

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI KOPI
INDIE MENGGUNAKAN TENIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



disusun oleh

Moh. Ghozi Hasbi Arifin

14.11.8415

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI KOPI
INDIE MENGGUNAKAN TENIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



disusun oleh

Moh. Ghozi Hasbi Arifin

14.11.8415

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI KOPI INDIE MENGGUNAKAN TENIK MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Moh. Ghozi Hasbi Arifin

14.11.8415

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 9 Juli 2020

Dosen Pembimbing,

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI KOPI
INDIE MENGGUNAKAN TENIK MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Moh. Khozi Hasbi Arifin

14.11.8415

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 September 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom

NIK. 190302392

Bernadhed, M.Kom

NIK. 190302243

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 September 2020

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si., M.T.

NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dari 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, 19 April 2021



Moh. Ghazi Hasbi Arifin

NIM 14.11.8415

MOTTO

”Jangan jadikan pendidikan sebagai alat untuk mendapatkan harta, demi memperoleh uang untuk memperkaya dirimu. Belajarlah supaya tidak menjadi orang bodoh dan dibodohi oleh orang”.

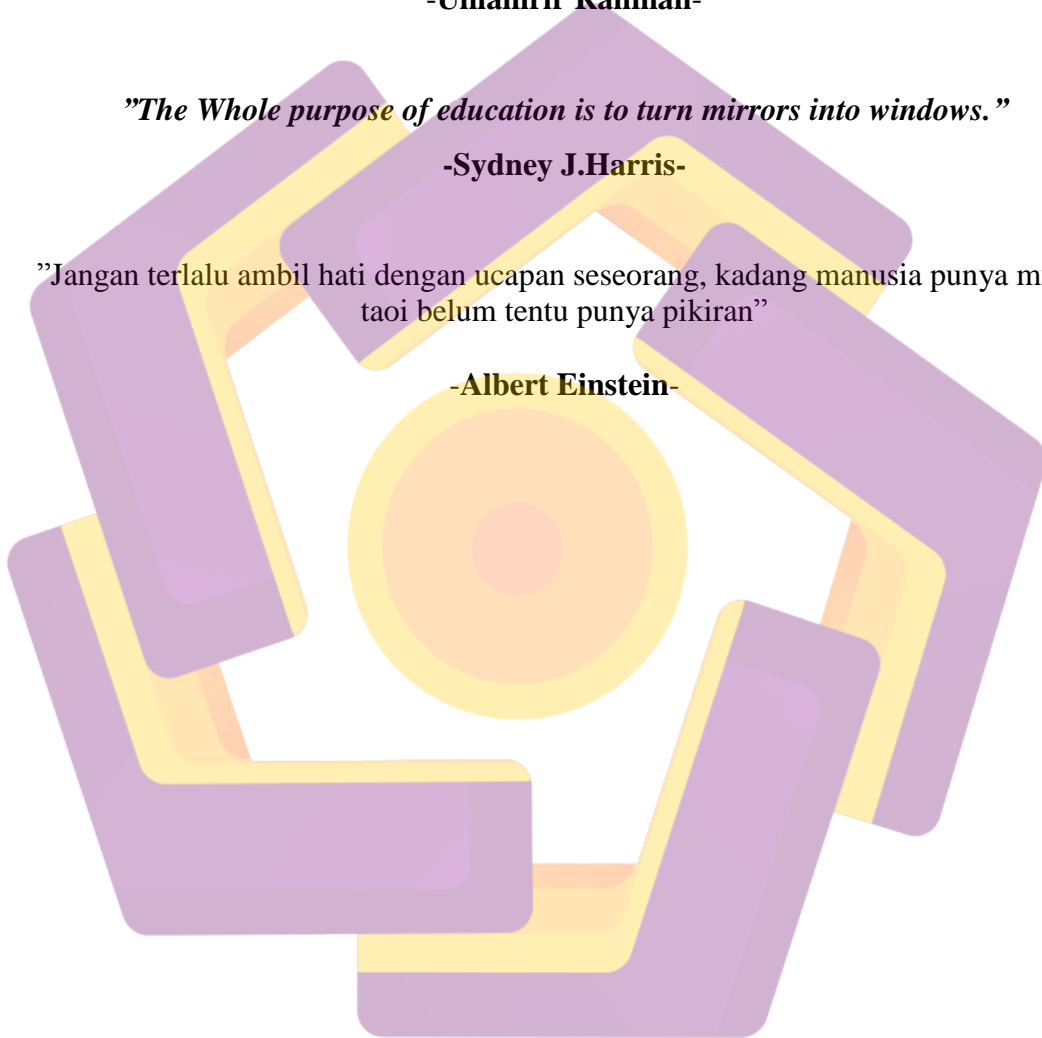
-Ulilamrir Rahman-

”The Whole purpose of education is to turn mirrors into windows.”

