

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D
“NOMOPHOBIA” DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK
MOTION GRAPHICS DAN 3D CAMERA**

SKRIPSI



disusun oleh

Laras Suryo Aji

11.11.4867

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D
“NOMOPHOBIA” DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK
MOTION GRAPHICS DAN 3D CAMERA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Laras Suryo aji

11.11.4867

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D
"NOMOPHOBIA" DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK
MOTION GRAPHICS DAN 3D CAMERA**

yang disusun oleh

Laras Suryo Aji

11.11.4867

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 1 oktober 2014

Dosen Pembimbing,



Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D
"NOMOPHOBIA" DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK
MOTION GRAPHICS DAN 3D CAMERA**

yang disusun oleh
Laras Suryo Aji

11.11.4867

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 5 juni 2015

Susunan Dewan Penguji

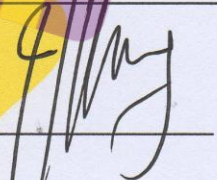
Nama Penguji

Tanda Tangan

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126

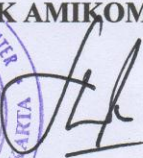
Dony Ariyus, M.Kom
NIK. 190302128



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 11 Juni 2015

KETUA STMIK 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.

Yogyakarta, 9 Juni 2015



Laras Suryo Aji
NIM. 11.11.4867

MOTTO

- ❖ **Lakukan saja, Tuhan Berjanji selalu memberikan yang terbaik sesuai yang telah kau kerjakan**
- ❖ **NO one climb a mountain from its top**
- ❖ **Manfaatkan masa luangmu sebelum masa sempitmu, Masa sehatmu sebelum masa sakitmu**
- ❖ **Sungguh bersama kesukaran dan keringanan. Karna itu bila kau telah selesai (mengerjakan yang lain). Dan kepada Tuhan, berharaplah. (Q.S Al Insyirah : 6-8)**
- ❖ **Hayya alal Fallah : Jarak kemenangan hanya berkisar antara kening dan sajadah**
- ❖ **Man Jadda Wa Jadda : Barang siapa yang bersungguh-sungguh maka dia akan berhasil**

PERSEMBAHAN

Dengan Mengucap syukur Alhamdulillah atas segala nikmat dan kesempatannya yang Allah berikan sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan film animasi 2D ”NOMOPHOBIA” dengan menggunakan Teknik motion graphic dan 3D camera” dengan sebaik-baiknya.

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

- Ibu saya Suratinem dan Ayah saya Mujio Joko Haryono yang telah mendidik saya, membesarkan saya, dan memperjuangkan saya sampai saat ini.
- Kakak saya Langgeng Purnama sekeluarga dan Kakak perempuan Leni Maryani sekeluarga yang telah memberikan doa, semangat dan motivasinya.
- Keluarga kedua saya Aries paraditha, Diah puspita sari, Febri Ramdani dan Efendi yang telah memberi semangat, motivasi, berbagi dan setia disetiap duka, suka, canda dan tawaku
- Kepada teman-teman S1-TI-04 angkatan 2011 yang telah berjuang bersama selama perkuliahan.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb.

Segala Puji dan syukur penulis panjatkan kepada ALLAH SWT yang senantiasa memberikan rahmat, hidayah, karunia dan kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Film Animasi 2D “NOMOPHOBIA” menggunakan teknik motion graphic dan 3D camera” sebagai syarat guna memperoleh gelar sarjana Strata Satu (S1) Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta. Dalam pembuatan Laporan skripsi ini penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan, bimbingan dan motivasi selama proses penyusunan skripsi hingga selesai.
3. Bapak Sudarmawan, MT. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Segenap Dosen dan Karyawan STMIK Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalamannya.
5. Ibu , Ayah dan keluarga besar penulis yang selalu memberikan motivasi , dukungan dan do’anya yang tak pernah henti

