

**PERANCANGAN ANIMASI 2D DENGAN TEKNIK *MOTION*
GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA JOGJA KURSI
LESEHAN**

SKRIPSI



disusun oleh

Adi Setiawan

15.11.9003

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**



**PERANCANGAN ANIMASI 2D DENGAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC*
SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA
JOGJA KURSI LESEHAN**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagai persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh
Adi Setiawan
15.11.9003

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**



PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANG ANIMASI 2D DENGAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC*
SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA JOGJA KURSI LESEHAN**

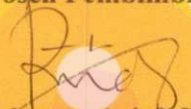
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Adi Setiawan

15.11.9003

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 April 2018

Dosen Pembimbing,


M. Rudyanto Arief, S.T, M.T
NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANG ANIMASI 2D DENGAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA JOGJA KURSI LESEHAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Adi Setiawan

15.11.9003

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Agustus 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Robert Marco, M.T.
NIK. 190302228

Hastari Utama, M.Cs
NIK. 190302230

M. Rudyanto Arief, S.T, M.T
NIK. 190302098



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Agustus 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI). Dan isi skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu institusi pendidikan tinggi manapun. Dan sepanjang pengetahuan saya juda tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang berkaitan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

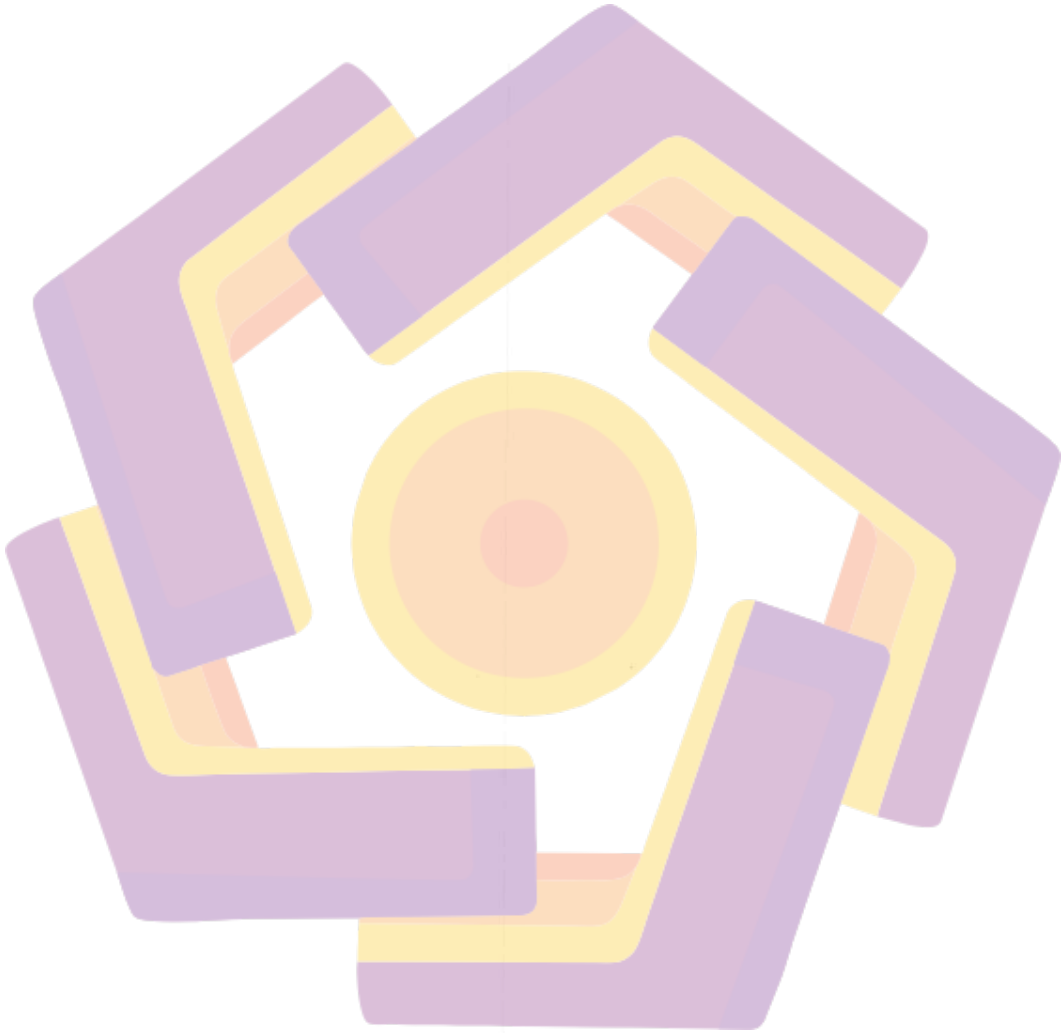
Yogyakarta, 30 Agustus 2018



ADI SETIAWAN
15.11.9003

MOTTO

*"Belajar dan bekerja dengan giat, serta tidak lupa bersyukur,
tentu akan memberikan hasil yang baik"*



PERSEMBAHAN

Dengan segala puji syukur kepada Allah SWT, Tuhan yang Maha Esa dan atas dukungan dan do'a dari orang-orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya dalam kesempatan ini ucapan terimakasih diberikan untuk semua yang telah mendukung :

1. Kedua orang tua (Bapak Sartono dan Ibu Partini)
2. Kakak saya (Indar Rohayani SP)
3. Bapak M. Rudyanto Arief, S.T, M.T selaku dosen pembimbing
4. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
5. Teman-Teman Kelas IF 08 angkatan 2015
6. Team Hoodie dan sahabat-sahabat lainnya
7. Owner Jogja Kursi Lesehan (Adi Pracoyo)
8. Berbagai pihak yang telah mendorong dan bantuan serta berbagi pengalaman pada proses penyusunan Skripsi ini.

Terimakasih yang sebesar-besarnya untuk kalian semua, akhir kata saya persembahkan skripsi ini untuk kalian semua, orang-orang yang saya sayangi. Dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna untuk kemajuan ilmu pengetahuan di masa yang akan datang, Aamiinnn.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat kesehatan sehingga pembuatan skripsi ini dapat selesai dengan judul “Perancangan Video Animasi 2D Dengan Teknik *Motion Graphic* Sebagai Media Promosi Pada Jogja Kursi Lesehan”.

Pembuatn skripsi ini ditujukan sebagai syarat memenuhi kelulusan dalam jejang perkuliahan strata 1 di Universitas Amikom Yogyakarta. Dalam proses pembuatan skripsi ini tentu tidak terlepas dari hambatan dan kesulitan, namun berkat bimbingan, bantuan serta nasehat dan kerja sama dengan beberapa pihak, khususnya pembimbing, hambatan tersebut dapat diselesaikan dengan baik.

Semoga apa yang telah dibuat dalam skripsi ini pada akhirnya bisa bermanfaat bagi masyarakat umum.