-Sydney J.Harris-

”Jangan terlalu ambil hati dengan ucapan seseorang, kadang manusia punya mulut taai belum tentu punya pikiran”

-Albert Einstein-



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirrobbil'alamin, Segala puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam proses pembuatan skripsi ini. Skripsi ini sangat berharga karena upaya berbagai pihak yang turut serta memberikan restu, doa, dan dukungan mereka. Untuk itu semua saya ingin mempersembahkan skripsi ini dan berterima kasih kepada:

1. Allah SWT Tuhan semesta alam, karena dengan kuasanya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat pada waktunya.
2. Kedua orang tua saya tercinta, (Zaenal Arifin dan Anik Sri Wahyuni) yang selalu memberikan dukungan dalam segala hal, mendoakan setiap waktu dan menjadi penyemangat saya.
3. Kakak (Ivan Hadi Mazaya Arifin) dan adik (Ahmad Fuadi Hasan Arifin) yang selalu memberikan motivasi.
4. Kakek (Imam Supardi) dan Nenek (Sutini) yang selalu mendoakan untuk kelancaran dan keberkahan.
5. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM sebagai rektor UNIVERSITAS AMIKOM.
6. Dosen pembimbing saya, Bernadhed, M.Kom. yang tak pernah berhenti membimbing dan memotivasi saya untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik..
7. Sahabat-sahabat terbaik saya di rumah Maguwo (Isro, Fauzi , Hendra , Fajrin) yang selalu memberikan kebersamaan, keceriaan dan memotivasi saya dalam menyelesaikan skripsi ini.

8. Teman kelas seperjuangan 14-S1TI-13 yang selalu menyertai dalam menimba ilmu.

Semua yang telah membantu serta mendoakan untuk kelancaran dan kemudahan menyelesaikan skripsi ini



KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada nabi Muhammad SAW, kepada keluarga, para sahabat, dan kita selaku umatnya hingga akhir zaman, amiin.

Penulisan ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Informatika, Universitas AMIKOM Yogyakarta yang penulis ajukan dengan judul “Pembuatan Video Animasi 2D Sebagai Media Promosi Kopi Indie Menggunakan Teknik Motion Graphic”.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini dan masih jauh dari sempurna. Dengan selesainya skripsi ini penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada :

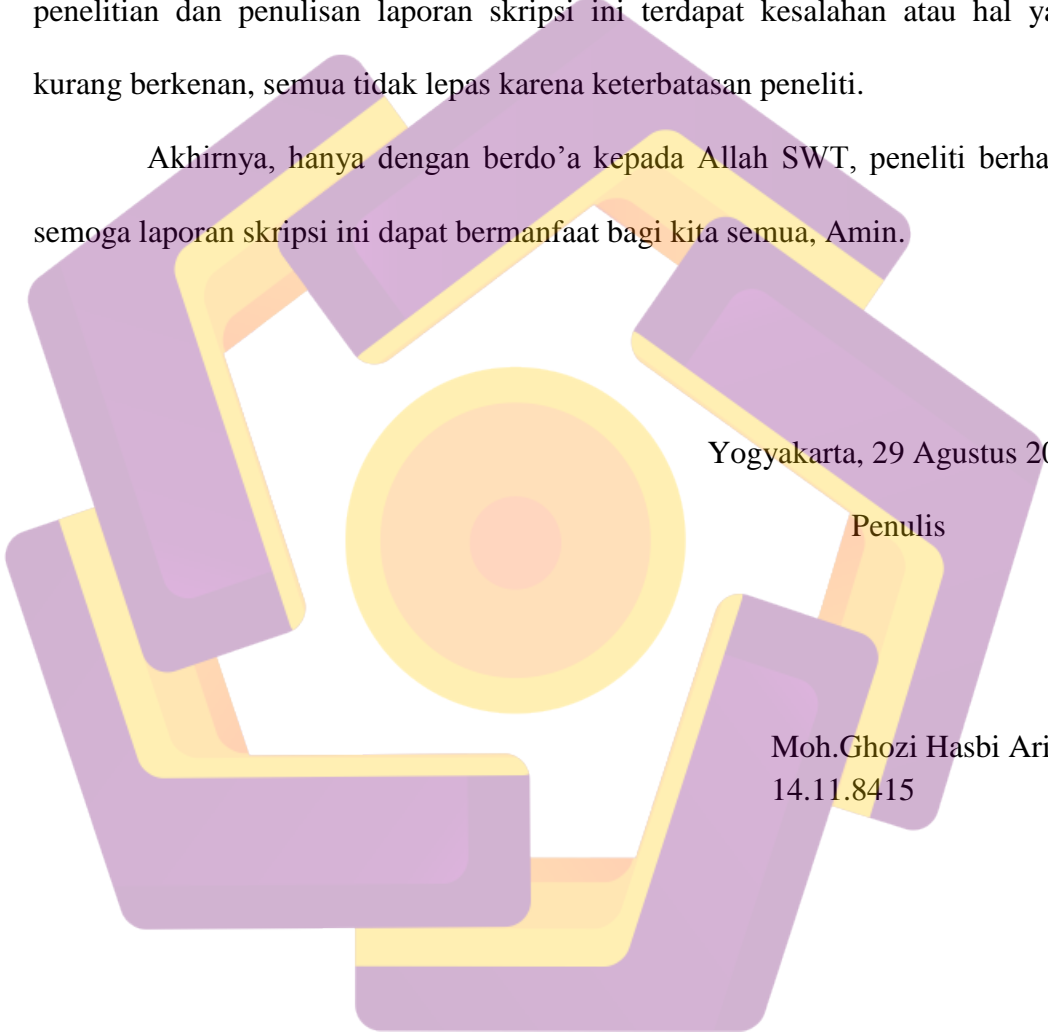
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Krisnawati, S.Si, M.T. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bernadhed, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak bantuan, masukan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi.
4. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom dan Ibu Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom selaku dosen penguji.

5. Pihak Kopi Indie

6. Keluarga dan rekan-rekan yang telah memberi dukungan dan bantuan untuk kelancan skripsi.

Peneliti juga memohon maaf kepada semua pihak jika dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan laporan skripsi ini terdapat kesalahan atau hal yang kurang berkenan, semua tidak lepas karena keterbatasan peneliti.

Akhirnya, hanya dengan berdo'a kepada Allah SWT, peneliti berharap semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, Amin.



