

**PERANCANGAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA  
APLIKASI 1010DRY LAUNDRY YOGYAKARTA MENGGUNAKAN  
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Detiva Nurul Insani**

**17.22.1965**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**



**PERANCANGAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA  
APLIKASI 1010 DRY LAUNDRY YOGYAKARTA MENGGUNAKAN  
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**Detiva Nurul Insani**

**17.22.1965**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**

## PERSETUJUAN

### SKRIPSI

#### PERANCANGAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA APLIKASI 1010 DRY LAUNDRY YOGYAKARTA MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Detiva Nurul Insani**

**17.22.1965**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 21 Januari 2019

**Dosen Pembimbing,**

  
**Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom**

**NIK. 190302047**

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

#### PERANCANGAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA APLIKASI 1010 DRY LAUNDRY YOGYAKARTA MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Detiva Nurul Insani**

17.22.1965

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 16 Januari 2019

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom**

NIK. 190302215

**Ainul Yaqin, M.Kom**

NIK. 190302255

**Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom**

NIK. 190302047

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 21 Januari 2019

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Krisnawati, S.Si, M.T.**

NIK. 190302038

## PERNYATAAN KEASLIAN

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 atau kelompok 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 atau kelompok 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 21 Januari 2019



Detiva Nurul Insani

NPM. 17.22.1965

## MOTTO

“ Karya - karya besar diselesaikan bukan dengan kekuatan,

Tetapi dengan kesabaran “

-- Samuel Johnson --

“ Kebahagiaan datang ketika kita telah menguji kemampuan kita  
untuk mencapai tujuan yang bermakna “

-- John Stossel --

“Kebahagiaan itu bukan tujuan, tetapi efek samping”

-- Eleanor Roosevelt --

## PERSEMBAHAN

“Alhamdulillah alladzi bi ni’matihi tatimmus shalihat” segala puji bagi Allah yang dengan kenikmatan-Nya menjadi sempurna segala amal sholih. Tak ada kata yang lebih indah untuk mengungkapkan kebahagiaan saya selain memujiNya dan semoga kita selalu dalam rahmat dan hidayahNya. Aamiin

Selain itu saya persembahkan rasa cinta yang besar teruntuk kedua orangtua saya, adik, kakek nenek dan seluruh saudaraku yang telah menjadikan diri saya kuat untuk selalu melangkah maju kedepan dan tiada henti doa yang tercurah untukku.

Terimakasih pula untuk para sahabat dan teman hidup #eh teman-teman (sorry efek belum nikah wkwk) yang turut memberi doa, support dan segala bantuannya untukku.

Tak lupa saya ungkapkan rasa terimakasih yang besar pula kepada Bapak Amir yang telah membimbing saya dengan penuh rasa sabar dalam pengerjaan skripsi ini.

Terimakasih untuk Tim Tenten Digital Indonesia yang telah memberikan segala bantuannya dan masukan-masukannya.

Dan yang terakhir terimakasih untuk semua pihak yang terkait dalam pembuatan skripsi ini. Semoga Allah membalas segala kebaikan semua pihak yang terkait dalam membantu skripsi saya.

## KATA PENGANTAR

Assalamuallaikum.wr.wb

Alhamdulillah wasyukurillah segala puji syukur bagi Allah SWT atas segala kemudahan dan nikmat yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini yang berjudul “Perancangan Animasi 2D sebagai Media Promosi pada Aplikasi 1010Dry Laundry Yogyakarta menggunakan Teknik *Motion Graphic*”.

Pertama-tama tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi syarat dalam menempuh ujian sarjana pada jurusan Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Tentunya dalam penulisan Skripsi ini ditemui banyak kendala dan hambatan, Namun berkat tekad, usaham dorongan serta bantuan dari berbagai pihak akhirnya penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini. Oleh karena itu Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom.
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis.



