

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D PADA CAFE GUBUG NGEMIL  
YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA PROMOSI MENGGUNAKAN  
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**



**disusun oleh  
Dwi Rahmatul Hidayah  
17.22.1983**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**



**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D PADA CAFE GUBUG NGEMIL  
YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA PROMOSI MENGGUNAKAN  
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh  
**Dwi Rahmatul Hidayah**  
17.22.1983

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

**2018**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D PADA CAFE GUBUG NGEMIL  
YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA PROMOSI MENGGUNAKAN  
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Dwi Rahmatul Hidayah**

**17.22.1983**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 22 Oktober 2018

**Dosen Pembimbing,**

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

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D PADA CAFE GUBUG NGEMIL  
YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA PROMOSI MENGGUNAKAN  
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Dwi Rahmatul Hidayah**

**17.22.1983**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 16 Oktober 2018

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

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



**Ali Mustopa, M.kom**  
**NIK. 190302192**



**Mulia Sulistiyono, M.kom**  
**NIK. 190302248**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 22 Oktober 2018

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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



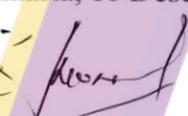
## PERNYATAAN

Kami yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, Skripsi ini merupakan karya kami 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 kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan 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, 16 Desember 2018



  
DWI RAHMATUL HIDAYAH  
NIM 17.22.1983

## MOTTO

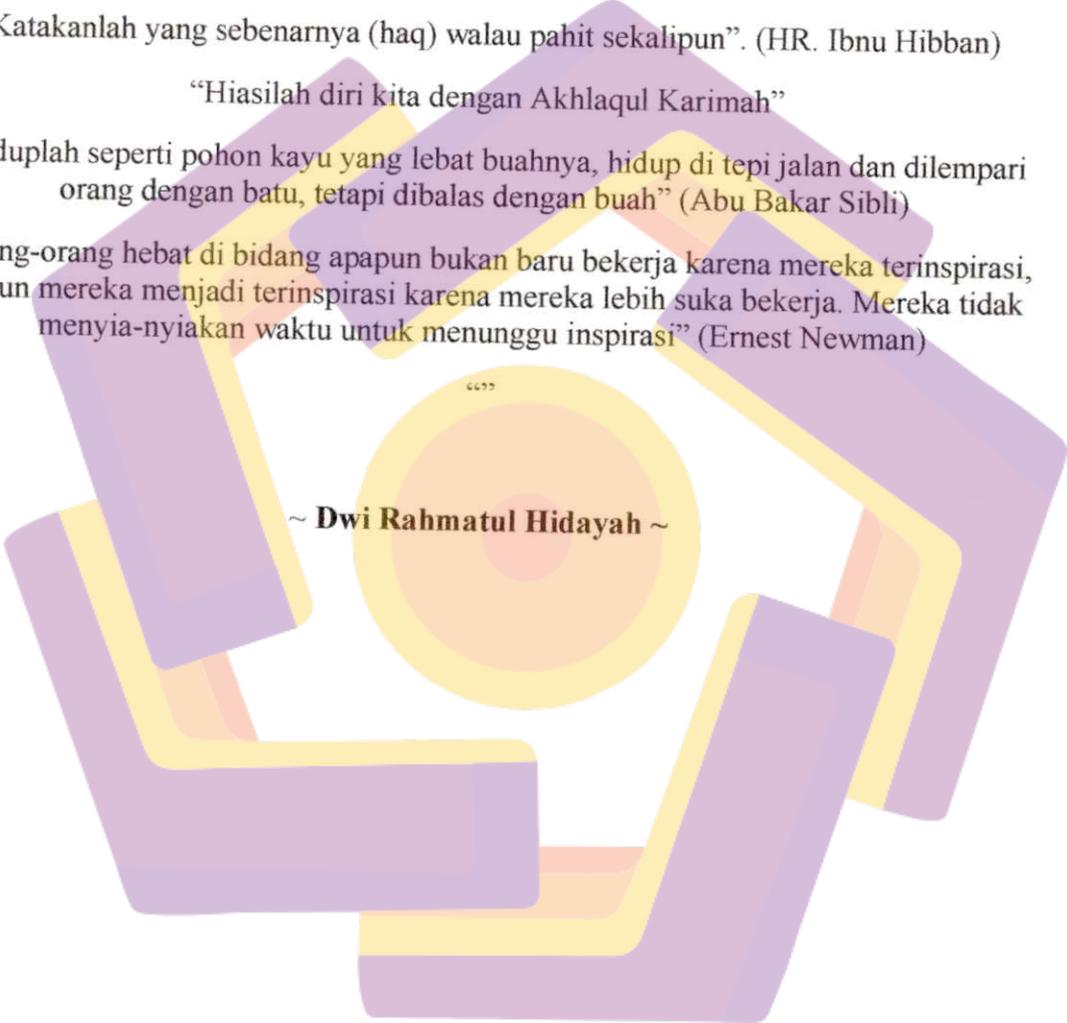
“Sebaik-baik manusia diantaramu adalah yang paling banyak manfaatnya bagi orang lain”. (HR. Bukhari)

