

**ANALISIS DAN PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D DIRECT
ENGLISH MENGGUNAKAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC*
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI



disusun oleh
Supriyanto
15.12.8586

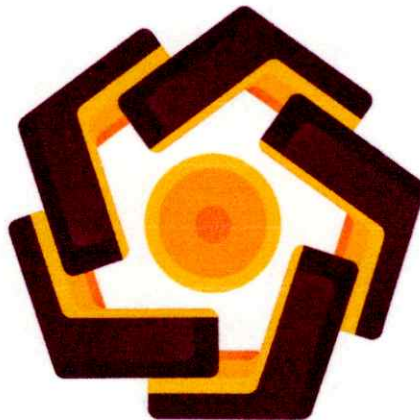
**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

HALAMAN JUDUL

**ANALISIS DAN PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D DIRECT
ENGLISH MENGGUNAKAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC*
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Supriyanto

15.12.8586

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

ANALISIS DAN PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D DIRECT ENGLISH MENGUNAKAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA PROMOSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Supriyanto

15.12.8586

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 19 April 2018

Dosen Pembimbing,

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

PENGESAHAN

SKRIPSI

ANALISIS DAN PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D DIRECT ENGLISH MENGUNAKAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA

PROMOSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Supriyanto

15.12.8586

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 November 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mulia Sulistiyono, M.Kom

NIK. 190302248

Bety Wulan Sari, M.Kom

NIK. 190302254

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom

NIK. 190302215

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 29 November 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, M.T.

NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 disuatu Institusi Pendidikan, 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 19 November 2018



Supriyanto

NIM.15.12.8586

MOTTO

“Libatkan Allah dalam segala hal”

“Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusan, kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain, dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap”.

(QS. AlInsyirah 6-8)

“Kehidupanmu adalah buah dari tindakan yang kamu lakukan. Tidak ada yang bisa disalahkan selain dirimu sendiri”

(Joseph Campbell)

“Barang siapa yang bersungguh-sungguh maka ia pasti akan sampai pada tujuannya”

