

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D PADA
LEGACY STORE BATAM SEBAGAI
MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat sarjana S1
pada program studi Sistem Informasi



disusun oleh:

Ramdani Fardan

14.12.7873

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D PADA
LEGACY STORE BATAM SEBAGAI
MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI



Disusun Oleh
Ramdani Fardan
14.12.7873

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D PADA LEGACY STORE BATAM SEBAGAI MEDIA PROMOSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ramdani Fardan
14.12.7873

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 31 September 2021

Dosen Pembimbing,

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.
NIK. 190302164

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D PADA
LEGACY STORE BATAM SEBAGAI
MEDIA PROMOSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ramdani Fardan
14.12.7873

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 27 Juli 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mei P Kurniawan, M.Kom.

NIK. 190302187

Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302391

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.

NIK. 190302164

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 29 Mei 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

NIK. 190302096

PERNYATAAN

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 disuatu 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 tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

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



1 Agustus 2021

Kandani Fardan

NIM. 14.12.7873

MOTTO

“Hiduplah seperti air, didalam botol dia menyerupai botol, didalam gelas dia menyerupai gelas,

tapi dia tak pernah lupa bahwa dia adalah air.”

(M. Khalis Purwanto, Drs., M.M.)

“It don't matter where we've been
The bright side of life we can all begin”

(Ramdani Fardan)



PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua Orang Tua yang telah memberikan segala kebutuhan baik secara materil maupun non-materil.
2. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk mengarahkan dan membimbing saya dalam penyusunan skripsi ini.
3. Seluruh Dosen Universitas Amikom Yogyakarta, yang telah memberikan pembelajaran selama masa perkuliahan.
4. Teman-teman Kontrakan Sarjana yang selalu menemani, dan turut memberikan bantuan dan dukungan serta tidak ada capeknya untuk suruh menyelesaikan Skripsi ini.
5. Dan semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan berkah, rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D PADA LEGACY STORE BATAM SEBAGAI MEDIA PROMOSI” sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Sarjana Fakultas Ilmu Komputer (FIK) Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini, banyak melibatkan pihak-pihak yang telah membantu banyak hal. Maka dari itu, disini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

