

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI JENIS – JENIS
PEKERJAAN DALAM PEMBUATAN ANIMASI PADA
TK KUSUMAJAYA PACITAN JAWA TIMUR**

SKRIPSI



disusun oleh:

Berlia Permatasari

13.12.7551

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI JENIS – JENIS
PEKERJAAN DALAM PEMBUATAN ANIMASI PADA
TK KUSUMAJAYA PACITAN JAWA TIMUR**

SKRIPSI

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



disusun oleh:

Berlia Permatasari

13.12.7551

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI JENIS – JENIS
PEKERJAAN DALAM PEMBUATAN ANIMASI PADA
TK KUSUMAJAYA PACITAN JAWA TIMUR**


yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Berlia Permatasari

13.12.7551

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 1 Februari 2017

Dosen Pembimbing,


Mei P. Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI JENIS – JENIS PEKERJAAN DALAM PEMBUATAN ANIMASI PADA TK KUSUMAJAYA PACITAN JAWA TIMUR

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Berlia Permatasari

13.12.7551

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Februari 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Hartatik, ST, M.Cs
NIK. 190302230

Mei P. Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 9 Maret 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 17 Februari 2017



Berlia Permatasari

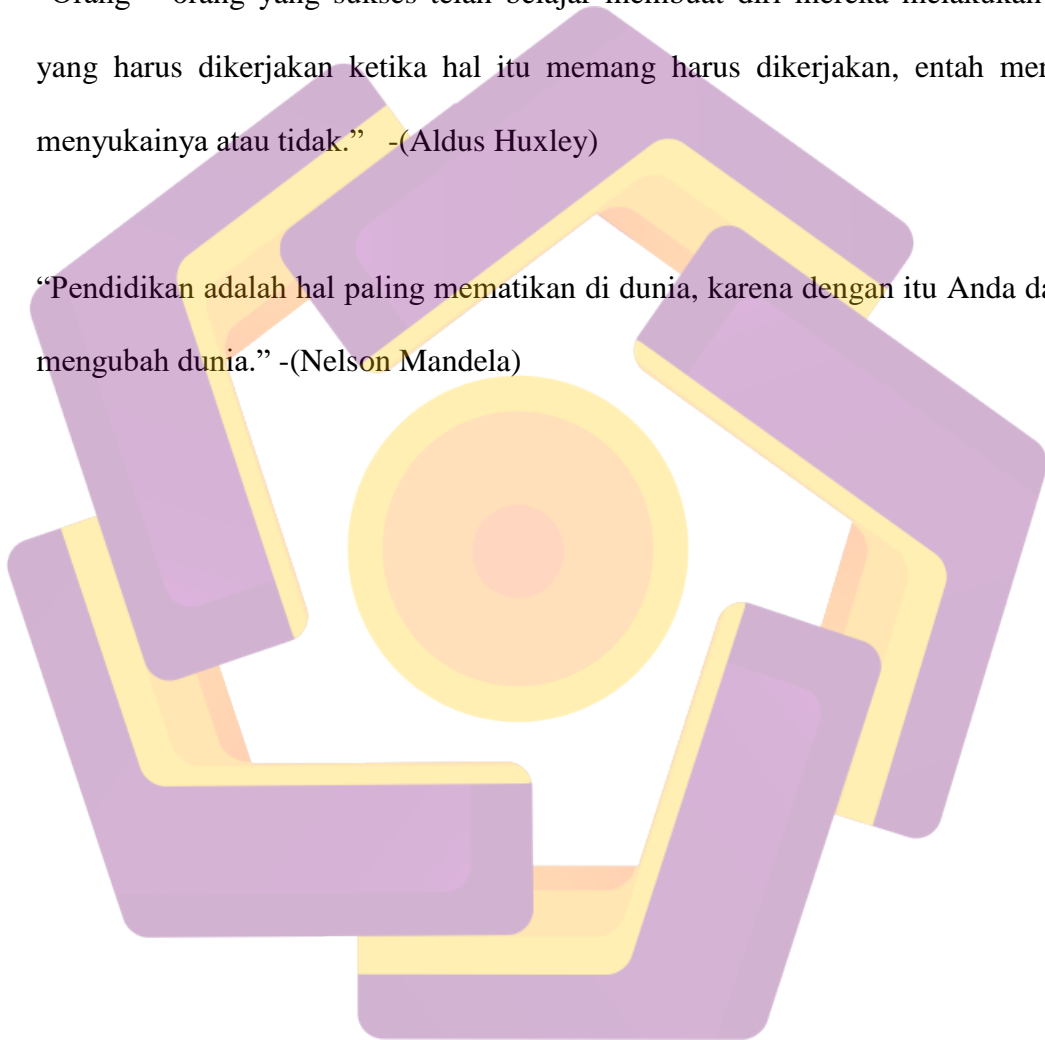
13.12.7551

MOTTO

“Perjalanan seribu batu bermula dari satu langkah.” -(Lao Tze)

