

**PERANCANGAN ANIMASI PROMOSI PRODUK KABUTO MERCH  
YOGYAKARTA DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Faizal Nasution**

**12.12.6921**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PERANCANGAN ANIMASI PROMOSI PRODUK KABUTO MERCH  
YOGYAKARTA DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

**Faizal Nasution**

**12.12.6921**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN ANIMASI PROMOSI PRODUK KABUTO MERCH  
YOGYAKARTA DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Faizal Nasution**

**12.12.6921**

telah disetujui oleh dosen pembimbing skripsi  
pada tanggal 9 Oktober 2015

Dosen Pembimbing

  
**Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom**  
**NIK. 190302215**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN ANIMASI PROMOSI PRODUK KABUTO MERCH  
YOGYAKARTA DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Faizal Nasution**

**12.12.6921**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 18 Januari 2016

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Agus Purwanto, M.Kom.**  
**NIK. 190302229**

**Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom.**  
**NIK. 190302215**

**Mei P Kurniawan, M.Kom.**  
**NIK. 190302187**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
tanggal 3 Maret 2016



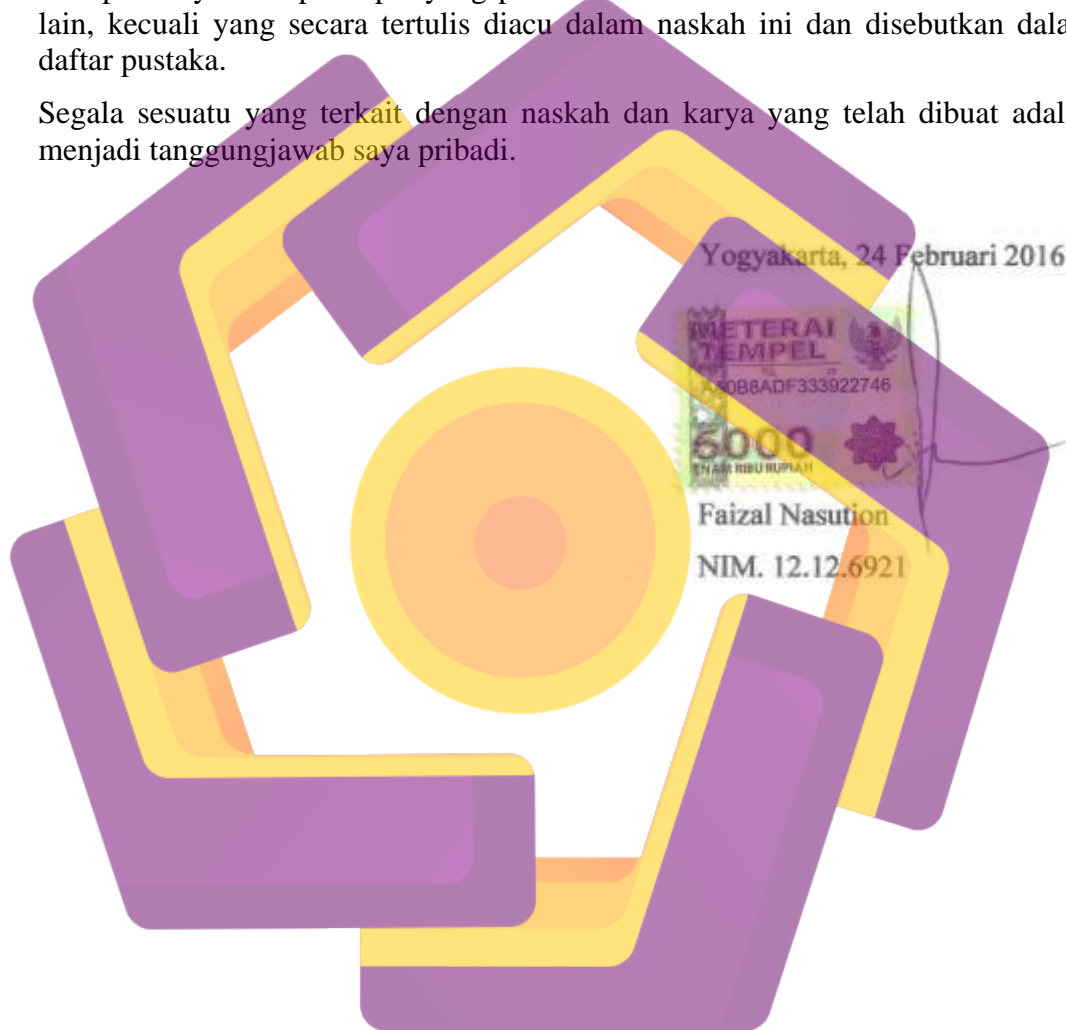
**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