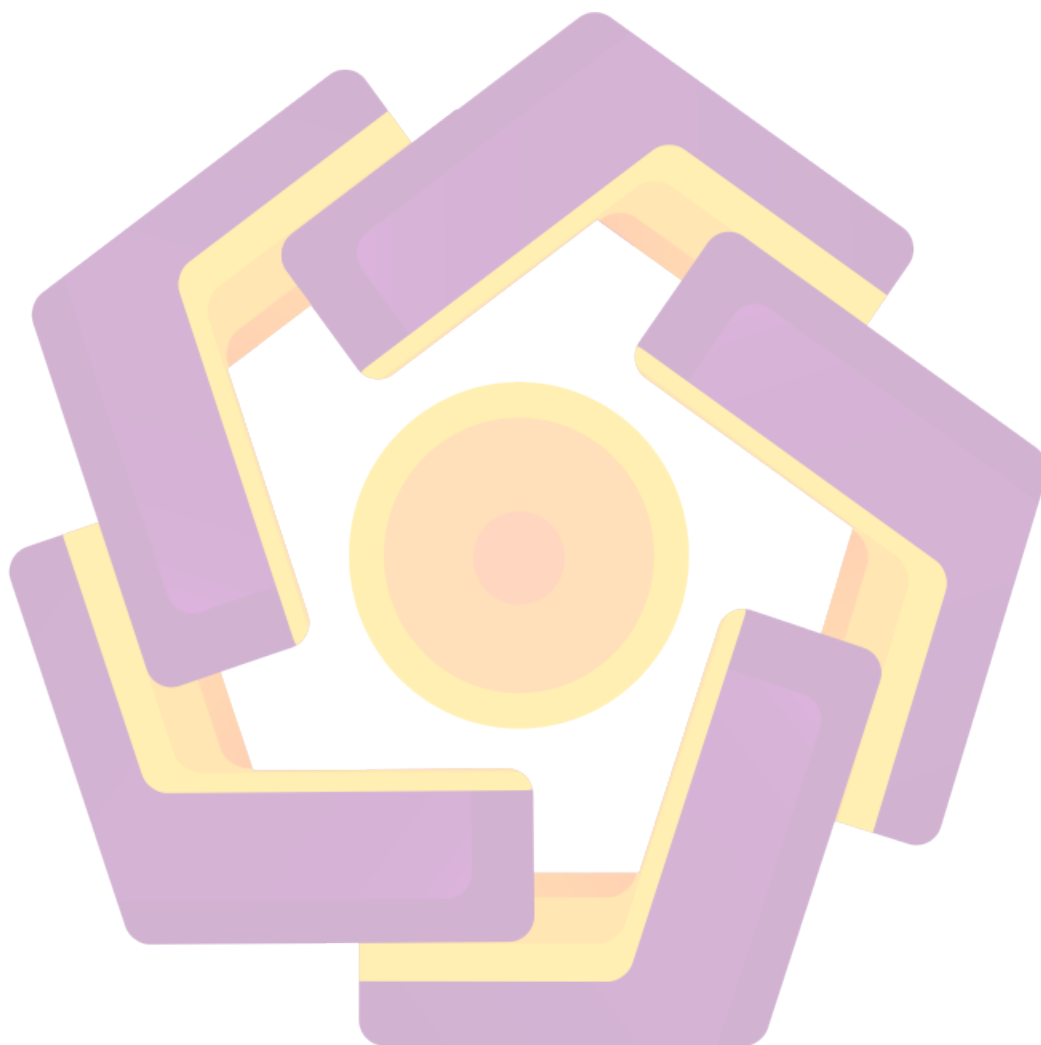
1. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang dengan sabar telah membimbing, mengarahkan dan memberikan banyak saran serta dorongan selama penyusunan skripsi.
2. Para Dosen Penguji yang telah memberikan kritik dan saran pada naskah maupun projek.
3. Indra Tigana yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian ditempatnya.
4. Kedua Orang Tua dan Saudara serta teman-teman yang telah memberikan doa dan dukungan selama proses penyusunan skripsi.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, namun peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan maupun memberikan kontribusi keilmuan terutama dalam bidang teknologi informasi.

