

**PEMBUATAN FILM 2D “WIZARD” MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC DAN 3D LAYER**

SKRIPSI



disusun oleh

Galih Pambudi Wicaksana

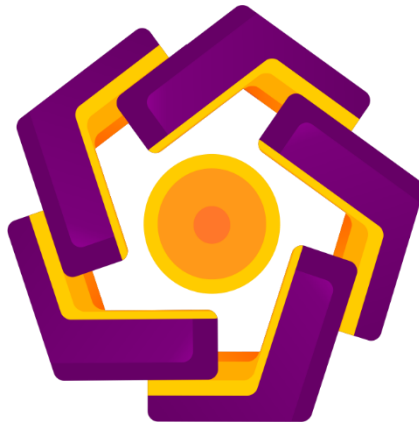
14.11.8347

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

**PEMBUATAN FILM 2D “WIZARD” MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC DAN 3D LAYER**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Galih Pambudi Wicaksana

14.11.8347

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN FILM 2D “WIZARD” MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC DAN 3D LAYER**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Galih Pambudi Wicaksana

14.11.8347

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 09 Maret 2018

Dosen Pembimbing,


Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN FILM 2D “WIZARD” MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC DAN 3D LAYER**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Galih Pambudi Wicaksana

14.11.8347

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Maret 2018

Susunan Dewan Penguji


Nama Penguji

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047

Tonny Hidavat, M.Kom
NIK. 190302182

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

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 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



Galih Pambudi Wicaksana

NIM. 14.11.8347

MOTTO

"Ketika masih ada waktu untuk menyerah, menyerahlah"

-Goawaybtch-

"Semoga yang disemogakan tersemogakan"

-Anonim-

"Jangan lupa fotosintesis"

-Anonim-

"Aku siapa? Aku dimana? Anda siapa?"

-Anonim-

"Diversus Unum Etiam Erectica"

-Panen-

"Tombol surrender ada dipojok kanan atas"

-Player moba-

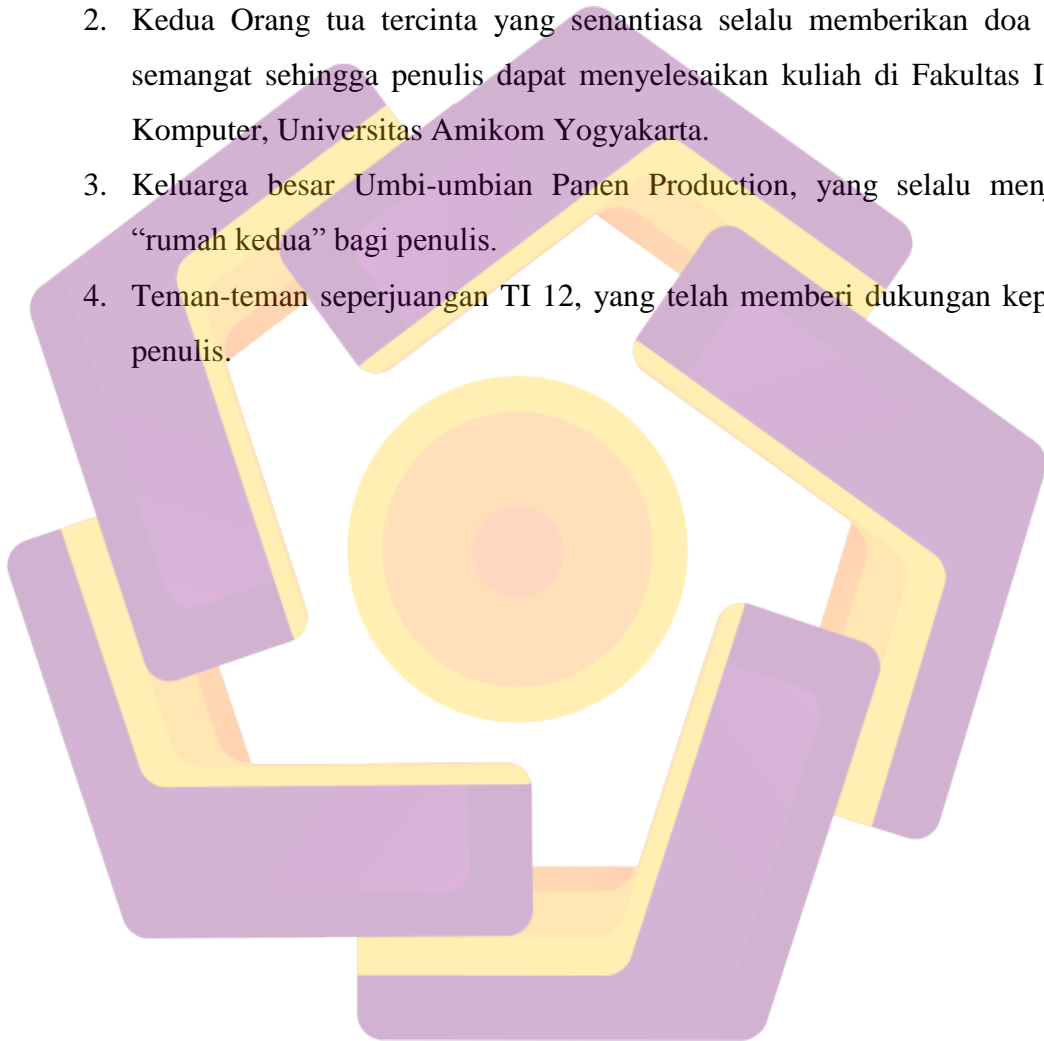
"Obliviate"

