

***STORYBOARD ANIMATIC* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN DENGAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC*
STUDI KASUS PADA ANIMASI 4MPERA**



SKRIPSI

Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan pada Program Studi
Teknologi Informatika Multimedia Digital Jurusan Teknik Komputer
Politeknik Negeri Sriwijaya

OLEH :

OBIK DWI ANGGARA

061940720317

POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA

PALEMBANG

2023

**STORYBOARD ANIMATIC SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC STUDI KASUS PADA ANIMASI
4MPERA**



Telah diuji dan dipertahankan di depan Dewan penguji pada sidang
Skripsi pada ~~Selva...~~... Agustus 2023

Ketua Dewan Penguji

Ema Laila, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197703292001122002

Anggota Dewan Penguji

Mevi Darlies, M.Kom.
NIP. 197815052006041003

Adi Sutrisman, M.Kom.
NIP. 197503052001121005

Hidayati Ami, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198409142019032009

Fithri Selva Jumeilah, S.Kom.MTI.
NIP. 199005042020122013

Tanda Tangan

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Komputer

Azwardi, S.T., M.T.
NIP. 197005232005011004



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
Jalan Srijaya Negara, Palembang 30139
Telp. 0711-353414 Fax. 0711-355918
Website : www.polsriwijaya.ac.id E-mail : info@polsri.ac.id



SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Obik Dwi Anggara

NIM : 061940720317

Jurusan / Prodi : Teknik Komputer / DIV – Teknologi Informatika
Multimedia Digital

Judul Skripsi : *Storyboard Animatic* Sebagai Media Pembelajaran Dengan
Teknik *Motion Graphic Studi* Kasus Pada Animasi 4mpera

Dengan ini menyatakan :

1. Skripsi yang saya buat dengan judul sebagaimana tersebut di atas beserta isinya merupakan hasil penelitian saya sendiri..
2. Skripsi tersebut tersebut bukan plagiat atau menyalin skripsi milik orang lain.
3. Apabila skripsi ini dikemudian hari dinyatakan plagiat atau menyalin skripsi milik orang lain, maka saya bersedia menerima konsekuensinya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk diketahui oleh pihak-pihak yang berkepentingan.

Palembang, Agustus 2023

Yang Membuat Pernyataan,



Obik Dwi Anggara
NIM. 061940720317

**STORYBOARD ANIMATIC SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC STUDI KASUS PADA ANIMASI
4MPERA**



Oleh :
Obik Dwi Anggara
061949720317

Palembang, Agustus 2023

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I,

Isnainy Azroh, S.kom., M.kom.
NIP. 197316012002122097

Dosen Pembimbing II,

Ema Laila, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197703292001122002

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Komputer,

Azwardi, S.T., M.T.
NIP. 197005232005011064

Ketua Program Studi TIMD,

Ema Laila, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197703292001122002

Motto :

“We are all basically in stupidity, that doesn't mean that we are afraid to try. But on the contrary, it is stupidity that makes our lives more meaningful in the process of seeking knowledge”.

“Kita semua pada dasarnya dalam ketidaktahuan, bukan berarti itu membuat kita takut untuk mencoba. Namun sebaliknya, dengan ketidaktahuan itulah yang menjadikan hidup kita menjadi lebih bermakna dalam proses mencari pengetahuan ”

Untuk:

PAPA dan MAMA yang senantiasa mendoakan Duwik, Semoga senantiasa bahagia di sisi-Nya

Oom, Tante dan Nenek yang senantiasa merawat duwik sampai sekarang

Orang orang baik senantiasa datang silih berganti, saya sangat berterima kasih atas kehadirannya

ABSTRAK

STORYBOARD ANIMATIC SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN *MOTION GRAPHIC STUDI KASUS* ANIMASI 4MPERA

(Obik Dwi Anggara, 2023, 86 Halaman)

Dalam mata kuliah animasi, tahapan storyboard animatic merupakan hal yang sangat penting. Namun, sering kali kurang diperhatikan dalam pembelajaran sehingga mahasiswa menganggapnya tidak terlalu penting dalam produksi animasi. Padahal, tahapan ini sangat penting dalam industri animasi karena menjadi acuan dalam memproduksi animasi. Oleh karena itu, banyak mahasiswa di Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital yang belum memahami tentang storyboard animatic. Dari pengujian yang dilakukan sebagai observasi 12 responden yang merupakan mahasiswa jurusan Teknik Komputer Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital 10 diantaranya belum mengetahui bagaimana pembuatan dari storyboard animatic. Perancangan video motion graphic sebagai media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan media edukasi bagi para mahasiswa.

