

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D IKLAN
TITIP JEPANG DENGAN MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



disusun oleh
Astriyani Rahmawati
14.11.8390

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D IKLAN
TITIP JEPANG DENGAN MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Astriyani Rahmawati

14.11.8390

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D IKLAN
TITIP JEPANG DENGAN MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Astriyani Rahmawati

14.11.8390

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 Agustus 2018

Dosen Pembimbing,



Windha Mega Pradnya D, M.Kom
NIK. 190302185

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D IKLAN TITIP JEPANG DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Astriyani Rahmawati

14.11.8390

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Agustus 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Dony Ariyus, M.Kom
NIK. 190302128

Yuli Astuti, M.Kom
NIK. 190302146

Windha Mega .PD, M.Kom
NIK. 190302185

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 31 Agustus 2018

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 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, 27 Agustus 2018

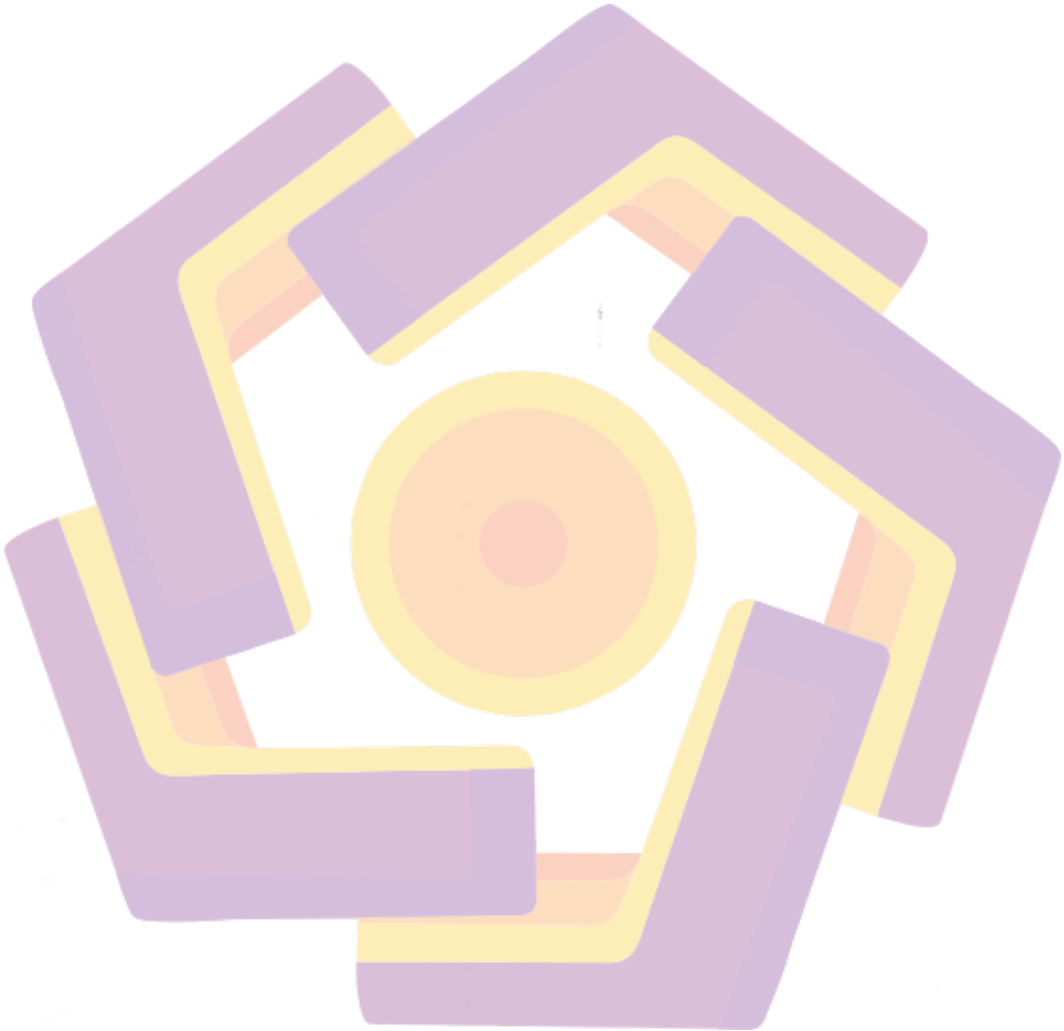


Astriyani Rahmawati

NIM. 14.11.8390

MOTTO

”Jangan lupakan kekuatan senyum, selama kau bertahan, banyak hal menyenangkan yang akan terjadi.” – Luffy 'One Piece'



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil"alamiin, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan taufik, hidayah dan inayah-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam juga tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa zaman yang beradab ke muka bumi. Dalam kesempatan ini, penulis ingin mengutarakan isi hati penulis kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, yaitu:

