

**PEMBUATAN ANIMASI 2D MATERI EVENT ORGANIZER PADA UKM  
AMO (AMIKOM MUSIC ORGANIZATION) MENGGUNAKAN  
TEKNIK MOTION GRAPHIC SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Deisy Kristiana**

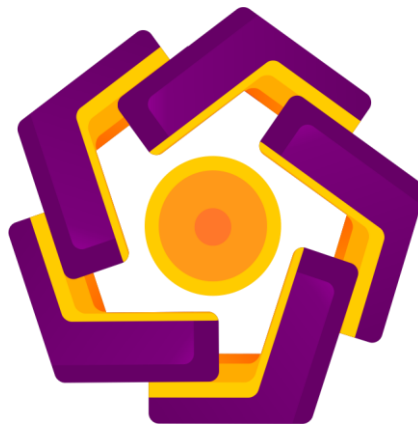
**13.11.6841**

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

**PEMBUATAN ANIMASI 2D MATERI EVENT ORGANIZER PADA UKM  
AMO (AMIKOM MUSIC ORGANIZATION) MENGGUNAKAN  
TEKNIK MOTION GRAPHIC SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Deisy Kristiana**

**13.11.6841**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN ANIMASI 2D MATERI EVENT ORGANIZER PADA  
UKM AMO (AMIKOM MUSIC ORGANIZATION) MENGGUNAKAN  
TEKNIK MOTION GRAPHIC SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN**

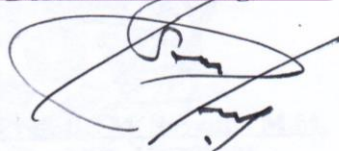
yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Deisy Kristiana**

**13.11.6841**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 23 Oktober 2016

**Dosen Pembimbing,**



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

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN ANIMASI 2D MATERI EVENT ORGANIZER PADA  
UKM AMO (AMIKOM MUSIC ORGANIZATION) MENGGUNAKAN  
TEKNIK MOTION GRAPHIC SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Deisy Kristiana**

**13.11.6841**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 23 November 2016

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Erni Seniwati, M.Cs**  
**NIK. 190302231**

**Dina Maulina, M.Kom**  
**NIK. 190302250**

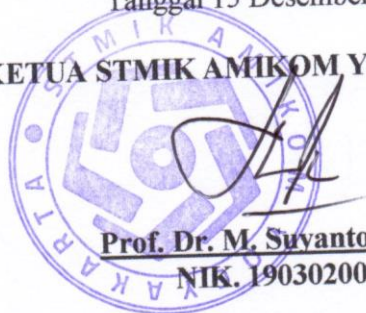
**Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng**  
**NIK. 190302105**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 15 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 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, 13 November 2016