DAFTAR ISI

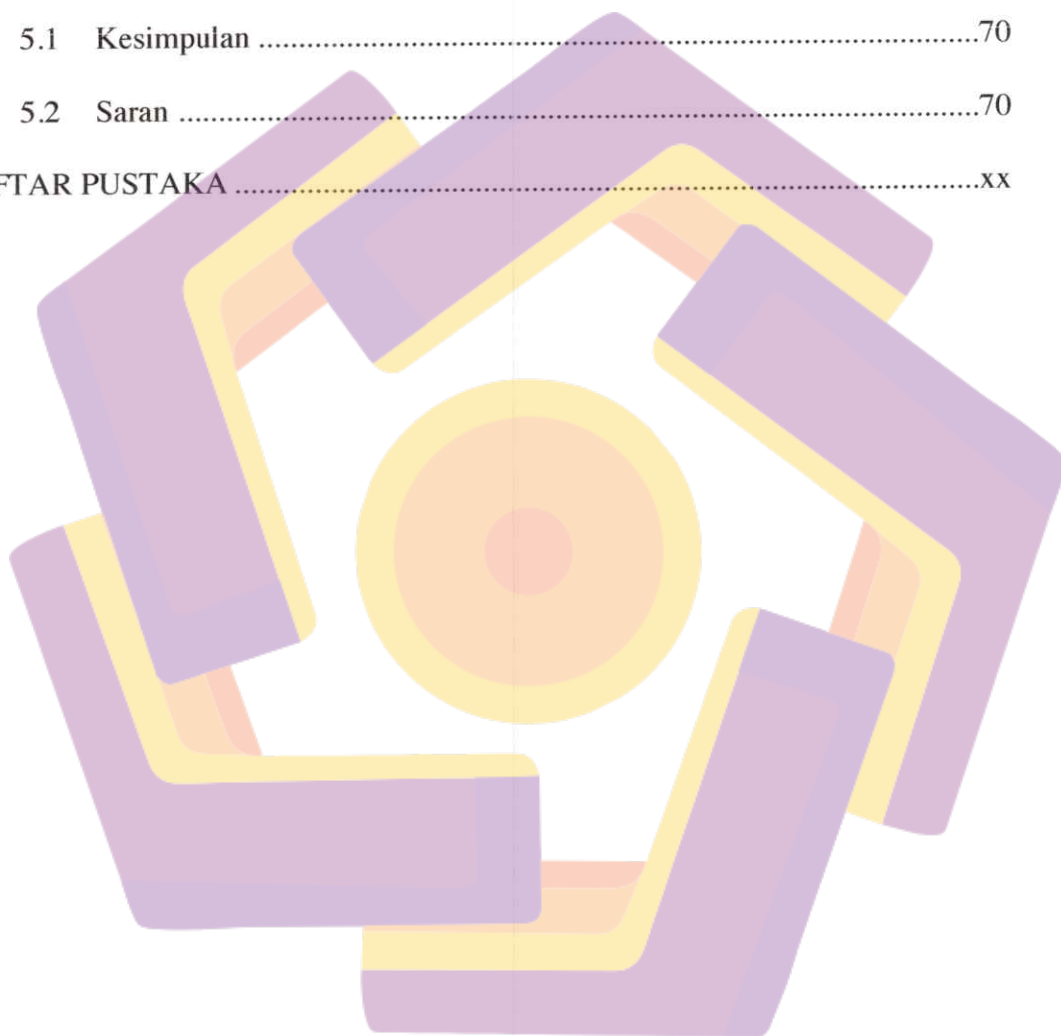
JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xv
ABSTRAK	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.6.2 Metode Analisi	5
1.6.3 Metode Perancangan	6

1.6.4	Metode Pengembangan	6
1.7	Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI		8
2.1	Tinjauan Pustaka	8
2.2	Multimedia	10
2.3	Animasi	10
2.3.1	Animasi 2D	11
2.3.2	Animasi 3D	11
2.4	Prinsip Animasi	12
2.5	Motion Graphic	18
2.5.1	Pengertian Motion Graphic	18
2.5.1	Karakteristik Motion Graphic	18
2.6	Tahapan Pembuatan Video Animasi	20
2.6.1	Tahap Pra Produksi	20
2.6.2	Tahap Produksi	22
2.6.3	Tahap Pasca Produksi	23
2.7	Metode Analisis	24
2.7.1	Analisis Kebutuhan Sistem	24
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		25
3.1	Tinjauan Umum	25
3.1.1	Tentang Jogja Kursi Lesehan	25
3.1.2	Visi dan Misi	25
3.1.2.1	Visi	25

3.1.2.2	Misi	26
3.1.3	Logo	27
3.1.4	Informasi Kontak	27
3.1.5	Produk Jogja Kursi Lesehan.....	28
3.1.6	Strategi Promosi Jogja Kursi Lesehan	28
3.2	Pra Produksi	29
3.2.1	Identifikasi Kelemahan Sistem yang Sedang berjalan	29
3.2.1.1	Langkah-langkah Analisis.....	29
3.2.1.2	Hasil Analisis	29
3.2.1.2	Solusi Yang Diterapkan	30
3.2.2	Analisis Kebutuhan Sistem	31
3.2.2.1	Kebutuhan Fungsional	31
3.2.2.2	Kebutuhan Non Fungsional	31
3.2.2.3	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	32
3.2.2.4	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	32
3.2.2.5	Analisis Kebutuhan Sumber Daya Manusia	33
3.2.3	Analisis Kelayakan.....	34
3.2.3.1	Kelayakan Teknologi	34
3.2.3.1	Kelayakan Hukum	34
3.2.3.1	Kelayakan Informasi	35
3.2.3.1	Kelayakan Oprasional	35
3.2.4	Perancangan	35
3.2.4.1	Ide dan Konsep	35