“Orang – orang yang sukses telah belajar membuat diri mereka melakukan hal yang harus dikerjakan ketika hal itu memang harus dikerjakan, entah mereka menyukainya atau tidak.” -(Aldus Huxley)

“Pendidikan adalah hal paling memamatkan di dunia, karena dengan itu Anda dapat mengubah dunia.” -(Nelson Mandela)



PERSEMBAHAN

Dengan kerendahan hati yang tulus, bersama keridhaan-Mu Yaa Allah.

Kupersembahkan karya tulis ini kepada :

Allah SWT, sebagai dzat yang tiada henti membantu disetiap langkah dan selalu memberikan kemudahan dan kelancaran dalam hari – hari menyelesaikan Skripsi ini.

Ayahanda dan ibunda tercinta, yang tiada pernah lelah memanjatkan do'a demi putrinya dalam menuju kesuksesan hidupnya.

Teman – teman yang selalu menyemangati dan membantu dalam menyelesaikan Skripsi ini

Salam sayang dan ucapan terima kasih untuk kalian semua, semoga Allah SWT membalas semua kebaikan yang kalian berikan.

Aamiin Yaa Rabbal 'Alamin.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya yang tidak pernah ada habisnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Animasi Jenis – Jenis Pekerjaan dalam Pembuatan Animasi pada TK Kusumajaya Pacitan Jawa Timur”.

Dalam skripsi ini dijelaskan tentang hal – hal yang mengenai pembuatan animasi infografis seperti judul di atas yang meliputi latar belakang, metode penelitian yang digunakan, objek penelitian, menganalisis dan merancang animasi, pembahasan, dan kesimpulan terhadap animasi tersebut.

