

**PERANCANGAN ANIMASI 2D MENGGUNAKAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI AYAM
PENYET SAMBEL IJO NAMADA SURAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

ARIF ADHI SUKMA

15.11.9368

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PERANCANGAN ANIMASI 2D MENGGUNAKAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI AYAM
PENYET SAMBEL IJO NAMADA SURAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

ARIF ADHI SUKMA

15.11.9368

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN ANIMASI 2D MENGGUNAKAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI AYAM
PENYET SAMBEL IJO NAMADA SURAKARTA**

yang disusun dan diajukan oleh

Arif Adhi Sukma

15.11.9368

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Desember 2022

Dosen Pembimbing,

Moch Farid Fauzi, M.Kom.

NIK. 190302284

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN ANIMASI 2D MENGGUNAKAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI AYAM
PENYET SAMBEL IJO NAMADA SURAKARTA**

yang disusun dan diajukan oleh

Arif Adhi Sukma
15.11.9368

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Desember 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Irma Rofni Wulandari, S.Pd., M.Eng.
NIK. 190302329

Agus Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302229

Moch Farid Fauzi, M.Kom.
NIK. 190302284

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 Desember 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Arif Adhi Sukma
NIM : 15.11.9368

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan Animasi 2D Menggunakan Teknik Motion Graphic Sebagai Media Promosi Ayam Penyet Sambel Ijo Namada Surakarta

Dosen Pembimbing : Moch Farid Fauzi, M.Kom.

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, 27 Desember 2022

Yang Menyatakan,



Arif Adhi Sukma

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT, karena atas berkat nikmat, rahmat dan karunia-Nya, skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam tak lupa peneliti panjatkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi suri tauladan dalam menuntun umatnya hingga saat ini. Dalam kesempatan ini penulis turut mengucapkan rasa terimakasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan ilmu dan pemahaman kepada peneliti.
2. Bapak Talkhis dan Ibu Suparti selaku orangtua kandung beserta keluarga besar yang selalu memberikan motivasi, dukungan dan doa dalam menempuh serta menyelesaikan pendidikan.
3. Keluarga Drs. Suwardi yang telah membantu saya selama bermukim di Yogyakarta.
4. Teman-teman S1 IF 13 angkatan 2015 yang telah menjadi teman dan sama-sama berjuang selama menjalani perkuliahan di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. UMKM Ayam Penyet Sambel Ijo Namada yang telah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian disana. Terima kasih kepada saudara M. Nafiuddin Fadli khususnya yang telah membantu saya dalam pengumpulan materi untuk penelitian ini.
6. Saudara Linggar Mawiku M.A sebagai teman dan sahabat yang selalu mengingatkan dan mensupport saya untuk menyelesaikan skripsi.
7. Teman-teman yang lain, yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu yang selalu memberikan support dan doa.

Terimakasih yang sebesar-besarnya untuk semuanya, akhir kata saya persembahkan skripsi ini, mudah-mudahan dapat digunakan sebagai rujukan dalam penelitian dimasa yang akan datang serta sebagai tambahan ilmu pengetahuan bagi yang membacanya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat sehat, iman, dan ketaqwaan dalam karunia hidup ini beserta segala kemudahan dan pertolongan yang diberikan. Sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian berjudul **“PERANCANGAN ANIMASI 2D MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI AYAM PENYET SAMBEL IJO NAMADA SURAKARTA”** yang menjadi syarat untuk memperoleh gelar sarjana Ilmu Komputer program studi Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis telah banyak mendapatkan bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak dalam proses penyusunan penelitian ini baik berupa moril maupun materi. Oleh karena itu sebagai wujud rasa hormat, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