4. Bapak, Ibu, kakek, nenek dan adek tercinta yang selalu di rahmati Allah yang senantiasa selalu memberi dukungan hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Teman-teman semasa kuliah dan teman diluar kuliah.
6. Seluruh pihak baik tim 1010Dry dan para klien 1010Dry.
7. Bapak dan Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
8. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis sadar bahwa Skripsi ini masih jauh dari sempurna, karna kesempurnaan hanya milik Allah SWT. Namun penulis akan berusaha memperbaiki dan memberikan yang lebih baik untuk kedepannya, Sehingga penulis mohon kesedianya untuk memberikan kritik dan saran yang membangun. Walaupun demikian penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pihak yang membutuhkan referensi / acuan untuk penelitian selanjutnya.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

Yogyakarta, 13 Januari 2019

Penulis

## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PENGESAHAN .....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR BAGAN .....	xviii
INTISARI .....	xix
<i>ABSTRACT</i> .....	xx
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Batasan Masalah .....	5
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	5
1.4.1 Maksud Penelitian .....	5

1.4.2	Tujuan Penelitian .....	6
1.5	Manfaat Penelitian.....	6
1.5.1	Bagi Penulis .....	6
1.5.2	Bagi Calon Klien.....	7
1.5.3	Bagi Startup .....	7
1.6	Metode Penelitian.....	7
1.6.1	Pengumpulan Data .....	7
1.7	Analisis.....	8
1.8	Metode Perancangan .....	8
1.9	Metode Implementasi.....	8
1.10	Metode Testing.....	8
1.11	Sistematika Penulisan.....	8
1.11.1	BAB I : PENDAHULUAN.....	9
1.11.2	BAB II : LANDASAN TEORI.....	9
1.11.3	BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN .....	9
1.11.4	BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....	9
1.11.5	BAB V : PENUTUP .....	9
1.11.6	DAFTAR PUSTAKA .....	10
BAB II.....		11
LANDASAN TEORI.....		11

2.1	Tinjauan Pustaka .....	11
2.2	Teori Komunikasi, Media dan Promosi .....	14
2.2.1	Teori Komunikasi .....	14
2.2.2	Teori Media.....	15
2.2.3	Teori Promosi.....	16
2.3	Konsep Dasar Multimedia.....	16
2.3.1	Dasar Multimedia.....	16
2.3.2	Elemen Multimedia.....	17
2.4	Desain Grafis.....	18
2.4.1	Pengertian Desain Grafis .....	19
2.4.2	Elemen-Elemen Desain Grafis.....	19
2.5	Motion Graphic .....	22
2.5.1	Konsep Dasar Perancangan dengan Teknik <i>Motion Graphic</i> .....	22
2.6	Animasi .....	24
2.6.1	Pengertian Animasi.....	24
2.6.2	Animasi 2D .....	24
2.6.3	Prinsip - Prinsip Animasi .....	24
2.7	Metode Perancangan .....	33
2.7.1	Pra Produksi .....	33
2.7.2	Produksi .....	36

2.7.3	Pasca Produksi .....	37
BAB III .....		39
METODE PENELITIAN.....		39
3.1	Gambaran Umum .....	39
3.1.1	Profil Startup PT. Tnten Digital Indonesia .....	39
3.1.2	Struktur Organisasi PT. Tnten Digital Indonesia.....	40
3.1.3	Visi PT. Tnten Digital Indonesia.....	40
3.1.4	Misi PT. Tnten Digital Indonesia.....	40
3.1.5	Logo PT. Tnten Digital Indonesia.....	41
3.2	Pengumpulan Data .....	41
3.3	Analisis.....	45
3.3.1	Analisis Masalah .....	45
3.3.2	Analisis SWOT .....	46
3.3.3	Solusi yang disarankan .....	49
3.3.4	Solusi yang dipilih .....	50
3.3.5	Analisis Kebutuhan .....	50
3.4	Pra Produksi .....	54
3.4.1	Ide .....	54
3.4.2	Perancangan Konsep .....	54
3.4.3	Tema .....	56