-Hermione Granger-

PERSEMBAHAN

Dengan rasa bangga dan bahagia penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Almamater penulis program studi Informatika, Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Kedua Orang tua tercinta yang senantiasa selalu memberikan doa dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan kuliah di Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Keluarga besar Umbi-umbian Panen Production, yang selalu menjadi “rumah kedua” bagi penulis.
4. Teman-teman seperjuangan TI 12, yang telah memberi dukungan kepada penulis.



KATA PENGANTAR

Puji dan rasa syukur mendalam penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena berkat limpahan rahmat, dan hidayah-Nya maka skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Salam dan salawat semoga selalu tercurah pada baginda Rasulullah Muhammad SAW. Skripsi yang berjudul "Pembuatan Film 2D "WIZARD" Menggunakan Teknik Motion Graphic dan 3D Layer" ini penulis susun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam jenjang perkuliahan Strata-1 pada Jurusan Informatika, Universitas Amikom Yogyakarta. Penulis mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku dosen pembimbing skripsi atas segala arahan yang telah diberikan selama penyusunan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna, baik dari segi materi maupun penyajiannya. Untuk itu saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan dalam penyempurnaan skripsi ini. Terakhir penulis berharap, semoga skripsi ini dapat memberikan hal yang bermanfaat dan menambah wawasan bagi pembaca dan khususnya bagi penulis.

Yogyakarta, 23 Maret 2018

Penulis,

(Galih Pambudi Wicaksana)

DAFTAR ISI

JUDUL	ii
PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	VI
PERSEMBAHAN.....	VII
KATA PENGANTAR.....	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR TABEL.....	XII
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
INTISARI.....	XVI
<i>ABSTRACT</i>	XVII
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 Tinjauan Pustaka.....	5
2.2 Animasi	7
2.2.1 Pengertian Animasi	7
2.2.2 Jenis-Jenis Animasi.....	8
2.2.3 Prinsip Dasar Animasi	11
2.3 <i>Motion Graphic</i>	21
2.3.1 Pengertian <i>Motion Graphic</i>	21
2.3.2 Prinsip <i>Motion Graphic</i>	21

