

**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2 DIMENSI “BUKAN TEMPAT
SAMPAH” DENGAN MENGGUNAKAN
TEKNIK *MOTION GRAPHIC***

SKRIPSI



disusun oleh

Arif Maksum

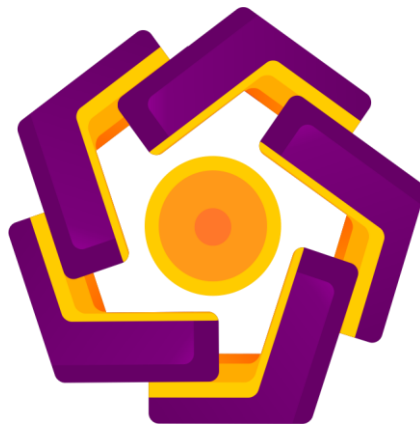
12.11.5949

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2 DIMENSI “BUKAN TEMPAT
SAMPAH” DENGAN MENGGUNAKAN
TEKNIK *MOTION GRAPHIC***

SKRIPSI

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



disusun oleh

Arif Maksum

12.11.5949

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2 DIMENSI “BUKAN TEMPAT
SAMPAH” DENGAN MENGGUNAKAN
TEKNIK *MOTION GRAPHIC***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Arif Maksum
12.11.5949**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 5 Januari 2017

Dosen Pembimbing,

**Armadyah Amborowati, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302063**

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2 DIMENSI “BUKAN TEMPAT
SAMPAH” DENGAN MENGGUNAKAN
TEKNIK *MOTION GRAPHIC***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Arif Maksum

12.11.5949

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Januari 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