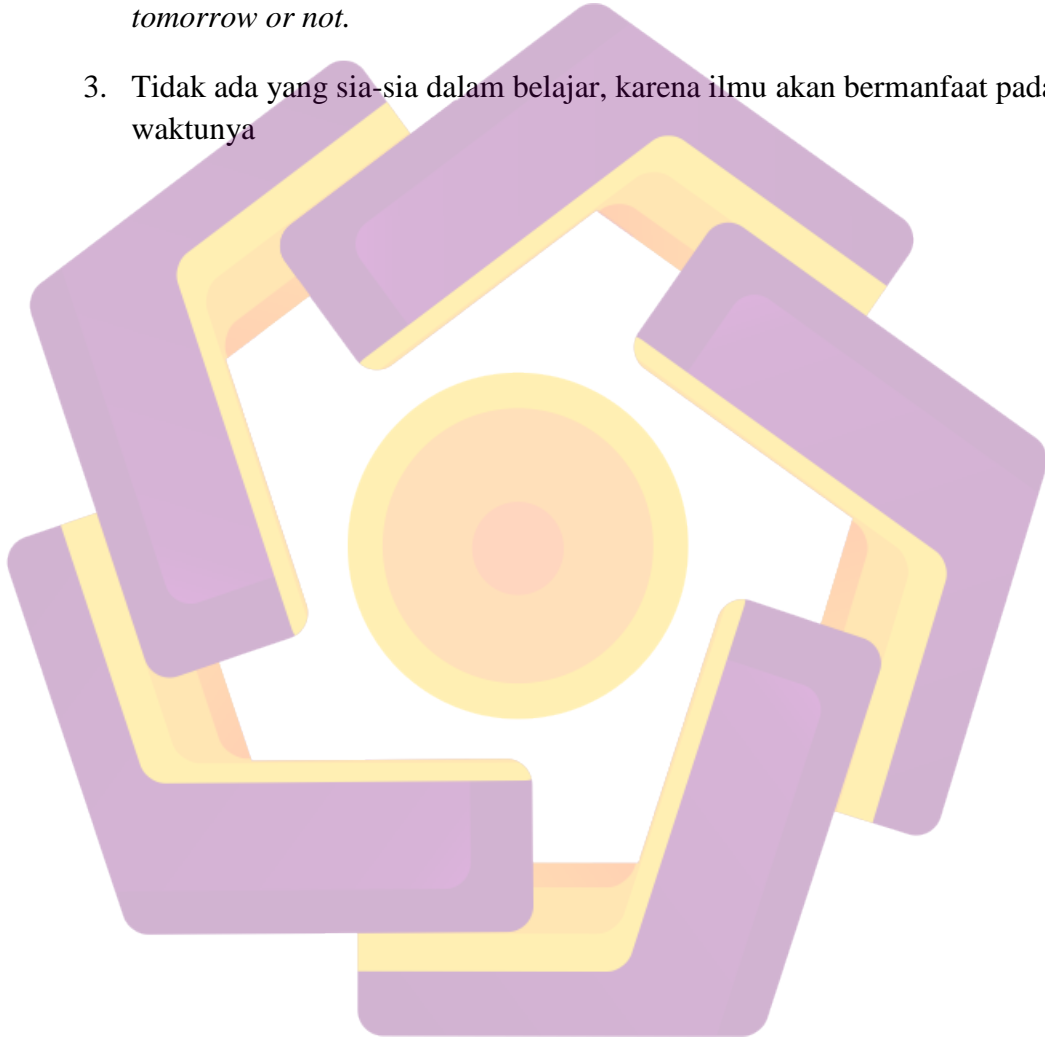


Deisy Kristiana

NIM. 13.11.6841

## MOTTO

1. Ingatlah bahwa kesuksesan selalu disertai dengan kegagalan
2. *Don't put off doing a job because nobody knows whatever we can meet tomorrow or not.*
3. Tidak ada yang sia-sia dalam belajar, karena ilmu akan bermanfaat pada waktunya



## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah penulis panjatkan puji syukur atas kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayahnya, sehingga berkesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini dengan segala kekurangan penulis. Segala syukur penulis ucapkan kepadaMu karena telah menghadirkan mereka yang memberikan semangat dan do'a disaat menjalan proses pembuatan skripsi ini. Dengan segala kerendahan hati, saya persembahkan Skripsi ini kepada :

- Ayahanda dan Ibunda tercinta, terimakasih atas segenap ketulusan cinta dan kasih sayang selama ini. Untuk segala do'a, pendidikan, perjuangan dan pengorbanan untukku.
- Adik saya Yunnyar Chandra D C dan Mustika Bayu F yang senantiasa memberikan motivasi dan do'a untuk saya.
- Soulmate tersayang, Achmad Tarmizi yang selalu membantu, mendampingi, memberikan dukungan semangat serta do'a untuk saya.
- Waris Pramono, S.kom dan Syarif Hidayatulloh yang dengan senang hati membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
- Keluarga kedua saya AMO Amikom yang selalu mensupport, memberikan semangat untuk saya dan bersedia untuk dijadikan obyek penelitian saya
- Teman-teman seperjuangan Bayu, Lintang, Asmoro, Randy dan 13 S1 TI 02 yang tidak mungkin untuk disebutkan satu persatu. Terimakasih atas semuanya tanpa kalian takkan ada kesan yang mengarukan dan menyedihkan dalam proses menimba ilmuku bersama kalian.

Saya ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya, mohon maaf jika ada salah kata baik sengaja atau tidak selama ini. Sukses buat kalian semua di ancarkan segala urusannya, semoga Allah SWT memberikan rahmat dan hidayahnya kepada kita semua, Amin.....

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah penulis panjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat, rahmat dan hidayah-Nya, penyusun skripsi yang berjudul “PEMBUATAN ANIMASI 2D MATERI EVENT ORGNIZER PADA UKM AMO MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN” dapat diselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan, bimbingan, kerjasama dari berbagai pihak dan berkah dari Allah SWT sehingga kendala-kendala yang dihadapi tersebut dapat dibatasi. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan kepada Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku pembimbing yang telah dengan sabar, tekun, tulus dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga dan pikiran memberikan bimbingan, motivasi, arahan dan saran-saran yang sangat berharga kepada penulis selama menyusun skripsi.