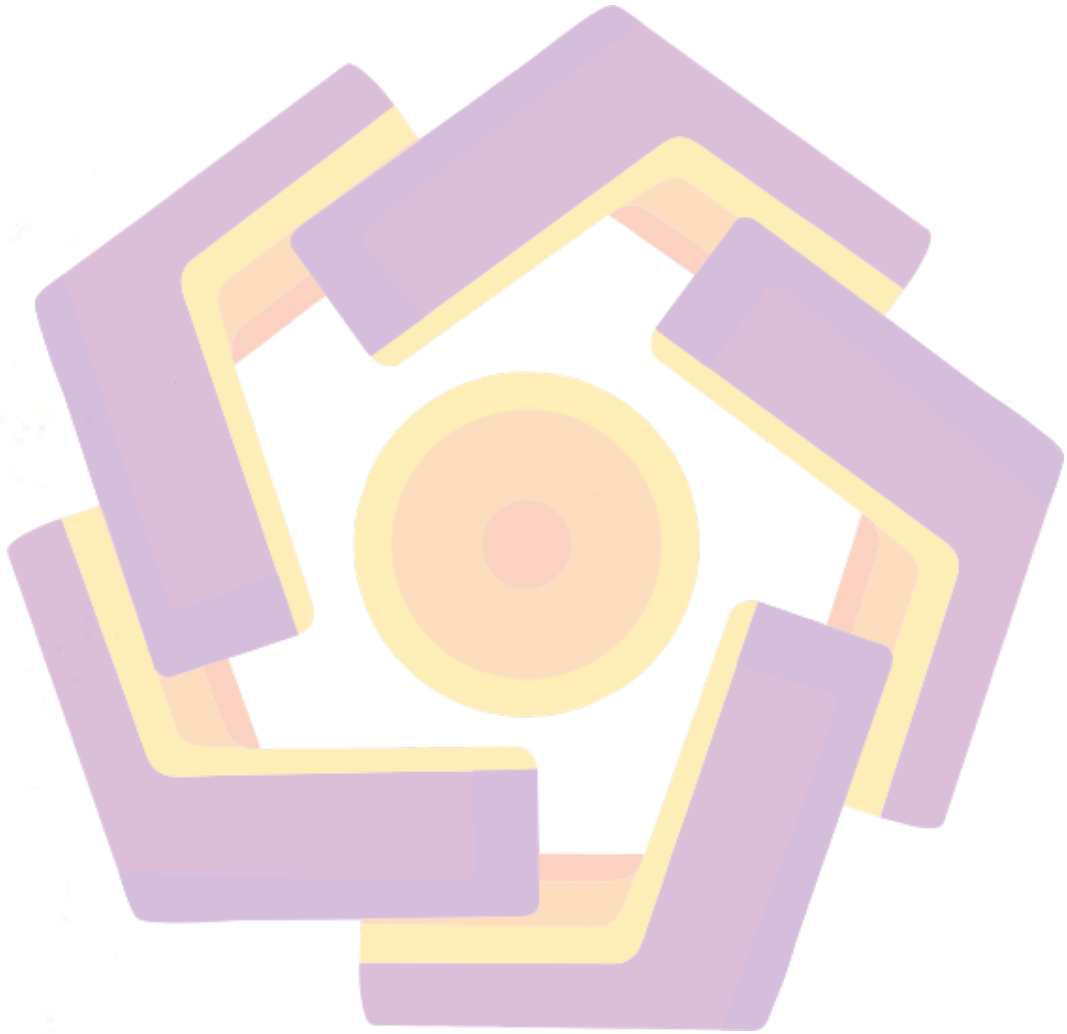
PERSEMBAHAN

Syukur alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga karya ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar.

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Allah SWT yang telah memberi segenap kekuatan dan kemampuan untuk menyelesaikan skripsi ini dan memudahkan jalan agar lancar dalam mengerjakan dan dalam proses bimbingan.
2. Kedua Orang Tua, Ibu Sakinem dan Bapak Sukimo, adik saya Dwi Atu Fausiah asmi dan segenap keluarga besar di Wonogiri yang tiada hentinya mendo'akan, memberi dukungan dan semangat serta berjuang tak kenal lelah demi membantu saya dalam menyelesaikan pendidikan.
3. Muh Suardi, Hudaifah, Muh Fadil, Muh Adnan Pamungkas dan Robby Armayoga yang sudah memberikan semangat yang tidak ada hentinya.
4. Wawan Riyanto, Chandra Rizky yang sudah membantu dan memberikan saran membangun untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom yang sudah membimbing proses pembuatan skripsi.
6. Direct English Yogyakarta (Pak Waryo) selaku objek penelitian yang sangat berperan penting dalam kelancaran penulisan skripsi ini.
7. Keluarga besar kelas 15 SISI 04 yang sangat luar biasa.

8. Sahabat Arman Zulfikri Fardiansyah, Ezza Nanda Gemilang, Sofa Abdul Aziz, Miraj Santosa, Muh Maulana Rizqananda, Citra Hervry Perdana, Friska Fitriana dan Hengky Garbo Setiawan.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun panjatkan kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada nabi Muhammad SAW, kepada keluarga, para sahabat, dan kita selaku umatnya hingga akhir zaman, amiin.

Penulisan ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Sistem Informasi, Universitas AMIKOM Yogyakarta yang penulis ajukan dengan judul “Analisis dan Pembuatan Video Animasi 2D Direct English Menggunakan Teknik Motion Graphic Sebagai Media Promosi”.