2.3.3	<i>Cakupan Motion Graphic</i>	22
2.4	<i>3D Layer</i>	22
2.5	Tahap-Tahap Produksi Film 2D.....	23
BAB III METODE PENELITIAN		26
3.1	Perancangan	26
3.1.1	Merancang Konsep	26
3.1.2	Merancang Isi.....	26
3.2	Pra Produksi	27
3.2.1	Konsep Cerita.....	27
3.2.2	Karakter.....	30
3.2.3	Transformasi Karakter	33
3.2.4	Properti.....	34
3.2.5	Desain <i>Background</i>	37
3.2.6	<i>Color Code</i>	42
3.2.7	Naskah.....	43
3.2.8	<i>Storyboard</i>	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		68
4.1	Tahap Produksi	68
4.1.1	Membuat Aset	68
4.1.2	Animasi	72
4.1.3	Memuat Suara	89
4.2	Tahap Pasca Produksi	90
4.2.1	Compositing	90
4.2.2	Rendering	93
4.3	Pembahasan.....	93
4.3.1	Testing.....	94
4.3.2	Kesimpulan Testing	95
4.4	Implementasi	95
BAB V PENUTUP		96
5.1	Kesimpulan	96
5.2	Saran.....	96

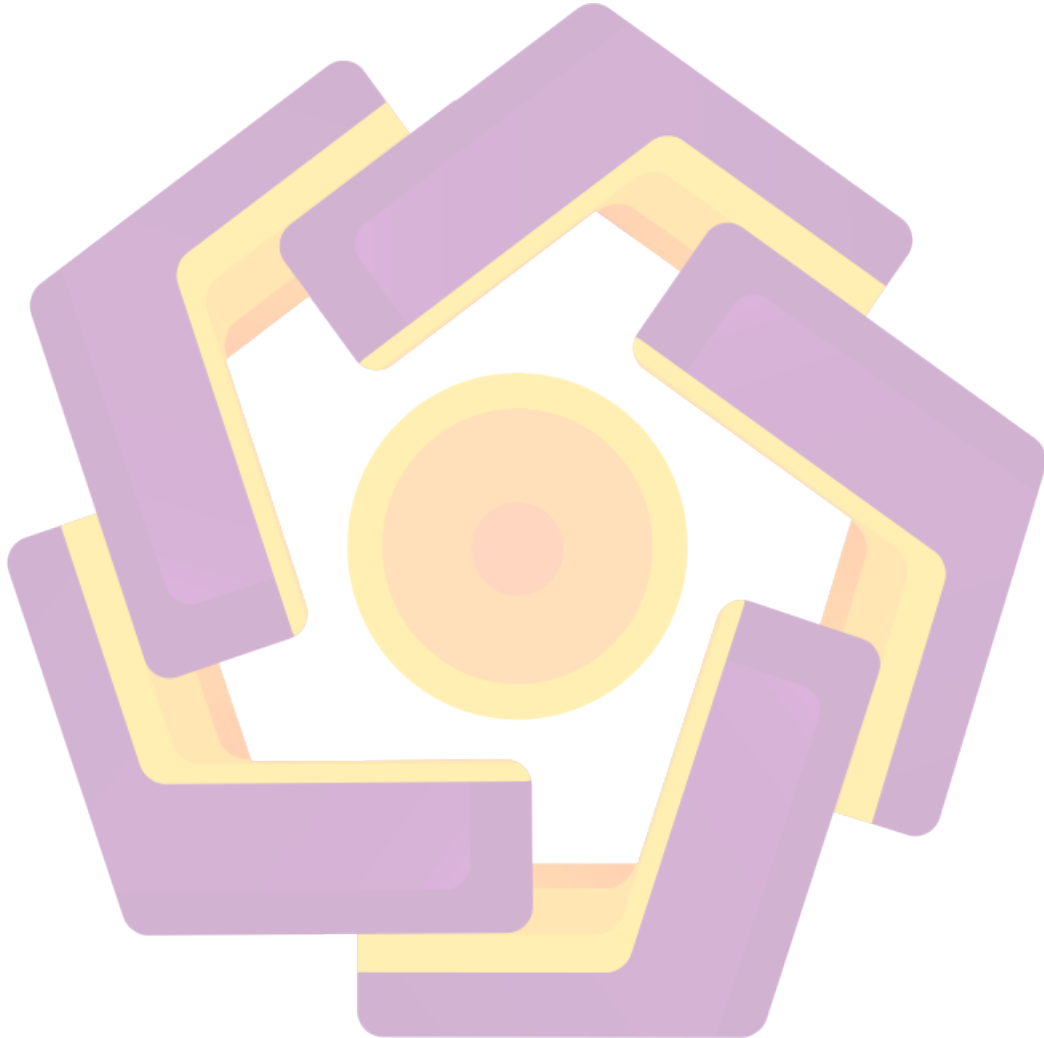
DAFTAR PUSTAKA 98

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Tinjauan Pustaka.....	6
Tabel 3.1 <i>Storyboard</i>	54
Tabel 4.1 Form Pengujian.....	94

