

**PERANCANGAN ANIMASI 2D BERJUDUL “ALARIC’S GOLDSWORD”
MENGUNAKAN TEKNIK *MOTION COMIC***

SKRIPSI



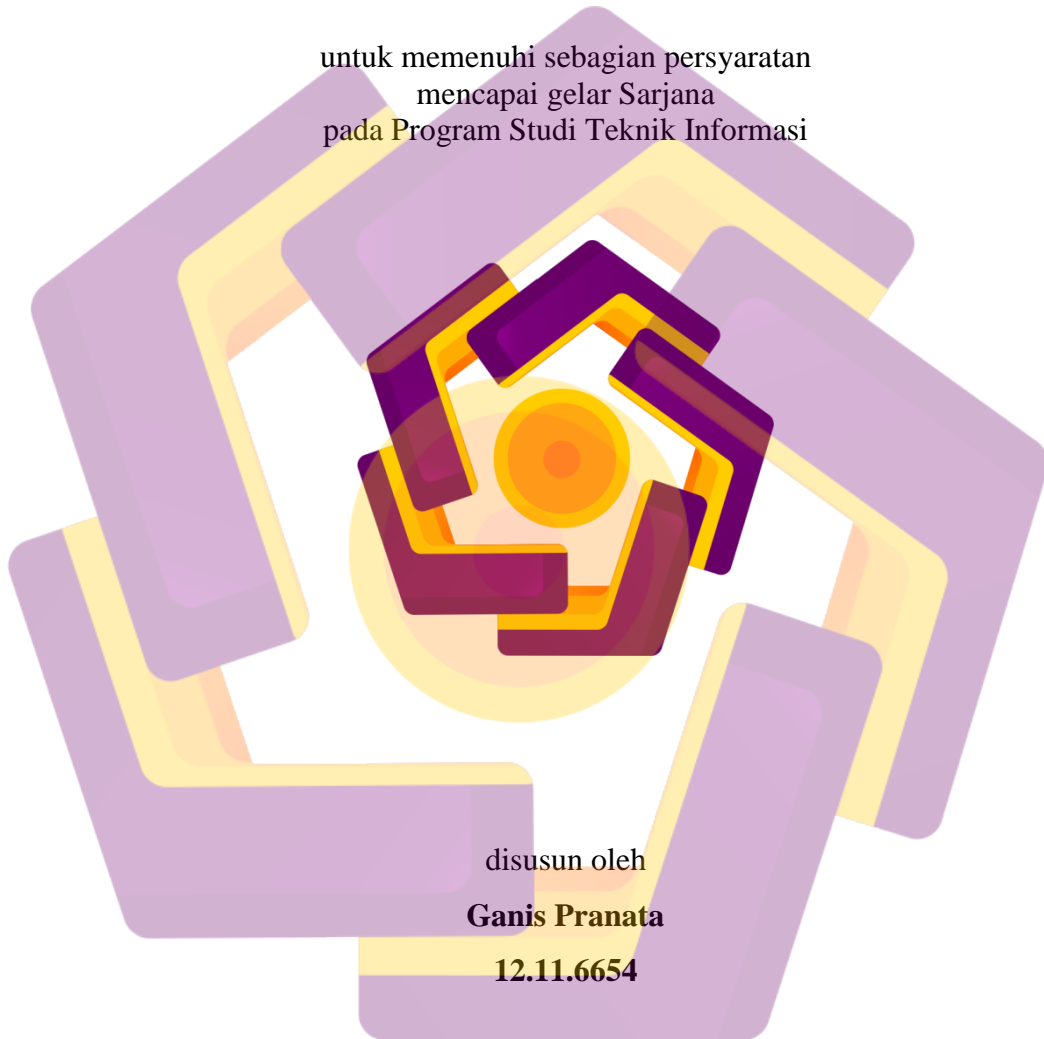
disusun oleh
Ganis Pranata
12.11.6654

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PERANCANGAN ANIMASI 2D BERJUDUL “ALARIC’S GOLDSWORD”
MENGUNAKAN TEKNIK *MOTION COMIC***

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Teknik Informasi



disusun oleh
Ganis Pranata
12.11.6654

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN ANIMASI 2D BERJUDUL “ALARIC’S GOLDSWORD”
MENGUNAKAN TEKNIK *MOTION COMIC***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ganis Pranata

12.11.6654

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Oktober 2015

Dosen Pembimbing,


Sudarmayan, S.T., M.T
190302035



PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN ANIMASI 2D BERJUDUL “ALARIC’S GOLDSWORD” MENGUNAKAN TEKNIK *MOTION COMIC*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ganis Pranata

12.11.6654

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 29 Agustus 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Sudarmawan, S.T., M.T
NIK. 190302035