1. Kedua orang tua penulis. Bapak Hadi Sucipto dan Ibu Murwati yang tidak pernah lelah memberikan semangat, doa dan dukungan moral luar biasa kepada penulis. Memberikan kekuatan terbesar ketika penulis sedang berada di titik terjenuhnya. Terima kasih banyak mah, pah untuk segala macam dukungannya.
2. Kedua kakak penulis Yovita Ninik Atmawati dan Wahyu Aji Suhada serta adik Ifan Ariyan Sya'bani yang selalu memberikan support dari jauh. Terima kasih untuk doa dan semangatnya, kalian semua saudara terbaik.
3. Ibu Windha Mega .PD, M.Kom selaku dosen pembimbing, yang telah sabar dan senantiasa mengarahkan penulis dalam menyusun skripsinya hingga selesai. Terima kasih banyak ibu.
4. Kepada semua dosen Amikom yang telah memberikan ilmunya kepada penulis dan tidak dapat dituliskan satu persatu.
5. Pihak PT Titip Jepang Indonesia yang bersedia untuk bekerjasama dan memfasilitasi segala macam kebutuhan yang dibutuhkan sehingga dapat mempermudah proses penelitian yang dilakukan penulis.
6. Rini Susilawati sahabat terbaik yang selalu mengikhhlaskan diri berangkat kerja menggunakan gojek agar penulis bisa melakukan bimbingan menggunakan motornya. Sahabat yang paling sering memberikan support pertama di segala kondisi. Terima kasih banyak kaka Renai 😊

7. Kontrakan yanto (kiki, keken, liza-chan). Keluarga kecil pelopor nonton bareng, karaoke bareng, hura – hura bareng. Terima kasih banyak semua hehe.
8. Teman – teman dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang sudah bersedia membantu dan mensupport penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih banyak 😊



