

**PEMBUATAN VIDEO 2D PERANGI BERITA HOAX SEBAGAI MEDIA  
INFORMASI DENGAN ANIMASI MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Yanuar Wira Pranata**

**14.11.7632**

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

**PEMBUATAN VIDEO 2D PERANGI BERITA HOAX SEBAGAI MEDIA  
INFORMASI DENGAN ANIMASI MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
Mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Yanuar Wira Pranata**

**14.11.7632**

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

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

### PEMBUATAN VIDEO 2D PERANGI BERITA HOAX SEBAGAI MEDIA INFORMASI DENGAN ANIMASI MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Yanuar Wira Pranata**

**14.11.7632**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 31 Oktober 2017

Dosen Pembimbing,

**Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng.**

**NIK. 190302107**

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

#### PEMBUATAN VIDEO 2D PERANGI BERITA HOAX SEBAGAI MEDIA INFORMASI DENGAN ANIMASI MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Yanuar Wira Pranata**

14.11.7632

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 23 Febuari 2018

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

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

*a.n*  


**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 28 Febuari 2018



## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dari skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 28 febuari 2018



Yanuar Wira Pranata  
14.11.7632

## MOTTO

**It would take an army to stop me  
Heroes Never Fade  
Only the fearless heart can sort of the heavens  
Your impudence will not be tolerated  
(Zilong)**

**Nothing lasts forever, we can change the future  
(Alucard)**

**Love others as love yourself  
Darkness is the other side of light  
Ugh.. i believe in resurrection  
(Estes)**

**Move like the wind, be steady like a rock  
Channel your energy, and master your enemy!  
I move like wing  
(Saber)**



## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah akhirnya selesai juga setelah beberapa bulan berjuang. Skripsi ini bukanlah sesuatu yang terbaik, namun saya selaku penulis mempersembahkan skripsi ini khusus kepada :

- Allah SWT yang telah memberikan beribu anugerah terutama anugerah iman dan islam serta kesehatan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
- Nabi Muhammad SAW. Engkaulah yang membimbing kami di jalan yang benar.
- Ayahanda Yudo Setiawan, Ibunda Warmikarismawati, dan kakakku Meyliana Novia Nova Lita serta Punditya Derry Dwi Pratikno terimakasih atas kasih sayang selama ini yang tidak henti-hentinya memberikan doa dan dukungan moril maupun material dalam setiap langkahku serta didikan yang setiap saat selalu diberikan tanpa mengenal lelah.
- Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng. selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
- Sahabatku Fauzan Ahad N, Desta Agus N, Ervin Ismunandar, Nasyrudin Latief, Rahmad Budiawan, M Mahfud Ashari, Septian Taufiq H, Harry Viswanto, Rinda Sandria dan semuanya keluarga besar 14 S1TI 01 atas dukungan dan kebersamaan yang telah kita lalui bersama yang tak mungkin terlupakan.

- Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu baik secara langsung ataupun tidak langsung dalam membantu menyusun skripsi maupun dengan doa. Terimakasih





## KATA PENGANTAR

Dengan rahmat Allah SWT penulis mengucapkan puji syukur kepadaNya, karena atas berkah serta petunjuk dan bimbingan-Nya jugalah penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Penulisan skripsi ini dimaksudkan guna memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata 1 (S1) sekaligus memperoleh gelar Sarjana Komputer di jurusan Informatika pada Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penulisan ini berjudul “Pembuatan Video 2D Perangi Berita Hoax Sebagai Media Informasi Dengan Animasi Motion Graphic”

Dalam penulisan ini, penulis menyadari masih terdapat beberapa kelemahan, baik dari segi penulisan maupun kronologis penyampaiannya dan lain sebagainya. Oleh karena itu penulis dengan senang hati serta memohon kepada semua pihak dapat menyampaikan kritik-kritik yang positif demi menyempurnakan dan perbaikan penulisan ini. Selanjutnya dalam penyelesaian ini, penulis banyak menerima masukan dan bimbingan dari berbagai pihak dan pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku ketua Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT. Selaku ketua jurusan Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.

3. Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng. selaku Dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
5. Ayah, Ibu, dan Kakak yang telah mendidik, membimbing dan selalu mendoakan saya.
6. Keluarga Besar 14 S1TI 01.
7. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.



