

**PEMBUATAN ASET ANIMASI *MOTION GRAPHIC*
PADA ACARA PENGHARGAAN BOIM 2023**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

Arie Rahmat Ramdhani

19.60.0082

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PEMBUATAN ASET ANIMASI *MOTION GRAPHIC*
PADA ACARA PENGHARGAAN BOIM 2023**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

Arie Rahmat Ramdhani

19.60.0082

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN ASET ANIMASI *MOTION GRAPHIC*
PADA ACARA PENGHARGAAN BOIM 2023**

yang disusun dan diajukan oleh

Arie Rahmat Ramdhani

19.60.0082

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Juni 2023

Dosen Pembimbing


Dhimas Adi Satria, M.Kom

NIK. 190302427

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBUATAN ASET ANIMASI *MOTION GRAPHIC*
PADA ACARA PENGHARGAAN BOIM 2023

yang disusun dan diajukan oleh

Arie Rahmat Ramdhani

19.60.0082

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Juni 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

Harvoko, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302286

Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302427



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 Juni 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Arie Rahmat Ramdhani
NIM : 19.60.0082

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Pembuatan Aset Animasi *Motion Graphic* Pada Acara Penghargaan BOIM 2023

Dosen Pembimbing : Dhimas Adi Satria, 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 Juni 2023

Yang Menyatakan,


Arie Rahmat Ramdhani

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, serta petunjuk, kemudahan dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pembuatan Aset Animasi *Motion Graphic* Pada Acara Penghargaan BOIM 2023”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana di Universitas AMIKOM Yogyakarta. Skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Dhimas Adi Satria, M.Kom., selaku dosen pembimbing skripsi serta dosen pembimbing tugas akhir yang telah memberikan dukungan dan bimbingannya kepada penulis sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
5. Segenap Dosen dan Civitas Akademika Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
6. Keluarga tercinta, kepada Bapak Ulun Sumanang dan Ibu Ruhilah yang telah memberikan kasih sayang, dukungan dan motivasi sepanjang perjalanan hidup penulis. Tidak lupa adik, Belinda Fuji Lestari yang senantiasa sabar ketika makanan yang ia simpan di kulkas sering menghilang.
7. Segenap anggota keluarga besar Aboeng dan keluarga besar Ambari atas dukungan, doa, dan cinta yang selalu diberikan.

8. Anggota kepanitiaian BOIM 2022 dan BOIM 2023, yang sudah berjuang bersama dengan sekuat tenaga dalam mempersiapkan acara dengan sebaik - baiknya
9. Grup Barudak Tentara Revisi baik dari cabang Kon-put, Kon-bir, Kon-jo dan para Non-Kon yang membuat kegiatan didalam maupun diluar perkuliahan menjadi sangat meriah.
10. Segenap keluarga besar Jaringan Alumni Amikom (JALA) atas segala ilmu dan dukungan yang telah diberikan.
11. Rekan-rekan mahasiswa jurusan Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta angkatan 2019.
12. Seluruh pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa karya tulis ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Akhir kata, penulis mengucapkan banyak terima kasih dan berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi seluruh pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 23 Juni2023

Penulis

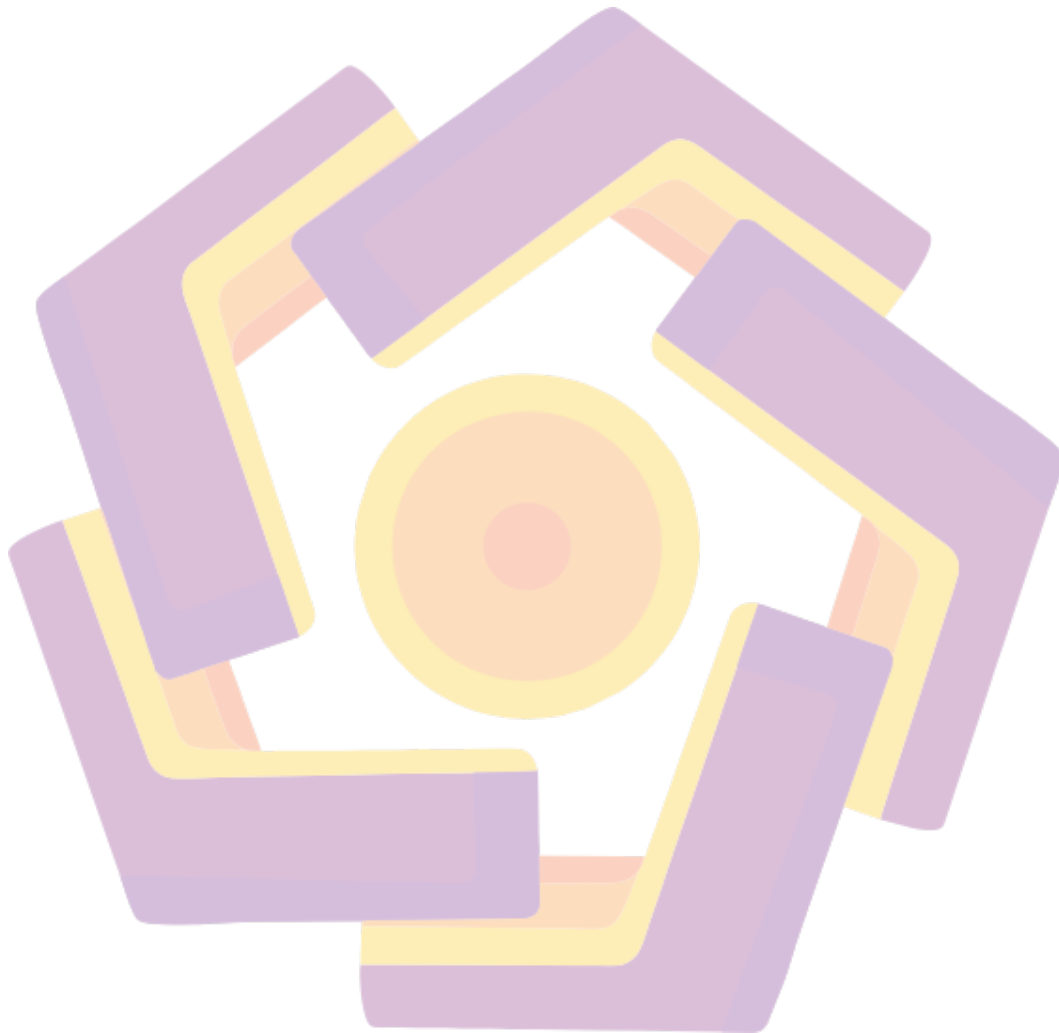
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
DAFTAR ISTILAH	xvii
INTISARI	xx
ABSTRACT.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1. Metode Wawancara.....	4
2. Metode Observasi	4
1.6.2 Metode Perancangan	4
1.6.3 Metode Evaluasi.....	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.1 Dasar Teori	11
2.2.1 Multimedia	11
1. <i>Text</i>	11
2. Gambar.....	11
3. Audio.....	11
4. Video.....	12
5. Animasi	12
2.2.2 Animasi	12
2.2.3 Jenis Animasi	12
1. Animasi Tradisional.....	12
2. Animasi 2D	13
3. Animasi 3D	14
4. <i>Motion Graphic</i>	14
5. <i>Stop Motion</i>	15
2.2.4 Prinsip Dasar Animasi	15
1. <i>Squash and Stretch</i>	16