6. Seluruh pihak yang membantu dan mendukung penulis yaitu aries paraditha, Diah puspita sari, febri ramdani, ogi surya putra, Aris Setiawan, Efendi, Kost-kosan simbah 67 dan siapapun yang tak bias disebutkan satu satu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan, itu semua tidak lepas dari keterbatasan pengetahuan dan kemampuan dari penulis sendiri. Untuk itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun guna mencapai kesempurnaan yang selalu penulis harapkan sehingga dapat bermanfaat bagi penulis, serta pihak-pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 11 Juni 2015

Laras Suryo Aji

DAFTAR ISI

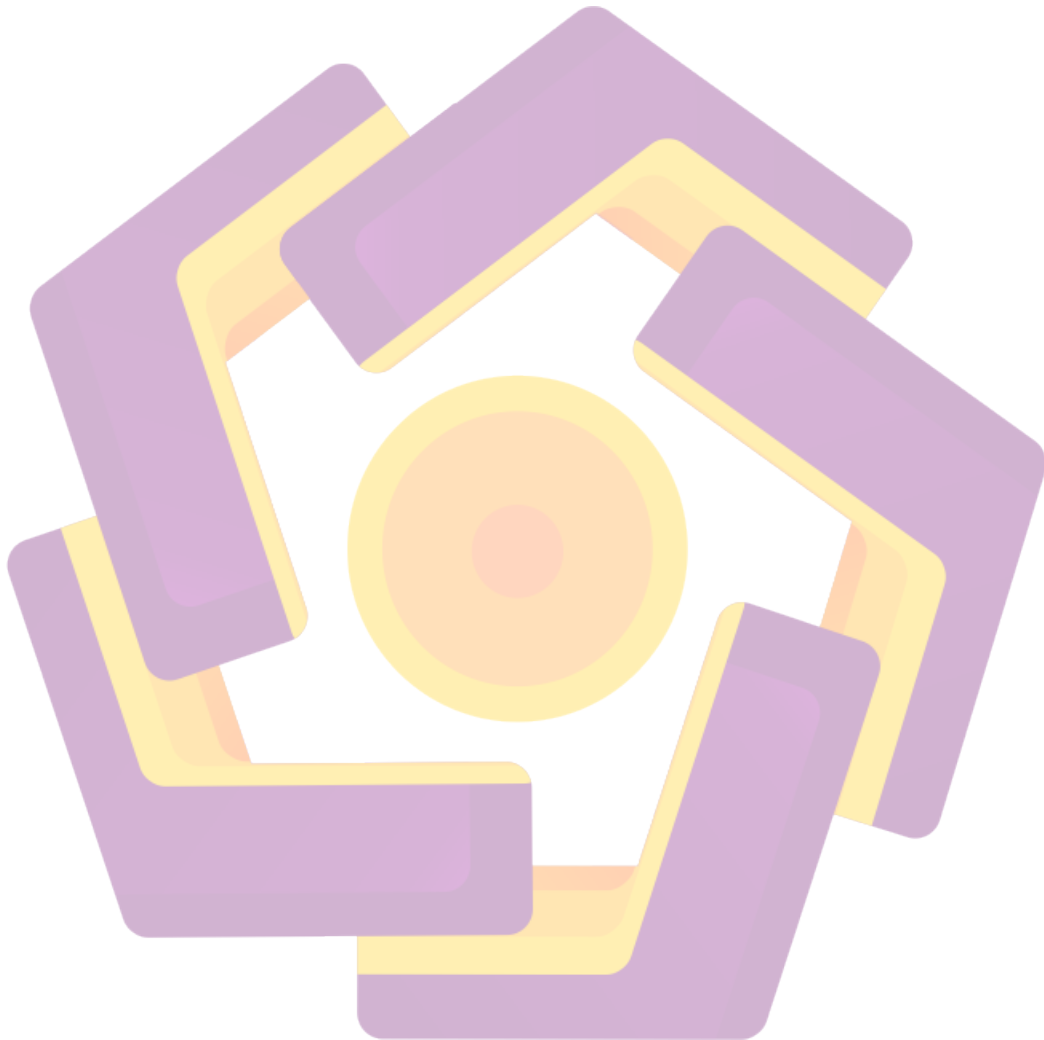
JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Multimedia	7
2.2.1 Pengertian Multimedia	7
2.2.2 Elemen Multimedia	8
2.3 Film	10
2.3.1 Pengertian Film	10
2.3.2 Jenis-jenis Film	11
2.4 Animasi	12