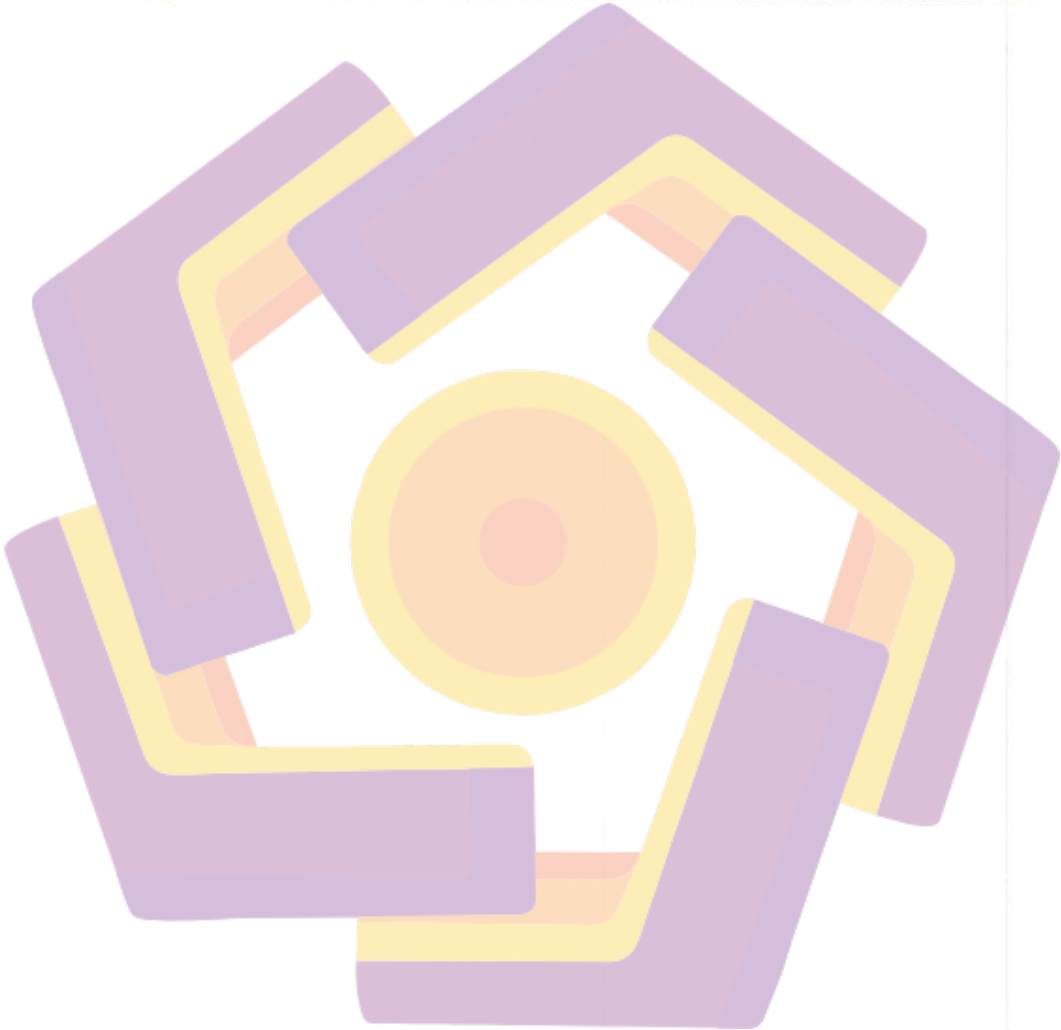
3.4.4	Struktur Cerita.....	56
3.4.5	Perancangan Naskah Video .....	56
3.4.6	Perancangan Storyboard .....	59
3.5	Media Penyampaian .....	64
3.5.1	Jangkauan Media .....	64
BAB IV .....		65
IMPLEMENTASI & PEMBAHASAN .....		65
4.1	Produksi.....	65
4.1.1	Pembuatan Karakter.....	66
4.1.2	Dubbing.....	71
4.1.3	Sound Editing dan Lpsync .....	71
4.2	Pasca Produksi.....	73
4.2.1	Compositing .....	73
4.2.2	Editing.....	76
4.2.3	Rendering.....	82
4.3	Implementasi .....	83
4.4	Testing.....	85
4.4.1	Hasil Kuisisioner Untuk Pemilik Laundry .....	85
4.4.2	Hasil Kuisisioner Untuk Umum .....	92
BAB V .....		99

PENUTUP..... 99

5.1 Kesimpulan.....99

5.2 Saran.....99

DAFTAR PUSTAKA ..... 101



## DAFTAR TABEL

Table 2.1-1 Perbandingan Penelitian .....	12
Table 3.3-1 Tabel Strategi dan Analisis SWOT .....	48
Table 3.3-2 Analisis kebutuhan perangkat lunak / Software .....	51
Table 3.3-3 Analisis kebutuhan perangkat keras / hardware .....	52
Table 3.4-1 Tabel Konsep Video Motion Graphic .....	55
Table 3.4-2 Tabel pemanfaatan software .....	55
Table 3.4-3 Tabel Perancangan naskah video .....	57
Table 3.4-4 Tabel Perancangan Storyboard .....	59
Table 4.4-1 Bobot Nilai Testing .....	88
Table 4.4-2 Perhitungan nilai untuk setiap Pernyataan .....	91
Table 4.4-3 Perolehan nilai tertinggi untuk setiap pernyataan .....	91
Table 4.4-4 Bobot Nilai Testing .....	94
Table 4.4-5 Perhitungan Nilai Untuk Pernyataan Kuisisioner Kedua .....	98
Table 4.4-6 Perolehan Nilai Tertinggi Pada Kuisisioner Kedua .....	98