“Katakanlah yang sebenarnya (haq) walau pahit sekalipun”. (HR. Ibnu Hibban)

“Hiasilah diri kita dengan Akhlaqul Karimah”

“Hiduplah seperti pohon kayu yang lebat buahnya, hidup di tepi jalan dan dilempari orang dengan batu, tetapi dibalas dengan buah” (Abu Bakar Sibli)

“Orang-orang hebat di bidang apapun bukan baru bekerja karena mereka terinspirasi, namun mereka menjadi terinspirasi karena mereka lebih suka bekerja. Mereka tidak menyia-nyiakan waktu untuk menunggu inspirasi” (Ernest Newman)



~ Dwi Rahmatul Hidayah ~

## PERSEMBAHAN

Yang utama dari segalanya...

Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberiku banyak sekali hidayah, selalu memberikanku pikiran yang jernih, dan selalu memudahkanku dalam segala urusan termasuk Tugas Akhir ini dengan tepat waktu, memberi teman-teman yang baik, keluarga yang saling mendukung dan ilmu yang bermanfaat

Untuk Mamanda dan Papanda Tercinta

Segenap hati aku ucapkan terimakasih kepada cinta kalian yang tiada henti. Untuk doa kalian yang tak pernah terputus. Aku sangat mencintai saat kita berkumpul, berbagi makanan, dan berebut selimut. Semoga allah selalu memberi kalian kesehatan, dan di sela-sela aktivitas yang padat kita masih punya waktu untuk sekedar menyapa. Tugas Akhir ini untuk kalian mamanda (TUMARTI) dan papanda (ROMI ADI S.)

For My bestfriend

Pertama untuk semua teman-teman S1 Sistem informasi yang tidak bisa ku sebut satu persatu kalian joss pokoe.

Kalian adalah teman lembur luar biasa, konco deadline terpadu. Saya ucapkan terimakasih untuk kekompakan ini

Dan untuk jempol kedjepit (18++) saya ucapkan terimakasih kepada kalian..

Alvian,tomi,inggrit,yuhas,saddam,ridho,tyas,andhika,akhid.

Untuk Dosen Pembimbingku

Terimakasih kepada bapak M.Rudyanto Arief, S.T, M.T telah membimbing kami sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan tepat waktu.

Untuk seorang yang special.....

Buat seseorang yang masih menjadi rahasia illahi, yang pernah singgah ataupun yang belum sempat berjumpa, terimakasih untuk semuanya yang pernah tercurah untukku.

Untuk seseorang di relung hati percayalah bahwa hanya ada satu namamu yang selalu kusebut-sebut dalam benih-benih doaku, semoga keyakinan dan takdir ini terwujud, insyallah jodohnya kita bertemu atas ridho dan izin Allah S.W.T

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Puji syukur Alhamdulillah kami panjatkan ke hadirat Allah Subhana Wa Ta'ala atas berkah dan rahmat-Nya sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan dengan sebaik-baiknya.