Selanjutnya ucapan terimakasih penulis sampaikan pula kepada :

1. Bapak Prof, Dr.M.Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak masukan yang membantu dalam menyelesaikan masalah ini.
3. Bapak Sudarmawan, S.T.,M.T selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan, sehingga penulis mengharapkan adanya saran-saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Yogyakarta, November 2016

.Penulis



## DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
PERNYATAAN.....	v
<i>MOTTO</i> .....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
<i>INTISARI</i> .....	xii
<i>ABSTRACT</i> .....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.5.1 Bagi Penulis.....	3
1.5.2 Bagi Perguruan Tinggi .....	3
1.5.3 Bagi Pengguna.....	4
1.6 Metode Penelitian .....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan data .....	4
1.6.2 Tahapan Observasi .....	4
1.6.3 Metode Wawancara .....	4
1.6.4 Tahapan Analisis .....	4
1.6.5 Tahapan Perencanaan .....	4
1.6.6 Tahapan Pengembangan.....	5
1.6.7 Tahapan Kuisisioner.....	5

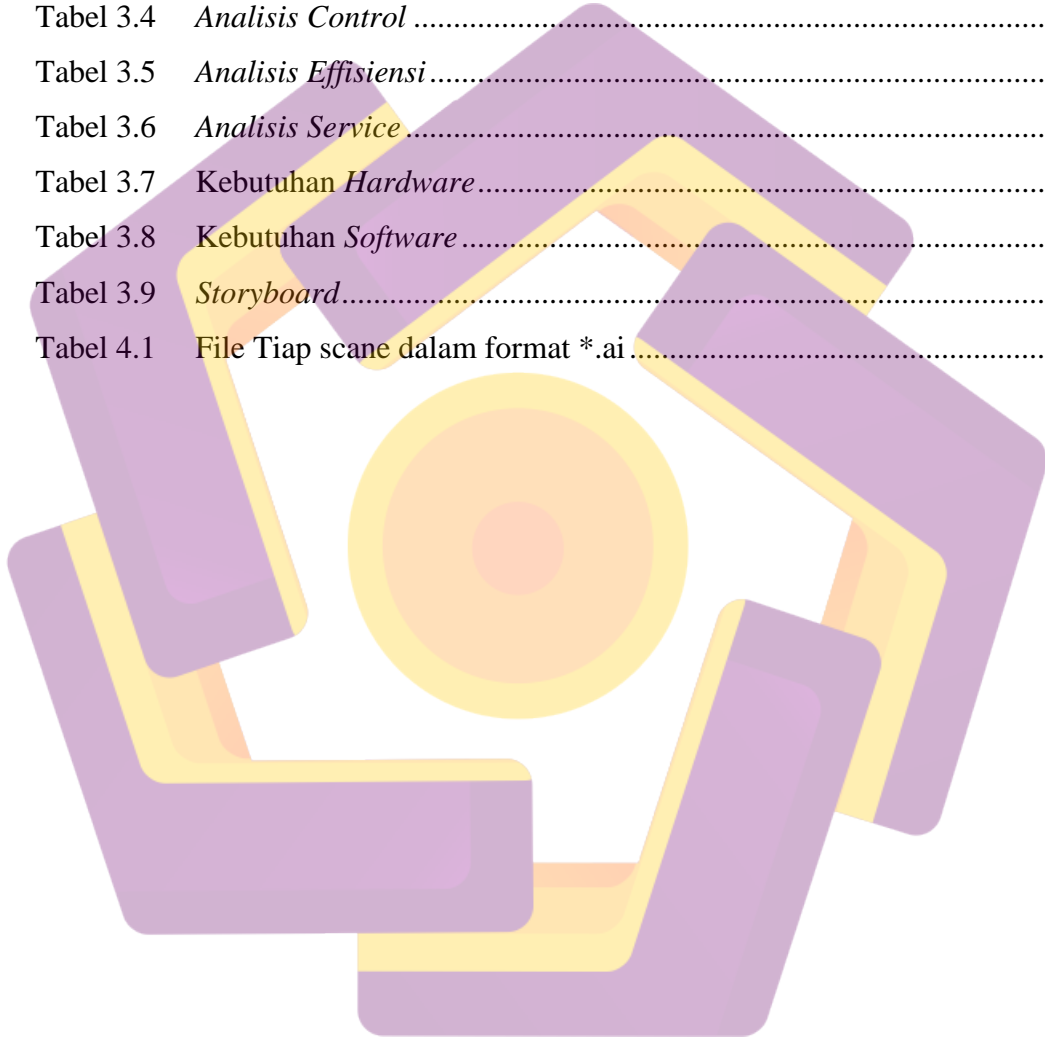
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
2.2 Dasar Teori .....	8
2.2.1 Pengertian Animasi .....	8
2.2.1.1 Sejarah Animasi .....	8
2.2.1.2 Prinsip Dasar Animasi .....	10
2.2.1.3 Jenis Animasi.....	17
2.2.1.4 Teknik Animasi .....	19
2.2.2 Animasi 2D .....	20
2.2.3 Tahapan Pembuatan Animasi .....	20
2.2.3.1 Pra Produksi.....	20
2.2.3.2 Produksi .....	22
2.2.3.3 Pasca Produksi .....	22
2.2.3.4 Aplikasi yang digunakan .....	23
2.2.4.1 Adobe Illustrator CS6.....	23
2.2.4.2 Adobe After Effect CS6.....	23
2.2.4.3 Adobe Audition CS6.....	23
2.2.3.4 Adobe Premier CS6 .....	23
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>25</b>
3.1 Tinjauan Umum .....	25
3.1.1 Materi <i>Event Organizer</i> .....	25
3.1.2 Sejarah UKM AMO .....	28
3.1.3 Ketua UKM AMO.....	29
3.1.4 Lokasi UKM AMO .....	29
3.1.5 Visi dan Misi UKM AMO .....	29
3.1.6 Struktur UKM AMO .....	30
3.2 Metode Analisis .....	30
3.2.1 Analisis PIECES .....	30
3.2.2 Solusi yang dapat diterapkan .....	35
3.2.3 Solusi yang dipilih.....	35