2.	<i>Anticipation</i>	16
3.	<i>Staging</i>	16
4.	<i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	17
5.	<i>Follow Through and Overlapping Action</i>	17
6.	<i>Slow In and Slow Out</i>	18
7.	<i>Arcs</i>	18
8.	<i>Secondary Action</i>	19
9.	<i>Timing and Spacing</i>	19
10.	<i>Exaggeration</i>	20
11.	<i>Solid Drawing</i>	20
12.	<i>Appeal</i>	21
2.2.5	Desain Grafis	21
1.	Garis (<i>Line</i>)	21
2.	Bidang (<i>Shape</i>)	22
3.	Warna (<i>Color</i>)	22
4.	Gelap Terang (<i>Value</i>)	22
5.	Teksture (<i>Texture</i>)	22
6.	Format	22
2.2.6	<i>Motion Graphic</i>	23
1.	Definisi <i>Motion Graphic</i>	23
2.	Karakteristik <i>Motion Graphic</i>	23
3.	Konsep Dasar Teknik <i>Motion Graphic</i>	24
2.2.7	Proses Produksi	26
1.	Pra Produksi	26
2.	Produksi	27
3.	Pasca Produksi	28
2.2.8	<i>Software Motion Graphic</i>	28
1.	Adobe Photoshop 2021	28
2.	Adobe After Effect 2019	29
3.	Plugin Red Giant Trapcode	30
4.	Adobe Premiere 2019	30
5.	Adobe Media Encoder 2019	31
2.2.9	Evaluasi	32
1.	<i>Alpha dan Beta Testing</i>	32
2.	Kuesioner	32
3.	Skala Likert	33
4.	Rumus Persentase Skala Likert	34
BAB III METODE PENELITIAN		35
3.1	Gambaran Umum Penelitian	35
3.2	Alur Penelitian	39
3.3	Pengumpulan Data	40
3.4.1	Wawancara	40
3.4.2	Observasi	40
1.	Tema	41
2.	Referennsi	45
3.4	Analisis Kebutuhan	47