Penulisan Skripsi ini di ajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Judul yang kami ajukan adalah "Pembuatan Video Animasi 2d Pada Cafe Gubug Ngemil Sebagai Media Promosi Menggunakan Teknik Motion Graphic"

Dapat terselesaikan Skripsi ini tidak lepas atas dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terimakasih dengan segala ketulusan dan keikhlasan hati kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T, M.Kom selaku Kepala Jurusan Manajemen Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

4. M.Rudyanto Arief, S.T, M.T selaku Dosen Pembimbing.
5. Bapak Supri selaku manager dari Cafe Gubug Ngemil Yogyakarta.
6. Bapak/Ibu Dosen yang telah membimbing dan memberikan banyak ilmu yang bermanfaat bagi kami.
7. Seluruh teman-teman kelas S1 Sistem Informasi yang selalu memberikan semangat selama penyusunan Skripsi.
8. Semua pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung telah membantu dalam proses penyelesaian Skripsi.

Kami menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu demi perbaikan selanjutnya, saran dan kritik yang membangun akan penulis terima dengan senang hati. Semoga Skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi pihak yang terkait serta Allah Subhana Wa Ta'ala membalas kebaikan bapak dan ibu sekalian dengan pahala yang berlipat ganda.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb*

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
INTISARI .....	xii
ABSTRACT .....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Metode Penelitian .....	4
1.6.1 Pengumpulan Data .....	4
1.6.2 Metode Pengembangan .....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	6

BAB II LANDASAN TEORI .....	8
2.1 Tinjauan Pustaka .....	8
2.2 Multimedia .....	10
2.2.1 Pengertian Multimedia .....	10
2.2.2 Elemen – Elemen Multimedia .....	11
2.3 Pengertian Animasi .....	14
2.4 Prinsip – Prinsip Dasar Animasi .....	14
2.5 Sejarah Motion Graphic .....	19
2.6 Gambaran Umum Infografis .....	19
2.7 Tahapan Pembuatan .....	21
2.7.1 Pra - Produksi .....	21
2.7.1.1 Merancang Konsep .....	21
2.7.1.2 Penulisan Naskah .....	21
2.7.1.3 Desain Karakter .....	22
2.7.1.4 Storyboard .....	22
2.7.2 Produksi .....	25
2.7.2.1 Drawing .....	25
2.7.2.2 Coloring .....	25
2.7.2.3 Background dan Foreground .....	26
2.7.2.4 Lip Sync .....	26
2.7.3 Pasca Produksi .....	26
2.8 Analisis SWOT .....	27
2.8.1 Kekuatan ( <i>Strenghts</i> ) .....	27

2.8.2 Kelemahan ( <i>Weakness</i> ) .....	28
2.8.3 Peluang ( <i>Opportunities</i> ) .....	28
2.8.4 Ancaman ( <i>Threats</i> ).....	28
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN</b> .....	<b>30</b>
3.1 Analisis SWOT .....	30
3.1.1 Tinjauan Umum .....	30
3.1.1.1 Deskripsi Singkat Cafe Gubug Ngemil.....	30
3.1.1.2 Promosi Yang Sedang Berjalan PadaCafe Gubug Ngemil.....	31
3.1.2 Analisis SWOT .....	33
3.1.3 Analisis Kebutuhan.....	35
3.1.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional .....	36
3.1.3.2 Analisa Kebutuhan Non Fungsional .....	36
3.1.4 Studi Kelayakan Sistem.....	36
3.1.4.1 Kelayakan Teknis.....	39
3.1.4.2 Kelayakan Operasi.....	39
3.1.4.3 Kelayaan Hukum .....	40
3.2 Perancangan .....	40
3.2.1 Pra Produksi.....	40
3.2.1.1 Ide Konsep .....	40
3.2.1.2 Penulisan Naskah.....	41
3.2.1.3 Storyboard .....	43
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>48</b>

4.1 Implementasi .....	48
4.1.1 Produksi .....	48
4.1.1.1 <i>Tracing</i> .....	48
4.1.1.1.1 Vektor Desain .....	49
4.1.1.2 Animation .....	53
4.1.1.3 <i>Dubbing</i> .....	54
4.1.1.2.1 <i>Sound Editing</i> .....	54
4.1.2 Pasca Produksi .....	56
4.1.2.1 <i>Compositing</i> .....	57
4.1.2.2 <i>Rendering</i> .....	59
4.1.2.3 Metode Testing .....	60
4.1.2.3.1 Metode <i>Black Box</i> .....	61
4.2 Metode Pembahasan .....	67
4.2.1 Pembahasan Pembuatan .....	67
BAB V PENUTUP .....	69
5.1 Kesimpulan .....	69
5.2 Saran .....	70
DAFTAR PUSTAKA .....	71

