

**PEMBUATAN FILM ANIMASI PENDEK 2D “HARI YANG SAMA”
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1



disusun oleh

HAVID PRADIPTA HUSADA

19.11.2721

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**PEMBUATAN FILM ANIMASI PENDEK 2D “HARI YANG SAMA”
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi S1



disusun oleh

HAVID PRADIPTA HUSADA

19.11.2721

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN FILM ANIMASI PENDEK 2D “HARI YANG SAMA”
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang disusun dan diajukan oleh

Havid Pradipta Husada

19.11.2721

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 11 Mei 2026

Dosen Pembimbing,


Bernadhed, M.Kom.

NIK. 190302243

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN FILM ANIMASI PENDEK 2D “HARI YANG SAMA”

MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC

yang disusun dan diajukan oleh

Havid Pradipta Husada
19.11.2721
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 11 Mei 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji	Tanda Tangan
<u>Buyut Khoirul Umri, M.Kom.</u> NIK. 190302652	
<u>Caraka Aji Pranata, M.Kom.</u> NIK. 190302687	
<u>Bernadhed, S.Kom, S. Kom., M.Kom.</u> NIK. 190302243	

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 11 Mei 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusrini, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Havid Pradipta Husada
NIM : 19.11.2721

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

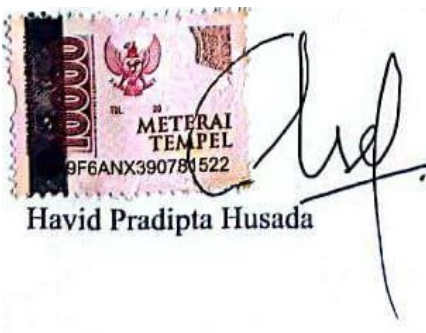
Pembuatan Film Animasi Pendek 2D “Hari yang Sama” Menggunakan Teknik Motion Graphic

Dosen Pembimbing : Bernadhed, S.Kom, 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, 11 Mei 2026

Yang Menyatakan,


Havid Pradipta Husada

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala puji dan syukur kepada Allah SWT yang selalu memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga Skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya dan atas dukungan dan doa dari orang-orang tercinta, akhirnya tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia, saya mengucapkan rasa syukur dan terima kasih saya kepada :

1. Ibu saya tercinta Siti Mudrikah, Nenek Saya tercinta Mudawamah, Kakak saya tercinta Margareza Vindi Ichwana, Kakak saya tercinta Muhammad Iqbal Assegaf serta Adik saya tercinta Nadia Putri Prameswari yang selalu memberikan semangat, doa, motivasi, serta hiburan dalam pengerjaan Skripsi ini.
2. Bapak Bernadhed M.Kom yang telah sabar membimbing dan telah menjadi dosen pembimbing yang keren.
3. Teman saya, Muahammad Qomaruzzaman, Arif Budiarto serta teman-teman Omke Gams yang telah memberikan bantuan untuk Skripsi saya.
4. Pasangan saya, Astri Kurnia yang dengan penuh ketulusan selalu hadir memberikan cinta, semangat, dan dukungan tanpa henti, serta setia menemani penulis dalam setiap proses, terutama di saat-saat tersulit, sehingga penulis mampu bertahan dan menyelesaikan skripsi ini dengan penuh keyakinan.
5. Serta semua pihak yang telah membantu, namun tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

-Havid Pradipta Husada-

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrohim...

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Pembuatan Film Animasi Pendek 2D “Hari yang Sama” Menggunakan Teknik Motion Graphic”. Penyusunan Skripsi ini dibuat dengan tujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam gelar Sarjana Komputer pada jenjang Strata-1 Program Studi Informatika

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan naskah ini terdapat berbagai kesulitan dan hambatan, baik dari segi isi, penulisan dan kata-kata yang tidak tersusun secara baik. Namun berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak akhirnya naskah ini dapat terselesaikan.

