

**IMPLEMENTASI ANIMASI MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA “BOLAMANIASHOP.COM”**

SKRIPSI



disusun oleh

Heri Suardi

11.11.5007

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**IMPLEMENTASI ANIMASI MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA “BOLAMANIASHOP.COM”**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Heri Suardi

11.11.5007

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI ANIMASI MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA “BOLAMANIASHOP.COM”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Heri Suardi

11.11.5007

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 November 2014

Dosen Pembimbing,


Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

IMPLEMENTASI ANIMASI MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA “BOLAMANIASHOP.COM”

yang disusun oleh

Heri Suardi

11.11.5007

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Agustus 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 12 September 2015



KEPUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang sebelumnya pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta 11 September 2015

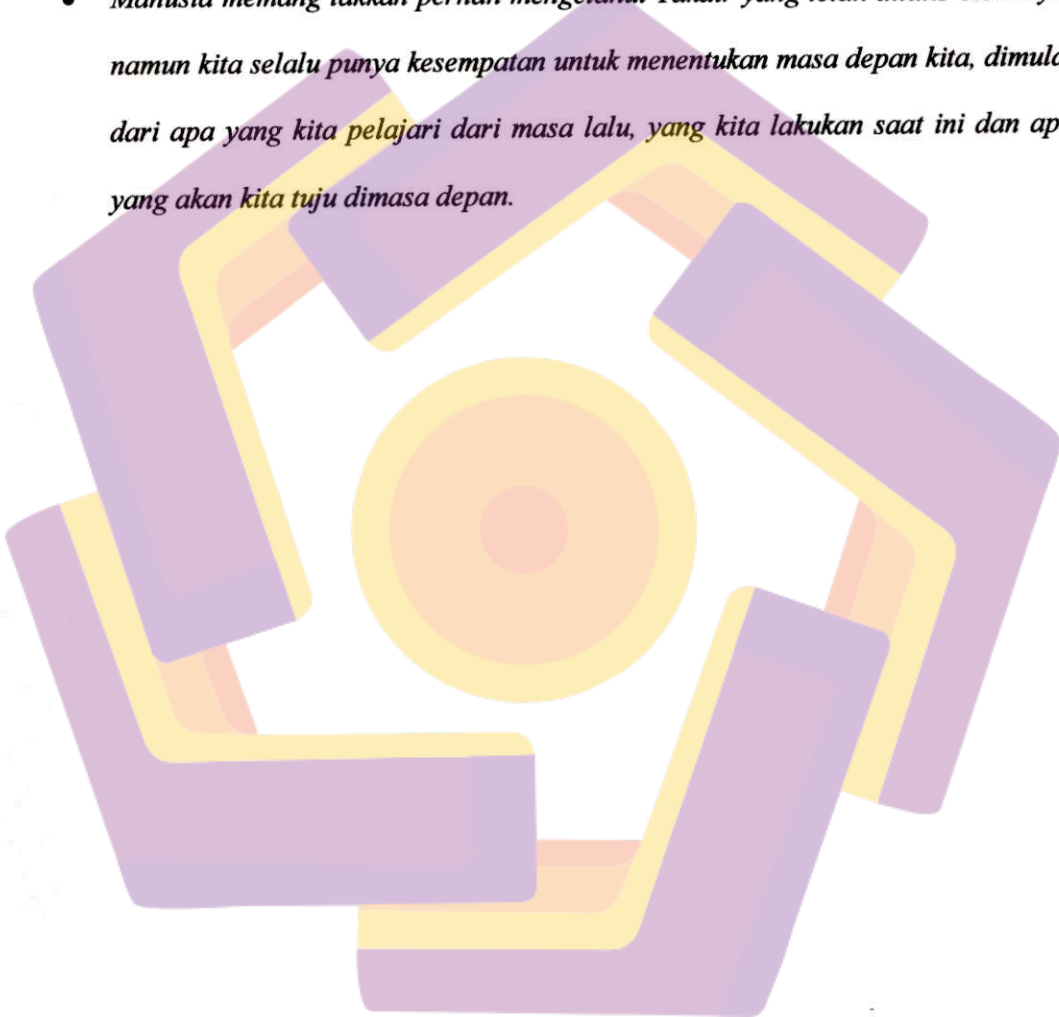


Heri Suardi

NIM 11.11.5007

MOTTO

- *Tidak ada yang namanya kebetulan, Segala sesuatu terjadi pasti ada alasannya.*
- *Kesulitan bukanlah sebuah alasan untuk berhenti mencoba dan berusaha.*
- *Manusia memang takkan pernah mengetahui Takdir yang telah ditulis oleh-Nya, namun kita selalu punya kesempatan untuk menentukan masa depan kita, dimulai dari apa yang kita pelajari dari masa lalu, yang kita lakukan saat ini dan apa yang akan kita tuju dimasa depan.*