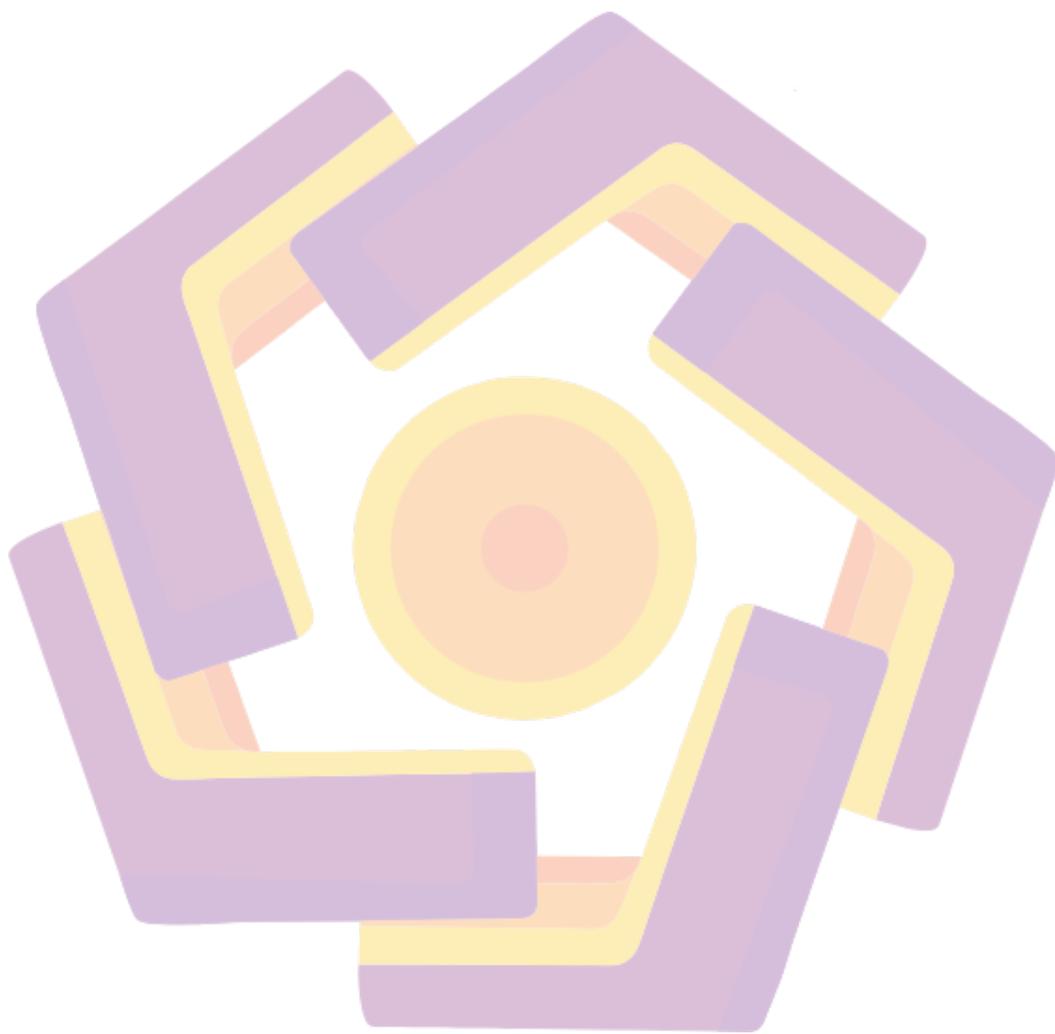
## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Contoh Storyboard .....	23
Tabel 2.2 Contoh Storyboard .....	24
Tabel 3.1 Kebutuhan Fungsional .....	39
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak .....	10
Tabel 3.3 Storyboard Gubug Ngemil .....	45
Tabel 3.4 Storyboard Gubug Ngemil .....	46
Tabel 3.5 Storyboard Gubug Ngemil .....	47
Tabel 3.6 Storyboard Gubug Ngemil .....	48
Tabel 3.7 Storyboard Gubug Ngemil .....	49
Tabel 4.1 Aset Dengan Format ai .....	53
Tabel 4.2 Aset Dengan Format ai .....	55
Tabel 4.3 Elemen Compositor .....	59
Tabel 4.4 Analisis Fungsional .....	63
Tabel 4.5 Analisis Fungsional .....	64
Tabel 4.6 Penerapan 12 Prinsip Animasi .....	65
Tabel 4.7 Penerapan 12 Prinsip Animasi .....	66
Tabel 4.8 Penerapan 12 Prinsip Animasi .....	67
Tabel 4.9 Penerapan 12 Prinsip Animasi .....	68