Yogyakarta, 29 Agustus 2020

Penulis

Moh.Ghozi Hasbi Arifin
14.11.8415

DAFTAR ISI

Halaman

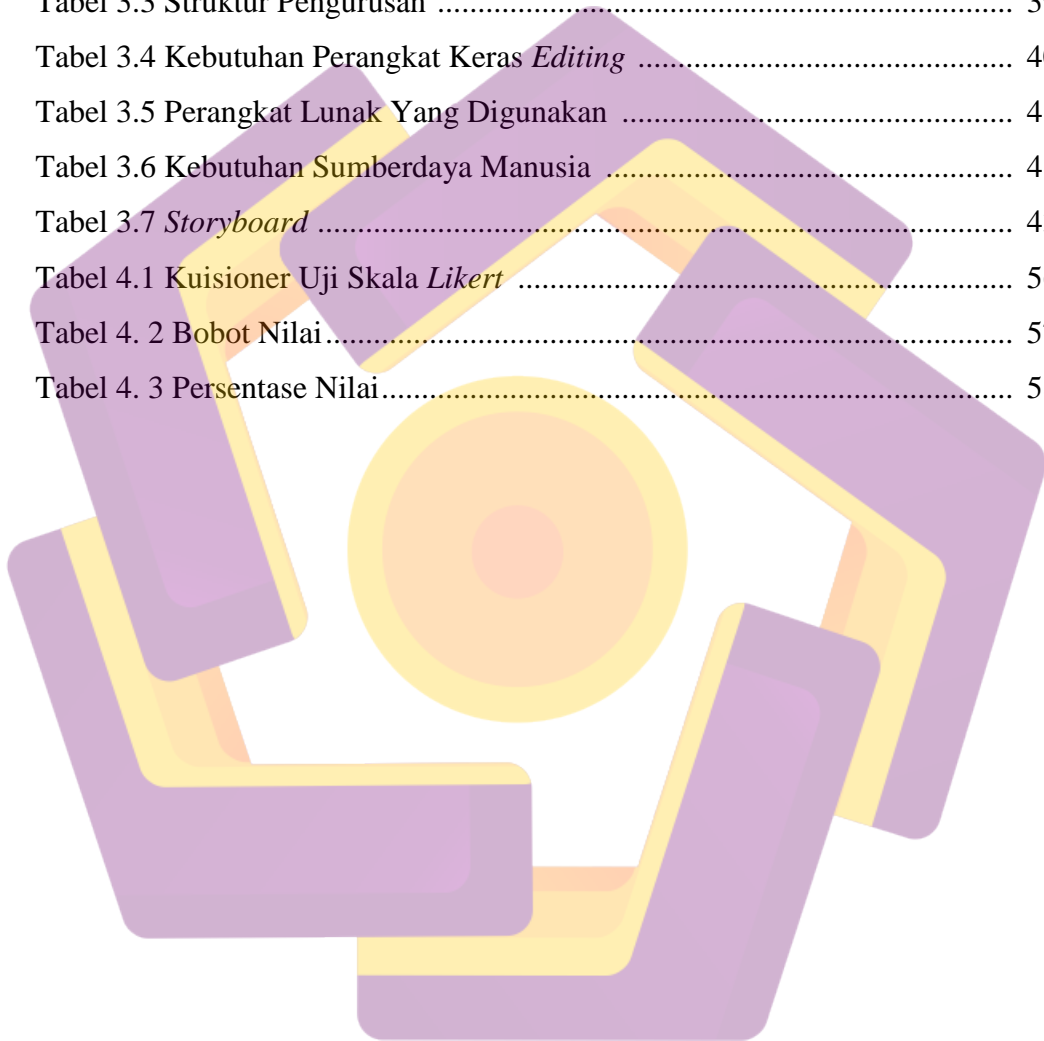
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.5.1 Bagi Peneliti	4
1.5.2 Bagi Kopi Indie	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2 Metode Rancangan	5
1.6.3 Metode <i>Testing</i>	6
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Konsep Dasar Multimedia	10

2.2.1 Definisi Multimedia	10
2.2.2 Elemen Multimedia	10
2.2.2.1 <i>Teks</i>	11
2.2.2.2 Grafik	12
2.2.2.3 Bunyi (<i>Audio</i>)	15
2.2.2.4 Animasi	16
2.2.2.5 Vidio	19
2.3 <i>Motion Graphic</i>	20
2.3.1 Pengertian <i>Motion Graphic</i>	20
2.4 Iklan	24
2.4.1 Pengertian Iklan	24
2.5 Tahap-tahap Pembuatan Iklan	25
2.5.1 Tahap Praproduksi	25
2.5.2 Tahap Produksi	26
2.5.3 Tahap Pascaproduksi	27
2.6 Analisi Kebutuhan	30
2.7 Metode Pengembangan Multiedia	30
2.8 Software Yang Digunakan	34
2.8.1 <i>Adobe Premiere Pro</i>	34
2.8.2 <i>Adobe Photoshop</i>	34
2.8 Alpha <i>Testing</i>	35
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	36
3.1 Deskripsi Singkat Perusahaan	36
3.1.1 Kopi Indie	36
3.1.2 Menu Dan Fasilitas Yang Ditawarkan	36
3.1.3 Logo Kopi Indie	38
3.1.4 Struktur Kepengurusan	39
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem	39
3.2.1 Kebutuhan Fungsional	39
3.2.2 Kebutuhan Nonfungsional	40
3.3 Tahap Produksi	41

3.3.1 Ide Cerita.....	42
3.3.2 Skenario Atau Naskah.....	42
3.3.3 Karakter Atau Objek Ilustrasi	42
3.3.4 <i>Storyboard</i>	43
3.3.5 <i>Dubbing</i> Awal Atau Pengisian Suara.....	45
3.3.6 <i>Music</i> Atau <i>Sound FX</i>	45
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	46
4.1 Produksi.....	46
4.1.1 <i>Lay Out</i>	46
4.1.2 <i>Key Motion</i>	48
4.1.3 <i>In Between</i>	49
4.1.4 Pembuatan <i>Background</i>	49
4.2 Pasca Produksi.....	50
4.2.1 <i>Composite</i>	50
4.2.2 <i>Editing</i>	52
4.2.2.1 Editing Pada <i>Adobe Premiere Pro CC 2015</i>	52
4.3 Uji Skala Likert.....	56
BAB V PENUTUP.....	60
5.1 Kesimpulan.....	60
5.2 Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	62