2.4.1	Pengertian Animasi	12
2.4.2	Prinsip-prinsip Animasi	13
2.5	Tahap-Tahap Produksi Film Animasi	18
2.5.1	Pra Produksi	19
2.5.2	Tahap Produksi.....	22
2.5.3	Tahap Pasca Produksi	24
2.6	Motion Graphic	26
2.6.1	Sejarah Motion Graphic	26
2.6.2	Karakteristik Motion Graphic	27
2.7	3 Dimensi	28
2.8	3D Camera.....	28
2.8.1	3D Layer.....	29
2.8.2	Kamera	29
2.9	Gadget	29
BAB III	PERANCANGAN.....	30
3.1	Analisis Kebutuhan	30
3.1.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	30
3.1.2	Aspek Kebutuhan Perangkat Lunak	31
3.2	Perancangan	31
3.2.1	Merancang Konsep.....	31
3.2.2	Merancang isi	32
3.3	Pra Produksi	33
3.3.1	Tema Film	33
3.3.2	Logline.....	33
3.3.3	Sinopsis	34
3.3.4	Perancangan Karakter.....	35
3.3.5	Diagram Scene	40
3.3.6	Storyboard	41
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	45
4.1	Implementasi	45
4.2	Skema Yang Digunakan Dalam Pembuatan Film.....	45

4.3	Produksi.....	46
4.3.1	Proses Produksi Motion Graphic.....	46
4.3.1.1	Pembuatan Karakter	46
4.3.1.2	Pembuatan Background.....	47
4.3.1.3	Animating	48
4.3.1.3.1	Animating Background	49
4.3.1.3.2	Animating Karakter	52
4.3.2	3D camera	53
4.3.3	Proses Editing Sound	54
4.4	Pasca Produksi.....	55
4.4.1	Proses Editing dan Kompositing	55
4.4.1	Finishing.....	56
4.5	Penerapan Prinsip Animasi	57
4.6	Testimoni.....	60
BAB V	PENUTUP.....	62
5.1	Kesimpulan.....	62
5.2	Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA		lxiv

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kebutuhan Hardware.....	30
Tabel 3.2	Storyboard	42