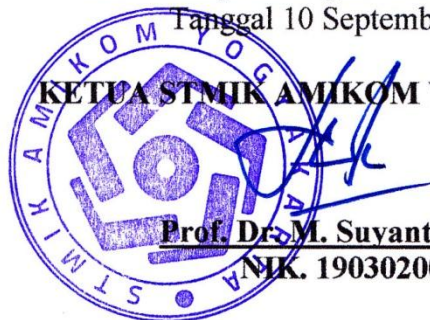
Dina Maulina, M.Kom
NIK. 190302250

Ahlihi Masruro, M.Kom
NIK. 190302148



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 September 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi berjudul “Perancangan Animasi 2D Berjudul “Alaric’s Goldsword” Menggunakan Teknik *Motion Comic*” 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, 5 September 2016



Ganis Pranata

NIM. 12.11.6654

MOTTO

وَاتَّقُوا اللَّهَ وَيُعَلِّمُكُمُ اللَّهُ وَاللَّهُ عَلِيمٌ شَيْءٍ بِكُلِّ

“Bertaqwalah kepada Allah maka Allah akan mengajaramu. Sesungguhnya Allah
Maha Mengetahui segala sesuatu”

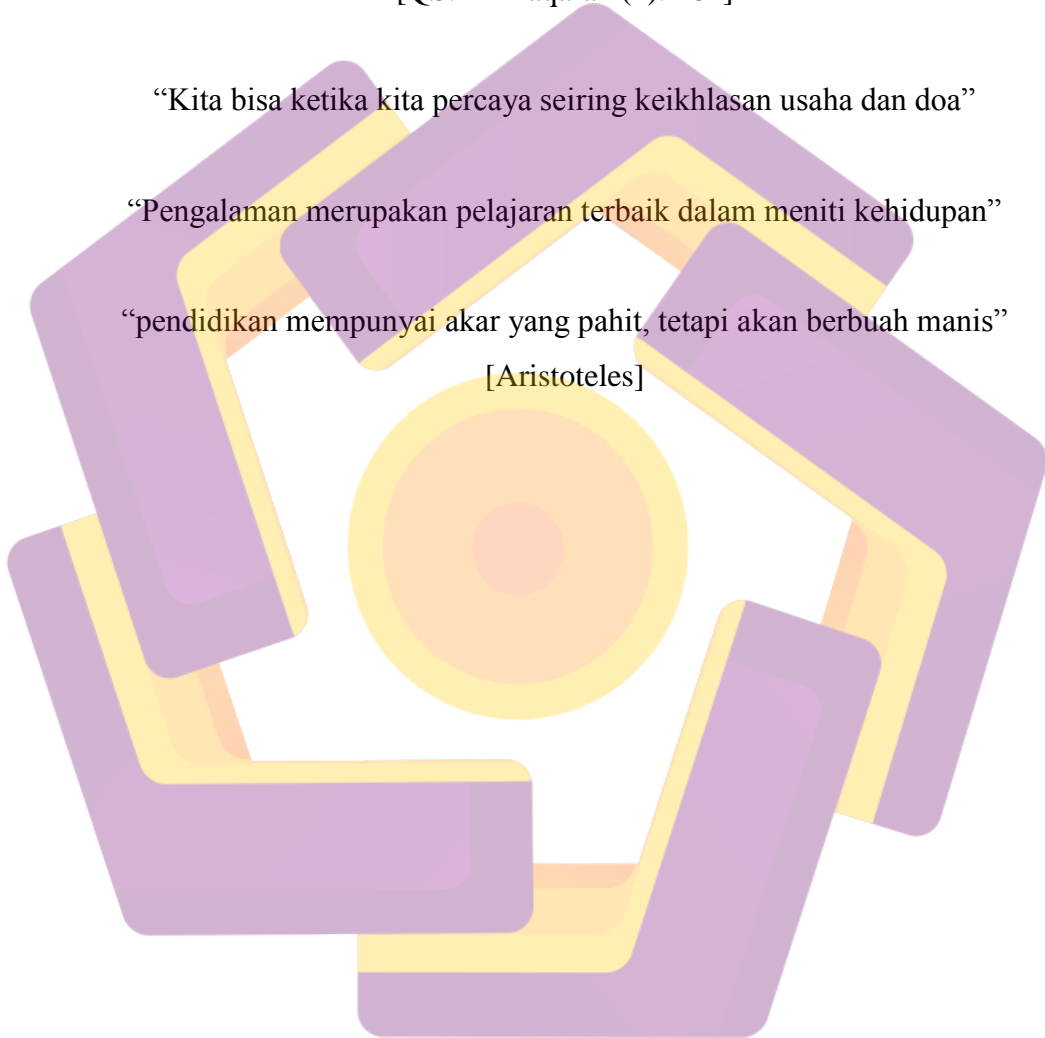
[QS. Al-Baqarah (2): 282]

“Kita bisa ketika kita percaya seiring keikhlasan usaha dan doa”

“Pengalaman merupakan pelajaran terbaik dalam meniti kehidupan”

