

**Perancangan dan Pembuatan Motion Graphic 2D pada
Farikhah Project sebagai Media Promosi**

SKRIPSI



**disusun oleh
Oktavia Puspita Sari
17.22.1967**

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

**Perancangan dan Pembuatan Motion Graphic 2D pada
Farikhah Project sebagai Media Promosi**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Oktavia Puspita Sari

17.22.1967

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MOTION GRAPHIC 2D PADA FARIKHAH PROJECT SEBAGAI MEDIA PROMOSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Oktavia Puspita Sari

17.22.1967

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 2 April 2018

Dosen Pembimbing,


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

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MOTION GRAPHIC 2D PADA FARIKHAH PROJECT SEBAGAI MEDIA PROMOSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Oktavia Puspita Sari

17.22.1967

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Desember 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mulia Sulistivono, M.Kom
NIK. 190302248

Agus Fatkhurohman, M.Kom
NIK. 190302249

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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
pada tanggal 28 Desember 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, 19 Desember 2019



Oktavia Puspita Sari

17.22.1967

MOTTO

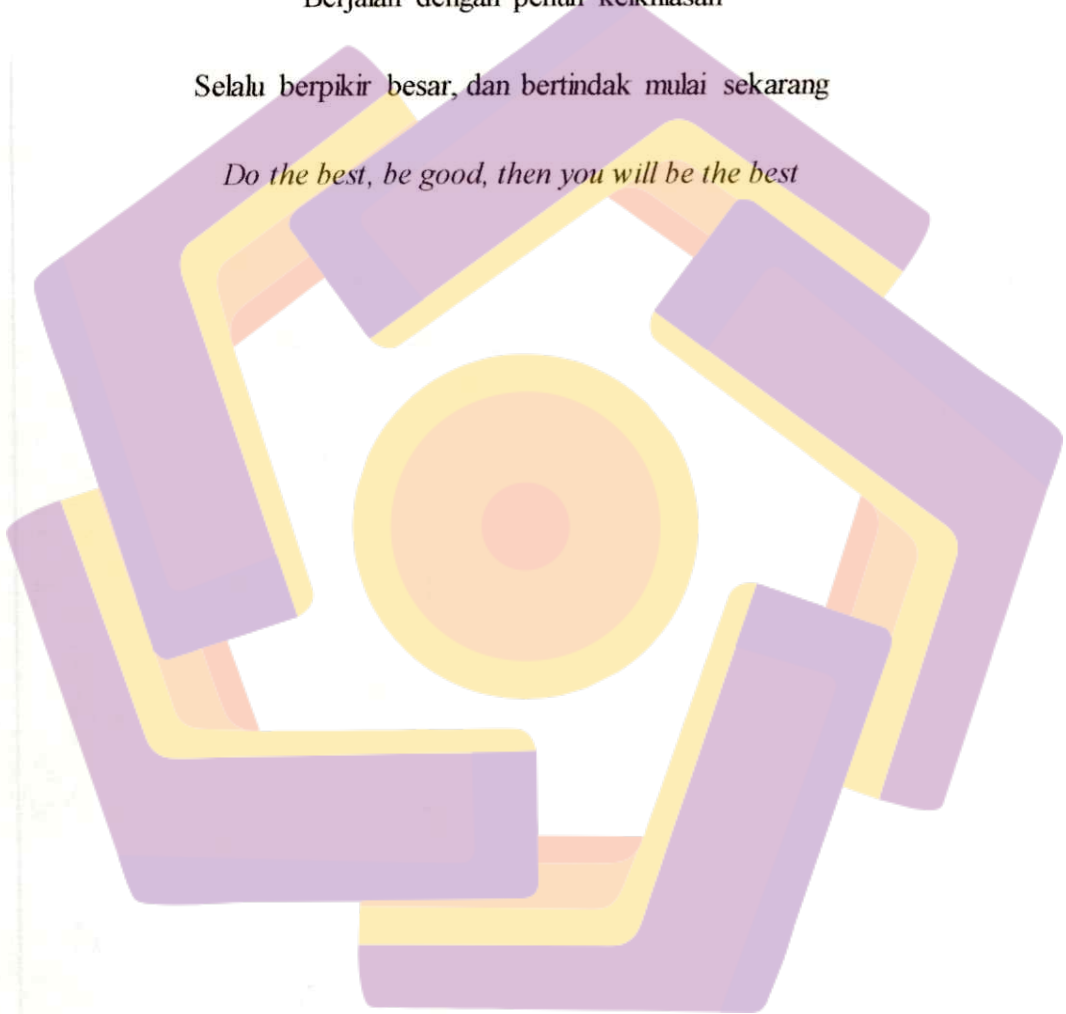
Sebuah tantangan akan selalu menjadi beban, jika itu hanya dipikirkan.