**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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.



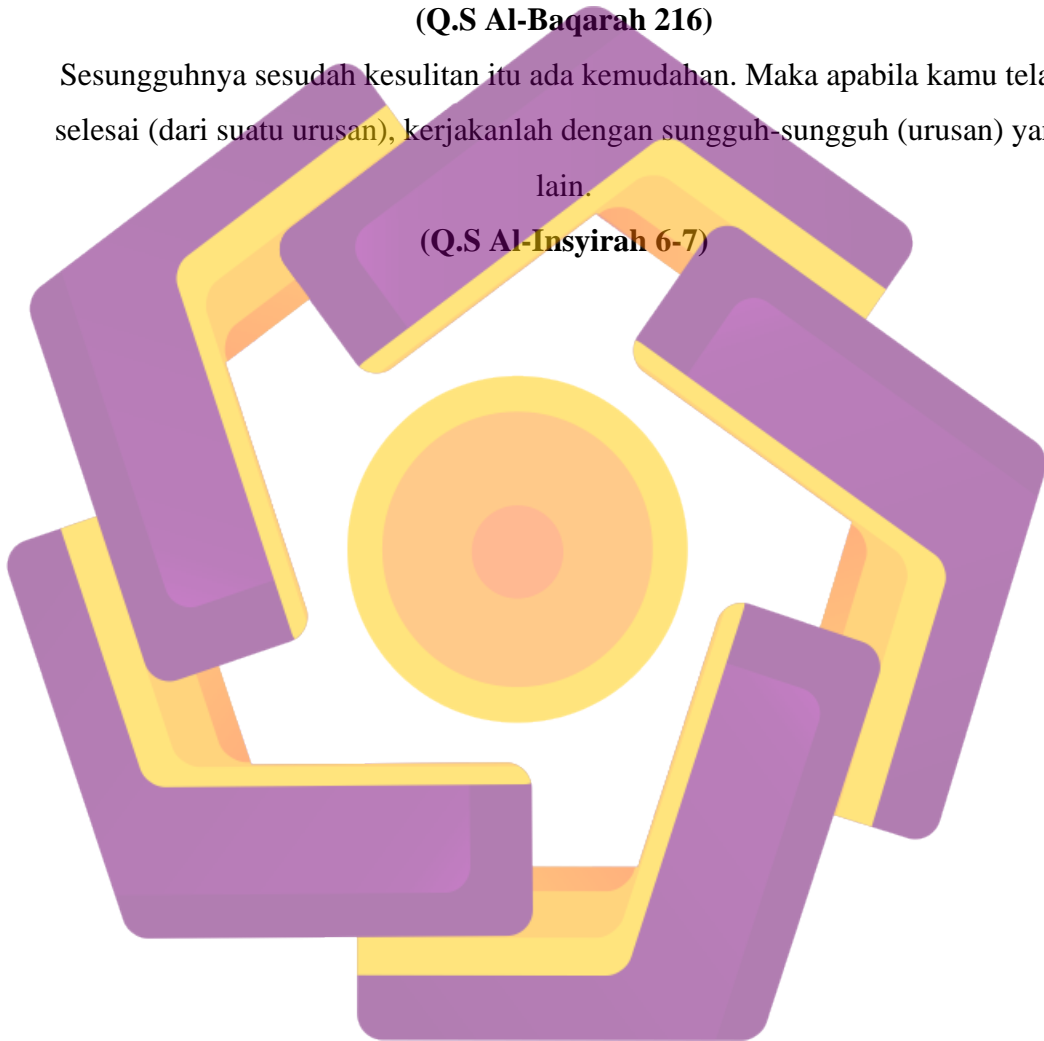
## MOTTO

Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal ia amat baik bagimu, dan boleh jadi (pula) kamu menyukai sesuatu, padahal ia amat buruk bagimu, Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui.

**(Q.S Al-Baqarah 216)**

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain.