Oleh karena itu, dengan tulus dan ikhlas, penulis menyampaikan rasa syukur terima kasih, dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada pihak-pihak yang telah memberikan bantuan, khususnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Prof. Dr. Kursini, M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Ibu Eli Pujastuti, M.Kom selaku Ketua Program Studi.
4. Bapak Bernadhed, S.Kom., M.Kom selaku Dosen Pembimbing.
5. Bapak Buyut Khoirul Umri, M.Kom selaku dosen penguji satu yang bersedia menguji dan memberikan nilai dengan bijaksana.
6. Bapak Caraka Aji Pranata, M.Kom selaku dosen penguji dua yang bersedia menguji dan memberikan nilai dengan bijaksana.
7. Seluruh Dosen Pengajar, Staff dan Karyawan Universitas Amikom Yogyakarta.
8. Ibu dan nenek saya yang telah memberikan begitu banyak dorongan dan dukungan materiil dan doa yang selalu menyertai langkahku.
9. Kakak, adik serta sanak saudara penulis yang telah banyak memberikan dukungan mental pada penulisan skripsi ini.

10. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada seluruh kerabat dan rekan-rekan seperjuangan yang telah berkenan memberikan bantuan dan dorongan, meskipun tidak dapat disebutkan satu per satu.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa masih terdapat berbagai kesalahan dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya atas segala kekurangan tersebut.

Akhir kata, penulis mengucapkan Alhamdulillah, semoga Allah SWT senantiasa memberikan petunjuk dan keberkahan dalam setiap langkah yang menyertai penulis. Penulis berharap semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi masyarakat luas, organisasi mahasiswa, institusi Pendidikan, serta khususnya bagi penulis sendiri.

Yogyakarta, 24 Juli 2025



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2 Metode Analisis Kebutuhan.....	4
1.6.3 Metode Perancangan	4
1.6.4 Metode Evaluasi.....	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7