Berangkat dengan penuh keyakinan

Berjalan dengan penuh keikhlasan

Selalu berpikir besar, dan bertindak mulai sekarang

Do the best, be good, then you will be the best



PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, ilmu, kesehatan, kesempatan serta kekuatan-Nya, sehingga penulis dapat membuat dan menyelesaikan skripsi ini dengan lancar tanpa halangan yang berarti. Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan beberapa kalimat kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini :

1. Terimakasih untuk keluarga saya, Papah Mamah adik-adik yang selalu mendoakan, menyayangi dan mendukung sepenuh hati.
2. Terimakasih untuk sahabat sahabat saya Agnesia Winandri, Priagung Wicaksono, Putri Chaesa Damanik, Wahida Azahra, terimakasih selalu memberi semangat.
3. Terimakasih untuk Ari Armanda telah memberikan suport dan meluangkan waktunya untuk memberikan masukan dan bantuan kepada penulis.
4. Terimakasih untuk owner Farikhah project yaitu mba atin, yang telah bersedia menjadi objek dalam penyusunan Skripsi ini.
5. Terimakasih juga untuk teman-teman saya yang (maaf) tidak bisa saya sebutkan satu persatu karena terlalu banyak, terimakasih untuk kalian.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya jugalah penulis bisa menyelesaikan

Terselesaikanya tugas akhir ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan bimbingan dan dorongan baik moril maupun materi. Untuk ini penulis mengucapkan terimakasih kepada

1. Allah SWT atas rahmat, hidayah serta karunia-Nya yang telah diberikan kepada penulis sehingga Tugas Akhir ini terselesaikan.
2. Bapak Prof. Dr. M Suyanto, M.M, selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S. Si MT selaku dekan Fakultas Ilmu Komputer UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Amir Fatah selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
5. Bapak dan Ibu dosen UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta yang telah membantu proses belajar mengajar.
6. Farikhah Project selaku objek dalam penelitian.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan tugas akhir ini terdapat banyak kekurangan baik dalam penulisan maupun isi tugas akhir. Dengan rendah hati penulis memohon maaf. Akhir kata penulis berharap semoga tugas akhir ini bermanfaat.

DAFTAR ISI

| | |
|------------------------------------|------|
| PERSETUJUAN | ii |
| PENGESAHAN | iii |
| PERNYATAAN | iv |
| MOTTO | v |
| PERSEMBAHAN | vi |
| Kata Pengantar | vii |
| DAFTAR ISI | viii |
| Daftar Tabel | xii |
| Daftar Gambar | xiii |
| INTISARI | xv |
| ABSTRACT | xvi |
| 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 |
| 1.6 Metode Penelitian..... | 3 |
| 1.6.1 Metode Pengumpulan Data..... | 3 |
| 1.6.2 Metode Analisis..... | 4 |
| 1.6.3 Metode Perancangan..... | 4 |
| 1.6.4 Metode pengembangan..... | 4 |

