

**ANALISIS DAN PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D UNTUK GIFOOD  
YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA INFORMASI  
BERBAGI MAKANAN**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Johan Saifudin**

**15.11.9344**

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

**ANALISIS DAN PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D UNTUK GIFOOD  
YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA INFORMASI  
BERBAGI MAKANAN**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Johan Saifudin**

**15.11.9344**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D UNTUK GIFOOD  
YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA INFORMASI  
BERBAGI MAKANAN**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Johan Saifudin**

**15.11.9344**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 30 Mei 2018

**Dosen Pembimbing,**



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

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D UNTUK GIFOOD  
YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA INFORMASI  
BERBAGI MAKANAN**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Johan Saifudin**

**15.11.9344**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 27 November 2018

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tonny Hidayat, M.Kom**  
NIK. 190302182

**Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom**  
NIK. 190302215

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

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 4 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, 1 Desember 2018



Johan Saifudin

NIM. 15.11.9344

## MOTTO

“ Kecerdasan bukan penentu kesuksesan, tapi kerja keraslah yang merupakan penentu kesuksesanmu yang sebenarnya”

“Orang tua kami adalah anugerah terbesar didalam sebuah kehidupan”

“ semakin kita sering melakukannya semakin pula kesuksesan menghampirimu”

*Man Jadda Wa Jadaa*

“ Barang siapa yang bersungguh – sungguh akan mendapatkannya.

“ Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum sebelum mereka mengubah nasib mereka”

## PERSEMBAHAN

*Alhamdulillah 'ala ni'matillah wassholatu wassalaamu 'ala rosuliillah la haula wa la quwwata illa billah.* Skripsi ini dipersembahkan untuk :

1. Kedua orantua dan keluarga, Bapak Sukardi dan Ibu Mudalipah dan juga kakakku Mimin Irawati, Ahmad Farid Harja, dan Adikku Nuris Maulana Yusuf yang memberikan segala bentuk dukungan dan doa kepada penulis.
2. Bapak M. Rudyanto Arief, S.T, M.T yang membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi
3. Semua dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang memberikan pengetahuan dan ilmunya pada penulis.
4. Teman-teman seperjuangan Universitas Amikom Yogyakarta angkatan 2015 khususnya kelas 15-S1-IF-13, keluarga besar amikom computer club (AMCC), Keluarga Yuk Piknik, Keluarga Pelajar Mahasiswa Banyuwangi Yogyakarta ( KPMBY), Keluarga kos Gorongan 5, rekan-rekan jurusan lain dan juga adik angkatan maupun kakak angkatan yang memberikan segala bentuk bantuan dan dukungan.
5. Kepada Mas Fathin Naufal selaku Ceo Gifood dan teamnya yang telah bersedia menjadi objek penelitian ini.

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillah 'ala ni 'matillah wassholatu wassalaamu 'ala rosuliillah la haula wa la quwwata illa billah.* Dari Allah semua berasal dan akan menuju kembali padanya. Sejatinya akhir dari kehidupan pasti adalah kematian, tetapi bagaimana kita mempersiapkan amal perbuatan yang kelak akan kita bawa nanti. Tanpa cahaya hidup akan gelap atau sebaliknya tidak akan ada cahaya tanpa kegelapan, tanpa bantuan darinya manusia amatlah lemah. Atas petunjuk dan arahnya penulis tidak akan bisa menyelesaikan skripsi dengan judul “ANALISIS DAN PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D UNTUK GIFOOD YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA INFORMASI BERBAGI MAKANAN”.

Maksud dan tujuan skripsi ini adalah untuk memenuhi syarat dari Universitas Amikom Yogyakarta untuk menyelesaikan program sarjana. Dalam pembuatan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai pihak yang telah membantu baik dari segi material dan spiritual. Atas segala bimbingan, dukungan dan bantuan yang secara langsung maupun tidak langsung yang telah diberikan. Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya 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 di Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, M.T. selaku Ketua Program Studi S1 Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta
4. Bapak M. Rudyanto Arief, S.T, M.T selaku Dosen pembimbing