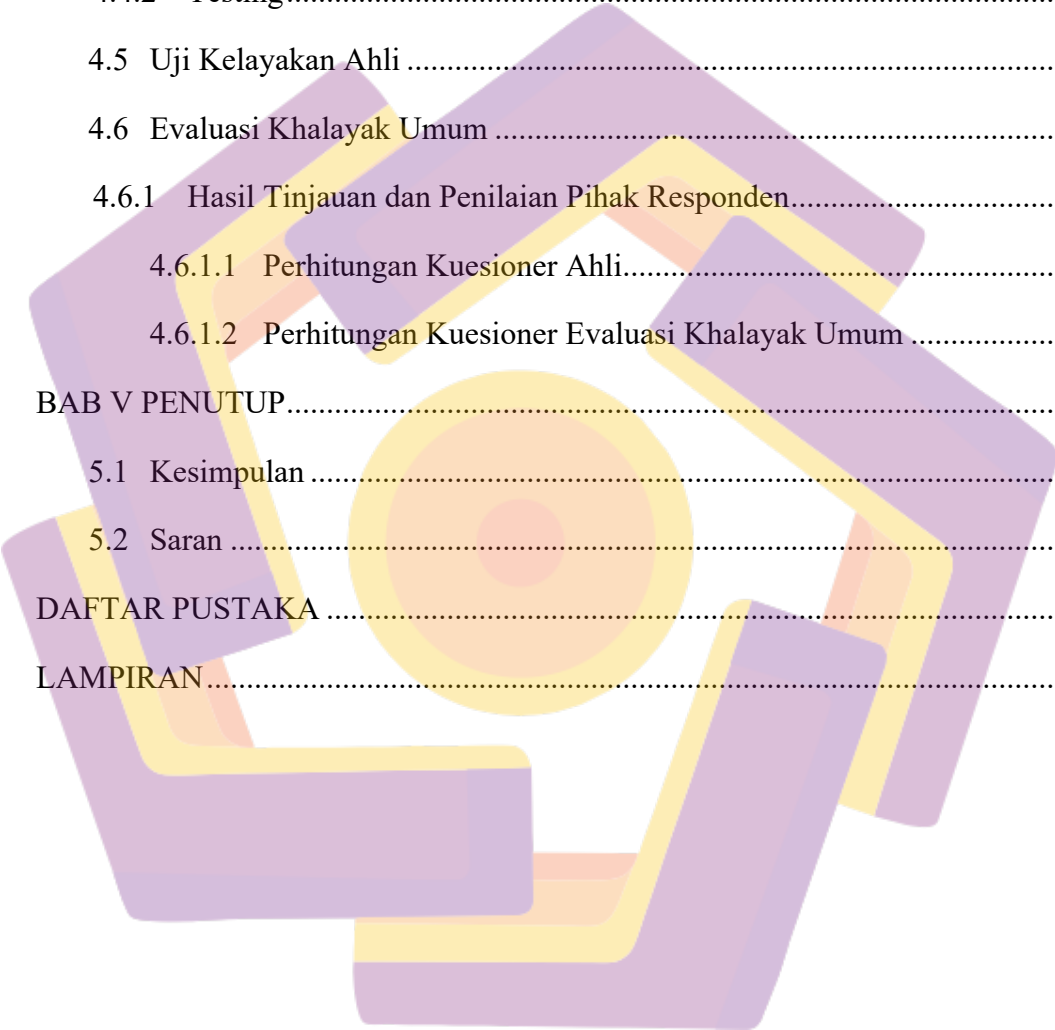
2.1 Studi Literatur	7
2.2 Konsep Dasar Film	11
2.2.1 Pengertian Film	11
2.2.2 Jenis-Jenis Film	11
2.2.2.1 Film Dokumenter	12
2.2.2.2 Film Fiksi	12
2.2.2.3 Film Eksperimental	13
2.2.3 Genre Film	13
2.2.3.1 Genre Misteri	14
2.2.3.2 Genre Historis	14
2.2.3.3 Genre Petualangan	14
2.2.3.4 Genre Horor	14
2.2.3.5 Genre Musikal	14
2.2.3.6 Genre Silent Film	15
2.2.3.7 Genre Aksi	15
2.2.3.8 Genre Make and Do	15
2.2.3.9 Genre Komedi	15
2.2.3.10 Genre Sci-fi	16
2.2.3.11 Genre Dokumenter	16
2.2.3.12 Genre Animasi	16
2.3 Elemen - Elemen Multimedia	16
2.3.1 Teks	16
2.3.2 Grafik	17
2.3.3 Audio	17
2.3.4 Video	17

2.3.5 Animasi	17
2.4 Definisi Animasi	18
2.4.1 Sejarah Perkembangan Animasi.....	18
2.4.1.1 Sejarah Animasi Dunia	20
2.4.1.2 Sejarah Animasi Indonesia	21
2.4.2 Teknik Pembuatan Animasi	23
2.4.2.1 Animasi Sel (Cell Animation)	23
2.4.2.2 Animasi Frame by Frame (<i>Frame Animation</i>)	24
2.4.2.3 Animasi Sprite (<i>Sprite Animation</i>)	24
2.4.2.4 Animasi Lintasan (<i>Path Animation</i>)	24
2.4.2.5 Animasi Spline.....	24
2.4.2.6 Animasi Vektor (Vektor Animation).....	25
2.4.2.7 Animasi Karakter (Character Animation).....	25
2.4.2.8 Computational Animation.....	25
2.4.2.9 Morphing	25
2.4.2.10 Animasi Motion Graphic	25
2.4.3 Prinsip Dasar Animasi.....	25
2.4.3.1 Squash and Stretch (Melar dan Memampatkan).....	26
2.4.3.2 Anticipation (<i>Antisipasi</i>).....	26
2.4.3.3 Staging (Penyajian).....	27
2.4.3.4 Straight Ahead and Pose to Pose (Langsung Maju dan Pose ke Pose)	27
2.4.3.5 Follow Through and Overlapping Action (Berlanjut dan Tumpang Tindih)	28
2.4.3.6 Slow In and Slow Out (Lambat Masuk dan Lambat Keluar) ...	28

