Petrus Karifantus

NIM: 14.11.8115

HALAMAN MOTTO

Sebagian orang mengatakan kesempatan hanya datang satu kali, itu tidak benar. Kesempatan itu selalu datang, tetapi anda harus siap menanggapi.

(Louis L'amour)

Jika anda membuat seseorang bahagia hari ini, anda juga membuat dia berbahagia dua puluh tahun lagi saat ia mengenang peristiwa itu.

(Sydney Smith)



PERSEMBAHAN

Puji Syukur atas kehadiran Tuhan yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunian-Nya sehingga karya ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar:

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi segenap kekuatan dan kemampuan untuk menyelesaikan skripsi ini dan memudahkan jalan agar lancar dalam mengerjakan dan dalam proses bimbingan.
2. Ibu dan Bapak yang sudah selalu mendukung dan tidak lelah mendoakan agar skripsi penulis lancar.
3. Mas Doan yang membantu proses editing project dan selalu memberi saran yang membangun.
4. Bapak Erik Hadi Saputra, S.kom, M.Eng yang sudah membimbing proses pembuatan skripsi.
5. Teman yang sudah sebagai saudara muahimin, algaf, aldy dan lain-lain yang selalu mensupport.
6. Teman hidupku yang selalu suport setiap saat makasih banyak.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun panjatkan kehadiriat Tuhan Yang Maha Esa yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada setiap hamba-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “

Adapun tujuan skripsi ini disusun adalah sebagai salah satu syarat kelulusan program studi Informatika, UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini dan masih Jauh dari sempurna. Dengan selesainya skripsi ini penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

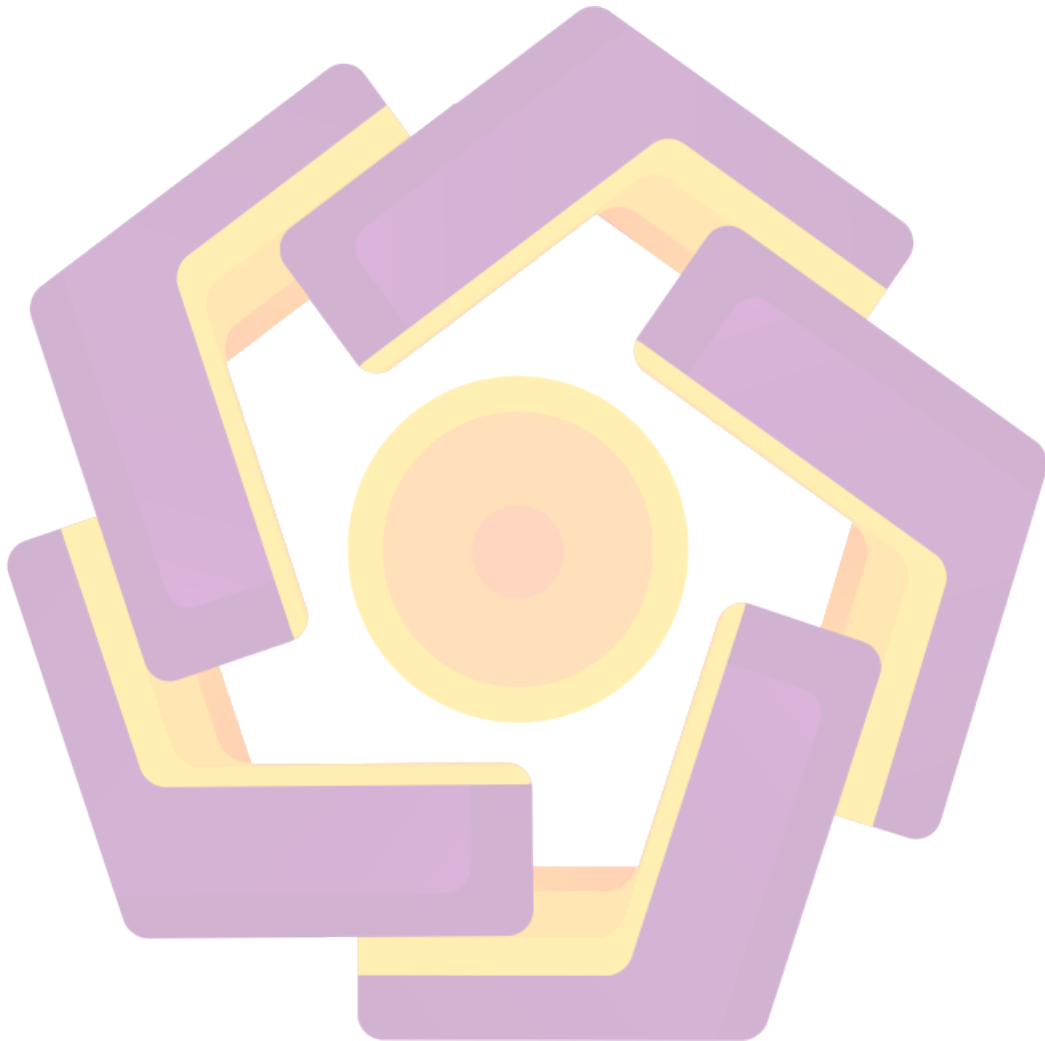
1. Bapak Prof. Dr. H. M. Suyanto, MM. Selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Erik Hadi Saputra, S.kom, M.Eng selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak bantuan, masukan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi.
3. Bapak Sudarmawan, S.T., M.T selaku ketua jurusan Informatika KAMPUS AMIKOM Yogyakarta
4. Tim penguji, segenap dosen dan karyawan KAMPUS AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pendukung moral.

