

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D
“RUTINITAS”
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



disusun oleh:

EMILIA TSIOMPAH

18.11.2287

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D
“RUTINITAS”**

MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi (Informatika)



disusun oleh

EMILIA TSIOMPAH

18.11.2287

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

YOGYAKARTA

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “RUTINITAS”
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang disusun dan diajukan oleh

Emilia Tsiompah

18.11.2287

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 17 September 2022

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI “RUTINITAS”

MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC

yang disusun dan diajukan oleh

Emilia Tsiompah

18.11.2287

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 September 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ferian Fauzi Abdulloh, M.Kom
NIK. 190302276

Rumini, M.Kom
NIK. 190302246

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 17 September 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Emilia Tsiompah
NIM : 18.11.2287

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan Dan Pembuatan Film Animasi 2D “Rutinitas” Menggunakan Teknik Motion Graphic

Dosen Pembimbing : Agus Purwanto, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 17 September 2022

Yang Menyatakan,



Emilia Tsiompah

HALAMAN PERSEMBAHAN

Setiap pemberian yang baik dan setiap anugerah yang sempurna, datangnya dari atas diturunkan dari Bapa segala terang; Bersukacitalah senantiasa, tetaplah berdoa dan mengucapkan syukurlah dalam segala hal, sebab itulah yang dikendaki Allah di dalam Kristus Yesus bagi kamu. Bersyukurlah kepada Tuhan, sebab Ia baik. Bahwasannya untuk selama-lamanya kasih setia-Nya. Puji Syukur kehadiran Tuhan Yesus Kristus atas kasih, berkat dan penyertaan-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Maka, dengan rasa syukur kupersembahkan karya ini kepada:

1. Bapak Stanislaus Tsiompah, S.Pd dan Ibu Preconia Laelita Hoar Klau yang sangat saya cintai, saya persembahkan karya saya ini sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terimakasih yang telah mendoakan serta memberi dukungan moril dan materi kepada saya, sehingga saya bisa menyelesaikan studi sarjana S-1.
2. Keluarga besar dari bapak dan ibu saya yang memberi dukungan, terkhusus kepada Mama Maria Yulita Balok, Om Martinus Atok Klau dan Om Yohanes Bisik Klau yang telah memberi motivasi, dukungan berupa materi dan memberi semangat kepada saya.
3. Kepada adik-adik saya, Isa, Rey, Yanto dan Ikun Ina yang telah memberi dukungan berupa doa dan memberi semangat.
4. Sahabat-sahabat yang namanya tidak saya sebutkan satu persatu yang selalu memberikan dukungan untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini. Terima kasih sudah memberi bantuan disaat saya butuhkan.
5. Teman-teman dan kakak-kakak IKNA yang telah memberi support dan masukkan dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Teman-teman kos amanah yang sudah memberi semangat dan memberi bantuan. Terima atas semuanya, semoga Tuhan senantiasa membalas kebaikan kalian.
7. Untuk diri sendiri yang telah berjuang dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yesus Kristus atas penyertaan dan kasih karunia-Nya, penulis diberi kesempatan untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pembuatan Dan Perancangan Film Animasi 2D “Rutinitas” Menggunakan Teknik Motion Graphic” dengan baik dan tepat waktu. Penyusunan skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam jenjang perkuliahan Strata 1 Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis mendapatkan bantuan dan kerjasama dari pihak lain. Oleh karena itu dengan selesainya skripsi ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran dan waktunya.
4. Dosen Penguji, Bapak Ferian Fauzi Abdulloh, M.Kom, Ibu Rumuni, M.Kom, dan Bapak Agus Purwanto, M.Kom yang telah menguji dan memberi masukan juga kritikan sehingga saya dapat memperbaiki skripsi ini.
5. Seluruh pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Yogyakarta, 23 September 2022

