

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI
“ANALOG COFFEE”**

SKRIPSI



disusun oleh
Arif Rizqi Aditya
16.12.9257

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

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI
“ANALOG COFFEE”**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Arif Rizqi Aditya

16.12.9257

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
2022**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI “ANALOG COFFEE”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Arif Rizqi Aditya

16.12.9257

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 21 November 2022

Dosen Pembimbing,

Ali Mustopa, M.Kom

NIK : 190302192

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI

“ANALOG COFFEE”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Arif Rizqi Aditya

16.12.9257

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal 20 Januari 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ali Mustopa, M.Kom
NIK : 190302192

Dony Ariyus, M.Kom
NIK : 190302128

M. Rudyanto Arief, S.T, M.T
NIK : 190302098

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 November 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah 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, 21 November 2022



Arif Rizqi Aditya

16.12.9257

MOTTO

“Penyesalan tidak akan merubah masa lalu, dan kekhawatiran tidak akan merubah masa depan”



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, atas restu dari Allah SWT yang telah memberi jalan kepada saya hingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan selalu diberi kemudahan dalam pengerjaannya. Penelitian ini tak lepas dari dukungan do'a serta semangat dari orang-orang spesial yang berada di dekat saya, oleh karena itu saya ingin mempersembahkan dan mengucapkan terimakasih kepada :

1. Budi Prabowo dan Maria Endah Ambarwati, orang tua saya yang telah memberikan dukungan dalam bentuk apapun dan dengan ikhlas diberikan kepada saya, demi kebaikan anakmu ini. Kalian adalah alasan saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Seuruh teman-teman kontrakan Kodim yang sudah seperti saudara bagi saya yang selalu memberikan semangat dan hiburan dalam proses pengerjaan skripsi ini.
3. Agustina Sri Lestari dan Mahaputra Surya Mahendra yang sudah membantu dalam pengisian suara *dubbing* di video animasi saya, Nicolas Aryo Baskoro dan Ray Reysandi yang telah mengizinkan saya menggunakan komputer untuk proses *editing* dalam video animasi saya.
4. Teman-teman dari Universitas Amikom Yogyakarta, MSV Studio, dan lingkungan sekitar yang selalu memberikan dukungan, semangat dan motivasi untuk dapat menyelesaikan skripsi ini. Nama kalian tidak ditulis dalam persembahan ini, tetapi akan selalu saya ingat selama hidup saya.
5. Ali Mustopa, M.Kom selaku dosen pembimbing, serta M. Rudyanto Arief, S.T, M.T dan Dony Ariyus, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan arahan, masukan dan selalu mau memberikan tanggapan dalam proses pengerjaan skripsi ini.
6. Pihak Analog Coffee, Andhika Ekaputra selaku pemilik, Abimahesa Agni, Anca dan barista lainnya yang sudah mengizinkan Analog Coffee menjadi objek penelitian saya serta memberikan waktu dan tempat untuk berdiskusi perihal ide dan konsep dalam proses pembuatan skripsi ini.

Kalian akan selalu menjadi orang-orang yang sangat berharga dan selalu saya ingat dalam hidup saya.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur bagi Allah SWT, atas izin dari-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Perancangan Film Animasi 2D sebagai Media Promosi “Analog Coffee”. Skripsi ini ditujukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan program sarjana pada jurusan Sistem Informasi, Universitas Amikom Yogyakarta.

Peneliti menyadari tanpa bantuan doa, semangat dan bimbingan dari semua orang yang bersangkutan akan terasa sulit untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu peneliti ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya atas dukungan dan kontribusinya kepada :

1. M. Suyanto, Prof., Dr., MM. Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Ainul Yaqin, M.Kom selaku dosen pembimbing.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya selama masa kuliah.
5. Kedua orang tua, saudara, dan seluruh teman yang selalu mendukung dalam menyelesaikan penelitian ini.
6. Pihak Analog Coffee yang sudah berkenan menjadi objek penelitian dan selalu mendukung dalam pembuatan skripsi ini.

Peneliti menyadari masih banyak kekurangan yang ada dalam skripsi ini dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan pembacanya.

