

**PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D “BERTAHAN HIDUP SAAT
PANDEMI COVID-19” DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC DAN
RIGGING**

SKRIPSI



disusun oleh

Mu'ammarr Faiq Hamada

17.12.0529

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

**PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D “BERTAHAN HIDUP SAAT
PANDEMI COVID-19” DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC DAN
RIGGING**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Mu'ammarr Faiq Hamada

17.12.0529

PROGRAM SARJANA

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2022

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D “BERTAHAN HIDUP SAAT PANDEMI COVID-19” DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC DAN RIGGING

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mu’ammarr Faiq Hamada
17.12.0529

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Juli 2022

Dosen Pembimbing,

Agus Fatkhurohman, M. Kom.
NIK. 190302249

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D “BERTAHAN HIDUP SAAT PANDEMI COVID-19” DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC DAN RIGGING

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mu’ammarr Faiq Hamada

17.12.0529

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Juli 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agung Nugroho, M.Kom.

NIK. 190302242

Mei P Kurniawan, M.Kom.

NIK. 190302187

Agus Fatkhurohman, M. Kom.

NIK. 190302249

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 Juli 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

PERNYATAAN

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Mu' ammar Faiq Hamada

NIM : 17.12.0529

Judul : **PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D “BERTAHAN HIDUP SAAT PANDEMI COVID-19 DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC DAN RIGGING”**