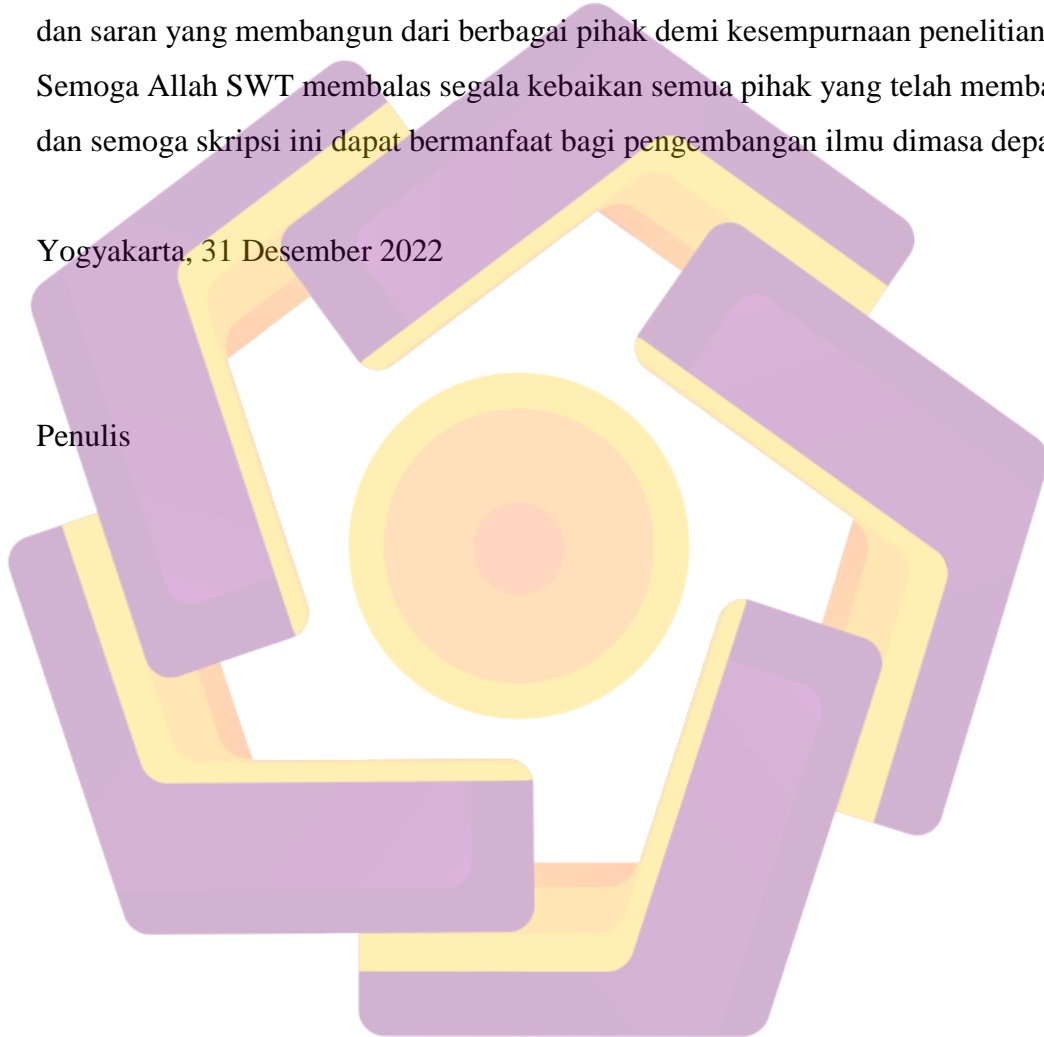
1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan kasih sayang yang luar biasa ini dan seluruh pertolongan yang diberikannya.
2. Orang tua tercinta, yakni bapak Talkhis dan ibu Suparti yang selalu mensupport moril dan materil untuk meraih pendidikan setinggi-tingginya beserta doa yang selalu dipanjatkan demi kesuksesan saya.
3. Keluarga Drs. Suwardi yang telah mensupport saya baik dari segi moril maupun materil selama bermukim di Yogyakarta.
4. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Bapak Trisanto Ari Aji, M.Kom selaku dosen wali yang telah memberikan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan penelitian ini.
6. Bapak Moch Farid Fauzi, M.Kom selaku dosen pembimbing, yang telah membimbing dan membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini dengan penuh kesabaran.
7. Seluruh keluarga besar penulis yang selalu memberi motivasi dan support.

8. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah membantu baik berupa moril, pikiran, tenaga maupun materil dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, mengingat keterbatasan yang dimiliki penulis. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan penelitian ini. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu dimasa depan.