3.2.4.2	Perancangan Naskah	36
3.2.4.2	Perancangan Storyboard	39
BABA IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		42
4.1	Produksi	42
4.1.1	Pembuatan Karakter	42
4.1.2	Pembuatan Bakgroud	45
4.1.3	Pembuatan Asset	46
4.2	Pasca Produksi	48
4.2.1	Pembuatan Motion Graphic	48
4.2.2.1	Motion Graphic Opening Karakter Dikta	49
4.2.2.2	Motion Graphic Chapter 1 di Dalam Kos	52
4.2.2.3	Motion Graphic Chapter 2 Ilustrasi Sakit P.....	53
4.2.2.4	Motion Graphic Chapter 3 Tentang KL.....	54
4.2.2.5	Motion Graphic Chapter 4 Instagram	56
4.2.2.6	Motion Graphic Chapter 5 Alamat Toko	57
4.2.2.7	Motion Graphic Chapter 6 Pengiriman	58
4.2.2.8	Motion Graphic Closing	58
4.2.2.9	Motion Graphic Komposisi Final	59
4.2.2.10	Motion Graphic Render.....	60
4.2.2	Pengujian Terhadap Storyboard	62
4.2.3	Rekaman Suara.....	64
4.2.4	Editing	64
4.2.5	Rendering	65

4.3 Implementasi	67
4.3.1 Testing	67
4.3.2 Pengujian di Instagram.....	69
BABA V PENUTUP	70
5.1 Kesimpulan	70
5.2 Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	xx



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan	9
Tabel 2. 2 Perbandingan (Lanjutan)	10
Tabel 3.1 Metode SWOT.....	29
Tabel 3.1 Metode SWOT.....	30
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Keras	32
Tabel 3.4 Storyboard	39
Tabel 3.5 Storyboard (Lanjutan).....	40
Tabel 3.5 Storyboard (Lanjutan).....	41
Tabel 4.1 Pengujian terhadap <i>storyboard</i>	62
Tabel 4.2 Pengujian terhadap <i>storyboard</i> (Lanjutan).....	63
Tabel 4.3 Hasil Pengujian.....	68