Kata kunci : *Storyboard animatic, motion graphic, video pembelajaran*

ABSTRACT

ANIMATIC STORYBOARD AS A LEARNING MEDIA WITH MOTION GRAPHIC CASE STUDY 4MPERA ANIMATIONS

(Obik Dwi Anggara, 2023, 86 Page)

In animation courses, the animatic storyboard stage is very important. However, it is often overlooked in learning so that students consider it not too important in animation production. In fact, this stage is very important in the animation industry because it is a reference in producing animation. Therefore, many students in the Digital Multimedia Informatics Technology Study Program do not understand about animatic storyboards. From the tests carried out as observations, 12 respondents who were students majoring in Computer Engineering, Digital Multimedia Informatics Technology Study Program, 10 of them did not know how to make an animatic storyboard. The design of motion graphic videos as learning media aims to increase awareness and educational media for students.

Key words : Storyboard animatic, Motion graphic, Video as learning media

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “***Storyboard Animatic Sebagai Media Pembelajaran Dengan Teknik Motion Graphic Studi Kasus pada Animasi 4mpera***”. Adapun tujuan penulisan skripsi ini yaitu untuk memenuhi persyaratan dalam melaksanakan ujian skripsi Pendidikan Sarjana Terapan di Jurusan Teknik Komputer Program Studi DIV Teknologi Informatika Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang. Dengan selesainya skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada **Ibu Isnainy Azroh, S.kom.,M.kom** dan **Ibu Emma Laila, S.Kom., M.Kom** selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan nasihatnya kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT. yang terus memberi limpahan rahmat dan kemudahan serta kelancaran dalam menyusun dan menyelesaikan proposal skripsi.
2. Kedua orang tua dan saudara saya yang telah memberikan doa, semangat, motivasi, dan dukungan.
3. Bapak Dr. Ing. Ahmad Taqwa, MT. selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya.
4. Bapak Azwardi, S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
5. Ibu Isnainy Azroh, S.kom.,M.kom. selaku pembimbing pertama dan selaku wali kelas TIA'19.
6. Ibu Ema Laila, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital dan selaku Pembimbing kedua
7. Bapak/Ibu dosen jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
8. Keluarga besar 8 TIA angkatan 2019 serta para mahasiswa Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
9. Tidak lupa, penulis juga ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang-orang terdekat yang selalu mendukung.

Semoga skripsi ini dapat dipahami bagi siapapun yang membacanya. Sekiranya skripsi yang telah disusun ini dapat berguna bagi penulis sendiri maupun orang yang membacanya. Sebelumnya penulis menyadari masih banyak kekurangan, baik dari materi maupun teknik penyajiannya, mengingat kurangnya pengetahuan dan pengalaman penulis. Oleh karena itu penulis memohon kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa depan.

Palembang, Agustus 2023

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PENGUJIAN	iii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x

BAB I PENDAHULUAN

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 Sistem Penulisan.....	3

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 <i>Storyboard</i>	5
2.1.1 <i>Pengertian Storyboard</i>	5
2.1.2 <i>Stuktur Umum Storyboard</i>	5
2.1.3 <i>Jenis Jenis Storyboard</i>	6
2.2 <i>Animatic</i>	7
2.3 <i>Motion Graphic</i>	8

2.3.1	Pengertian <i>Motion Graphic</i>	8
2.3.2	<i>Motion Graphic Design</i>	9
2.3.3	Kelebihan dan Kekurangan <i>Motion Graphic</i>	10
2.4	Animasi	10
2.5	Proses Produksi Animasi	12
2.5.1	Pra Produksi	12
2.5.2	Produksi	16
2.5.3	Pasca Produksi	17
2.6	<i>Software</i> Yang Digunakan	18
2.6.1	<i>Clip Studio Paint</i>	18
2.6.2	<i>Adobe After Effect</i>	19
2.6.3	<i>Adobe Premiere Pro</i>	19
2.7	Metode Penelitian Yang Digunakan	19
2.8	Metode Pengujian	20
2.9	Referensi Jurnal Penelitian	21

