

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D "GIZI" SEBAGAI
MEDIA SOSIALISASI DENGAN MENGGUNAKAN MOTION
GRAPHIC DAN PARALLAX SCROLLING**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Efendi

13.02.8470

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D "GIZI" SEBAGAI
MEDIA SOSIALISASI DENGAN MENGGUNAKAN MOTION
GRAPHIC DAN PARALLAX SCROLLING**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Diploma III Jurusan Manajemen Informatika



disusun oleh

Efendi

13.02.8470

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

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D "GIZI" SEBAGAI
MEDIA SOSIALISASI DENGAN MENGGUNAKAN MOTION
GRAPHIC DAN PARALLAX SCROLLING**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Efendi

13.02.8470

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 16 November 2016

Dosen Pembimbing



Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D "GIZI" SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI DENGAN MENGGUNAKAN MOTION GRAPHIC DAN PARALLAX SCROLLING

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Efendi

13.02.8470

telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 16 November 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197

Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 5 Desember 2016

KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M.Suyanto, M.M.

NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya sayasendiri (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, 16 November 2016



Efendi
NIM. 13.02.8470

MOTTO

"Berangkat dengan penuh keyakinan, berjalan dengan penuh keikhlasan dan istiqomah dalam menghadapi cobaan"

"Optimis karena hidup terus berlanjut, dan kehidupan terus berputar"

"Semangat adalah kepingan - kepingan bara kemauan yang kita sisipkan pada setiap celah dalam kerja keras kita untuk mencegah kemalasan dan penundaan"

"Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah"

"Hanya karena sesuatu tidak berjalan dengan rencanamu, bukan berarti kamu harus putus asa, terus berjuang, jangan menyerah"

"Berbakti pada orang tua semaksimal mungkin, karena restu dari orang tua itu sesuatu"

"Burung punya sangkar, laba - laba punya jaring, manusia punya persahabatan. Walau nanti jarak pasti kan memisahkan namun sebuah persahabatan yang baik pasti kan selalu terhubung"

PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur bagi Tuhan Yang Maha Esa, atas segala kebaikan yang diberikan. Berkat izin dari Tuhan Yang Maha Esa, penulis dapat menyelesaikan Naskah Tugas Akhir ini dengan lancar dan tepat pada waktunya. Naskah Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Pendidikan Diploma 3 Manajemen Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Naskah Tugas Akhir ini dapat penulis selesaikan berkat dukungan dari berbagai pihak, untuk itu penulis berterimakasih dan mempersembahkan Naskah Tugas Akhir ini kepada :

1. Kedua orang tua penulis yang senantiasa memberikan doa dan restu kepada penulis dalam setiap kegiatan yang penulis lakukan guna menyelesaikan Naskah Tugas Akhir.
2. Seluruh anggota keluarga penulis yang telah memberikan motivasi dan dukungan kepada penulis.
3. Bapak dan ibu dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah mengajari serta membimbing penulis dari nol hingga sekarang.
4. Teman - teman penulis yang selalu memberi dukungan baik dalam materi maupun mental demi kelancaran kinerja penulis.

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis berikan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan karunia dan rahmat serta hidayah kepada setiap Umat-Nya.

Naskah Tugas Akhir ini disusun bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Pendidikan Diploma 3 Manajemen Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam pembuatan Tugas Akhir ini penulis mendapat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Hanif Al Fatta, M.Kom, selaku ketua jurusan D3 Manajemen Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Tonny Hidayat, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing yang bersedia memberi arahan yang baik dalam pembuatan Tugas Akhir penulis.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberi banyak pengetahuan dan ilmu yang bermanfaat bagi penulis.
5. Laras Surya Aji dan teman - teman sekelas penulis yang turut memberikan dukungan serta bantuan kepada penulis.