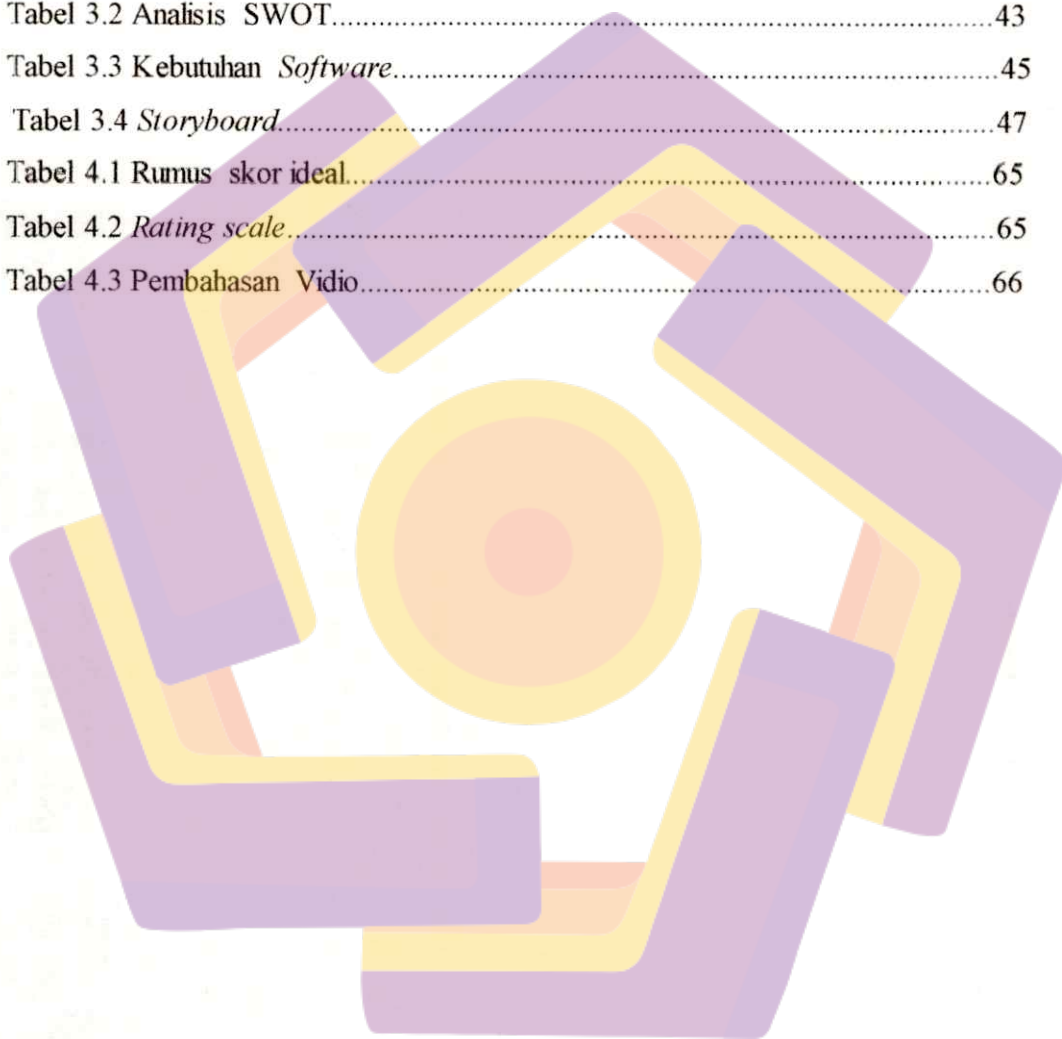
| | | |
|---------------|---|----------|
| 1.6.5 | Metode Testing..... | 4 |
| 1.7 | Sistematika Penulisan..... | 5 |
| BAB II | Landasan Teori | 7 |
| 2.1 | Tinjauan Pustaka | 7 |
| 2.2 | Konsep Dasar Multimedia | 8 |
| 2.2.1 | Pengertian Multimedia | 8 |
| 2.2.2 | Manfaat Media | 8 |
| 2.2.3 | Komponen Multimedia | 9 |
| 2.3 | Animasi..... | 11 |
| 2.3.1 | Animasi 2D | 11 |
| 2.3.2 | 12 Prinsip Animasi | 11 |
| 2.4 | <i>Motion Graphic</i> | 19 |
| 2.4.1 | Pengertian Motion Graphic | 20 |
| 2.4.2 | Metode Analisis Konsep Dasar Motion Graphic | 22 |
| 2.5 | Metode Analisis | 23 |
| 2.5.1 | Analisis SWOT | 23 |
| 2.6 | Metode Perancangan | 26 |
| 2.6.1 | Pra-Produksi..... | 26 |
| 2.6.2 | Konsep..... | 27 |
| 2.6.3 | Pembuatan Skenario (<i>Script</i>)..... | 27 |
| 2.6.4 | Pembentukan Karakter | 27 |
| 2.6.5 | Pembuatan Storyboard | 28 |
| 2.7 | Metode Pengembangan | 29 |
| 2.7.1 | Produksi..... | 29 |
| 2.7.2 | Pasca Produksi..... | 30 |