DAFTAR TABEL

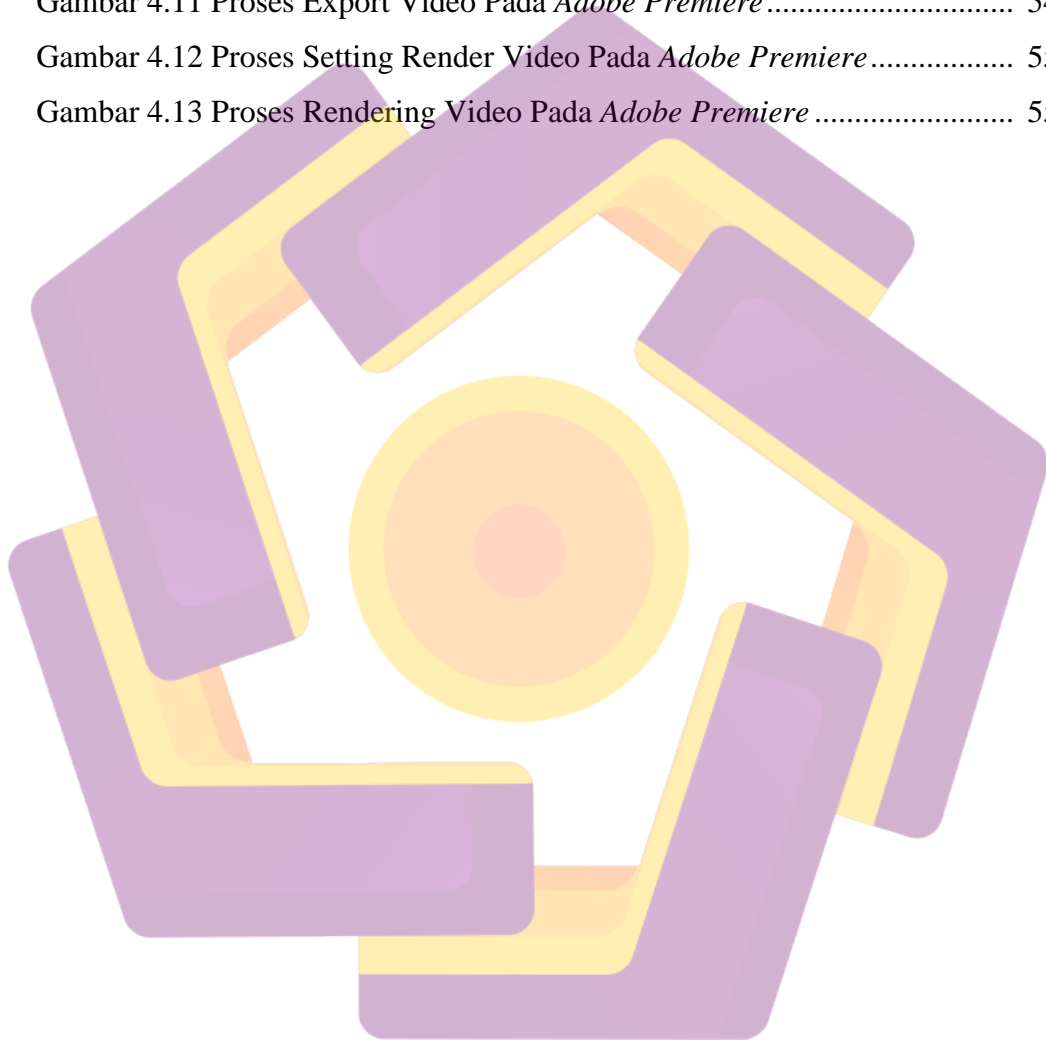
	Halaman
Tabel 2.1 Perbandingan.....	9
Tabel 3.1 Menu Minuman.....	37
Tabel 3.2 Menu Makanan	38
Tabel 3.3 Struktur Pengurusan	39
Tabel 3.4 Kebutuhan Perangkat Keras <i>Editing</i>	40
Tabel 3.5 Perangkat Lunak Yang Digunakan	41
Tabel 3.6 Kebutuhan Sumberdaya Manusia	41
Tabel 3.7 <i>Storyboard</i>	43
Tabel 4.1 Kuisisioner Uji Skala <i>Likert</i>	56
Tabel 4. 2 Bobot Nilai.....	57
Tabel 4. 3 Persentase Nilai.....	58