BAB III METODOLOGI PENELITIAN/RANCANG BANGUN

3.1	Kerangka Penelitian	29
3.2	Tahap Perancangan	29
3.2.1	Perancangan Penelitian	30
3.2.2	Perancangan Media Pembelajaran	30
3.2.2.1	<i>Development</i>	30
3.2.2.2	<i>Preproduction</i>	31
3.2.2.3	<i>Production (Material Collecting)</i>	41
3.2.2.4	<i>Post Production</i>	47
3.2.2.5	<i>Delivery</i>	54
3.2.2.6	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>) dan Perangkat Lunak (<i>Software</i>) Yang Digunakan	54
3.3	Persiapan Data	55
3.3.1	Materi Informasi	55
3.3.2	Metode Pengumpulan Data	55

3.3.3	Pengujian Teknik.....	55
3.4	Perancangan Penilaian Produk Video <i>Motion Graphic</i>	56
3.4.1	Jenis Data	57
3.4.2	Instrumen Pengumpulan Data	57
3.4.3	Pengujian Terhadap Responden	61

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Hasil	64
4.1.1	Realisasi Video <i>Motion Graphic</i>	64
4.1.2	Realisasi Teknik.....	67
4.2	Pengujian Video <i>Motion Graphic</i>	70
4.3	Pembahasan	83

BAB V KESIMPULAN DAN SARA

5.1	Kesimpulan	86
5.2	Saran.....	86

DAFTAR PUSTAKA88

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Struktur Umum Storyboard	6
Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian.....	29
Gambar 3.2 Outline Ilustrasi	41
Gambar 3.3 Coloring Rumah	42
Gambar 3.4 Coloring Pohon Dengan Brush	42
Gambar 3.5 Hasil Ekspor	43
Gambar 3.6 Panel Background	43
Gambar 3.7 Pembuatan Asset	44
Gambar 3.8 Layout Asset.....	44
Gambar 3.9 Ekspor Ilustrasi.....	45
Gambar 3.10 Menghilangkan Nois	45
Gambar 3.11 Hasil Audio	46
Gambar 3.12 Materi Video	46
Gambar 3.13 <i>New Compositing</i>	48
Gambar 3.14 <i>Import</i>	49
Gambar 3.15 <i>Basic Animation</i>	49
Gambar 3.16 <i>Layer pada After Effect</i>	49
Gambar 3.17 <i>Add to Render Queue</i>	50
Gambar 3.18 <i>Setting Render Queue</i>	50
Gambar 3.19 <i>New Sequence</i>	51
Gambar 3.20 <i>Panel Project</i>	51
Gambar 3.21 <i>Cut to Cut</i>	51

Gambar 3.22	<i>Scale</i>	52
Gambar 3.23	<i>Video Transisi</i>	52
Gambar 3.24	<i>Masking</i>	53
Gambar 3.25	<i>Audio Transition</i>	53
Gambar 3.26	<i>Rendering</i>	54
Gambar 3.27	Soal Penilaian Mahasiswa.....	59

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1	Perbandingan Metode dalam Penyelesaian Permasalahan 26
Tabel 3.1	Konsep 30
Tabel 3.2	Deskripsi Konsep 31
Tabel 3.3	Storyboard 36
Tabel 3.4	Materi Tambahan Logo 47
Tabel 3.5	Materi Tambahan Font 47
Tabel 3.6	<i>Ceklist</i> Penilaian Ahli Materi 58
Tabel 3.7	<i>Ceklist</i> Penilaian Ahli Media 58
Tabel 4.1	Potongan <i>Scene Video Motion Graphic</i> 64
Tabel 4.2	Teknik Pada <i>Clip Studio Paint</i> 67
Tabel 4.3	Teknik Pada <i>After Effect</i> 69
Tabel 4.4	Teknik Pada Adobe Premiere Pro 69
Tabel 4.5	Penilaian Ahli Materi 1 71
Tabel 4.6	Penilaian Ahli Materi 2 72
Tabel 4.7	Penilaian Ahli Media 1 73
Tabel 4.8	Penilaian Ahli Media 2 75
Tabel 4.9	Penilaian Ahli Media 3 77
Tabel 4.10	Hasil Pengujian Mahasiswa 81