

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM 2D “NIGHT AT THE  
KITCHEN” DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Eriansyah Eka Mulyana**

**14.11.8358**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM 2D “NIGHT AT THE  
KITCHEN” DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Eriansyah Eka Mulyana**

**14.11.8358**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM 2D "NIGHT AT THE  
KITCHEN" DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Eriansyah Eka Mulyana**

**14.11.8358**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 09 Maret 2018

**Dosen Pembimbing,**

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**  
**NIK. 190302164**



**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM 2D “NIGHT AT THE  
KITCHEN” DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Eriansyah Eka Mulyana**

**14.11.8358**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 15 Maret 2018

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

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

**Bernadhed, M.Kom**  
NIK. 190302234

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**  
NIK. 190302164

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 29 Maret 2018

**DEWAN 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 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, 27 Maret 2018



*Eriansyah*

Eriansyah Eka Mulyana

NIM. 14.11.8358

## MOTTO

“Lets Make It Simple”

-Penulis 2018-

“Ketika masih ada waktu untuk menyerah, maka menyerahlah”

-Goawaybtch 2018-

“Alhamdulillah! Luar biasa! Ngerjain skripsi pasti bisa! YES! YES! YES!

Allahuakbar! (sfx AK47)”

-Penulis 2017-

“Why so serious”

-Joker-

“Avada Kadavera”

-Lord Voldemort-

“Bego boleh, tapi jangan bego-bego banget”

-Penulis 2017-

“Diversus Unum Etiam Erectica”

-Panen 2017-

## PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis mempersembahkan Skripsi “PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM 2D NIGHT AT THE KITCHEN” kepada :

1. Kedua orang tua, Abah yang tercinta Misbahul Akhmadsyah dan Mama yang tercinta Ernawati Lily.
2. Kepada kakek dan nenek yang selalu sehat disana.
3. Kepada kakak-kakak penulis Ertika Nisfuarini dan Erlita Zulhijayani.
4. Kepada diri sendiri yang membuat skripsi ini.
5. Kepada almamater yang tercinta.
6. Kepada Umbi-umbian Panen.
7. Kepada teman-teman 14-S1 informatika-12 yang keren.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, Karena sempurna cuma Allah SWT dan andra backbone. Harapan penulis, informasi dari skripsi ini mampu memberikan manfaat untuk penulis dan pembaca yang masih berjuang dalam perjuangannya.

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penyusunan skripsi yang berjudul “PERANCANGAN DAN PEMBUATA FILM 2D NIGHT AT THE KITCHEN DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC” ini dapat diselesaikan guna memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan pada Jurusan informatika Universitas Amikom Yogyakarta.

Perjalanan panjang telah penulis lalui dalam rangka perampungan penulisan skripsi ini. Banyak hambatan yang dihadapi dalam penyusunannya, namun berkat kehendak-Nyalah sehingga penulis berhasil menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, dengan penuh kerendahan hati, pada kesempatan ini patutlah kiranya penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua, Abah yang tercinta Misbahul Akhmadsyah dan Mama yang tercinta Ernawati Lily yang senantiasa yang memberikan dukungan dan bantuan yang tidak henti-hentinya kepada penulis.
2. Kepada pak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku pembimbing yang selalu memberikan ilmu-ilmu dan bimbingan terbaik kepada penulis.
3. Kepada kakak-kakak ku yang tercinta kak Ertika Nisfuarini dan kak Erlita Zulhijayani yang selalu memberikan semangat.
4. Kepada kakek dan nenek yang selalu memberikan ucapan penyemangat kepada penulis.
5. Kepada Twice, Fear And Loathing In Las Vegas, One Ok Rock, My First Story, Raon Lee, Aimer, REOL, Daoko, Linkin Park, SIM, Angry Frog



Rebirth yang selalu senantiasa menemani penulis dengan music-musik kalian.