2.4.3.7	Arcs (Busur).....	29
2.4.3.8	Secondary Action (Aksi Sekunder)	29
2.4.3.9	Timing (Waktu)	30
2.4.3.10	Exaggeration (Pengekangan)	30
2.4.3.11	Solid Drawing (Gambar Padat).....	31
2.4.3.12	Appeal (Daya Tarik)	31
2.5	Proses Pembuatan Animasi.....	32
2.5.1	Pra Produksi	32
2.5.1.1	Ide	32
2.5.1.2	Konsep	32
2.5.1.3	Naskah	32
2.5.1.4	Desain Karakter	32
2.5.1.5	Kode warna	32
2.5.1.6	Desain Background.....	33
2.5.1.7	Storyboard.....	33
2.5.2	Produksi.....	33
2.5.2.1	Penganimasian	33
2.5.2.2	Pemberian Efek Khusus	33
2.5.3	Pasca Produksi.....	33
2.5.3.1	Editing.....	33
2.5.3.2	Compositing.....	34
2.5.3.3	Rendering.....	34
2.6	Observasi.....	34
2.7	Evaluasi.....	34
2.7.1	Wawancara.....	34

2.7.1.1 Kuesioner	34
2.7.1.2 Skala Likert.....	35
2.7.1.3 Menentukan Interval	35
2.7.1.4 Rumus Persentase	36
BAB III METODE PENELITIAN.....	38
3.1 Alur Penelitian	38
3.2 Ide Cerita.....	38
3.3 Konsep	39
3.4 Pengumpulan Data	39
3.4.1 Observasi.....	39
3.4.2 Referensi Film	40
3.5 Analisis Kebutuhan.....	42
3.5.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	42
3.5.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	42
3.5.2.1 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	42
3.5.2.2 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	43
3.6 Analisis Aspek Produksi.....	43
3.6.1 Aspek Kreatif	44
3.6.2 Aspek Teknis.....	45
3.7 Pra-Produksi.....	46
3.7.1 Ide.....	46
3.7.2 Naskah.....	46
3.7.3 Desain Karakter.....	51
3.7.4 Kode Warna.....	51
3.7.5 Desain Background	51

3.7.6 Storyboard	52
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	53
4.1 Hasil Penelitian	53
4.2 Produksi	53
4.2.1 Penganimasian.....	53
4.2.1.1 Key animation.....	53
4.2.1.2 Tweening	54
4.2.1.3 Coloring	55
4.2.1.4 Background.....	55
4.2.1.5 Sound	56
4.2.2 Pasca Produksi.....	56
4.2.2.1 Editing.....	57
4.2.2.2 Compositing.....	57
4.2.2.3 Rendering.....	58
4.3 Penerapan Prinsip-Prinsip Animasi	59
4.3.1 <i>Squash and Stretch</i>	59
4.3.2 Anticipation.....	59
4.3.3 Staging.....	60
4.3.4 Straight Ahead and Pose to Pose.....	61
4.3.5 Follow Through and Overlapping Action	61
4.3.6 Slow In and Slow Out	62
4.3.7 Arcs	63
4.3.8 Secondary Action	63
4.3.9 Timing	64
4.3.10 Exaggeration.....	65



4.3.11 Solid Drawing	65
4.3.12 Appeal	66
4.4 Evaluasi.....	67
4.4.1 Kuesioner	67
4.4.2 Testing.....	69
4.5 Uji Kelayakan Ahli	69
4.6 Evaluasi Khalayak Umum	75
4.6.1 Hasil Tinjauan dan Penilaian Pihak Responden.....	81
4.6.1.1 Perhitungan Kuesioner Ahli.....	82
4.6.1.2 Perhitungan Kuesioner Evaluasi Khalayak Umum	84
BAB V PENUTUP.....	86
5.1 Kesimpulan	86
5.2 Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN.....	1