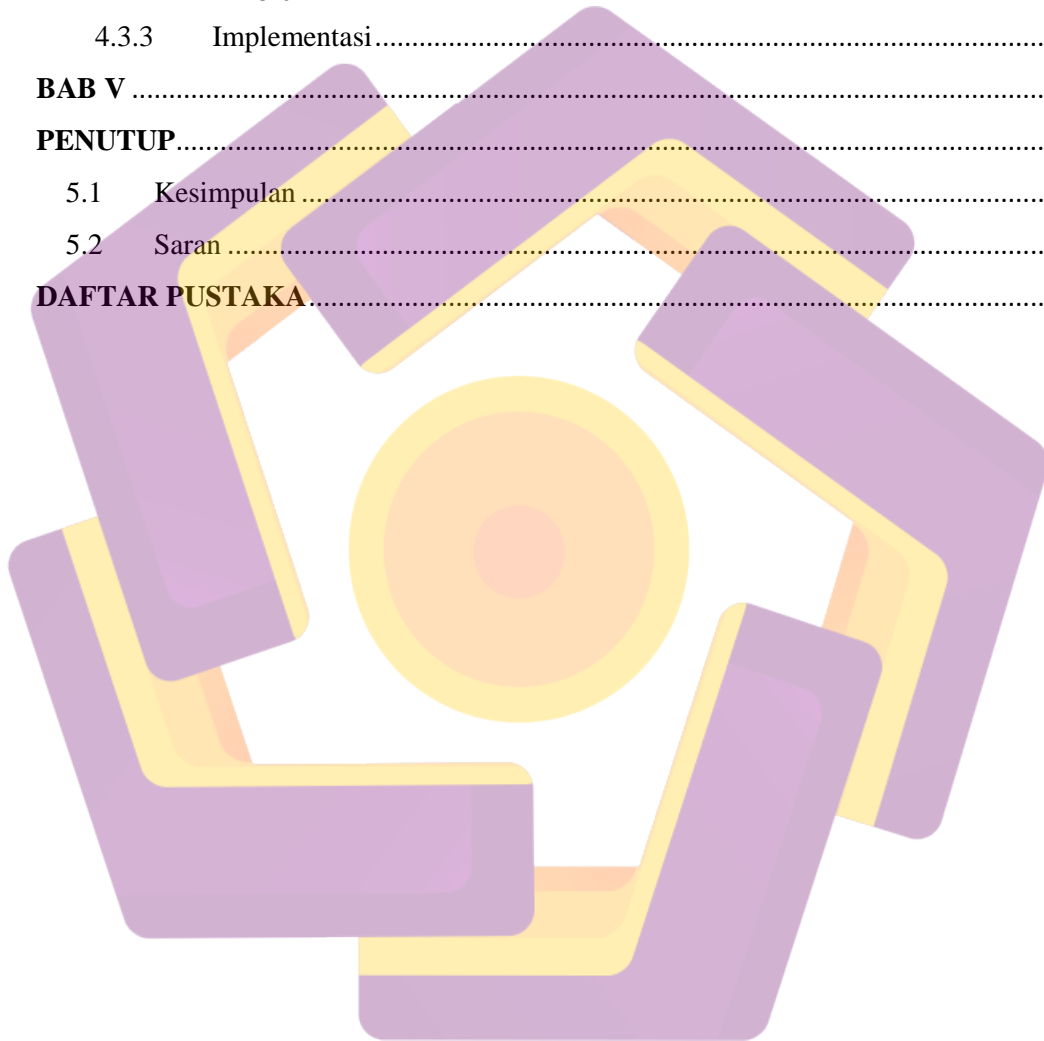
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
a. Metode Observasi	4
b. Metode Studi.....	4
c. Metode Analisis	4
1.6.2 Metode	4
1.6.3 Implementasi Perancangan	4
1.6.4 Sistematika Penulisan	4
BAB II	6
LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Dasar Teori.....	8
2.2.1 Definisi Multimedia	8
2.2.2 Animasi	8
2.2.3 Animasi 2D	8
2.2.4 Animasi 3D	9
2.2.5 Prinsip-Prinsip.....	9
2.3 Motion Graphic.....	18
2.3.1 Pengertian <i>Motion Graphic</i>	18
2.3.2 Karakteristik <i>Motion Graphic</i>	19
2.4 Analisis Kebutuhan Sistem	19
2.4.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	20
2.4.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	20
2.5 Tahapan Pembuatan Film Animasi	21
2.5.1 Pra Produksi	21
2.5.2 Produksi	22

