

**IMPLEMENTASI TEKNIK ANIMASI 2D
SEBAGAI IKLAN PISANG MANJA**

SKRIPSI



disusun oleh

Nur Ridho Baskoro

16.11.0373

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

**IMPLEMENTASI TEKNIK ANIMASI 2D
SEBAGAI IKLAN PISANG MANJA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Nur Ridho Baskoro

16.11.0373

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI TEKNIK ANIMASI 2D
SEBAGAI IKLAN PISANG MANJA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nur Ridho Baskoro

16.11.0373

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 November 2022

Dosen Pembimbing,



Moch Farid Fauzi, M.Kom
NIK. 190302284

PENGESAHAN
SKRIPSI
IMPLEMENTASI TEKNIK ANIMASI 2D
SEBAGAI IKLAN PISANG MANJA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nur Ridho Baskoro

16.11.0373

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Desember 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Moch Farid Fauzi, M.Kom
NIK. 190302284

Nuri Cahyono, M.Kom
NIK. 190302278

Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom
NIK. 190302281

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 Desember 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan 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 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, 21 Desember 2022



Nur Ridho Baskoro

NIM. 16.11.0373

PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas anugerah dan nikmat yang tak terkira sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ini. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar- besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan anugerah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua orang tua saya yang selalu memberikan motivasi, doa dan dukungan dalam pengerjaan skripsi ini.
3. Partner yang selalu menyemangati saya.
4. Bapak M. Suyanto, Prof., Dr., M.M. Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Bapak Moch Farid Fauzi selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan.
6. Pisang Manja yang telah memberikan izin penelitian, sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini.
7. Sahabat - sahabat saya yang telah membantu kelancaran skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Implementasi Teknik Animasi 2D Sebagai Iklan Pisang Manja”. sesuai dengan waktu yang diharapkan. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Penulis sangat menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini sangat jauh dari kesempurnaan. Walaupun sangat sederhana, tanpa bantuan dari berbagai pihak pastinya penulis akan mengalami berbagai macam kesulitan. Oleh karena itu dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak M. Suyanto, Prof., Dr., M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku dekan fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Moch Farid Fauzi selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
5. Kedua orang tua saya yang selalu menyemangati saya dan mendoakan saya dalam segala hal.


Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

DAFTAR ISI

IMPLEMENTASI TEKNIK ANIMASI 2D	I
PERSETUJUAN.....	III
PENGESAHAN	IV
IMPLEMENTASI TEKNIK ANIMASI 2D	IV
SEBAGAI IKLAN PISANG MANJA	IV
PERNYATAAN.....	V
PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR.....	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR TABEL	XIV
INTISARI	XV
ABSTRACT.....	XVI
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	3
1.3 BATASAN MASALAH.....	3
1.4 TUJUAN PENELITIAN	4
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	4
1.6 METODE PENELITIAN (MDLC).....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Metode Analisis	6
1.6.3 Metode Perancangan	6

1.7 SISTEMATIKA PENULISAN.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 KAJIAN PUSTAKA TINJAUAN PUSTAKA	10
2.2 DASAR TEORI 1.....	13
2.2.1 Konsep Dasar Multimedia.....	13
2.2.2 Penetapan Tujuan Periklanan.....	13
2.2.3. Elemen Multimedia.....	14
2.2.3. Manfaat Multimedia.....	15
2.3 VIDEO	15
2.3.1. Definisi Video	15
2.3.2 Format File Video	16
2.3.3. Elemen Video.....	17
2.4 MOTION GRAPHIC	17
2.4.1 Definisi Motion Graphic	17
2.5. ANIMASI.....	19
2.5.1. Definisi Animasi	19
2.5.2. Prinsip Animasi.....	19
2.5.3. Jenis Animasi	26
2.6. PROMOSI	27
2.6.1. Definisi Promosi	27
2.6.2. Fungsi Promosi	28
2.6.3. Tujuan Promosi.....	29
2.7. ANALISIS SWOT.....	29
2.8. ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM	31
2.8.1. Kebutuhan Fungsional	31
2.8.2. Kebutuhan Non Fungsional	31
2.9. Tahapan Produksi.....	31
2.9.1. Pra Produksi	31
2.9.2. Produksi	32
2.9.3. Pasca Produksi	33