Dengan 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, 22 Juli 2022

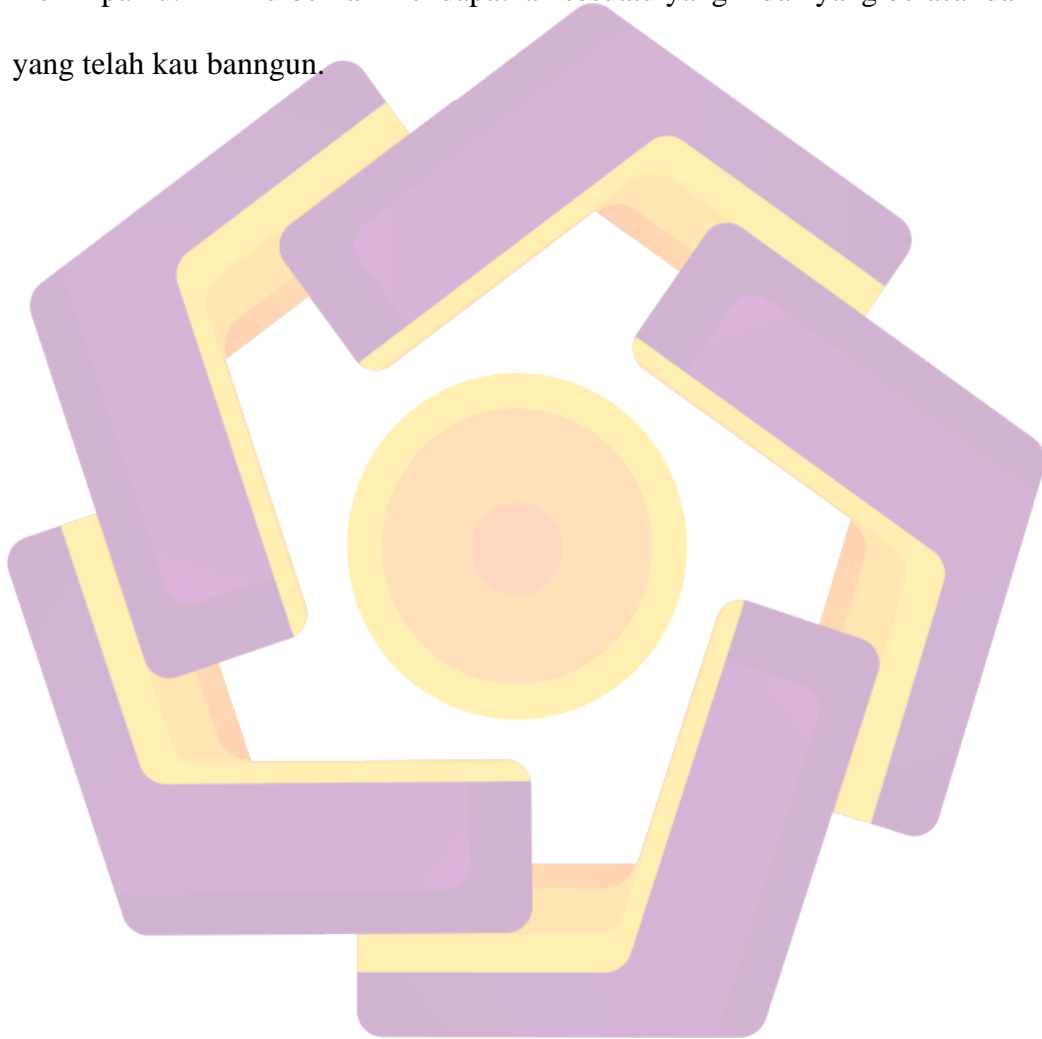


Mu' ammar Faiq Hamada

NIM. 17.12.0529

MOTTO

Bagaimanapun kondisinya, jangan pernah menyerah pada kesulitan yang menimpamu. Dirimu berhak mendapatkan sesuatu yang indah yang berasal dari usaha yang telah kau bangun.



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah Subhanahu wa Ta'ala yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Saya mempersembahkan hasil skripsi ini kepada:

1. Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan kemudahan dan kelancara dalam menyelesaikan skripsi ini sebagai sarana untuk mendapatkan gelar sarjana.
2. Bapak dan ibu serta adik saya yang selalu memberika segala doa dan dukungannya dalam menyelesaikan skripsi.
3. Kepada keluarga besar saya yang selalu memberikan dukungan kepada saya.
4. Kepada semua dosen dan karyawan Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membimbing saya selama masa studi.
5. Feba Fadhiliana, Angga Permana, Samuel Bagaskara, dan Didik Maulana yang sudah membimbing dan memberikan dukungan kepada saya.
6. Teman-teman satu kelas yang selalu memberi support kepada saya hingga saat ini.
7. Kepada diri saya yang tidak menyerah dan terus berjuang. Yakinlah bahwa masa depan akan lebih indah.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim. Alhamdulillah, puji sukur saya haturkan kepada kehadiran Allah SWT, atas segala limpahan rahmat-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pembuatan Film Pendek Animasi 2D “Bertahan Hidup Saat Pandemi Covid-19” Dengan Teknik Motion Graphic dan Rigging”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan pada program studi S1 Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini tentu banyak masalah yang penulis temui baik secara teknis maupun non teknis, sehingga tak sedikit bantuan dari berbagai pihak. Karena itu penulis menyampaikan banyak terimakasih kepada :

1. Allah Subhanallahu wata’ala yang telah memberikan berkah, rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat kami selesaikan.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
3. Bapak Agus Fatkhurohman, M.kom, selaku Dosen Pembimbing Skripsi.

Semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak dan para pembaca.

