

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI (STUDI
KASUS : DASI BANA)**

SKRIPSI



disusun oleh

Winarto Aji Pratomo

15.11.9046

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**



**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI (STUDI
KASUS : DASI BANA)**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai gelar Sarjana
Pada Program Studi Informatika



disusun oleh
Winarto Aji Pratomo
15.11.9046

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**



PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI
(Studi Kasus : Dasi Bana)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Winarto Aji Pratomo

15.11.9046

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 6 Februari 2019

Dosen Pembimbing,



Yuli Astuti, M.Kom

NIK. 190302146

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI

(Studi Kasus : Dasi Bana)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Winarto Aji Pratomo

15.11.9046

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Februari 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Yuli Astuti, M.Kom
NIK. 190302146

Mei P. Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Bhanu Sri Nugraha M.Kom.
NIK. 190302164

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 Februari 2019

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 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 27 Februari 2019



Winarto Aji Pratomo

NIM. 15.11.9046

MOTTO

"Smile is a simple way of enjoying life"

(Quote of diri sendiri)

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya"

(Q.S Al-Baqarah : 286)

"Jika kamu bersyukur, pasti kami akan menambah (nikmat) kepadamu"

(Q.S Ibrahim : 7)

"Hai orang-orang yang beriman, mintalah pertolongan kepada Allah dengan sabar dan shalat. Sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar"

(Q.S Al-Baqarah : 153)

PERSEMBAHAN

Sujud syukur ku persembahkan pada ALLAH SWT Karena , berkat dan rahmad detak jantung, denyut nadi, nafas dan putaran roda kehidupan yang diberikan-Nya hingga saat ini saya dapat mempersembahkan Skripsi saya kepada orang-orang yang saya cintai :

1. Kepada ayahanda M.Saleh dan juga ibunda Yuli Nur Hidayah Tercinta yang tak pernah lelah membesarkan ku dengan penuh kasih sayang, serta memberi dukungan, perjuangan, motivasi dan pengorbanan dalam perjuangan ku hingga sampai saat ini.
2. Adik saya Siti Faulina May Saroh yang selalu memberikan ku dukungan, semangat dan motivasinya setiap hari agar selalu ingat dalam mengerjakan tugas akhir ini.
3. Dosen Pembimbing Ibu Yuli Astuti, M.Kom yang selalu membimbing dari awal hingga akhir dengan segala arahannya agar menjadikan anak bimbingannya mendapat yang terbaik.
4. Dosen-Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmu selama kuliah
5. Owner Dasi Bana Yogyakarta Farhan Shodiq Albana yang telah memberikan izin sebagai tempat penelitian saya
6. Sahabat seperjuanganku kelas 15 informatika 08, FAKE GRUB yang selalu memberi semangat dan dukungan serta canda tawa yang sangat mengesankan selama masa perkuliahan, susah senang dirasakan bersama dan sahabat-sahabat seperjuanganku yang tidak bisa disebutkan satu-persatu. Terima kasih buat kalian semua.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Perancangan dan Pembuatan Animasi 2D Menggunakan Teknik Motion Graphic Sebagai Media Promosi (Studi Kasus : Dasi Bana)

Skripsi ini saya buat guna menyelesaikan studi jenjang Strata Satu(S1) pada program studi Teknik Informatika fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program strata 1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