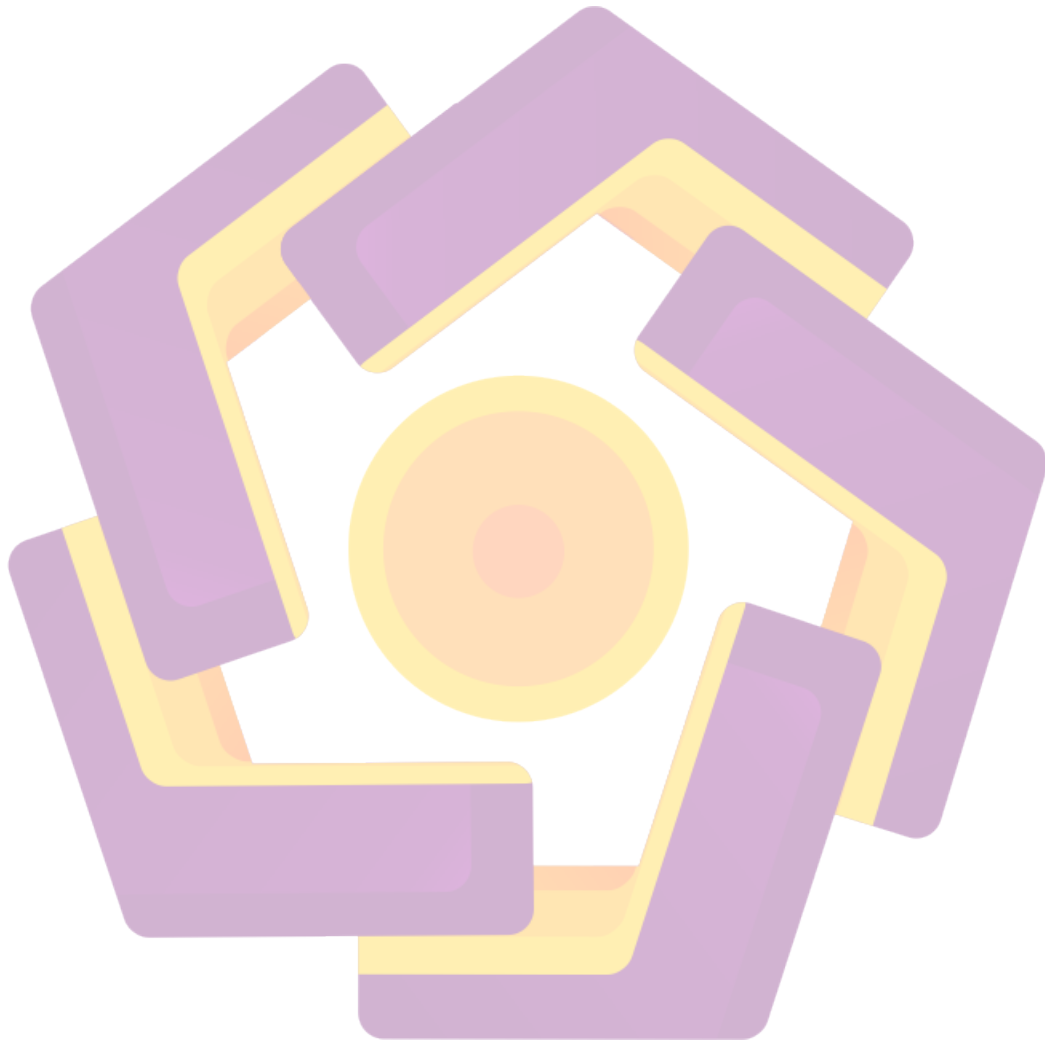
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Film motion graphic PJU dari DBMP kota Bandung.....	6
Gambar 2.2	Elemen Multimedia	8
Gambar 2.3	Squash dan Stretch	13
Gambar 2.4	Anticipation	14
Gambar 2.5	Stagging.....	14
Gambar 2.6	Straight Ahead Action dan Pose-to-Pose	15
Gambar 2.7	Follow-Through and Overlapping Action	15
Gambar 2.8	Slow in Slow Out.....	16
Gambar 2.9	Arch	16
Gambar 2.10	Secondary Action	16
Gambar 2.11	Timing	17
Gambar 2.12	Exaggeneration	17
Gambar 2.13	Solid Drawing.....	18
Gambar 2.14	Appeal.....	18
Gambar 2.15	Ide Cerita	19
Gambar 2.16	Naskah Skenario.....	20
Gambar 2.17	Storyboard format tiga kolom	21
Gambar 2.18	Casting pemain/dubber	22
Gambar 2.19	Layout.....	22
Gambar 2.20	Keymotion	23
Gambar 2.21	In Beetween	23
Gambar 2.22	Background.....	24
Gambar 2.23	Coloring.....	24
Gambar 2.24	Compositting	25
Gambar 2.25	Editing	25
Gambar 2.26	Rendering	26
Gambar 3.1	Tahapan Proses Pra Produksi	33
Gambar 3.2	Sketsa Karakter Richi	36
Gambar 3.3	Sketsa Karakter Anto.....	37