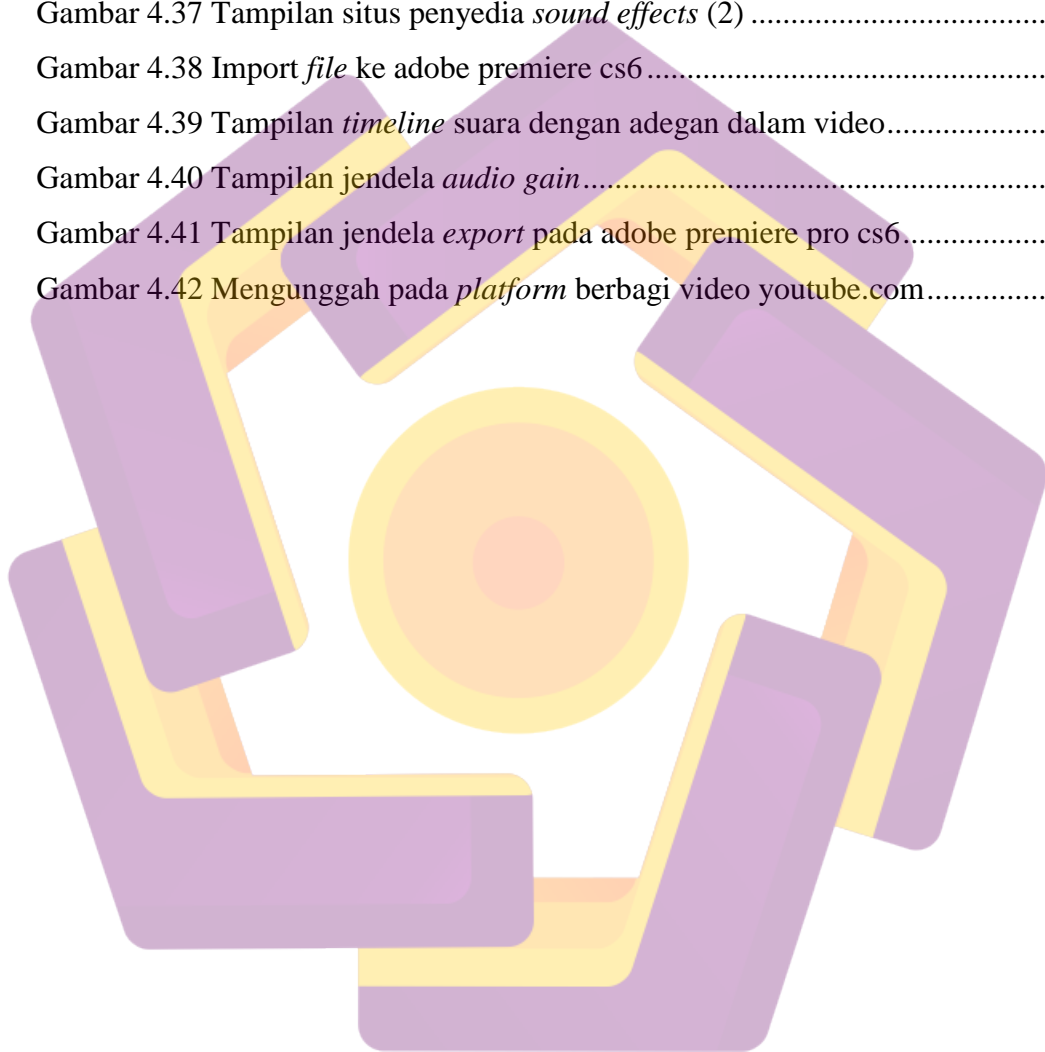


DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Diagram <i>Scene</i>	29
Gambar 3.2 Karakter Sugu.....	30
Gambar 3.3 Karakter Ava	30
Gambar 3.4 Karakter Gray	30
Gambar 3.5 Karakter Darky	31
Gambar 3.6 Karakter Dargo.....	31
Gambar 3.7 Karakter Bolt.....	31
Gambar 3.8 Karakter Violet.....	32
Gambar 3.9 Karakter Grimp	32
Gambar 3.10 Karakter Worm.....	32
Gambar 3.11 Karakter Rhinox	33
Gambar 3.12 Properti <i>Arcade Game 1</i>	34
Gambar 3.13 Properti <i>Arcade Game 2</i>	35
Gambar 3.14 Properti kumpulan <i>Arcade Game</i>	35
Gambar 3.15 Properti kumpulan <i>Arcade Game</i> dan <i>Claw Crane Machine</i>	35
Gambar 3.16 Properti <i>Claw Crane Machine 1</i>	36
Gambar 3.17 Properti <i>Claw Crane Machine 2</i>	36
Gambar 3.18 <i>Background Tower City</i>	37
Gambar 3.19 <i>Background Front Store</i>	37
Gambar 3.20 <i>Background Jalanan Kota 1</i>	38
Gambar 3.21 <i>Background Jalanan Kota 2</i>	38
Gambar 3.22 <i>Background Dunia Sihir (padala)</i>	38
Gambar 3.23 <i>Background Red Forest 1</i>	39
Gambar 3.24 <i>Background Red Forest 2</i>	39
Gambar 3.25 <i>Background Jurang</i>	40
Gambar 3.26 <i>Background Red Forest 3</i>	40
Gambar 3.27 <i>Background Goa Hitam</i>	41
Gambar 3.28 <i>Background Goa Hitam 2</i>	41
Gambar 3.29 <i>Background Dargo's Land</i>	42

Gambar 4.1 Membuat dokumen baru.....	69
Gambar 4.2 Membuat aset menggunakan <i>Shape Tool</i>	69
Gambar 4.3 Membuat aset menggunakan <i>Align</i>	70
