

**ANALISIS TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA FILM PENDEK
ANIMASI 2D “*BURN THE SPIDER*”**

SKRIPSI



disusun oleh

Ahmad Naufal Nabhan

17.82.0089

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

**ANALISIS TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA FILM PENDEK
ANIMASI 2D “*BURN THE SPIDER*”**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Ahmad Naufal Nabhan

17.82.0089

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

PERSETUJUAN

SKRIPSI

ANALISIS TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA FILM PENDEK ANIMASI 2D “*BURN THE SPIDER*”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ahmad Naufal Nabhan

17.82.0089

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 30 Desember 2020

Dosen Pembimbing,

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom

NIK. 190302390

PENGESAHAN
SKRIPSI
ANALISIS TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA FILM PENDEK
ANIMASI 2D “BURN THE SPIDER”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ahmad Naufal Nabhan

17.82.0089

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Agustus 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom
NIK. 190302390

Haryoko, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302286

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 September 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M. Kom
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, 18 September 2022



Ahmad Naufal Nabhan

NIM. 17.82.0089

MOTTO

” Berikanlah sebuah kepastian pada hari ini juga karena hari esok belum pasti akan selalu datang ”



PERSEMBAHAN

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan, rahmat dan hidayah, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Walaupun masih jauh dari kata sempurna, namun penulis bangga karena dapat menyelesaikan skripsi ini diwaktu yang tepat.

Skripsi ini ku persembahkan kepada :

- Kedua orang tuaku tercinta, Bapak dan Ibu Kholili, yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan saya.
- Dosen pembimbing saya, Bapak Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom, yang telah banyak membantu dan mengarahkan saya selama proses pembuatan skripsi ini hingga selesai.
- Teman-teman saya yang telah banyak memberi dukungan dan bantuan, serta sebagai penyemangat yang selalu memberikan dorongan hingga saya dapat berada di posisi ini sekarang.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas selesainya makalah yang berjudul “Analisis Teknik Motion Graphic pada Film Pendek Animasi 2D Burn the Spider”, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Jurusan Teknologi Informasi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan moral dan materil yang diberikan dalam penyusunan makalah ini, maka penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom yang telah membantu memandu dalam pembuatan makalah, serta kedua orang tua dan teman-teman yang telah banyak memberikan dorongan moral.

Saya sebagai penyusun merasa bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan makalah ini karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman saya. Untuk itu saya sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan makalah ini.