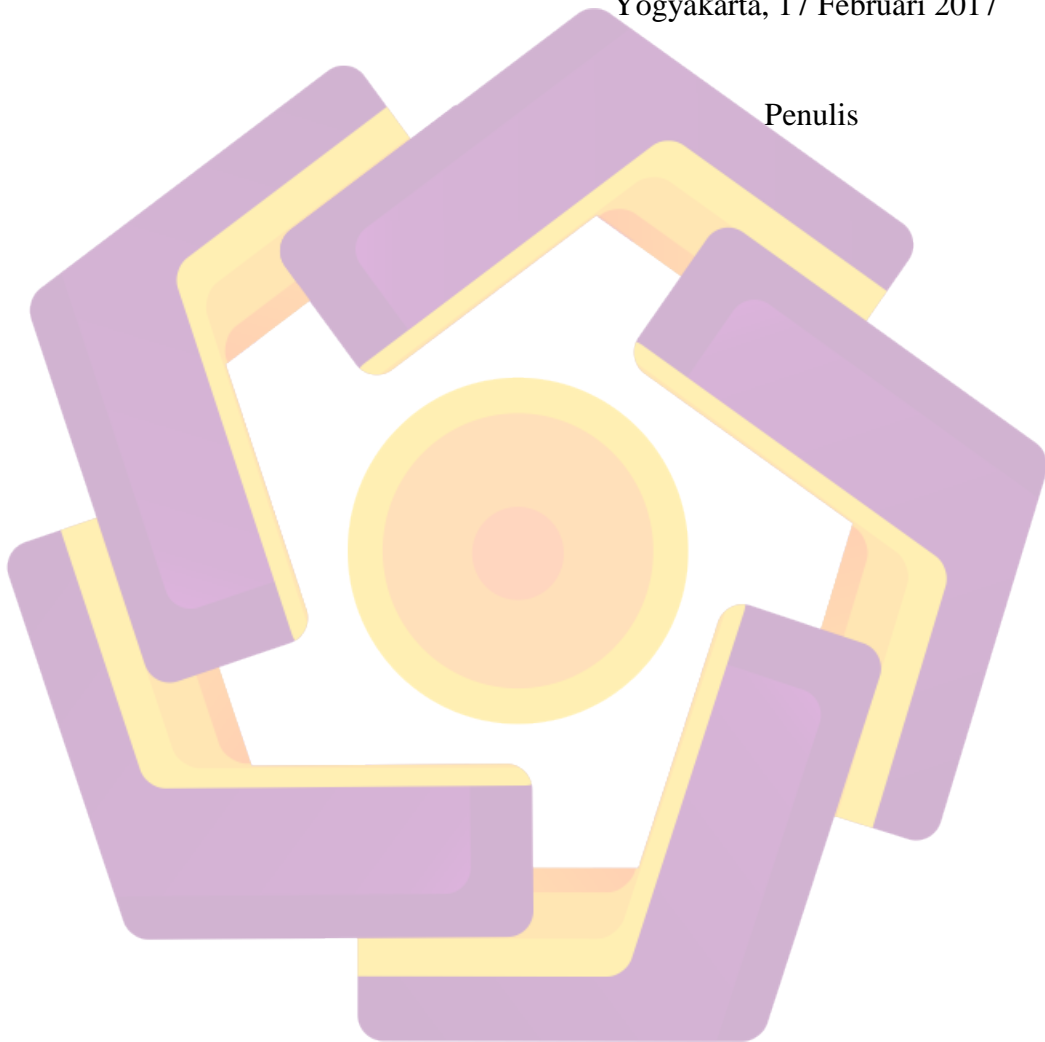
Begitu banyak pihak yang membantu dalam penyusunan skripsi ini. Maka perkenankanlah penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Ketua STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S. SI, MT selaku Ketua Jurusan S1 Sistem Informasi.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah membantu dan membimbing penulis dalam penyusunan Skripsi.
4. Dosen – dosen STMIK Amikom Yogyakarta yang telah memberikan bekal ilmu selama perkuliahan di STMIK Amikom Yogyakarta.
5. Seluruh keluarga, teman, dan sahabat yang telah memberikan motivasi dan mendo'akan penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Teriring do'a dan harapan semoga apa yang mereka berikan kepada penulis mendapatkan pahala dan balasan dari Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat yang positif bagi semua pihak. Aamiin..

