

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI FLAT DESAIN UNTUK PRODUK
PAPABIKE DI MEDIA FANPAGE FACEBOOK (CV MAIMAI
INDONESIA)**

SKRIPSI



disusun oleh

Okky Pamungkas Hadi Kusumo

18.22.2131

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI FLAT DESAIN UNTUK PRODUK
PAPABIKE DI MEDIA FANPAGE FACEBOOK (CV MAIMAI
INDONESIA)**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Sistem Informasi



disusun oleh

Okky Pamungkas Hadi Kusumo

18.22.2131

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI FLAT DESAIN UNTUK
PRODUK PAPABIKE DI MEDIA FANPAGE FACEBOOK
(CV MAIMAI INDONESIA)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Okky Pamungkas Hadi Kusumo

18.22.2131

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 juli 2020

Dosen Pembimbing,

Yuli Astuti, M.Kom

NIK. 90302146

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO ANIMASI FLAT DESAIN UNTUK PRODUK PAPABIKE DI MEDIA FANPAGE FACEBOOK (CV MAIMAI INDONESIA)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Okky Pamungkas Hadi Kusumo

18.22.2131

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 juli 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Supriatin, M.Kom

NIK. 190302239

Heri Sismoro, M.Kom

NIK. 190302057

Yuli Astuti, M.Kom

NIK. 90302146

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Oktober 2020

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 karta atau pendapat yang pernah ditulis dan 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.