DAFTAR ISI

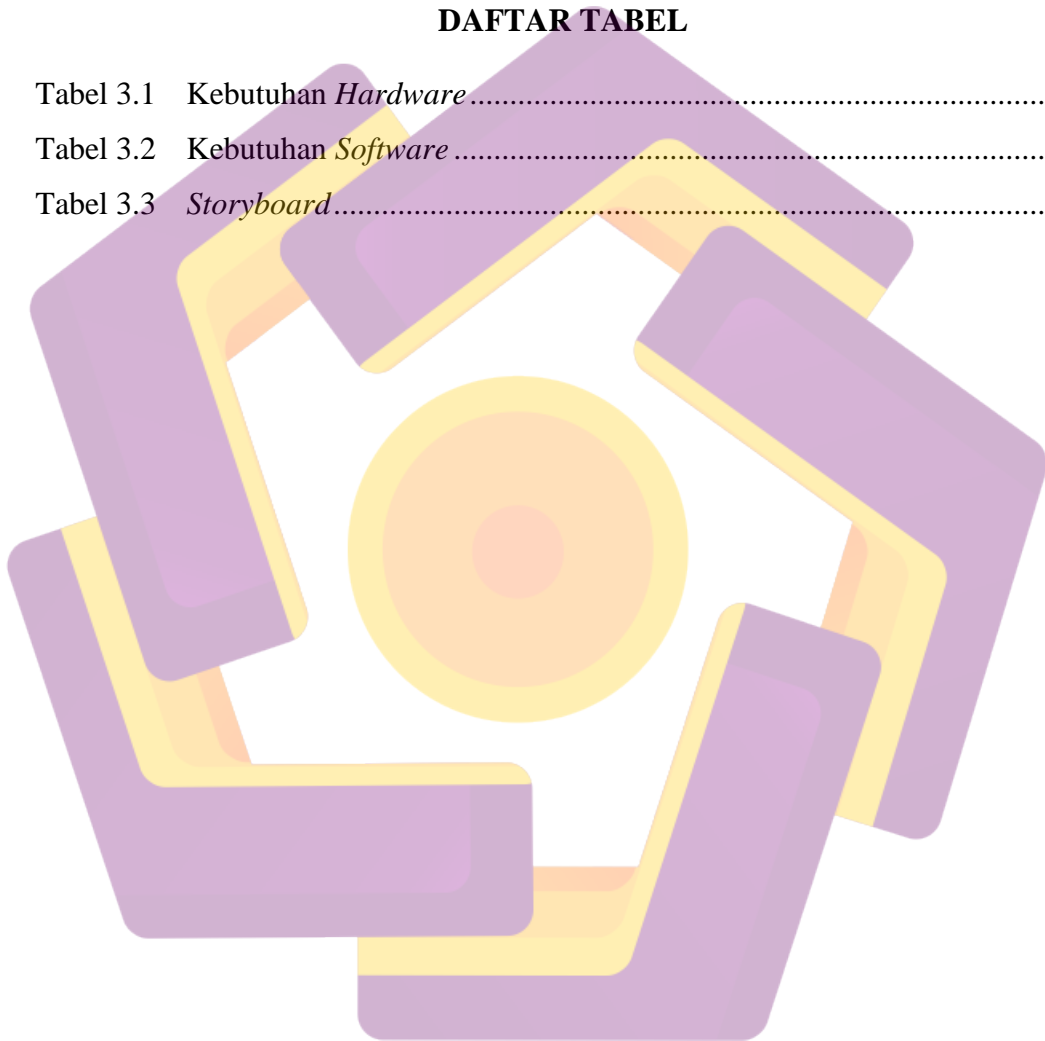
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan 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.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Multimedia	8
2.2.1 Pengertian Multimedia	8
2.2.2 Elemen Multimedia	9
2.3 Animasi	11
2.3.1 Pengertian Animasi	11
2.3.2 Prinsip-Prinsip Animasi	11
2.4 Tahap-Tahap Produksi Animasi.....	19
2.4.1 Pra Produksi.....	19

2.4.2	Tahap Produksi	23
2.4.3	Tahap Pasca Produksi	25
2.5	<i>Motion Graphic</i>	27
2.5.1	Sejarah <i>Motion Graphic</i>	28
2.5.2	Karakteristik <i>Motion Graphic</i>	29
2.5.3	Teknik - Teknik Dalam Animasi <i>Motion Graphic</i>	30
2.6	Teori <i>Parallax Scrolling</i>	32
2.6.1	<i>Parallax</i>	32
2.7	Gizi	33
BAB III PERANCANGAN		34
3.1	Analisis Kebutuhan	34
3.1.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	34
3.1.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	35
3.1.3	Aspek Kebutuhan Sumber Daya Manusia	35
3.2	Perancangan	37
3.2.1	Merancang Konsep	37
3.2.2	Merancang Isi	38
3.3	Pra Produksi	38
3.3.1	Tema	39
3.3.2	Logline	39
3.3.3	Sinopsis	39
3.3.4	Perancangan Karakter	41
3.3.5	Diagram <i>Scene</i>	44
3.3.6	<i>Storyboard</i>	45
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		52
4.1	Implementasi	52
4.2	Alur Penggunaan <i>Software</i> Yang Digunakan Dalam Pembuatan Animasi	52
4.3	Produksi	53
4.3.1	Pembuatan <i>Motion Graphic</i>	53