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji hanya milik Allah SWT, Yang Maha Mengetahui apa-apa yang ada di langit dan di bumi. Kata yang pertama yang terucap sebagai rasa syukur kepada Allah SWT, atas segala rahmat & karunia-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan maksimal.

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Allah SWT pemilik alam semesta yang memberikan segala rahmat, nikmat dan karunia-Nya.
2. Kedua orang tua tersayang dan semua keluarga tercinta, terimakasih atas segala do'a, kerja keras & kasih sayangnya.
3. Dosen pembimbing, Agus Purwanto, M.Kom terimakasih atas bimbingannya dalam pengerjaan skripsi, terutama untuk kritik dan saran dari awal pengerjaan skripsi sampai selesai.
4. Dan yang terakhir yaitu untuk sahabat - sahabat dan teman – teman saya dari ESCAPE dan kelas 11-S1TI-06 di STMIK AMIKOM Yogyakarta terimakasih untuk pelajaran berharga yang selalu kalian berikan untuk saya.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu 'alaikum wr.wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada setiap umat-Nya, serta Shalawat dan salam juga tidak lupa penulis kirimkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun umatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan study jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Penyelesaian skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.



3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama kuliah.
5. Kedua orang tua kami beserta keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan serta materil dan doa.
6. Teman-teman sekelas seangkatan seperjuangan dari awal sampai akhir, terimakasih semuanya.

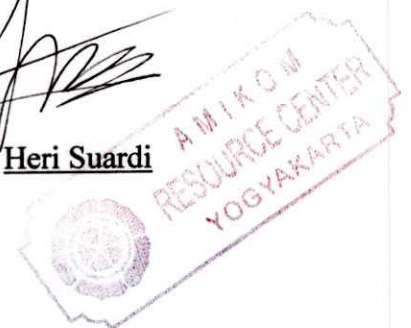
Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun disisi lain penulis juga berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 11 Septemberr 2015

