

**PEMBUATAN ANIMASI IKLAN METODE
MOTION GRAPHICS DI HIMALAYA
SOUVENIR
SKRIPSI**



Disusun oleh:

Rahmadhani Setiawan

17.82.0019

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

PEMBUATAN ANIMASI IKLAN METODE

MOTION GRAPHICS DI HIMALAYA

SOUVENIR

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Teknologi informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer. Pada Jenjang Program Sarjana – Program Studi Teknologi informasi



Disusun oleh:

Rahmadhani Setiawan

17.82.0019

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN ANIMASI IKLAN METODE MOTION GRAPHICS DI HIMALAYA SOUVENIR

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rahmadhani Setiawan

17.82.0019

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 9 September 2022

Dosen Pembimbing,

Agus. Purwanto, M Kom

NIK. 190302229

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN ANIMASI IKLAN METODE MOTION GRAPHICS DI HIMALAYA SOUVENIR

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rahmadhani Setiawan

17.82.0019

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Oktober 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dhimas Adi Satria, S.Kom. M.Kom
NIK. 190302427

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Bhanu Sri Nugraha
NIK. 190302xxx

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 Oktober 2022

KETUA FAKULTAS ILMU KOMPUTER

HANIF AL FATTAH, M.KOM
NIK. 190302096

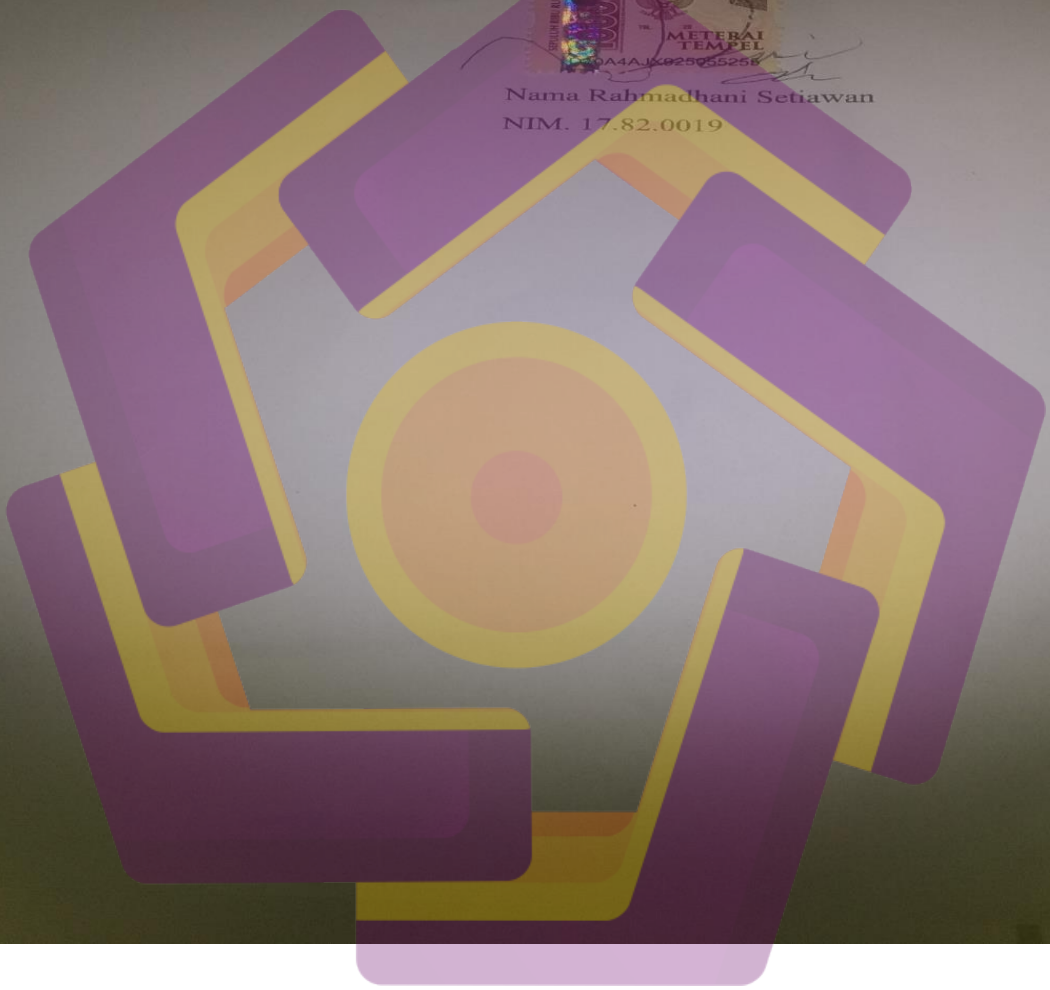
PERNYATAAN

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.