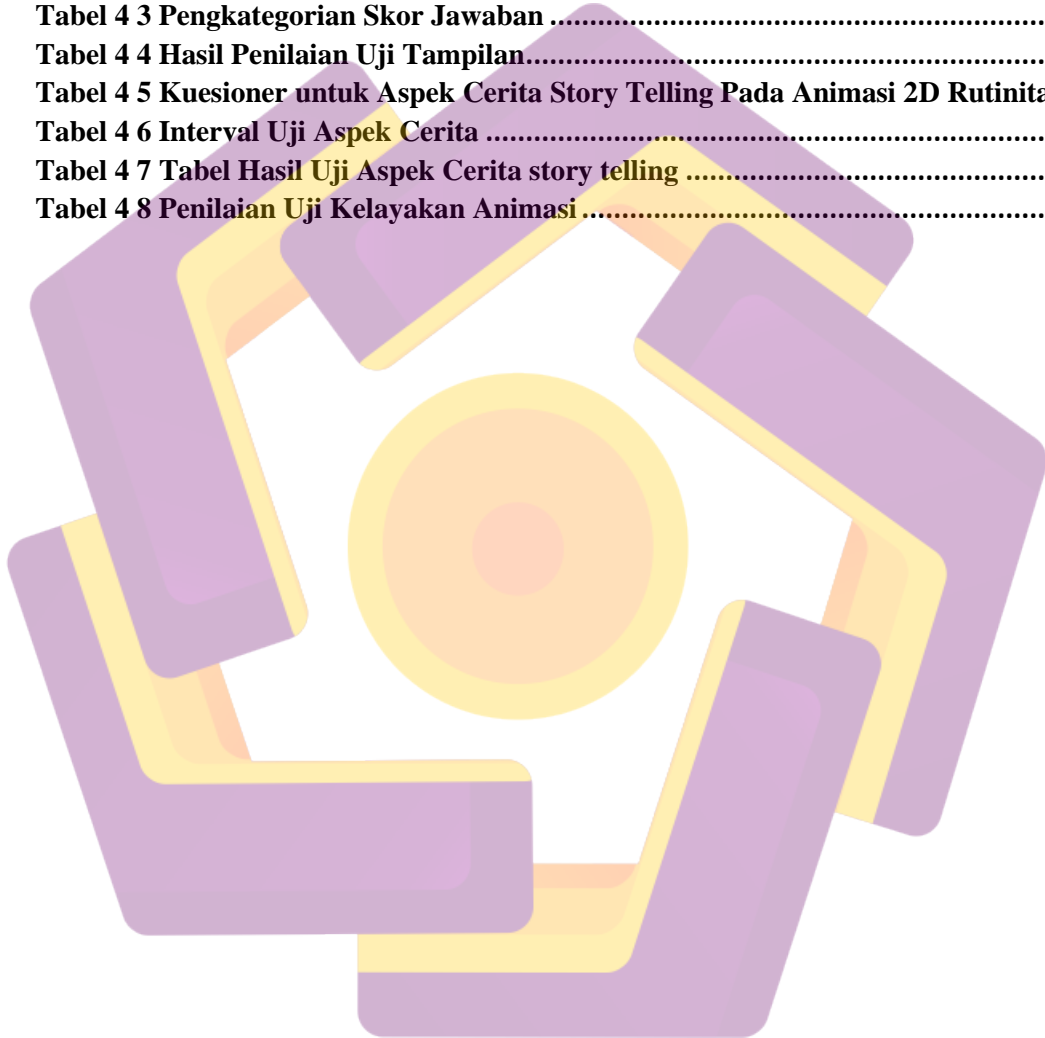
2.5.3	Pasca Produksi	23
2.6	Evaluasi.....	24
2.6.1	Kuesioner	24
2.6.2	Skala Likert.....	24
BAB III	27
ANALISIS DAN PERANCANGAN	27
3.1	Gambaran Umum.....	27
3.2	Pengumpulan Data.....	29
3.2.1	Analisis Referensi	29
3.2.2	Ide Cerita.....	31
3.2.3	Konsep Teknik Pembuatan	31
3.3	Analisa	32
3.3.1	Uji Kelayakan	32
3.3.2	Analisis Kebutuhan.....	34
3.3.3	Analisis Kebutuhan Non	36
3.4	Perancangan	39
3.4.1	Pra Produksi	39
3.4.2	Ide	39
3.4.3	Tema	39
3.4.4	Logline	39
3.4.5	Sinopsis.....	39
3.4.6	Naskah.....	40
3.4.7	Diagram Scane	43
3.4.8	Storyboard.....	44
3.4.9	Character Development.....	49
BAB IV	51
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	51
4.1	Implementasi.....	51
4.1.1	Proses Produksi	51
4.1.2	Pembuatan Background	52
4.1.3	Pembuatan.....	53
4.1.4	Sound	54
4.2	Pasca Produksi	55