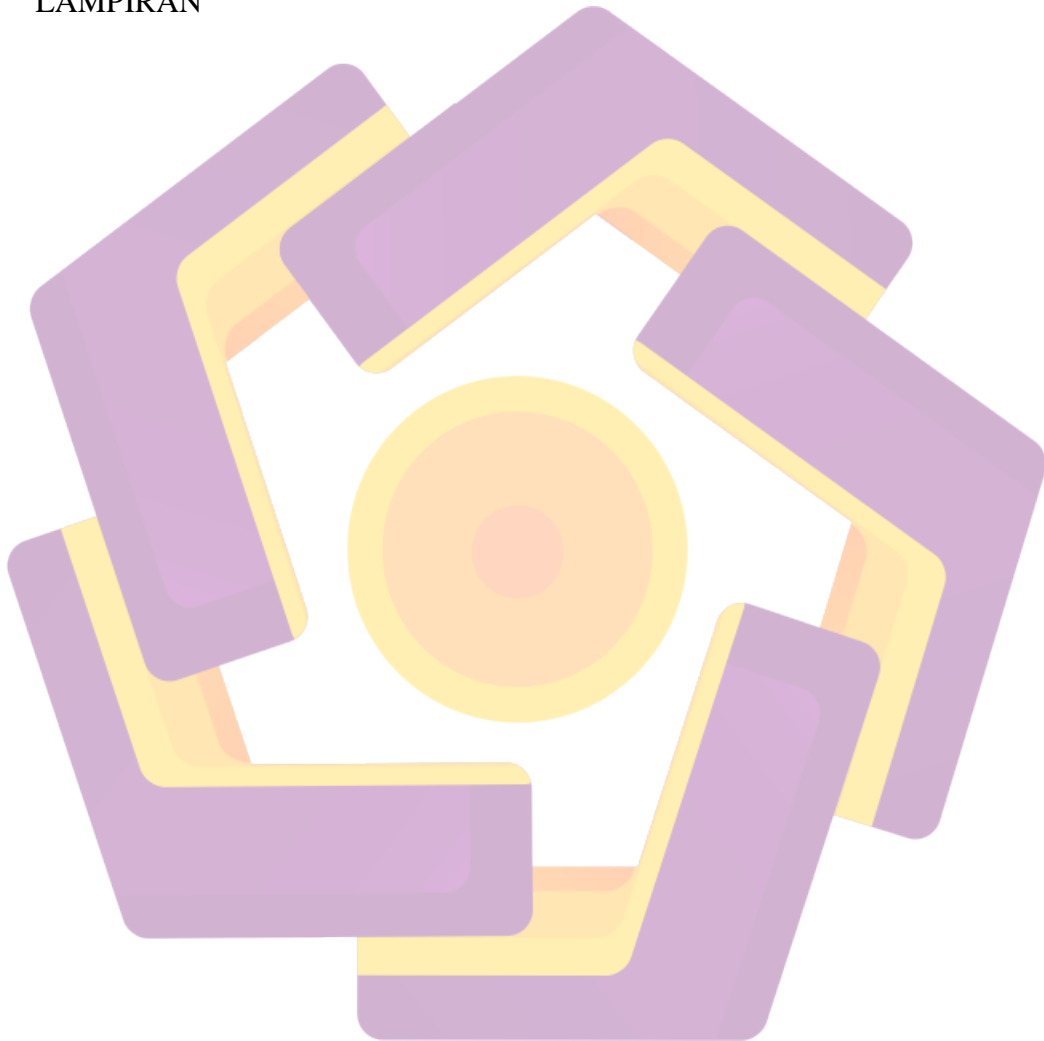
6. Kepada anggota umbi-umbian Panen yang setiap harinya memberikan tempat menampung semua kelakuan-kelakuan gila penulis.
7. Segenap dosen Universitas Amikom Yogyakarta beserta staff yang telah memberikan banyak ilmu kepada penulis selama kuliah.
8. Semua teman-teman 14-S1-Informatika-12 yang selalu memberikan dukungan dan memberikan motivasi-motivasi aneh kepada penulis.
9. Sahabat-sahabat ku yang berada di Kalimantan yang selalu memberikan motivasi-motivasi yang super kepada penulis.
10. Kepada wanita yang berada disana Siti Rupi'ah yang selalu memberikan kata-kata bijak dan memberikan kata-kata *on fire* kepada penulis.
11. Kepada Galih Pambudi Wicaksana selaku tumbal kedua dan umbi-umbian Panen yang selalu bersama mengerjakan skripsi sampai pendadaran yang hanya beda satu jam.