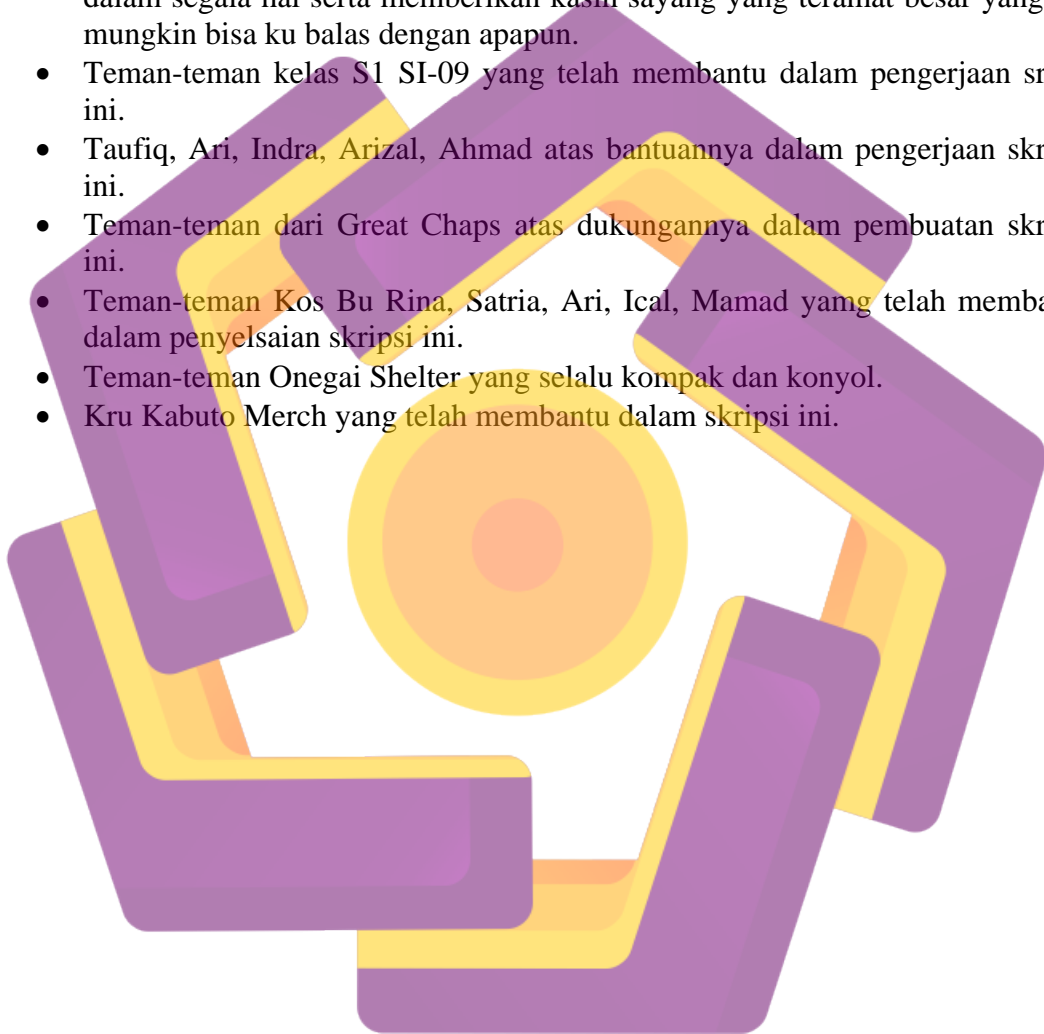
**(Q.S Al-Insyirah 6-7)**



## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, atas rahmat dan hidayah-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Karya sederhana ini ku persembahkan untuk:

- Ayah, mama dan adik-adikku yang telah mendukungku, memberiku motivasi dalam segala hal serta memberikan kasih sayang yang teramat besar yang tak mungkin bisa ku balas dengan apapun.
- Teman-teman kelas S1 SI-09 yang telah membantu dalam pengerjaan skripsi ini.
- Taufiq, Ari, Indra, Arizal, Ahmad atas bantuannya dalam pengerjaan skripsi ini.
- Teman-teman dari Great Chaps atas dukungannya dalam pembuatan skripsi ini.
- Teman-teman Kos Bu Rina, Satria, Ari, Ical, Mamad yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
- Teman-teman Onegai Shelter yang selalu kompak dan konyol.
- Kru Kabuto Merch yang telah membantu dalam skripsi ini.



## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya bagi penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan proses penyusunan skripsi yang merupakan salah satu prasyarat untuk meraih gelar Sarjana Komputer.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari adanya kerjasama dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segenap kerendahan hati pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak berikut.

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua STMIK Amikom Yogyakarta, yang telah mengesahkan skripsi ini.
2. Bapak Bambang Sudaryatno, Drs, M.M. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK Amikom Yogyakarta yang telah memberikan izin penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom selaku pembimbing yang telah meluangkan waktu dan pemikirannya dalam membimbing penulis menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku Penguji I, Bapak Mei P. Kurniawan, M.Kom selaku penguji II, Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom selaku moderator dan penguji III serta semua dosen Jurusan Sistem Informasi STMIK Amikom Yogyakarta, terima kasih atas semua jasa Bapak dan Ibu dosen.
5. Semua pihak yang telah memberikan kontribusinya dalam membantu pelaksanaan penelitian ini.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis menjadi amalan yang akan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Di akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak.