4.2.1	Compositing.....	56
4.2.2	Editing.....	59
4.2.3	Rendering.....	62
4.3	Evaluasi.....	62
4.3.1	Perbandingan Kebutuhan Fungsional Dengan Hasil.....	63
4.3.2	Pengujian.....	66
4.3.3	Implementasi.....	76
BAB V	78
PENUTUP	78
5.1	Kesimpulan.....	78
5.2	Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA	80



DAFTAR TABEL

Table 2. 1 Tabel Perbandingan	7
Tabel 3 1 Kebutuham Perangkat Keras (Hardware)	36
Tabel 3 2 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	37
Tabel 3 3 Storyboard	44
Tabel 4 1 Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil	63
Tabel 4 2 Kuesioner Pertanyaan Aspek Tampilan	67
Tabel 4 3 Pengkategorian Skor Jawaban	69
Tabel 4 4 Hasil Penilaian Uji Tampilan	69
Tabel 4 5 Kuesioner untuk Aspek Cerita Story Telling Pada Animasi 2D Rutinitas	71
Tabel 4 6 Interval Uji Aspek Cerita	72
Tabel 4 7 Tabel Hasil Uji Aspek Cerita story telling	72
Tabel 4 8 Penilaian Uji Kelayakan Animasi	74



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Squash and Stretch	10
Gambar 2. 2 Follow Through.....	10
Gambar 2. 3 Overlapping.....	11
Gambar 2. 4 Anticipation.....	12
Gambar 2. 5 Staging	12
Gambar 2. 6 Slow In Slow Out	13
Gambar 2. 7 Arc.....	14
Gambar 2. 8 Secondary Action.....	15
Gambar 2. 9 Timing and Spacing.....	16
Gambar 2. 10 Exaggerate.....	16
Gambar 2. 11 Solid Drawing.....	17
Gambar 2. 12 Appeal	18
Gambar 3 1 Alur Penelitian	28
Gambar 3 2 Cuplikan Video Animasi Sayur Sop	29
Gambar 3 3 Cuplikan Video Animasi Ikhlas	30
Gambar 3 4 Diagram Scene	43
Gambar 3 5 Karakter Utama.....	49
Gambar 3 6 Karakter Monster Jahat	50
Gambar 4 1 Preset Setting.....	52
Gambar 4 2 Background.....	53
Gambar 4 3 Karakter Scene Tertidur.....	54
Gambar 4 4 Tampilan Import File Adegan.....	56
Gambar 4 5 Tampilan Compositing Animasi.....	57
Gambar 4 6 Gambar Pergerakan Settingan Kamera.....	58
Gambar 4 7 Efek Pukulan.....	59
Gambar 4 8 Tampilan Import File.....	60
Gambar 4 9 Tampilan Synchronization Suara	61
Gambar 4 10 Tampilan Transisi	62
Gambar 4 11 Tampilan Rendering.....	62