5. Seluruh dosen Jurusan Informatika Universitas Amikom Yogyakarta, terima kasih atas semua jasa Bapak dan Ibu Dosen.
6. Kedua Orang Tua, Kakak, Adik dan segenap keluarga yang telah memberikan dukungan baik moril atau materil dan juga do'anya.
7. Sahabat-sahabat yang telah memberikan semangat, motivasi, dan membantu dalam pengerjaan skripsi ini.
8. Semua pihak yang telah membantu sampai terselesaikannya penyusunan skripsi ini. Semoga Allah SWT, senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya pada penulis dan rekan-rekan semuanya.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena kesempurnaan hanyalah milik sang pencipta. Selain itu, penulis berharap bahwa skripsi ini dapat bermanfaat bagi sesama.

Yogyakarta, 1 Desember 2018

Penulis

## DAFTAR ISI

JUDUL .....	ii
PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
PERNYATAAN .....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xv
INTISARI .....	xvii
ABSTRACT .....	xviii
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 Metode Penelitian .....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.5.2 Metode Analisis .....	4
1.5.3 Metode Perancangan/Pembuatan Video .....	5
1.5.4 Metode Pengembangan .....	5
1.6 Sistematika Penulisan .....	5
BAB II LANDASAN TEORI .....	7
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
2.2 Dasar Teori .....	12
2.2.1 Definisi Multimedia .....	12
2.2.2 Elemen Multimedia .....	13
2.3 Video .....	14
2.3.1 Konsep Standar Video .....	14
2.4 Animasi .....	15

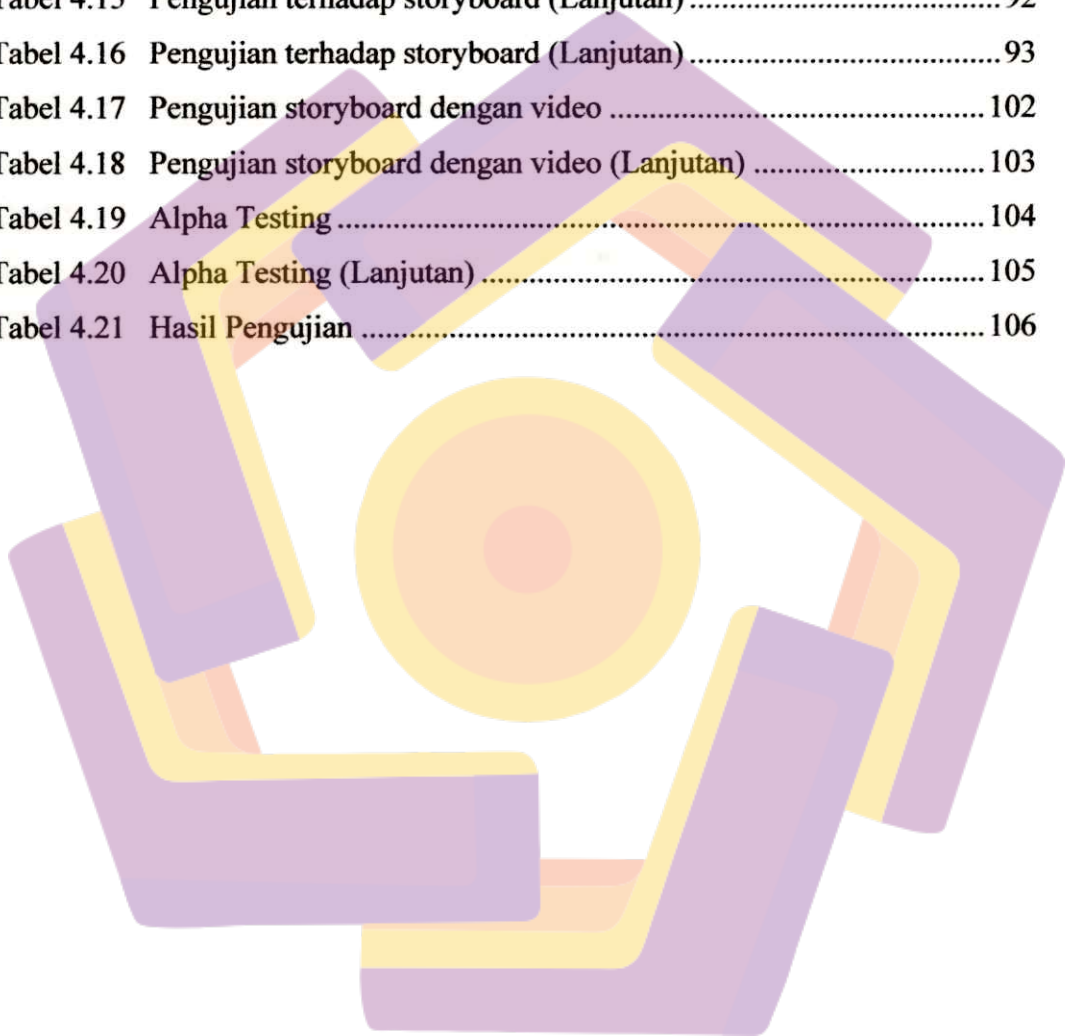
2.4.1	Konsep Dasar Animasi 2D .....	15
2.4.2	Prinsip Animasi .....	16
2.5	Motion Graphic.....	18
2.5.1	Definisi Motion Graphic .....	18
2.5.2	Karakteristik Motion Graphic .....	19
2.6	Tahapan Pembuatan Video Animasi 2D .....	21
2.6.1	Pra Produksi .....	21
2.6.2	Produksi.....	21
2.6.3	Pasca Produksi.....	22
2.7	Testing .....	23
2.8	Definisi Media Informasi.....	23
2.9	Metode Analisis.....	24
2.9.1	Analisis SWOT .....	24
2.9.2	Analisis Kebutuhan .....	25
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>		<b>26</b>
3.1	Deskripsi Perusahaan.....	26
3.1.1	Gifood.....	26
3.1.2	Visi dan Misi .....	26
3.1.3	Model Promosi .....	26
3.1.4	Logo .....	29
3.1.5	Proses Bisnis .....	30
3.1.6	Kegiatan .....	31
3.1.7	Video Promo Sebelumnya.....	32
3.2	Analisis Masalah.....	32
3.2.1	Langkah-Langkah Analisis .....	33
3.2.2	Hasil Analisis .....	33
3.3	Analisis Informasi.....	40
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem.....	41
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	41
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional .....	41
3.5	Tahap Pra Produksi.....	43
3.5.1	Ide Cerita .....	43