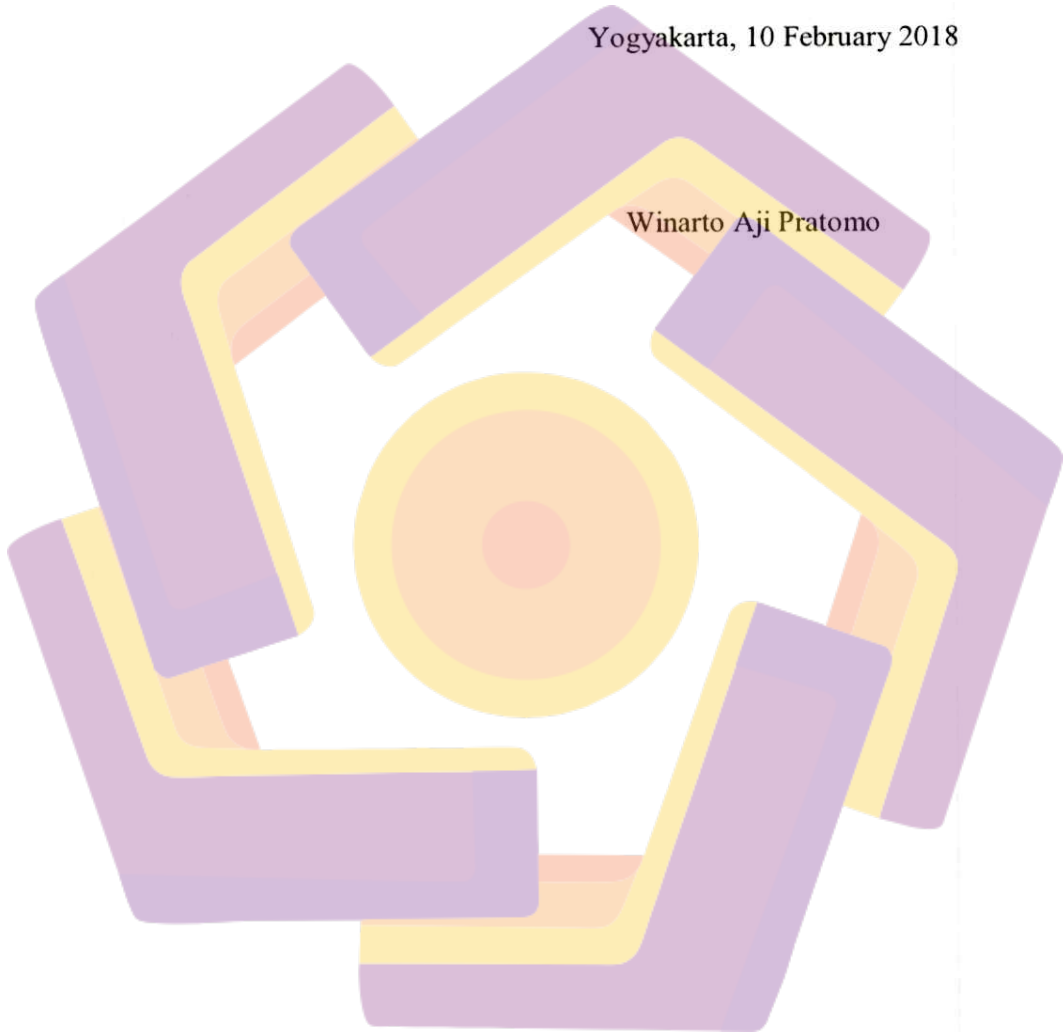
Dengan selesainya skripsi ini, Maka pada kesempatan ini saya mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Yuli Astuti, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu bijaksana memberikan bimbingan, nasehat serta waktunya selama penulisan skripsi ini.
4. Kedua Orangtua saya yang selalu mendoakan, memberikan semangat dan motivasi dan yang telah memberikan fasilitas sebagai penunjang kuliah.
5. Farhan Shodiq Albana selaku pemilik Dasi Bana yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
6. Teman-teman FAKE GRUP yang telah menemani dari awal kuliah sampai selesai. Semoga kita semua selalu bahagia dan menjadi pribadi yang lebih baik lagi.
7. Teman-teman TI08 yang selalu menemani saya di saat belajar, dan berkumpul, masih solid dan selalu support hingga sekarang

Semoga Allah Subhanahu wata'ala memberikan balasan yang lebih kepada semua yang telah ikut membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Demi perbaikan selanjutnya, saran dan kritik yang membangun akan diterima dengan senang hati dan rasa terima kasih. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi saya dan kita semua.