“pendidikan mempunyai akar yang pahit, tetapi akan berbuah manis”

[Aristoteles]

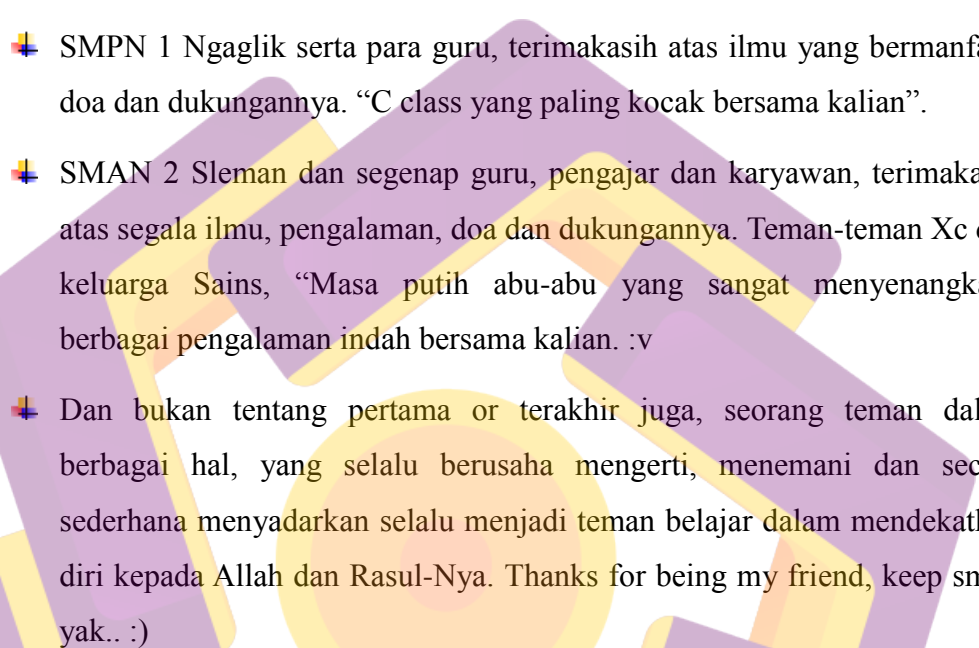


PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, rasa syukur selalu terucap dalam hati, atas segala rahmat dan hidayah-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Karya sederhana ini ku persembahkan untuk:

- ✚ Allah SWT Yang Maha Menguasai Hati, tempat segala makhluk mengadu, bersandar dan berserah diri. Tanpa katapun, Engkau mengerti yang kami butuhkan. Semoga kami termasuk dalam golongan hamba-Mu yang pandai bersyukur. Amiin.
- ✚ Orang tua tersayang, Bapak Martono dan Ibu Anis Purwanti, yang selalu memberikan kasih sayang, semangat, motivasi, pendidikan, dukungan moril materiil dan yang selalu terucap dalam doa dengan setulus hati demi masa depan kami. Terimakasihku takkan pernah cukup untuk membalas semua yang telah bapak dan ibu berikan. Rasa syukurku memiliki kalian.
- ✚ Keluarga kecilku dan saudara-saudariku, eyang kakung, om Ipin, mbak Arin, Shalli, Tata, mas Lintang, dedek Kina dan yang lain. Dukungan dan doa kalian yang memberikan rasa semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
- ✚ Teman-teman dan sahabat seperjuanganku 12-S1TI-13 dan seAmikom. Terima kasih telah menciptakan banyak kenangan dan pengalaman dan atas segala bantuan, dukungan, waktu yang telah kalian berikan untuk menemani hingga saat ini, yang pernah ku repotkan thanks yak. Saya sangat merindukan saat-saat belajar, bermain, berpetualang bersama kalian. Semoga suatu hari kelak kita dapat bertemu kembali. :)
- ✚ Kampus Amikom dan para Dosen, yang telah banyak memberikanku ilmu dan pengalaman berharga. Teruslah berkembang menjadi kampus terbaik yang dikenal oleh dunia. “Jika tak bisa yang terbaik jadilah yang pertama” said, Prof. Suyanto.
- ✚ Ikatan sahabat kecilku, Maxzin. belajar, bermain, berpetualang bersama kalian sangat menyenangkan. *Come-On guys* teruslah melangkah maju. :)