Gambar 4.4 Membuat aset menggunakan <i>Pathfinder</i>	70
Gambar 4.5 Aset dipisahkan pada <i>Layer</i> berbeda berdasarkan <i>T-Posenya</i>	71
Gambar 4.6 Menyimpan File	72
Gambar 4.7 Meng- <i>Import File .Ai</i> Pada <i>Project After Effects</i>	72
Gambar 4.8 Cara pertama membuat komposisi baru	73
Gambar 4.9 Cara kedua membuat komposisi baru	74
Gambar 4.10 Membuat <i>Shape</i> Dari <i>Vector Layer</i>	75
Gambar 4.11 Memberi nama pada setiap bagian dari tubuh karakter.....	75
Gambar 4.12 Menggerakkan Karakter	76
Gambar 4.13 Mengatur kecepatan pada <i>Graph Editor</i>	76
Gambar 4.14 Gerakan <i>Linear</i>	77
Gambar 4.15 Gerakan <i>Easy Ease</i>	77
Gambar 4.16 Gerakan <i>Easy In</i>	78
Gambar 4.17 Gerakan <i>Easy Out</i>	78
Gambar 4.18 Gerakan <i>Easy Ease 2</i>	79
Gambar 4.19 Gerakan <i>Easy Ease 3</i>	79
Gambar 4.20 Gerakan <i>Extreme Ease In</i>	80
Gambar 4.21 Gerakan <i>Extreme Ease Out</i>	80
Gambar 4.22 Melihat <i>preview</i> gerakan	81
Gambar 4.23 Gambaran efek hujan yang diharapkan.....	81
Gambar 4.24 Tampilan efek <i>cc rainfall</i>	82
Gambar 4.25 Gambaran efek aliran bergolak yang diharapkan.....	82
Gambar 4.26 Tampilan efek <i>turbulent displace</i>	83
Gambar 4.27 Tampilan efek <i>turbulent displace</i> pada film	83
Gambar 4.28 Gambaran efek sekumpulan burung yang diharapkan	84
Gambar 4.29 Tampilan efek <i>cc particle world</i>	85
Gambar 4.30 Tampilan efek <i>cc particle world</i> pada film	85
Gambar 4.31 Gambaran efek ledakan yang diharapkan	86