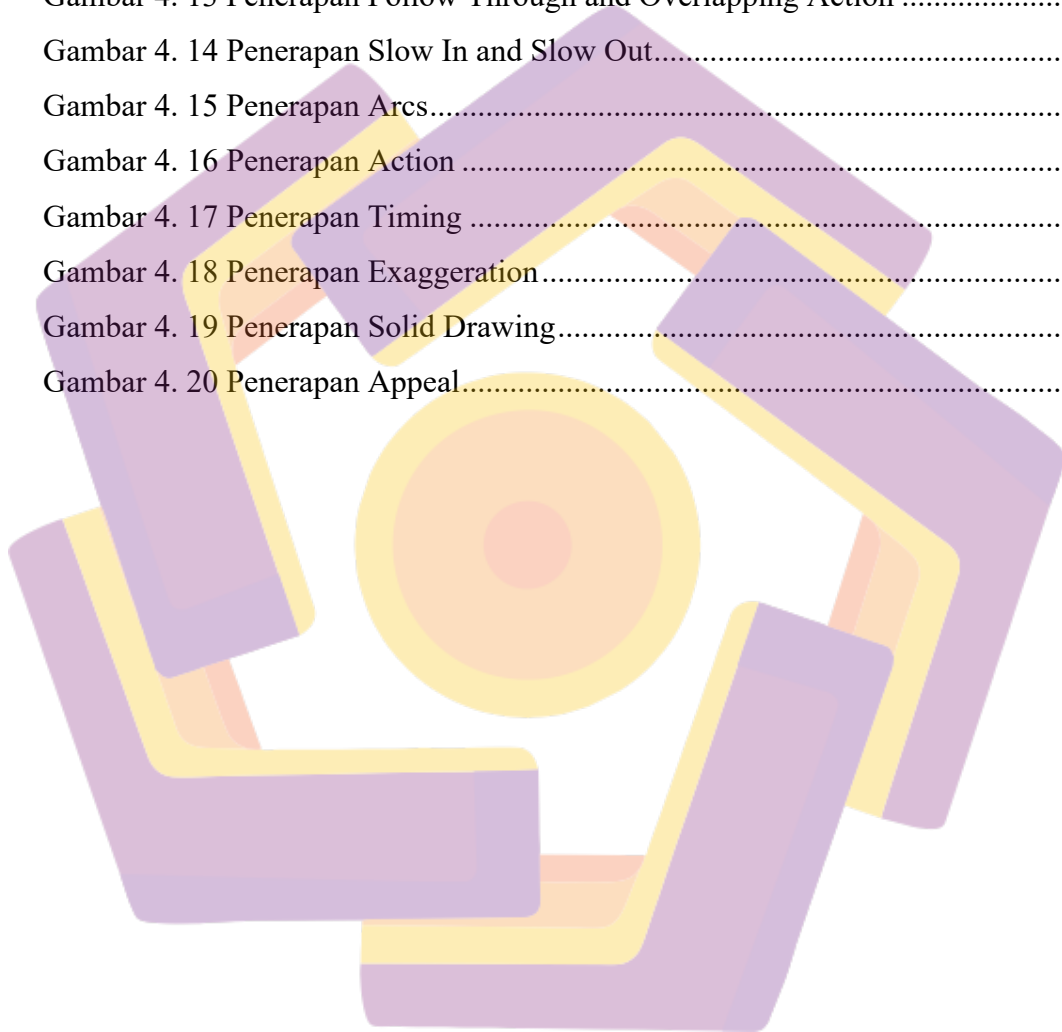
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 2Matrik Perbandingan Penelitian sebelumnya.....	8
Tabel 2. 3 Indikator Skala Likert	35
Tabel 2. 4 Contoh Pengkatagorian Skor Jawaban.....	36
Tabel 2. 5 Contoh Kriteria Rumus Persentase	37
Tabel 3. 2 Alur Penelitian	38
Tabel 3. 3 Perangkat Lunak Pembuat Film Animasi	43
Tabel 3. 4 Perangkat Keras Pembuat Film Animasi	43
Tabel 3. 5 Aspek Kreatif.....	44
Tabel 3. 6 Aspek Teknis.....	45
Tabel 4. 1 Tabel Kuesioner untuk Responden	68
Tabel 4. 2 Hasil Kuesioner Uji Kelayakan Ahli	70
Tabel 4. 3 Tabel Skor Pertanyaan 1 Uji Kelayakan Ahli.....	71
Tabel 4. 4 Tabel Skor Pertanyaan 2 Uji Kelayakan Ahli.....	71
Tabel 4. 5 Tabel Skor Pertanyaan 3 Uji Kelayakan Ahli.....	72
Tabel 4. 6 Tabel Skor Pertanyaan 4 Uji Kelayakan Ahli.....	73
Tabel 4. 7 Tabel Skor Pertanyaan 5 Uji Kelayakan Ahli.....	73
Tabel 4. 8 Tabel Skor Pertanyaan 6 Uji Kelayakan Ahli.....	74
Tabel 4. 9 Tabel Skor Pertanyaan 7 Uji Kelayakan Ahli.....	75
Tabel 4. 10 Hasil Kuesioner Evaluasi Khalayak Umum.....	76
Tabel 4. 11Tabel Skor Pertanyaan 1 Evaluasi Khalayak Umum.....	77
Tabel 4. 12 Tabel Skor Pertanyaan 2 Evaluasi Khalayak Umum.....	77
Tabel 4. 13 Tabel Skor Pertanyaan 3 Evaluasi Khalayak Umum.....	78
Tabel 4. 14 Tabel Skor Pertanyaan 4 Evaluasi Khalayak Umum.....	79