Penulis



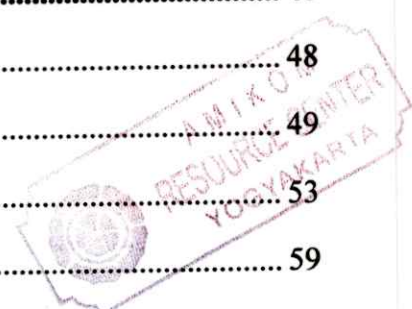
Heri Suardi



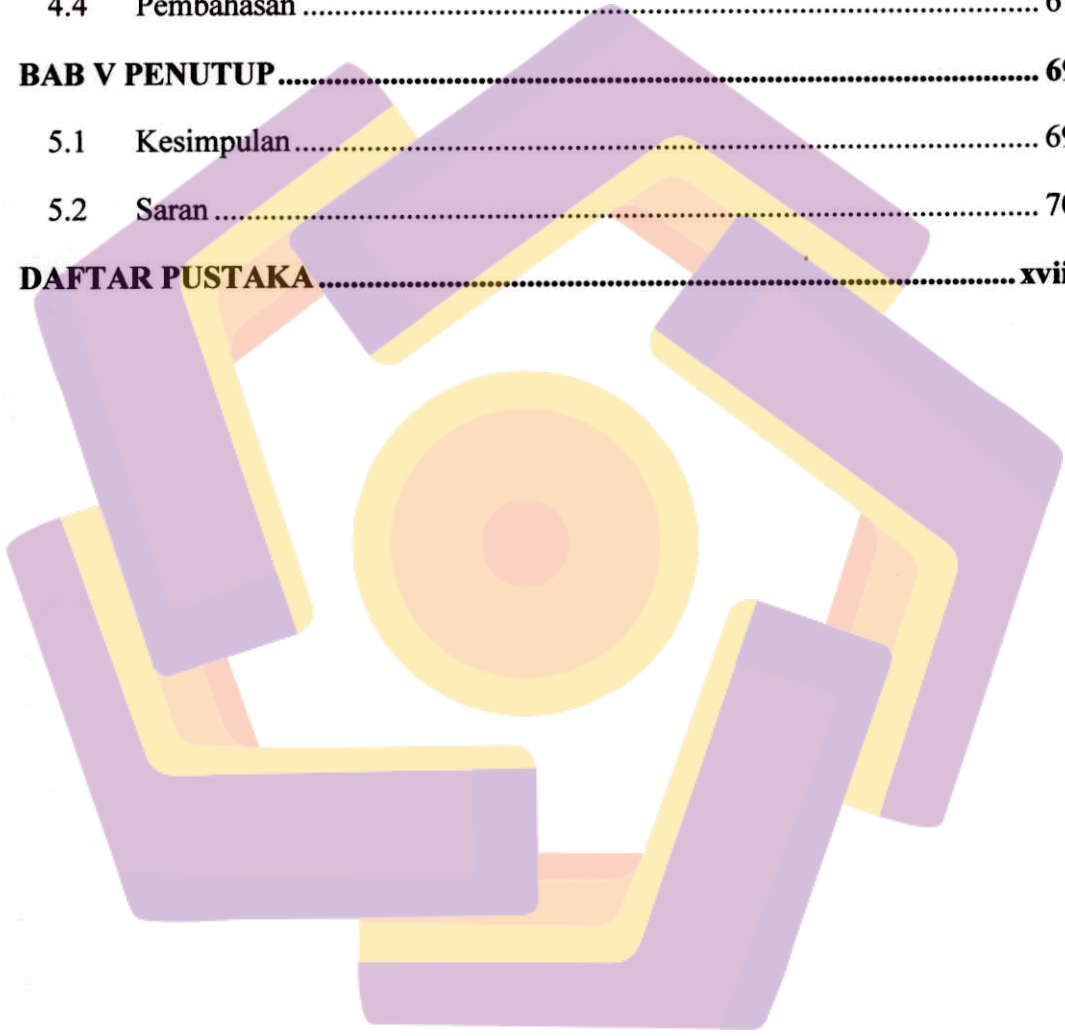
DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1 Bagi Penulis.....	3
1.5.2 Bagi Masyarakat Umum.....	4
1.5.3 Bagi Animator.....	4
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5

BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Pengertian Multimedia	8
2.3 Pengertian Animasi.....	10
2.4 Prinsip - Prinsip Animasi.....	11
2.5 Motion Graphic.....	17
2.6 Metode Analisis.....	18
2.7 Tahap - Tahap Produksi Film Animasi.....	21
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	29
3.1 Analisis SWOT.....	29
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	32
3.2.1 Kebutuhan Fungsional.....	32
3.2.2 Kebutuhan Nonfungsional.....	33
3.3 Pra Produksi.....	35
3.3.1 Ide Cerita.....	35
3.3.2 Tema.....	36
3.3.3 Sinopsis	36
3.3.4 Perancangan Karakter	37
3.3.5 Naskah.....	39
3.3.6 Storyboard	42
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	48
4.1 Produksi.....	48
4.1.1 Design.....	49
4.1.2 Animation.....	53
4.2 Pasca Produksi.....	59