- 
- ✚ Pemuda-pemudi IPMB & AMMAN. pengalaman berharga untuk belajar di dunia organisasi, *Thanks guys.* (y)
 - ✚ SDN Condongcatur serta para guru, terimakasih atas ilmu yang bermanfaat, doa dan dukungannya. “hay kawan seperjuangan, apa kabar?.. semoga baik-baik saja”.. ☺
 - ✚ SMPN 1 Ngaglik serta para guru, terimakasih atas ilmu yang bermanfaat, doa dan dukungannya. “C class yang paling kocak bersama kalian”.
 - ✚ SMAN 2 Sleman dan segenap guru, pengajar dan karyawan, terimakasih atas segala ilmu, pengalaman, doa dan dukungannya. Teman-teman Xc dan keluarga Sains, “Masa putih abu-abu yang sangat menyenangkan” berbagai pengalaman indah bersama kalian. :v
 - ✚ Dan bukan tentang pertama or terakhir juga, seorang teman dalam berbagai hal, yang selalu berusaha mengerti, menemani dan secara sederhana menyadarkan selalu menjadi teman belajar dalam mendekati diri kepada Allah dan Rasul-Nya. Thanks for being my friend, keep smile yak.. :)

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'allaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah serta inayah-Nya kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “PERANCANGAN ANIMASI 2D BERJUDUL “ALARIC’S GOLDSWORD” MENGGUNAKAN TEKNIK *MOTION COMIC*” sesuai apa yang telah direncanakan sebelumnya.

Sholawat dan salam tidak lupa penulis haturkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat-sahabat beliau hingga akhir zaman.

Keberhasilan yang penulis raih tidak lepas dari bantuan pembimbing serta dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segenap penghargaan dari lubuk hati yang terdalam, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang memberikan kesehatan, keselamatan dan kemudahan, tempat segala makhluk mengadu, bersandar dan berserah diri. Tanpa katapun, Engkau mengerti yang kami butuhkan. Semoga kami termasuk dalam golongan hamba-Mu yang pandai bersyukur. Amiin.
2. Bapak Martono dan Ibu Anis Purwanti, orang tua penulis yang telah memberikan kasih sayang, dorongan, motivasi, pengorbanan dan doa yang tak pernah berhenti kalian berikan.
3. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku direktur STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Sudarmawan, M.T selaku Ketua Jurusan S-1 Teknik Informatika (TI) dan dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan kepada penulis dalam proses pembuatan skripsi ini.
5. Bapak Sudarmawan, M.T , Ibu Dina Maulina, M.Kom dan Bapak Ahlihi Masruro, M.Kom , selaku dewan penguji, terima kasih atas saran dan kritiknya yang merupakan langkah awal penyempurnaan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu yang bermanfaat selama penulis kuliah

7. Teman-teman seperjuangan semasa kuliah.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini belum sempurna. Untuk itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan pada laporan selanjutnya.

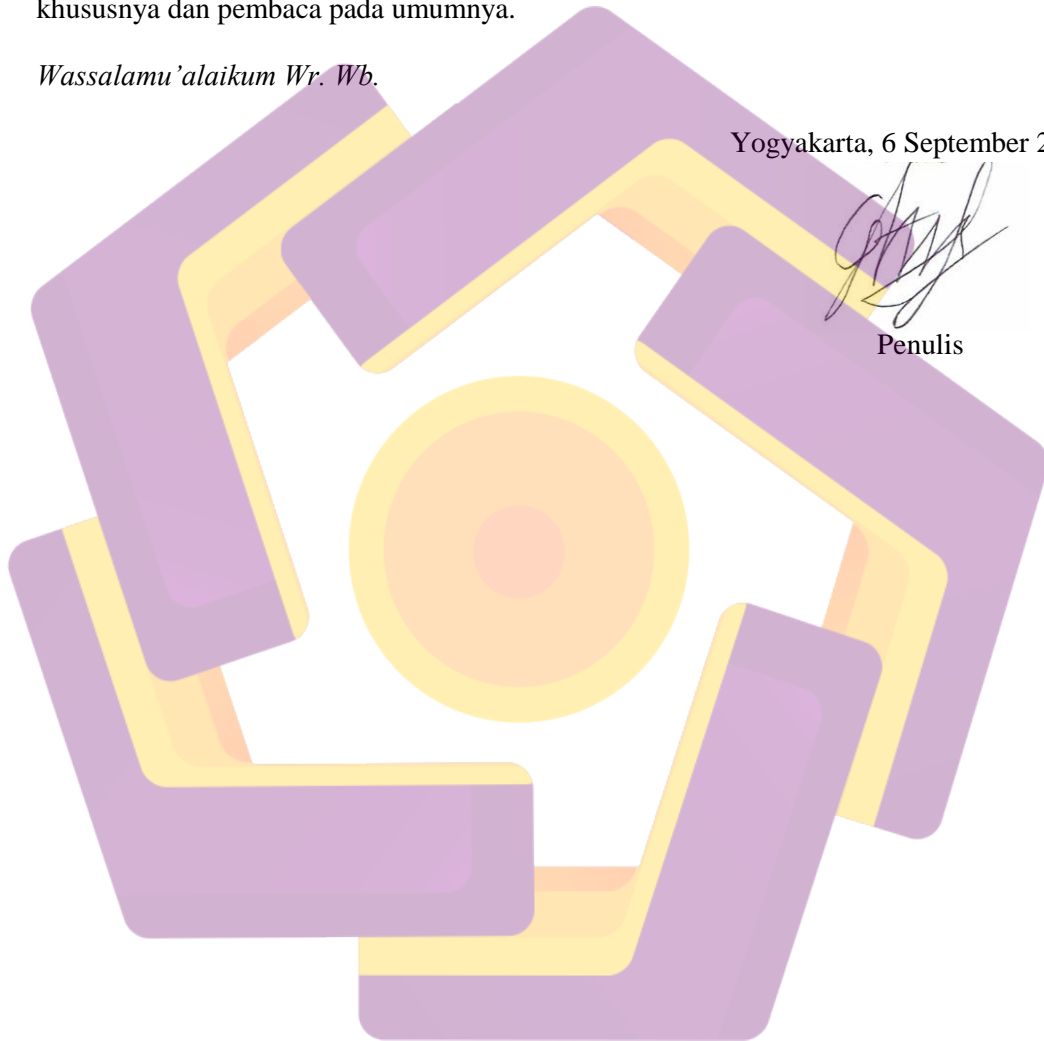
Akhir kata, semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 6 September 2016