## DAFTAR ISI

JUDUL .....	II
PERSETUJUAN .....	III
PENGESAHAN .....	IV
PERNYATAAN.....	IV
MOTTO .....	VI
PERSEMBAHAN.....	VII
KATA PENGANTAR .....	VIII
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR TABEL.....	XIII
DAFTAR GAMBAR .....	XIV
INTISARI.....	XVII
<i>ABSTRACT</i> .....	XVIII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1    LATAR BELAKANG.....	1
1.2    RUMUSAN MASALAH .....	2
1.3    BATASAN MASALAH .....	2
1.4    TUJUAN PENELITIAN .....	2
1.5    MANFAAT PENELITIAN.....	3
1.6    METODE PENELITIAN .....	3
1.7    SISTEMATIKA PENULISAN .....	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1    KAJIAN PUSTAKA .....	5
2.2    ANIMASI.....	8
2.2.1.    PENGERTIAN ANIMASI.....	8
2.2.2.    MACAM-MACAM ANIMASI .....	8
2.2.3.    PRINSIP DASAR ANIMASI ANIMASI.....	14
2.3 <i>MOTION GRAPHIC</i> .....	24
2.3.1.    PENGERTIAN <i>MOTION GRAPHIC</i> .....	24
2.3.2.    ELEMEN <i>MOTION GRAPHIC</i> .....	25

2.3.3.	KARAKTERISTIK <i>MOTION GRAPHIC</i> .....	25
2.4	TAHAPAN-TAHAP PRODUKSI FILM.....	26
2.4.1.	TAHAP PRA PRODUKSI.....	26
2.4.2.	TAHAP PRODUKSI.....	28
2.4.3.	TAHAP PASCA PRODUKSI.....	28
2.5.	DAPUR.....	28
2.5.1.	PENGERTIAN DAPUR.....	28
2.5.2.	JENIS-JENIS DAPUR.....	29
2.5.3.	FUNGSI-FUNGSI DAPUR.....	31
BAB III	PERANCANGAN.....	33
3.1.	PERANCANGAN.....	33
3.1.1.	MERANCANG KONSEP.....	33
3.1.2.	MERANCANGAN ISI.....	33
3.2.	PRA PRODUKSI.....	34
3.2.1.	MENENTUKAN KONSEP.....	34
3.2.2.	MENYUSUN NASKAH.....	35
3.2.3.	PERANCANGAN KARAKTER.....	39
3.2.4.	PERANCANGAN PROPERTI.....	43
3.2.5.	PERANCANGAN <i>BACKGROUND</i> .....	48
3.2.6.	<i>STORYBOARD</i> .....	51
3.2.7.	MENENTUKAN <i>SOUND/AUDIO</i> .....	60
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	65
4.1	TAHAP-TAHAP PEMBUATAN FILM.....	65
4.2	PRODUKSI.....	65
4.2.1	DRAWING.....	65
4.2.3	<i>SOUND</i> .....	80
4.3	PASCA PRODUKSI.....	81
4.3.1	<i>COMPOSITING</i> DAN <i>RENDERING</i> .....	81
4.4	<i>TESTING</i> .....	84
4.4.1	KESIMPULAN <i>TESTING</i> .....	86
4.5	IMPLEMENTASI.....	87