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Squash and Stretch</i> .....	14
Gambar 2.2 <i>Anticipation</i> .....	15
Gambar 2.3 <i>Stagging</i> .....	16
Gambar 2.4 <i>Follow Through and Overlapping Action</i> .....	17
Gambar 2.5 <i>Slow In and Slow Out</i> .....	17
Gambar 2.6 <i>Arcs</i> .....	18
Gambar 3.1 Contoh Poster Gubug Ngemil.....	31
Gambar 3.2 Contoh Brosur Gubug Ngemil.....	32
Gambar 3.3 Contoh Instagram Gubug Ngemil.....	33
Gambar 4.1 <i>Save File</i> .....	49
Gambar 4.2 Tampilan <i>Workspace</i> pada <i>Adobe Illustrator</i> .....	50
Gambar 4.3 Menyimpan dalam format ai.....	50
Gambar 4.4 <i>Composition Baru</i> .....	53
Gambar 4.5 <i>Record Dubbing</i> .....	54
Gambar 4.6 <i>Wavefrom Audio</i> .....	55
Gambar 4.7 <i>Adaptive Noise Reduction</i> .....	55
Gambar 4.8 <i>Save File</i> .....	56
Gambar 4.9 Tampilan Susunan Layer pada <i>Adobe After Effect</i> .....	58
Gambar 4.10 Tampilan <i>Render</i> pada <i>Adobe After Effect</i> .....	58
Gambar 4.11 <i>Render</i> .....	59

Gambar 4.12 Unggahan Video ..... 60



## INTISARI

Gubug Ngemil merupakan cafe yang didirikan pada awal tahun 2017, usaha ini bergerak pada bidang food and baverage. Untuk itu, cafe Gubug Ngemil membutuhkan sebuah media untuk menyampaikan informasi dan juga promosi. Media yang digunakan cafe Gubug Ngemil saat ini adalah sebaran brosur, poster dan juga feed instagram. Selain itu cafe Gubug Ngemil ini belum memiliki promosi pada bidang animasi motion graphic.

Pembuatan Video promosi berbasis animasi motion graphic ini menjadi solusi untuk cafe Gubug Ngemil. Karena keefektifan dan juga baiknya motion graphic sebagai wadah informasi yang persuasif dan menarik.

Melalui video promosi ini diharapkan dapat meningkatkan citra perusahaan pada calon pelanggan. Disamping itu adanya video promosi ini juga membantu cafe Gubug Ngemil untuk menarik pelanggan lebih banyak.

## **ABSTRACT**

*Snacking is a hut cafe that was founded at the beginning of the year 2017, the business is moving in the field of food and baverage. To that end, cafe Food Snacking need a medium to convey information and also promotion. Media used cafe Huts Snacking is currently the distribution of brochures, posters and also feeds instagram. In addition this Snacking Hut cafe has not had a promotion in the field of animated motion graphic.*

*The making of promotional Video-based animation of motion graphic is becoming the solution for cafe Food Snacking. Because of the effectiveness and also good motion graphic as a persuasive and interesting information.*

*Through a promotion video is expected to improve the company's image on the prospective subscriber. In addition, the existence of this promotional video also helped local people Snacking cafe to attract more customers.*