Yogyakarta, 24 Februari 2016

Penulis

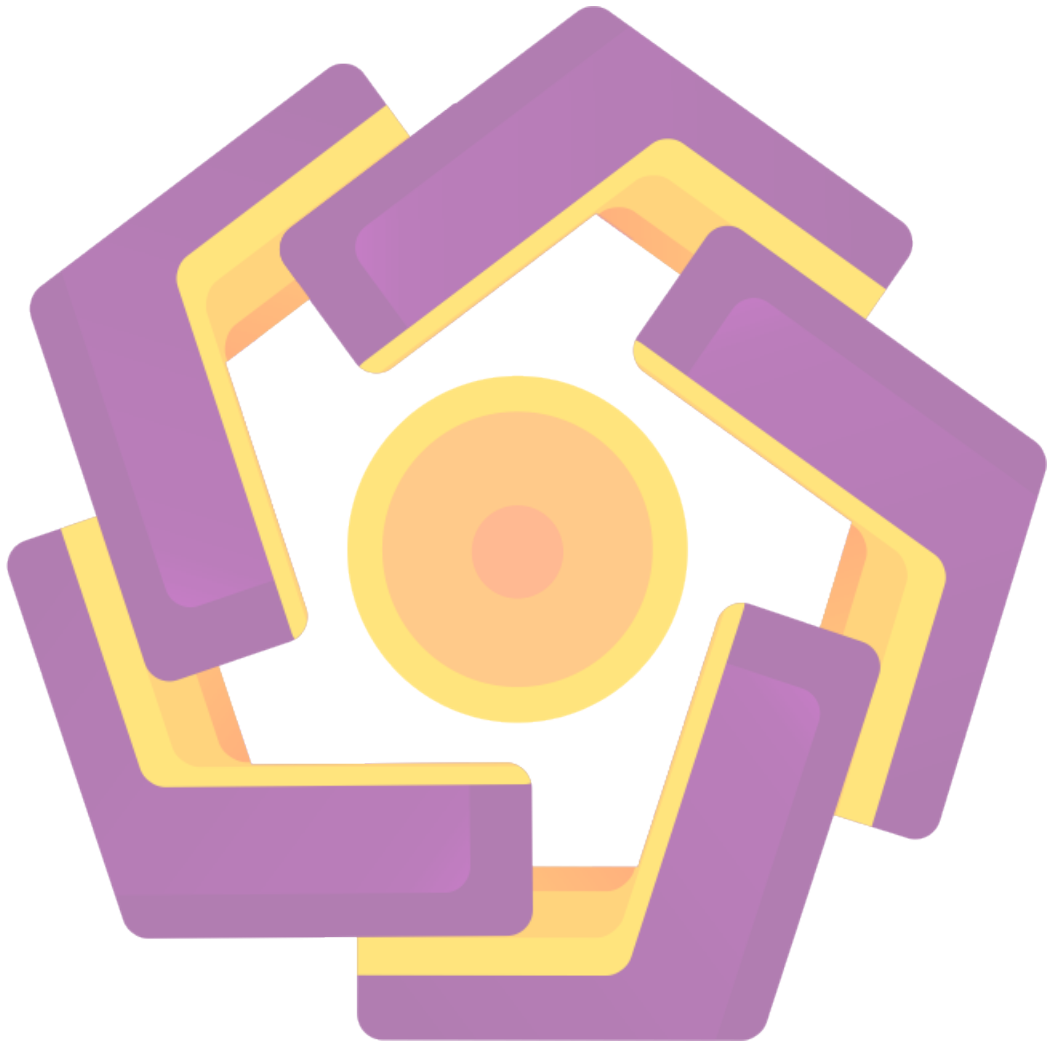


## DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i> .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Permasalahan .....	1
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian .....	2
1.6 Sistematika Penulisan Laporan Penelitian .....	2
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>4</b>
2.1 Tinjauan Pustaka.....	4
2.2 Konsep Dasar Multimedia .....	5
2.2.1 Sejarah Multimedia .....	5
2.2.2 Pengertian Multimedia .....	5
2.2.3 Pentingnya Multimedia .....	6
2.2.4 Perkembangan Multimedia .....	6
2.2.5 Jenis-Jenis Multimedia .....	7
2.2.6 Elemen Multimedia .....	7
2.3 Konsep Dasar Desain Grafis .....	9