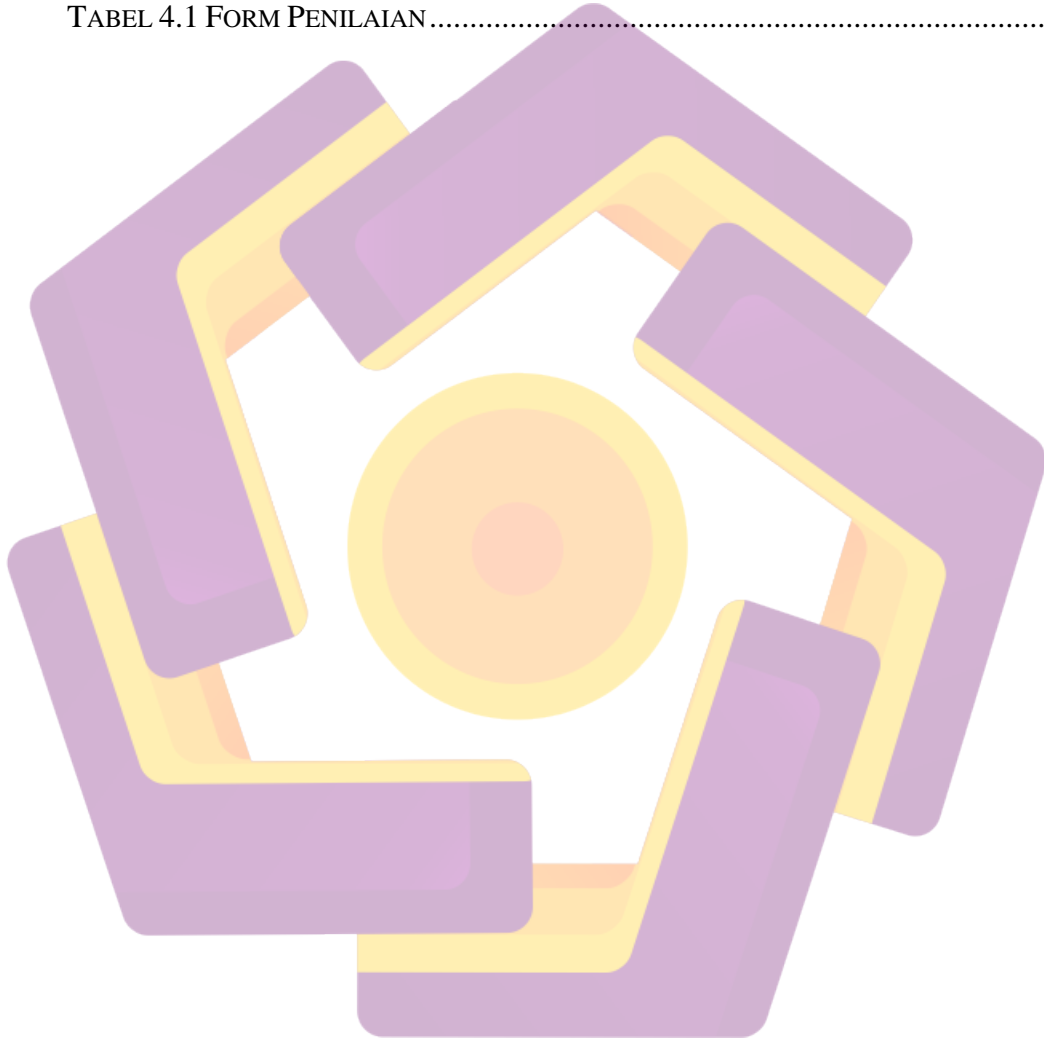
4.5.1 IMPLEMENTASI PADA SITUS YOUTUBE.COM.....	87
BAB V PENUTUP.....	88
5.1 KESIMPULAN .....	88
5.2 SARAN.....	88
DAFTAR PUSTAKA .....	89
LAMPIRAN	





## DAFTAR TABEL

TABEL 2.1 TABEL TINJAUAN PUSTAKA.....	6
TABEL 3.1 STORYBOARD.....	51
TABEL 3.2 PENGISIAN SUARA .....	60
TABEL 4.1 FORM PENILAIAN.....	84



## DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2.1 <i>SQUASH &amp; STRETCH</i> .....	15
GAMBAR 2.2 <i>ANTICIPATION</i> .....	15
GAMBAR 2.3 <i>STAGING</i> .....	16
GAMBAR 2.4 <i>STRAIGHT AHEAD ACTION</i> .....	17
GAMBAR 2.5 <i>POSE TO POSE</i> .....	17
GAMBAR 2.6 <i>FOLLOW THROUGH &amp; OVERLAPPING ACTION</i> .....	18
GAMBAR 2.7 <i>SLOW IN &amp; SLOW OUT</i> .....	18
GAMBAR 2.8 <i>ARCS</i> .....	19
GAMBAR 2.9 <i>SECONDARY ACTION</i> .....	20
GAMBAR 2.10 <i>TIMING</i> .....	21
GAMBAR 2.11 <i>EXAGGERATION</i> .....	21
GAMBAR 2.12 <i>SOLID DRAWING</i> .....	22
GAMBAR 2.13 PERBEDAAN <i>SHAPE</i> KARAKTER.....	23
GAMBAR 2.14 PERBEDAAN PROPORSI TUBUH KARAKTER.....	23
GAMBAR 2.15 PERBEDAAN KESEDERHANAAN KARAKTER.....	24
GAMBAR 3.1 KARAKTER ULEW.....	40
GAMBAR 3.2 KARAKTER IBU.....	40
GAMBAR 3.3 KARAKTER GELAS.....	41
GAMBAR 3.4 KARAKTER SENDOK.....	41
GAMBAR 3.5 KARAKTER GARPU.....	42
GAMBAR 3.6 KARAKTER CENTONG.....	42
GAMBAR 3.7 KARAKTER KULKAS.....	43
GAMBAR 3.8 KARAKTER MANGKOK.....	43
GAMBAR 3.9 KARAKTER NAMPAN.....	43
GAMBAR 3.10 PROPERTI SENDOK.....	44
GAMBAR 3.11 PROPERTI GELAS.....	44
GAMBAR 3.12 PROPERTI LEMARI ATAS.....	44
GAMBAR 3.13 PROPERTI LEMARI BAWAH.....	45
GAMBAR 3.14 PROPERTI NAMPAN.....	45

GAMBAR 3.15 PROPERTI PANCI.....	45
GAMBAR 3.16 PROPERTI WAJAN .....	45
GAMBAR 3.17 PROPERTI PIRING .....	46
GAMBAR 3.18 PROPERTI MANGKOK .....	46
GAMBAR 3.19 PROPERTI GARPU .....	46
GAMBAR 3.20 PROPERTI PINTU .....	47
GAMBAR 3.21 PROPERTI TANGGA .....	47
GAMBAR 3.22 PROPERTI SAKLAR LAMPU .....	47
GAMBAR 3.23 PROPERTI CENTONG .....	47
GAMBAR 3.24 PROPERTI TEMPAT SENDOK, GARPU, SPATULA, DAN CENTONG....	48
GAMBAR 3.25 PROPERTI SPATULA .....	48
GAMBAR 3.26 <i>BACKGROUND</i> DAPUR .....	49
GAMBAR 3.27 <i>BACKGROUND</i> DAPUR.....	49
GAMBAR 3.28 <i>BACKGROUND</i> DAPUR.....	50
GAMBAR 3.29 <i>BACKGROUND</i> DAPUR.....	50
GAMBAR 3.30 <i>BACKGROUND</i> WESTAFEL.....	50
GAMBAR 3.31 <i>BACKGROUND</i> LEMARI BAWAH .....	51
GAMBAR 4.1 TAHAP-TAHAP PRODUKSI .....	65
GAMBAR 4.2 PROSES PEMBUATAN <i>FILE</i> .....	66
GAMBAR 4.3 MENGGUNAKAN SHAPE TOOL DAN LINE SEGMENT TOOL .....	67
GAMBAR 4.4 MENGGANTI WARNA OBJEK .....	67
GAMBAR 4.5 PENYUSUNAN <i>LAYER</i> .....	68
GAMBAR 4.6 MENYIMPAN <i>FILE ILLUSTRATOR</i> .....	68
GAMBAR 4.7 PEMBUATAN COMPOSITION BARU .....	69
GAMBAR 4.8 MENGIMPORT <i>FILE .AI</i> PADA AFTER EFFECT.....	70
GAMBAR 4.9 GAMBAR PILIHAN IMPORT.....	71
GAMBAR 4.10 COMPOSITION SETTING .....	71
GAMBAR 4.11 MENGGUNAKAN EASY EASE.....	72
GAMBAR 4.12 TAMPILAN <i>GRAPH EDITOR</i> .....	73
GAMBAR 4.13 <i>RIGGING</i> PADA KARAKTER IBU.....	74
GAMBAR 4.14 MENGGERAKKAN <i>PUPPET PIN</i> KEATAS .....	75