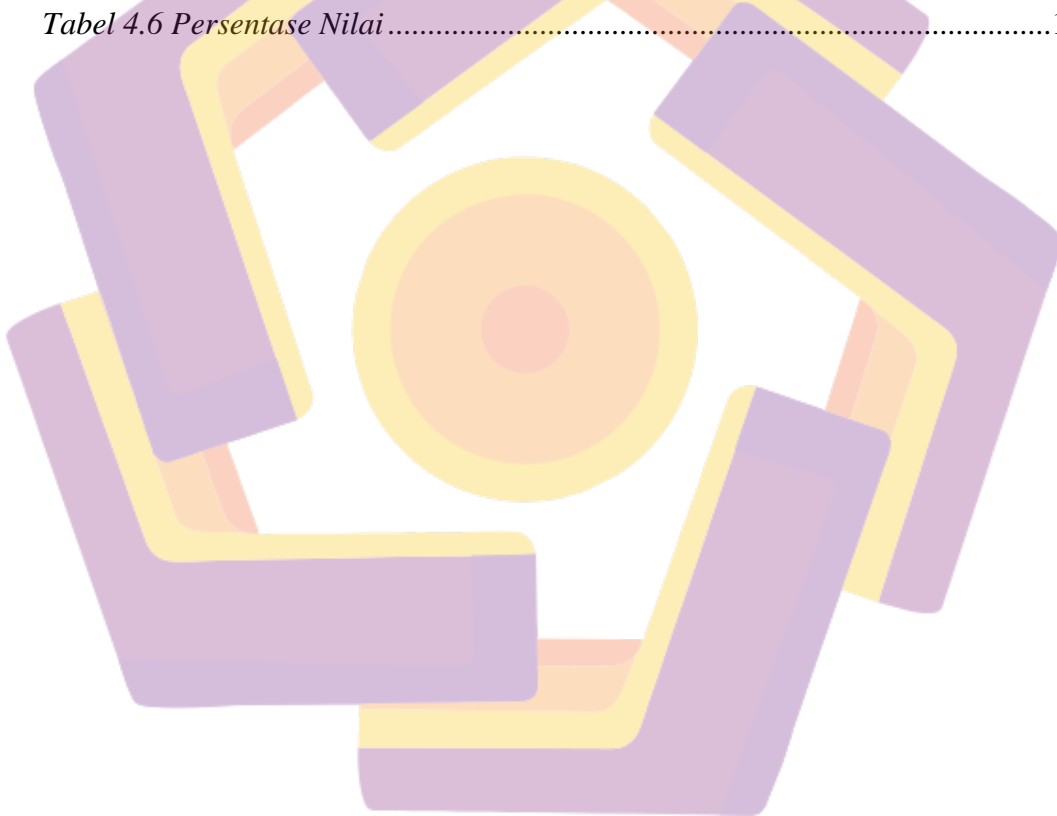
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	47
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	48
3.5	Pra Produksi	49
3.5.1	Konsep Cerita	50
3.5.2	Pembuatan Storyboard	50
3.6	Analisis Aspek Produksi	52
3.6.1	Analisis Aspek Produksi Kreatif	52
3.6.2	Analisis Aspek Produksi Teknis	53
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		58
4.1	Produksi	58
4.1.1	Pembuatan Aset	58
4.1.2	<i>Animating</i>	60
4.1.3	<i>Technical Animating</i>	62
1.	<i>Motion Transform</i>	63
2.	<i>Text dan Texturing</i>	66
3.	<i>Text Animate</i>	70
4.	<i>Looping Animation</i>	72
5.	<i>Partikel</i>	74
6.	<i>CC Star Burst</i>	79
7.	<i>Stroke</i>	80
8.	<i>CC Particle System II</i>	84
9.	<i>Shatter</i>	86
10.	<i>Wiggle Position dan Wiggle Rotation</i>	89
11.	<i>Layer Tack Matte</i>	91
12.	<i>CC Radial Blur</i>	97
13.	<i>Hue / Saturation</i>	100
14.	<i>3D Layer</i>	102
15.	<i>Camera Layer</i>	106
4.2	Pasca Produksi	108
4.2.1	<i>Compositing</i>	108
4.2.2	<i>Editing</i>	109
4.2.3	<i>Rendering</i>	109
1.	<i>Rendering Format .mp4</i>	109
2.	<i>Rendering Format PNG Sequence</i>	111
3.	<i>Rendering Format .mogrt</i>	112
4.3	Evaluasi	114
4.3.1	<i>Alpha Testing</i>	115
4.3.2	<i>Beta Testing</i>	118
1.	Kuesioner Untuk Para Ahli	119
2.	Kuesioner Untuk Panitia BOIM 2023	122
3.	Kuesioner Untuk Masyarakat Umum	123
4.3.3	Perhitungan Skala Likert	125
1.	Perhitungan Kuesioner Para Ahli	126
2.	Perhitungan Kuesioner Panitia BOIM 2023	127
3.	Perhitungan Kuesioner Masyarakat Umum	128
4.4	Implementasi	129

BAB V PENUTUP	131
5.1 Kesimpulan	131
5.2 Saran	131
REFERENSI	132
LAMPIRAN.....	134



DAFTAR TABEL

<i>Tabel 2.1 Keaslian Penelitian</i>	9
<i>Tabel 2.2 Evaluasi Skala Likert</i>	33
<i>Tabel 2.3 Presentase Nilai</i>	34
<i>Tabel 3.1 Spesifikasi Kebutuhan Hardware</i>	48
<i>Tabel 3.2 Spesifikasi Kebutuhan Software</i>	49
<i>Tabel 3.3 Spesifikasi Kebutuhan Brainware</i>	49
<i>Tabel 4.1 Evaluasi Alpha Testing Berdasarkan Kebutuhan Fungsional</i>	115
<i>Tabel 4.2 Data Pertanyaan dan Jumlah Jawaban Kuesioner Ahli</i>	119
<i>Tabel 4.3 Data Pertanyaan dan Jumlah Jawaban Kuesioner Panitia</i>	122
<i>Tabel 4.4 Data Pertanyaan dan Jumlah Jawaban Kuesioner Umum</i>	124
<i>Tabel 4.5 Bobot Nilai</i>	125
<i>Tabel 4.6 Persentase Nilai</i>	125



DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 2.1 Contoh Animasi Tradisional</i>	13
<i>Gambar 2.2 Contoh Animasi 2D</i>	13
<i>Gambar 2.3 Contoh Animasi 3D</i>	14
<i>Gambar 2.4 Contoh Motion Graphic</i>	15
<i>Gambar 2.5 Contoh Stop Motion</i>	15
<i>Gambar 2.6 Ilustrasi Squash and Stretch</i>	16
<i>Gambar 2.7 Ilustrasi Anticipation</i>	16
<i>Gambar 2.8 Ilustrasi Staging</i>	17
<i>Gambar 2.9 Perbedaan Straight Ahead dan Pose to Pose</i>	17
<i>Gambar 2.10 Ilustrasi Follow through and Overlapping Action</i>	18
<i>Gambar 2.11 Ilustrasi Slow in and Slow out</i>	18
<i>Gambar 2.12 Ilustrasi Arcs</i>	19
<i>Gambar 2.13 Ilustrasi Secondary Action</i>	19
<i>Gambar 2.14 Ilustrasi Timing and Spacing</i>	20
<i>Gambar 2.15 Ilustrasi Exaggeration</i>	20
<i>Gambar 2.16 Ilustrasi Solid Drawing</i>	21
<i>Gambar 2.17 Ilustrasi Appeal</i>	21
<i>Gambar 2.18 Ilustrasi Spatial</i>	24
<i>Gambar 2.19 Ilustrasi Temporal</i>	25
<i>Gambar 2.20 Ilustrasi Live Action</i>	25
<i>Gambar 2.21 Ilustrasi Typographic</i>	26
<i>Gambar 2.22 Logo Adobe Photoshop 2021</i>	28
<i>Gambar 2.23 Tampilan Layar Adobe Photoshop 2021</i>	29
<i>Gambar 2.24 Logo Adobe After Effect 2019</i>	29
<i>Gambar 2.25 Tampilan Layar Adobe After Effect 2019</i>	30
<i>Gambar 2.26 Logo Plugin Red Giant Trapcode</i>	30
<i>Gambar 2.27 Logo Adobe Premiere 2019</i>	30
<i>Gambar 2.28 Tampilan Layar Adobe Premiere 2019</i>	31
<i>Gambar 2.29 Logo Adobe Media Encoder 2019</i>	31
<i>Gambar 2.30 Tampilan Layar Adobe Media Encoder 2019</i>	32
<i>Gambar 3.1 Alur Penelitian</i>	39
<i>Gambar 3.2 Poster BOIM 2023</i>	41
<i>Gambar 3.3 Logo BOIM 2023</i>	42
<i>Gambar 3.4 Referensi : Harry Potter Title Sequence</i>	42
<i>Gambar 3.5 Referensi : Dr. Strange Magic Circle</i>	43
<i>Gambar 3.6 Karakter Hero : Roni, Heri dan Harmoni</i>	43
<i>Gambar 3.7 Referensi Karakter Hero : Ron, Harry dan Hermione</i>	44
<i>Gambar 3.8 Referensi Element Bending Avatar TLA</i>	44
<i>Gambar 3.9 Karakter Villain : Merarta, Demintor dan Golath</i>	44
<i>Gambar 3.10 Referensi Karakter Villain : Dementor (Harry Potter)</i>	45
<i>Gambar 3.11 Poster Film Harry Potter</i>	45
<i>Gambar 3.12 Poster Animasi Avatar The Last Airbender</i>	46
<i>Gambar 3.13 Poster Film Dr. Strange MoM</i>	46