Peneliti juga memohon maaf kepada semua pihak jika dalam pelaksanaan penelitian dan

penulisan laporan skripsi ini terdapat kesalahan atau hal yang kurang berkenan, semua tidak lepas karena keterbatasan peneliti.

Akhirnya, hanya dengan berdo'a kepada Tuhan Yang Maha Esa, peneliti berharap

Semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, Amin.



DAFTAR ISI

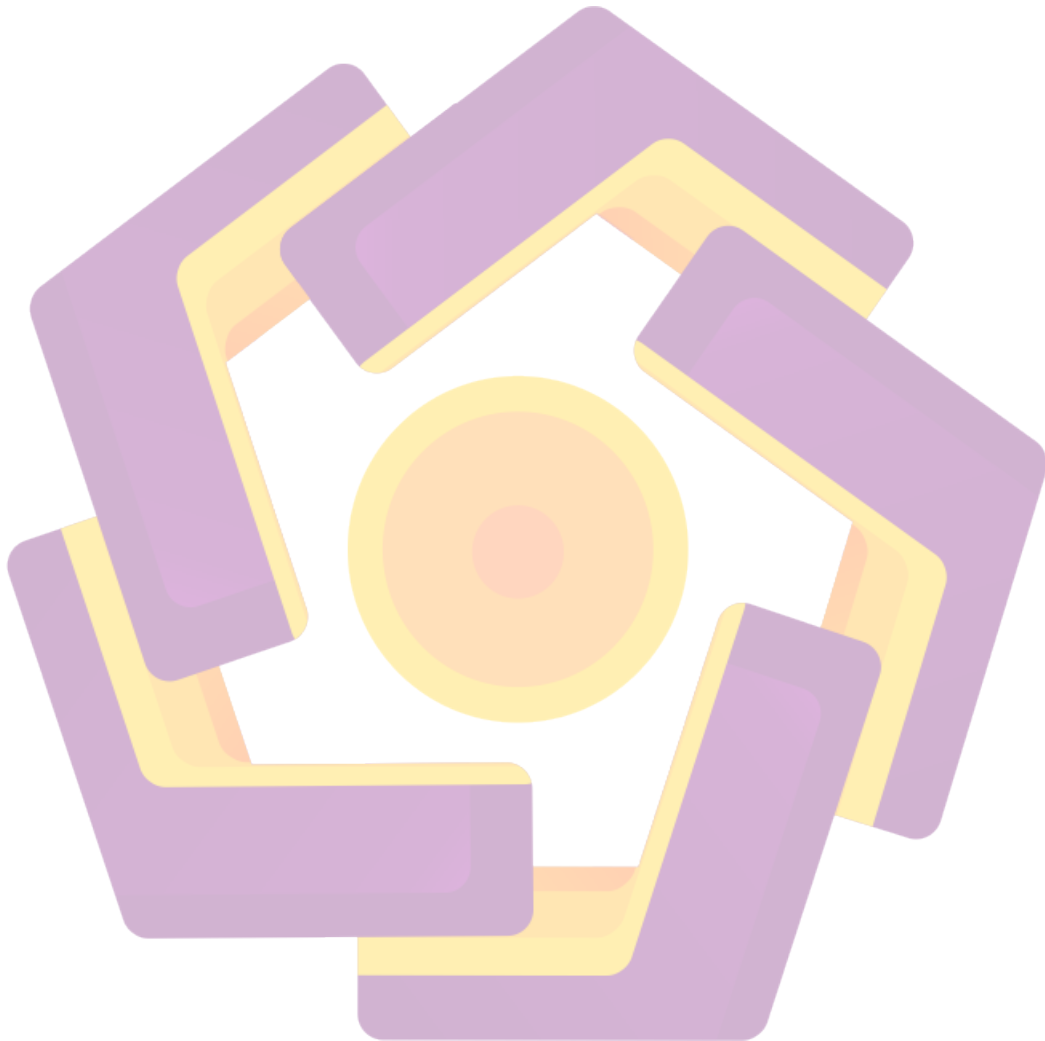
JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusah Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	5
1.7 Sistematika Penulisan	9
BAB II LANDASAN TEORI.....	11
2.1 Tinjauan Pustaka	11
2.1.1 Penelitian Terdahulu	11
2.2 Multimedia.....	12
2.2.1 Definisi Multimedia	12
2.2.2 Definisi Dimensi	13
2.2.3 Struktur Multimedia.....	13
2.3 Animasi	16
2.3.1 Prinsip Animasi	

2.4 Animasi 2 Dimensi(2D)	24
2.5 Definisi Motion Graphic	24
2.6 Iklan Televisi.....	26
2.7 Media Sosial.....	27
2.8 Software Yang Digunakan	32
2.8.1 Adobe Flash CS 5	
2.8.2 Corel Draw X5	
2.8.3 Adobe Photoshop CS 2	
2.9 Proses Pembuatan Animasi	35
2.9.1 Pra Produksi	36
2.9.2 Ide Cerita	36
2.9.3 Naskah Cerita/Skenario.....	36
2.9.4 <i>Concept Art</i>	37
2.9.5 <i>Storyboard</i>	37
2.9.6 <i>Animatic Storyboard</i>	37
2.9.7 <i>Casting and Recording</i>	38
2.9.8 <i>Sound FX and Music</i>	38
2.9.9 Produksi.....	38
2.9.10 Post Produksi.....	39
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	41
3.1 Sekilas Tentang Animasi 2D.....	41
3.2 Analisis SWOT	41
3.2.1 <i>Strength</i>	41
3.2.2 <i>Weakness</i>	42
3.2.3 <i>Opportunity</i>	43
3.2.4 <i>Threats</i>	43
3.3 Analisis Kebutuhan	44
3.3.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	44
3.3.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	44
3.3.3 Analisis Kebutuhan Sumber Daya Manusia	45
3.4 Perancangan	45