DAFTAR GAMBAR

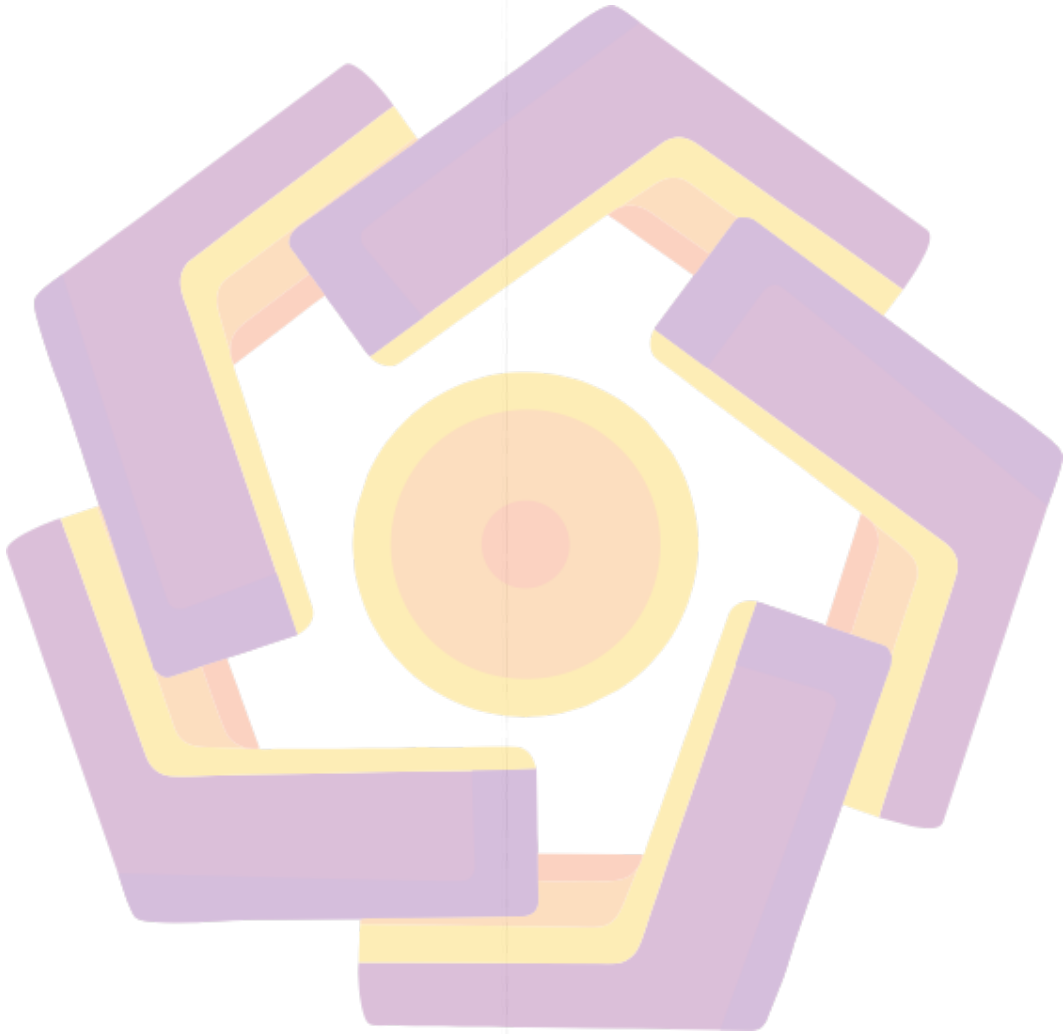
Gambar 2.1 Squash and Stretch	12
Gambar 2.2 Anticipation.....	12
Gambar 2.3 Staging	13
Gambar 2.4 Straight Ahead Action and Pose-To-Pose.....	13
Gambar 2.5 Follow-Through and Overlapping Action.....	14
Gambar 2.6 low-In-Slow Out	14
Gambar 2.7 akan Melengkung(Arcs).....	15
Gambar 2.8 Secondary Action.....	15
Gambar 2.9 Pengaturan Waktu (Timing).....	16
Gambar 2.10 Dramatisasi Gerakan (Exaggeration).....	16
Gambar 2.11 Solid Drawing	17
Gambar 2.12 Daya Tarik Karakter.....	17
Gambar 2.13 Background	22
Gambar 3.1 Logo Jogja Kursi Leseha.....	26
Gambar 3.2 Contoh Produk Kursi Lesehan Warna Pink	27
Gambar 3.3 Contoh Produk Kursi Lesehan dan Meja Lipat Lesehan.....	27
Gambar 3.3 Contoh Produk Meja Lipat Lesehan	28
Gambar 4.1 Shape Tool	42
Gambar 4.2 Pen Tool	44
Gambar 4.3 Eyedropper Tool	44
Gambar 4.4 Pembuatan karakter pada Illustrator cc 2018	44
Gambar 4.5 Pembuatan background opening pada Illustrator cc 2018	45