Sri Ngudi Wahyuni, S.T., M.Kom.
NIK. 190302060

Bayu Setiaji, M.Kom.
NIK. 190302215



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 Februari 2017



DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 28 Februari 2017



Arif Maksum

NIM. 12.11.5949

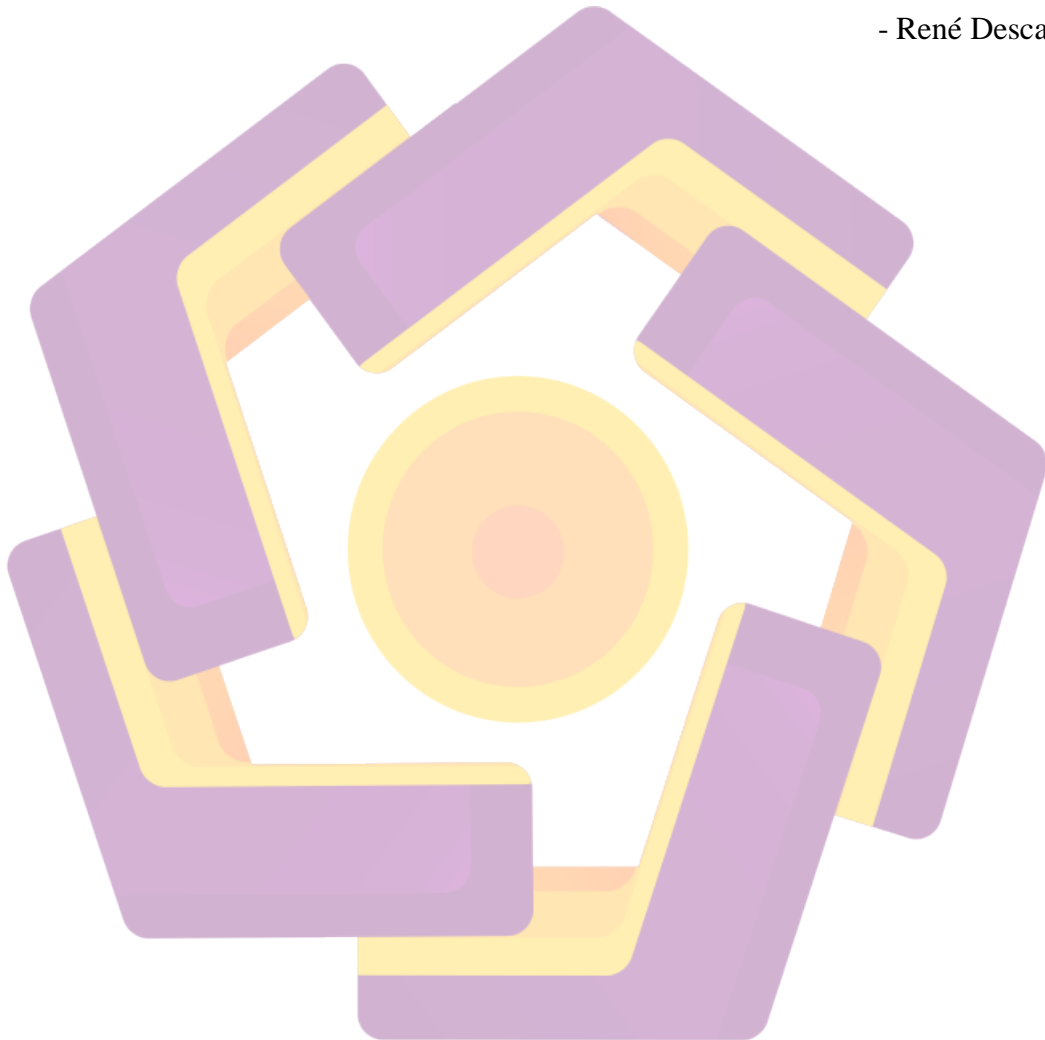
MOTTO

“Naskah sutradara kita tahu di depan, naskah Tuhan kita tahu di belakang”

- Agus Hadi Sudjiwo

“COGITO ERGO SUM”

- René Descartes



PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan Judul “Perancangan Video Animasi 2 Dimensi Bukan Tempat Sampah Dengan Menggunakan Teknik *Motion Graphic*”. Pada kesempatan ini penulis tak lupa mengucapkan terimakasih kepada:

1. Orang tua saya, Bapak Sunarto, Ibu Poniem, dan Adik saya beserta keluarga besar saya yang senantiasa memberikan dukungan, semangat dan doa sampai saat ini.
2. Segenap Dosen dan Staf Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberi ilmu serta pengalaman yang sangat berharga selama ini.
3. Semua teman-teman 12-S1TI-04, terimakasih atas segala dukungan, arahan dan motivasi yang diberikan. Semoga kita semua dapat mencapai kesuksesan.
4. Kepada sahabat-sahabat yang telah memberikan dukungan moril maupun materil.
5. Teruntuk Dwinita Putri Wulandari, terimakasih atas doa, bantuan, dukungan dan semangatnya yang diberikan.

Serta seluruh pihak yang telah banyak membantu, yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, saya ucapkan terimakasih atas doa, bantuan, semangat dan dukungannya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan segala rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan Video Animasi 2 Dimensi Bukan Tempat Sampah Dengan Menggunakan Teknik *Motion Graphic*”. Dalam penyusunan dan penyelesaian skripsi ini mendapatkan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., MT selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Program Studi S1 Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Ibu Armadyah Amborowati, S.Kom., M.Eng selaku Dosen pembimbing yang telah memberikan masukan, arahan, dan motivasi kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, untuk itu penulis sangat menerima kritik dan sarat yang membangun untuk kedepanya lebih baik lagi. Semoga skripsi ini dapat memberikan bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 28 Februari 2017

