

**RANCANGAN PEMBUATAN VIDEO PROFIL  
PROGRAM STUDI DIPLOMA 3 MAJEMEN INFORMATIKA  
MENGUNAKAN ANIMASI 2D**

**TUGAS AKHIR**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Ahli Madya  
Program Studi *D3MI*



**diajukan oleh  
NUR MUHAMAD RIZKI  
18.02.0177**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
2022**

**RANCANGAN PEMBUATAN VIDEO PROFIL  
PROGRAM STUDI DIPLOMA 3 MAJEMEN INFORMATIKA  
MENGUNAKAN ANIMASI 2D**

**TUGAS AKHIR**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Ahli Madya  
Program Studi *D3MI*



**diajukan oleh  
NUR MUHAMAD RIZKI  
18.02.0177**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**TUGAS AKHIR**

**RANCANGAN PEMBUATAN VIDEO PROFIL  
PROGRAM STUDI DIPLOMA 3 MAJEMEN INFORMATIKA  
MENGUNAKAN ANIMASI 2D**

yang disusun dan diajukan oleh:

**Nur Muhamad Rizki**

**18.02.0177**

Telah disetujui oleh dosen pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 26 Januari 2023

**Dosen Pembimbing**



**Tonny Hidayat, M.Kom**

**NIK. 190302182**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**TUGAS AKHIR**  
**RANCANGAN PEMBUATAN VIDEO PROFIL**  
**PROGRAM STUDI DIPLOMA 3 MAJEMEN INFORMATIKA**  
**MENGGUNAKAN ANIMASI 2D**

yang disusun dan diajukan oleh

**Nur Muhamad Rizki**

**18.02.0177**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 26 Januari 2023

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**M. Nuraminudin, M.Kom**

**NIK. 190302408**

**Melany Mustika Dewi, M.Kom**

**NIK. 190302455**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 25 Januari 2023

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

**NIK. 190302096**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Nur Muhamad Rizki

NIM : 18.02.0177

Dosen Pembimbing: Tonny Hidayat, M.Kom

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

**Rancangan Pembuatan Video Profil Program Studi Diploma 3 Manajemen Informatika Menggunakan Animasi 2d**

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 25 Januari 2023

Yang Menvatakan,



Nur Muhamad Rizki

## MOTTO

*Sistem pendidikan yang bijaksana setidaknya akan mengajarkan kita betapa sedikitnya yang belum diketahui oleh manusia, seberapa banyak yang masih harus ia pelajari.*



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan, rahmat dan hidayah, sehingga penulis masih diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini, sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan. Walaupun jauh dari kata sempurna, namun penulis bangga telah mencapai pada titik ini, yang akhirnya skripsi ini bisa selesai diwaktu yang tepat. Seorang teman seangkatan di Universitas AMIKOM Yogyakarta pernah berkata, jika mempunyai sebuah tujuan, maka buatlah batas waktu untuk mencapai tujuan tersebut, sehingga hal inilah yang membuat penulis memacu dirinya sampai batas maksimal sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini, diwaktu yang tepat. Tugas akhir ini saya persembahkan untuk :

- Ibu Mujilah terimakasih atas doa, semangat, motivasi, pengorbanan, nasehat serta kasih sayang yang tidak pernah henti sampai saat ini.
- Kakaku tercinta Dyah Melati terimakasih doa dan semangatnya.
- Teman-teman dari komunitas "Bike"
- Dosen Pembimbing tersabar Bapak Tonny Hidayat yang sudah membimbing serta memberi masukan dan saran selama ini, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah dengan segala kerendahan hati, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wa Taala, Mengingat akan keagungannya. Dalam menyusun tugas akhir ini adalah salah satu kebutuhan sebagai syarat akademik untuk memperoleh gelar ahli madya komputer akhirnya dapat diselesaikan. Penulis memahami bahwa penyusunan tugas akhir dapat terselesaikan karena bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak, serta kritik dan saran yang membantu terselesaikannya penulisan tugas akhir. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih yang mendalam dan tak terkira kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto,MM selaku rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta,S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom selaku kepala program studi diploma 3 manajemen informatika.
4. Bapak Tonny hidayat, M.Kom selaku dosen pembimbing utama, terima kasih banyak atas bimbingan yang telah diberikan dan kebijaksanaannya berkenan dalam membimbing penulis sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.
5. Bapak M. Nuraminudin, M.Kom dan Ibu Melany Mustika Dewi, M.Kom selaku dosen penguji, terima kasih banyak atas bimbingan, kritik dan sarannya untuk perbaikan tugas akhir ini.