Yogyakarta, 31 Desember 2022

Penulis

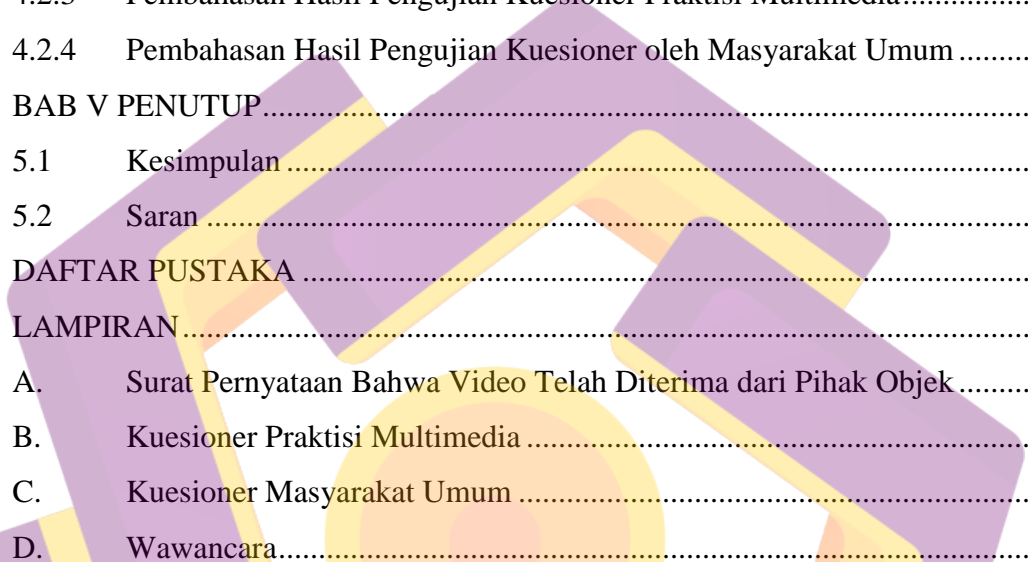


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Rumusan Masalah.....	2
1.2 Batasan Masalah	2
1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Metode Analisis	4
1.5.3 Metode Perancangan.....	5
1.5.4 Metode Testing	5
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Media Promosi	9
2.2.1 Media Promosi Berdasarkan Tujuannya.....	9
2.2.2 Media Promosi Berdasarkan Acuannya.....	10
2.2.3 Media Promosi Berdasarkan Jenis-jenis Alatnya	11
2.3 UMKM.....	12

2.4	Konsep Dasar Multimedia	13
2.4.1	Definisi Multimedia	13
2.4.2	Elemen Multimedia.....	14
2.4.3	Jenis-jenis Multimedia	15
2.5	Animasi	15
2.5.1	Jenis Animasi	16
2.5.2	Prinsip Animasi.....	18
2.6	Motion Grafis.....	24
2.6.1	Definisi Motion Grafis	24
2.6.2	Karakteristik Motion Grafis	24
2.6.3	Prinsip Dasar Motion Grafis	25
2.7	Tahap Produksi	26
2.7.1	Pra Produksi	26
2.7.2	Produksi	27
2.7.3	Pasca Produksi	28
2.8	Analisis SWOT	29
2.8.1	<i>Strength</i> (Kekuatan)	29
2.8.2	<i>Weakness</i> (Kelemahan)	29
2.8.3	<i>Opportunity</i> (Peluang)	29
2.8.4	<i>Threats</i> (Ancaman).....	30
2.9	Analisis Kebutuhan.....	30
2.9.1	Kebutuhan Fungsional	30
2.9.2	Kebutuhan Non Fungsional	30
2.10	Pengolahan Data Kuesioner.....	30
2.10.1	Skala Likert.....	31
2.10.2	Menentukan Interval	31
2.10.3	Rumus Presentase	32
BAB III	33
3.1	Tinjauan Umum	33
3.1.1	Deskripsi Objek	33
3.1.2	Visi dan Misi.....	33

3.1.2.1	Visi.....	33
3.1.2.2	Misi.....	33
3.1.3	Alur Penelitian	34
3.1.4	Analisis Media Promosi Yang Digunakan.....	34
3.1.4.1	Observasi.....	34
3.2	Analisis	38
3.2.1	Analisis SWOT.....	38
3.2.1.1	Strength (Kekuatan).....	38
3.2.1.2	Weakness (Kelemahan).....	39
3.2.1.3	Opportunities (Peluang).....	40
3.2.1.4	Threats (Ancaman)	41
3.2.2	Hasil Analisis Masalah	42
3.2.3	Solusi yang Dipilih	42
3.2.4	Analisis Kebutuhan Fungsional	43
3.2.5	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	43
3.2.5.1	Kebutuhan Perangkat Keras.....	43
3.2.5.2	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	44
3.2.5.3	Kebutuhan Brainware	44
3.3	Rancangan Pra-Produksi.....	45
3.3.1	Ide Cerita.....	45
3.3.2	Tema	45
3.3.3	Rancangan Naskah.....	45
3.3.4	Rancangan Storyboard	47
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		51
4.1	Implementasi.....	51
4.1.1	Produksi	51
4.1.1.1	Modelling.....	51
4.1.1.2	Dubbing.....	55
4.1.1.3	Animation	60
4.1.1.4	Rendering.....	62
4.1.2	Pasca Produksi	63