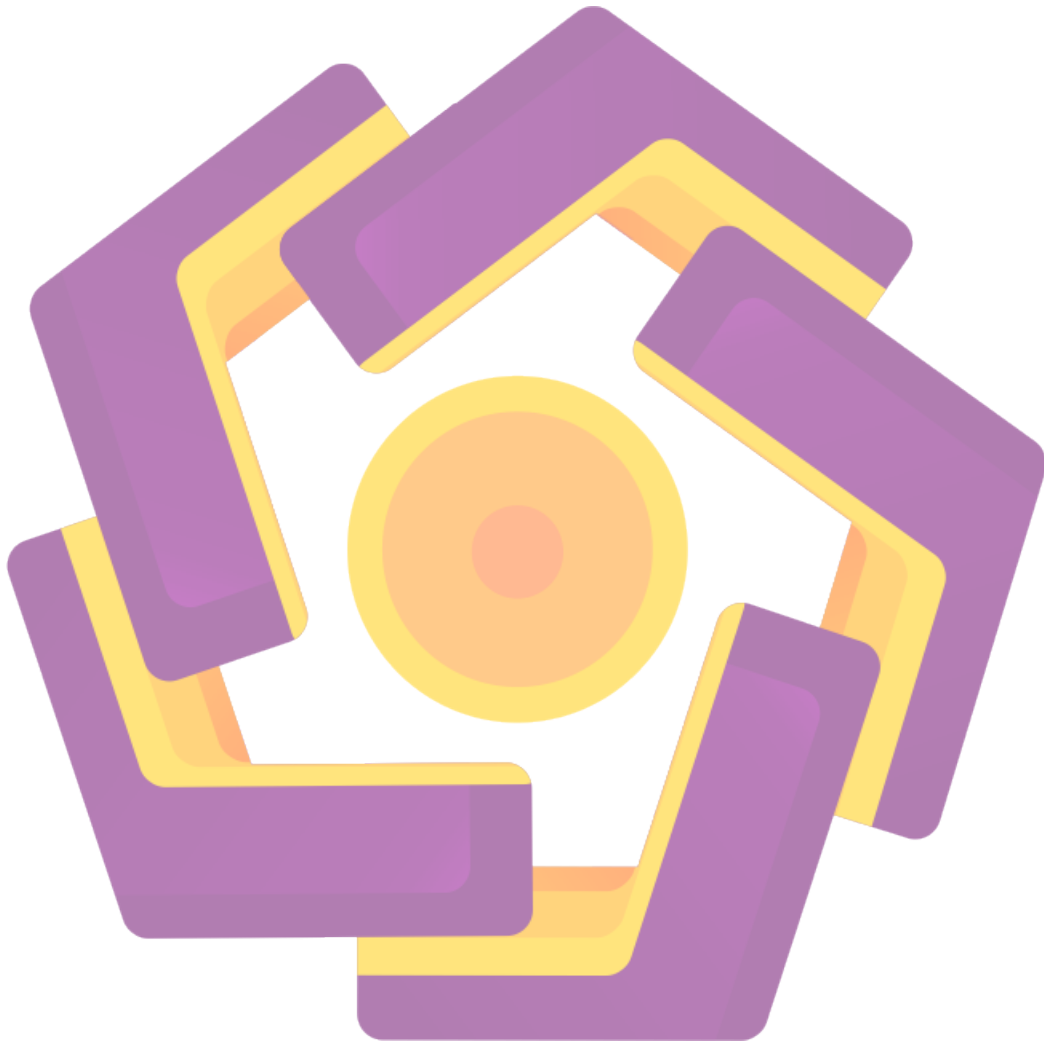
2.3.1	Definisi Desain Grafis .....	9
2.3.2	Elemen Desain Grafis .....	9
2.4	Konsep Dasar Motion Graphic .....	11
2.4.1	Pengertian Motion Graphic .....	11
2.4.2	Sejarah Motion Graphic .....	11
2.4.3	Elemen Motion Graphic .....	12
2.4.4	Karakteristik Motion Graphic .....	12
2.5	Proses Produksi Animasi .....	13
2.4.1	Pra Produksi .....	13
2.4.2	Produksi .....	15
2.4.3	Pasca Produksi .....	16
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>21</b>
3.1	Tinjauan Umum .....	21
3.1.1	Sejarah Kabuto Merch .....	21
3.1.2	Logo, Visi dan Misi, Profil .....	21
3.1.2.1	Logo Kabuto Merch .....	21
3.1.2.2	Visi dan Misi Kabuto Merch .....	22
3.1.2.3	Profil Kabuto Merch .....	22
3.1.3	Konsep .....	22
3.2	Analisis .....	22
3.2.1	Analisis SWOT .....	23
3.2.1.1	Strength .....	23
3.2.1.2	Weakness .....	23
3.2.1.3	Oportunity .....	23
3.2.1.3	Threat .....	23
3.2.3	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	24
3.2.4	Anlisis Kebutuhan Non Fungsional .....	24
3.2.4.1	Hardware .....	24
3.2.4.2	Software .....	24
3.2.4.3	Brainware .....	25
3.3	Studi Kelayakan Sistem .....	25