Yogyakarta, 14 November 2022



Arif Rizqi Aditya
NIM. 16.12.9363

DAFTAR ISI

JUDUL	I
PERSETUJUAN	I
PENGESAHAN	II
PERNYATAAN	III
MOTTO	IV
PERSEMBAHAN	V
KATA PENGANTAR	VI
DAFTAR ISI	VII
DAFTAR TABEL	X
DAFTAR GAMBAR	XI
INTISARI	XIII
ABSTRACT	XIV
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	1
1.3 BATASAN MASALAH	2
1.4 TUJUN PENELITIAN	2
1.5 MANFAAT PENELITIAN	2
1.5.1 Bagi Peneliti	2
1.5.2 Bagi Pembaca	3
1.5.3 Bagi Penonton	3
1.5.4 Bagi Analog Coffee	3
1.5.5 Bagi Universitas Amikom Yogyakarta	3
1.6 METODE PENELITIAN	3
1.7 METODE PENGUMPULAN DATA	4
1.7.1 Metode Observasi	4

1.7.2	<i>Metode Wawancara</i>	4
1.7.3	<i>Metode Analisis</i>	4
1.7.4	<i>Metode Perancangan</i>	4
1.8	SISTEMATIKA PENULISAN	5
BAB II LANDASAN TEORI		7
2.1	KAJIAN PUSTAKA	7
2.2	DASAR TEORI	8
2.2.1	<i>Definisi Animasi</i>	8
2.2.2	<i>Animasi 2D</i>	9
2.2.3	<i>Prinsip Animasi</i>	9
2.2.4	<i>Jenis-Jenis Teknik Film Animasi</i>	17
2.2.5	<i>Teknik Dasar Animasi</i>	21
2.3	PROMOSI	22
2.4	CITRA (BRAND IMAGE)	22
2.5	TAHAP PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D	23
2.5.1	<i>Tahap Pra-Produksi</i>	23
2.5.2	<i>Tahap Produksi</i>	27
2.5.3	<i>Tahap Pasca Produksi</i>	28
2.5.4	<i>Testing dan Implementasi</i>	29
2.6	ANALISIS	31
2.6.1	<i>Analisis SWOT</i>	31
2.6.2	<i>Analisis Kebutuhan</i>	32
2.7	TOOMBOOM HARMONY	34
2.8	METODE EVALUASI	35
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		36
3.1.	TINJAUAN UMUM	36
3.1.1	<i>Profile Analog Coffee</i>	36
3.1.2	<i>Struktur Organisasi Analog Coffee</i>	37
3.1.3	<i>Visi dan Misi</i>	37
3.1.4	<i>Fasilitas</i>	38

3.1.5	<i>Produk</i>	38
3.2	PENGUMPULAN DATA	38
3.2.1	<i>Wawancara</i>	38
3.2.2	<i>Observasi</i>	39
3.3	ANALISIS MASALAH	39
3.3.1	<i>Analisis SWOT</i>	40
3.3.2	<i>Analisis Kebutuhan</i>	43
3.4	PERANCANGAN ANIMASI	46
3.4.1	<i>Pra Produksi</i>	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		57
4.1	IMPLEMENTASI	57
4.2	PEMBUATAN CONCEPT ART CHARACTER	60
4.3	PEMBUATAN BACKGROUND	60
4.4	PEMBUATAN GAMBAR ANIMASI	61
4.5	PEWARNAAN GAMBAR ANIMASI	62
4.6	RENDERING	63
4.7	PENGGABUNGAN ANIMASI DAN BACKGROUND	65
4.8	RENDERING	69
4.9	EDITING DAN PENAMBAHAN AUDIO	71
4.10	PENGUJIAN	72
4.10.1	<i>Pengujian Alpha</i>	73
4.10.2	<i>Pengujian Beta</i>	84
BAB V PENUTUP		86
5.1	KESIMPULAN	86
5.2	SARAN	87
DAFTAR PUSTAKA		87
LAMPIRAN		89
	<i>SURAT PERSETUJUAN OBJEK</i>	89