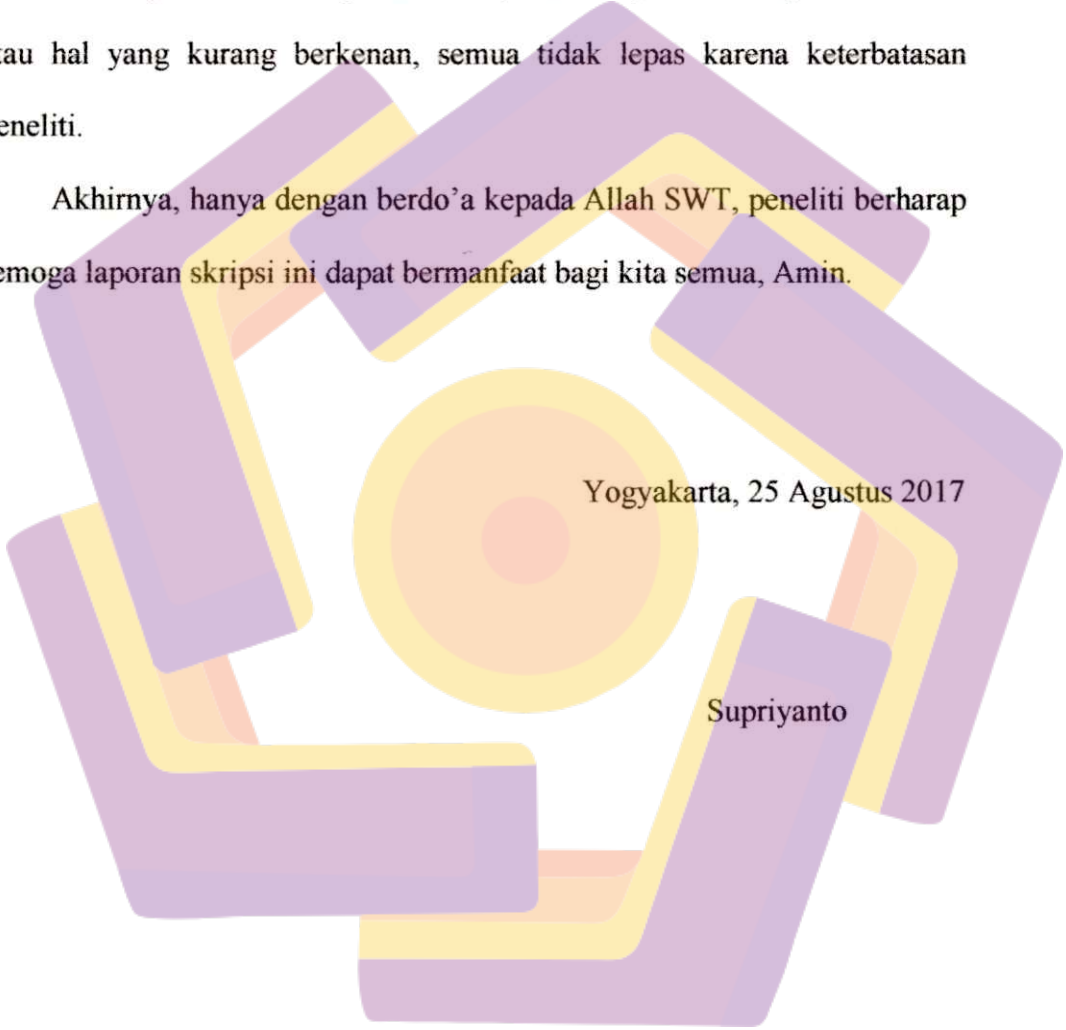
Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini dan masih jauh dari sempurna. Dengan selesainya skripsi ini penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Krisnawati, S.Si, M.T. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak bantuan, masukan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi.
4. Bapak Mulia Sulistiyono, M.Kom dan Ibu Bety Wulan Sari, M.Kom selaku dosen penguji.
5. Pihak lembaga Direct English Yogyakarta.

6. Keluarga dan rekan-rekan yang telah memberi dukungan dan bantuan untuk kelancaran skripsi.

Peneliti juga memohon maaf kepada semua pihak jika dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan laporan skripsi ini terdapat kesalahan atau hal yang kurang berkenan, semua tidak lepas karena keterbatasan peneliti.

Akhirnya, hanya dengan berdo'a kepada Allah SWT, peneliti berharap semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, Amin.



Yogyakarta, 25 Agustus 2017

Supriyanto

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
INTISARI.....	xix
ABSTRACT.....	xx
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	2
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.2 Metode Analisis.....	3
1.6.3 Metode Pembuatan.....	3
1.6.4 Metode Perancangan.....	3
1.6.4.1 Praproduksi.....	4
1.6.4.2 Produksi.....	4
1.6.4.3 Pascaproduksi.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II.....	7
LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7

