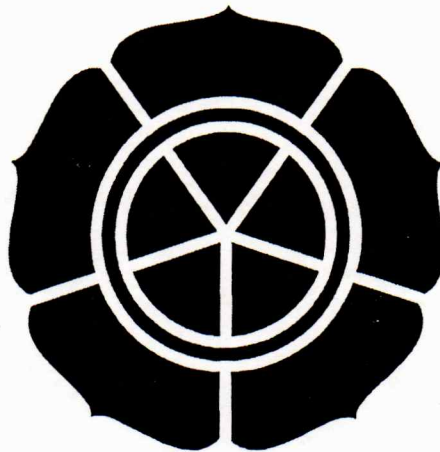


**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC
PADA PT. MATARAM SURYA VISI SEBAGAI TITLE OPENING**

SKRIPSI

Ditulis dan diajukan untuk memenuhi syarat ujian akhir
guna memperoleh gelar Sarjana Strata-1 pada jurusan teknik Informatika
di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Disusun Oleh :

Nama : Nuriana

Nomor Mahasiswa : 07.21.0319

Jurusan : Teknik Informatika Strata 1 Transfer

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

2009

HALAMAN PENGESAHAN I

**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC PADA PT.MATARAM SURYA VISI
SEBAGAI TITLE OPENING**

SKRIPSI

Diajukan sebagai syarat meraih gelar Sarjana pada jurusan Teknik Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
STMIK "AMIKOM" Yogyakarta

Disusun Oleh:

Nuriana

07.21.0319

Mengetahui

Ketua STMIK "AMIKOM" Yogyakarta

Dosen Pembimbing

(Prof. Dr. H. M. Suyanto, M.M)

(Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom)

HALAMAN PENGESAHAN II

**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC PADA PT.MATARAM SURYA VISI
SEBAGAI TITLE OPENING**

Menerangkan bahwa telah dilaksanakan penelitian untuk kepentingan skripsi dengan judul diatas dan telah menyerahkan laporan skripsi tersebut sebagai dokumentasi

perusahaan

Yogyakarta, Juli 2009

Disahkan dan disetujui oleh:

Kepala Koordinator PT. MSV Animation



(Ifraweri R. M, S.pd)

BERITA ACARA UJIAN

Laporan Skripsi yang berjudul **“PERANCANGAN MOTION GRAPHIC PADA PT. MATARAM SURYA VISI SEBAGAI TITLE OPENING”** ini telah dipresentasikan dan diuji didepan tim penguji STMIK Amikom Yogyakarta pada:

Hari/Tanggal : Kamis/16 Juli 2009

Waktu : 13.00 WIB

Tempat : Ruang Network

Mengetahui:

Tim Penguji

Penguji I


Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom

Penguji II


Armadyah , S.kom, M.Eng

Penguji III


Emha Taufiq Luthfi, S. T ... , M.kom

MOTTO

**Mulailah dengan Bismillah dan akhiri dengan Alhamdulillah saat melakukan
suatu pekerjaan.**

Hidup itu keras maka gebulah!!!



HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillaahirrohmaanirrohiim

- Ungkapan terima kasih serta sujud syukur kami kepada Rabb kami “Allah Subhanahu Wata’ala” karena hanya dengan izin-Nya lah kami mampu menyelesaikan tugas kami dengan baik dan sanjungan kebaikan kami tujukan kepada Habibullah Muhammad Salallahu Alaihi Wassalam.
- Terima kasih kepada kedua orang tua, adik serta keluarga yang telah mendukung sepenuh hati..
- Kepada teman-teman MSV Animation, Pak Ifra, Pak Hanto, Pak Adi, dan teman-teman yang lain saya sampaikan terima kasih atas bantuannya.
- Terima kasih kepada Pak Wahyu yang sudah meminjamkan file-f ile skripsinya.
- Kepada my amigos, Anggit, Nila, Arni, Yanti, Wiwin dan semua yang telah membantu, terima kasih atas kerjasama, bantuan, dukungan dan nasehatnya, semoga segera menyelesaikan skripsinya.
- Kepada seluruh rekan-rekan SI transfer yang masih berjuang, semoga segera menyelesaikan skripsinya.
- Kepada teman teman D'Tellu Zero Phat, tengkyu a lot, we're ever happy in jogja marvelous.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatu

Alhamdulillah, Puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini yang diberi judul “PERANCANGAN MOTION GRAPHIC PADA PT. MATARAM SURYA VISI SEBAGAI TITLE OPENING”.

Laporan skripsi ini disusun sebagai syarat kelulusan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Jurusan Teknik Informatika. Laporan ini dimaksudkan untuk memberikan kesempatan pada mahasiswa agar melihat, mengamati, membandingkan, menganalisis, serta menerapkan pengetahuan yang diperoleh diperkuliahan.

Dalam penulisan laporan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari beberapa pihak untuk itu penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Mohammad Suyanto, MM selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Ir. Abbas Ali Pangera selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta yang telah memberikan izin dan surat pengantar dalam mendapatkan tempat untuk penelitian.