Tabel 4. 15 Tabel Skor Pertanyaan 5 Evaluasi Khalayak Umum.....	79
Tabel 4. 16 Tabel Skor Pertanyaan 6 Evaluasi Khalayak Umum.....	80
Tabel 4. 17 Tabel Skor Pertanyaan 7 Evaluasi Khalayak Umum.....	81
Tabel 4. 18 Tabel Interval Kategori	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Film Dokumenter G30S PKI (1984)	12
Gambar 2. 2	Film Fiksi Laskar Pelangi (2008)	12
Gambar 2. 3	Film Eksperimental Un Chien Andalou (1927).....	13
Gambar 2. 4	Squash and Stretch	26
Gambar 2. 5	Anticipation	26
Gambar 2. 6	Staging.....	27
Gambar 2. 7	Straight Ahead and Pose to Pose	27
Gambar 2. 8	Follow Through and Overlapping Action	28
Gambar 2. 9	Slow In and Slow Out.....	28
Gambar 2. 10	Gambar Arcs.....	29
Gambar 2. 11	Secondary Action	29
Gambar 2. 12	Timing	30
Gambar 2. 13	Exaggeration.....	30
Gambar 2. 14	Solid Drawing.....	31
Gambar 2. 15	Appeal	31
Gambar 3. 1	The Routine	40
Gambar 3. 2	Zoom 100: Bucket List of the Dead.....	41
Gambar 3. 3	Overcomer.....	41
Gambar 3. 4	Desain Karakter.....	51
Gambar 3. 5	Kode Warna.....	51
Gambar 3. 6	Desain Background	52
Gambar 3. 7	Storyboard.....	52
Gambar 4. 1	Setting lembar Kerja.....	54
Gambar 4. 2	Tweening Gerakan Tangan	54
Gambar 4. 3	Proses Pewarnaan.....	55
Gambar 4. 4	Pembuatan Background.....	56
Gambar 4. 5	File Sound Effect.....	56
Gambar 4. 6	Proses Editing.....	57
Gambar 4. 7	Proses Compositing.....	58