Gambar 4.32 Tampilan efek <i>trapcode particular</i>	87
Gambar 4.33 Tampilan efek <i>trapcode particular</i> pada film	87
Gambar 4.34 Tampilan <i>output module settings</i> pada <i>render queue</i>	88
Gambar 4.35 Tampilan situs penyedia <i>background music</i>	89
Gambar 4.36 Tampilan situs penyedia <i>sound effects</i> (1)	89
Gambar 4.37 Tampilan situs penyedia <i>sound effects</i> (2)	90
Gambar 4.38 Import <i>file</i> ke adobe premiere cs6	91
Gambar 4.39 Tampilan <i>timeline</i> suara dengan adegan dalam video.....	92
Gambar 4.40 Tampilan jendela <i>audio gain</i>	92
Gambar 4.41 Tampilan jendela <i>export</i> pada adobe premiere pro cs6.....	93
Gambar 4.42 Mengunggah pada <i>platform</i> berbagi video youtube.com.....	95



INTISARI

Film 2D menjadi salah satu pilihan film yang dapat dinikmati oleh penonton. Seiring perkembangannya, terdapat unsur 3D dalam film 2D. Ada beberapa teknik pembuatan film, diantaranya *motion graphic* dan *3D layer*. Hal ini membuat penulis membuat film 2D dengan menerapkan kedua teknik tersebut.

Naskah untuk film ini dibuat menggunakan konsep perjalanan pahlawan yang mana mengadaptasi gaya film karya Christopher Vogler. Film ini bertemakan fiksi fantasi, dimana latar belakang dan karakter tidak ada di dunia nyata. Dalam pengerjaannya film ini dilakukan dalam 3 tahap yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik observasi yang dilakukan pengamatan secara langsung pada beberapa film 2D yang sudah beredar dengan cara ditonton.

Hasil yang akan diperoleh adalah film 2D yang berjudul "WIZARD". Penulis berharap teknik *motion graphic* dan *3D layer* dapat diterapkan dalam pembuatan film 2D.

Kata Kunci: Film 2D, Motion Graphic, 3D Layer, Pra Produksi, Produksi, Pasca Produksi.

ABSTRACT

2D movie became one of the film choices that can be enjoyed by the audience. Along with its development, there are elements of 3D in 2D film. There are several film-making techniques, including motion graphics and 3D layers. This makes the author make 2D movie by applying the two techniques.

The script for this movie is made using the concept of a heroic journey which adapts the style of Christopher Vogler's movie. The film is a fantasy theme, where backgrounds and characters do not exist in the real world. In the making of this film do in 3 stages of pre production, production, and post production. Data collection methods used are observation techniques watch on some 2D movies that already released.

The result will be a 2D movie titled "WIZARD". The author hopes motion graphic and 3D layer techniques can be applied in the making of 2D film.

Keyword: *2d movie, motion graphic, 3d layer, pre production, production, post production.*