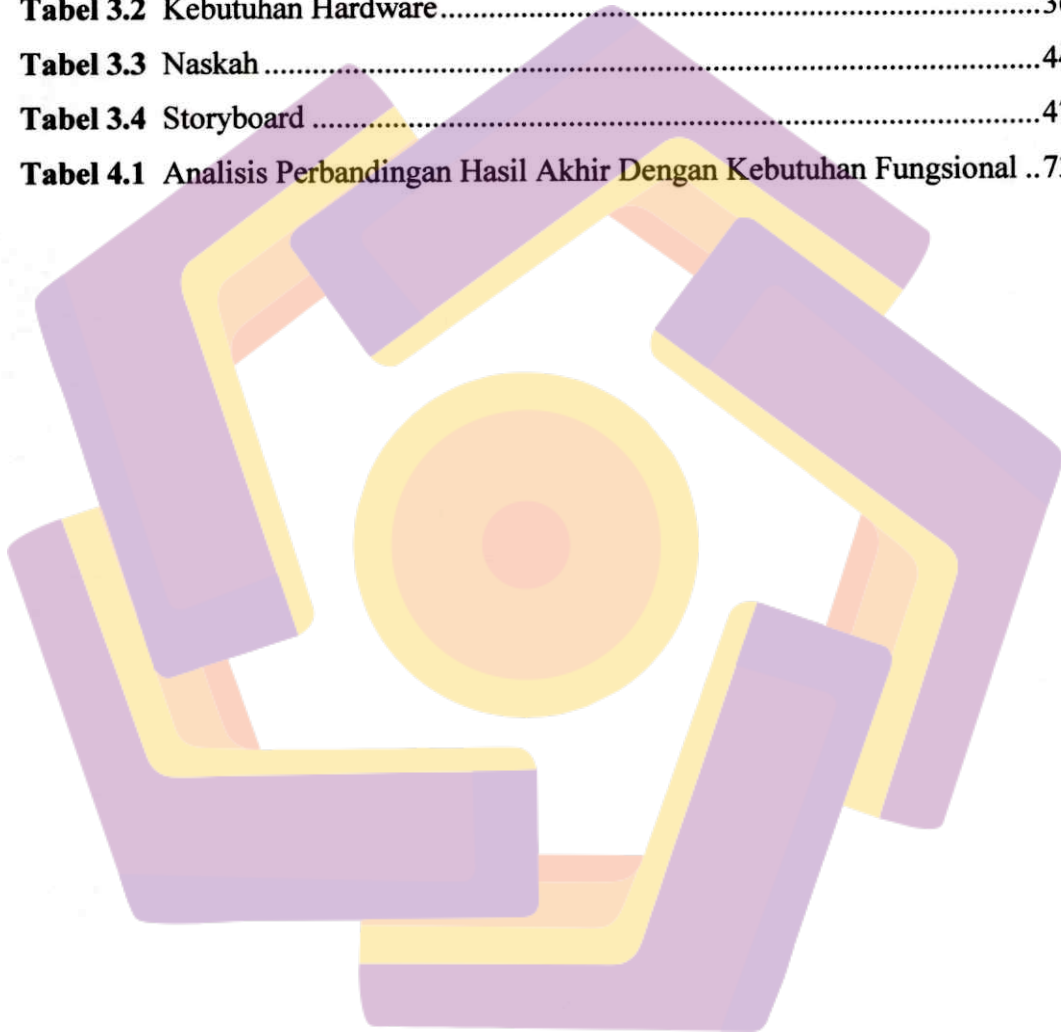


4.2.1	Compositing	59
4.2.2	Proses Editing.....	61
4.2.3	Rendering	65
4.3	Hasil Akhir Produk.....	66
4.4	Pembahasan	67
BAB V PENUTUP.....		69
5.1	Kesimpulan.....	69
5.2	Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA.....		xviii



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Matrix SWOT	20
Tabel 3.1 Matrix SWOT	32
Tabel 3.2 Kebutuhan Hardware	36
Tabel 3.3 Naskah	44
Tabel 3.4 Storyboard	47
Tabel 4.1 Analisis Perbandingan Hasil Akhir Dengan Kebutuhan Fungsional ..	73