Bagi seluruh pihak yang tidak bisa penulis sebutkan namanya satu persatu, penulis jika ada kurangnya mohon dimaafkan sekian dan Terima Kasih.

Yogyakarta, 26 Januari 2023

Penulis,  
Nur Muhamad Rizki



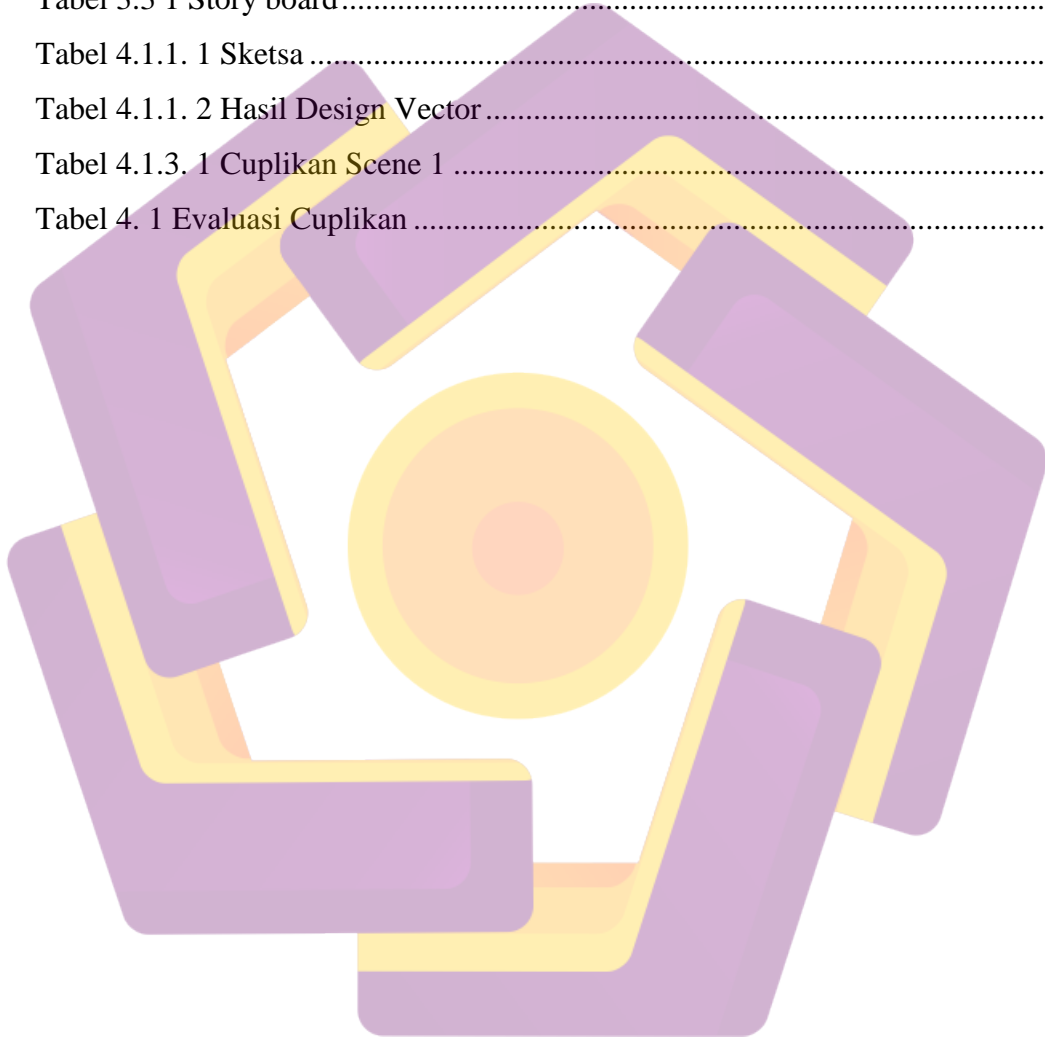
## DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR TABEL.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
INTISARI.....	vii
ABSTRACT.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Manfaat.....	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	4
2.1 Tinjauan Pustaka.....	4
2.2 Multimedia.....	11
2.3 Video.....	11
2.3.1 Video Profile.....	11
2.4 Desain Grafis.....	11
2.5 Motion Graphics.....	12
2.5.1 Prinsip Motion Graphic.....	12
2.6 Animasi.....	13
2.6.1 Prinsip Animasi.....	13
2.6.2 Teknik Animasi.....	20
BAB III METODE PENELITIAN.....	22
3.1 Analisa Permasalahan.....	22
3.1.1 Deskripsi Masalah.....	24