DAFTAR ISI

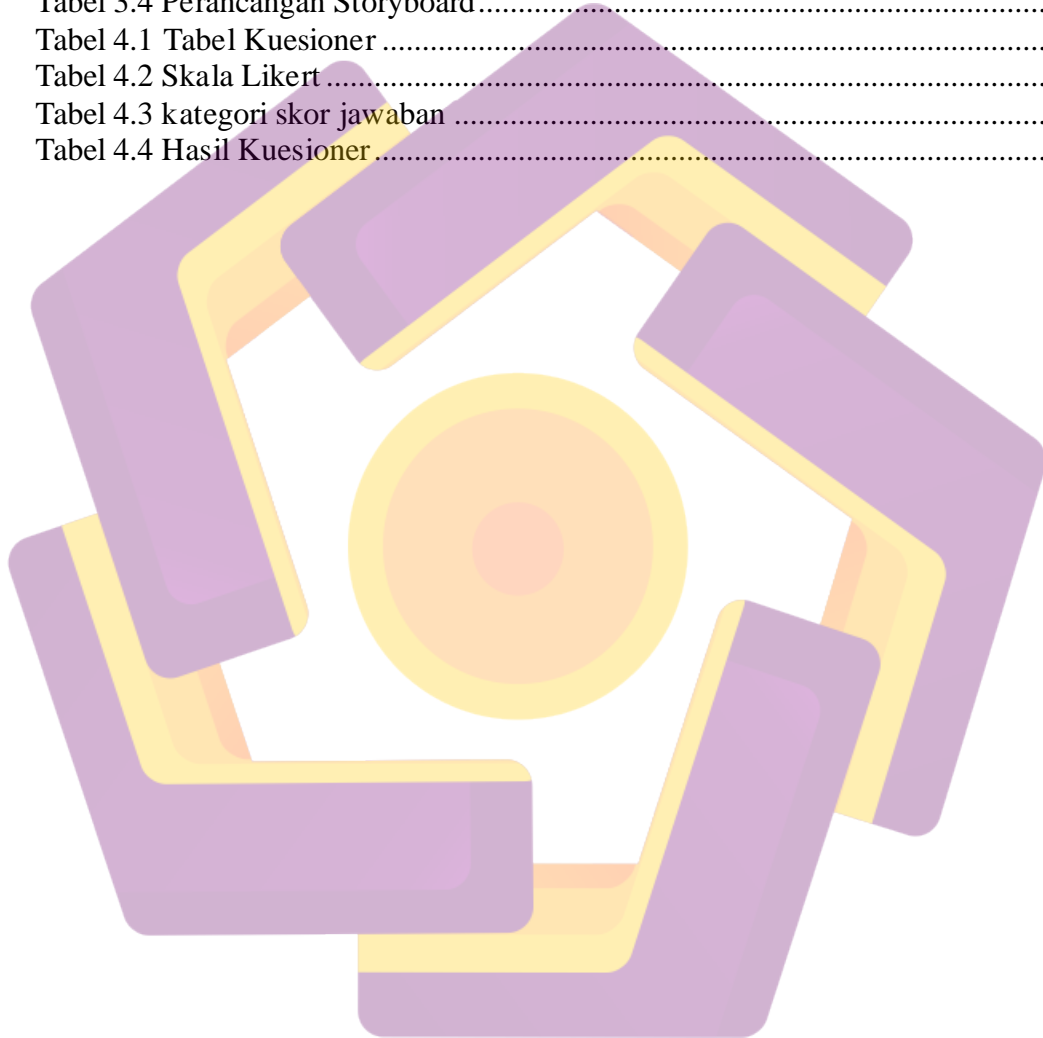
JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Analisis.....	4
1.6.3 Metode Perancangan.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Animasi.....	9
2.2.1 Definisi Animasi.....	9
2.2.2 Animasi 2D.....	9
2.2.3 Prinsip Animasi.....	10
2.2.4 Teknik Dasar Animasi.....	18
2.2.5 Macam-macam Teknik Film Animasi.....	19
2.3 Analisis.....	21
2.3.1 Analisis SWOT.....	21
2.3.2 Analisis Kebutuhan.....	22

2.4	Tahap Pembuatan Video Animasi 2D	23
2.4.1	Tahap Pra-Produksi.....	23
2.4.2	Tahap Produksi	26
2.4.3	Tahap Pasca Produksi	27
2.4.4	Testing dan Implementasi	28
2.5	Metode Evaluasi.....	29
2.5.1	Perhitungan Skala Likert.....	29
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		31
3.1	Tinjauan Umum.....	31
3.1.1	Deskripsi Singkat Mengenai Legacy Store Batam	31
3.1.2	Visi Dan Misi.....	31
3.1.3	Fasilitas	31
3.1.4	Produk.....	32
3.2	Metode Pengumpulan Data.....	32
3.2.1	Metode Observasi	32
3.2.2	Metode Wawancara.....	32
3.3	Analisi Kebutuhan Sistem	33
3.3.1	Kebutuhan Fungsional	33
3.3.2	Kebutuhan Non Fungsional	33
3.4	Pra Produksi.....	36
3.4.1	Ide.....	36
3.4.2	Tema.....	37
3.4.3	Logline	37
3.4.4	Sinopsis	37
3.4.5	Naskah.....	38
3.4.6	Perancangan Storyboard	40
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		43
4.1	Produksi.....	43
4.1.1	Pembuatan Asset Ilustrasi	43
4.1.2	Pembuatan Background	46
4.1.3	Layering	47
4.1.1	Pembuatan Animasi	48
4.2	Pasca Produksi.....	49
4.2.1	Compositing	49
4.2.2	Rendering.....	50
4.3	Evaluasi	50
4.3.1	Kuisisioner Faktor Informasi	51
4.4	Implementasi	56
4.3.1	Penyerahan Hasil Penelitian.....	56
BAB V PENUTUP.....		57
5.1	Kesimpulan	57
5.2	Saran	57