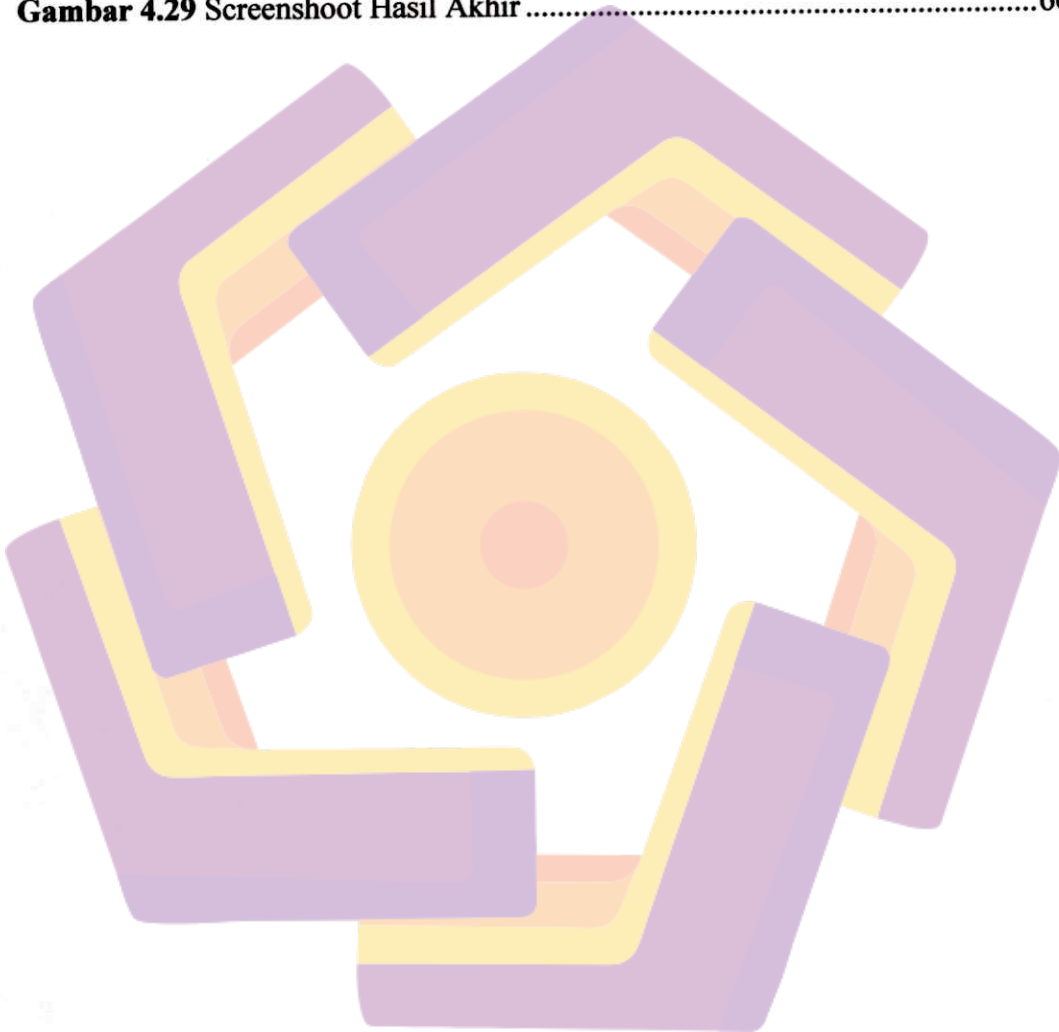


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Squash dan Stretch.....	11
Gambar 2.2	Anticipation	12
Gambar 2.3	Staging	12
Gambar 2.4	Straight Ahead Action dan Pose-To-Pose	13
Gambar 2.5	Follow-Through and Overlapping Action	13
Gambar 2.6	Slow In–Slow Out.....	14
Gambar 2.7	Arcs.....	14
Gambar 2.8	Secondary Action.....	15
Gambar 2.9	Timing.....	15
Gambar 2.10	Exaggeration	16
Gambar 2.11	Solid Drawing.....	16
Gambar 2.12	Appeal.....	17
Gambar 2.13	Ide Cerita.....	21
Gambar 2.14	Naskah Skenario	23
Gambar 2.15	Format Storyboard Tiga Kolom.....	24
Gambar 2.16	Layout	24
Gambar 2.17	Key Motion.....	25
Gambar 2.18	In Between	25
Gambar 2.19	Background.....	26
Gambar 2.20	Coloring	27
Gambar 2.21	Compositing.....	27
Gambar 2.22	Editing.....	28
Gambar 2.23	Rendering.....	28
Gambar 3.1	Tahapan Proses Pra Produksi.....	35
Gambar 3.2	Sketsa Karakter Danu	38
Gambar 3.3	Sketsa Karakter Cika	38
Gambar 3.4	Sketsa Karakter Bimo	39