3.2	Analisa Kebutuhan .....	25
3.2.1	Kebutuhan Fungsional .....	25
3.2.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	26
3.3	Alur Penelitian .....	28
3.3.1	Referensi .....	28
3.3.2	Narasi / Script Writing .....	29
3.3.3	Story board .....	31
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>33</b>
4.1	Implementasi .....	33
4.1.1	Ilustrasi .....	33
4.1.2	Audio.....	48
4.1.3	Animasi .....	56
4.1.4	Rendering .....	66
4.2	Evaluasi .....	68
4.2.1	Surat Penyerahan Produk .....	70
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>71</b>
5.1	Kesimpulan .....	71
5.2	Saran.....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>72</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Analisa Permasalahan .....	22
Tabel 3.1. 1 Deskripsi Masalah.....	24
Tabel 3.2.2. 1 Brainware .....	27
Tabel 3.3 1 Story board.....	31
Tabel 4.1.1. 1 Sketsa .....	35
Tabel 4.1.1. 2 Hasil Design Vector .....	43
Tabel 4.1.3. 1 Cuplikan Scene 1 .....	66
Tabel 4. 1 Evaluasi Cuplikan .....	68

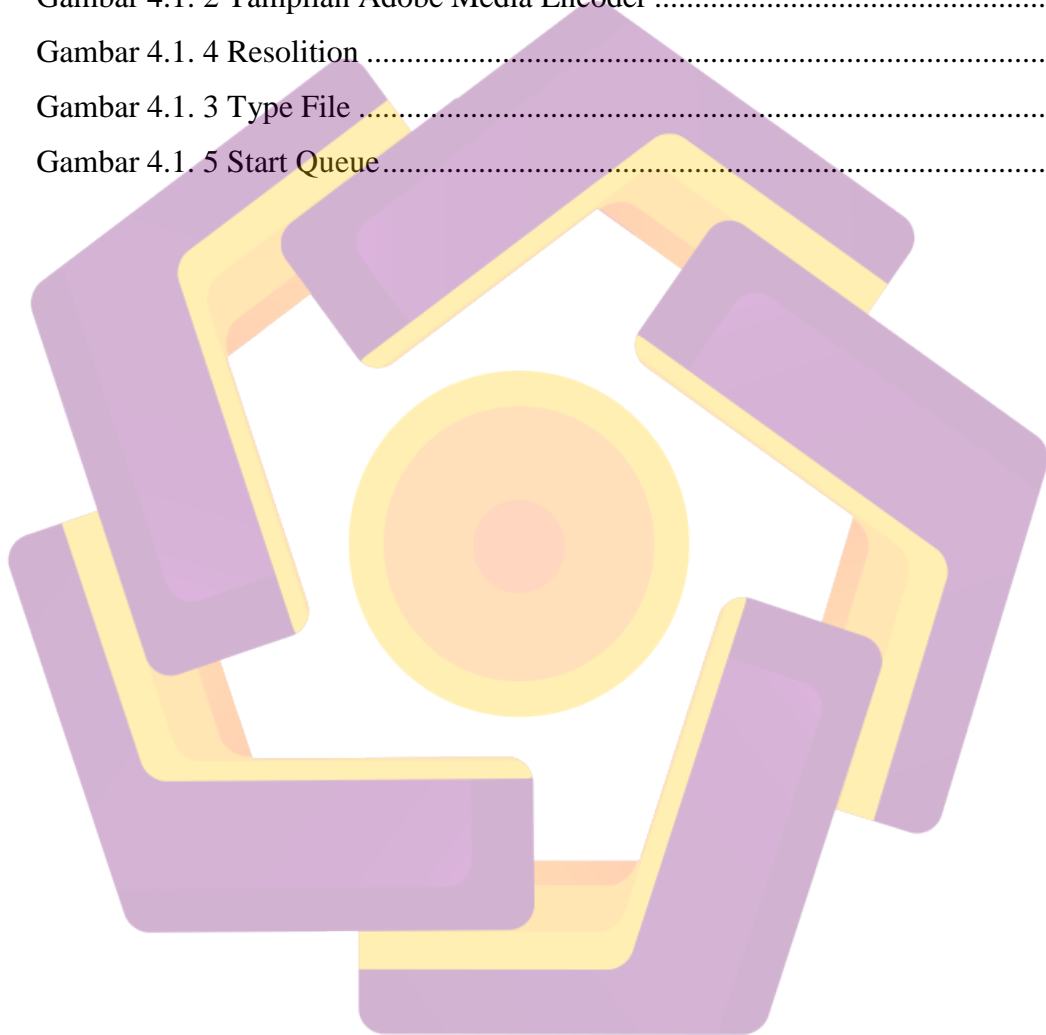


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.6.1. 1 Squash and stretch.....	14
Gambar 2.6.1. 2 Anticipation.....	14
Gambar 2.6.1. 3 Staging.....	15
Gambar 2.6.1. 4 Straight ahead action and pose to pose.....	16
Gambar 2.6.1. 5 Follow through and overlapping action .....	16
Gambar 2.6.1. 6 Slow in and slow out .....	17
Gambar 2.6.1. 7 Arcs .....	17
Gambar 2.6.1. 8 Secondary Action .....	18
Gambar 2.6.1. 9 Timing & Spacing .....	18
Gambar 2.6.1. 10 Exaggeration.....	19
Gambar 2.6.1. 11 Solid Drawing .....	19
Gambar 2.6.1. 12 Appeal .....	20
Gambar 3. 1 Chat Kaprodi tanggal 18 oktober 2021 .....	24
Gambar 3. 2 Alur Penelitian.....	28
Gambar 3. 3 Workflow .....	28
Gambar 3.3. 1 Refrensi .....	28
Gambar 4.1.1. 8 Create New Layer.....	39
Gambar 4.1.1. 9 Hasil tracing .....	39
Gambar 4.1.1. 10 Tampilan Awal Adobe Illustrator 2020 .....	40
Gambar 4.1.1. 12 Import Sketsa.....	41