3.3.1	Kelayakan Teknis .....	25
3.3.2	Kelayakan Organisasi/Operasional .....	26
3.3.3	Kelayakan Hukum .....	26
3.3.4	Kelayakan Ekonomi .....	26
3.4	Tahapan Produksi .....	26
3.4.1	Ide Cerita .....	26
3.3.2	Rancangan Naskah Video Promosi .....	26
3.4.3	Story Board .....	30
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>38</b>
4.1	Produksi .....	39
4.1.1	Pembuatan Grafik Animasi .....	38
4.2	Pasca Produksi .....	39
4.2.1	Editing .....	39
4.2.1.1	Pengeditan Grafik Untuk Video Promosi .....	39
4.2.2	Pembuatan Motion Graphic .....	40
4.2.2.1	Pembuatan Composition After Effect .....	40
4.2.3	Penganimasian Motion Graphic .....	41
4.2.3.1	Scene 1 .....	41
4.2.3.2	Scene 2 .....	42
4.2.3.3	Scene 3 .....	43
4.2.3.4	Scene 5,7,8,11 .....	44
4.2.3.5	Scene 13-15 .....	46
4.2.3.6	Scene 17-21 .....	48
4.2.3.7	Scene 4,6,8,10,12,16,21 .....	50
4.2.3.8	Composition Master .....	55
4.2.4	Rendering .....	55
4.3	Upload Video .....	59
4.4	Evaluasi .....	60
<b>BAB V KESIMPULAN .....</b>		<b>67</b>
5.1	Kesimpulan .....	60
5.2	Saran .....	69



## DAFTAR TABEL

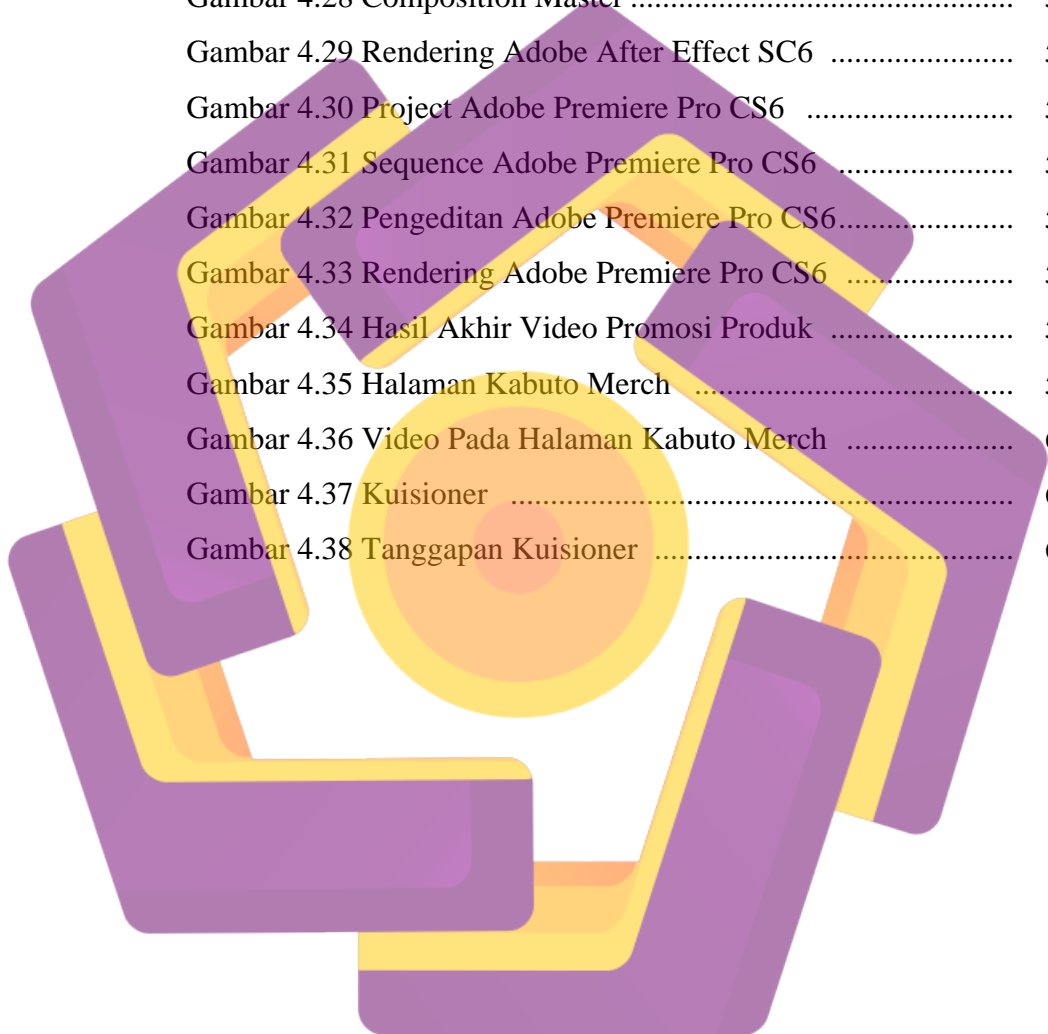
Tabel 4.1 Tabel Bobot.....	63
----------------------------	----