3.5.2	Tema Video .....	43
3.5.3	Rancangan Narasi.....	43
3.5.4	Rancangan Storyboard .....	47
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....		58
4.1	Produksi.....	58
4.1.1	<i>Design</i> .....	58
4.1.2	<i>Coloring</i> .....	61
4.1.3	<i>Dubbing</i> .....	74
4.1.4	<i>Sound Editing</i> .....	75
4.2	Pasca Produksi.....	76
4.2.1	Compositing .....	76
4.2.2	<i>Animation</i> .....	79
4.2.3	Pengujian Terhadap <i>Storyboard</i> .....	87
4.2.4	Penambahan <i>Backsound</i> .....	93
4.2.5	<i>Editing</i> .....	94
4.2.6	<i>Rendering</i> .....	96
4.2.7	Hasil Akhir Produksi.....	98
4.2.8	Penerapan Prinsip Animasi .....	99
4.3	<i>Testing</i> .....	102
4.3.1	Pengujian Kesesuaian <i>Storyboard</i> dengan Video .....	102
4.3.2	<i>Alpha Testing</i> .....	104
4.4	Implementasi .....	107
4.4.1	Pengujian di Youtube .....	107
BAB V PENUTUP.....		108
5.1	Kesimpulan.....	108
5.2	Saran .....	108
DAFTAR PUSTAKA .....		109