| | | |
|----------------|--|-----------|
| 2.8 | Metode Skala Model Likert..... | 31 |
| 2.8.1 | Skala Model Likert..... | 31 |
| 2.9 | Analisis Kebutuhan | 33 |
| 2.9.1 | Analisis Kebutuhan Informasi..... | 33 |
| 2.9.2 | Kebutuhan Fungsional..... | 33 |
| 2.9.3 | Kebutuhan Non Fungsional..... | 34 |
| 2.10 | Perangkat lunak yang digunakan | 35 |
| 2.10.1 | <i>Adobe Illustrator</i> | 35 |
| 2.10.2 | <i>Adobe After Effect</i> | 35 |
| 2.10.3 | <i>Adobe Audition</i> | 36 |
| BAB III | Analisis dan Perancangan | 38 |
| 3.1 | Tinjauan Umum..... | 38 |
| 3.1.2 | Visi dan Misi Farikhah Project..... | 38 |
| 3.1.3 | Profil Owner/Pemilik | 39 |
| 3.1.4 | Profil Farikhah Project..... | 39 |
| 3.1.5 | Logo Perusahaan..... | 39 |
| 3.2 | Pengumpulan Data..... | 40 |
| 3.2.1 | Pengamatan/Observasi | 40 |
| 3.2.2 | Wawancara..... | 41 |
| 3.3 | Analisis | 42 |
| 3.3.1 | Analisis SWOT | 42 |
| 3.4 | Analisis Kebutuhan | 44 |
| 3.4.1 | Analisis Kebutuhan Informasi..... | 44 |
| 3.4.2 | Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak | 44 |
| 3.4.3 | Analisis Kebutuhan Perangkat Keras | 45 |

| | | |
|-----------------------|---|-----------|
| 3.4.4 | Analisis Kebutuhan Sumber Daya Manusia..... | 45 |
| 3.5 | Pra Produksi..... | 46 |
| 3.5.1 | Ide..... | 46 |
| 3.5.2 | Tema..... | 46 |
| 3.5.3 | Rancangan Naskah..... | 46 |
| 3.5.4 | <i>Storyboard</i> | 47 |
| BAB IV | IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN | 51 |
| 4.1 | Implementasi..... | 51 |
| 4.2 | Produksi..... | 51 |
| 4.2.1 | Produksi..... | 51 |
| 4.2.2 | <i>Drawing</i> | 51 |
| 4.2.3 | <i>Colloring</i> | 54 |
| 4.2.4 | <i>Animation</i> | 56 |
| 4.2.5 | Sound Recording (Dubbing)..... | 61 |
| 4.2.6 | <i>Sound Editing</i> | 61 |
| 4.3 | Pasca Produksi..... | 62 |
| 4.3.1 | Editing..... | 63 |
| 4.3.2 | Rendering..... | 63 |
| 4.4 | Kuisisioner..... | 64 |
| BAB V | PENUTUP | 78 |
| 5.1 | Kesimpulan..... | 78 |
| 5.2 | Saran..... | 79 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 80 |