Arif Maksam

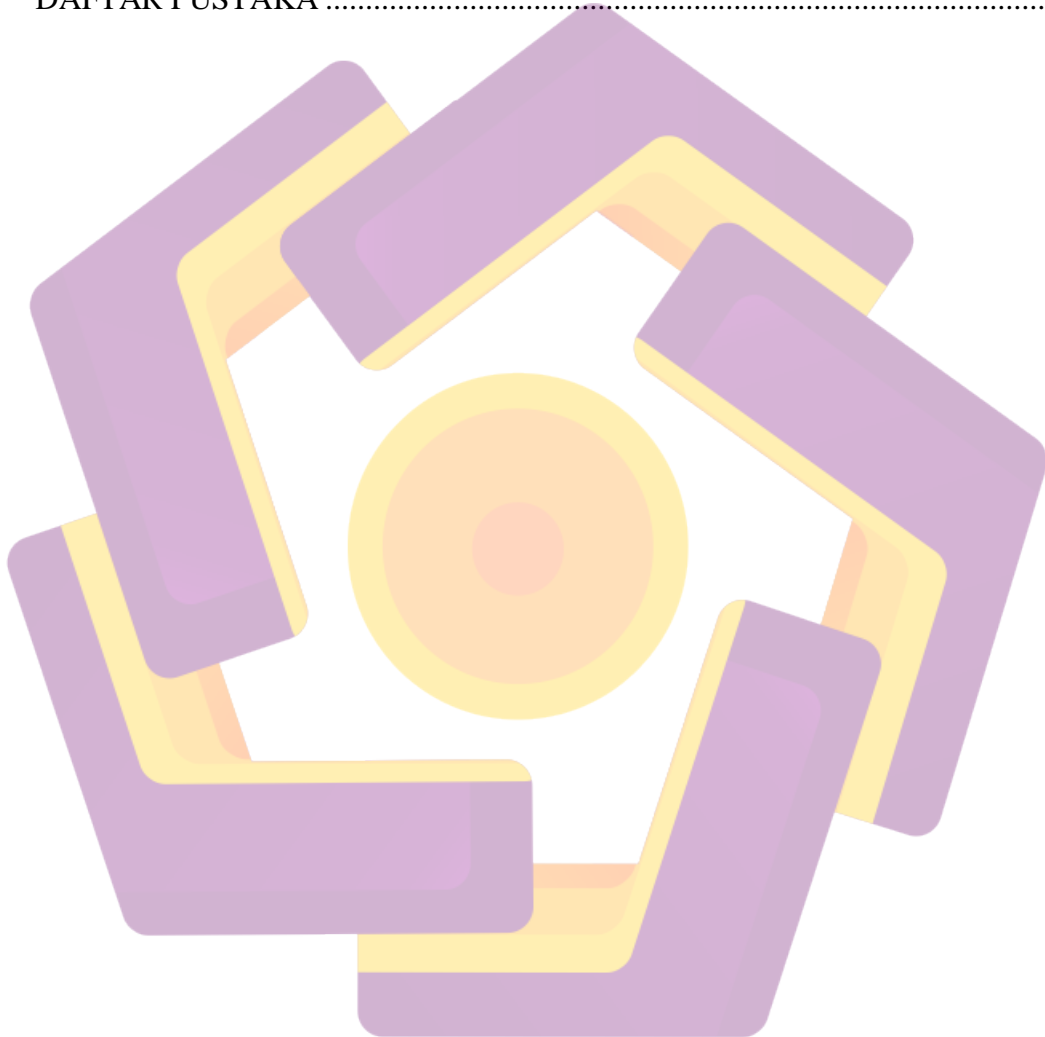
12.11.5949

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
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
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.6.2 Metode Perancangan Film Kartun	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Umum.....	6
2.2 Animasi.....	10
2.2.1 Pengertian Animasi	10
2.2.2 Macam-macam Animasi	12
2.2.3 Prinsip Dasar Animasi.....	17
2.3 <i>Motion Graphic</i>	25
2.3.1 Pengertian <i>Motion Graphic</i>	25