Yogyakarta, 09-09-2022




Nama Rahmadhani Setiawan
NIM. 17.82.0019

HALAMAN MOTTO

**PENGETAHUAN YANG BAIK ADALAH YANG MEMBERIKAN MANFAAT, BUKAN
HANYA DIINGAT**

IMAM SYAFI'I.



HALAMAN PERSEMBAHAN

Atas puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.

Dengan terselesaikannya skripsi ini penulis ingin memberikan persembahan kepada.

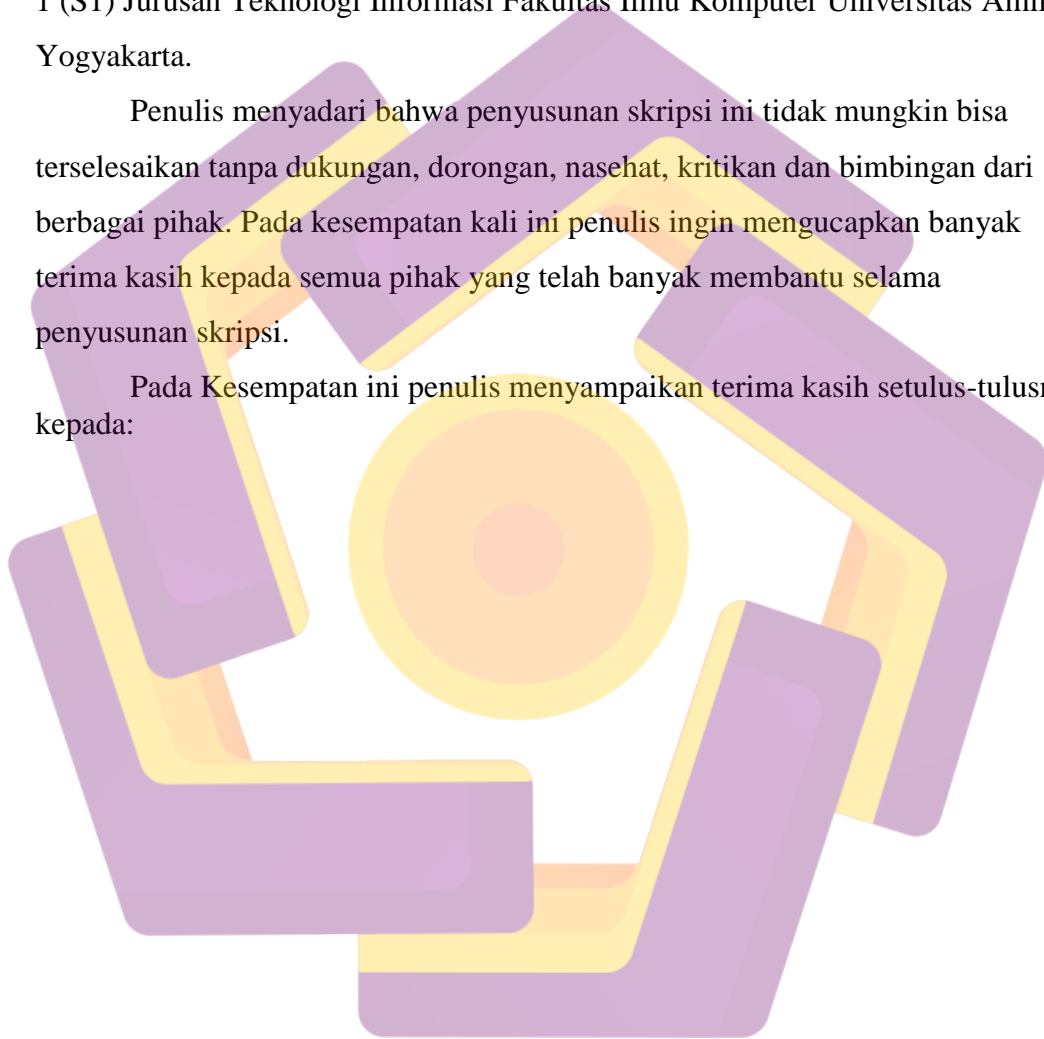
1. Allah SWT yang telah memberikan kekuatan, Kesehatan, dan kesabaran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Teman-teman satu kelas penulis yang sudah memberikan banyak motivasi, canda tawa, dan Kenangan selama menempuh pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Kedua orang tua penulis (Bapak Ngadimin dan Ibu Suwarni) yang telah memberikan kritikan, arahan, dan doanya. Agar penulis menjadi anak yang lebih baik untuk kedepannya.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah membimbing dan membantu serta arahan selama penyusunan skripsi.
5. Bapak, dan Ibu Dosen yang telah memberikan ilmu selama menempuh Pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pembuatan Animasi iklan Metode Motion Graphics Di Himalaya Souvenir”. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program Strata 1 (S1) Jurusan Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak mungkin bisa terselesaikan tanpa dukungan, dorongan, nasehat, kritikan dan bimbingan dari berbagai pihak. Pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah banyak membantu selama penyusunan skripsi.