2.2	Dasar Teori.....	9
2.2.1	Pengertian Multimedia.....	9
2.2.2	Elemen-elemen Multimedia.....	10
2.2.2.1	Teks.....	10
2.2.2.2	Grafik.....	11
2.2.2.3	Gambar.....	11
2.2.2.4	Video.....	11
2.2.2.5	Animasi.....	12
2.2.2.6	<i>Audio</i>	12
2.2.2.7	Interaktifitas.....	12
2.3	Konsep Dasar Video.....	13
2.3.1	Definisi Video.....	13
2.3.1.1	Video Analog.....	13
2.3.1.2	Video Digital.....	15
2.4	Promosi.....	16
2.4.1	Definisi Promosi.....	16
2.4.2	Tujuan Media Promosi.....	16
2.5	Konsep Dasar Iklan.....	17
2.5.1	Definisi Iklan.....	17
2.5.2	Tujuan Iklan.....	17
2.5.2.1	Iklan Informatif.....	17
2.5.2.2	Iklan Persuasif.....	18
2.5.2.3	Iklan Pengingat.....	18
2.5.2.4	Iklan Penambah Nilai.....	18
2.5.2.5	Bantuan Aktivitas Lain.....	18
2.5.3	Strategi Merancang Iklan.....	19
2.5.3.1	Strategi Menetapkan <i>Audien</i> Sasaran.....	19
2.5.3.2	Strategi Pembidikan Pasar dan Penempatan Posisi.....	19
2.5.3.3	Strategi Mencari Keunggulan Produk yang Dipasarkan.....	19
2.5.3.4	Strategi Menetapkan Anggaran Iklan Televisi.....	20
2.5.3.5	Strategi Kreatif Merancang Pesan Iklan Televisi.....	20
2.5.3.6	Strategi Merancan Daya Tarik Pesan Iklan.....	20
2.5.3.7	Strategi Merancang gaya Mengeksekusi Pesan Iklan.....	21

2.5.3.8	Strategi Merancang Naskah dan <i>Storyboard</i>	21
2.5.4	Strategi Memproduksi Iklan.....	21
2.5.4.1	Tahap Praproduksi.....	21
2.5.4.2	Tahap Produksi.....	23
2.5.4.3	Tahap Pascaproduksi.....	24
2.6	Animasi.....	25
2.6.1	Prinsip – prinsip animasi.....	25
2.6.1.1	<i>Squash and Stretch</i>	25
2.6.1.2	<i>Anticipation</i>	26
2.6.1.3	<i>Staging</i>	26
2.6.1.4	<i>Straight-Ahead Action And Pose-To-Pose</i>	26
2.6.1.5	<i>Follow-Through And Overlapping Action</i>	26
2.6.1.6	<i>Slow In-Slow Out</i>	26
2.6.1.7	<i>Arcs</i>	27
2.6.1.8	<i>Secondary Action</i>	27
2.6.1.9	<i>Timing</i>	27
2.6.1.10	<i>Exaggeration</i>	27
2.6.1.11	<i>Solid Drawing</i>	27
2.6.1.12	<i>Appeal</i>	28
2.7	Analisis.....	28
2.7.1	Analisis PIECES.....	28
2.7.1.1	Analisis Kinerja (performance).....	28
2.7.1.2	Analisis Informasi (Information).....	29
2.7.1.3	Analisis Ekonomi (Economy).....	29
2.7.1.4	Analisis Keamanan (Control).....	29
2.7.1.5	Analisis Efisiensi (Efficiency).....	30
2.7.1.6	Analisis Layanan (Service).....	30
2.7.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	30
2.7.2.1	Kebutuhan Fungsional.....	30
2.7.2.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	31
2.8	Teknik <i>Motion Graphic</i>	32
2.9	Pengolahan Data Kuisisioner.....	33
2.10	Skala <i>Likert</i>	33

BAB IV.....	67
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAAN	67
4.1 Produksi	67
4.1.1 <i>Drawing</i>	68
4.1.1.1 Membuat Dokumen Baru	69
4.1.1.2 Membuat objek dengan <i>Shape Tool</i> atau <i>Pen Tool</i>	70
4.1.1.3 Berikan warna pada objek sesuai keinginan.....	70
4.1.2 <i>Animation</i>	71
4.1.3 <i>Dubbing</i>	74
4.2 Pasca Produksi	77
4.2.1 <i>Editing</i>	77
4.2.2 <i>Rendering</i>	78
4.3 Pembahasan Hasil Pengujian Kuesioner.....	81
4.4 Evaluasi.....	81
4.4.1 Perbandingan Kebutuhan Fungsional / Informasi dengan Hasil Akhir ..81	
4.4.2 Uji Pihak Direct English Yogyakarta.....	85
4.4.3 Masyarakat Umum / <i>Random Audiens</i>	89
4.5 Implementasi.....	93
4.5.1 Publish Media Online.....	93
4.5.2 Penyerahan ke pihak Direct English Yogyakarta.....	98
BAB V	99
PENUTUP	99
5.1 Kesimpulan.....	99
5.2 Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA.....	101
LAMPIRAN A SURAT KETERANGAN DITERIMA OBJEK.....	1
LAMPIRAN B NASKAH HASIL WAWANCARA OBJEK	2