Yogyakarta, 26 Febuari 2018

Penulis

Yanuar Wira Pranata

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan .....	2
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.5.2 Metode Analisis .....	4
1.5.3 Metode Perancangan .....	4
1.5.4 Metode Pengembangan .....	4
1.5.5 Metode Pengujian.....	5
1.5.6 Metode Implementasi.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI .....	7
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
2.2 Pengertian Multimedia .....	9

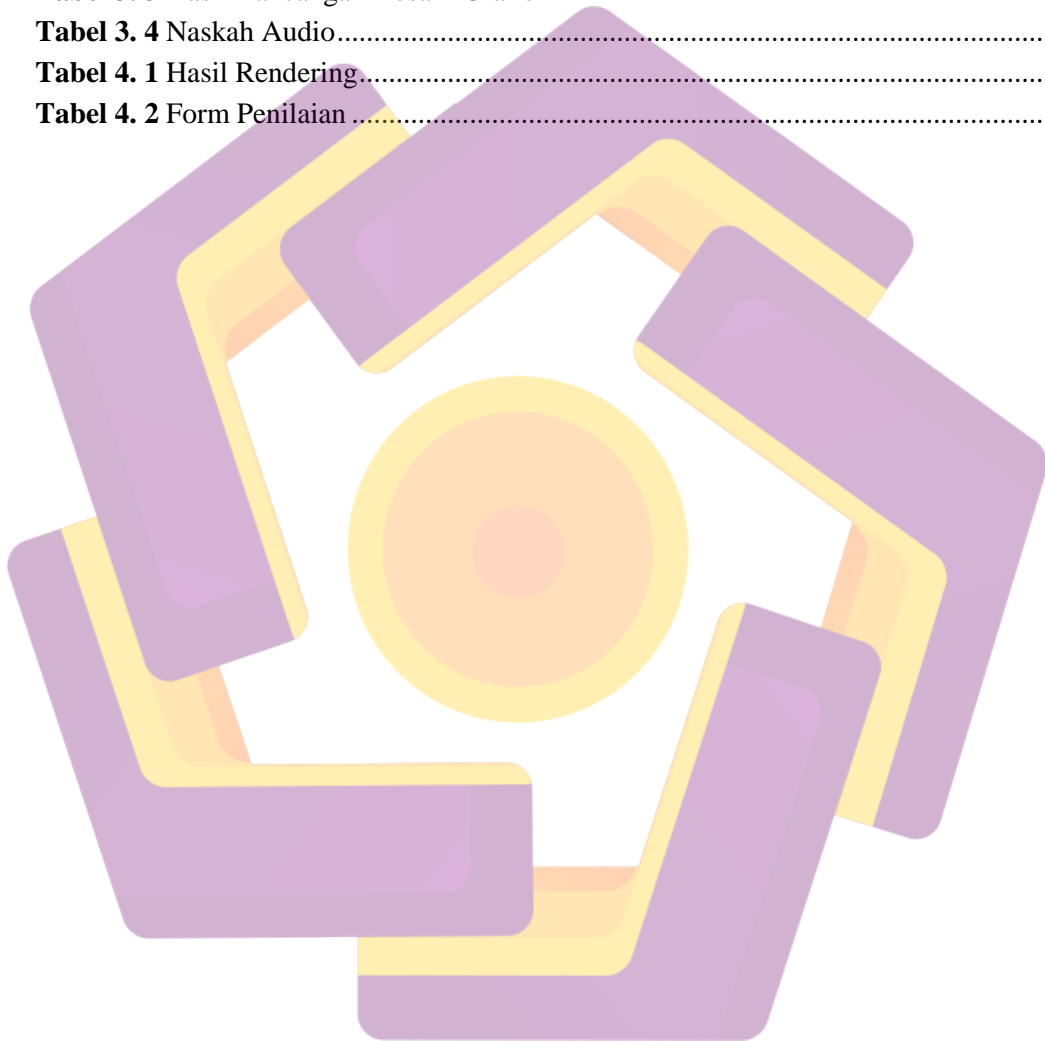
2.3	Pengertian <i>Video</i> .....	9
2.3.1	Standar <i>Video</i> .....	10
2.3.2	<i>Format File Video</i> .....	11
2.4	Pengertian Animasi .....	13
2.4.1	Prinsip-Prinsip Dasar Animasi.....	16
2.4.2	Teknik Animasi.....	22
2.5	Pengertian <i>Motion graphic</i> .....	31
2.5.1	Prinsip Dasar <i>Motion graphic</i> .....	31
2.6	Pengertian Media Informasi .....	32
2.7	Pengertian <i>Hoax</i> .....	33
2.8	Metode Pengembangan .....	33
2.8.1	Pra Produksi .....	33
2.8.2	Proses Produksi .....	35
2.8.3	Proses Pasca Produksi .....	35
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>36</b>
3.1	Analisis.....	36
3.1.1	Kekuatan ( <i>Strength</i> ) .....	36
3.1.2	Kelemahan ( <i>Weakness</i> ) .....	37
3.1.3	Peluang ( <i>Opportunity</i> ).....	37
3.1.4	Ancaman ( <i>Threat</i> ).....	37
3.2	Analisis Kebutuhan .....	38
3.2.1	Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ).....	38
3.2.2	Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ).....	38
3.3	Perancangan.....	38
3.3.1	Pra Produksi .....	38
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>63</b>
4.1	Produksi.....	63
4.1.1	<i>Compositing</i> .....	63
4.1.2	<i>Editing</i> .....	65
4.1.3	<i>Rendering</i> .....	81
4.2	Pasca Produksi.....	91