3. Bapak Amir fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan, waktu dan arahan serta segala kemurahan hati kepada kami.
4. Seluruh crew PT.MSV ANIMATION yang telah bersedia bekerja sama dengan baik sehingga pelaksanaan penelitian dapat berjalan dengan lancar.
5. Dan juga tidak lupa teman-teman yang membantu kelancaran penulisan skripsi hingga terselesainya laporan ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan ini jauh dari sebuah kesempurnaan, itu semua karena keterbatasan penulis dalam hal pengetahuan. Kritik dan saran yang bersifat membangun guna mencapai kesempurnaan akan selalu penulis harapkan sehingga dapat lebih bermanfaat bagi penulis serta pihak-pihak yang membutuhkan.

Akhirnya dengan doa kepada Allah SWT, semoga laporan skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatu

Yogyakarta, Juli 2009

Penyusun

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN I	ii
HALAMAN PENGESAHAN II	iii
HALAMAN BERITA ACARA	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Batasan Masalah	3
D. Tujuan dan manfaat penelitian.....	3
E. Metode Penelitian	3
F. Obyek Penelitian.....	4
G. Sistematika Penulisan	4
BAB II. DASAR TEORI	
A. Animasi	6

A.1 Berdasar Teknik Animasi Dibagi Menjadi Tiga Kategori Besar.....	8
A.1.1 Stop Motion Animation.....	8
A.1.2 Animasi Tradisional	9
A.1.3 Animasi Komputer.....	13
A.2 Jenis Jenis Animasi	13
A.2.1 Character Animation	13
A.2.2 Motion Grafis Animation	14
A.2.3 Visualization	15
A.2.4 Visual Effeect	15
A.2.5 Interactive Animation.....	15
A.2.6 Animation Pipeline.....	16
B. Motion Grafis	17
B.1 Pengertian Motion Grafis	17
B.2 Definisi Broadcast Motion Grafis	23
B.2.1 KarakteristikMotion Grafis Secara alami	23
B.2.2 Penerapan Moton Grafis.....	23
B.2.3 Karakterisitik Motion Grafis Yan Baik	24
B.2.4 Kunci Aturan Untuk Membuat Motion Grafis	26
B 3 Elemen Elemen Yang Terdapat Dalam Motion Grafis	28
B.3.1 Tipografi	28
B.3.1.1 Jenis Huruf.....	29
B.3.2 Warna.....	30



B.3.2.1 Pengelompokan Warna.....	31
B.3.2.2 Pembagian Warna.....	33
B.3.2.3 Hubungan Antar Warna.....	34
B.3.3 Camera Shot	35
B.3.4 Transisi	37
B.3.5 Audio	38
C. Merancang Konsep Motion Grafis	39
C.1 Konsep Visual.....	39
C.2 Konsep Warna	40
C.3. Konsep Tipografi	41
C.4 Konsep Audio	42
D. Software Pendukung	42
D.1 Adobe Premier Pro 1.5.....	42
D.2 Adobe Photoshop CS2	43
D.3 Adobe After Effect 7	44
D.4 Macromedia Falsh MX 2004	44
D.5 Particle Illusion	45
E. Langkah Langkah Pembuatan Moton Grafis	46