3.3 Analisis Kebutuhan Sistem.....	35
3.3.1 Analisis Kebutuhan <i>Fungsional</i> .....	35
3.3.2 Analisis Kebutuhan <i>Non Fungsional</i> .....	36
3.3.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) .....	36
3.3.2.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ).....	36
3.3.2.3 Analisis Kebutuhan Sumber Daya Manusia .....	37
3.4 Analisis Kelayakan .....	38
3.4.1 Kelayakan Teknologi .....	38
3.4.2 Analisis Kelayakan Hukum.....	39
3.4.3 Kelayakan Operasional .....	39
3.5 Perancangan Pembuatan Media Pembelajaran .....	39
3.5.1 Pra Produksi .....	39
3.5.1.1 Ide .....	39
3.5.1.2 Tema .....	40
3.5.1.3 Logline .....	40
3.5.1.4 Sinopsis.....	40
3.5.1.5 Skenario .....	41
3.5.1.6 Storybard .....	46
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>55</b>
4.1 Implementasi.....	55
4.1.1 Produksi.....	56
4.1.2 Pasca Produksi.....	61
4.1.2.1 <i>Editing</i> .....	61
4.1.2.2 <i>Editing</i> menggunakan Adobe Premier Pro CS6 .....	70
4.1.2.3 <i>Rendering</i> .....	73
4.2 Penerapan Prinsip Animasi.....	75
4.2.1 <i>Review Testing</i> .....	77
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>80</b>
5.1 Kesimpulan .....	80
5.2 Saran .....	81
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>82</b>