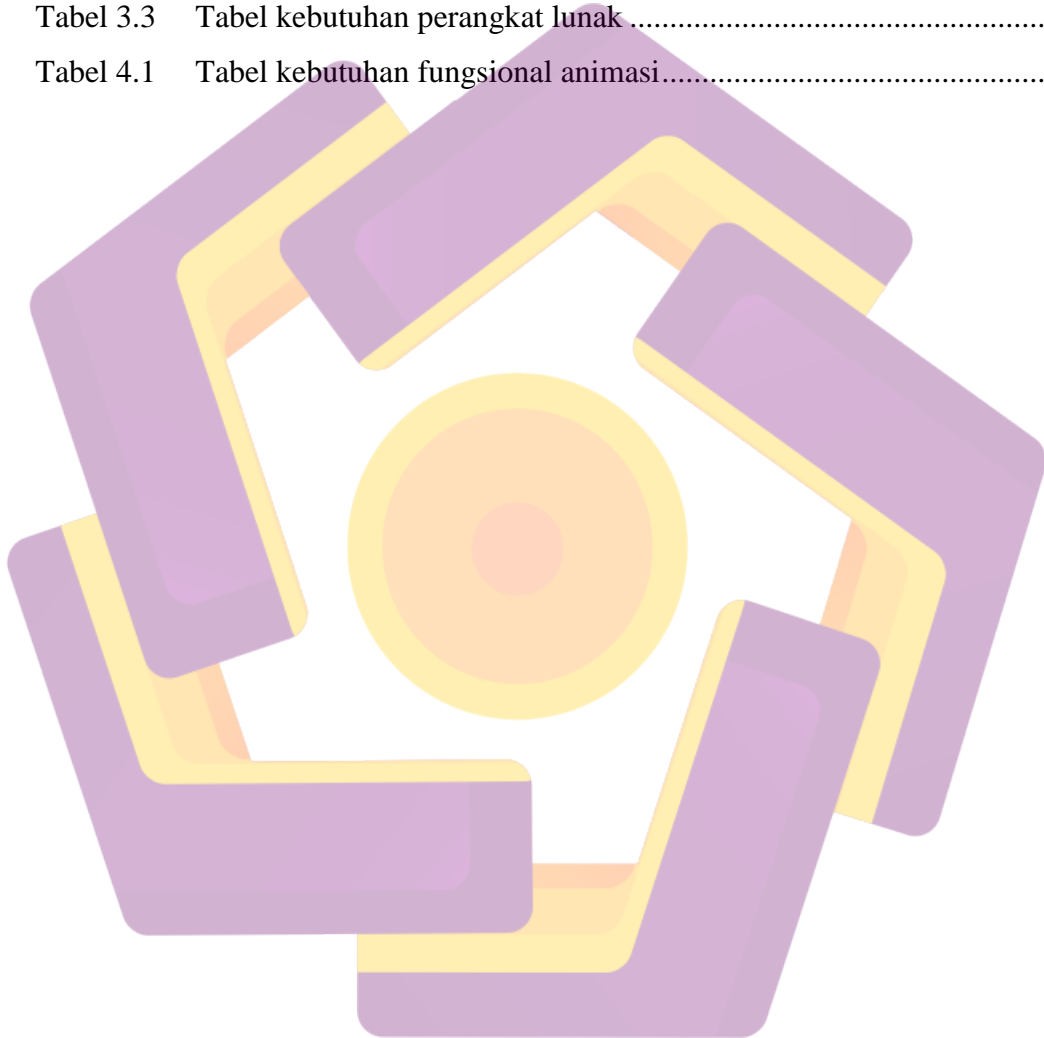
DAFTAR ISI

JUDUL.....	I
PERSETUJUAN	III
PENGESAHAN	IV
PERNYATAAN.....	V
MOTTO	VI
PERSEMBAHAN.....	VII
KATA PENGANTAR	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR TABEL.....	XI
DAFTAR GAMBAR	XII
DAFTAR ISTILAH	XIII
INTISARI.....	XIV
ABSTRACT.....	XV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	2
1.3 BATASAN MASALAH	3
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	3
1.6 METODE PENELITIAN	3
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	6
2.2 DASAR TEORI.....	8
2.2.1 Multimedia	8
2.2.2 Animasi	9
2.2.3 12 Prinsip Dasar Animasi	9
2.2.4 Motion Graphic	12
2.2.5 Metode Pengumpulan Data.....	13

2.2.6	Analisis Kebutuhan Sistem	14
2.2.7	Metode Perancangan	14
BAB III	METODE PENELITIAN.....	16
3.1	PENGUMPULAN DATA	16
3.1.1	Observasi.....	16
3.1.2	Studi Literatur	18
3.1.3	Kuisisioner.....	18
3.2	ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM	19
3.2.1	Kebutuhan Fungsional	19
3.2.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	20
3.3	PERANCANGAN ANIMASI	21
3.3.1	Pra Produksi	21
3.3.2	Produksi	24
3.3.3	Pasca Produksi	27
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	29
4.1	ANALISIS KEBUTUHAN FUNGSIONAL ANIMASI	29
4.2	ANALISIS DATA KUISISIONER	30
4.3	HASIL PENGUJIAN DAN PEMBAHASAN	32
BAB V	PENUTUP.....	33
5.1	KESIMPULAN.....	33
5.2	SARAN.....	33
DAFTAR PUSTAKA	35