LAMPIRAN

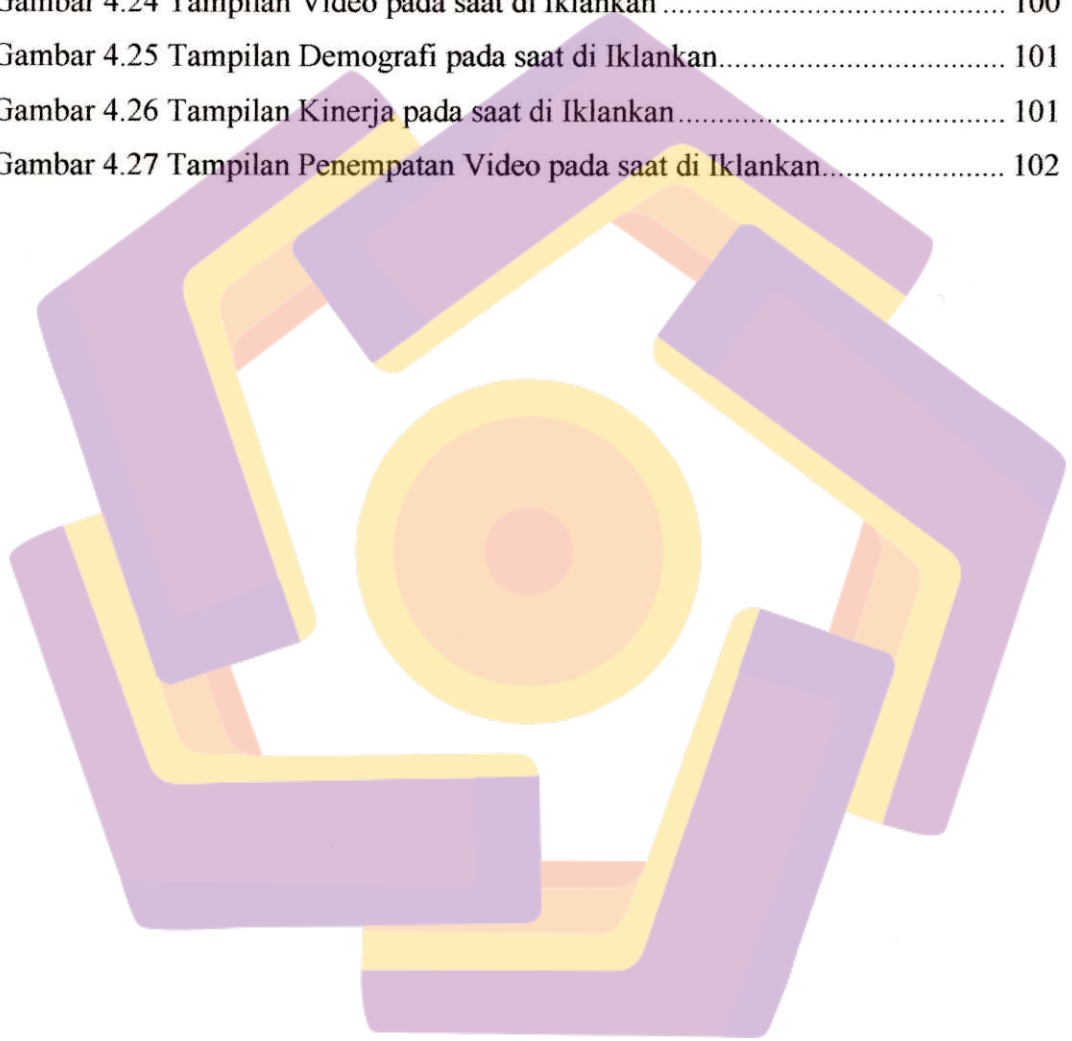
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Hasil Analisa Kinerja	43
Tabel 3.2 Hasil Analisa Informasi	44
Tabel 3.3 Hasil Analisa Ekonomi	46
Tabel 3.4 Hasil Analisa Kendali	47
Tabel 3.5 Hasil Analisa Efisiensi	48
Tabel 3.6 Hasil Analisa Layanan	49
Tabel 3.7 Desain Karakter.....	57
Tabel 4.1 Perbandingan Kebutuhan Fungsi dengan Hasil	82
Tabel 4.2 Kuesioner Pihak Direct English Yogyakarta	85
Tabel 4.3 Interval	88
Tabel 4.4 Kuesioner Masyarakat umum/ <i>rondom</i> audiens	89
Tabel 4.4 interval	92