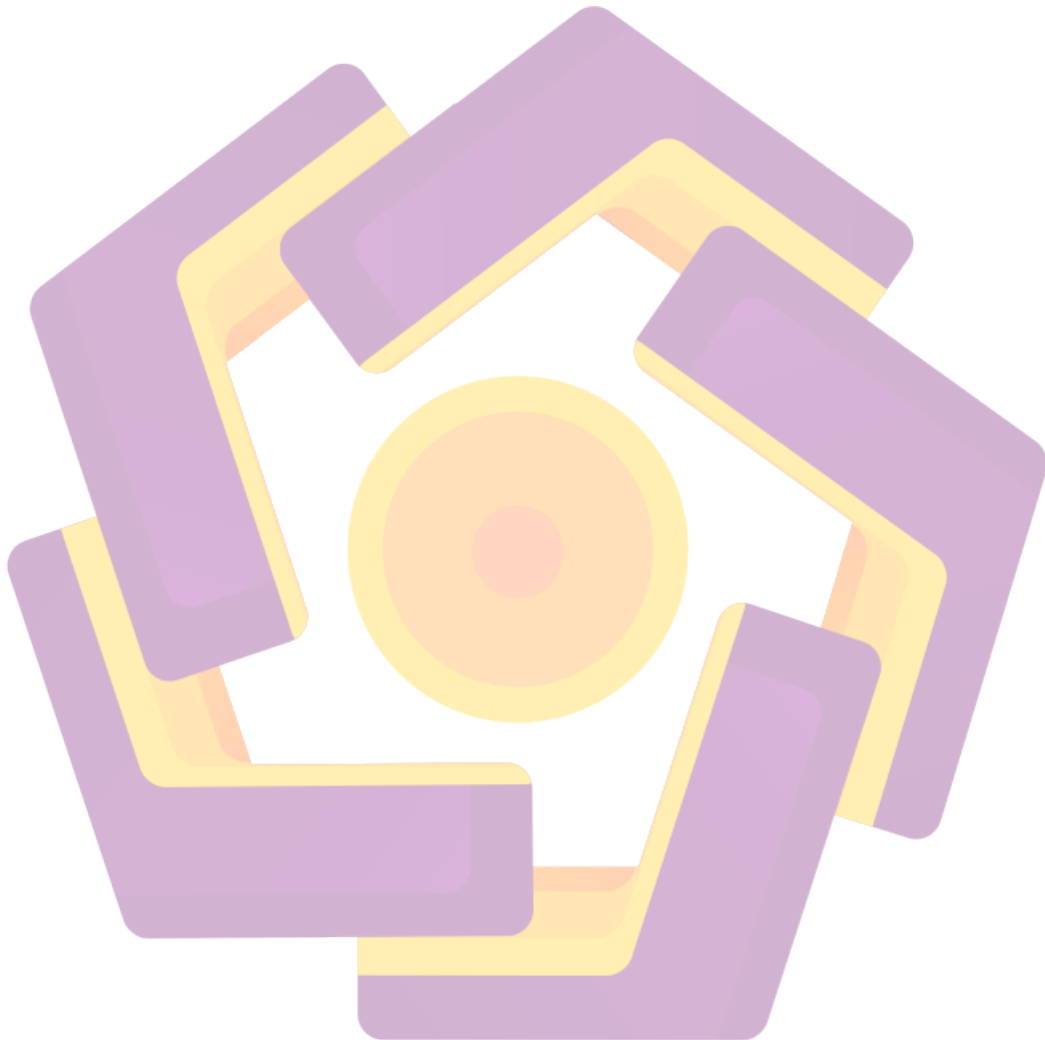
2.3.2	Elemen <i>Motion Graphic</i>	26
2.3.3	Karakteristik <i>Motion Graphic</i>	27
2.4	Tahap-Tahap Produksi Film Animasi	27
2.4.1	Tahap Pra Produksi	28
2.5.2	Tahap Produksi.....	29
2.5.3	Tahap Pasca Produksi	29
2.5	Sampah	30
2.5.1	Pengertian Sampah.....	30
2.4.2	Jenis-jenis Sampah	31
2.4.3	Metode Pengelolaan Sampah	33
BAB III PERANCANGAN		39
3.1	Perancangan.....	39
3.1.1	Merancang Konsep.....	39
3.1.2	Merancang Isi	39
3.2	Pra Produksi.....	40
3.2.1	Tema Film	41
3.2.2	<i>Logline</i>	41
3.2.3	Sinopsis	41
3.2.4	Perancangan Karakter	45
3.2.5	<i>Diagram Scene</i>	47
3.2.6	<i>Storyboard</i>	47
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		51
4.1	Produksi.....	51
4.1.1	<i>Drawing</i>	51
4.1.2	<i>Background</i>	52
4.1.3	<i>Rigging</i>	52
4.1.4	<i>Dubbing</i>	57
4.1.5	<i>Animating</i>	58
4.1.6	<i>Motion Graphic</i>	58
4.2	Pasca Produksi.....	62
4.2.1	<i>Audio Editing</i>	62