BAB V PENUTUP.....	92
5.1 Kesimpulan.....	92
5.2 Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA .....	93



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2. 1</b> Tabel Persamaan dan Perbedaan .....	8
<b>Tabel 3. 1</b> Screenplay .....	40
<b>Tabel 3. 2</b> Tabel Storyboard .....	42
<b>Tabel 3. 3</b> Hasil Rancangan Desain Grafis.....	48
<b>Tabel 3. 4</b> Naskah Audio.....	60
<b>Tabel 4. 1</b> Hasil Rendering.....	84
<b>Tabel 4. 2</b> Form Penilaian .....	90



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2. 1</b> Contoh Animasi 2D.....	14
<b>Gambar 2. 2</b> Contoh Animasi 3D.....	15
<b>Gambar 2. 3</b> Contoh Clay Animation (Animasi Tanah Liat) .....	15
<b>Gambar 2. 4</b> Contoh Animasi Digital.....	16
<b>Gambar 2. 5</b> Contoh Squash and Stretch (Meregang dan Mengkerut).....	16
<b>Gambar 2. 6</b> Anticipation (Antisipasi) .....	17
<b>Gambar 2. 7</b> Contoh Staging (Penempatan).....	17
<b>Gambar 2. 8</b> Contoh Straight-Ahead and Pose to Pose (Aksi bergerak dengan pasti dan posisi pertama ke posisi selanjutnya).....	18
<b>Gambar 2. 9</b> Contoh Follow Throught and Overlapping Action (Mengikuti dan gerakan menyambung).....	18
<b>Gambar 2. 10</b> Contoh Slow in and Slow out (Makin lambat bagian awal dan makin lambat bagian akhir) .....	19
<b>Gambar 2. 11</b> Contoh Arcs (Gerak melingkar) .....	19
<b>Gambar 2. 12</b> Contoh Secondary Action (Gerakan pembantu).....	20
<b>Gambar 2. 13</b> Contoh Timing (Mengikuti gerakan dalam waktu) .....	20
<b>Gambar 2. 14</b> Contoh Exaggeration (Gerakan melebih-lebihkan).....	21
<b>Gambar 2. 15</b> Contoh Solid Drawing (Gambar yang kokoh).....	21
<b>Gambar 2. 16</b> Contoh Appeal (Kesan yang diciptakan).....	22
<b>Gambar 2. 17</b> Contoh Animasi Sel (Cell Animasi).....	23
<b>Gambar 2. 18</b> Contoh Animasi Frame (Frame Animation).....	24
<b>Gambar 2. 19</b> Contoh Animasi Sprite .....	25
<b>Gambar 2. 20</b> Contoh Animasi Lintasan (Path Animation) .....	25
<b>Gambar 2. 21</b> Contoh Animasi Spline.....	26
<b>Gambar 2. 22</b> Contoh Animasi Vektor.....	27
<b>Gambar 2. 23</b> Contoh Morphing .....	27
<b>Gambar 2. 24</b> Contoh Animasi Karakter.....	28
<b>Gambar 2. 25</b> Contoh Animasi Potongan (Cut-Out Animation).....	28
<b>Gambar 2. 26</b> Contoh Animasi Stop Motion.....	29
<b>Gambar 2. 27</b> Contoh Animasi Inbetweening .....	29
<b>Gambar 2. 28</b> Contoh Animasi Masking.....	30
<b>Gambar 2. 29</b> Contoh Animasi Motion graphic .....	30
<b>Gambar 3. 1</b> Hasil Import Storyboard .....	46
<b>Gambar 3. 2</b> Membuat Objek .....	47
<b>Gambar 3. 3</b> Rectangle tool .....	47
<b>Gambar 3. 4</b> Mengexport Objek.....	48
<b>Gambar 4. 1</b> Objek Desain Grafis .....	63