4.3.1.1	Pembuatan Karakter	53
4.3.1.2	Pembuatan <i>Background</i>	56
4.3.1.3	<i>Animating</i>	58
4.3.1.3.1	<i>AnimatingBackground</i>	58
4.3.1.3.2	<i>Animating Karakter</i>	63
4.3.1.3.2.1	<i>Duik Rigging Plug - in After Effect</i>	63
4.3.2	<i>Parallax Scrolling</i>	66
4.3.3	Proses <i>Editing Sound</i>	70
4.4	Pasca Produksi	71
4.4.1	Proses <i>Editing Dan Compositing</i>	71
4.4.2	<i>Finishing</i>	73
4.5	Penerapan Prinsip Animasi	75
4.6	Testimoni.....	79
BAB V PENUTUP.....		81
5.1	Kesimpulan	81
5.2	Saran	81
DAFTAR PUSTAKA		83

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kebutuhan <i>Hardware</i>	34
Tabel 3.2	Kebutuhan <i>Software</i>	35
Tabel 3.3	<i>Storyboard</i>	45



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia	9
Gambar 2.2 <i>Squash dan Stretch</i>	12
Gambar 2.3 <i>Anticipation</i>	12
Gambar 2.4 <i>Staging</i>	13
Gambar 2.5 <i>Straight Ahead Action</i>	13
Gambar 2.6 <i>Pose-To-Pose</i>	14
Gambar 2.7 <i>Follow-Through</i>	14
Gambar 2.8 <i>Overlapping Action</i>	15
Gambar 2.9 <i>Slow In–Slow Out</i>	15
Gambar 2.10 <i>Arcs</i>	16
Gambar 2.11 <i>Secondary action</i>	16
Gambar 2.12 <i>Timing</i>	17
Gambar 2.13 <i>Exaggeration</i>	18
Gambar 2.14 <i>Solid Drawing</i>	18
Gambar 2.15 <i>Appeal</i>	19
Gambar 2.16 Ide Cerita	20
Gambar 2.17 Naskah Skenario	21
Gambar 2.18 Format <i>Storyboard</i> Tiga Kolom	22
Gambar 2.19 <i>Casting</i> pemain/ <i>dubber</i>	22
Gambar 2.20 <i>Layout</i>	23
Gambar 2.21 <i>Key Motion</i>	24
Gambar 2.22 <i>In Between</i>	24
Gambar 2.23 <i>Background</i>	25
Gambar 2.24 <i>Coloring</i>	25
Gambar 2.25 <i>Compositing</i>	26
Gambar 2.26 <i>Editing</i>	26
Gambar 2.27 <i>Rendering</i>	27
Gambar 2.28 <i>Motion graphic</i>	28
Gambar 3.1 Tahapan Proses Pra Produksi	38

Gambar 3.2 Sketsa Karakter Reno	41
Gambar 3.3 Sketsa Karakter Andi	42
Gambar 3.4 Sketsa Karakter Lina	42
Gambar 3.5 Sketsa Karakter Sarah	43
Gambar 3.6 Sketsa Karakter Sari	44
Gambar 3.6.1 Sketsa Karakter Berjajar.....	44
Gambar 3.7 <i>Diagram Scene</i> Aimagi Gizi.....	45
Gambar 4.1 Skema Pembuatan Animasi 2D “Gizi”	52
Gambar 4.2 <i>Setting</i> Adobe Illustrator CS6 pada pembuatan karakter	53
Gambar 4.2.1 Pembuatan karakter di Adobe Illustrator CS6.....	54
Gambar 4.2.2 Proses pembuatan karakter di Adobe Illustrator CS6	55
Gambar 4.2.3 Pengaturan titik untuk membentuk tangan.....	55
Gambar 4.3 <i>Setting</i> Adobe Illustrator CS6 pada pembuatan Background.....	56
Gambar 4.3.1 Pembuatan <i>Background</i> dan <i>Foreground</i> di Adobe Illustrator CS6	57
Gambar 4.3.2 <i>Pathfinder tools</i>	57
Gambar 4.3.3 Tumpukan gambar <i>ellipse</i>	58
Gambar 4.3.4 Penggabungan gambar menggunakan <i>unite tool</i>	58
Gambar 4.4 <i>Composition settings</i> Adobe After Effect CS6	59
Gambar 4.4.1 <i>Import File Settings</i> Adobe After Effect CS6	60
Gambar 4.4.2 Pengaturan <i>Position layer</i>	60
Gambar 4.4.3 <i>Render Settings</i>	61
Gambar 4.4.4 <i>Output Module Settings</i>	61
Gambar 4.4.5 <i>Quicktime Settings</i>	62
Gambar 4.4.6 Hasil <i>Rendering</i>	62
Gambar 4.5 Penggunaan <i>Puppet Pin Tool</i> dan <i>Duik</i> untuk <i>rigging</i>	63
Gambar 4.5.1 <i>Import file</i> Adobe Illustrator ke Adobe After Effect.....	64
Gambar 4.5.2 Membuat Titik <i>Bones</i> Menggunakan <i>Puppet Pin Tool</i>	64
Gambar 4.5.3 <i>Bones</i>	65
Gambar 4.5.4 <i>Controller</i>	65
Gambar 4.5.5 Penggolongan titik untuk perubahan posisi	66
Gambar 4.6 Pengaturan gerak <i>layer</i>	67