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Naskah .....	15
Gambar 2.2 Storyboard .....	16
Gambar 2.3 Pengambilan Suara .....	17
Gambar 2.4 Editing .....	18
Gambar 2.5 Color Corection .....	19
Gambar 2.6 Rendering .....	19
Gambar 3.1 Logo Kabuto Merch .....	21
Gambar 4.1 Pembuatan Grafik Animasi .....	38
Gambar 4.2 Pengeditan Grafik Animasi .....	39
Gambar 4.3 Pembuatan Composition .....	40
Gambar 4.4 Import File .....	41
Gambar 4.5 Penganimasian Scene 1 .....	42
Gambar 4.6 Penganimasian Scene 2 .....	43
Gambar 4.7 Penganimasian Scene 3 .....	43
Gambar 4.8 Penganimasian Scene 5 Tees .....	44
Gambar 4.9 Penganimasian Scene 7 Accesories .....	44
Gambar 4.10 Penganimasian Scene 9 Artwork .....	45
Gambar 4.11 Penganimasian Scene 11 Colectible Items .....	45
Gambar 4.12 Penganimasian Scene 13 .....	46
Gambar 4.13 Penganimasian Scene 14 .....	47
Gambar 4.14 Penganimasian Scene 15 .....	47
Gambar 4.15 Penganimasian Scene 16 .....	48
Gambar 4.16 Penganimasian Scene 17 FB Kabuto Merch .....	48
Gambar 4.17 Penganimasian Scene 18 .....	48
Gambar 4.18 Penganimasian Scene 19 Instagram Kabuto Merch .....	49
Gambar 4.19 Penganimasian Scene 4 Transisi 1 .....	50
Gambar 4.20 Penganimasian Scene 4 Dengan Graph Editor .....	50
Gambar 4.21 Penganimasian Scene 6 Transisi 2 .....	51
Gambar 4.22 Penganimasian Scene 8 Transisi 3 .....	52

Gambar 4.23 Penganimasian Scene 10 Transisi 4 .....	52
Gambar 4.24 Penganimasian Scene 12 Transisi 5 .....	53
Gambar 4.25 Penganimasian Scene 16 Transisi 6 .....	53
Gambar 4.26 Penganimasian Scene 21 Transisi 7 .....	54
Gambar 4.27 Penganimasian Scene 22 .....	54
Gambar 4.28 Composition Master .....	55
Gambar 4.29 Rendering Adobe After Effect SC6 .....	56
Gambar 4.30 Project Adobe Premiere Pro CS6 .....	57
Gambar 4.31 Sequence Adobe Premiere Pro CS6 .....	57
Gambar 4.32 Pengeditan Adobe Premiere Pro CS6.....	58
Gambar 4.33 Rendering Adobe Premiere Pro CS6 .....	58
Gambar 4.34 Hasil Akhir Video Promosi Produk .....	59
Gambar 4.35 Halaman Kabuto Merch .....	59
Gambar 4.36 Video Pada Halaman Kabuto Merch .....	60
Gambar 4.37 Kuisisioner .....	62
Gambar 4.38 Tanggapan Kuisisioner .....	62