4.1.2.1	Compositing dan Editing	63
4.1.2.2	Rendering	66
4.2	Pembahasan.....	67
4.2.1	Pembahasan Prinsip Animasi.....	67
4.2.2	Ulasan Terhadap Video Animasi	69
4.2.3	Pembahasan Hasil Pengujian Kuesioner Praktisi Multimedia.....	69
4.2.4	Pembahasan Hasil Pengujian Kuesioner oleh Masyarakat Umum	74
BAB V PENUTUP		78
5.1	Kesimpulan	78
5.2	Saran	79
DAFTAR PUSTAKA		80
LAMPIRAN		83
A.	Surat Pernyataan Bahwa Video Telah Diterima dari Pihak Objek	83
B.	Kuesioner Praktisi Multimedia	84
C.	Kuesioner Masyarakat Umum	84
D.	Wawancara.....	85

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka	7
Tabel 2.2 Interval Tingkat Intensitas Skala Likert	31
Tabel 3.1 Perangkat Keras (Hardware).....	43
Tabel 3.2 Perangkat Lunak (Software).....	44
Tabel 3.3 Rancangan Naskah	45
Table 3.4 Tabel Storyboard.....	47
Tabel 4.1 Prinsip-prinsip Animasi.....	68
Tabel 4.2 Skor Indikator	69
Tabel 4.3 Interval Uji	70
Tabel 4.4 Indikator Kuesioner Praktisi Multimedia	71
Tabel 4.5 Uji Praktisi Multimedia.....	71
Tabel 4.6 Skor Indikator	74
Tabel 4.7 Interval Uji.....	74
Tabel 4.8 Indikator Kuesioner Masyarakat Umum.....	75
Tabel 4.9 Hasil Uji Masyarakat Umum.....	75