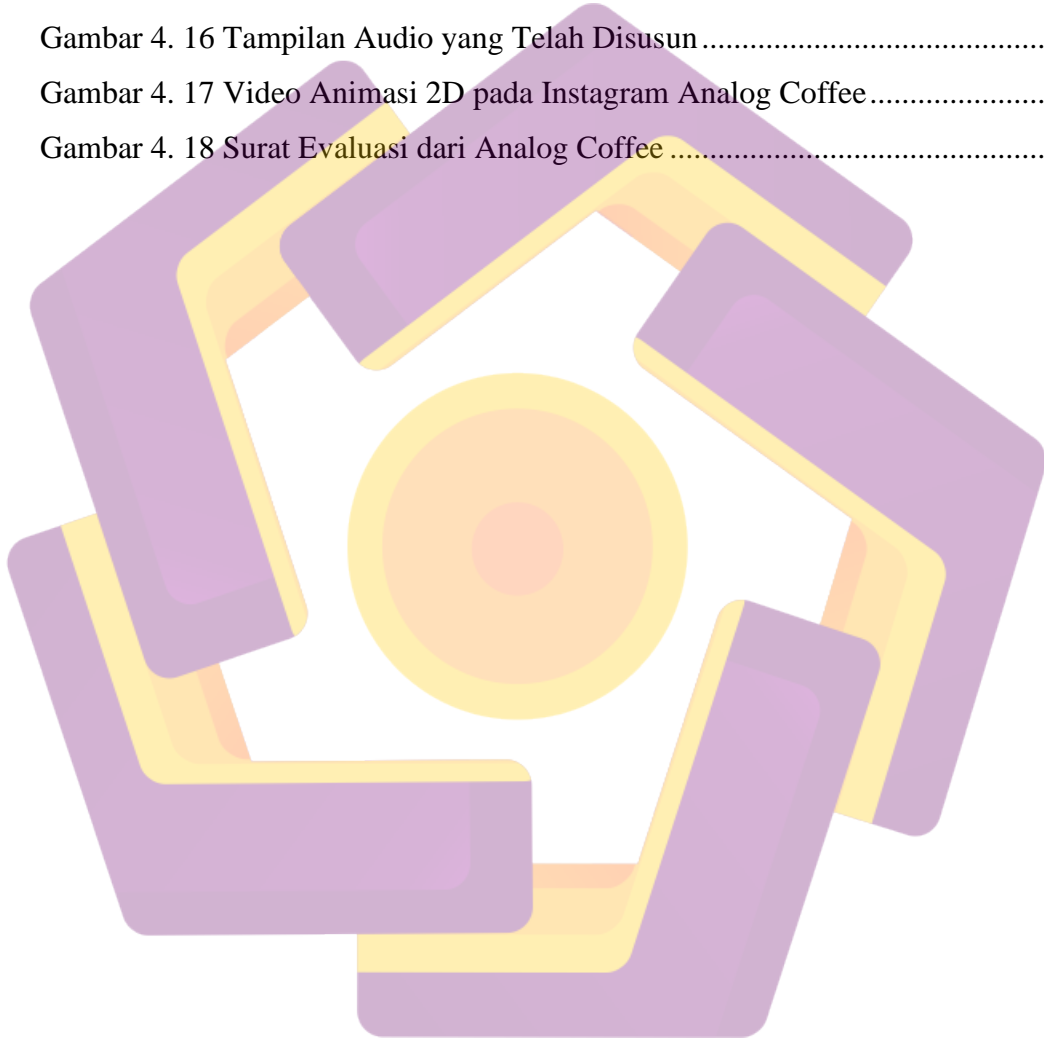
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Analisis SWOT.....	32
Tabel 3. 1 Strength.....	40
Tabel 3. 2 Weakness.....	41
Tabel 3. 3 Opportunities.....	41
Tabel 3. 4 Threats.....	42
Tabel 3. 5 SWOT.....	42
Tabel 3. 6 Kebutuhan Perangkat Keras.....	44
Tabel 3. 7 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	45
Tabel 3. 8 Kebutuhan brainware.....	45
Tabel 3. 9 Storyboard.....	49
Tabel 4. 1 <i>Pengujian Alpha</i> Kebutuhan Fungsional.....	73
Tabel 4. 2 <i>Pengujian Alpha</i> 12 Prinsip Animasi.....	74
Tabel 4. 3 <i>Pengujian Alpha</i> berdasarkan <i>Storyboard</i>	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Squash and Stretch.....	10
Gambar 2. 2 Anticipation	10
Gambar 2. 3 Staging	11
Gambar 2. 4 Straight-Ahead Action And Pose-To-Pose.....	12
Gambar 2. 5 Follow-Through And Overlapping Action	12
Gambar 2. 6 Slow In – Slow Out.....	13
Gambar 2. 7 Arcs.....	14
Gambar 2. 8 Secondary Timing.....	14
Gambar 2. 9 Timing	15
Gambar 2. 10 Exaggeration	16
Gambar 2. 11 Solid Drawing.....	16
Gambar 2. 12 Appeal.....	17
Gambar 2. 13 Contoh Logline	24
Gambar 2. 14 Contoh Storyboard.....	26
Gambar 2. 15 Perkembangan Karakter Utama Naruto – Naruto Shippuden.....	27
Gambar 3. 1 Logo Analog Coffee	37
Gambar 3. 2 Struktur Organisasi	37
Gambar 3. 3 Profil Instagram Analog Coffee.....	39
Gambar 3. 4 Pelanggan.....	55
Gambar 3. 5 Barista	56
Gambar 4. 1 Bagan Implementasi Proyek.....	58
Gambar 4. 2 Concept Art Character Tampak Samping, Depan, dan Belakang ...	60
Gambar 4. 3 Background.....	61
Gambar 4. 4 Keyframe Character.....	62
Gambar 4. 5 Pembuatan Highlight, Shading, dan Coloring serta cara pengambilan sampel warna menggunakan Eyedropper Tool	63
Gambar 4. 6 Node View	64
Gambar 4. 7 Menentukan Setting File Render	64
Gambar 4. 8 Export TIFF	65
Gambar 4. 9 Panel Project.....	66