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 Akun Instagram Kopi Indie.....	2
Gambar 2.1 Elemen Multimedia.....	11
Gambar 2.2 Contoh <i>Teks</i>	12
Gambar 2.3 <i>Vektor</i>	13
Gambar 2.4 <i>Bitmap</i>	14
Gambar 2.5 <i>Hypertext</i>	14
Gambar 2.6 Grafik <i>Audio</i>	15
Gambar 2.7 <i>Cell Animation</i>	16
Gambar 2.8 <i>Frame Animation</i>	17
Gambar 2.9 Animasi <i>Sprite</i>	17
Gambar 2.10 Animasi Karakter.....	18
Gambar 2.11 <i>Morphing</i>	18
Gambar 2.12 Contoh <i>Motion Graphic</i>	21
Gambar 2.13 Contoh <i>Timing</i>	22
Gambar 2.14 Contoh Pergerakan.....	23
Gambar 2.15 Contoh Atraksi.....	23
Gambar 2.16 Iklan.....	24
Gambar 2.17 Contoh Naskah.....	25
Gambar 2.18 Contoh <i>Storyboard</i>	26
Gambar 2.19 Metode Pengembangan Multimedia.....	33
Gambar 2.20 <i>Adobe Premiere</i>	34
Gambar 2.21 <i>Adobe Photoshop</i>	35
Gambar 3.1 Logo Kopi Indie.....	38
Gambar 3.2 Contoh Objek Ilustrasi.....	43
Gambar 4.1 Pengaturan Lembar Kerja.....	47
Gambar 4.2 Tampilan Lembar Kerja.....	47
Gambar 4.3 Contoh <i>Key Motion</i>	48
Gambar 4.4 Contoh <i>In Between</i>	49
Gambar 4.5 Proses Pembuatan <i>Background</i>	50

Gambar 4.6 Contoh Hasil <i>Composite</i>	51
Gambar 4.7 Penyimpanan Format PNG.....	51
Gambar 4.8 <i>New Project</i>	52
Gambar 4.9 <i>Import Adobe Premiere</i>	53
Gambar 4.10 Proses Editing Video Pada <i>Adobe Premiere</i>	54
Gambar 4.11 Proses Export Video Pada <i>Adobe Premiere</i>	54
Gambar 4.12 Proses Setting Render Video Pada <i>Adobe Premiere</i>	55
Gambar 4.13 Proses Rendering Video Pada <i>Adobe Premiere</i>	55



INTISARI

Promosi menjadi perihal yang penting dalam perusahaan demi meningkatkan kelangsungan dan produktifitas usaha yang dijalankan. Di era serba digital saat ini promosi melalui media kertas tidak efektif lagi karena pesan yang disampaikan tidak sepenuhnya tersampaikan dan kurang menarik bagi calon pembeli.

Cafe Kopi Indie bersama penulis berniat merancang dan membuat video iklan animasi yang dianggap lebih efisien dan interaktif sebagai media promosi penjualannya. Video animasi yang akan dibuat berisikan pengenalan cafe, menyajikan beberapa produk dan fasilitas pada cafe, serta dapat mempermudah orang untuk lebih mengetahui cafe Kopi Indie. Bahan dari video menggunakan flat design yang dikemas dengan teknik *motion graphic* serta dibumbuhi audio di dalamnya sehingga menjadi video animasi yang interaktif.

Diharapkan dari selesai pembuatan project ini, calon konsumen lebih terpicat dan dapat memperluas pemasaran café Kopi Indie.

Kata kunci : Animasi, *Motion Graphic*, Promosi



ABSTRACT

Promotion becomes an important matter in the company in order to increase the sustainability and productivity of the business being run. In today's digital era, promotion through paper media is no longer effective because the message is not fully conveyed and is less attractive to prospective buyers.

Kopi Indie Cafe together with writers interested in designing and making animated advertising videos that are considered more efficient and interactive as a sales promotion media. The animated video that will be made contains the introduction of the cafe, presents several products and facilities at the cafe, and can make it easier for people to get to know Kopi Indie cafe. Material from the video uses a flat design that is packaged with motion graphic techniques and audio in it so it becomes an interactive animated video.

It is hoped that after completing the project, prospective customers will be more enticed and can expand the marketing of Kopi Indie cafe.

Keywords : Animation, Motion Graphic, Promotion