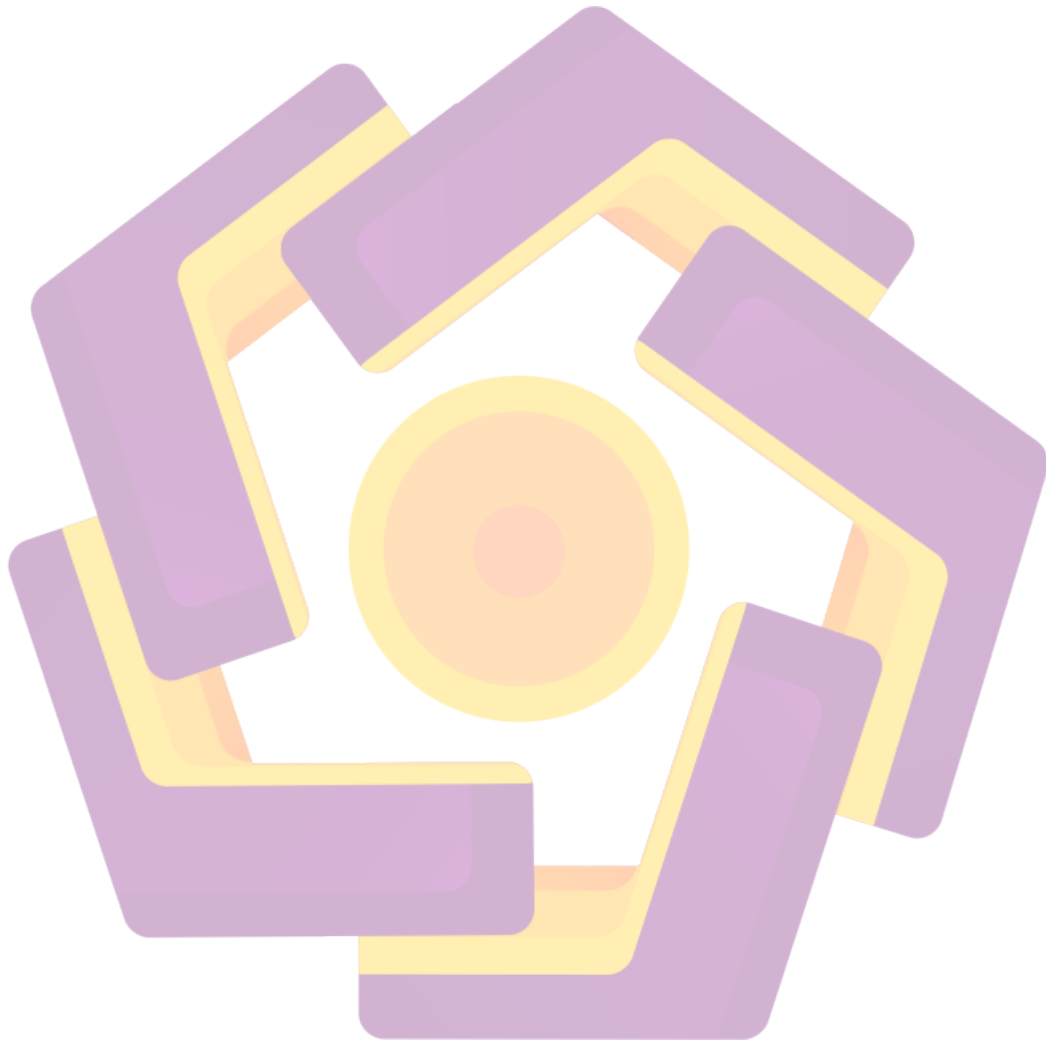
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia	14
Gambar 2.2 Anticipation [19].....	18
Gambar 2.3 Squash and Stretch [19].....	18
Gambar 2.4 Staging [19].....	19
Gambar 2.5 Straight ahead action and pose to pose [20].....	19
Gambar 2.6 Follow-through and overlapping action [20].....	20
Gambar 2.7 Slow in-Slow Out [21].....	20
Gambar 2.8 Arcs [21].....	21
Gambar 2.9 Secondary Action [20].....	21
Gambar 2.10 Timing [19].....	22
Gambar 2.11 Exaggeration [21]	22
Gambar 2.12 Solid Drawing [20]	23
Gambar 2.13 Appeal [21].....	23
Gambar 2.14 Contoh Format Storyboard [24].....	27
Gambar 3.1 Logo Brand Ayam Penyet Sambel Ijo Namada.....	33
Gambar 3.2 Alur Penelitian	34
Gambar 3.3 Poster Ayam Penyet Sambel Ijo Namada	35
Gambar 3.4 WhatsApp Ayam Penyet Sambel Ijo Namada.....	35
Gambar 3.5 Instagram Ayam Penyet Sambel Ijo Namada.....	36
Gambar 3.6 GoFood Ayam Penyet Sambel Ijo Namada.....	36
Gambar 3.7 GrabFood Ayam Penyet Sambel Ijo Namada.....	37
Gambar 3.8 ShopeeFood Ayam Penyet Sambel Ijo Namada.....	37
Gambar 3.9 Banner Ayam Penyet Sambel Ijo Namada	37
Gambar 4.1 Menu file Adobe Photoshop CC 2019.....	52
Gambar 4.2 Menu Magnetic Lasso Tool	52
Gambar 4.3 Menu layer via cut	52
Gambar 4.4 Hasil gambar aset yang sudah diedit	53
Gambar 4.5 Proses pewarnaan (coloring) pada Objek.....	54
Gambar 4.6 Menu new dan solid untuk backgrounde.....	54