<b>Gambar 4. 2</b> Compositing Dengan Adobe Photoshop CS6.....	64
<b>Gambar 4. 3</b> Import File di Adobe After Effect CS6.....	65
<b>Gambar 4. 4</b> Objek Siap Dianimasikan .....	66
<b>Gambar 4. 5</b> Scene 1 Pengguna Internet Indonesia Nomor Enam di Dunia.....	67
<b>Gambar 4. 6</b> Penetrasi Internet Indonesia.....	68
<b>Gambar 4. 7</b> Internet Mudah di Akses.....	69
<b>Gambar 4. 8</b> Mudahnya Mengakses Internet.....	70
<b>Gambar 4. 9</b> Banyak Hoax Bermunculan.....	70
<b>Gambar 4. 10</b> Arti dari Hoax .....	71
<b>Gambar 4. 11</b> Penyebaran Hoax .....	72
<b>Gambar 4. 12</b> Media Penyebaran Hoax.....	72
<b>Gambar 4. 13</b> Mengidentifikasi Hoax .....	73
<b>Gambar 4. 14</b> Contoh Judul Heboh Berita atau Arikel.....	74
<b>Gambar 4. 15</b> Contoh Gambar atau Video Beresolusi Rendah .....	74
<b>Gambar 4. 16</b> Contoh Kata Bersifat Provokatif .....	75
<b>Gambar 4. 17</b> Contoh Kata Bersifat Mengemis .....	75
<b>Gambar 4. 18</b> Hoax Kita Harus Siap .....	76
<b>Gambar 4. 19</b> Jangan Mudah Percaya .....	77
<b>Gambar 4. 20</b> Konten Kredibel .....	77
<b>Gambar 4. 21</b> Banyak Sumber Terpercaya Mengatakan Hal Sama .....	78
<b>Gambar 4. 22</b> Gunakan Search Engine.....	78
<b>Gambar 4. 23</b> Utamakan Fakta Diatas Asumsi dan Perasaan.....	79
<b>Gambar 4. 24</b> Be Smart Netizen And Be Careful.....	79
<b>Gambar 4. 25</b> Scene Yang Siap di Render .....	81
<b>Gambar 4. 26</b> Output Module AVI.....	81
<b>Gambar 4. 27</b> Menambah Kredit dan Audio Background.....	82
<b>Gambar 4. 28</b> Render Final Video.....	83
<b>Gambar 4. 29</b> Video Yang Sudah di Tayangkan Pada Youtube .....	91

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran A. Tabel Kuisisioner Penelitian.....</b>	<b>94</b>
------------------------------------------------------	-----------



## INTISARI

Pembuatan animasi Motion Graphic terdiri dari penggabungan beberapa objek desain grafis yang kemudian dianimasikan sehingga dapat menghasilkan scene yang lebih dinamis dan menarik dari segi tampilan grafis.

Penulisan skripsi ini membahas tentang pembuatan video 2D dengan penerapan animasi Motion Graphic, metode ini digunakan untuk membuat media informasi, himbauan , maupun iklan.

Pembuatan video 2D “Perangi Berita Hoax” menggunakan software adobe After Effect diharap berguna untuk semua pembaca, terutama bagi mereka yang ingin membuat video animasi motion graphic agar lebih memahami dalam prosesnya.

Kata Kunci : Video, 2D, Motion Graphic, After Effect, Animation, Hoax, Graphic Design.

## ABSTRACT

Making animated Motion Graphic consisting of the merger of several graphic design objects which are then animated to so that it can generate a scene more dynamic and interesting in terms of the graphical display.

The writing of this thesis discusses the making of 2D video with animated Motion Graphic application, this method is used to create a media information, advisories, as well as advertising.

Making a 2D video "Perangi Berita Hoax" using Adobe After Effect software should be useful for all readers, especially for those who want to create animated motion graphic video for better understanding in the process.

Keywords: Video, 2D, Motion Graphic, After Effects, Animation, Hoax, Graphic Design.