Yogyakarta, 17 Februari 2017

Penulis



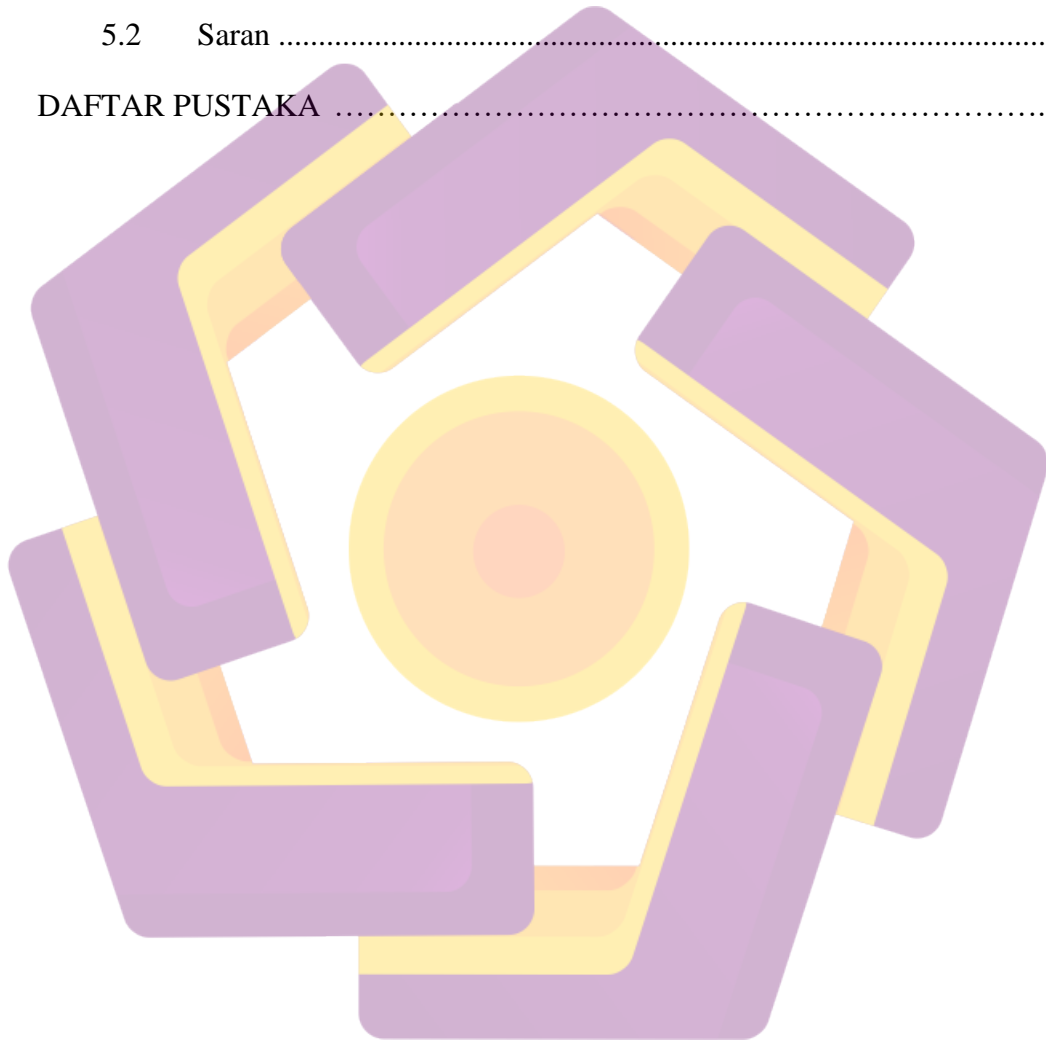
DAFTAR ISI

JUDUL	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN	IV
MOTTO	V
PERSEMBAHAN	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI	
IIX	
DAFTAR TABEL	XIII
DAFTAR GAMBAR	XIV
INTISARI	XVII
<i>ABSTRACT</i>	XVIII
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	1
1.3 BATASAN MASALAH	2
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN	2
1.5 METODE PENELITIAN	3
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 TINJAUAN PUSTAKA	5
2.2 KONSEP DASAR MULTIMEDIA	6
2.2.1 Pengertian Multimedia	6

2.2.2	Sejarah Multimedia	6
2.2.3	Elemen Multimedia	7
2.2.4	Jenis - jenis Multimedia	10
2.2.5	Struktur Sistem Informasi Multimedia	11
2.3	PENGERTIAN VIDEO	13
2.3.1	Pengertian Infografis	13
2.3.2	Jenis – jenis Infografis	13
2.4	PENGERTIAN ANIMASI	14
2.4.1	Jenis - jenis Animasi	15
2.4.2	Prinsip - prinsip Animasi	19
2.5	<i>MOTION GRAPHIC</i>	25
2.5.1	Pengertian <i>Motion Graphic</i>	25
2.5.2	Konsep Dasar <i>Motion Graphic</i>	26
2.6	PERANGKAT LUNAK YANG DIGUNAKAN	27
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		31
3.1	TINJAUAN UMUM	31
3.1.1	Struktur Organisasi	32
3.1.2	Visi	32
3.1.3	Misi	32
3.1.4	Tujuan	32
3.2	ANALISIS MASALAH	33
3.2.1	Identifikasi Masalah	33
3.2.2	Analisis SWOT	33
3.2.3	Langkah - langkah Analisis	36
3.2.4	Hasil Analisis	37
3.2.5	Solusi yang dapat diterapkan	37
3.3	ANALISIS KEBUTUHAN FUNGSIONAL	37
3.3.1	Analisis Kebutuhan Informasi	37
3.3.2	Analisis Kebutuhan Pengguna	38
3.4	ANALISIS KEBUTUHAN NON FUNGSIONAL	38