2.10 PENGOLAHAN DATA KUESIONER	33
2.11. EVALUASI.....	33
2.11.1. Pengertian.....	33
2.11.2. Metode	34
2.11.3. Rumus Presentase.....	34
BAB III.....	36
METODE PENELITIAN	36
3.1 TINJAUAN UMUM	36
3.1.1 Sejarah Pisang Manja.....	36
3.1.2 Visi dan Misi	36
3.1.3 Logo Pisang Manja	37
3.2 PENGUMPULAN DATA	37
3.2.1 Observasi.....	37
3.2.2 Wawancara.....	38
3.2.3 Metode Studi Literatur	39
3.3 ANALISIS SWOT.....	39
3.4 ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM	41
3.4.1 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	42
3.5 TAHAPAN PRA PRODUKSI.....	43
3.5.1 Perancangan Konsep	43
3.5.2 Perancangan Audio	43
3.5.3 Penulisan Naskah	44
3.5.4 Storyboard.....	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	50
4.1 PRODUKSI.....	50
4.1.1 Persiapan Perangkat Produksi.....	50
4.1.2 Design	50
4.1.3 Design dan coloring	50
4.1.4 Hasil Pembuatan Footage.....	52

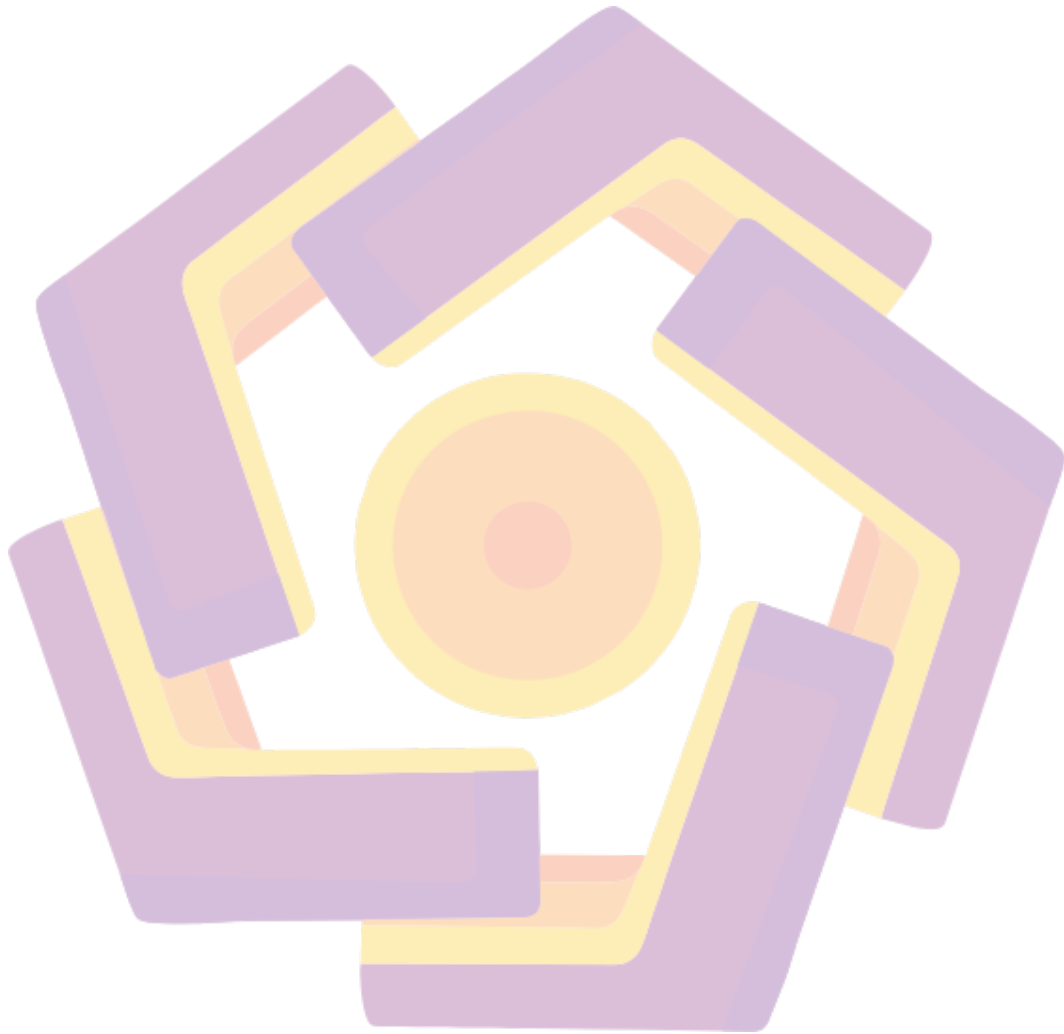


4.1.5 Pembuatan Audio	53
4.2 PASCA PRODUKSI	54
4.2.1 Compositing	54
4.2.2 Editing	56
4.2.3 Rendering	58
4.3 HASIL AKHIR PRODUKSI	59
4.4 EVALUASI.....	60
4.5 IMPLEMENTASI PADA SITUS MEDIA ONLINE.....	63
4.6 TESTING	64
BAB V PENUTUP	67
5.1 KESIMPULAN.....	67
5.2 SARAN.....	67
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN.....	72
1. PRAKTISI MULTIMEDIA	72
2. USER MASYARAKAT	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Tahapan Pengembangan MDLC	7
Gambar 2. 1 Anticipation 19	
Gambar 2. 2 Squash dan Stretch	20
Gambar 2. 3 Staging.....	21
Gambar 2. 4 Straight-ahead Action.....	21
Gambar 2. 5 Follow-throught dan Overlapping Action	22
Gambar 2. 6 Slow In – Slow Out	22
Gambar 2. 7 Arcs	23
Gambar 2. 8 Secondary Action	23
Gambar 2. 9 Timing	24
Gambar 2. 10 Exaggeration.....	24
Gambar 2. 11 Solid Drawing	25
Gambar 2. 12 Appeal	25
Gambar 3. 1 Logo 37	
Gambar 3. 2 Instagram.....	38
Gambar 4. 1 Laman Awal Adobe Illustrator 51	
Gambar 4. 2 Proses Edit atau Seleksi Menggunakan Brush untuk Footage	51
Gambar 4. 3 Logo Pisang Manja.....	52
Gambar 4. 4 Footage Beberapa Produk	52
Gambar 4. 5 Backsound Musik.....	53
Gambar 4. 6 Animation Composer	53
Gambar 4. 7 Alur Proses Pasca Produksi.....	54
Gambar 4. 8 Tampilan Compositing	55
Gambar 4. 9 Tampilan Cara Import File.....	56
Gambar 4. 10 Tampilan Proses Editing	57
Gambar 4. 11 Transformasi Dasar	57

Gambar 4. 12 Keyframing.....	58
Gambar 4. 13 Import Audio.....	58
Gambar 4. 14 Proses Rendering.....	59
Gambar 4. 15 Hasil Video.....	60
Gambar 4. 16 Video Terupload Di Instagram.....	64