DAFTAR GAMBAR

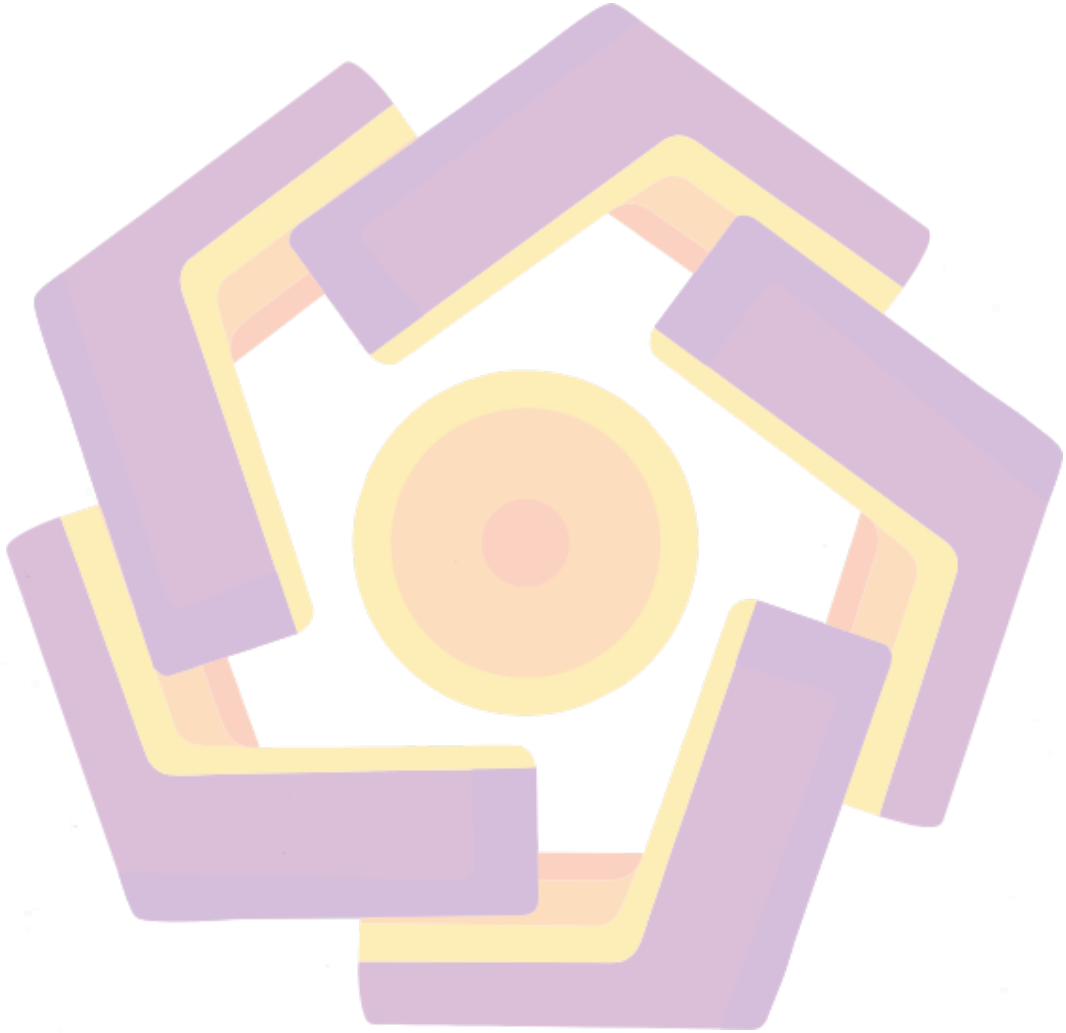
Gambar 2.1 Pembentukan Karakter	22
Gambar 2.2 Storyboard	23
Gambar 2.3 <i>Skala Likert</i>	34
Gambar 2.4 Instagram Direct English.....	39
Gambar 3.1 Logo Direct English Yogyakarta.....	40
Gambar 3.2 Struktur Organisasi	41
Gambar 3.3 Character Design	58
Gambar 3.4 Props Design.....	61
Gambar 3.5 Location Design.....	62
Gambar 3.6 Background Music pada www.bensound.com	68
Gambar 4.1 Bagan Penggunaan <i>Software</i>	69
Gambar 4.2 <i>Pen Tool</i>	70
Gambar 4.3 <i>Shape Tool</i>	71
Gambar 4.4 New Document.....	71
Gambar 4.5 Membuat Objek dengan <i>Pen Tool</i>	72
Gambar 4.6 Mewarnai Objek	73
Gambar 4.7 Menyimpan Objek.....	73
Gambar 4.8 Panel Layar pada Corel Draw.....	74
Gambar 4.9 Mengimport bahan Grafis.....	75
Gambar 4.10 Layer bahan Grafis pada Adobe After Effect.....	75
Gambar 4.11 Basic Animation	76
Gambar 4.12 Graph Editor	77
Gambar 4.13 Membuka File.....	78
Gambar 4.14 Membuat New Multitrack Session	78
Gambar 4.15 Hasil Akhir Rekaman	79
Gambar 4.16 Sampel Noise.....	80
Gambar 4.17 Jendela Noise Reduction	80
Gambar 4.18 Sound Effect	82