KATA PENGANTAR

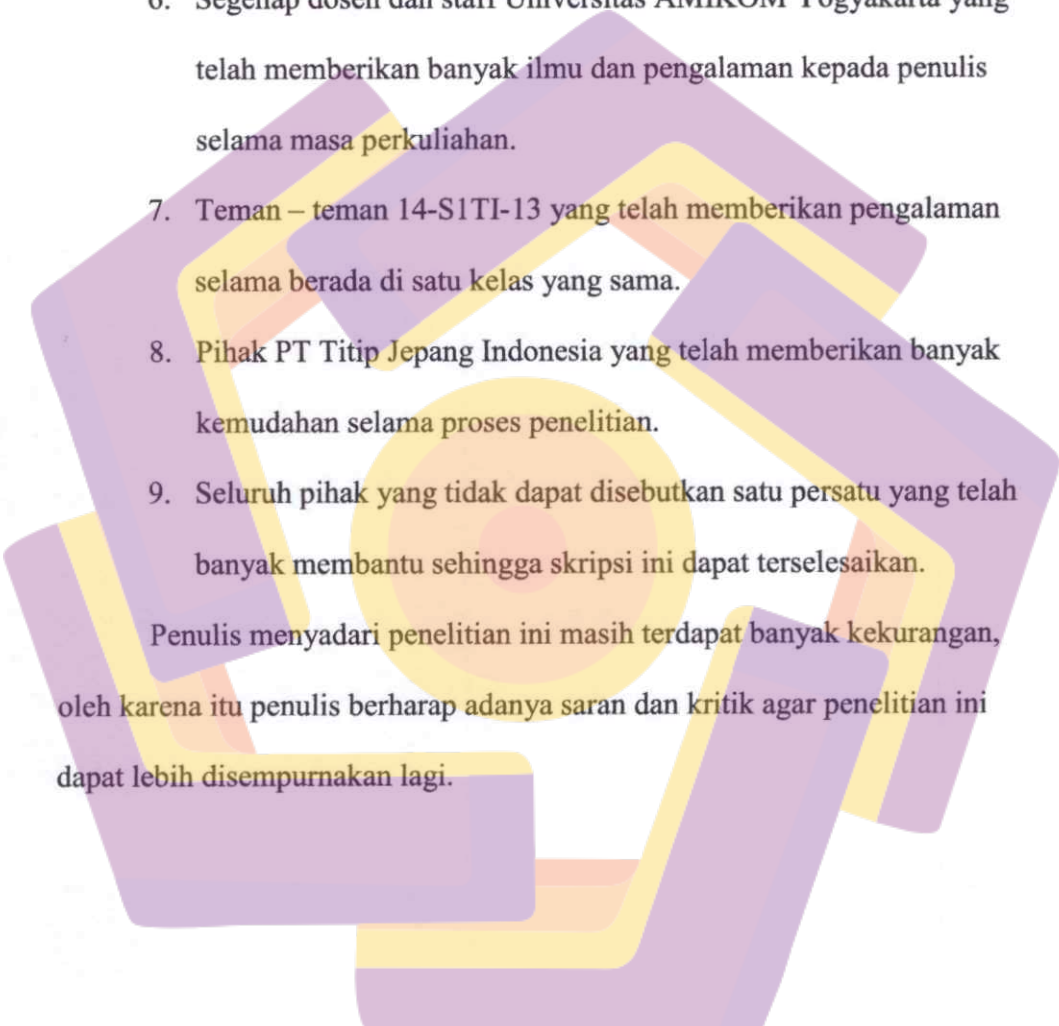
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayat, serta inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Video Animasi 2D Iklan Titip Jepang dengan Menggunakan Teknik Motion Graphic”.

Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana Strata 1 pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Dalam pengerjaan skripsi ini telah melibatkan banyak pihak yang sangat membantu dalam banyak hal. Oleh sebab itu, disini penulis sampaikan rasa terima kasih sedalam – dalamnya kepada :

1. Kedua orang tua serta saudara – saudari penulis atas dukungannya selama ini.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. , selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Sudarmawan, M.T, selaku Ketua Program Studi S1- Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.

- 
5. Ibu Windha Mega Pradnya D, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan waktunya dengan sepenuh hati.
 6. Segenap dosen dan staff Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama masa perkuliahan.
 7. Teman – teman 14-SITI-13 yang telah memberikan pengalaman selama berada di satu kelas yang sama.
 8. Pihak PT Titip Jepang Indonesia yang telah memberikan banyak kemudahan selama proses penelitian.
 9. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan, oleh karena itu penulis berharap adanya saran dan kritik agar penelitian ini dapat lebih disempurnakan lagi.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.5.1 Bagi Perusahaan Titip Jepang.....	4
1.5.2 Bagi Calon Pembeli	4
1.6 Metode Penelitian.....	4

1.6.1	Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2	Metode Analisis	5
1.6.3	Metode Perancangan	5
1.6.4	Metode Pengembangan	5
1.6.5	Metode Testing.....	5
1.6.6	Metode Implementasi.....	5
1.7	Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI		7
2.1	Tinjauan Pustaka	7
2.2	Dasar Teori.....	18
2.2.1	Konsep Dasar Multimedia.....	18
2.2.2	Periklanan.....	19
2.2.3	Animasi	22
2.2.4	Motion Graphic	25
2.3	Metode Analisis	26
2.3.1	Analisis Swot	26
2.4	Metode Perancangan	28
2.4.1	Ide Cerita.....	28
2.4.2	Naskah.....	28
2.4.3	Desain.....	28
2.4.4	Storyboard	28
2.5	Metode Pengembangan	29
2.5.1	Tahap Produksi	29