Gambar 3.4	Sketsa Karakter Ani.....	38
Gambar 3.5	Sketsa Karakter Aisyah	39
Gambar 3.6	Sketsa Karakter Bang Togel.....	40
Gambar 3.7	Diagram Scene Film Animasi Nomophobia.....	41
Gambar 4.1	Skema Pembuatan Film Animasi 2D “Nomophobia”	45
Gambar 4.2	Setting Adobe Illustrator CS5 pada pembuatan karakter	46
Gambar 4.3	Pembuatan karakter di Adobe Illustrator CS5.....	47
Gambar 4.4	Settingan Adobe Illustrator CS5 pada pembuatan Background	48
Gambar 4.5	Pembuatan Background di Adobe Illustrator CS5	48
Gambar 4.6	Composition Seeting Adobe After Effect CS5.....	49
Gambar 4.7	Import file settingan Adobe After Effect CS5.....	50
Gambar 4.8	Pengaturan Position Layer.....	50
Gambar 4.9	Render setting.....	51
Gambar 4.10	Output module settings.....	52
Gambar 4.11	Quick time settings	52
Gambar 4.12	Hasil Render	52
Gambar 4.13	Penggunaan Puppet Pin Tool.....	53
Gambar 4.14	Penggolongan layer dan perubahan posisi	53
Gambar 4.15	Pengaktifan 3D layer	54
Gambar 4.16	Proses Editing Audio.....	54
Gambar 4.17	Setting Project Adobe Premier CS5	55
Gambar 4.18	Import semua bahan	55
Gambar 4.19	Proses Editing Adobe Premiere Pro CS5	56
Gambar 4.20	Export setting Adobe Premiere Pro CS5	57
Gambar 4.21	Hasil Render	57
Gambar 4.22	Penerapan Prinsip Staging.....	58
Gambar 4.23	Penerapan Prinsip Straight Ahead Action dan Pose-To-Pose	58
Gambar 4.24	Penerapan Prinsip Follow-Through and Overlapping Action	59
Gambar 4.25	Penerapan Prinsip Secondary action	59
Gambar 4.26	Penerapan Prinsip timing.....	60
Gambar 4.27	Penerapan Prinsip exaggeneration.....	60