3.4.1 Ide Ceritas	45
3.4.2 Penentuan Tema	46
3.4.3 <i>Logline</i>	46
3.4.4 Sinopsis	47
3.4.5 Storyboard	48
3.5 Storyboard	48
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	53
4.1 Tahap Pra Produksi	53
4.1.1 Merancang Ide	53
4.1.2 Merancang Konsep	53
4.1.3 Desain Karakter	54
4.1.4 Merancang Naskah	54
4.1.5 Storyboard	55
4.2 Tahap Produksi	60
4.2.1 Pembuatan Karakter	60
4.2.2 Key Animasi	60
4.2.3 <i>Motion Tween</i>	61
4.2.4 Pembuatan Background	61
4.2.5 <i>Dubbing</i>	61
4.3 Tahap Pasca Produksi	61
4.3.1 <i>Compositing</i>	62
4.3.2 <i>Editing</i>	62
4.3.3 <i>Finising</i>	62
BAB V PENUTUP	63
5.1 Kesimpulan	63
5.2 Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Tabel Storyboard.....	49
Gambar 4.2	Ani Dan Moby.....	61



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Keterangan icon struktur multimedia.....	15
Gambar 2.2 Struktur linier multimedia	15
Gambar 2.3 Struktur hierarki multimedia	16
Gambar 2.4 Struktur piramid multimedia	16
Gambar 2.5 Struktur polar multimedia	17
Gambar 2.6 Contoh solid drawing	18
Gambar 2.7 Contoh timing dan spacing.....	18
Gambar 2.8 Contoh squash dan stretc.....	19
Gambar 2.9 Contoh anticipation	20
Gambar 2.10 Contoh slow in dan slow out.....	20
Gambar 2.11 Contoh arcs.....	21
Gambar 2.12 Follow Through and Overlapping Action	22
Gambar 2.13 Contoh Follow Straight Ahead Action.....	22
Gambar 2.14 Contoh Pose to Pose	23
Gambar 2.15 Contoh staging	23
Gambar 2.16 Contoh Appeal.....	24
Gambar 2.17 Contoh Exaggeration.....	24
Gambar 4.1 Karakter Ani	55
Gambar 4.2 Ani Dan Moby.....	61
Gambar 4.3 key Animasi.....	62
Gambar 4.4 Motion Tween	62
Gambar 4.5 Kompositing	63

INTISARI

Bayah merokok yang sangat membahayakan bagi kalangan remaja, kemajuan jaman yang memang sangat mempengaruhi para remaja jaman sekarang, di mana banyak sekali anak-anak yang masih di bawah umur sudah mengonsumsi rokok tembakau ataupun rokok elektrik.

Sudah banyak cara yang dilakukan pemerintah untuk mencegah terjadinya Penambahan perokok dibawah umur namun masih banyak juga yang masih merokok dan semakin berkembangnya jaman dan teknologi maka solusi yang pas adalah mengikuti trending jaman sekarang maka dari itu iklan berupa animasi ini dibuat agar dapat memberikan rasa kesadaran atas bahaya merokok.

Hasil analisis masalah di temukan banyak para remaja ataupun anak-anak yang masih dibawah umur yang masih mengabaikan saran atau nasehat melalui iklan ataupun secara langsung untuk menghindari rokok agar tidak membahayakan diri sendiri namun semua itu masih sangat jauh dari harapan.

Kata Kunci: Remaja, Bahaya, Merokok



ABSTRACT

The danger of smoking is very dangerous for teenagers, the advancement of the era is indeed very affect the teenagers today, where a lot of children who are still under the age of tobacco cigarettes or cigarettes.

There are many ways that the government to prevent its happening The addition of underage smokers but still many are still smoking and the development of the era and technology then the right solution is to follow the current trending of the ads in the form of animation is made in order to provide a sense of awareness of the dangers of smoking.

The results of problem analysis found many teenagers or children who are still under age who still ignore advice or advice through advertising or directly to avoid cigarettes so as not to endanger themselves but it is still very far from expectations.

Keywords: Adolescent, Danger, Smoking