DAFTAR TABEL

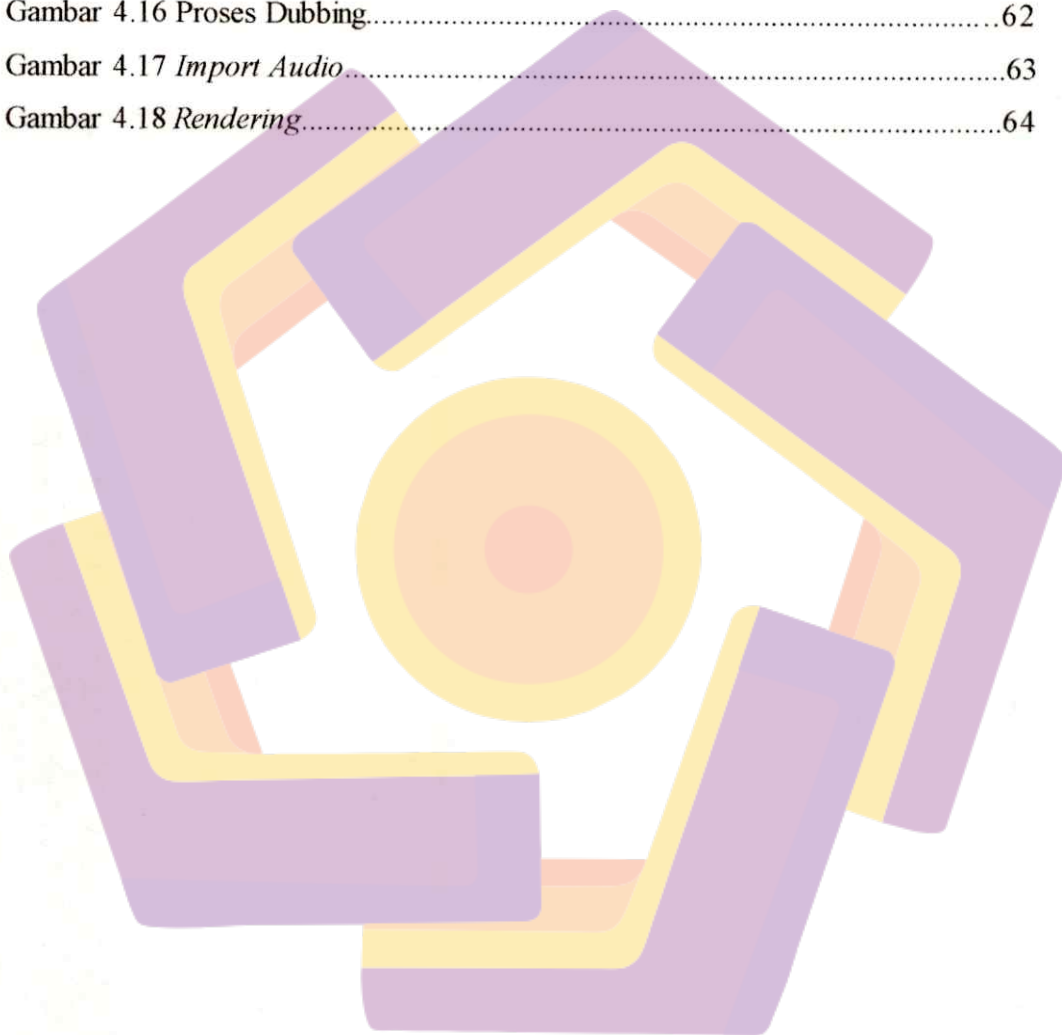
| | |
|---|----|
| Tabel 2.1 Skala pengukuran likert..... | 35 |
| Tabel 3.1 Hasil Observasi..... | 35 |
| Tabel 3.2 Analisis SWOT..... | 43 |
| Tabel 3.3 Kebutuhan <i>Software</i> | 45 |
| Tabel 3.4 <i>Storyboard</i> | 47 |
| Tabel 4.1 Rumus skor ideal..... | 65 |
| Tabel 4.2 <i>Rating scale</i> | 65 |
| Tabel 4.3 Pembahasan Vidio..... | 66 |