Gambar 4. 8 Proses Rendering.....	58
Gambar 4. 9 Penerapan Squash and Stretch.....	59
Gambar 4. 10 Penerapan Anticipation	60
Gambar 4. 11 Penerapan Staging	60
Gambar 4. 12 Penerapan Straight Ahead and Pose to Pose	61
Gambar 4. 13 Penerapan Follow Through and Overlapping Action	62
Gambar 4. 14 Penerapan Slow In and Slow Out.....	62
Gambar 4. 15 Penerapan Arcs.....	63
Gambar 4. 16 Penerapan Action	64
Gambar 4. 17 Penerapan Timing	64
Gambar 4. 18 Penerapan Exaggeration.....	65
Gambar 4. 19 Penerapan Solid Drawing.....	66
Gambar 4. 20 Penerapan Appeal.....	66



INTISARI

Film animasi Pendek “Hari yang Sama” merupakan sebuah cerita pendek bergenre *slice of life* yang menggambarkan kehidupan pemuda yang bernama Memo, seorang karyawan kantoran berusia 27 tahun yang menjalani rutinitas harian dengan disiplin yang tinggi, namun tanpa arah yang jelas. Tanpa konflik yang besar, film ini mengajak penonton menyelami kehidupan Memo yang teratur dari bangun pagi, bekerja, pulang, dan tidur. Semuanya berjalan seperti mekanisme jam.

Proses yang digunakan untuk pembuatan animasi ini menggunakan teknik *motion graphic*. Dengan gaya visual yang minimalis, warna-warna pudar dan layer yang statis memperkuat narasi sunyi Memo. Film ini mengangkat tema eksistensial tentang kehilangan makna dalam kehidupan. Alih-alih membangun ketegangan konvensional, “Hari yang Sama” mengandalkan momen keheningan, kebiasaan kecil dan ruang kosong sebagai medium untuk mengungkapkan kekosongan emosional.

Film ini mengadopsi 12 prinsip animasi. Dengan pendekatan 12 prinsip animasi dengan baik dan benar akan sangat membantu menghasilkan gerakan animasi yang nyata dan halus untuk menciptakan nuansa yang realistis, emosional, dan menyentuh. Hasil akhir yang didapat dari penelitian ini adalah penerapan 12 prinsip animasi saat pembuatan animasi. Bila menerapkan 12 prinsip animasi dengan baik dan benar akan sangat membantu menghasilkan gerakan animasi yang nyata dan menarik.

Kata Kunci: Animasi, Slice of Life, Motion Graphic, 12 Prinsip Animasi.

ABSTRACT

The short animated film *Hari yang Sama* (The Same Day) is a slice-of-life narrative that illustrates the daily routine of Memo, a 27-year-old office worker who lives a disciplined yet directionless life. Without major conflicts, the film invites the audience to experience Memo's repetitive cycle waking up, working, returning home, and sleeping—all of which unfold like clockwork.

The animation production utilizes a motion graphic technique. A minimalist visual style, muted color palette, and static layering are employed to emphasize the silent and introspective tone of Memo's life. The film explores existential themes, particularly the sense of meaninglessness in routine. Rather than employing conventional dramatic tension, *Hari yang Sama* relies on silence, subtle gestures, and spatial emptiness to convey emotional voids and monotony.

This study applies the 12 principles of animation throughout the production process. Proper implementation of these principles significantly enhances the fluidity and realism of movement, contributing to the emotional depth and authenticity of the animated work. The final outcome demonstrates that applying the 12 principles effectively results in believable, engaging, and emotionally resonant animation.

Keywords: Animation, Slice of Life, Motion Graphic, Short Films, 12 Principles of Animation.