Gambar 4.1.1. 14 Paintbrush Tools.....	42
Gambar 4.1.1. 16 Layer Baru Color.....	42
Gambar 4.1.1. 18 Fill .....	43
Gambar 4.1.2. 1 Fitur Perekam Suara.....	49
Gambar 4.1.2. 2 Setting Fitur Perekam Suara.....	49
Gambar 4.1.2. 3 Membaca Naskah .....	50
Gambar 4.1.2. 4 Hasil Recording.....	50
Gambar 4.1.2. 5 Import File Hasil Voice Over.....	51
Gambar 4.1.2. 6 Option Effects Rack .....	51

Gambar 4.1.2. 7 Multiband Compression .....	52
Gambar 4.1.2. 8 Parametric Equalizer .....	52
Gambar 4.1.2. 9 Sebelum Editing .....	53
Gambar 4.1.2. 10 Sesudah Editing.....	53
Gambar 4.1.2. 11 Step Mastering .....	53
Gambar 4.1.2. 13 Sesudah.....	54
Gambar 4.1.2. 12 Sebelum.....	54
Gambar 4.1.2. 14 Apply Effect Rack.....	54
Gambar 4.1.2. 15 <a href="https://studio.youtube.com/channel/music">studio.youtube.com/channel /music</a> .....	55
Gambar 4.1.3. 1 New Compisiting .....	56
Gambar 4.1.3. 2 Compositing Setting.....	56
Gambar 4.1.3. 3 Import File.....	57
Gambar 4.1.3. 4 Import Setting.....	57
Gambar 4.1.3. 5 Compositing Setting.....	57
Gambar 4.1.3. 6 Tampilan Compositing Setting.....	58
Gambar 4.1.3. 7 Memasukan Ilustrasi Scene 1 Pada Compositing Video profil..	58
Gambar 4.1.3. 8 Isi Compositing Scene 1.....	59
Gambar 4.1.3. 9 Lock Layer .....	59
Gambar 4.1.3. 10 Memberikan Vary Stopwatch Pada Scale Bagian 2.....	59
Gambar 4.1.3. 11 Memberikan Vary Stopwatch Pada Scale Bagian 3.....	60
Gambar 4.1.3. 12 Mengatur Position & Scale Semua Layer .....	60
Gambar 4.1.3. 13 Panel Caracter .....	61
Gambar 4.1.3. 14 Horizontal Type Tool.....	61
Gambar 4.1.3. 15 Pengaturan Pen Tool .....	61
Gambar 4.1.3. 16 Proses Layer Garis .....	61
Gambar 4.1.3. 17 Pengaturan Retangle Tool .....	62
Gambar 4.1.3. 18 Matte.....	62
Gambar 4.1.3. 19 Pindah Layer Matte .....	62
Gambar 4.1.3. 20 Tracking Layer Matte.....	63
Gambar 4.1.3. 21 Mengatur Scale Disertai Pemberian Easy Ease Pada Scale .....	63
Gambar 4.1.3. 22 Mengatur Position Pemberian Easy Ease Pada Position.....	63