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian.....	12
Tabel 2. 2 Format Video Format.....	16
Tabel 2. 3 SWOT Matriks.....	30
Tabel 2. 4 Contoh Rumus Presentase.....	35
Tabel 3. 1 Contoh Rumus Presentase.....	40
Tabel 3. 2 Naskah.....	44
Tabel 4. 1 Pertanyaan dan hasil kuesioner praktisi multimedia.....	65
Tabel 4. 2 Pertanyaan Dan Hasil Kuesioner User Masyarakat.....	65
Tabel 4. 3 Skor Nilai Pertanyaan.....	66

INTISARI

Pisang Manja merupakan salahsatu usaha kuliner kekinian siap saji yang baru saja berdiri. Pisang Manja menyajikan camilan sehat dengan penyajian yang praktis sehingga sangat cocok untuk mereka yang lebih memprioritaskan untuk kesehatan setiap apa yang di konsumsinya. Namun promosi masih menguunakan foto-foto makanan, tidan dijelaskan isian makanan tersebut dan produknya maka informasi belum sepenuhnya tersampaikan.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memenuhi kebutuhan tersebut dengan mengimplementasikan video promosi motion graphic sebagai salah satu media penyampaian informasi di media sosial yang menampilkan isian dari camilan tersebut agar promosi lebih tersampaikan dan lebih dikenal banyak orang.

Hasil akhir dari pengimplementasian ini adalah video promosi motion graphic. Video motion graphic ini menjelaskan permasalahan yang dihadapi pisang manja dan solusi yang ditawarkan yaitu menjelaskan produk dan keunggulan dengan menarik dan dapat di pahami secara baik.

Kata Kunci: video promosi, makanan, media informasi, motion graphic

ABSTRACT

Pisang Manja is one of the contemporary ready-to-eat culinary businesses that has just been established. Pisang Manja serves healthy snacks with a practical presentation so it is perfect for those who prioritize the health of everything they consume. However, the promotion still uses photos of food, and the contents of the food and the product are not explained, so the information is not fully conveyed.

One effort that can be made to meet this need is by implementing a motion graphic promotional video as a medium for conveying information on social media that displays the contents of the snack so that the promotion is more conveyed and better known by many people.

The end result of this implementation is a motion graphic promotional video. This motion graphic video explains the problems faced by spoiled bananas and the solutions offered, namely explaining products and advantages in an interesting and understandable way.

Keywords: promotional videos, food, information media, motion graphics