2.5.2	Tahap Pasca Produksi	30
2.6	Metode Testing.....	31
2.6.1	Pengertian Skala Likert	31
2.6.2	Perhitungan Skor Skala Likert	32
2.7	Metode Implementasi.....	33
BAB III METODE PENELITIAN.....		34
3.1	Tinjauan Umum	34
3.1.1	Profile Perusahaan.....	34
3.1.2	Logo Perusahaan	34
3.1.3	Visi dan Misi Perusahaan.....	35
3.2	Analisis Swot	35
3.2.1	Strengths (Kekutan)	35
3.2.2	Weakness (Kelemahan).....	36
3.2.3	Opportunities (Peluang)	36
3.2.4	Treats (Ancaman).....	37
3.3	Solusi – Solusi yang Dapat Diterapkan.....	41
3.4	Solusi yang Dipilih.....	42
3.5	Analisis Kebutuhan Sistem	42
3.5.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	42
3.5.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	43
3.6	Analisis Kelayakan Sistem.....	44
3.6.1	Kelayakan Teknis.....	44
3.6.2	Kelayakan Operasi	44

3.6.3	Kelayakan Hukum.....	45
3.7	Tahap Pra-Produksi.....	45
3.7.1	Ide Cerita.....	45
3.7.2	Skenario atau Naskah.....	46
3.7.3	Storyboard.....	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		56
4.1	Produksi	56
4.1.1	Desain.....	56
4.1.2	Pewarnaan (Coloring)	58
4.1.3	Dubbing.....	60
4.2	Tahap Pasca Produksi	61
4.2.1	Compositing.....	61
4.2.2	Render Video Compositing.....	70
4.2.3	Menambahkan Backsound dan Efek Suara.....	71
4.3	Hasil Akhir Video Iklan Titip Jepang	73
4.4	Metode Testing.....	78
BAB V PENUTUP.....		82
5.1	Kesimpulan	82
5.2	Saran.....	82
<i>Daftar Pustaka</i>		<i>84</i>
LAMPIRAN.....		86

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian.....	9
Tabel 3.1 Analisis Matriks SWOT.....	37
Tabel 3.2 Narasi	46
Tabel 3.3 Storyboard.....	48
Tabel 4.1 Hasil Objek Desain	59
Tabel 4.2 Hasil Akhir Video Iklan Titip Jepang.....	73
Tabel 4.3 Bobot Pilihan Jawaban.....	78
Tabel 4.4 Interval	79
Tabel 4.5 Pertanyaan Kuesioner	79
Tabel 4.6 Menghitung Total Skor.....	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Koordinasi Sumbu X dan Y	23
Gambar 2.2 : Koordinat Sumbu X, Y dan Z	23
Gambar 3.1 Logo Titip Jepang	34
Gambar 4.1 <i>Pen Tool</i>	56
Gambar 4.2 <i>Direct Selection Tool</i>	56
Gambar 4.3 <i>Shape Tool</i>	57
Gambar 4.4 <i>Paint Brush Tool</i>	57
Gambar 4.5 Tampilan New Document	57
Gambar 4.6 Hasil Desain Menggunakan <i>Pen Tool</i> dan <i>Direct Selection Tool</i>	58
Gambar 4.7 Tampilan Warna pada <i>Fill</i>	58
Gambar 4.8 Karakter Hasil <i>Coloring</i>	59
Gambar 4.9 Simpan Desain dengan Format <i>.AI</i>	59
Gambar 4.10 Tampilan Home Situs <i>Deepindovoice.com</i>	61
Gambar 4.11 Membuat <i>New Composition</i>	61
Gambar 4.12 <i>Import</i> Desain Sesuai <i>Scene</i>	62
Gambar 4.13 Memulai Penganimasian	62
Gambar 4.14 Penganimasian <i>Scene 1</i>	63
Gambar 4.15 Pengaturan <i>keyframe</i> pada Karakter.....	63
Gambar 4.16 Penganimasian <i>Scene 2</i>	64
Gambar 4.17 Penganimasian <i>Scene 3</i>	64
Gambar 4.18 Penganimasian <i>Scene 4</i>	65
Gambar 4.19 Penganimasian <i>Scene 5</i>	65