Pada Kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih setulus-tulusnya kepada:

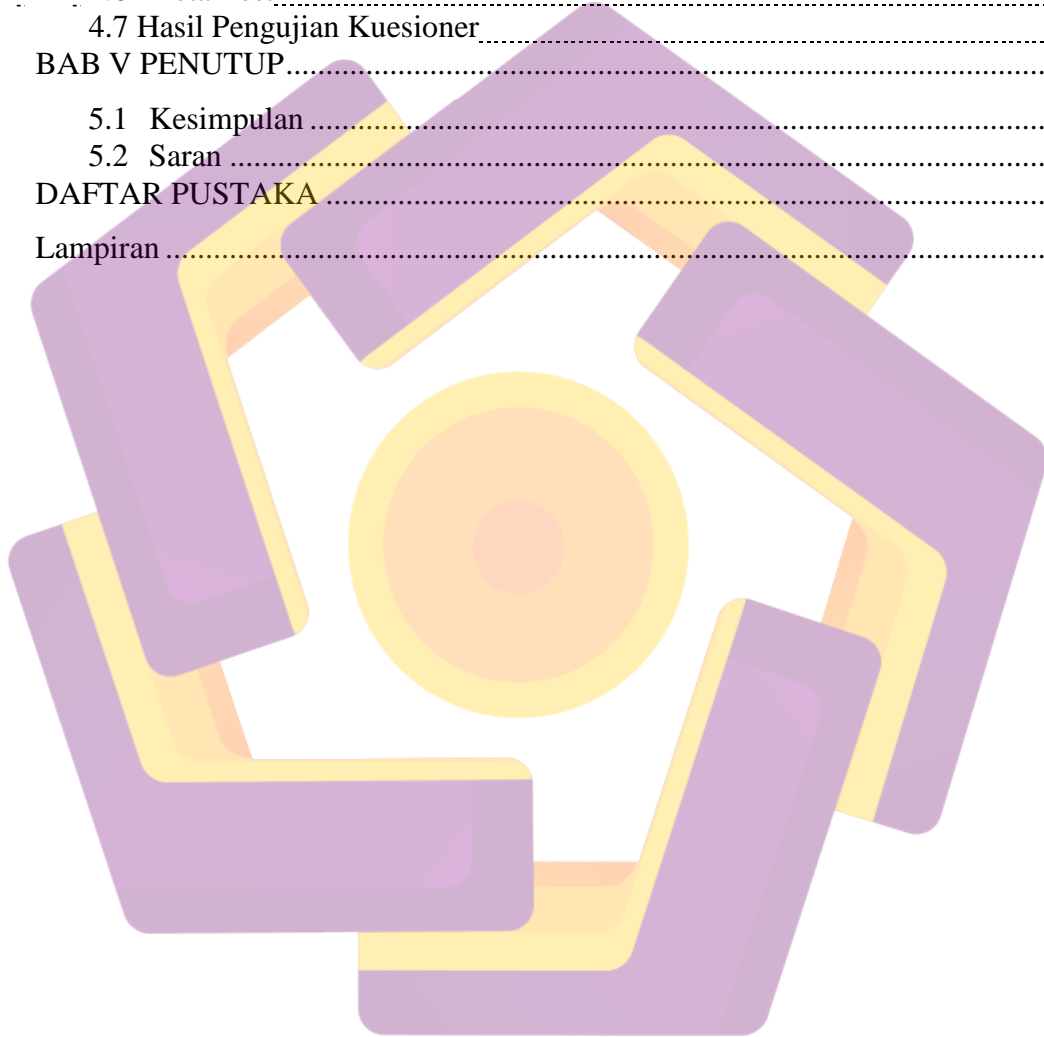


1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto M.M, selaku pendiri sekaligus ketua Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom, selaku Dosen Wali S1 Teknologi Informasi 01.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah banyak membantu selama penyusunan skripsi.
4. Bapak, dan Ibu Dosen yang telah memberikan ilmu selama menempuh Pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Kedua orang tua penulis (Bapak Ngadimin dan Ibu Suwarni) yang selalu memberikan kasih sayang, nasehat, dan doa kepada penulis.
6. Teman-teman yang telah memberikan banyak dukungan, motivasi, dan banyak kenangan yang tak pernah terlupakan.
7. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi

DAFTAR ISI

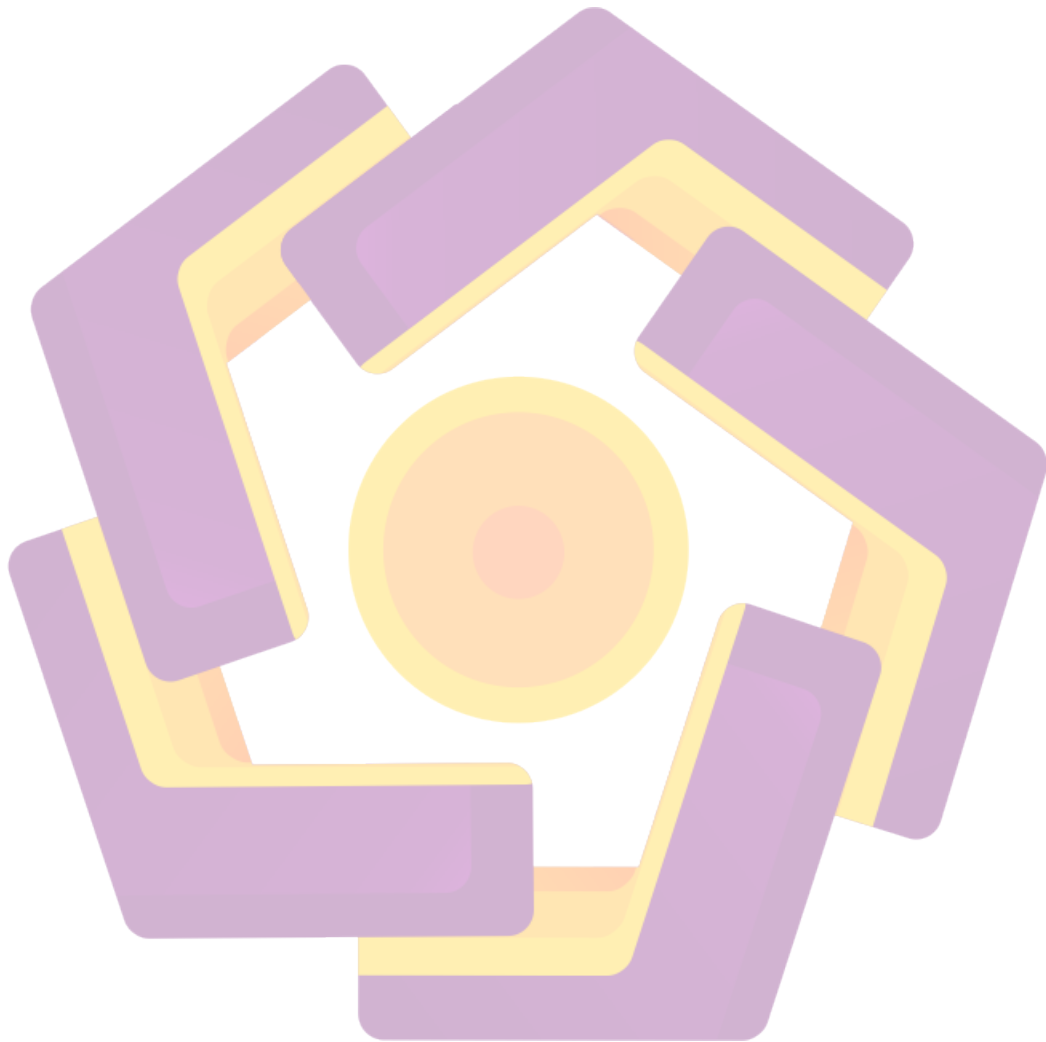
HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
INTISARI.....	x
ABSTRACT.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Kajian Pustaka	7
2.2 Dasar Teori.....	10
2.3 Analisis Kebutuhan.....	13
2.4 Macam – Macam Media Promosi.....	14
2.5 12 Prinsip Animasi.....	15
2.6 Metode Perancangan dan Pengembangan.....	17
2.7 Metode Motion Graphics	18
2.8 Evaluasi.....	20
BAB III Analisis Dan Perancangan	22
3.1 Profil Himalaya Souvenir	22
3.2 Analisa Dan Pengumpulan Data	23
3.3 Analisis Kebutuhan fungsional.....	24
3.4 Metode Penelitian	26
3.5 Alur Produksi	29
3.6 Pra Produksi.....	29
3.7 Produksi.....	31
3.8 Pasca Produksi.....	32
3.9 Konsep Storyboard.....	33