Penulis



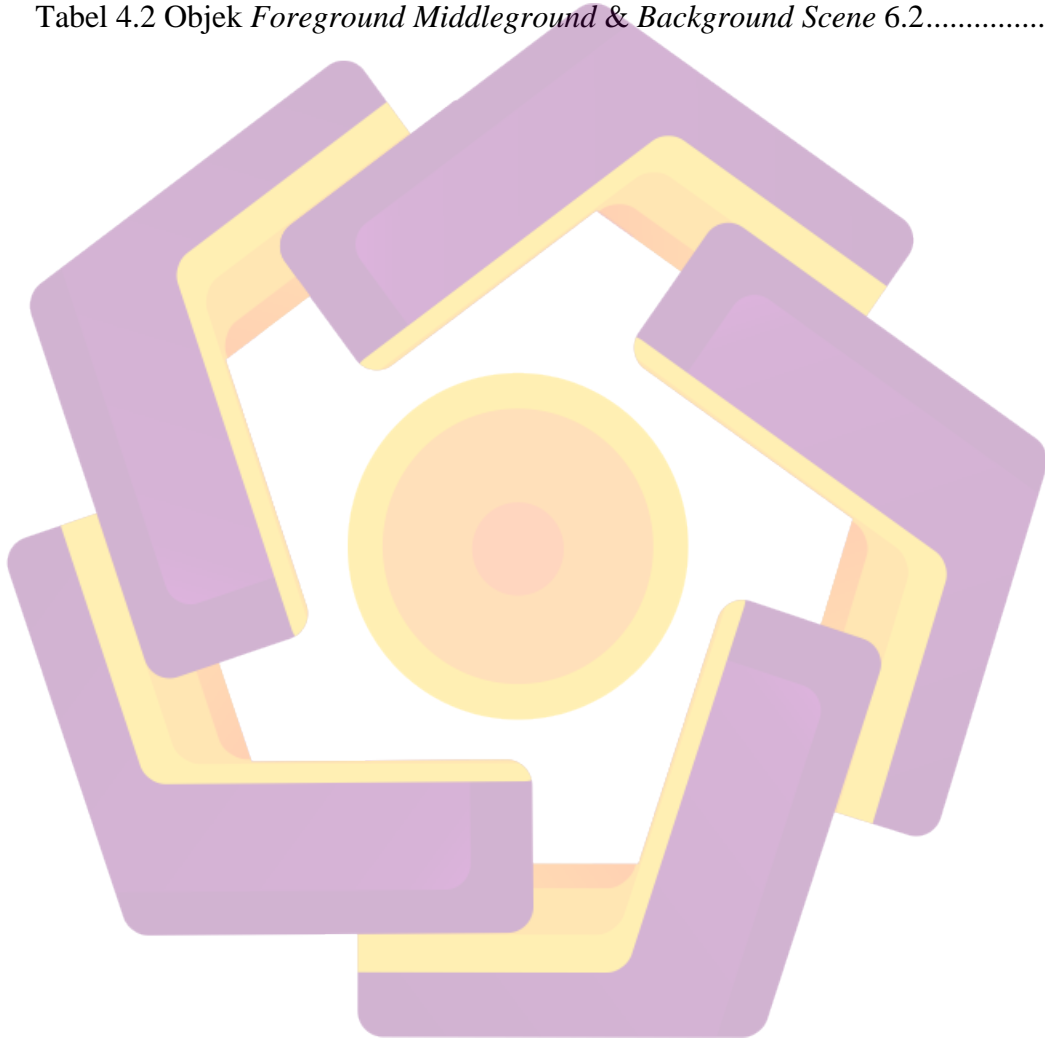
DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
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 & Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Dasar Teori	8
2.2.1 Animasi	8
2.2.2 Jenis Animasi	9
2.2.3 Teknik Animasi	11
2.2.4 12 Prinsip Dasar Animasi	17
2.2.5 <i>Video</i>	27
2.3 Model Penelitian	31
2.3.1 Proses Pra Produksi	32
2.3.2 Proses Produksi	38