Yogyakarta, 27 Juli 2022

Penulis

Daftar Isi

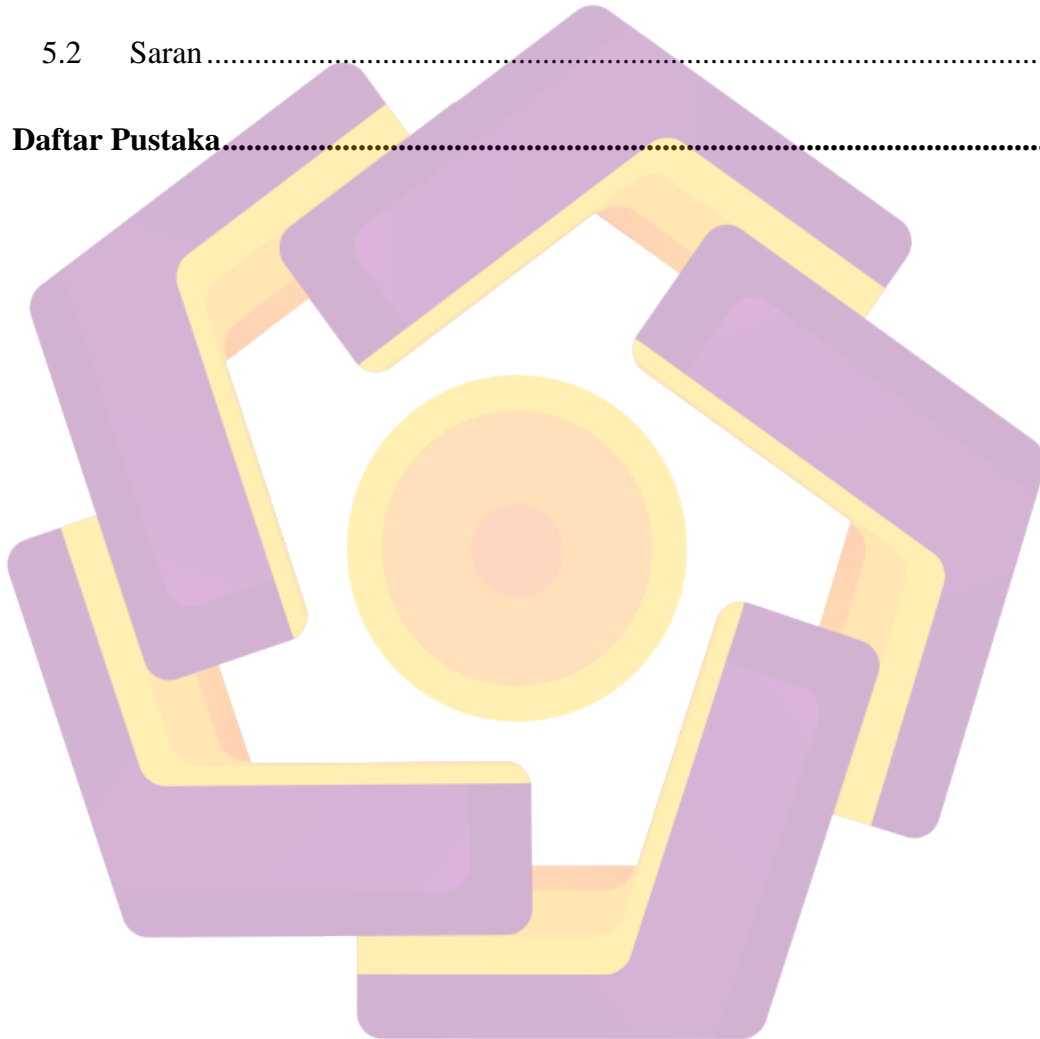
JUDUL	i
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
Daftar Isi	viii
Daftar Tabel	xiii
Daftar Gambar	xiv
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3

1.6.1	Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2	Metode Analisis	5
1.6.3	Evaluasi.....	6
1.7	Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI		8
2.1	Tinjauan Pustaka	8
2.2	Dasar teori	10
2.2.1	Pengertian Animasi.....	10
2.2.2	Pengertian <i>Rigging</i>	11
2.2.3	Pengertian <i>Motion Graphic</i>	12
2.2.4	Perkembangan Dunia Animasi	12
2.2.5	Prinsip dasar animasi	17
2.3	Analisis.....	27
2.3.1	Analisis SWOT.....	28
2.3.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	29
2.3.3	Tahap-tahap Perancangan Animasi.....	31
2.3.4	Evaluasi.....	36
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		40

3.1	Gambaran Umum Penelitian	40
3.1.1	Ide/Cerita dan Konsep Teknik Pembuatan	41
3.1.2	Cerita/Referensi	41
3.1.3	Analisis Kebutuhan.....	41
3.1.4	Pra-Produksi.....	41
3.1.5	Produksi	41
3.1.6	Pasca Produksi	42
3.1.7	Evaluasi.....	42
3.1.8	Uji Kelayakan	42
3.2	Pengumpulan Data	42
3.2.1	Referensi	43
3.2.2	Ide Cerita.....	44
3.2.3	Konsep Teknik Pembuatan	45
3.3	Analisis.....	45
3.3.1	Uji Cerita.....	46
3.3.2	Analisis Kebutuhan Fungsional	46
3.3.3	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	46
3.4	Pra-Produksi	49

3.4.1	Ide	49
3.4.2	Tema	50
3.4.3	<i>Logline</i>	50
3.4.4	Sinopsis.....	50
3.4.5	<i>Storyboard</i>	50
3.4.6	Naskah.....	55
3.4.7	<i>Diagram Scene</i>	55
3.4.8	<i>Character Development</i>	57
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		58
4.1	Pembahasan	58
4.1.1	Produksi	58
4.1.2	Pasca Produksi	64
4.1.3	Implementasi.....	65
4.2	Publikasi Film.....	67
4.3	Evaluasi	68
4.3.1	Pengujian Kebutuhan Fungsional	68
4.4	Evaluasi Kuesioner.....	71
4.4.1	Kuesioner untuk ahli di bidang animasi.....	72

4.4.2	Kuesioner untuk penonton umum.....	73
BAB V PENUTUP.....		80
5.1	Kesimpulan.....	80
5.2	Saran.....	81
Daftar Pustaka.....		82