## DAFTAR TABEL

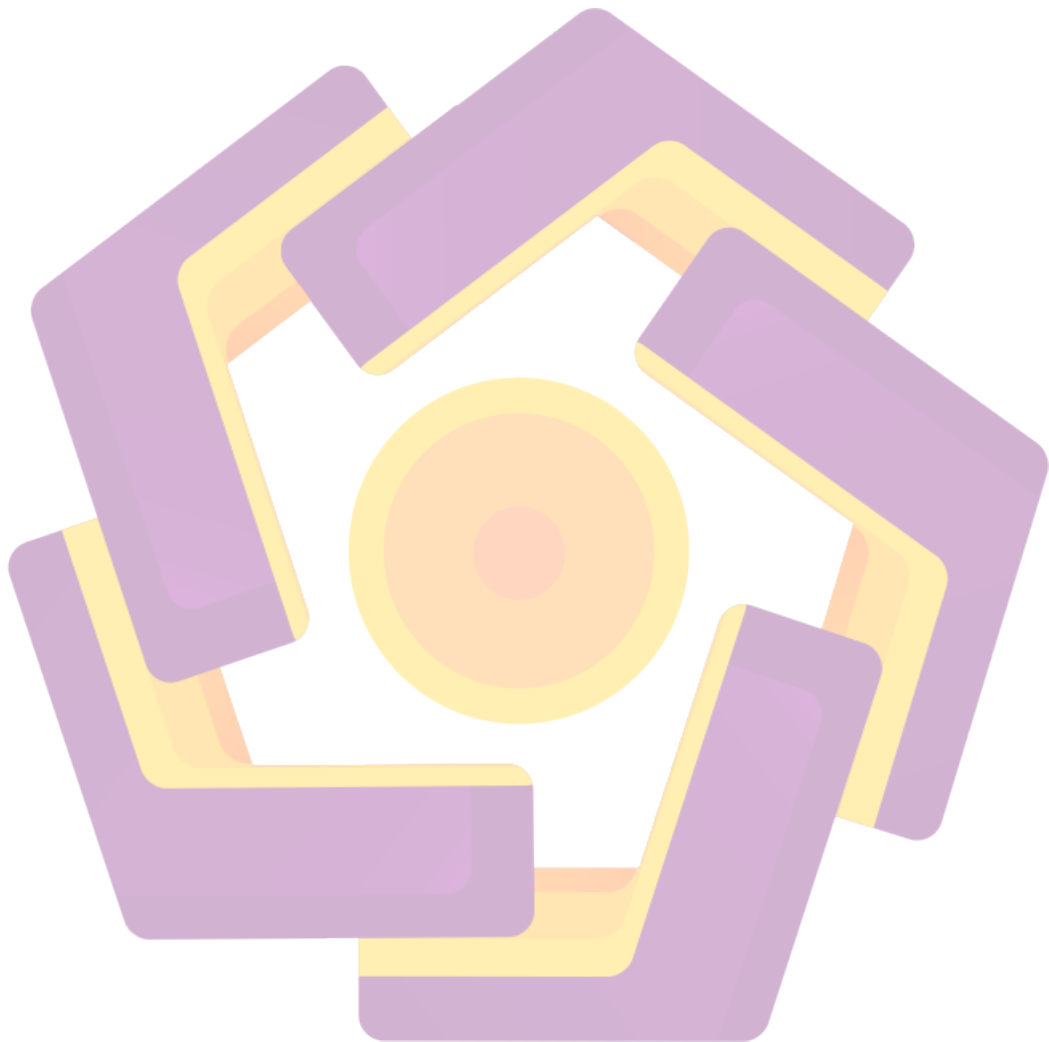
Tabel 3.1	<i>Analisis Performance</i> .....	31
Tabel 3.2	<i>Analisis Information</i> .....	31
Tabel 3.3	<i>Analisis Ekonomi</i> .....	32
Tabel 3.4	<i>Analisis Control</i> .....	33
Tabel 3.5	<i>Analisis Effisiensi</i> .....	33
Tabel 3.6	<i>Analisis Service</i> .....	34
Tabel 3.7	<i>Kebutuhan Hardware</i> .....	36
Tabel 3.8	<i>Kebutuhan Software</i> .....	37
Tabel 3.9	<i>Storyboard</i> .....	46
Tabel 4.1	<i>File Tiap scene dalam format *.ai</i> .....	64



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	<i>Pose to pose</i> .....	10
Gambar 2.2	<i>Timing</i> .....	11
Gambar 2.3	<i>Stretch and Squash</i> .....	11
Gambar 2.4	<i>Anticipation</i> .....	12
Gambar 2.5	<i>Secondary Action</i> .....	12
Gambar 2.6	<i>Follow Through dan Overlapping Action</i> .....	13
Gambar 2.7	<i>Slow in and Slow out</i> .....	14
Gambar 2.8	<i>Arch</i> .....	14
Gambar 2.9	<i>Exaggeration</i> .....	15
Gambar 2.10	<i>Staging</i> .....	15
Gambar 2.11	<i>Appeal</i> .....	16
Gambar 2.12	<i>Solid Drawing</i> .....	16
Gambar 3.1	Sharing Materi EO .....	25
Gambar 3.2	Pembekalan materi dasar.....	26
Gambar 3.3	Sharing Materi EO 2 .....	26
Gambar 3.4	Fasilitas Media Pembelajaran .....	27
Gambar 3.5	Fasilitas Media Pembelajaran .....	27
Gambar 3.6	Fasilitas Media Pembelajaran .....	27
Gambar 3.7	Struktur Organisasi AMO .....	30
Gambar 4.1	Alur Prosedur Pembuatan .....	55
Gambar 4.2	Tampilan Karakter Dasar .....	57
Gambar 4.3	Tampilan Background.....	57
Gambar 4.4	Tampilan Background.....	58
Gambar 4.5	Tampilan Folder Penyimpanan .....	58
Gambar 4.6	Tampilan Proses Penyimpanan .....	59
Gambar 4.7	Tampilan Proses <i>Coloring</i> .....	59
Gambar 4.8	Tampilan Proses <i>Coloring Scane 1</i> .....	60
Gambar 4.9	Tampilan pada pengaturan rekaman .....	60
Gambar 4.10	Tampilan pada <i>dubbing per scane</i> .....	61