Gambar 4. 10 Composition setting.....	67
Gambar 4. 11 Penggabungan Background dan Karakter	68
Gambar 4. 12 Tampilan keyboard (P) untuk position, (S) untuk scale, (T) untuk opacity, dan (R) untuk rotation.....	68
Gambar 4. 13 Brightness dan Effect Hue/Saturation	70
Gambar 4. 14 Effect Gaussian Blur.....	70
Gambar 4. 15 Proses Editing	71
Gambar 4. 16 Tampilan Audio yang Telah Disusun.....	72
Gambar 4. 17 Video Animasi 2D pada Instagram Analog Coffee.....	84
Gambar 4. 18 Surat Evaluasi dari Analog Coffee	85



INTISARI

Sebagai salah satu cafe di Yogyakarta, Analog Coffee mempunyai berbagai macam menu dari kopi sampai non kopi. Tempatnya yang begitu cocok untuk mengerjakan tugas, mengobrol atau hanya sekedar nongkrong bersama teman-teman. Dengan begitu diperlukan adanya promosi untuk menarik minat konsumen agar mau datang dan membeli menu-menu yang ada di Analog Coffee.

Untuk mempromosikan sesuatu multimedia khususnya animasi memiliki banyak keunggulan. Manfaat animasi sebagai media promosi salah satunya lebih efisien dan kreatifitas imajinasi tanpa batas.

Media promosi yang akan dilakukan dengan membuat film animasi 2D yang menggambarkan suasana Analog Coffee. Dengan pemanfaatan animasi 2D sebagai media promosi untuk Analog Coffee diharapkan dapat membuat masyarakat Yogyakarta lebih tahu tentang Analog Coffee dan memberikan daya tarik tersendiri.

Kata Kunci: Analog Coffee, Multimedia, Animasi 2D, Media Promosi

ABSTRACT

As one of the cafes in Yogyakarta, Analog Coffee has a variety of menus from coffee to non-coffee. The place is so suitable for doing work, chatting or just hanging out with friends. That way there is a need for promotion to attract consumers to want to come and buy menus in Analog Coffee.

To promote multimedia something especially animation has many advantages. The benefits of animation as a promotional medium are more efficient and unlimited imagination creativity.

Media promotion will be done by making 2D animated films that illustrate the atmosphere of Analog Coffee. With the use of 2D animation as a promotional media for Analog Coffee, it is hoped that Yogyakarta people will know about Analog Coffee and provide their own charm.

Keyword: Analog Coffee, Multimedia, 2D Animation, Media Promotion