4.2.2	<i>Video Editing</i>	63
4.2.3	<i>Rendering dan Mastering</i>	64
BAB V PENUTUP.....		66
5.1	Kesimpulan.....	66
5.2	Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA		68



DAFTAR TABEL

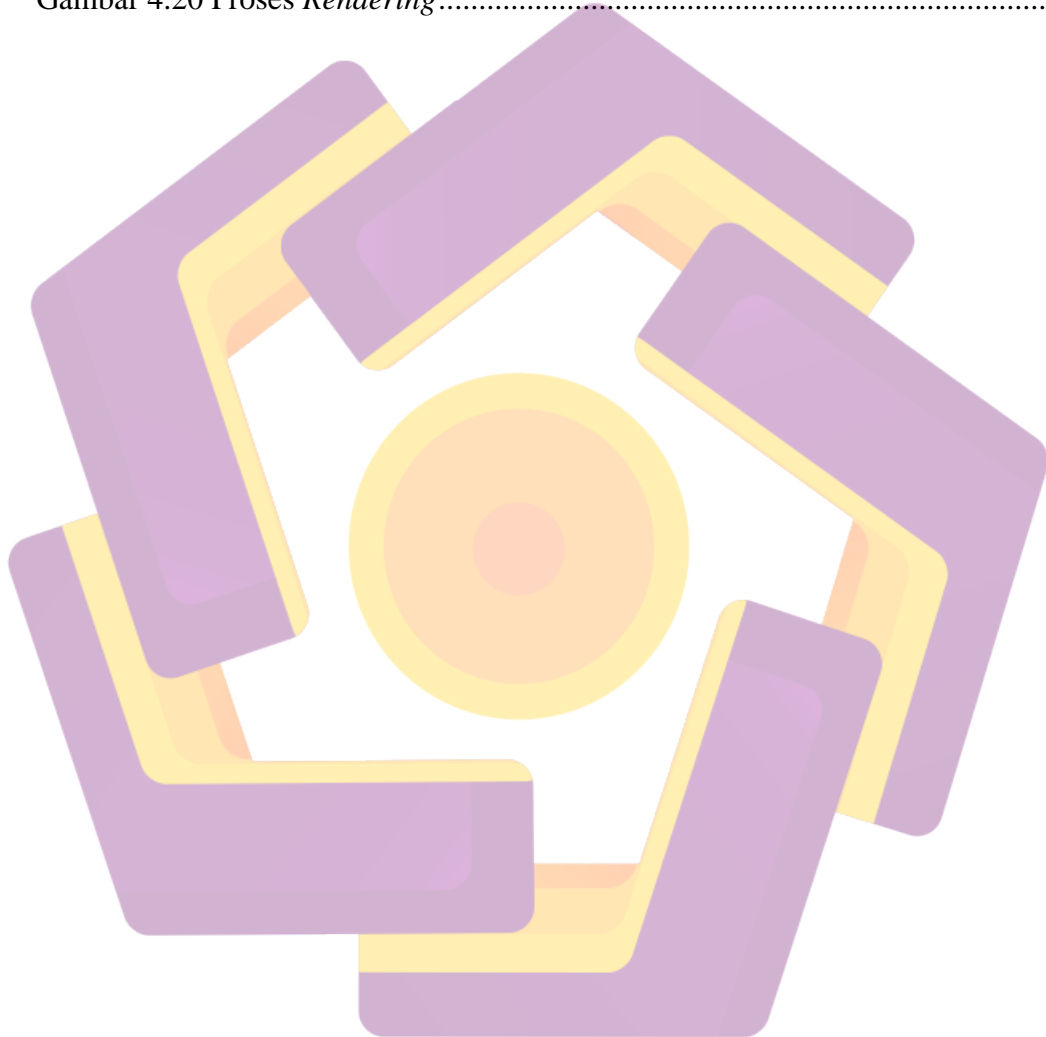
Tabel 2.1 Tabel Tinjauan Pustaka.....	8
Tabel 3.1 <i>Storyboard</i>	48