Gambar 4.19 Render Queue	83
Gambar 4.20 Pengaturan Output Module.....	83
Gambar 4.21 Pengaturan Output To.....	84
Gambar 4.22 Render.....	84
Gambar 4.23 Penguploadan di akun Instagram Direct English	99
Gambar 4.24 Tampilan Video pada saat di Iklankan	100
Gambar 4.25 Tampilan Demografi pada saat di Iklankan.....	101
Gambar 4.26 Tampilan Kinerja pada saat di Iklankan.....	101
Gambar 4.27 Tampilan Penempatan Video pada saat di Iklankan.....	102



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Keterangan Diterima Objek	1
Lampiran B Naskah Wawancara Objek	2



INTISARI

Direct English adalah lembaga kursus bahasa Inggris yang memiliki konsep menarik dibandingkan dengan lembaga kursus lainnya. Konsep yang dimaksudkan disini adalah memiliki fasilitas yang cukup menarik diantaranya adalah ruangan belajar yang terbatas bahkan bisa sampai privat hanya untuk beberapa orang saja, dan calon member bebas memilih jam untuk kegiatan belajar bahasa Inggris. Tutor yang ada di Direct English cukup banyak ada sekitar 12 tutor dan pembantu lainnya. Hal ini akan sangat efektif untuk pengajaran kepada para member.

Untuk membantu mempromosikan lembaga kursus ini, maka peneliti membuat suatu media penyampaian informasi yang berupa video animasi. Media ini bertujuan untuk mempermudah penyampaian informasi secara optimal. Selain itu, media ini juga ditujukan untuk membantu proses pemahaman mengenai Direct English kepada masyarakat.

Dalam proses pembuatan video animasi ini, teknik yang digunakan adalah teknik *motion graphic*. Keunggulannya adalah dalam proses pembuatannya tidak memakan waktu yang terlalu lama.

Kata-kunci : Direct English, *motion graphic*, video animasi

ABSTRACT

Direct English is an English language course institution that has an interesting concept compared to other course institutions. The concept intended here is to have quite attractive facilities including the limited and even private learning space for only a few people, and prospective members are free to choose hours for English learning activities. There are quite a number of tutors in Direct English, about 12 tutors and other helpers. This will be very effective for teaching members.

To help promote the institution of this course, the researcher makes a media to deliver information in the form of animation video. This media aims to simplify the delivery of information optimally. In addition, this media is also intended to assist in understanding of Direct English to the society.

In the process of making this animation video, the technique which is used is the technique of motion graphic. The benefit of this technique is the making process does not take times too long.

Keywords: *Direct English, motion graphics, video animation*