

**ANALISIS DAN PEMBUATAN ANIMASI *MOTION GRAPHIC* PADA
VIDEO PROFIL PERUSAHAAN MEDIA4BISNIS.COM**



disusun oleh

Tri Mulyanto

12.11.6727

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**ANALISIS DAN PEMBUATAN ANIMASI *MOTION GRAPHIC* PADA
VIDEO PROFIL PERUSAHAAN MEDIA4BISNIS.COM**



disusun oleh

Tri Mulyanto

12.11.6727

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

ANALISIS DAN PEMBUATAN ANIMASI *MOTION GRAPHIC*

PADA VIDEO PROFIL PERUSAHAAN MEDIA4BISNIS.COM

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tri Mulyanto

12.11.6727

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 Desember 2015

Dosen Pembimbing



Tonny Hidayat, M. Kom

NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PEMBUATAN ANIMASI *MOTION GRAPHIC*
PADA VIDEO PROFIL PERUSAHAAN MEDIA4BISNIS.COM**
yang dipersiapakandandisusun oleh

Tri Mulyanto

12.11.6727

telah dipertahankan di depan Dosen Penguji
pada tanggal 8 Juli 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

TonnyHidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs
NIK. 190302235

JokoDwiSantoso, M.Kom
NIK. 190302181



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk mempeoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 8Juli 2016



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya asli saya sendiri (ASLI), dan di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan, dan sepanjang sepengetahuan saya di dalam skripsi ini 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 di buat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 16 Agustus 2016

Tri Mulyanto
NIM. 12.11.6727

MOTTO

“khoirunnas anfa'uhum linnas, jadilah sebaik baik manusia yaitu manusia yang bermanfaat bagi manusia lainnya [HR. Thabrani]”



PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Alhamdulillah sebagai tanda rasa syukur kepada Allah SWT atas segala nikmat dan karunianya sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya saya Bapak Samingin dan Ibu Satiwen atas segala doa dan dukungannya.
2. Kakak saya Eka Susi Ernawati, Darojah Insani Dewi dan adik saya Nawitri Puspita Setyowati atas segala doa dan dukungannya
3. Teman dan Sahabat saya : Irvana Adi Sukma, Bagus Triawijaya, Aldi Bustomi, Abu Amar Satriawan, Reza, Amanu Najib dan teman lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
4. Keluarga STEMATEL Yogyakarta yang selalu memberikan semangat dan motivasi.

Terima Kasih kepada :

1. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom. sebagai dosen pembimbing yang mencurahkan waktu dan fikirannya untuk membimbing perjalanan penyusunan skripsi ini dari awal hingga akhir.
2. Bapak Taufik sebagai pemilik perusahaan Media4Bisnis.com yang sudah mengizinkan kepada saya untuk melakukan penelitian skripsi di perusahaanya.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb.

Puji dan syukur senantiasa kita panjatkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala, yang telah memberikan begitu banyak rahmat dan karunia sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik walaupun disadari banyak sekali kekurangan. Itu semua tidak terlepas dari keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis.

Adapun skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan Strata Satu (S1) Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penulisan skripsi ini penulis banyak mendapat bantuan dari beberapa pihak. Untuk itu penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M Suyanto, M.M selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi selama proses penyusunan skripsi ini hingga selesai.
4. Tim penguji, segenap dosen dan karyawan STMIK AMIKOM yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalamannya .

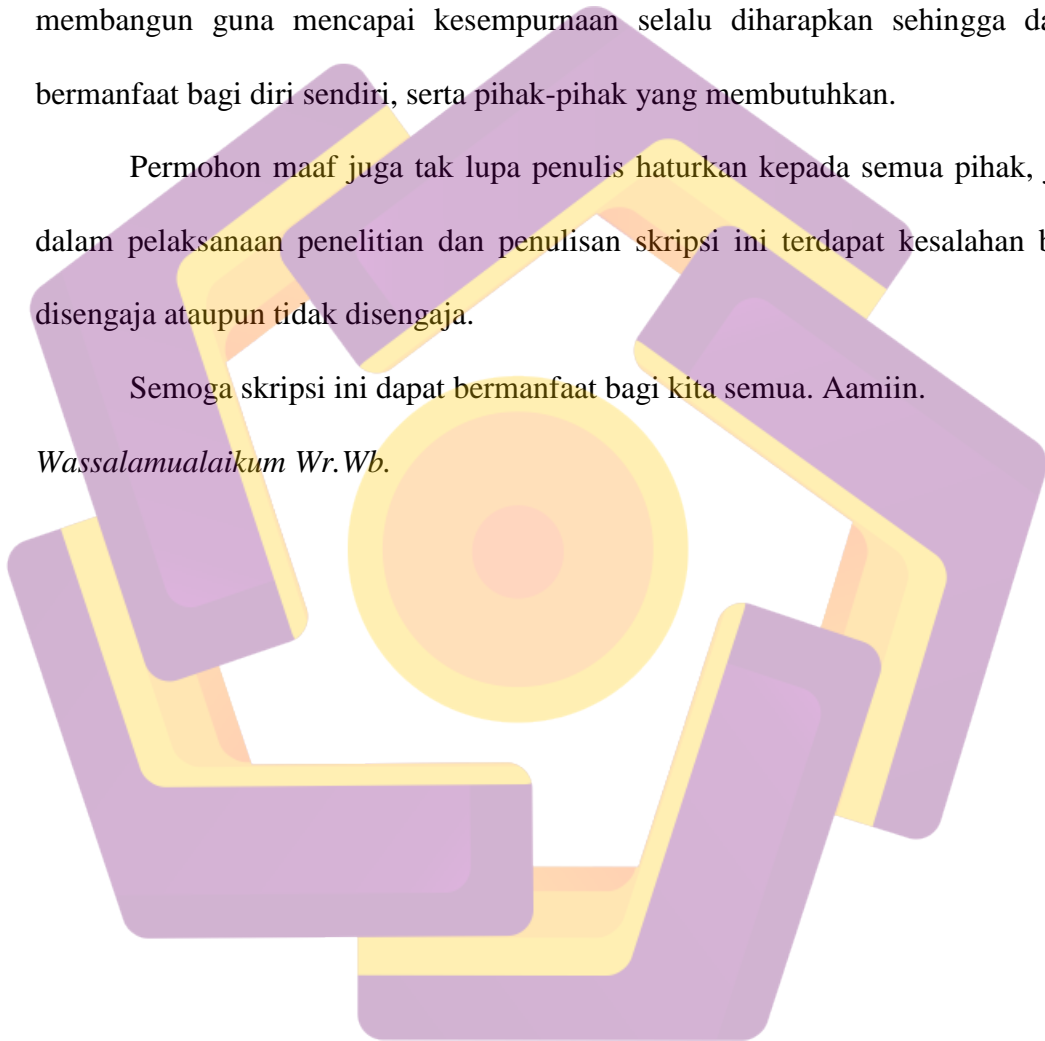
5. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.

Skripsi ini masih jauh dari sempurna, itu semua tidak terlepas dari keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis. Kritik dan saran yang membangun guna mencapai kesempurnaan selalu diharapkan sehingga dapat bermanfaat bagi diri sendiri, serta pihak-pihak yang membutuhkan.

Permohon maaf juga tak lupa penulis haturkan kepada semua pihak, jika dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan skripsi ini terdapat kesalahan baik disengaja ataupun tidak disengaja.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Wassalamualaikum Wr.Wb.



DAFTAR ISI

Judul	i
Lembar Persetujuan.....	ii
Lembar Pengesahan	iii
Lembar Pernyataan Keaslian	iv
Lembar Motto.....	v
Lembar Persembahan.....	vi
Lembar Kata Pengantar.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5

1.6.2 Metode Analisis	5
1.6.3 Metode Perancangan	6
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Video	9
2.3 Animasi	11
2.4 Prinsip Dasar Animasi	12
2.5 Memproduksi Video	15
2.6 Konsep Teknik Motion Graphic	16
2.6.1 Sejarah Motion Graphic	16
2.6.2 Konsep dan Teknik Motion Graphic	17
2.7 Media informasi	20
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	22
3.1 Deskripsi Perusahaan	22
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem	24
3.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	24
3.2.2 Analisis Kebutuhan Nonfungsional	25
3.2.2.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	25
3.2.2.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	26
3.2.2.3 Analisis Kebutuhan Pengguna (Brainware)	26