3.4.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	38
3.4.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	39
3.5	ANALISIS KELAYAKAN SISTEM.....	40
3.5.1	Analisis Kelayakan Teknologi.....	40
3.5.2	Analisis Kelayakan Operasional.....	40
3.5.3	Analisis Kelayakan Hukum.....	41
3.6	PRA PRODUKSI.....	41
3.6.1	Perancangan Konsep.....	41
3.6.2	Perancangan Naskah.....	41
3.6.3	Perancangan Grafis.....	41
3.6.4	Perancangan Karakter.....	41
3.6.5	Perancangan <i>Background</i>	43
3.6.6	Perancangan <i>Storyboard</i>	43
3.6.7	<i>Background Music</i>	45
3.6.8	Suara Karakter.....	46
3.6.9	Suara Pendukung.....	49
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		50
4.1	PRODUKSI.....	50
4.1.1	Pembuatan Desain Grafis.....	50
4.1.2	Membuat Animasi.....	55
4.2	PASCA PRODUKSI.....	61
4.2.1	<i>Rendering</i>	61
4.2.2	<i>Compositing dan Editing</i>	62
4.2.3	<i>Editing Music dan Dubbing</i>	63
4.2.4	<i>Rendering Video</i>	65
4.3	TESTING.....	66
4.3.1	<i>Media Player Classic</i>	66
4.3.2	<i>DVD Player</i>	70
4.4	IMPLEMENTASI.....	71
4.5	HASIL PENGUJIAN DAN PEMBAHASAN.....	71

4.5.1 Hasil Akhir Rendering	71
4.5.2 Hasil Tanggapan User.....	76
4.5.3 Pembahasan.....	76
BAB V PENUTUP	78
5.1 Kesimpulan	78
5.2 Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	80



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kebutuhan Perangkat Keras	39
Tabel 3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak	39
Tabel 3.3	Karakter	42
Tabel 3.4	Background dan Karakter Pendukung	43
Tabel 3.5	Storyboard	44
Tabel 4.1	Objek	54
Tabel 4.2	Testing Sistem	67
Tabel 4.3	Penerapan Teknik Motion Graphic	68
Tabel 4.4	Hasil Final Rendering	71
Tabel 4.5	Pembahasan Penerapan 12 Prinsip Animasi	73
Tabel 4.6	Hasil Tanggapan User	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Element – element Multimedia	8
Gambar 2.2	Struktur Linier	11
Gambar 2.3	Struktur Hierarki	12
Gambar 2.4	Struktur Piramida	12
Gambar 2.5	Struktur Polar	12
Gambar 2.6	Animasi Sell	15
Gambar 2.7	Animasi Frame	16
Gambar 2.8	Animasi Sprite	16
Gambar 2.9	Animasi Lintasan	17
Gambar 2.10	Animasi Spline	17
Gambar 2.11	Animasi Vector	18
Gambar 2.12	Animasi Karakter	18
Gambar 2.13	Computational Animation	19
Gambar 2.14	Animasi Morphing	19
Gambar 2.15	Squash and Stretch	20
Gambar 2.16	Anticipation	20
Gambar 2.17	Staging.....	20
Gambar 2.18	Straight-Ahead Action	21
Gambar 2.19	Pose to Pose	21
Gambar 2.20	Follow Through and Overlapping Action	21
Gambar 2.21	Slow In Slow Out	22