Gambar 4.11	Tampilan pada pengaturan frekuensi suara.....	61
Gambar 4.12	Tampilan Lembar kerja baru.....	62
Gambar 4.13	Tampilan <i>New Compositing</i> .....	62
Gambar 4.14	Tampilan Proses <i>Import As</i> .....	64
Gambar 4.15	Tampilan Penggunaan <i>Plugin</i> .....	69
Gambar 4.16	Layer yang menggunakan <i>Plugin Animation Composer</i> .....	69
Gambar 4.17	Tampilan pada <i>editing Mask</i> .....	70
Gambar 4.18	Tampilan pada <i>editing Transform</i> .....	70
Gambar 4.19	Tampilan pada lembar kerja depan.....	71
Gambar 4.20	Tampilan pada lembar kerja awal.....	71
Gambar 4.21	Membuat <i>Sequence</i> baru.....	72
Gambar 4.22	Tampilan <i>Import file</i> .....	72
Gambar 4.23	Editing pada <i>sound</i> .....	73
Gambar 4.24	Tampilan Render <i>Queue</i> .....	73
Gambar 4.25	Tampilan Hasil proses penyimpanan.....	74
Gambar 4.26	Tampilan pada Redering Adobe Premier CS6.....	74
Gambar 4.27	Tampilan proses penyimpanan finish.....	75
Gambar 4.28	Prinsip Animasi <i>Squash and Stetch</i> .....	75
Gambar 4.29	Prinsip Animasi <i>Timing</i> .....	76
Gambar 4.30	Prinsip Animasi <i>Arcs</i> .....	76
Gambar 4.31	Prinsip Animasi <i>Stagging</i> .....	77
Gambar 4.32	Grafik Quisioner 1.....	78
Gambar 4.33	Grafik Quisioner 2.....	78
Gambar 4.34	Grafik Quisioner 3.....	78
Gambar 4.35	Grafik Quisioner 4.....	79
Gambar 4.36	Tampilan penilaian rata-rata grafik Quisioner.....	79





## INTISARI

Animasi 2D adalah penciptaan gambar bergerak dalam lingkungan dua dimensi. Hal ini dilakukan dengan urutan gambar berturut-turut, atau “*frame*”, yang mensimulasikan gerak oleh setiap gambar menunjukkan berikutnya dalam perkembangan bertahap langkah-langkah.

*Motion graphic* adalah teknik untuk menggerakkan *still images* sehingga objek terlihat tidak membosankan, namun terlihat dinamis dan menarik. Terdapat dua metode dalam teknik ini, yakni dengan menggerakkan gambar, atau menggabungkan *sequence* gambar-gambar yang memiliki kontinuitas sehingga terlihat bergerak. Dalam pembuatannya, *motion graphic* adalah elemen yang penting untuk membuat penonton tidak merasa bosan.

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

**Kata Kunci:** Animasi 2D, Motion Graphic, Media Pembelajaran

## **ABSTRACT**

*2D animation is the creation of moving pictures in a two-dimensional environment. This is done by the order of consecutive images, or "frames", that simulate motion by each image showing the next in a gradual developmental steps.*

*Motion graphics is a technique to move the still images so that objects appear not boring, but it looks dynamic and interesting. There are two etode dalam teknik, namely by moving the image, or combine sequences images have continuity so visible move. In manufacturing, motion graphic is an important element to make the audience does not get bored.*

*Education in general is a tool of the learning process. Everything that can be used to stimulate thoughts, feelings, concerns and abilities or skills of learners so as to encourage the process of learning.*

**Keyword: 2D Animation, Motion Graphics, Education**