2.3.3	Proses Pasca Produksi	39
BAB III PERANCANGAN		41
3.1	Tinjauan Umum	41
3.2	Pra Produksi	42
3.2.1	Ide Cerita	43
3.2.2	Tema	43
3.2.3	<i>Logline</i>	44
3.2.4	Sisopsis	44
3.2.5	<i>Diagram Scene</i>	47
3.2.6	<i>Character Development</i>	48
3.2.7	<i>Screenplay/Script</i>	51
3.2.8	<i>Storyboard</i>	52
3.3	<i>Hardware & Software</i> Pendukung Perancangan Animasi	61
3.3.1	<i>Hardware</i> Pendukung Perancangan Animasi	62
3.3.2	<i>Software</i> Pendukung Perancangan Animasi	62
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		64
4.1	Implementasi	64
4.2	Produksi	65
4.2.1	<i>Drawing</i>	65
4.2.2	<i>Painting</i>	67
4.2.3	<i>Animating</i>	74
4.3	Pasca Produksi	114
4.3.1	<i>Compositing & Editing</i>	115
4.3.2	<i>Audio Editing</i>	116
4.3.3	<i>Rendering</i>	116
BAB V PENUTUP		118
5.1	Kesimpulan	118
5.2	Saran	120
DAFTAR PUSTAKA		122
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Storyboard</i> “Alaric’s Goldsword”	52
Tabel 3.2 <i>Hardware</i> Pendukung Perancangan Animasi	62
Tabel 3.3 <i>Software</i> Pendukung Perancangan Animasi	63
Tabel 4.1 <i>Painting Fore Middle & Background</i> “Alaric’s Goldsword”	67
Tabel 4.2 Objek <i>Foreground Middleground & Background Scene</i> 6.2.....	73



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Gambar <i>Appeal</i>	19
Gambar 2.2 Contoh Gambar <i>Anticipation</i>	19
Gambar 2.3 Contoh Gambar <i>Staging</i>	20
Gambar 2.4 Contoh Gambar <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	21
Gambar 2.5 Contoh Gambar <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	21
Gambar 2.6 Contoh Gambar <i>Squash And Stretch</i>	22
Gambar 2.7 Contoh Gambar <i>Slow In and Slow Out</i>	23
Gambar 2.8 Contoh Gambar <i>Secondary Action</i>	23
Gambar 2.9 Contoh Gambar <i>Timing</i>	24
Gambar 2.10 Contoh Gambar <i>Exaggeration</i>	25
Gambar 2.11 Contoh Gambar <i>Solid Drawing</i>	26
Gambar 2.12 Contoh Gambar <i>Archs</i>	26
Gambar 2.13 <i>Diagram Scene</i>	34
Gambar 2.14 Karakter Animasi “Spirited Away”	37
Gambar 2.15 <i>Storyboard</i> “Spirited Away”	38
Gambar 3.1 <i>Diagram Scene</i> “Alaric’s Goldsword”	47
Gambar 3.2 Sketsa Karakter Alaric	48
Gambar 3.3 Sketsa Karakter Ibu Alaric	49
Gambar 3.4 Sketsa Karakter Gadis Pemburu	49
Gambar 3.5 Sketsa Karakter Pandai Besi	50
Gambar 3.6 Sketsa Karakter Penyihir	50
Gambar 3.7 Sketsa Karakter Musuh Orc	51
Gambar 3.8 <i>Screenplay/Script</i> “Alaric’s Goldsword” <i>Celx</i>	51
Gambar 4.1 Bagan Alur Produksi & Pasca Produksi	64
Gambar 4.2 Model Karakter Lembar Adobe Photoshop CS6.....	66
Gambar 4.3 Sketsa Kasar Lembar Adobe Photoshop CS6	66
Gambar 4.4 Skema <i>Foreground Middleground & Background</i>	68
Gambar 4.5 Karakter <i>Painting</i>	73
Gambar 4.6 <i>Setting Effect Puppet Scene</i> 1.1	75
Gambar 4.7 <i>Foreground dan Middleground Puppet Tool Scene</i> 1.1	75