Gambar 2.22	Arch	22
Gambar 2.23	Secondary Action	23
Gambar 2.24	Timing Animation	23
Gambar 2.25	Exaggeration	24
Gambar 2.26	Solid Drawing	24
Gambar 2.27	Appeal	25
Gambar 2.28	Adobe After Effects CS6	27
Gambar 2.29	Adobe Premier Pro CS6	28
Gambar 2.30	Adobe Audition CS6	29
Gambar 2.31	CorelDraw X7	30
Gambar 3.1	Ruang Kelas TK Kusumajaya Pacitan	31
Gambar 3.2	Struktur Organisasi Sekolah	32
Gambar 3.3	Perancangan Karakter	42
Gambar 4.1	Persiapan Dokumen CorelDraw	51
Gambar 4.2	Tampilan Lembar Kerja CorelDraw	51
Gambar 4.3	Membuat Objek	52
Gambar 4.4	Pewarnaan Objek	52
Gambar 4.5	Penyimpanan File	53
Gambar 4.6	Export File	53
Gambar 4.7	Tampilan Export File	54
Gambar 4.8	Project Baru After Effects	56
Gambar 4.9	Import File After Effects CS6	56
Gambar 4.10	Tampilan Adobe After Effects CS6	57

Gambar 4.11	Compositing Setting	57
Gambar 4.12	Animasi Dasar Position	58
Gambar 4.13	Keyframe Rotation	58
Gambar 4.14	Scale	59
Gambar 4.15	Effect Linear Wipe	59
Gambar 4.16	Transition Completion	60
Gambar 4.17	Linear Wipe Transition	60
Gambar 4.18	Current Render	61
Gambar 4.19	Output Module Setting	61
Gambar 4.20	Proses Rendering	62
Gambar 4.21	Project Baru Adobe Premiere	62
Gambar 4.22	Compositing di Adobe Premier	63
Gambar 4.23	Editing Suara di Adobe Premier Pro CS6	63
Gambar 4.24	Tampilan Adobe Audition CS6	64
Gambar 4.25	Multitrack Adobe Audition CS6	64
Gambar 4.26	Waveform Adobe Audition CS6	65
Gambar 4.27	Export Setting	66
Gambar 4.28	Proses Rendering	66

INTISARI

Film kartun adalah tontonan yang menyenangkan bagi anak – anak. Sering sekali kita jumpai anak – anak menggambar tokoh kartun yang mereka sukai. Untuk lebih mengasah kreativitas pada anak – anak, maka diperlukan pengenalan tentang pekerjaan yang berkaitan dengan pembuatan film kartun. Dengan diberikannya gambaran tentang jenis – jenis pekerjaan dalam pembuatan animasi, maka ini bisa menjadi pendorong anak – anak untuk lebih meningkatkan kreativitas mereka.

Animasi “Jenis – Jenis Pekerjaan dalam Pembuatan Animasi” akan mengenalkan macam – macam pekerjaan dari tim pembuat animasi dan memberikan gambaran untuk masing – masing pekerjaan.

Animasi “Jenis – Jenis Pekerjaan dalam Pembuatan Animasi” diharapkan bisa mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang bertema pekerjaan dan bisa memberikan pengetahuan baru bagi anak – anak TK Kusumajaya Pacitan.

Kata Kunci : *Motion Graphic*, Animasi, Film Kartun, Taman Kanak – Kanak

ABSTRACT

Cartoon is a fun show for children. Very often we find children draw their favorite cartoon characters. To hone the creativity in children, it is necessary the introduction of the work relating to the making cartoons. Given the sense of the types of work in animation creation, then this could be a motivation to improve their creativity.

Animation "Occupation in the Making Animation" introduces a wide part of the team of animation and provides a description for each job.

Animation "Occupation in the Making animation" can be expected, enables teachers to deliver material on the theme Work and can provide new knowledge for kindergarten Kusumajaya Pacitan.

Keyword : *Motion Graphic, Animation, Cartoon, Kindergarten*