Daftar Tabel

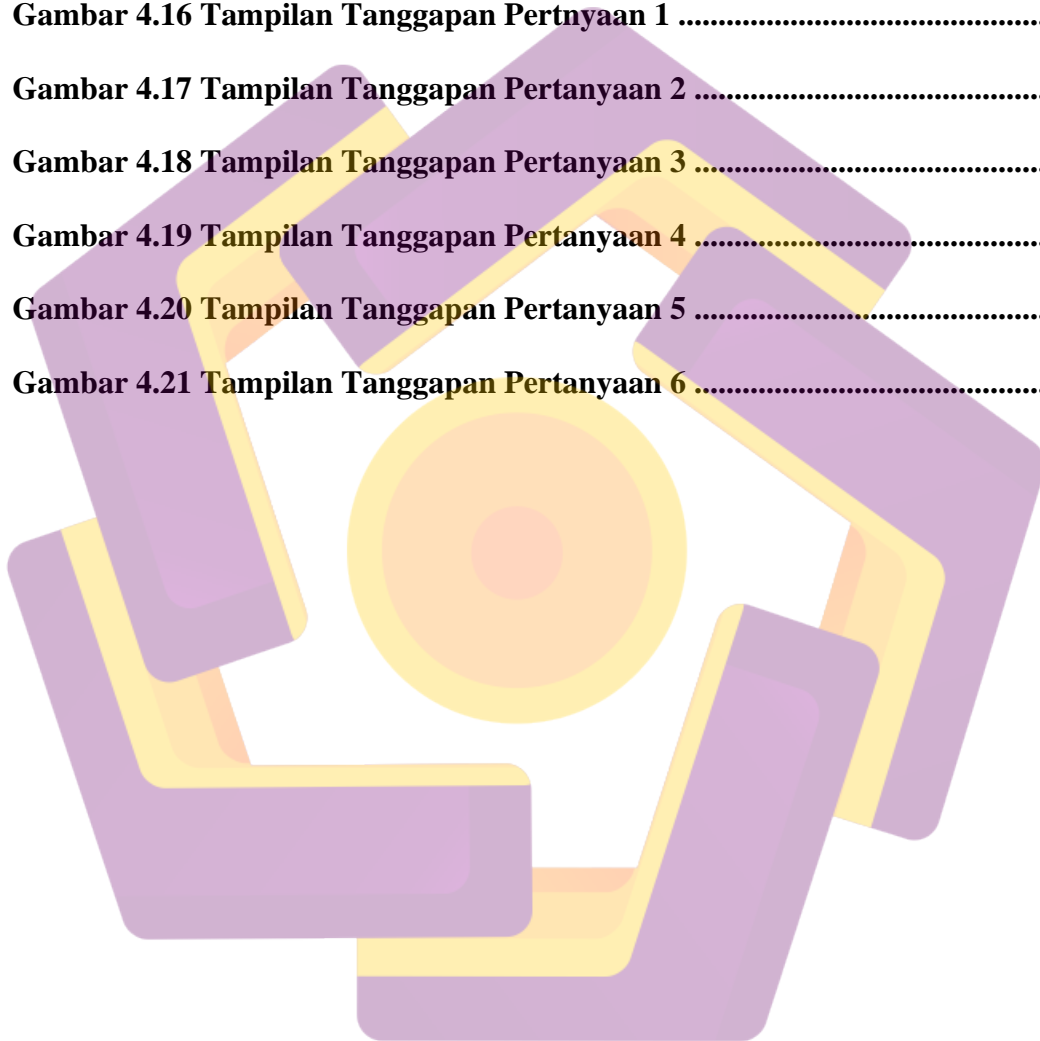
Tabel 2.1 Literatur Review.....	9
Tabel 2.2 Analisis SWOT	28
Tabel 2.3 Contoh Pengkategorian Skor Jawaban.....	38
Tabel 2.4 Contoh Pengkategorian Skor Jawaban Dengan 2 Pilihan	39
Tabel 3.1 Perbandingan Software yang Digunakan dan Rekomendasi.....	48
Tabel 3.2 Storyboard	51
Tabel 4.1 Implementasi.....	66
Tabel 4.2 Pengujian Kebutuhan Fungsional	69