Gambar 4.8 <i>Puppet Foreground Scene 2.1</i>	76
Gambar 4.9 <i>Position & Scale Scene 2.2</i>	76
Gambar 4.10 <i>Position & Scale Setting Scene 2.2</i>	76
Gambar 4.11 <i>Position Setting Scene 2.3</i>	77
Gambar 4.12 <i>Puppet Tool Scene 2.3</i>	77
Gambar 4.13 <i>Scale Foreground Middleground Background Scene 3.1</i>	78
Gambar 4.14 <i>Scale Setting Scene 3.1</i>	78
Gambar 4.15 <i>Middleground Rectangle Tool Scene 3.2</i>	78
Gambar 4.16 <i>Mask Path Setting Scene 3.2</i>	79
Gambar 4.17 <i>Foreground & Middleground Position Scene 3.3</i>	79
Gambar 4.18 <i>Position Setting Scene 3.3</i>	79
Gambar 4.19 <i>Middleground Rotation & Position Scene 3.4</i>	80
Gambar 4.20 <i>Rotation & Position Setting Scene 3.4</i>	80
Gambar 4.21 <i>Foreground & Background Scale Scene 3.5</i>	80
Gambar 4.22 <i>Middleground Position Scale & Rotation Scene 3.5</i>	81
Gambar 4.23 <i>Middleground Objek Greenscreen Scene 3.5</i>	81
Gambar 4.24 <i>Greenscreen Color Key & Change to Color Setting Scene 3.5</i>	81
Gambar 4.25 <i>Greenscreen Setting Scene 3.5</i>	82
Gambar 4.26 <i>Anchor Point Objek Scene 3.6</i>	83
Gambar 4.27 <i>Child & Parrent Setting Scene 3.6</i>	83
Gambar 4.28 <i>Middleground Puppet Scene 3.6</i>	83
Gambar 4.29 <i>Middleground Opacity Scene 3.6</i>	84
Gambar 4.30 <i>Opacity Setting Scene 3.6</i>	84
Gambar 4.31 <i>Mask Tools Objek Scene 3.6</i>	85
Gambar 4.32 <i>Opacity Setting Scene 3.6</i>	85
Gambar 4.33 <i>Linear Wipe Effect Setting Scene 3.6</i>	86
Gambar 4.34 <i>Middleground Position Scene 4.1</i>	86
Gambar 4.35 <i>Scale Objek Scene 4.2</i>	87
Gambar 4.36 <i>Scale Setting Timeline Scene 4.2</i>	87
Gambar 4.37 <i>Scale & Position Objek Scene 5.1</i>	88
Gambar 4.38 <i>Scale & Position Setting Scene 5.1</i>	88

Gambar 4.39 Duplikat & Mask Scene 5.2.....	88
Gambar 4.40 Position Setting Scene 5.2.....	89
Gambar 4.41 Anchor Point & Rotation Scene 4.3.....	89
Gambar 4.42 Anchor Point & Rotation Setting Scene 5.3.....	90
Gambar 4.43 Objek Scale Scene 5.4.....	90
Gambar 4.44 Scale Setting Scene 5.4.....	90
Gambar 4.45 Opacity Objek Scene 5.5.....	91
Gambar 4.46 Opacity Setting Scene 5.5.....	91
Gambar 4.47 Puppet Tools & Opacity Scene 5.6.....	92
Gambar 4.48 Mesh & Opacity Setting Scene 5.6.....	92
Gambar 4.49 Puppet Tool Scene 6.1.....	93
Gambar 4.50 Puppet Timeline Setting Scene 6.1.....	93
Gambar 4.51 Middleground Scale Objek Scene 6.1.....	94
Gambar 4.52 Scale Timeline Setting Scene 6.1.....	94
Gambar 4.53 Objek Position & Scale Scene 6.2.....	94
Gambar 4.54 Position & Scale Setting Scene 6.2.....	95
Gambar 4.55 Foreground Position Setting Scene 6.3.....	95
Gambar 4.56 Foreground Scale Setting Scene 6.3.....	96
Gambar 4.57 Middleground Anchor Point Puppet Tool Rotation Scene 6.4.....	96
Gambar 4.58 Middleground Puppet Tool Rotation Setting Scene 6.4.....	97
Gambar 4.59 Objek Position Scale & Opacity Scene 6.5.....	97
Gambar 4.60 Position Scale & Opacity Setting Scene 6.5.....	98
Gambar 4.61 Position & Scale Objek Scene 6.6.....	98
Gambar 4.62 Position & Scale Objek Setting Scene 6.6.....	98
Gambar 4.63 Objek Foreground Effect Scene 7.1.....	99
Gambar 4.64 Effect & Opacity Setting Timeline Scene 7.1.....	99
Gambar 4.65 Objek Foreground & Middleground Scene 7.2.....	100
Gambar 4.66 Objek Foreground & Middleground Setting Scene 7.2.....	100
Gambar 4.67 Objek Middleground Puppet Tool Scene 7.2.....	101
Gambar 4.68 Objek Middleground Puppet Tool Setting Scene 7.2.....	101
Gambar 4.69 Foreground Puppet Tool Scene 7.3.....	102