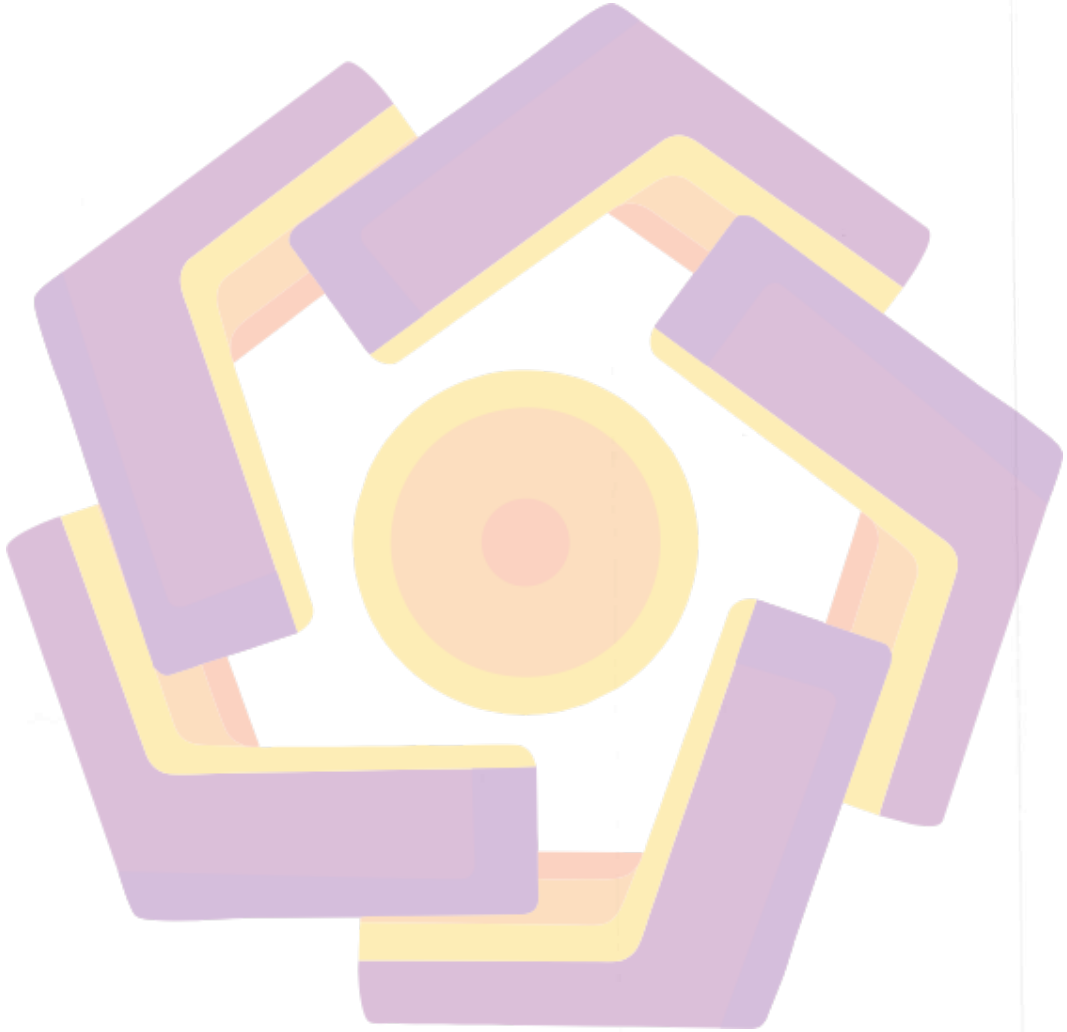
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.6-1 Solid Drawing.....	25
Gambar 2.6-2 Timing & Spacing.....	26
Gambar 2.6-3 Squash and Strech.....	27
Gambar 2.6-4 Anticipation .....	27
Gambar 2.6-5 Slow In-slow Out.....	28
Gambar 2.6-6 Arc .....	28
Gambar 2.6-7 Secondary Action.....	29
Gambar 2.6-8 Follow Trough & Overlapping Action .....	30
Gambar 2.6-9 Straight Ahead & Pose to pose .....	31
Gambar 2.6-10 Staging .....	31
Gambar 2.6-11 Appeal.....	32
Gambar 2.6-12 Exaggeration .....	33
Gambar 3.1-1 Logo Aplikasi 1010Dry Laundry.....	41
Gambar 3.2-1 Motion Graphic Video Of Wonderful Indonesia.....	42
Gambar 3.2-2 Video Motion Graphic Brand Marketing Vikrarart.....	42
Gambar 4.1-1 Pembuatan karakter .....	67
Gambar 4.1-2 Pewarnaan karakter.....	67
Gambar 4.1-3 Grouping Objek .....	68
Gambar 4.1-4 Memisahkan Layer .....	69
Gambar 4.1-5 Menyimpan Objek dengan Format *.ai .....	69
Gambar 4.1-6 Objek Desain Grafis.....	70