Gambar 4.6 Pembuatan background kos pada Illustrator cc 2018.....	45
Gambar 4.7 Pembuatan asset pada Illustrator cc 2018	47
Gambar 4.8 Hasil pembuatan asset dengan format .PNG.....	47
Gambar 4.8 Composition seting pada adobe after effects cc 2018.....	49
Gambar 4.9 Plugin Ease dan Wizz	50
Gambar 4.10 Sebelum Penambahan Keyframe	51
Gambar 4.11 Sesudah Penambahan Keyframe.....	51
Gambar 4.12 Puppet Pin Tool.....	51
Gambar 4.13 Animasi opening karakter Dikta	52
Gambar 4.14 Animasi chapter 1	53
Gambar 4.15 Animasi chapter 2 Ilutrasi sakit pinggang.....	54
Gambar 4.16 Animasi chapter 3 Kursi Lesehan	55
Gambar 4.17 Animasi Kursi Lesehan dan Meja Lipat	56
Gambar 4.18 Animasi Instagram dan Tulisan	57
Gambar 4.19 Animasi Alamat Toko.....	58
Gambar 4.20 Animasi Pengiriman	58
Gambar 4.21 Motion Graphic Closing.....	59
Gambar 4.22 Motion Graphic Komposisi Final	60
Gambar 4.23 Proses Rendering.....	61
Gambar 4.24 Perekaman Suara di Audition cc 2018.....	64
Gambar 4.25 File Import video, narasi dan backsound	65
Gambar 4.20 Tampilan timeline dalam Premiere cc 2018	65
Gambar 4.26 Tampilan export settings	66

Gambar 4.27 Tampilan proses rendering 66

Gambar 4.28 pengujian pada quicktime 67

Gambar 4.29 Pengujian di Instagram..... 69



INTISARI

Perkembangan Animasi 2D sampai saat ini berkembang sangat baik. Di dalam dunia perfilman sendiri penggunaan karakter animasi sudah berkembang sejak tahun 1906. Animasi 2D Penggunaanya dalam media promosi juga menarik karena ruang lingkup penikmatnya yang luas, khususnya kaula muda yang lebih suka melihat film animasi 2D yang ringan dan menarik.

Jogja Kursi Lesehan merupakan sebuah usaha yang dijalankan oleh anak muda sekaligus mahasiswa yang kreatif. Berdiri pada 18 Maret 2017 Jogja Kursi Lesehan menjual dan melayani pembuatan kursi lesehan dan juga meja lipat lesehan. Kursi lesehan dan meja lipat lesehan ini sangat identik dengan anak kos, sehingga kebanyakan pelanggan yang membeli berasal dari kalangan mahasiswa yang tinggal di kos.

Sebelumnya dalam meningkatkan penjualan, Jogja Kursi Lesehan masih menggunakan media promosi manual seperti dalam bentuk spanduk dan kartu nama yang memiliki hubungan administrasi yang lemah, pemborosan usaha, biaya, dan rendering layanan yang kurang optimal. Dengan pembuatan animasi 2D sebagai media promosi, diharapkan dapat membuat usaha dari Jogja Kursi Lesehan lebih baik dan interaktif diharapkan dapat memperbaiki kekurangan pada identitas usaha sebelumnya, dan meningkatkan kekuatan sehingga hasil penjualan dan produksi bisa meningkat dan mendekati kondisi ideal yang diharapkan berdasarkan pada keinginan dan kebutuhan Jogja Kursi Lesehan

Kata kunci : Animasi, 2D, Kursi Lesehan

ABSTRAK

Now days development of 2D animation has been very good progress. In movie's world itself, the using of animation character has been since 1906. Using of 2D animation in advertising media is interesting enough, because it has many lovers already, especially young generation, who prefer watching 2D animation movie which is easier and more interesting.

Jogja kursi lesehan is a trade, which is run by young generation who has skill. Exist since 18th of march 2017 Jogja Kursi Lesehan sells and serve lesehan chair and table-making. These tools are very identical with child kost, so most of the costumers are student of university.

For developing the sales, Jogja Kursi Kesehan used manual advertising media by brochure and name tag which has low quality of advertisement, wasting money, and the service is not optimal yet. By making this 2D animation as advertising media, we hope can make this trade much better and repair the weakness of this trade before, so improving the ideal condition of this trade to get sales and the production approach to ideal condition that is wished by needs Jogja Kursi Lesehan.

Keyword : Animation, 2D, Kursi Lesehan