Daftar Gambar

Gambar 2.1 Mickey Mouse (Sumber: https://mickey.disney.com/)	14
Gambar 2.2 Shaun the Sheep (Sumber: https://rachelsreviews.net/)	15
Gambar 2.3 Ratatouille (Sumber: https://www.rottentomatoes.com/)	16
Gambar 2.4 Squash and Stretch (Sumber: Channel Youtube AlanBeckerTutorials)	17
Gambar 2.5 Anticipation (Sumber: Channel Youtube AlanBeckerTutorials) ...	18
Gambar 2.6 Staging (Sumber: Channel Youtube AlanBeckerTutorials).....	19
Gambar 2.7 Straight Ahead Action and Pose to Pose (Sumber: Channel Youtube AlanBeckerTutorials)	20
Gambar 2.8 Follow Through and Overlapping Action (Sumber: Channel Youtube AlanBeckerTutorials).....	21
Gambar 2.9 Slow In and Slow Out (Sumber: Channel Youtube AlanBeckerTutorials)	22
Gambar 2.10 Arcs (Sumber: Channel Youtube AlanBeckerTutorials).....	23
Gambar 2.11 Secondary Action (Sumber: Channel Youtube AlanBeckerTutorials)	24
Gambar 2.12 Timing (Sumber: Channel Youtube AlanBeckerTutorials)	24
Gambar 2.13 Exaggeration (Sumber: Channel Youtube AlanBeckerTutorials)	25
Gambar 2.14 Solid Drawing (Sumber: Channel Youtube AlanBeckerTutorials)	26

Gambar 2.15 Appeal (Sumber: Channel Youtube AlanBeckerTutorials)	27
Gambar 3.1 Gambaran Umum Penelitian.....	40
Gambar 3.2 Potongan Animasi Kurzgesagt (Sumber: Channel Youtube Kurzgesagt).....	43
Gambar 3.3 Quarantine Life – Deekay Kwon (Sumber: Channel Youtube Deekay Kwon)	44
Gambar 3.4 Diagram Scene	56
Gambar 3.5 Karakter Utama.....	57
Gambar 4.1 Key Animation	58
Gambar 4.2 Plug-in Character Tool.....	59
Gambar 4.3 Import Desain Karakter.....	60
Gambar 4.4 Implementasi Rigging.....	61
Gambar 4.5 Parenting	62
Gambar 4.6 Hasil Karakter Setelah di-Rigging.....	62
Gambar 4.7 Aset Desain Karakter	63
Gambar 4.8 Proses Animasi.....	64
Gambar 4.9 Compositing	65
Gambar 4.10 Tampilan YouTube dan Instagram	68
Gambar 4. 11 Tampilan Kuesioner Ahli Animasi	72
Gambar 4.12 Tampilan Kuesioner	73

Gambar 4.13 Total Jumlah Tanggapan	73
Gambar 4.14 Tampilan Tanggapan Umur	74
Gambar 4.15 Tampilan Tanggapan Pekerjaan.....	74
Gambar 4.16 Tampilan Tanggapan Pertanyaan 1	75
Gambar 4.17 Tampilan Tanggapan Pertanyaan 2	75
Gambar 4.18 Tampilan Tanggapan Pertanyaan 3	76
Gambar 4.19 Tampilan Tanggapan Pertanyaan 4	76
Gambar 4.20 Tampilan Tanggapan Pertanyaan 5	77
Gambar 4.21 Tampilan Tanggapan Pertanyaan 6	77