Gambar 4.1	Alur Produksi.....	48
Gambar 4.2	Setting Adobe Illustrator CS6 pada pembuatan karakter.....	49
Gambar 4.3	Sebelum dan sesudah pemberian warna karakter Danu di Adobe Illustrator CS6.....	50
Gambar 4.4	Sebelum dan sesudah pemberian warna karakter Cika di Adobe Illustrator CS6.....	50
Gambar 4.5	Sebelum dan sesudah pemberian warna karakter Bimo di Adobe Illustrator CS6.....	51
Gambar 4.6	Setting Adobe Illustrator CS6 pada pembuatan Background, Asset Dan Property.....	52
Gambar 4.7	Pembuatan Asset dan Property Tempat Kerja Danu di Adobe Illustrator CS6.....	52
Gambar 4.8	Pembuatan Asset Dan Property Gadget di Adobe Illustrator CS6.....	53
Gambar 4.9	Pembuatan Background sebelum dan sesudah di warnai di Adobe Illustrator CS6.....	53
Gambar 4.10	Composition Settings Adobe After Effect CS6.....	54
Gambar 4.11	Import File Settings Adobe After Effect CS6.....	55
Gambar 4.12	Penggunaan key motion scale dan positon pada penganimasian meja.....	56
Gambar 4.13	Penggunaan in Betwen pada penganimasian Lingkaran Biru.....	56
Gambar 4.14	Penggunaan Position pada penganimasian komputer.....	57
Gambar 4.15	Penggunaan Scale pada Penganimasian Kurir.....	58
Gambar 4.16	Penggunaan Opacity pada Penganimasian Chat Danu.....	58
Gambar 4.17	Pengaturan Composition.....	59
Gambar 4.18	Import File.....	60
Gambar 4.19	Hasil Import File.....	60
Gambar 4.20	Proses Compositing.....	61
Gambar 4.21	Pengaturan Project Adobe Premiere CS6.....	62
Gambar 4.22	Import semua bahan di Adobe Premiere CS6.....	62
Gambar 4.23	Import File After Effects.....	63

Gambar 4.24 Import File Composition After Effects.....	63
Gambar 4.25 Proses Editing Video dan Sound	64
Gambar 4.26 Tampilan hasil Editing pada Adobe Premier CS6	64
Gambar 4.27 Jendela Export Settings.....	65
Gambar 4.28 Tampilan Render Setting	66
Gambar 4.29 Screenshot Hasil Akhir	66



INTISARI

Di era globalisasi saat ini media internet khususnya media social sangat berpengaruh terhadap pola hidup masyarakat. Mulai dari mencari informasi, mencari hiburan, sampai melakukan transaksi jual beli pun dilakukan dengan bantuan media internet. Salah satu yang menjamur saat ini adalah jualan online, seperti salah satunya Bolamaniashop. Bolamaniashop.com merupakan website dimana tempat jual perlengkapan para penggemar sepak bola dan berdiri pada bulan Mei 2013. Awalnya website tersebut berisi tentang barang - barang seperti merchandise mengenai sepak bola lokal maupun internasional.

Berdasarkan teknik pembuatan film animasi terbagi menjadi tiga yaitu Stopmotion Animation, Traditional Animation dan Computer atau Digital Animation. Salah satu contoh dari teknik animasinya adalah motion graphic. Motion Graphic pada umumnya merupakan gabungan dari potongan-potongan desain/animasi yang berbasis media visual yang menggabungkan film dengan desain grafis dengan memasukkan sejumlah elemen yang berbeda seperti obyek 2D atau 3D, animasi, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan music.

Pembuatan animasi terdiri dari 3 tahap. Tahap pertama adalah tahap pra produksi yaitu menyiapkan apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan animasi ini seperti ide cerita, tema, sinopsis, perancangan karakter, naskah, story board, dan sebagainya. Tahap kedua adalah tahap produksi, pada tahap ini pembuatan animasi motion graphic berlangsung. Tahap yang terakhir adalah tahap pasca produksi, semua file animasi hasil render dan file-file audio di satukan sesuai storyboard yang telah dibuat.

Kata Kunci: Animasi, media promosi, multimedia, motion graphic

ABSTRACT

In this globalization era, internet and social media hold an important role in human society. People use it to looking for information, entertainment, until the extent of transaction. One of the use of internet which is popular nowadays in society is onlineshop. One of them is Bolamaniashop.com. Bolamaniashop.com is one of the online website for football mania to hold transactions and tradings. It is established from May 2013. In the beginning, the website contained football merchandises, both from national and international clubs.

The techniques applied in this research divided into three categories, Stopmotion Animation, Traditional Animation, and Computer or Digital Animation. One of the example of the techniques is motion graphic. Generally, motion graphic is a combination of the animation/design pieces which are visual media base. It combined film with graphic design by putting several different objects, such as 2D or 3D object, animation, video, film, typographic, illustration, photographic, and music.

The making of animation is dividen into three phases. The first phase was the pre-production phase which contains of the preparation of the animation making such as storyline, theme, synopsis, characters design, script, story board, etc. The second phase was the production phase. On this phase, the production of the motion graphic animation making was carried out. The final phase was post-production phase. All the render result and audio files were combined according to storyboard that have been made.

Keywords: *Animation, media promotion, multimedia, motion graphic*