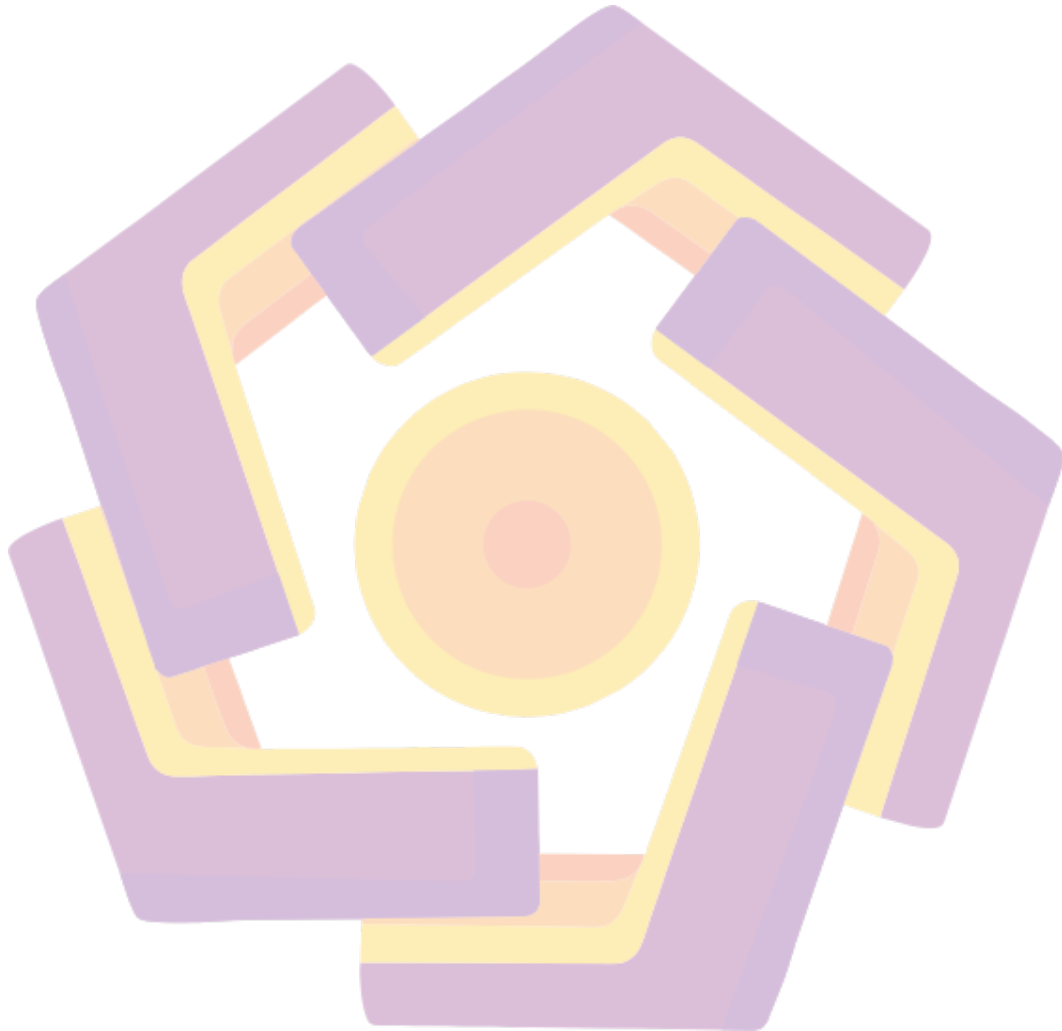
<i>Gambar 3.14 Konsep Cerita Aset Stinger Utama</i>	50
<i>Gambar 3.15 Storyboard Aset Stinger Utama</i>	51
<i>Gambar 4.1 Proses Pembuatan New Document</i>	58
<i>Gambar 4.2 Sketsa Awal Aset Stinger Utama</i>	59
<i>Gambar 4.3 Database Design BOIM 2023</i>	59
<i>Gambar 4.4 Hasil Akhir Aset Stinger Utama</i>	60
<i>Gambar 4.5 Layer Management Aset Stinger Utama</i>	60
<i>Gambar 4.6 Pembuatan Project Baru</i>	61
<i>Gambar 4.7 Pengaturan Komposisi</i>	61
<i>Gambar 4.8 Proses Mengimport Aset</i>	61
<i>Gambar 4.9 Hasil Akhir Proses Animating</i>	62
<i>Gambar 4.10 Persamaan Visual Aset Bumper Animation dan Aset Loading Screen</i>	63
<i>Gambar 4.11 Posisi Keyframe Position dan Visual Saat Peti Terbuka</i>	64
<i>Gambar 4.12 Posisi Keyframe Position dan Visual Saat Peti Tertutup</i>	64
<i>Gambar 4.13 Posisi Keyframe Rotation Pada Objek Magic Circle</i>	65
<i>Gambar 4.14 Posisi Keyframe Scale Pada Aset Loading Screen</i>	65
<i>Gambar 4.15 Scale Logo Pada Saat Before Impact, Impact dan After Impact</i>	66
<i>Gambar 4.16 Posisi Keyframe Opacity Logo Pada Aset Bumper Animation</i>	66
<i>Gambar 4.17 Tool Horizontal Type</i>	67
<i>Gambar 4.18 Penulisan Text</i>	67
<i>Gambar 4.19 Pengaturan Text</i>	67
<i>Gambar 4.20 Bentuk Text Setelah Pengaturan Diterapkan</i>	68
<i>Gambar 4.21 Layer Styles, Bevel and Emboss</i>	68
<i>Gambar 4.22 Perubahan Text setelah Bevel and Emboss Diterapkan</i>	68
<i>Gambar 4.23 Efek Fractal Noise</i>	69
<i>Gambar 4.24 Efek Drop Shadow</i>	69
<i>Gambar 4.25 Efek Glow</i>	69
<i>Gambar 4.26 Sebelum dan Sesudah Penerapan Efek Akhir</i>	69
<i>Gambar 4.27 Text Animate Position</i>	70
<i>Gambar 4.28 Pengaturan Range Selector</i>	71
<i>Gambar 4.29 Hasil Dari Perubahan Range Selector</i>	71
<i>Gambar 4.30 Bagian Offset</i>	71
<i>Gambar 4.31 Keyframe Pada Offset</i>	71
<i>Gambar 4.32 Penerapan Expression Pada Offset</i>	72
<i>Gambar 4.33 Duplikasi Background Video Awan</i>	72
<i>Gambar 4.34 Posisi Keyframe pada Background video Awan</i>	73
<i>Gambar 4.35 Penempatan Video Pengisi</i>	73
<i>Gambar 4.36 Efek Fade to Pada Aset Loading Screen</i>	73
<i>Gambar 4.37 Proses Pembuatan New Solid Layer</i>	74
<i>Gambar 4.38 Efek Particular Pada Effect Controls</i>	75
<i>Gambar 4.39 Emitter Type Setting</i>	75
<i>Gambar 4.40 Layer Emitter Setting</i>	75
<i>Gambar 4.41 Masking Pada Sampel Objek</i>	76
<i>Gambar 4.42 Sampel Objek Dengan Partikel</i>	76
<i>Gambar 4.43 Pengaturan Emitter</i>	76