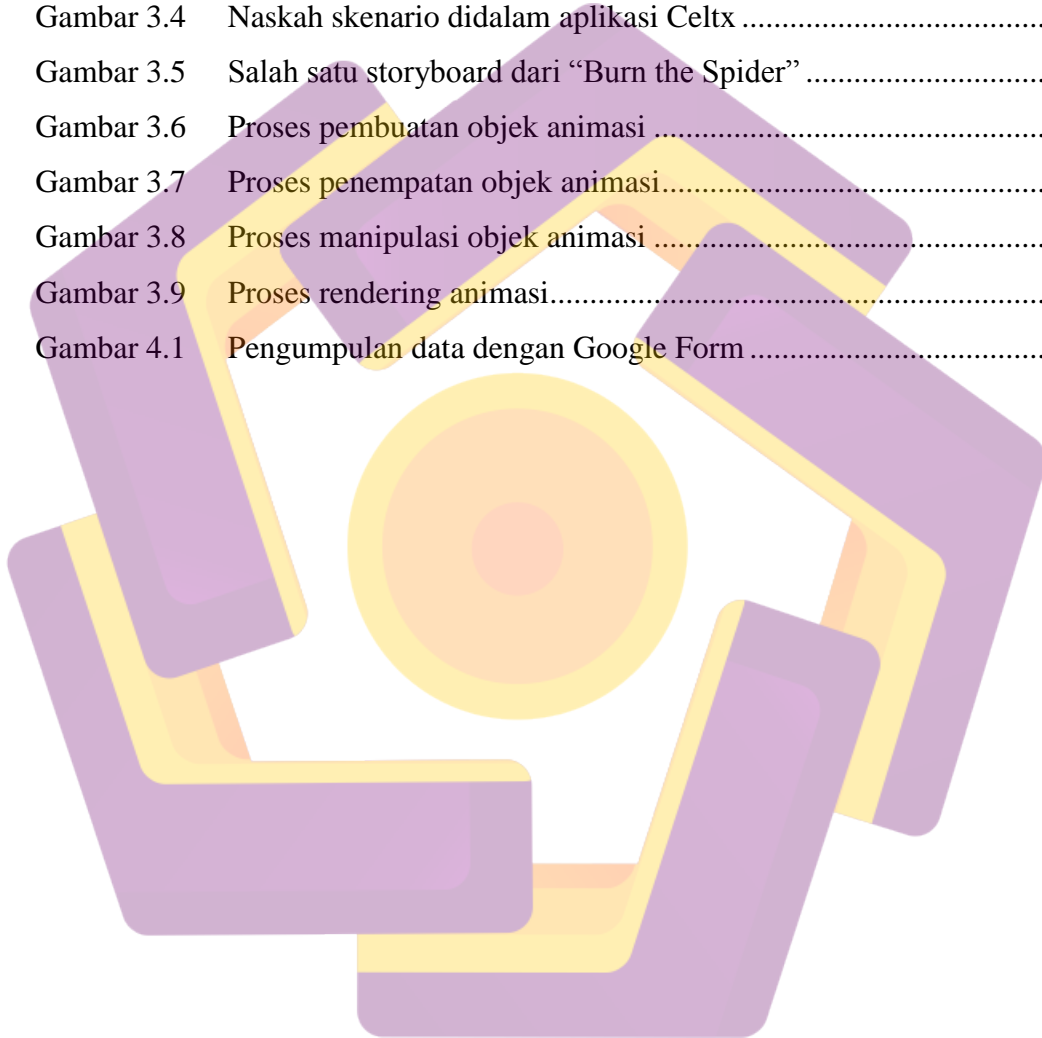
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Tabel perbedaan penelitian	7
Tabel 3.1	Contoh bentuk kuisisioner penelitian	18
Tabel 3.2	Tabel kebutuhan perangkat keras	20
Tabel 3.3	Tabel kebutuhan perangkat lunak	21
Tabel 4.1	Tabel kebutuhan fungsional animasi.....	29



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Animasi Motion Graphics “Story”	16
Gambar 3.2	Animasi “Love Story”	17
Gambar 3.3	Animasi “SCP Double Feature!”	17
Gambar 3.4	Naskah skenario didalam aplikasi Celtx	23
Gambar 3.5	Salah satu storyboard dari “Burn the Spider”	24
Gambar 3.6	Proses pembuatan objek animasi	25
Gambar 3.7	Proses penempatan objek animasi.....	26
Gambar 3.8	Proses manipulasi objek animasi	26
Gambar 3.9	Proses rendering animasi.....	28
Gambar 4.1	Pengumpulan data dengan Google Form	30



DAFTAR ISTILAH

Layout

Suatu susunan dari sebuah elemen yang sengaja didesain untuk bisa ditempatkan dalam suatu bidang yang sebelumnya telah direncanakan.