Gambar 4.28 Tampilan viewer dan like pada youtube.....61

Gambar 4.29 Tampilan Komentar pada youtube61



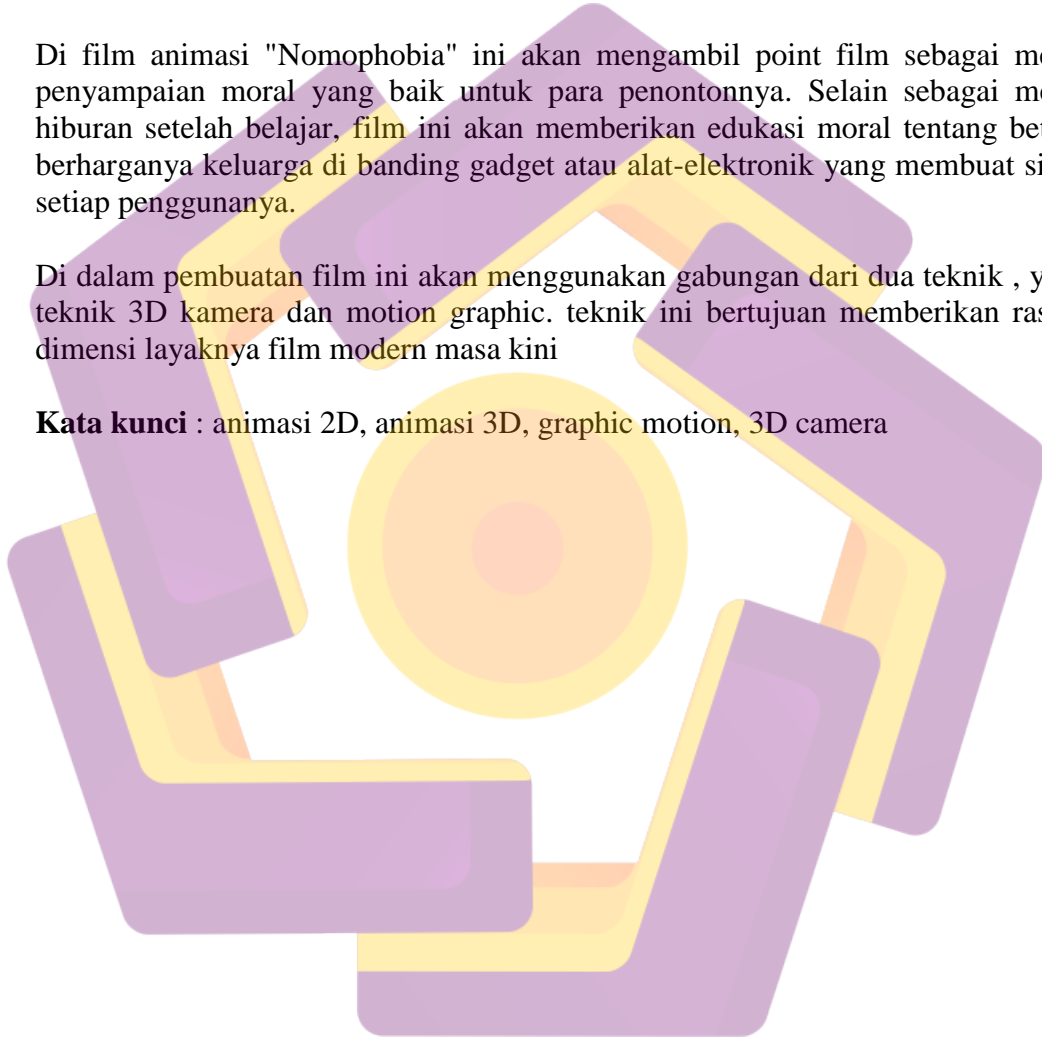
INTISARI

Film kini telah menjadi tontonan kita sehari-hari. Film yang baik akan membuat hati penonton terbawa dalam suasana film. Rasa takut, sedih dan bahagia akan terbentuk dari adegan demi adegan. Film animasi adalah film yang mudah di cerna dan disukai terutama kalangan anak dan remaja. Memberikan tontonan yang baik adalah kewajiban orang tua karena sejatinya setiap apa yang kita lihat akan membentuk jati diri kita.

Di film animasi "Nomophobia" ini akan mengambil point film sebagai media penyampaian moral yang baik untuk para penontonnya. Selain sebagai media hiburan setelah belajar, film ini akan memberikan edukasi moral tentang betapa berharganya keluarga di banding gadget atau alat-elektronik yang membuat sibuk setiap penggunaannya.

Di dalam pembuatan film ini akan menggunakan gabungan dari dua teknik , yaitu teknik 3D kamera dan motion graphic. teknik ini bertujuan memberikan rasa 3 dimensi layaknya film modern masa kini

Kata kunci : animasi 2D, animasi 3D, graphic motion, 3D camera



ABSTRACT

The film has now become our daily spectacle. Good movie will make the hearts of the audience carried away in a movie. fear, sad and happy will be formed from scene to scene. The Animated Film is a film that's easy on the cerna and well-liked especially among children and adolescents. Give a good spectacle is the obligation of the parents because each, in fact, what we see will form our identity.

In the animated film "Nomophobia" it will take a point the film as a medium of delivery good moral to the audience. In addition to media entertainment after learning, this movie will give moral education about how precious family in the appeal of electronic gadgets or tools that make busy each of its users.

In making this film will use a combination of the two techniques, the techniques of 3D camera and motion graphic. This technique aims to give you a taste of modern films like 3 dimension of the present.

Keywords: *2D animation, 3D animation, motion graphics, 3d camera.*