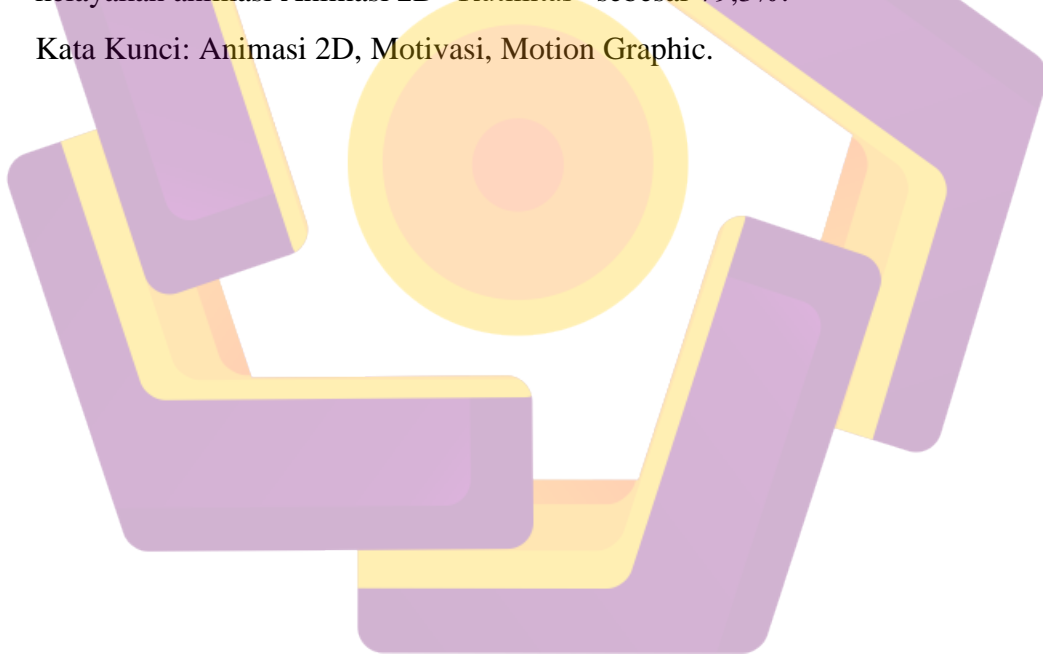
INTISARI

Mahasiswa yang sedang menyelesaikan skripsi sering kali mengalami berbagai hambatan, Hambatan yang sering dialami adalah tidak percaya diri, kurangnya referensi, tidak ada waktu serta rasa malas mengerjakan skripsi, hal ini dapat memicu melemahnya motivasi.

Dalam skripsi ini, penulis akan merancang dan membuat film animasi 2D menggunakan teknik *Motion graphic*. *Motion graphic* adalah bagian dari media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. Dengan menggabungkan berbagai elemen seperti 2D dan video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik. Dalam tugas akhir ini, penulis memanfaatkan gerak teknik grafis dalam memvisualisasikan cerita sehingga pesan yang terkandung dalam cerita tersebut tersampaikan dengan baik.

Yang diuji dari penelitian ini adalah aspek tampilan animasi mendapatkan presentase 81,7%, aspek cerita animasi mendapatkan presentase sebesar 54% dilihat dari interval dan hasil presentase menunjukkan bahwa pemahaman responden terhadap aspek cerita Animasi 2D “Rutinitas” adalah baik. Hasil aspek uji kelayakan animasi Animasi 2D “Rutinitas” sebesar 79,3%.

Kata Kunci: Animasi 2D, Motivasi, Motion Graphic.



ABSTRACT

Students who are completing thesis often experience various obstacles, the obstacles that are often experienced are lack of confidence, lack of references, no time and feeling lazy to do thesis, this can trigger a weakening of motivation.

In this thesis, the author will design and create a 2D animated film using Motion graphic techniques. Motion graphic is a part of time-based visual media that combines film and graphic design. By combining various elements such as 2D and video, film, typography, illustration, photography, and music. In this final project, the author utilizes motion graphic techniques in visualizing the story so that the message contained in the story is conveyed properly.

What is tested from this research is that the animation display aspect gets a percentage of 81.7%, the animation story aspect gets a percentage of 54% seen from the interval and the percentage results show that the respondent's understanding of the 2D animation story aspect "Routine" is good. The results of the feasibility test for the 2D Animation "Routine" animation were 79.3%.

Keywords: 2D Animation, Motivation, Motion Graphic