BAB IV PEMBAHASAN.....	37
4.1 Perancangan	37
4.2 Produksi	37
4.3 Proses Animasi Awal.....	39
4.4 Pasca Produksi	42
4.5 Evaluasi	46
4.6 Beta Test	49
4.7 Hasil Pengujian Kuesioner	55
BAB V PENUTUP.....	58
5.1 Kesimpulan	58
5.2 Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	59
Lampiran	61



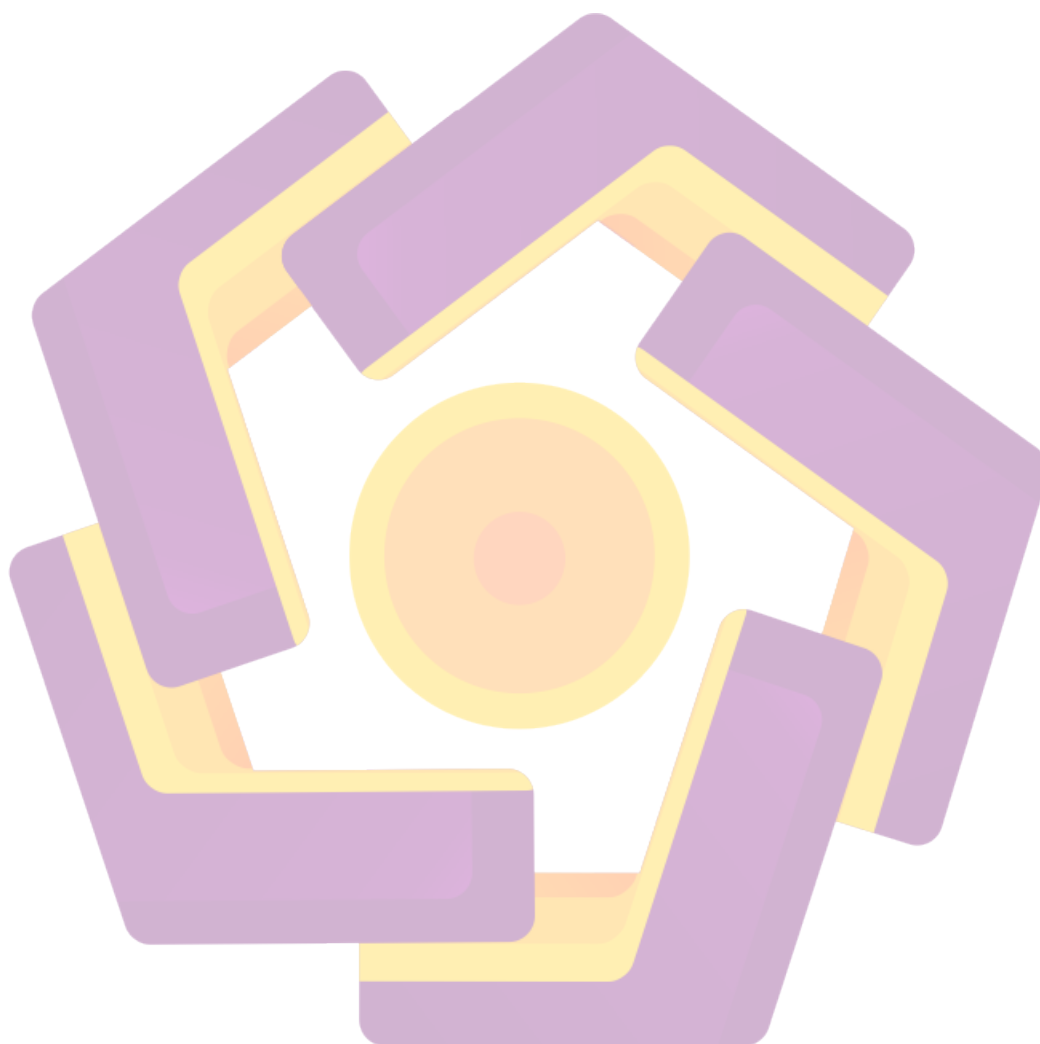
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Kajian Pustaka.....	7
Tabel 2.6. metode perancangan dan pengembangan.....	17
Tabel 2.8. Skala Likert.....	20
Tabel 3.3. Analisis Kebutuhan Fungsional.....	26
Tabel 3.4. Alur Produksi.....	29