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian	8
Tabel 2.2 Kategori skor jawaban.....	30
Tabel 3.1 Kebutuhan Hardware	34
Tabel 3.2 Kebutuhan software	34
Tabel 3.3 Brainware	36
Tabel 3.4 Perancangan Storyboard.....	40
Tabel 4.1 Tabel Kuesioner	51
Tabel 4.2 Skala Likert	53
Tabel 4.3 kategori skor jawaban	53
Tabel 4.4 Hasil Kuesioner.....	54



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Squash And Stretch.....	11
Gambar 2.2 Anticipation	11
Gambar 2.3 Staging.....	12
Gambar 2.4 Straight-Ahead Action And Pose-To-Pose.....	13
Gambar 2.5 Follow-Through And Overlapping Action.....	14
Gambar 2.6 Slow In – Slow Out.....	14
Gambar 2.7 Arcs	15
Gambar 2.8 Secondary Timing	15
Gambar 2.9 Timing	16
Gambar 2.10 Exaggeration.....	17
Gambar 2.11 Solid Drawing.....	17
Gambar 2.12 Appeal	18
Gambar 3.1 Observasi Media.....	32
Gambar 4.1 Deck.....	44
Gambar 4.2 Wheels	44
Gambar 4.3 Truck	45
Gambar 4.4 Motor	45
Gambar 4.5 Karakter	46
Gambar 4.6 Background Jalanan	46
Gambar 4.7 Background Toko	47
Gambar 4.8 Background Skatepark	47
Gambar 4.9 Layering.....	48
Gambar 4.10 Compositing setting.....	49
Gambar 4.11 Panel Transform	49
Gambar 4.12 Proses Compositing	50
Gambar 4.13 Proses Rendering	50

INTISARI

Pembuatan video promosi animasi 2D ini bertujuan untuk mempublikasikan Legacy Store Batam, toko skateboard ini terletak di Ruko Mega Legenda, Blok E1 No.33A, Batam, Kepulauan Riau. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas promosi standar Legacy Store Batam dan juga efektivitas dalam mencapai target pemasarannya. Karakter khusus animasi 2D terletak pada kombinasi gambar, suara, dan gerak, dan berfungsi dengan baik dalam menyampaikan pesan dan menarik perhatian pemirsa. Karena sifat visual dan komposisi campuran warna, suara, dan gerakannya.

Pada skripsi ini penulis mencoba menganalisis pokok-pokok permasalahan yang ada, dengan menggunakan metode SWOT dan Metode Perancangan, maksud dari perancangan adalah membuat spesifikasi secara rinci rancangan proyek, serta gaya dan kebutuhan material proyek, seperti perancangan *storyboard*, perancangan tampilan.

Proses pembuatan iklan menggunakan *Adobe Illustrator*, dan *Adobe Premier*. Video iklan yang dihasilkan berbentuk video animasi 2D yang ditujukan untuk memberikan ilustrasi kepada calon konsumen Legacy Store Batam tentang dimana lokasi toko, dan jenis-jenis yang dijual.

Kata kunci : *Animasi 2D, Adobe, Promosi*

ABSTRACT

The making of this 2D animated promotion video aims to publicize Legacy Store Batam, this skateshop is located at Ruko Mega Legenda, Blok E1 No.33A, Batam, Riau Islands. This aims to improve the quality of standard promotion of Legacy Store Batam and also its effectiveness in achieving its marketing targets. The special character of 2D animation lies in the combination of image, sound, and motion, and does a great job of conveying messages and grabbing the attention of viewers. Due to the visual and compositional nature of the mix of color, sound, and movement.

In this thesis the author tries to analyze the main points of the existing problems, using the SWOT method and the Design Method, the purpose of the design is to make detailed specifications of the project design, as well as the style and material needs of the project, such as storyboard design, display design.

The ad creation process uses Adobe Illustrator, and Adobe Premier. The advertisement video produced is in the form of a 2D animated video which is intended to provide illustrations to potential customers of Legacy Store Batam about where the store is located, and the types that are sell.

Keywords : Animation 2D, Adobe, Promotion