<i>Gambar 4.44 Pengaturan Particle</i>	77
<i>Gambar 4.45 Pengaturan Environment</i>	77
<i>Gambar 4.46 Proses Masking Pada Objek Duplikat</i>	77
<i>Gambar 4.47 Hiding Sampel Objek</i>	78
<i>Gambar 4.48 Time-Reverse Layer</i>	78
<i>Gambar 4.49 Hasil Setelah Menggunakan Time-Reverse Layer</i>	78
<i>Gambar 4.50 Pembuatan Solid Layer Baru CC Star Burst</i>	79
<i>Gambar 4.51 Pengaturan CC Star Burst</i>	80
<i>Gambar 4.52 Hasil Dari Penerapan Efek CC Star Burst</i>	80
<i>Gambar 4.53 Hasil Setelah Pengurangan Opacity pada Efek</i>	80
<i>Gambar 4.54 Penerapan Garis Masking</i>	81
<i>Gambar 4.55 Penerapan Efek Stroke</i>	82
<i>Gambar 4.56 Hasil Penerapan Efek Stroke</i>	82
<i>Gambar 4.57 Pengaturan Reveal Original Image</i>	82
<i>Gambar 4.58 Hasil Penerapan Reveal Original Image</i>	83
<i>Gambar 4.59 Penambahan Keyframe Pada Efek Stroke</i>	83
<i>Gambar 4.60 Hasil Penerapan Efek Stroke Pada Semua Objek</i>	83
<i>Gambar 4.61 Semua Objek Pembentuk Rune</i>	84
<i>Gambar 4.62 Penerapan Efek CC Particle System</i>	85
<i>Gambar 4.63 Penambahan Keyframe Pada Efek CC Particle System</i>	85
<i>Gambar 4.64 Hasil Penambahan Keyframe Pada Efek CC Particle System</i>	85
<i>Gambar 4.65 Penerapan Efek CC Particle System Pada Objek Lainnya</i>	86
<i>Gambar 4.66 Penerapan Efek Shatter</i>	87
<i>Gambar 4.67 Pengaturan View Rendered Pada Efek Shatter</i>	87
<i>Gambar 4.68 Hasil Pengaturan View Rendered Pada Efek Shatter</i>	87
<i>Gambar 4.69 Pengaturan Pada Efek Shatter</i>	88
<i>Gambar 4.70 Hasil Dari Pengaturan Pada Efek Shatter</i>	88
<i>Gambar 4.71 Penerapan Time-Reverse Layer</i>	89
<i>Gambar 4.72 Penambahan Objek Duplikat</i>	89
<i>Gambar 4.73 Hasil Penerapan Efek Shatter</i>	89
<i>Gambar 4.74 Penerapan Efek Wiggle Position dan Wiggle Rotation</i>	90
<i>Gambar 4.75 Hasil Awal Penerapan Efek Wiggle Position dan Wiggle Rotation</i>	90
<i>Gambar 4.76 Penambahan Keyframe Pada Efek Wiggle Position dan Wiggle Rotation</i>	91
<i>Gambar 4.77 Penambahan CC Burn Film Dengan Solid Composite</i>	92
<i>Gambar 4.78 Penambahan Efek Brightness and Contrast</i>	92
<i>Gambar 4.79 Penambahan Efek Fractal Noise</i>	93
<i>Gambar 4.80 Penambahan Objek Sampel</i>	93
<i>Gambar 4.81 Perubahan Objek Menjadi Mode Overlay</i>	94
<i>Gambar 4.82 Penerapan Layer Trackmate Menjadi Luma Matte</i>	94
<i>Gambar 4.83 Hasil Penerapan Luma Matte</i>	94
<i>Gambar 4.84 Penerapan Alpha Inverted Matte</i>	95
<i>Gambar 4.85 Pengaturan Timing Pada Layer Atas</i>	95
<i>Gambar 4.86 Hasil Pengaturan Timing Pada Layer Atas</i>	95
<i>Gambar 4.87 Penerapan Efek Fractal Noise dan Efek Tritone</i>	96
<i>Gambar 4.88 Pengaturan Timing Pada Layer Wipe</i>	96

<i>Gambar 4.89 Hasil Pengaturan Timing Pada Layer Wipe</i>	96
<i>Gambar 4.90 Penerapan Efek Visual Terbakar Pada Semua Objek</i>	97
<i>Gambar 4.91 Penerapan Efek CC Radial Blur</i>	98
<i>Gambar 4.92 Hasil Awal Penerapan Efek CC Radial Blur</i>	98
<i>Gambar 4.93 Penerapan Efek Tint</i>	98
<i>Gambar 4.94 Hasil Penerapan Efek Tint</i>	98
<i>Gambar 4.95 Penambahan Keyframe Transform Opacity</i>	99
<i>Gambar 4.96 Beberapa Objek Duplikat Logotype</i>	99
<i>Gambar 4.97 Hasil Dari Penambahan Beberapa Objek Duplikat</i>	99
<i>Gambar 4.98 Penerapan Efek Tint kedua</i>	100
<i>Gambar 4.99 Hasil Penerapan Efek Tint kedua</i>	100
<i>Gambar 4.100 Penerapan Efek Hue Saturation</i>	101
<i>Gambar 4.101 Pengaturan Efek Hue Saturation</i>	101
<i>Gambar 4.102 Sebelum dan Sesudah Pengaturan Efek Hue Saturation</i>	101
<i>Gambar 4.103 Penambahan Keyframe Pada Efek Hue Saturation</i>	102
<i>Gambar 4.104 Hasil Penambahan Keyframe Pada Efek Hue Saturation</i>	102
<i>Gambar 4.105 Pengaktifan Mode 3D Layer</i>	103
<i>Gambar 4.106 Pengaturan Parent and Child Pada Setiap Objek</i>	104
<i>Gambar 4.107 Pengaturan Transform Pada Shape Layer Tambahan</i>	104
<i>Gambar 4.108 Hasil Pengaturan Transform Pada Shape Layer Tambahan</i>	105
<i>Gambar 4.109 Penambahan Keyframe Position dan Orientation</i>	105
<i>Gambar 4.110 Hasil Penambahan Keyframe Dilihat Melalui Custom View 1</i>	105
<i>Gambar 4.111 Hasil Penambahan Keyframe Melalui Active Camera</i>	106
<i>Gambar 4.112 Pengaktifan Mode 3D Layer Pada Objek</i>	106
<i>Gambar 4.113 Penambahan New Camera</i>	107
<i>Gambar 4.114 Ukuran dan Jarak Objek Dilihat Melalui Custom View 1</i>	107
<i>Gambar 4.115 Penambahan Keyframe Position Pada Camera</i>	107
<i>Gambar 4.116 Hasil Penambahan Keyframe Dilihat Melalui Custom View 1</i>	108
<i>Gambar 4.117 Proses Compositing Aset Disclaimer</i>	108
<i>Gambar 4.118 Proses Editing Aset Disclaimer</i>	109
<i>Gambar 4.119 Proses Export Media</i>	110
<i>Gambar 4.120 Proses Rendering Aset Loading Screen</i>	110
<i>Gambar 4.121 Hasil Rendering Format .mp4 Aset Loading Screen</i>	111
<i>Gambar 4.122 Proses Add to Media Encoder Queue</i>	111
<i>Gambar 4.123 Proses Rendering Aset Stinger Utama Pada Software Adobe Media Encoder 2019</i>	112
<i>Gambar 4.124 Hasil Rendering PNG Sequence Aset Stinger Utama</i>	112
<i>Gambar 4.125 mengaktifkan Windows Essential Graphics</i>	113
<i>Gambar 4.126 Pengaturan Essential Graphics</i>	113
<i>Gambar 4.127 Hasil Rendering Format .mogrt pada Aset Template Nominasi Api</i>	114
<i>Gambar 4.128 Hasil Tes Aset Pada Software Adobe Premiere 2019</i>	114
<i>Gambar 4.129 Acara Sosialisasi di Kanal YouTube BOIM AMIKOM</i>	129
<i>Gambar 4.130 Acara Screening di Ruang Cinema Amikom</i>	130
<i>Gambar 4.131 Acara Screening di Ruang Cinema Amikom</i>	130
<i>Gambar 4.132 Acara Awarding Gambar di Kanal YouTube BOIM AMIKOM</i>	130