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Perbandingan.....	10
Tabel 2.2	Perbandingan (Lanjutan).....	11
Tabel 3.1	Strategi Analisis SWOT.....	36
Tabel 3.2	Strategi Analisis SWOT (Lanjutan).....	37
Tabel 3.3	Strategi Analisis SWOT (Lanjutan).....	38
Tabel 3.4	Strategi Analisis SWOT (Lanjutan).....	39
Tabel 3.5	Rancangan Narasi.....	44
Tabel 3.6	Rancangan Narasi (Lanjutan).....	45
Tabel 3.7	Rancangan Narasi (Lanjutan).....	46
Tabel 3.8	Storyboard.....	47
Tabel 3.9	Storyboard (Lanjutan).....	48
Tabel 3.10	Storyboard (Lanjutan).....	49
Tabel 3.11	Storyboard (Lanjutan).....	50
Tabel 3.12	Storyboard (Lanjutan).....	51
Tabel 3.13	Storyboard (Lanjutan).....	52
Tabel 3.14	Storyboard (Lanjutan).....	53
Tabel 3.15	Storyboard (Lanjutan).....	54
Tabel 3.16	Storyboard (Lanjutan).....	55
Tabel 3.17	Storyboard (Lanjutan).....	56
Tabel 3.18	Storyboard (Lanjutan).....	57
Tabel 4.1	Gambar Tiap Scene.....	65
Tabel 4.2	Gambar Tiap Scene (Lanjutan).....	66
Tabel 4.3	Gambar Tiap Scene (Lanjutan).....	67
Tabel 4.4	Gambar Tiap Scene (Lanjutan).....	68
Tabel 4.5	Gambar Tiap Scene (Lanjutan).....	69
Tabel 4.6	Gambar Tiap Scene (Lanjutan).....	70
Tabel 4.7	Gambar Tiap Scene (Lanjutan).....	71
Tabel 4.8	Gambar Tiap Scene (Lanjutan).....	72
Tabel 4.9	Gambar Tiap Scene (Lanjutan).....	73

Tabel 4.10	Pengujian terhadap storyboard .....	87
Tabel 4.11	Pengujian terhadap storyboard (Lanjutan) .....	88
Tabel 4.12	Pengujian terhadap storyboard (Lanjutan) .....	89
Tabel 4.13	Pengujian terhadap storyboard (Lanjutan) .....	90
Tabel 4.14	Pengujian terhadap storyboard (Lanjutan) .....	91
Tabel 4.15	Pengujian terhadap storyboard (Lanjutan) .....	92
Tabel 4.16	Pengujian terhadap storyboard (Lanjutan) .....	93
Tabel 4.17	Pengujian storyboard dengan video .....	102
Tabel 4.18	Pengujian storyboard dengan video (Lanjutan) .....	103
Tabel 4.19	Alpha Testing .....	104
Tabel 4.20	Alpha Testing (Lanjutan) .....	105
Tabel 4.21	Hasil Pengujian .....	106



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Gambaran definisi Multimedia.....	12
Gambar 3.1	Logo Gifood .....	29
Gambar 3.2	Proses Bisnis Gifood .....	30
Gambar 3.3	Kegiatan Gifood .....	31
Gambar 3.4	Video Promo Gifood Sebelumnya .....	32
Gambar 4.1	Shape Tool.....	59
Gambar 4.2	Pen Tool .....	59
Gambar 4.3	Salah satu pembuatan design character pada scene 29.....	60
Gambar 4.4	Salah satu pembuatan design background pada scene 3 .....	61
Gambar 4.5	Eyedropper Tool.....	61
Gambar 4.6	Pewarnaan pada object character .....	62
Gambar 4.7	Pewarnaan pada background.....	62
Gambar 4.8	Character Team Gifood.....	63
Gambar 4.9	Ilustrasi problem pada scene 5 .....	64
Gambar 4.10	Tampilan Folder design bahan video animasi 2d.....	73
Gambar 4.11	Proses Dubbing.....	74
Gambar 4.12	Proses Sample noise and capture.....	75
Gambar 4.13	Penyimpanan Narasi.....	75
Gambar 4.14	Pengaturan Composition pada Adobe After Effect.....	76
Gambar 4.15	Jendela Project (Footage) .....	78
Gambar 4.16	Jendela Timeline.....	78
Gambar 4.17	Basic Animation pada Scene 1 (Opening).....	80
Gambar 4.18	Pengaturan Graph Editor pada Scene 2 .....	81
Gambar 4.19	Animation pada Scene 3 .....	82
Gambar 4.20	Animation pada Scene 7 .....	83
Gambar 4.21	Animation pada Scene 14.....	83
Gambar 4.22	Animation pada Scene 15.....	84
Gambar 4.23	Animation pada Scene 20.....	85
Gambar 4.24	Animation pada Scene 27 .....	86