Gambar 4.1-7 Effect adaptive noise reduction.....	72
Gambar 4.1-8 Tampilan Export Audio .....	72
Gambar 4.2-1 Panduan Format video youtube .....	74
Gambar 4.2-2 Panduan Format Video Facebook.....	74
Gambar 4.2-3 Tampilan Folder Source Project .....	75
Gambar 4.2-4 Tampilan gambar penyusunan layer.....	76
Gambar 4.2-5 Setelah Menggunakan Graph Editor.....	77
Gambar 4.2-6 Timing and spacing menampilkan icon.....	78
Gambar 4.2-7 Squash and strech pada mesin cuci.....	79
Gambar 4.2-8 Effect Slow in and Slo out pada bagian Hai .....	79
Gambar 4.2-9 Exaggeration ekspresi pusing .....	80
Gambar 4.2-10 Tampilan Dynamic Link di After Effect.....	81
Gambar 4.2-11 Proses Penggabungan audio dan video.....	81
Gambar 4.2-12 Rendering.....	82
Gambar 4.3-1 Penerapan di Facebook .....	83
Gambar 4.3-2 Penerapan di Youtube.....	83
Gambar 4.3-3 Tampilan video di playstore .....	84
Gambar 4.3-4 Grafik install app 1010Dry di playstore .....	84
Gambar 4.3-5 Hasil Promosi Berbayar di Instagram.....	85
Gambar 4.4-1 Form Testing Video Promosi Aplikasi 1010Dry Laundry .....	88
Gambar 4.4-2 Perolehan nilai dari 11 responden.....	90
Gambar 4.4-3 Form Testing Pengamatan Video Promosi untuk Umum.....	94
Gambar 4.4-4 Perolehan 11 Responden Kuisisioner Kedua .....	97

**DAFTAR BAGAN**

Bagan 4.1-1 Bagan Pembuatan Video Motion Graphic..... 65



## INTISARI

1010dry (produk) adalah aplikasi yang membantu pemilik laundry untuk melakukan manajemen bisnis laundry. Menggunakan 1010dry, pemilik laundry dapat memantau bisnis laundry dari mana saja dan kapan saja. Mulai dari laporan keuangan, arus kas, dan laporan transaksi secara "realtime".

Namun, informasi dan media promosi yang digunakan aplikasi 1010dry masih dianggap kurang dan belum dimanfaatkan dengan baik. Yang diharapkan informasi dari aplikasi 1010dry dapat disampaikan kepada pemilik laundry dalam bentuk animasi 2D dengan konsep motion graphic.

Sehingga dapat menghasilkan media promosi yang akan ditampilkan dalam media digital dan dapat digunakan sebagai sarana presentasi aplikasi 1010Dry kepada calon klien 1010dry. Dengan tujuan untuk menyampaikan informasi yang ada dan menjadi media promosi Aplikasi 1010dry Laundry pada calon klien atau masyarakat umum.

**Kata kunci** : Motion Graphic, Media Promosi, Animasi 2D.

## **ABSTRACT**

*1010dry (product) is an application that helps laundry owner to do laundry business management. Using 1010dry, laundry owners can monitor the laundry business from anywhere and anytime. Starting from the financial statements, cash flow, and transaction reports in "realtime".*

*However, the information and promotional media used by the 1010dry app is still considered to be lacking and has not been utilized properly. Expected information from 1010dry application can be submitted to laundry owners in the form of 2D animation with motion graphic concept.*

*So it can produce a promotional media that will be displayed in digital media and can be used as a means of presenting 1010Dry applications to prospective clients 1010dry. For the purpose of conveying existing information and promoting 1010dry Laundry Applications to prospective clients or the general public.*

**Keywords :** *Motion Graphic, Promotion Media, 2D Animation.*