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Diagram Jawaban Kuesioner Untuk Para Ahli.....	134
Lampiran 2. Diagram Jawaban Kuesioner Untuk Panitia BOIM 2023	139
Lampiran 3. Diagram Jawaban Kuesioner Untuk Masyarakat Umum	142

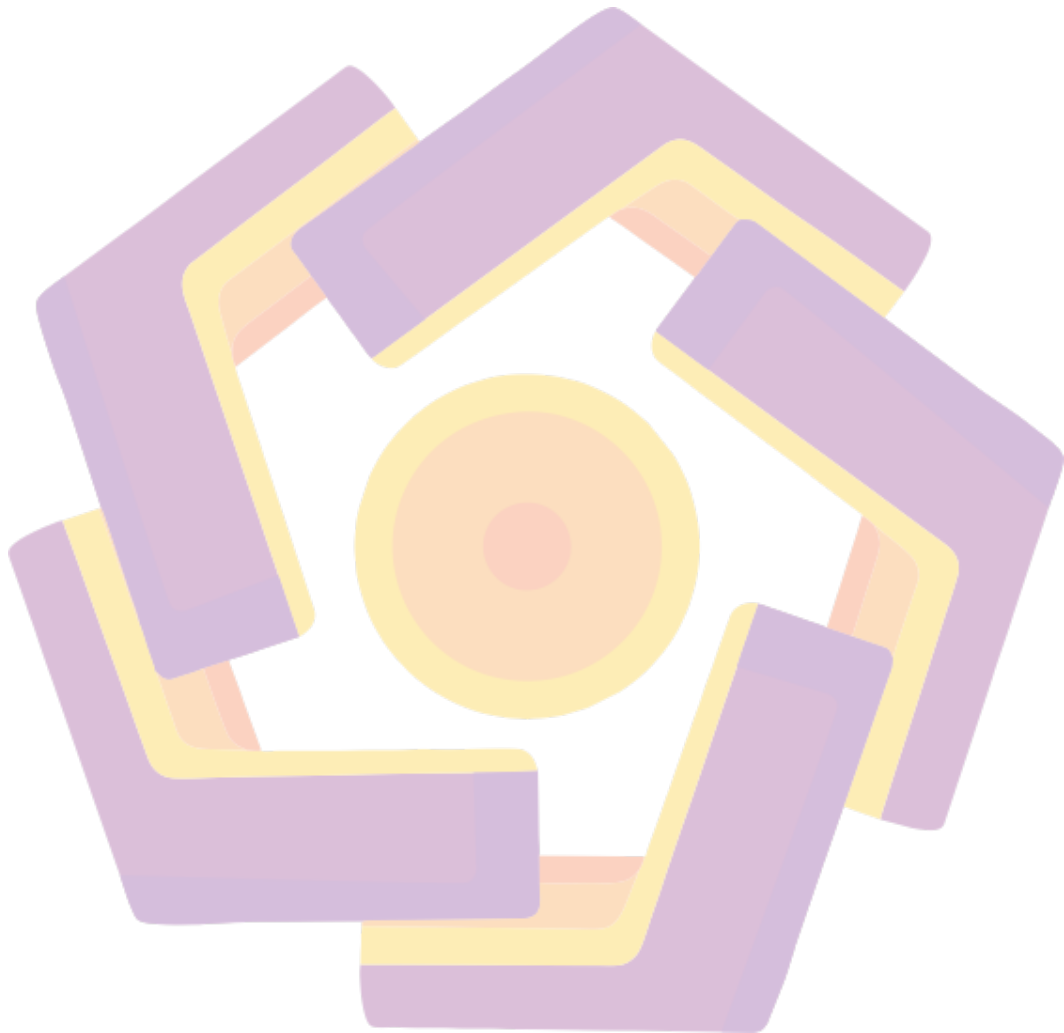


DAFTAR ISTILAH

<i>.mogrt</i>	(<i>motion graphic template</i>), format <i>rendering</i> template grafis gerak siap pakai untuk digunakan di Adobe Premiere Pro.
<i>.mp4</i>	(<i>moving picture expert group 4</i>), format <i>rendering</i> audio visual.
2D	dua dimensi.
3D	tiga dimensi.
<i>Angle</i>	sudut posisi sebuah objek.
<i>Animator</i>	pembuat animasi.
<i>Background</i>	latar belakang gambar atau video.
<i>Basement</i>	ruang bawah tanah.
<i>Broadcasting</i>	transmisi elektronik audio visual yang disebarkan ke khalayak umum.
<i>Capital</i>	huruf besar.
<i>Commercial video</i>	video iklan produk secara komersil
<i>Concept art</i>	seni membuat konsep desain visual dapat berupa sebuah karakter atau <i>environment</i> .
<i>Depth of field</i>	kedalaman ruang atau jarak objek yang bisa menghasilkan gambar dengan variasi ketajaman.
<i>Environment</i>	Lingkungan.
<i>Expression</i>	kode program Java Script yang digunakan untuk menciptakan efek animasi tertentu pada <i>software</i> After Effect.
<i>Fade to</i>	transisi video dengan penurunan <i>opacity</i> menuju <i>scene</i> selanjutnya.
<i>File</i>	data atau dokumen yang tersimpan dalam komputer.
<i>Flat</i>	bersifat minimalis dalam segi penerapan efek atau kurangnya variasi.
<i>Flipbook</i>	serangkaian gambar yang beragam dari satu halaman ke halaman berikutnya yang jika dibalik secara cepat gambar akan teranimasikan.
<i>Font</i>	gaya tulisan teks.

<i>Frame rate (fps)</i>	jumlah gambar yang ditampilkan per detik.
<i>Frame</i>	satu gambar tunggal di antara rangkaian gambar.
<i>Game</i>	permainan yang dimainkan dengan peralatan audio visual.
<i>Impact</i>	dampak benturan atau hentakan.
<i>Indie movie</i>	karya film independen yang tidak melibatkan studio besar.
<i>Key Visual</i>	visual kunci sebuah karya.
<i>Keyframe</i>	<i>frame</i> kunci, biasanya berupa pose utama dari adegan.
<i>Layout</i>	tata letak.
<i>Lighting</i>	pencahayaannya.
<i>Logo looping</i>	animasi sebuah logo secara berulang.
<i>Lowercase</i>	huruf kecil.
<i>Masking</i>	menyembunyikan atau menutupi sebuah objek dengan objek lain.
<i>Mobile framing</i>	pengambilan gambar berdasarkan pergerakan kamera
<i>Mood</i>	suasana.
<i>Music video</i>	karya video yang mendampingi alunan music.
<i>Object-motion</i>	pergerakan objek.
<i>Phase</i>	fase, sebuah hitungan tingkatan sebuah skenario.
<i>Photography</i>	seni mengambil gambar dengan menggunakan kamera.
<i>Physic simulation</i>	simulasi pergerakan animasi menurut hukum fisika.
<i>Pixels (px)</i>	satuan resolusi.
<i>Png sequence</i>	(<i>portable network graphic sequence</i>), format <i>rendering</i> yang terdiri dari kumpulan gambar png.
<i>Position</i>	posisi dari sebuah objek.
<i>Random</i>	secara acak.