Scene

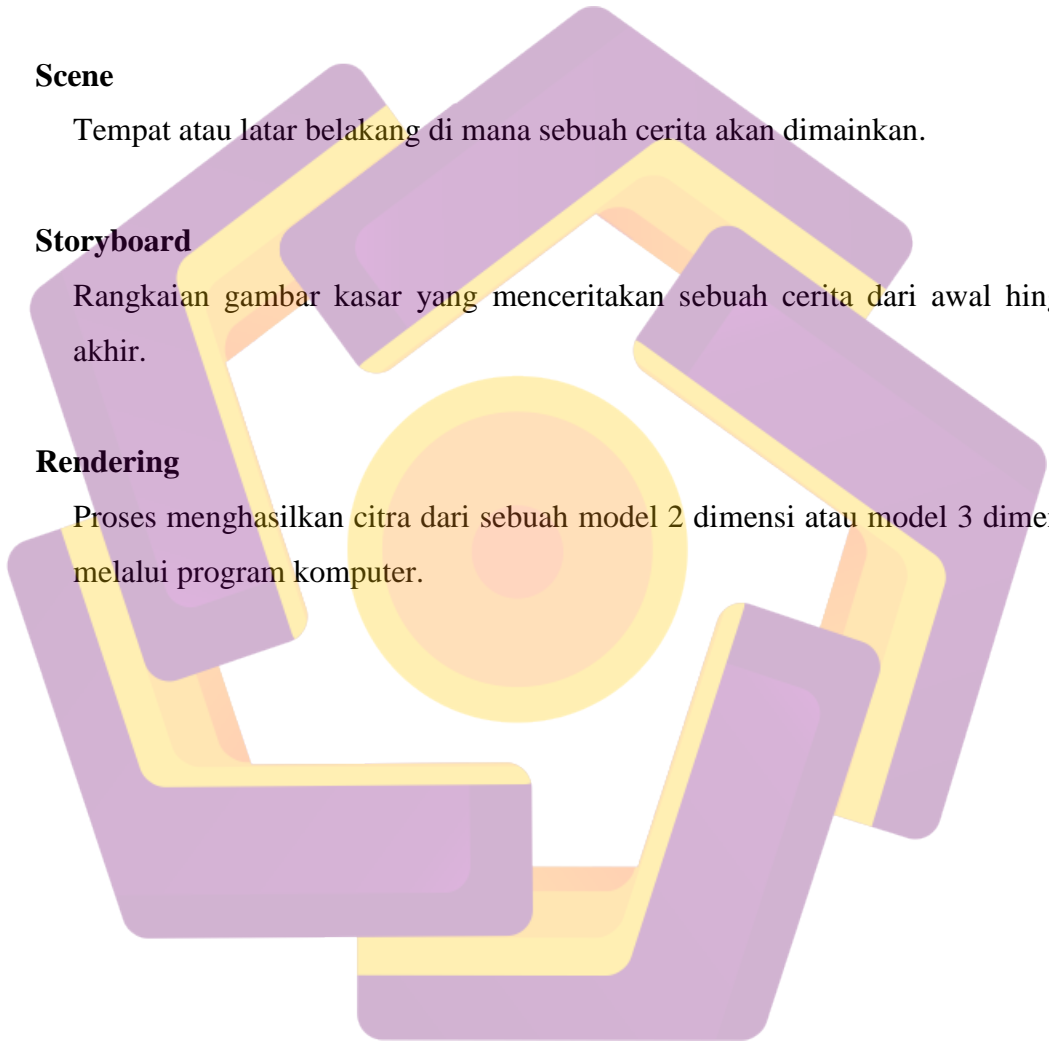
Tempat atau latar belakang di mana sebuah cerita akan dimainkan.

Storyboard

Rangkaian gambar kasar yang menceritakan sebuah cerita dari awal hingga akhir.

Rendering

Proses menghasilkan citra dari sebuah model 2 dimensi atau model 3 dimensi, melalui program komputer.



INTISARI

Perkembangan teknologi digital telah membantu perkembangan dunia animasi dengan memperkenalkan berbagai macam teknik animasi, salah satunya adalah teknik *motion graphic*. Teknik *motion graphic* ini lebih memanfaatkan manipulasi gambar dan penggunaan unsur desain grafis yang bertujuan untuk mempermudah penyampaian informasi kepada penonton, sehingga teknik ini banyak digunakan pada media digital seperti iklan televisi, logo bergerak, adegan pembuka pada film dan lainnya.

Pada skripsi ini, penulis akan menganalisis animasi yang menggunakan *motion graphic* dari media internet, kemudian penulis akan mencoba merancang sebuah animasi pendek “Burn the Spider” yang menggunakan teknik *motion graphic*. Untuk menganalisis keefektifan teknik *motion graphic* dalam membantu proses penyampaian informasi maka dibuat sebuah kuisisioner yang diberikan kepada beberapa orang dengan pengalaman membuat animasi.

Dapat terlihat bahwa proses perancangan animasi dengan teknik *motion graphic* tidak berbeda jauh dengan animasi pada umumnya, hanya saja teknik ini tidak harus berfokus kepada cerita, namun harus dapat memvisualisasi informasi yang ingin disampaikan sehingga penonton dapat menerima informasi dengan jelas.

Kata Kunci: Animasi, Motion graphic, Informasi, Digital, Teknik animasi, Teknologi

ABSTRACT

Development of digital technology greatly helps the world of animation by introducing many animating technique, one of such technique is motion graphic technique. Motion graphic utilize more on images manipulation and the use of graphic design in order to presenting information into audience more easily, because of that this technique oftend used on digital media such as television adverstiment, moving logo, opening sequence in movie and other more.

In this thesis report, writers will analyzing animation from internet that uses motion graphic, afterwards writers will try to creating “Burn the Spider” short animation that uses motion graphic technique. To analyze the effectiveness of motion graphic technique in presenting information, a questionnaire was created and will be given to some individuals that had experience in creating animation.

It can been see that the production process of animation that uses motion graphic technique doesn't entirely different from the standart animation in general, it's just that this technique doesn't have to focus on the story, but it need to able visualize information that we want to presents so that audiences able to understand it more easily.

Keyword: *Animation, Motion graphic, Information, Digital, Animation technique, Technology*