Gambar 4.1.3. 23 Mengatur Opacity Pemberian Easy Ease Pada Opacity.....	64
Gambar 4.1.3. 24 Tahap Memasukan Audio .....	64
Gambar 4.1.3. 25 Import Audio .....	65
Gambar 4.1.3. 26 Memasukan Audio Pada Compositing Scene 1 .....	65
Gambar 4.1. 1 Add to Adobe Media Encoder Queue .....	66
Gambar 4.1. 2 Tampilan Adobe Media Encoder .....	67
Gambar 4.1. 4 Resolution .....	67
Gambar 4.1. 3 Type File .....	67
Gambar 4.1. 5 Start Queue.....	67



## INTISARI

Indonesia saat ini dilanda musibah virus covid-19, menimbulkan tantangan sosial dan ekonomi yang belum pernah terjadi sebelumnya di Indonesia. Langkah-langkah pembatasan mobilitas telah membantu menekan penyebaran virus dan menyelamatkan nyawa, tetapi juga menciptakan krisis sosial-ekonomi bagi banyak keluarga Indonesia.

Hal ini juga menyebabkan beberapa instansi di Indonesia terganggu dalam beraktivitas, bahkan sulit untuk menyampaikan informasi sebagai promosi. Salah satunya Program studi diploma 3 manajemen informatika di Universitas AMIKOM Yogyakarta yang terkena dampak pandemi covid-19. masalah yang dialami saat ini program studi D3MI kesulitan menyampaikan informasi secara langsung, maka dari itu prodi memerlukannya sebuah media penyampaian informasi yang dapat diakses tanpa perlu bertatap muka. Dengan video profil menggunakan animasi 2D adalah solusi dari aspek pembuatan tanpa perlu berkerumun dengan orang lain saat pandemi covid-19. Perancangan pembuatan video profil memiliki tahapan seperti pra produksi yang meliputi ide, konsep narasi, storyboard; produksi meliputi pembuatan aset, perekaman narasi, pembuatan animasi; dan pasca produksi meliputi rendering.

Berdasarkan hasil dari rancangan pembuatan video profil program studi diploma 3 manajemen informatika menggunakan animasi 2D telah terpenuhi kebutuhan program studi tersebut.

**Kata Kunci :** Covid-19, Perancangan, Video Profil, Animasi 2D.

## ABSTRACT

Indonesia is currently hit by the COVID-19 virus disaster, posing unprecedented social and economic challenges in Indonesia. Mobility-restricting measures have helped contain the spread of the virus and saved lives, but have also created a socio-economic crisis for many Indonesian families.

This has caused several agencies in Indonesia to be disrupted in their activities, and it is even difficult to convey information as a promotion. One of them is the Informatics Management Diploma 3 Study Program at AMIKOM Yogyakarta University which was affected by the Covid-19 pandemic. The problem currently being experienced is that the D3MI study program has difficulty conveying information directly, therefore the study program needs a medium for conveying information that can be accessed without the need to meet face to face. Using a video profile using 2D animation is a solution from the aspect of making without the need to crowd with other people during the Covid-19 pandemic. The design of making a profile video has stages such as pre-production which includes ideas, narrative concepts, storyboards; production includes creating assets, recording narration, creating animations; and post-production including rendering.

Based on the results of the design of making a profile video for the informatics management diploma 3 study program using 2D animation, the needs of the study program have been fulfilled.

**Keyword :** Covid-19, Design, Video Profile, 2D Animation.