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Pose to Pose</i>	18
Gambar 2.2 <i>Timing</i>	19
Gambar 2.3 <i>Squash and Stretch</i>	19
Gambar 2.4 <i>Anticipation</i>	20
Gambar 2.5 <i>Secondary Action</i>	20
Gambar 2.6 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	21
Gambar 2.7 <i>Slow In and Slow Out</i>	22
Gambar 2.8 <i>Arc</i>	22
Gambar 2.9 <i>Exaggeration</i>	23
Gambar 2.10 <i>Staging</i>	23
Gambar 2.11 <i>Appeal</i>	24
Gambar 2.12 <i>Personality</i>	25
Gambar 3.1 Tahapan Proses Pra Produksi	40
Gambar 3.2 Karakter Tole.....	46
Gambar 3.3 Karakter Joko	46
Gambar 3.4 <i>Diagram scene</i> Bukan Tempat Sampah.....	47
Gambar 4.1 Karakter Tole.....	51
Gambar 4.2 Objek Pendukung	52
Gambar 4.3 <i>Background</i>	52
Gambar 4.4 <i>Rigging</i> Karakter Tole.....	53
Gambar 4.5 Proses menggambar karakter	54
Gambar 4.6 Gambar Mulut Karakter	55
Gambar 4.7 Penempatan gambar mulut di tiap <i>frame</i>	56
Gambar 4.8 Proses <i>Rigging</i> Mulut	56
Gambar 4.9 Efek <i>Stretch and Pitch</i>	57
Gambar 4.10 Proses <i>Animating</i>	58
Gambar 4.11 <i>Bumper</i> logo	59
Gambar 4.12 Pembuatan Logo di Adobe Illustrator	60
Gambar 4.13 <i>Compositing</i> Sisi Logo	61
Gambar 4.14 <i>Keyframe</i> Lingkaran Tengah Logo	61

Gambar 4.15 <i>Compositing Hasil Logo</i>	62
Gambar 4.16 <i>Audio Effect EQ</i>	63
Gambar 4.17 <i>Video Editing</i>	63
Gambar 4.18 <i>Export Settings</i>	64
Gambar 4.19 Panel Adobe Media Encoder.....	64
Gambar 4.20 Proses <i>Rendering</i>	65



INTISARI

Animasi 2 Dimensi “Bukan tempat Sampah” merupakan sebuah video yang bercerita tentang sindiran terhadap oknum masyarakat yang membuang sampah sembarangan. Sehingga memberikan kesadaran kepada masyarakat agar dapat menjaga kebersihan lingkungan dengan membuang sampah pada tempatnya.

Motion Graphic adalah subset dari desain grafis karena menggunakan prinsip-prinsip desain grafis dalam pembuatan film atau produksi video melalui penggunaan animasi atau teknik film. *Motion graphic* merupakan alternatif teknik animasi yang kini marak digunakan di berbagai media seperti televisi, web, internet dan presentasi.

Oleh karena penulis berharap video “Bukan Tempat Sampah” dengan menggunakan teknik *motion graphic* dapat menjadi salah satu media pilihan untuk mengajak masyarakat dalam menjaga kebersihan lingkungan.

Kata Kunci : Animasi 2 Dimensi, Animasi, Motion Graphic, Desain Grafis, Sampah



ABSTRACT

2D animation "Bukan Tempat Sampah" is a video that tells the story of satire against unscrupulous people who throw trash carelessly. Thus providing awareness to the community in order to keep the environment clean by disposing of trash in its place.

Motion Graphic is a subset of graphic design because it uses the principles of graphic design in the making of a film or video production through the use of animation or film techniques. Motion Graphic animation technique is an alternative that is now widespread use in a variety of media such as television, web, internet and presentation.

Therefore, the authors hope the video "Bukan Tempat Sampah" by using motion graphic techniques could be one media option to invite the public in keeping the environment clean.

Keywords: *2D Animation, Animation, Motion Graphic, Graphic Design, Trash*