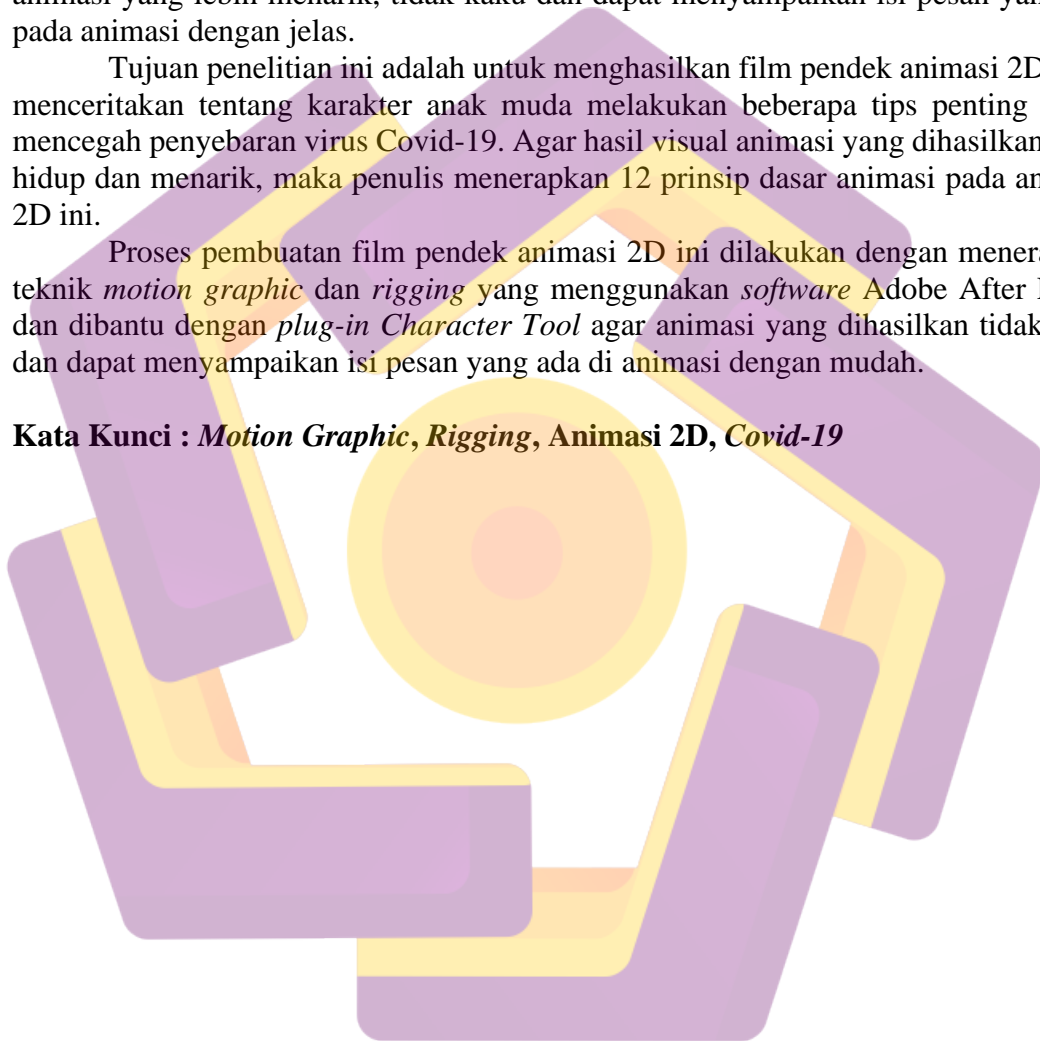
INTISARI

Perkembangan teknologi saat ini berpengaruh dalam perkembangan industri perfilman, satu di antaranya adalah terciptanya teknik-teknik baru dalam pembuatan film animasi. Pembuatan karakter animasi 2D dengan teknik *motion graphic* dan *rigging* menggunakan *software* Adobe After Effect ini dapat menghasilkan pergerakan animasi yang lebih menarik, tidak kaku dan dapat menyampaikan isi pesan yang ada pada animasi dengan jelas.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan film pendek animasi 2D yang menceritakan tentang karakter anak muda melakukan beberapa tips penting untuk mencegah penyebaran virus Covid-19. Agar hasil visual animasi yang dihasilkan lebih hidup dan menarik, maka penulis menerapkan 12 prinsip dasar animasi pada animasi 2D ini.

Proses pembuatan film pendek animasi 2D ini dilakukan dengan menerapkan teknik *motion graphic* dan *rigging* yang menggunakan *software* Adobe After Effect dan dibantu dengan *plug-in Character Tool* agar animasi yang dihasilkan tidak kaku dan dapat menyampaikan isi pesan yang ada di animasi dengan mudah.

Kata Kunci : *Motion Graphic, Rigging, Animasi 2D, Covid-19*



ABSTRACT

Current technological developments have an effect on the development of the film industry, one of them is the creation of new techniques in making animated films. Making 2D animated characters with motion graphics and rigging techniques using Adobe After Effects software will produce animated movements that are not rigid and can convey the message content in the animation easily.

The purpose of this research is to produce a 2D animated short film that tells about the character of young people doing some important tips to prevent the spread of the Covid-19 virus. In order for the resulting visual animation to be more lively and interesting, the authors apply 12 basic principles of animation in this 2D animation.

The process of making 2D animated short films is done by applying motion graphics and rigging techniques using Adobe After Effects software and assisted by the Character Tool plug-in so that the resulting animation is not rigid and can convey the message content in the animation easily.

Keywords : Motion Graphic, Rigging, 2D Animation, Covid-19