Gambar 4.6.1 Mengaktifkan <i>effect path</i> pada <i>layer</i>	68
Gambar 4.6.2 <i>Path</i>	68
Gambar 4.6.3 Pengaturan Titik <i>Path</i>	69
Gambar 4.6.4 Wajah Pada Pengeturan Waktu Awal dan Akhir	70
Gambar 4.7 Proses <i>editing</i> Audio	71
Gambar 4.8 <i>Setting</i> Project Adobe Premiere CS6	72
Gambar 4.8.1 <i>Import</i> Semua Bahan.....	72
Gambar 4.8.2 Proses <i>Editing</i> Adobe Premiere Pro CS6.....	73
Gambar 4.9 <i>Export Setting</i> Adobe Premiere Pro CS6	74
Gambar 4.9.1 Hasil <i>Render</i>	74
Gambar 4.10 Penerapan Prinsip <i>Staging</i>	75
Gambar 4.11 Penerapan Prinsip <i>Straight Ahead Action</i> dan <i>Pose-To-Pose</i>	75
Gambar 4.12 Penerapan Prinsip <i>Follow-Through and Overlapping Action</i>	76
Gambar 4.13 Penerapan Prinsip <i>Secondary action</i>	76
Gambar 4.14 Penerapan Prinsip <i>Timing</i>	77
Gambar 4.15 Penerapan Prinsip <i>Exaggeration</i>	77
Gambar 4.16 Penerapan Prinsip <i>Appeal</i>	78
Gambar 4.17 Penerapan Prinsip Antisipasi (<i>Anticipation</i>)	78
Gambar 4.18 Tampilan <i>viewer</i> dan <i>like</i> pada <i>Youtube</i>	79
Gambar 4.19 Tampilan komentar pada <i>Youtube</i>	80

INTISARI

Animasi kini telah menjadi tontonan yang mulai umum untuk di jumpai. tiap animasi pasti mempunyai nilai baik atau positif bagi para penonton. Berbagai emosi yang mungkin bisa dirasakan saat para penonton mulai menikmati adegan-adegan. Animasi juga sangat populer di kalangan anak-anak maupun para remaja. memberikan tontonan yang baik merupakan salah satu kewajiban bagi setiap orang tua untuk bisa ikut serta dalam pembentukan karakter seorang anak.

Di animasi "Gizi" ini akan mengambil point animasi sebagai sarana informasi gizi seimbang yang bermanfaat untuk para penontonya, selain itu juga sebagai media hiburan dan pembelajaran tentang pentingnya kebutuhan gizi seimbang bagi kesehatan.

Didalam pembuatan animasi ini akan menggunakan gabungan dari dua teknik, yaitu *motion graphic* dan *parallax scrolling*.

Kata kunci - animasi, *motion graphics*, *parallax scrolling*.

ABSTRACT

Animation has now become a common spectacle began to be encountered. each animation must have a good or positive value for the audience. the emotions that may be felt when the audience began to enjoy scenes. Animation is also very popular among children and teenagers. Give a good spectacle is one obligation of every parent to be able to participate in shaping the character of a child.

In animation "Gizi" will take the point of animation as a medium of balanced nutrition information that is useful for the spectators, but it is also a medium of entertainment and learning thus only the importance of balanced nutrition for health needs.

In the making of this animation will use a combination of the two techniques, there are motion graphics and parallax scrolling.

Keyword - *animation, motion graphics, parallax scrolling.*