GAMBAR 4.15 PEMBUATAN LAYER KOSONG .....	76
GAMBAR 4.16 MEMBERIKAN EFEK CC PARTICLE WORLD .....	76
GAMBAR 4.17 PENGATURAN <i>EFFECT CONTROL</i> .....	77
GAMBAR 4.18 PEMBUATAN <i>LAYER TEXT</i> .....	78
GAMBAR 4.19 PEMBUATAN MASKING .....	78
GAMBAR 4.20 PENYESUAIAN <i>PATH</i> PADA TEKS .....	79
GAMBAR 4.21 PEMBUATAN <i>KEYFRAME</i> PADA <i>MASK PATH</i> .....	79
GAMBAR 4.22 PENGATURAN POSISI TEKS DENGAN MENGGUNAKAN <i>KEYFRAME</i> .	80
GAMBAR 4.23 PENCARIAN MENGGUNAKAN MP3CONVERTER.NET .....	81
GAMBAR 4.24 PENCARIAN <i>SOUND EFFECT</i> DI ZAPSPLAT.COM .....	81
GAMBAR 4.25 PENGABUNGAN SELURUH <i>SCENE</i> DI ADOBE PREMIER .....	82
GAMBAR 4.26 <i>RENDERING</i> SEMUA <i>SCENE</i> .....	82
GAMBAR 4.27 PENYESUAIAN BGM .....	83
GAMBAR 4.28 <i>RENDERING FOOTAGE</i> AKHIR .....	83
GAMBAR 4.29 DIAGRAM HASIL TESTING .....	86
GAMBAR 4.30 UPLOAD PADA SITUS YOUTUBE.COM .....	87
GAMBAR 4.31 STATISTIK BANYAKNYA VIEW DARI VIDEO .....	87



## INTISARI

Film Animasi 2d mempunyai potensi yang besar dalam penyebarannya dalam dunia perfilman misalnya Youtube. Film animasi 2d pun banyak ditonton oleh semua orang terutama anak kecil dan remaja. Banyak tema yang sering diangkat dalam pembuatan animasi 2d seperti fantasy, action, romance, dan daily life. Pada perancangan dan pembuatan animasi 2d ini menggunakan tema daily life yang berlatarkan dapur dengan setting waktu dari siang ke malam.

Tujuan dalam perancangan dan pembuatan animasi 2d ini adalah untuk menghibur penonton dan memberikan rasa berani untuk anak-anak agar tidak takut pergi kedapur pada malam hari. Manfaat yang didapatkan dari perancangan dan pembuatan animasi 2d ini adalah terhiburnya penonton dan adanya dampak positif dari anak-anak berupa rasa berani untuk pergi kedapur.

Dalam perancangan dan pembuatan animasi 2d ini menggunakan motion graphic dengan software Adobe After Effect dan Adobe Illustrator. pengerjaan perancangan dan pembuatan animasi 2d ini penulis melakukan observasi pada animasi 2d motion graphic sejenis.

Hasil yang diperoleh dari perancangan dan pembuatan animasi 2d ini adalah animasi 2d yang menggunakan motion graphic berjudul “Night At The Kitchen”. Dalam perancangan dan pembuatan animasi 2d ini penulis berharap animasi ini bisa menghibur dan menjadi objek yang akan dikembangkan oleh para pembuat animasi 2d.

**Keyword:** Animasi 2D, Film, Adobe After Effect, Adobe Illustrator, Youtube, anak-anak.

## ***ABSTRACT***

2d animation film has a great potential in its distributions in the world of film like Youtube. 2d animation film was watched by everyone, especially children and teenagers. Many theme often used to make 2d animation like fantasy, action, romance, and daily life. In designing and making this 2d animation using daily life theme that set at the kitchen with time setting from noon to night.

The goal of designing and making this 2d animation is to entertain audience and give some courageous for childrens for not get afraid when go to the kitchen at night. The benefits from designing and making this 2d animation is the audience get entertained and get some positive impact to children that had courageous for go to the kitchen.

In designing and making this 2d animation use the motion graphic with Adobe After Effect and Adobe Illustrator. Designing and making this 2d animation writer made some observations on similar motion graphic animation 2d.

The result from designing and making this 2d animation is the 2d animation that used motion graphic titled “Night At The Kitchen”. In designing and makin this 2d animation writer hopes it can entertain and be the object that will developed by 2d animation creators.

***Keyword:*** *2D Animation, Film, Adobe After Effect, Adobe Illustrator, Youtube, Children.*