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Logo Perusahaan.....	22
Gambar 3.4. Logo Referensi.....	27
Gambar 4.6. Beta Test.....	49
Gambar 4.7. Hasil Kuesioner.....	49



INTISARI

Pembuatan Animasi Periklanan Dengan Metode Motion Graphics di Himalaya Souvenir Video iklan dengan metode motion graphics pada badan usaha Himalaya Souvenir bertujuan untuk memproduksi sebuah iklan animasi 2D yang menarik, penelitian ini dilakukan melalui proses menganalisis kebutuhan, proses pengerjaan animasi, dan tahap uji coba.

Pada tahap pengerjaan terbagi menjadi tiga, yaitu tahap pra produksi yang terbagi menjadi fase ide/cerita, penulisan naskah dan pembuatan storyboard, tahap produksi yang terbagi menjadi fase modeling, animasi, dan rendering, serta tahap paska produksi yang terbagi menjadi fase compositing, koreksi warna dan hasil akhir. Iklan adalah satu media promosi disamping publisitas, relasi publik, penjualan, dan promosi penjualan. Iklan merupakan jalan dari sebuah perusahaan yang menghubungkan antara perusahaan dengan konsumen. Hasil akhir dari proses animasi ini berupa file video dengan format AVI.

Pembuatan iklan animasi ini diharapkan mampu mengingatkan mutu jual dari badan usaha yang di iklankan. Badan usaha Himalaya Souvenir yang beralamatkan di Gedongkiwo, Mantri Jeron Yogyakarta ini bergerak dalam bidang pembuatan souvenir, sablon, dan merchandise. Dengan pembuatan video iklan melalui motion graphics ini diharapkan dapat memberikan sesuatu yang biasanya tidak ada, seperti latar belakang video explainer dan shape seperti pada sebuah presentasi. Sedangkan animasi dalam video menyampaikan produk Apa saja yang dibutuhkan untuk masyarakat.

Kata kunci: Iklan, Motion Graphic, Himalaya Souvenir

ABSTRACT

Making Advertising Animation Using the Motion Graphics Method in Himalaya Souvenir Video advertising using the motion graphics method for the Himalaya Souvenir business entity aims to produce an attractive 2D animated advertisement, this research was carried out through the process of analyzing needs, the process of working on animation, and the trial phase.

The working stage is divided into three, namely the pre-production stage which is divided into the idea/story phase, script writing and storyboarding, the production stage which is divided into the modeling, animation and rendering phases, and the post-production stage which is divided into the compositing phase, color correction. and final results. Advertising is a media promotion in addition to publicity, public relations, sales and sales promotion. Advertising is the path of a company that connects companies with consumers. The end result of this animation process is a video file in AVI format.

Making animated advertisements is expected to be able to remind the selling quality of the advertised business entity. The Himalaya Souvenir business entity which is located at Gedongkiwo, Mantriheron Yogyakarta is engaged in the manufacture of souvenirs, screen printing and merchandise. By making advertising videos through motion graphics, it is expected to provide something that usually does not exist, such as explainer video backgrounds and shapes as in a presentation. While the animation in the video conveys what products are needed for the community.

Keyword: Advertising, Motion Graphic, Himalaya Souvenir