Yogyakarta, 10 February 2018

Winarto Aji Pratomo

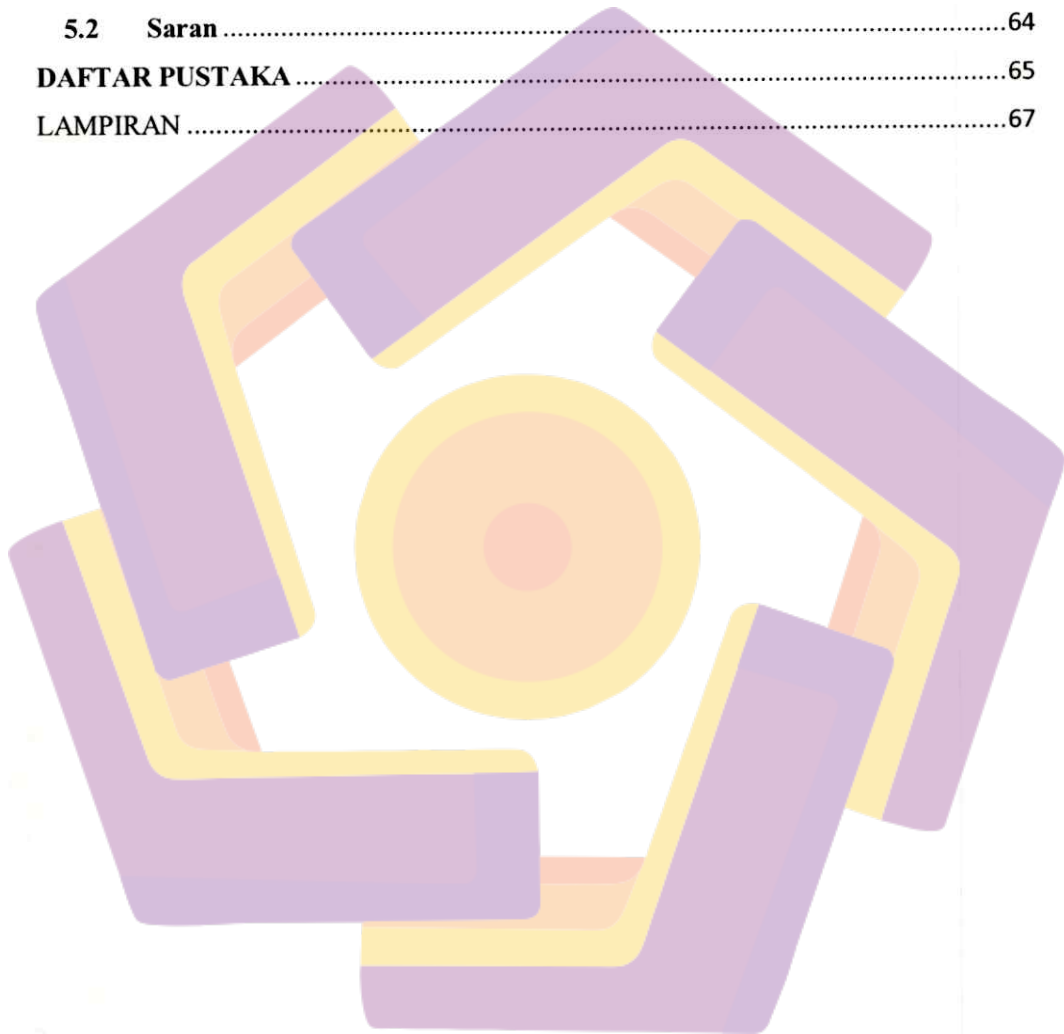


DAFTAR ISI

SKRIPSI	i
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xv
ABSTRAK	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Maksud dan Tujuan	2
1.4. Batasan Masalah.....	2
1.5. Manfaat Penelitian	3
1.6. Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2 Metode Analisis	4
1.6.3 Metode Perancangan	4
1.6.4 Metode Pengembangan	5
1.7. Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1. Tinjauan Pustaka	7
2.2. Pengertian Video	10
2.3. Multimedia	10
2.4. Animasi	11
2.4.1 Jenis Animasi	12
2.4.2 Prinsip-prinsip Animasi	13
2.5. Motion Graphic	19

2.5.1	Karakteristik Motion Graphic	20
2.5.2	Konsep Dasar Motion Graphic	20
2.6.	Flat Design	21
2.7.	Tahap Pembuatan	21
2.7.1	Tahap Pra Produksi	22
2.7.2	Tahap Produksi	23
2.7.3	Pasca Produksi	24
2.8.	Metode Analisis	24
2.8.1	Analisis Kebutuhan	24
2.8.2	Kebutuhan Fungsional	25
2.8.3	Kebutuhan Non Fungsional	25
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		26
3.1	Tinjauan Umum	26
3.1.1	Tentang Dasi Bana	26
3.1.2	Logo Perusahaan	26
3.1.3	Informasi Kontak	27
3.1.4	Produk Dasi Bana	27
3.1.5	Strategi Promosi	27
3.2	Pra Produksi	28
3.2.1	Identifikasi Kelemahan Sistem Yang Sedang Berjalan	28
3.2.2	Analisis Kebutuhan Sistem	30
3.2.3	Perancangan	33
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		38
4.1.	Produksi	38
4.1.1.	Pembuatan Karakter	38
4.1.2.	Pembuatan Asset	41
4.1.3.	Pembuatan Background	42
4.2.	Pasca Produksi	42
4.2.1.	Pembuatan Motion Graphic	43
4.2.2.	Pengujian Terhadap Storyboard	55
4.2.3.	Rekam Suara	57
4.2.4.	Editing	58
4.2.5.	Rendering	59

4.3. Implementasi	59
4.3.1. Testing	59
4.3.2. Evaluasi	61
BAB V PENUTUP	64
5.1 Kesimpulan	64
5.2 Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN	67