Gambar 4.7 Menu effect generate dengan pilihan pewarnaan gradient ramp.....	55
Gambar 4.8 Background solid dengan pewarnaan efek gradient ramp.....	55
Gambar 4.9 Tampilan langkah awal untuk recording.....	55
Gambar 4.10 Mengatur Sample Rate, Channels dan Bit Depth.....	56
Gambar 4.11 Klik record untuk mulai merekam.....	56
Gambar 4.12 Mulai merekam.....	56
Gambar 4.13 Mengatur format file sebelum disimpan.....	57
Gambar 4.14 Menyimpan file .mp3.....	57
Gambar 4.15 Menyimpan file .ai.....	57
Gambar 4.16 Import file ke Adobe Audition CC 2019	58
Gambar 4.17 Tampilan editing noise reduction.....	58
Gambar 4.18 Tampilan Vocal Enhancer.....	59
Gambar 4.19 Proses memotong audio.....	59
Gambar 4.20 Save Audio .mp3.....	59
Gambar 4.21 Tampilan membuat composition baru.....	60
Gambar 4.22 Pengaturan pada compositing.....	60
Gambar 4.23 Tampilan import aset objek.....	61
Gambar 4.24 Tampilan transform.....	61
Gambar 4.25 Proses penganimasian.....	61
Gambar 4.26 Langkah render Adobe After Effects CC 2019.....	62
Gambar 4.27 Pengaturan Output.....	62
Gambar 4.28 Pengaturan Output File.....	63
Gambar 4.29 Rendering.....	63
Gambar 4.30 Membuat Project baru.....	64
Gambar 4.31 Tampilan pengaturan.....	64
Gambar 4.32 Tampilan work space.....	64
Gambar 4.33 Tampilan membuat sequence.....	65
Gambar 4.34 Tampilan setting sequence.....	65
Gambar 4.35 Tampilan Sequence.....	65
Gambar 4.36 Gambar import aset kemudian mensinkronkan video dan audio...66	66
Gambar 4.37 Tampilan langkah render.....	66

Gambar 4.38 Tampilan pengaturan output module.....67

Gambar 4.39 Proses rendering berjalan.....67



INTISARI

Pandemi Covid-19 melanda Indonesia sejak Maret 2020 silam. Akibatnya, pola ekonomi masyarakat kelas menengah kebawah berubah dan berdampak pada sektor ekonomi yaitu Usaha Mikro Kelas Menengah (UMKM). Banyak pelaku usaha bermigrasi dari sistem konvensional ke sistem penjualan online seperti yang dilakukan UMKM Ayam Penyet Sambel Ijo Namada Surakarta. Pada praktik promosinya, UMKM ini menggunakan *GoFood*, *GrabFood* dan *ShopeeFood* dimana konten promosinya diunggah ke media sosial *Instagram* dan juga *WhatsApp* dalam bentuk poster, foto produk serta teks persuasif secara kontinu. Namun seiring berjalannya waktu cara tersebut kurang efektif untuk menarik pelanggan karena varian informasi yang disampaikan berupa teks dan gambar saja.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis mengusulkan pembuatan video animasi 2D menggunakan teknik *motion graphic* sebagai media promosi Ayam Penyet Sambel Ijo Namada dengan tahapan proses berupa *modeling* menggunakan software *Adobe Photoshop CC 2019*, *dubbing* menggunakan software *Adobe Audition CC 2019*, *animation* menggunakan software *Adobe After Effect CC 2019* dan *rendering* menggunakan software *Adobe Premiere Pro CC 2019* hingga menghasilkan video promosi produk yang menarik.

Pemanfaatan teknik *motion graphic* ini membantu menyampaikan informasi secara efektif dan menarik untuk memasarkan produk usaha. Melalui video animasi 2D *motion graphic* ini, diharapkan dapat meningkatkan minat dan ketertarikan masyarakat untuk membeli produk dan meningkatkan pendapatan UMKM tersebut secara signifikan.

Kata kunci: media promosi, *motion graphic*, animasi 2D, produk, UMKM.

ABSTRACT

The Covid-19 pandemic has hit Indonesia since March 2020. As a result, the economic pattern of the lower middle-class society has changed and impacted the economic sector, namely Middle-Class Micro Enterprises (MSMEs). Many business actors migrate from the conventional system to an online sales system, such as the UMKM Ayam Penyet Sambel Ijo Namada Surakarta. In their promotional practices, these MSMEs use GoFood, GrabFood, and ShopeeFood where promotional content is uploaded to social media Instagram and WhatsApp in the form of posters, product photos, and persuasive text continuously. However, as time goes by, this method is less effective in attracting customers because the variants of information conveyed are only in the form of text and images.

Based on this description, the author proposes to make a 2D animation video using the motion graphic technique as a promotional medium for Ayam Penyet Sambel Ijo Namada with the process stages in the form of modeling using Adobe Photoshop CC 2019 software, dubbing using Adobe Audition CC 2019 software, animation using Adobe After Effects CC 2019 software and rendering using Adobe Premiere Pro CC 2019 software to produce attractive product promotional videos.

Utilization of this motion graphic technique helps convey information effectively and attractively to market business products. Through this 2D motion graphic animation video, it is hoped that it can increase public interest and interest in buying products and significantly increase MSME income.

Keywords: *promotional media, motion graphic, 2d animation, product, MSMEs*