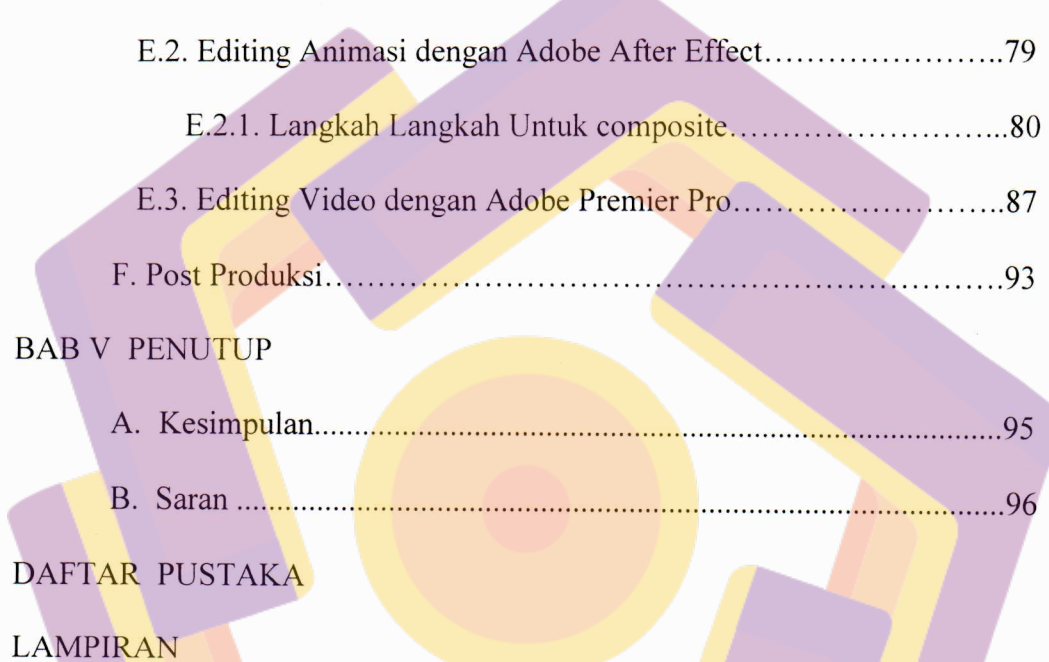
BAB III. TINJAUAN UMUM

A. Sejarah Perusahaan.....	48
A.1 Layanan.....	49
A.2 Referensi perizinan.....	51

B. Perkembangan PT Mataram Surya Visi	51
C. Visi Dan Misi PT Mataram Surya Visi.....	52
D. Visi dan Misi Divisi PT Mataram Surya Visi Animasi.....	52
E. Struktur Organisasi PT Mataram Surya Visi.....	52
F. Struktur Organisasi Divisi Animation Film (Divisi MSV Animasi)...	54

BAB IV PEMBAHASAN

A. Identifikasi Masalah.....	56
A.1. Masalah Yang dihadapi.....	56
A.2. Pemecahan Masalah.....	57
B. Analisis SWOT.....	57
B.1. Strength(Kekuatan).....	57
B.2. Weakness.....	58
B.3. Opportunity (Peluang).....	58
B.4. Threat (Ancaman).....	58
C. Pra Produksi.....	59
C.1. Metode Analisis Biaya Manfaat.....	59
C.1.1. Analisis Biaya Pengembangan Sistem.....	59
C.1.2. Analisis Biaya Operasional.....	62
D. Langkah-Langkah Pra Produksi.....	68
D.1. Merancang Konsep.....	68
D.1.1. Konsep Visual.....	69
D.1.2. Konsep Warna.....	70
D.1.3. Konsep Tipografi.....	71



D.1.4. Konsep Audio.....	72
D.1.5. Konsep Teknis.....	73
D.2. Storyboard.....	73
E. Produksi.....	75
E. 1. Pembuatan Animasi Dengan Macromedia Flash MX 2004.....	75
E.2. Editing Animasi dengan Adobe After Effect.....	79
E.2.1. Langkah Langkah Untuk composite.....	80
E.3. Editing Video dengan Adobe Premier Pro.....	87
F. Post Produksi.....	93
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	95
B. Saran	96
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Opening Salah Satu Program Acara.....	19
Gambar 2.2. Opening Sequence ATV News Sukabumi	26
Gambar 2.3. Warna Primer	33
Gambar 2.4. Warna Sekunder	33
Gambar 2.5. Diagram Warna	35
Gambar 2.6. Interface Adobe Premier Pro 1.5.....	43
Gambar 2.7. Interface Adobe Photoshop CS2	44
Gambar 2.8. Interface Adobe After Effect7.....	44
Gambar 2.9. Interface Macromedia Flash MX 2004.....	45
Gambar 2.10. Interface Particle Illusion	41
Gambar 4.1. Warna Yang Dipakai Dalam Motion Grafis	71
Gambar 4.2. Contoh Storyboard1	74
Gambar 4.3. Contoh Storyboard2	74
Gambar 4.4. Kotak Dialog New Document	75
Gambar 4.5. Document Properties	76
Gambar 4.6. Kotak Dialog Import File	76
Gambar 4.7. Align Window dan Transform Windows	77
Gambar 4.8. Menampilkan Trace Bitmap Windows.....	78
Gambar 4.9. Tampilan Trace Bitmap Window	78
Gambar 4.10. Proses Tracing	78
Gambar 4.11. Proses Penganimasian	79

Gambar 4.12. Jendela Composition	81
Gambar 4.13. Tampilan Window Import File	81
Gambar 4.14. Memasukan File Kedalam Timeline	82
Gambar 4.15. Tools, Monitor, Character	83
Gambar 4.16. Radial Shadow	83
Gambar 4.17. Option Animate Pada Layer Teks	84
Gambar 4.18. Animated Position dan Rotation	85
Gambar 4.19. Hasil setelah diberi wiggly	85
Gambar 4.20. Tampilan Window Render Queue	86
Gambar 4.21. Kotak Dialog New Project	87
Gambar 4.22. Kotak Dialog Browser for Folder	88
Gambar 4.23. Kotak dialog Import	89
Gambar 4.24. Klip yang Berada didalam Timeline	89
Gambar 4.25. Klip yang Berada didalam Timeline	90
Gambar 4.26. Penempatan Audio	91
Gambar 4.27. Kotak Dialog Export Movie	92
Gambar 4.28. Rendering	93

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1. Biaya Operasional Perangkat Keras.....	60
Tabel 4.2. Biaya Personal.....	61
Tabel 4.3. Analisis Biaya Manfaat.....	63
Tabel 4.4. Data Uji Kuesioner.....	94