3.2.3 Analisis Kebutuhan Biaya dan Manfaat	27
3.3 Tahap Pra Produksi	28
3.3.1 Pengumpulan Data	28
3.3.2 Perancangan Ide dan Konsep	29
3.3.3 Script atau Naskah	29
3.3.4 Perancangan Narasi.....	34
3.3.5 Perancangan Storyboard	34
3.3.6 Penjadwalan	39
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	40
4.1 Implementasi.....	40
4.1.1 Proses Produksi.....	40
4.1.1.1 Desain	40
4.1.1.2 Animasi	44
4.1.1.3 Narasi	50
4.1.2 Pasca Produksi	52
4.1.2.1 Composite	52
4.1.2.2 Rendering.....	52
BAB V PENUTUP.....	61
5.1 Kesimpulan	61
5.2 Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN	

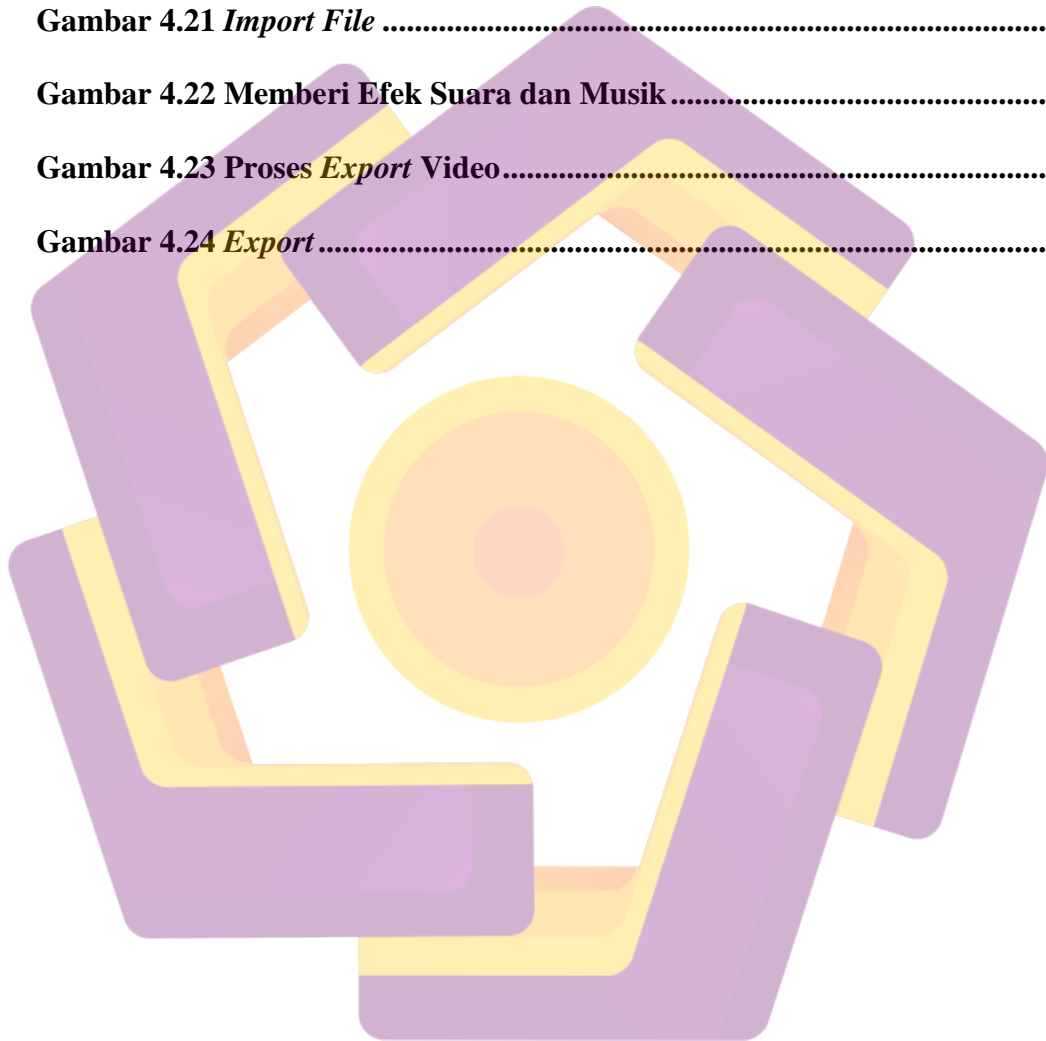
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Peralatan Produksi.....	25
Tabel 3.2 Perangkat Lunak.....	26
Tabel 3.3 Personil Produksi	27
Tabel 3.4 Tabel Perancangan Naskah	29
Tabel 3.5 Tabel Perancangan Storyboard	35
Tabel 3.6 Tabel Jadwal Penelitian.....	39
Tabel 4.1 Pembahasan Teknik Motion Graphic	55
Tabel 4.2 Penerapan 12 Prinsip Animasi.....	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Motion Graphic	17
Gambar 2.2 Contoh Timing	18
Gambar 2.3 Contoh Gerakan	19
Gambar 2.4 Contoh Atraksi Text	19
Gambar 4.1 Pen Tool	41
Gambar 4.2 Shape Tool	41
Gambar 4.3 Membuat Dokumen Baru	42
Gambar 4.4 Menggambar Obyek dengan Pen Tool dan Shape Tool.....	42
Gambar 4.5 Mewarnai Obyek	43
Gambar 4.6 Menyimpan Obyek	44
Gambar 4.7 Panel Layer pada Adobe Illustrator	44
Gambar 4.8 Import Bahan Grafis	45
Gambar 4.9 Layer Obyek pada Adobe After Effect CS 6.....	46
Gambar 4.10 Mengaktifkan Elemen 3D pada Setiap Layed Obyek	46
Gambar 4.11 Potition and Motion Blur	47
Gambar 4.12 Masking Obyek	47
Gambar 4.13 Rotation Transtition	48
Gambar 4.14 <i>Key Motion</i>	49
Gambar 4.15 <i>New Compotition</i>	49
Gambar 4.16 Menggabungkan Semua Komposisi.....	50