Daftar Gambar

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 <i>Squash and Stretch</i> | 12 |
| Gambar 2.2 <i>Anticipation</i> | 13 |
| Gambar 2.3 <i>Staging</i> | 13 |
| Gambar 2.4 <i>Straight Ahead Action</i> | 14 |
| Gambar 2.5 <i>Pose to pose</i> | 14 |
| Gambar 2.6 <i>Follow through & overlapping Action</i> | 15 |
| Gambar 2.7 <i>Interpolation</i> | 16 |
| Gambar 2.8 <i>Speed</i> | 16 |
| Gambar 2.9 <i>Arcs</i> | 17 |
| Gambar 2.10 <i>Secondary Action</i> | 17 |
| Gambar 2.11 <i>Timing</i> | 18 |
| Gambar 2.12 <i>Exaggeration</i> | 18 |
| Gambar 2.13 <i>Solid Drawing</i> | 19 |
| Gambar 2.14 <i>Appeal</i> | 20 |
| Gambar 2.15 Contoh Desain Karakter..... | 28 |
| Gambar 2.16 Contoh Storyboard..... | 29 |
| Gambar 2.17 Contoh Adobe Illustrator CS6..... | 35 |
| Gambar 2.18 Contoh Adobe After Effect CS6..... | 36 |
| Gambar 2.19 Contoh Adobe Audition CS6..... | 37 |
| Gambar 3.1 Logo Farikhah Project..... | 39 |
| Gambar 4.1 Tampilan Dasar Objek..... | 52 |
| Gambar 4.2 Desain Karakter..... | 53 |
| Gambar 4.3 Desain Handphone..... | 53 |
| Gambar 4.4 Desain Lampu..... | 54 |
| Gambar 4.5 Flatuicolor.com..... | 55 |
| Gambar 4.6 Proses Coloring..... | 55 |
| Gambar 4.7 Tampilan Proses Import File..... | 57 |
| Gambar 4.8 Tampilan Proses Compositing..... | 57 |
| Gambar 4.9 Transformasi Dasar..... | 58 |
| Gambar 4.10 Masking Shape Tool..... | 58 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4.11 <i>Exaggeration</i> ekspresi ceria..... | 59 |
| Gambar 4.12 <i>Exaggeration</i> ekspresi bingung..... | 59 |
| Gambar 4.13 <i>Graph Editor</i> | 60 |
| Gambar 4.14 Susunan Seluruh Scene..... | 60 |
| Gambar 4.15 <i>Samson C03 Condenser</i> untuk proses Dubbing..... | 61 |
| Gambar 4.16 Proses Dubbing..... | 62 |
| Gambar 4.17 <i>Import Audio</i> | 63 |
| Gambar 4.18 <i>Rendering</i> | 64 |



INTISARI

Perancangan dan pembuatan animasi 2D sebagai media promosi pada Farikhah Project ,diharapkan dapat membantu homestore untuk mengembangkan promosi kedalam media sosial menggunakan animasi 2D dimana cara ini belum pernah sebelumnya di gunakan oleh pemilik.

Hasil dari pembuatan video akan diunggah ke media sosial “Instagram” untuk melihat respon dari para pengunjung media sosial Farikhah Project, selain itu diharapkan dapat menambah pemasukan dari Farikhah.

Perancangan menghasilkan video untuk media Promosi pada Farikhah Project dan memberi sebuah gambaran dari kualitas yang di hasilkan, dan mempermudah para calon pembeli untuk mengenal terlebih dahulu Online Shope yang akan mereka kunjungi.

Kata Kunci: Animasi 2D, Farikhah Project, Media Sosial



ABSTRACT

The design and creation of 2D animation as a media campaign on the Farikhah Project, is expected to help the homestore to develop promotions into social media using 2D animation where this method has never been used by the owner.

The results of making the video will be uploaded to the social media "Instagram" to see responses from social media visitors Farikhah Project, besides that it is expected to increase revenue from Farikhah

The design produced a video for Promotion media on the Project Farikhah and gave an overview of the quality produced, and made it easier for potential buyers to get to know the Online Shope they were going to visit.

Keyword: *2D Animation, Farikhah Project, Social Media*