Gambar 4.70 <i>Foreground Puppet Tool Setting Scene 7.3</i>	102
Gambar 4.71 <i>Middleground Position & Opacity Scene 7.3</i>	103
Gambar 4.72 <i>Middleground Position & Opacity Setting Scene 7.3</i>	103
Gambar 4.73 <i>Objek Foreground Position Effect Scene 7.4</i>	103
Gambar 4.74 <i>Objek Foreground Position Effect Setting Scene 7.4</i>	104
Gambar 4.75 <i>Objek Middleground Position Effect Scene 7.4</i>	104
Gambar 4.76 <i>Objek Middleground Position Effect Setting Scene 7.4</i>	105
Gambar 4.77 <i>Objek Foreground Setting Scene 7.5</i>	105
Gambar 4.78 <i>Objek Middleground Position Scene 7.5</i>	106
Gambar 4.79 <i>Middleground Position Setting Scene 7.5</i>	106
Gambar 4.80 <i>Effect Background Setting Scene 7.5</i>	106
Gambar 4.81 <i>Duplikat Mask Pen Tool Scene 8.1</i>	107
Gambar 4.82 <i>Middleground Efek CCGlassWipe Setting Scene 8.1</i>	107
Gambar 4.83 <i>Foreground CCWarpomatic Setting Scene 8.2</i>	108
Gambar 4.84 <i>Middleground Position Scene 8.2</i>	108
Gambar 4.85 <i>Efek Transition Objek Middleground Setting Scene 8.2</i>	108
Gambar 4.86 <i>Objek Position & Scale Scene 8.3</i>	109
Gambar 4.87 <i>Position & Scale Setting Scene 8.3</i>	109
Gambar 4.88 <i>Objek Position Scene 8.4</i>	110
Gambar 4.89 <i>Objek Middleground Opacity Scene 8.4</i>	110
Gambar 4.90 <i>Objek Position & Scale Scene 9</i>	111
Gambar 4.91 <i>Position & Scale Setting Timeline Scene 9</i>	111
Gambar 4.92 <i>Objek Mask Scene 10</i>	111
Gambar 4.93 <i>Mask Timeline Setting Scene 10</i>	112
Gambar 4.94 <i>Effect Setting Timeline Scene 10</i>	112
Gambar 4.95 <i>Setting Rendering Adobe After Effect CS6</i>	113
Gambar 4.96 <i>Render Setting & Output Module Adobe After Effect CS6</i>	114
Gambar 4.97 <i>Render Setting & Output Module Adobe After Effect CS6</i>	114
Gambar 4.98 <i>Compositing Semua Scene Adobe Premier Pro CS6</i>	115
Gambar 4.99 <i>Audio Setting Timeline Adobe Premier Pro CS6</i>	116
Gambar 4.100 <i>Proses Rendering Adobe Premier Pro CS6</i>	117

INTISARI

Di Indonesia *motion comic* dibuat, lebih untuk membuat komik-komik yang sudah ada sebelumnya dengan tampilan baru, yaitu tampilan digital yang dapat dilihat dalam bentuk video. Dalam hal tersebut *motion comic* dalam negeri belum semeriah di Amerika atau di Jepang yang sangat digemari dan diminati oleh masyarakat. Bukan karena masyarakat yang sekedar ingin melihat *motion comic* tetapi dalam segi pembuatan, alur cerita yang mudah dipahami, bentuk karakter yang unik, gerakan, *monolog* atau *dialog* yang sesuai serta tambahan efek-efek animasi yang dapat menjadikan cerita lebih hidup, sehingga *motion comic* itu sendiri yang menarik keinginan penonton untuk melihat *motion comic* tersebut.

Perancangan animasi 2D berjudul “Alaric’s Goldsword” menggunakan teknik *motion comic*. Mulai dari dasar teori tentang animasi, jenis animasi, teknik animasi dan prinsip animasi. Dengan tahapan pembuatan film mulai pra produksi, produksi sampai tahap pasca produksi.

Dengan perancangan animasi 2D menggunakan teknik *motion comic* ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan positif bagi siapapun yang belajar khususnya animator dalam negeri serta dapat menguasai materi tentang merancang sebuah animasi.

Kata Kunci: *motion comic*, teknik, animasi 2D

ABSTRACT

In Indonesia motion comic is made, so to make comics that had been there before with a new look, which is a digital display that can be viewed in video form. In terms of the motion comic in the country is not as vibrant as in America or in Japan is very popular and the demand by the public. Not because the people who just want to see the motion comic but in terms of manufacture, the storyline is easy to understand, form a unique character, movement, monologue or dialogue on appropriate additional effects animation to make the story more alive, so the motion comic itself fascinating audiences desire to see the motion comic.

The design of 2D animation entitled "Alaric's Goldsword" using the technique of motion comic. Starting from the basic theory of animation, the type of animation, animation techniques and principles of animation. By stage of filmmaking began pre-production, production to post-production stage.

By designing 2D animation using motion comic technique is expected to provide positive knowledge for anyone who learn particularly animators in the country and be able to master the material on designing an animation.

Keywords: *motion comic, technique, 2D animation*