<i>Realistic</i>	realistis, sesuai pada kehidupan nyata.
<i>Rotation</i>	gerakan berputar dari sebuah objek.
<i>Scale</i>	besar kecil dari sebuah objek.
<i>Smooth</i>	secara lancar dan halus.
<i>Software</i>	perangkat lunak pada komputer.

<i>Timing</i>	pengaturan waktu.
<i>Tone</i>	nada dari warna atau keserasian dari warna.
<i>Tool</i>	alat atau fitur dalam sebuah <i>software</i> .
<i>TV commercial</i>	iklan televisi.



INTISARI

Motion graphic adalah percabangan dari seni *design graphic* yang merupakan penggabungan dari, ilustrasi, tipografi, fotografi dan videografi dengan menggunakan teknik animasi. Motion Graphic sangat berperan penting dalam memberikan informasi kepada penonton dan membuat konten visual yang disajikan lebih menarik dan berkesan.

Pada acara penghargaan BOIM “*Battle of Indie Multimedia*” 2023, peran *motion graphic* sangat dibutuhkan untuk memvisualisasikan konten yang ada sesuai tema yang diusung yaitu “*Expect The Unexpected*”, dalam tema tersebut dibutuhkan visual yang mampu menggambarkan kendala mahasiswa dalam beradaptasi dari perpindahan perkuliahan daring ke perkuliahan tatap muka. Dalam penggambarannya acara ini mengambil referensi dari efek visual elemen-elemen sihir.

Untuk membuat peran *motion graphic* dari acara penghargaan BOIM 2023 ini tersampaikan dengan baik, penulis menggunakan aplikasi Adobe Photoshop 2021 untuk proses desain aset-aset yang dibutuhkan, Adobe After Effect 2019 untuk penganimasian serta Adobe Premiere 2019 untuk proses *compositing* efek suara. Hasil akhir dari *motion graphic* berupa aset-aset yang akan digunakan dalam aplikasi *broadcasting*, template yang digunakan untuk tim editor nominasi dan lain sebagainya.

Kata kunci: Animasi, Motion Graphic, BOIM.

ABSTRACT

Motion graphic is a branch of the graphic design art which is an amalgamation of illustration, typography, photography and videography using animation techniques. Motion graphic play an important role in providing information to the audience and making the visual content presented more interesting and memorable.

At the BOIM 2023 "Battle of Indie Multimedia" award, the role of motion graphics is needed to visualize existing content according to the theme carried, namely "Expect The Unexpected", in this theme visuals are needed that are able to describe student constraints in adapting from moving lectures online to face-to-face lectures. In its depiction, this event takes reference from the visual effects of magic elements.

To make the role of the motion graphic from the BOIM 2023 award event well conveyed, the author uses the Adobe Photoshop 2021 application to process the design of the assets needed, Adobe After Effect 2019 for animating and Adobe Premiere 2019 for the sound effect compositing process. The final result of this motion graphic animation is in the form of assets that will be used in Broadcasting applications, templates used for the nomination editor team, etc.

Keyword: *Animation, Motion Graphic, BOIM.*