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan.....	8
Tabel 3. 1 Analisis Swot	29
Tabel 3. 2 Analisis Perangkat Keras	31
Tabel 3. 3 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	31
Tabel 3. 4 Perancangan Naskah.....	33
Tabel 3. 5 Perancangan Storyboard	35
Tabel 4. 1 Pengujian Terhadap Storyboard	55
Tabel 4. 2 Hasil pengujian.....	60
Tabel 4. 3 Hasil kuesioner.....	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Timming	13
Gambar 2. 2 Arc.....	13
Gambar 2. 3 Squash and Stretch	14
Gambar 2. 4 Anticipation	14
Gambar 2. 5 Esay In and Esay Out	15
Gambar 2. 6 Secondary	15
Gambar 2. 7 Follow Through and Overlapping	16
Gambar 2. 8 Staging.....	16
Gambar 2. 9 Straight Ahead Action And Pose to Pose	17
Gambar 2. 10 Personality/Appeal	18
Gambar 2. 11 Exaggeration	18
Gambar 2. 12 Solid	19
Gambar 3. 1 Logo Dasi Bana	26
Gambar 3. 2 Dasi panjang Dasi Bana	27
Gambar 3. 3 Dasi Kupu-kupu Dasi Bana	27
Gambar 4. 1 Shape Tools	38
Gambar 4. 2 Eyedropper tools	40
Gambar 4. 3 Pembuatan Karakter	40
Gambar 4. 4 Pembuatan Asset pada illustrator cc 2018	41
Gambar 4. 5 Pembuatan Background pada Ilustrator cc 2018.....	42
Gambar 4. 6 Pembuatan Composition.....	44
Gambar 4. 7 Keyframe pada background.....	46

Gambar 4. 8 Animasi memegang Handphone	47
Gambar 4. 9 Animasi Logo Dasi bana	48
Gambar 4. 10 Animasi Instagram Dasi Bana	48
Gambar 4. 11 Karakter Menggunakan dasi	49
Gambar 4. 12 Karakter dan Background.....	50
Gambar 4. 13 Gambar Promosi Dasi Bana.....	51
Gambar 4. 14 Social Media Dasi Bana	51
Gambar 4. 15 Animasi alamat Dasi Bana Pada After Effect cc 2018.....	52
Gambar 4. 16 Animasi Pengiriman seluruh Indonesia.....	53
Gambar 4. 17 Closing logo dasi bana	53
Gambar 4. 18 Motion Graphic komposisi final	54
Gambar 4. 19 Proses Rendering.....	55
Gambar 4. 20 Perekam suara di audacity.....	57
Gambar 4. 21 File import video dan sound	58
Gambar 4. 22 Tampilan Export Setting.....	59
Gambar 4. 23 Pengujian pada video	60

INTISARI

Dalam sebuah sistem penjualan diperlukan sebuah proses pemasaran untuk mempertahankan keberlangsungan sistem pada suatu penjualan tersebut, oleh karena itu, perlu di ciptakan sebuah media promosi yang menarik dan efektif.

penulis merancang media promosi untuk Dasi Bana Yogyakarta, yang selama ini dasi bana sendiri masih menggunakan media sosial dan kartu nama sebagai media promosi, dan cara tersebut di rasa masih terbilang belum sukses untuk menjangkau calon pembeli, maka dari itu dengan peluang di atas penulis ingin membuat konsep animasi 2D menggunakan teknik motion graphic untuk dasi bana.

Hal ini dikarenakan sebuah informasi akan lebih mudah di serap dengan penyajian informasi melalui audio dan melalui visual. Animasi yang di rancang oleh penulis merupakan video animasi dalam bentuk 2D yang menjelaskan dan memperkenalkan Dasi Bana Yogyakarta. Animasi 2D ini dibuat dengan menggunakan adobe ilustrator dan di edit menggunakan after effect CC 2018 dan aplikasi lainnya.

Kata Kunci : Dasi Bana , Promosi , Animasi 2D , *Motion Graphic*

ABSTRAK

In a sales system required a marketing process to maintain the sustainability of the system on a sale, therefore, need to create an attractive and effective promotional media.

the authors designed a media campaign for Dasi Bana Yogyakarta, which for this tie bana it self is still using social media and business cards as a media campaign, and the way in the sense is still spelled out not yet successful to reach prospective buyers, therefore with the above opportunities the author wants to make 2D animation concept using motion graphic technique for tie bana.

This is because an information will be easier to absorb with the presentation of information through audio and through visual. Animation is designed by the author is an animated video in the form of 2D which explains and introduces Dasi Bana Yogyakarta. 2D animation is made using adobe Illustrator and is edited using CC effect 2018 and other applications

Keyword : Dasi Bana , Promotion , 2D Animation , Motion Graphic