Gambar 4.25 Animation pada Scene 28.....	86
Gambar 4.26 Pemberian backsound di Adobe Premiere Pro .....	94
Gambar 4.27 New Sequence Adobe Premiere Pro.....	95
Gambar 4.28 Import file after effect menggunakan system dinamic link.....	95
Gambar 4.29 Proses Penyusunan animasi, dan penambahan backsound.....	96
Gambar 4.30 Tampilan export settings .....	97
Gambar 4.31 Tampilan proses rendering .....	98
Gambar 4.32 Hasil Video animasi 2d Gifood .....	99
Gambar 4.33 Penerapan Anticipation pada scene 2 .....	99
Gambar 4.34 Penerapan Squash and stretch pada scene 10 .....	100
Gambar 4.35 Penerapan Staging pada scene 20.....	100
Gambar 4.36 Penerapan Arcs pada scene 6 .....	101
Gambar 4.37 Penerapan Exaggeration pada scene 23.....	101
Gambar 4.38 Pengujian pada windows media player .....	106
Gambar 4.39 Pengujian di Youtube .....	107



## INTISARI

Berbagi makanan kepada orang yang membutuhkan adalah sebagai bentuk rasa peduli antar sesama, banyak orang yang memiliki makanan yang berlebihan dan tidak tahu harus di apakan. Gifood hadir untuk membantu menyelesaikan masalah tersebut, Gifood adalah platform yang menghubungkan orang – orang yang memiliki makanan berlebih dengan mereka yang membutuhkannya dengan menggunakan official account Line sebagai penghubung. Dikarenakan Gifood sering berkampanye di kampus dan menghadiri berbagai acara, harus ada sebuah media informasi yang dapat mengenalkan tentang Gifood agar lebih mudah di pahami dan dapat mengajak masyarakat dalam meningkatkan kesadaran akan pentingnya berbagi makanan bagi yang membutuhkan. Salah satunya menggunakan media informasi berbentuk video animasi, saat ini Gifood masih menggunakan media informasi berupa design salah satunya infografis, poster dan flyer mengakibatkan kurangnya informasi yang tersampaikan.

Media informasi dalam bentuk animasi adalah salah satu cara untuk memperkenalkan suatu produk, salah satunya 2d animasi. Pada penelitian yang akan dilakukan, maka akan dilakukan analisis dan pembuatan sebuah video animasi 2d untuk Gifood Yogyakarta Sebagai Media Informasi Berbagi Makanan.

Dalam pembuatan video animasi 2d, ada beberapa tahapan – tahapan yaitu tahapan pra produksi, produksi dan pasca produksi, Animasi yang dihasilkan diharapkan dapat menjadi media informasi yang menarik dan mudah dimengerti sebagai bahan company profile saat presentasi ke masyarakat guna mengajak berbagi makanan.

**Kata kunci :** Media Informasi, Berbagi makanan , Gifood, Animasi 2D

## ABSTRACT

*Sharing food to people in need is a form of caring among others, many people who have excessive food and don't know what to do. Gifood is here to help solve this problem, Gifood is a platform that connects people who have excess food with those who need it by using the official account line as a link. Because Gifood often campaigns on campus and attends various events, there must be an information media that can introduce Gifood so that it is easier to understand and can invite people to increase awareness of the importance of sharing food for those in need. One of them is using information media in the form of animated videos, now Gifood still uses information media in the form of one of them infographics, posters and flyers resulting in a lack of information conveyed.*

*Media information in the form of animation is one way to introduce a product, one of which is 2D animation. In the research that will be conducted, an analysis and creation of a 2d animation video for Gifood Yogyakarta will be conducted as a Food Sharing Information Media.*

*In making 2d animated videos, there are several stages, namely the stages of pre-production, production and post-production, the animation that is produced is expected to be an interesting and easy to understand information media as a company profile material when presenting to the community to invite food.*

**Keywords:** *Media Information, Food Sharing, Gifood, 2D Animation*