Gambar 4.20 Penganimasian <i>Scene</i> 6	66
Gambar 4.21 Penganimasian <i>Scene</i> 7	66
Gambar 4.22 Penganimasian <i>Scene</i> 8	67
Gambar 4.23 <i>Zoom-In</i> pada <i>Scene</i> 9	67
Gambar 4.24 Penganimasian <i>Scene</i> 9	68
Gambar 4.25 Penganimasian <i>Scene</i> 10	68
Gambar 4.26 Slogan ‘Pasti Sampainya’	69
Gambar 4.27 Slogan ‘Mudah Belinya’	69
Gambar 4.28 Slogan ‘Semua Ada’	69
Gambar 4.29 Penganimasian <i>Scene</i> 14	70
Gambar 4.30 <i>Setting Rendering</i>	71
Gambar 4.31 Tampilan <i>Rendering</i>	71
Gambar 4.32 Pengaturan <i>Sequence</i> di Adobe Premiere Pro CC 2017	72
Gambar 4.33 Sinkronisasi Video dengan Musik	72
Gambar 4.34 Tampilan <i>Render Akhir</i> di Adobe Premiere	73

INTISARI

Titip Jepang adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang jasa penitipan barang yang di order dari Jepang dan di kirim ke Indonesia. Selain menerima request order berupa barang yang di kirim ke Indonesia, di Titip Jepang konsumen juga bisa request booking dan order tiket untuk musisi yang akan melangsungkan konser di Jepang, tiket wisata, hingga pendaftaran fan club official untuk musisi yang ada di Jepang. Agar dapat bersaing dengan perusahaan sejenis, pasti di butuhkan beragam informasi yang mudah di pahami oleh calon konsumen tentang apa itu Titip Jepang sekaligus meyakinkan mereka, kenapa harus order melalui Titip Jepang.

Untuk membantu perusahaan memperkenalkan jasa dan meyakinkan konsumen dalam melakukan order, maka peneliti membuat suatu iklan sebagai media penyampaian informasi berupa video animasi. Media ini dibuat agar informasi dapat tersampaikan secara optimal sehingga mempermudah calon konsumen dalam memahami jasa apa yang di tawarkan perusahaan dan kenapa harus order lewat perusahaan ini.

Dalam proses pembuatan video animasi ini, peneliti memilih menggunakan teknik motion graphic. Karena proses pembuatannya yang tidak terlalu lama, juga hasilnya yang menarik. Sehingga, bisa membuat penontonnya tidak mudah bosan.

Kata Kunci: *Titip Jepang, Motion Graphic, Animasi*

ABSTRACT

Titip Jepang is a company which works in the field of goods order services from Japan webstore and sent to Indonesia. In addition to receiving goods of orders which would be sent to Indonesia, at Titip Jepang customer can also request booking and order a ticket for musicians who will organize a concert in Japan, tour tickets, until registration official fan club for musicians in Japan. In order to compete with similar companies, definitely needed variety of information that is easily understood by potential customers about what is Titip Jepang and convince them, why should order at Titip Jepang.

To help the companies introduce their services and convince potential customers to order, then the researchers create ads as a medium to convey information in the form of animated video. This medium is made to convey information optimally so prospective customers more easily understand the services offered by the company and why should order at that's companies.

In the process of making this video animation, the researchers chose to use motion graphic technique. Because the manufacturing process is not too long, also the interesting result. So, it made the audience not easily bored.

Keyword: Titip Jepang, Motion Graphic, Animation