Gambar 4.17 Rekaman Mentah.....	51
Gambar 4.18 <i>Razor Selected Clipt Tool</i>	51
Gambar 4.19 Menyatukan Hasil Rekaman	51
Gambar 4.20 <i>New Document</i>.....	52
Gambar 4.21 <i>Import File</i>	53
Gambar 4.22 Memberi Efek Suara dan Musik.....	54
Gambar 4.23 Proses <i>Export Video</i>.....	54
Gambar 4.24 <i>Export</i>.....	54



INTISARI

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini lebih cepat dengan berbagai jenis media, penggunaan animasi dalam video kadang-kadang memberikan daya tarik tersendiri , terutama dalam pelayanan iklan atau profil perusahaan .

Untuk memperkenalkan konsep perusahaan dan memberikan gambaran dari penawaran perusahaan untuk klien kami memilih grafis motion video sebagai teknik yang baik dan hemat biaya , karen cukup komputer dan konsep video yang cukup membuat semuanya.

Hal ini begitu memberikan solusi bagi startups yang ingin menyajikan perusahaan mereka kepada masyarakat umum dengan biaya yang sedikit lebih murah.

Kata kunci : Video, Motion Graphic, Media4Bisnis.com

ABSTRACT

Technological developments and the current information more rapidly with various kinds of media , the use of animation in the video sometimes give its own charm , especially in the service of advertising or a company profile .

To introduce the concept of the company and gives an overview of the company's offerings to our clients choose video motion graphics as good techniques and cost-effective , karen enough computers and video concept quite make it all .

It's so provide solutions for startups who want to present their companies to the general public at a cost slightly cheaper .

Keyword-Video, Commercial Video, Media4Bisnis.com, Motion Graphics.