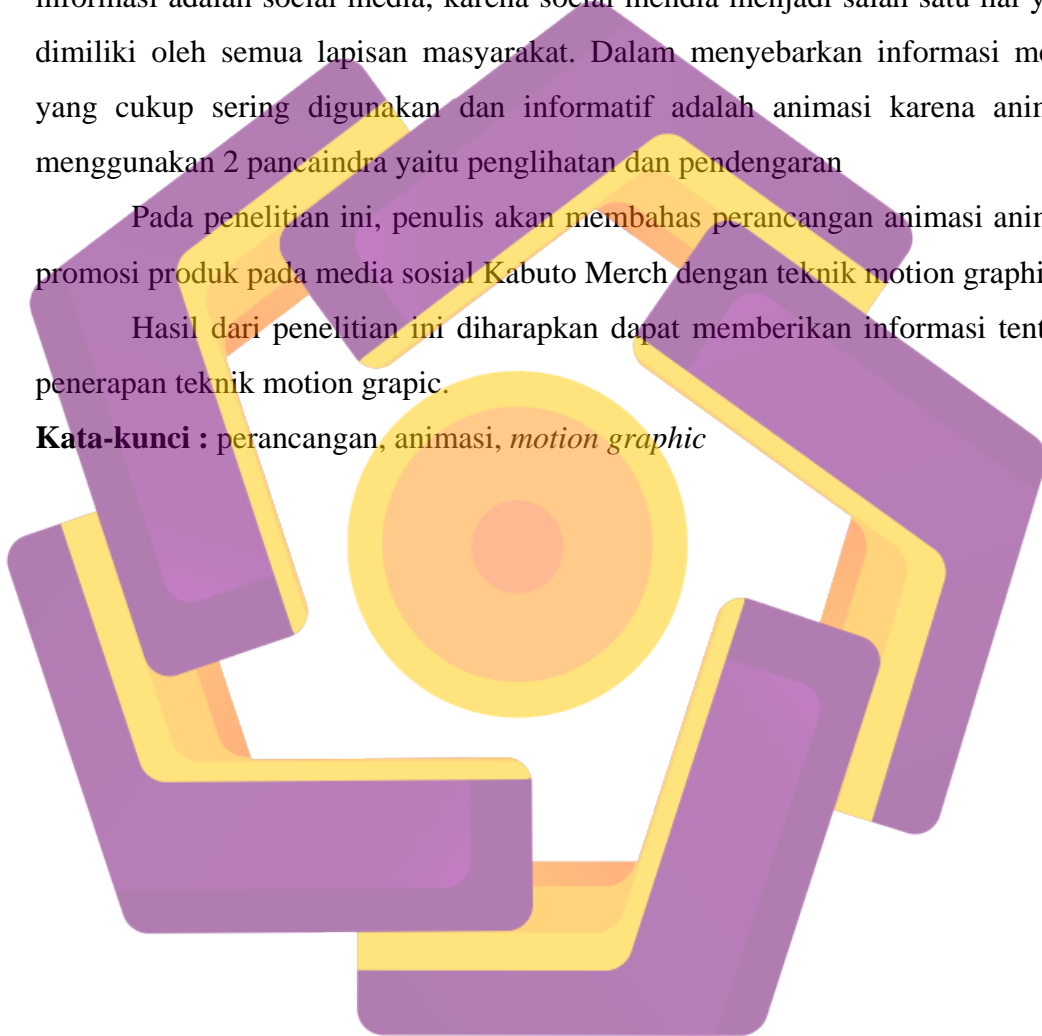
## INTISARI

Saat ini teknologi sudah sangat membantu dalam penyebaran maupun mendapatkan informasi. Salah satu teknologi yang berperan dalam penyebaran informasi adalah social media, karena social media menjadi salah satu hal yang dimiliki oleh semua lapisan masyarakat. Dalam menyebarkan informasi media yang cukup sering digunakan dan informatif adalah animasi karena animasi menggunakan 2 pancaindra yaitu penglihatan dan pendengaran

Pada penelitian ini, penulis akan membahas perancangan animasi animasi promosi produk pada media sosial Kabuto Merch dengan teknik motion graphic.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang penerapan teknik motion graphic.

**Kata-kunci :** perancangan, animasi, *motion graphic*





## **ABSTRACT**

*Currently the technology has been very helpful in disseminating and obtaining information. One of the technologies that play a role in the dissemination of information is social media, because social media be one thing shared by all levels of society. In the media spread information which is quite often used and are informative animation because animation using two senses, sight and hearing.*

*In this study, the authors will discuss the design of promotional products animation on social media Kabuto Merch with motion graphic techniques.*

*The results of this study are expected to provide information on the application techniques motion graphic.*

**Keyword :** *design, animation, motion graphic*