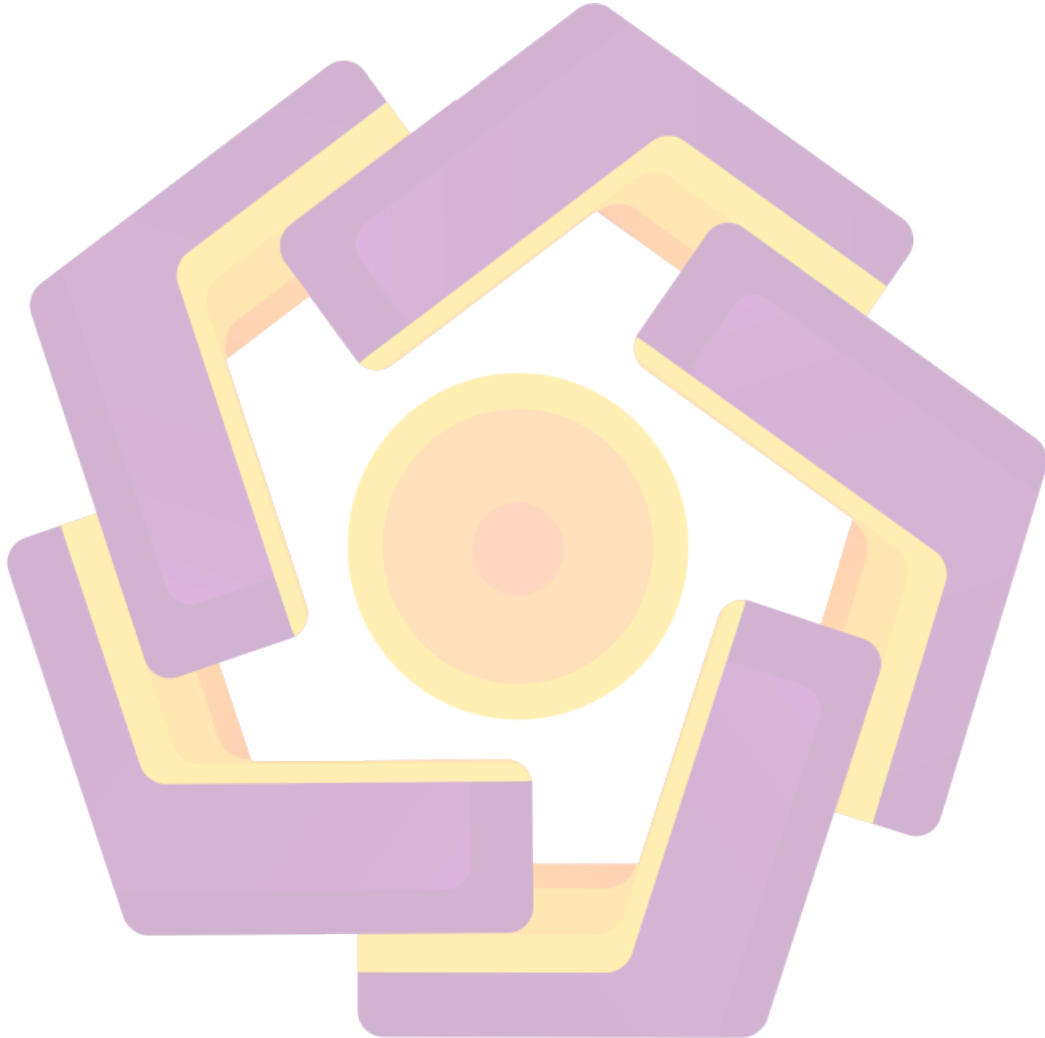
Yogyakarta, 1 Agustus 2020



Okky Pamungkas Hadi Kusumo
NIM. 18.22.2131

MOTTO

Tetap semangat walaupun rintangan berat didepan semakin banyak, dan selalu pantang menyerah karena “**Man Jadda WaJada**” Barang siapa yang bersungguh sungguh pasti akan berhasil.



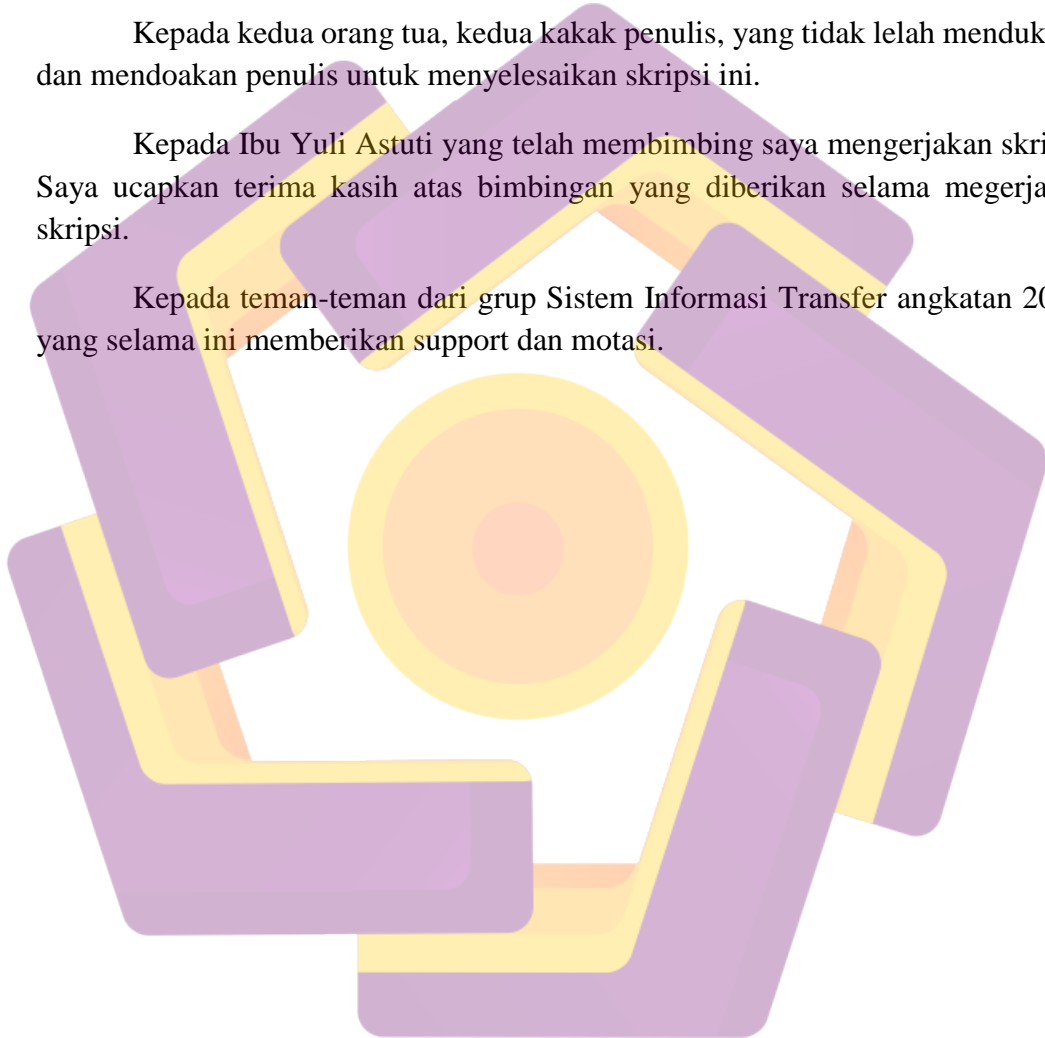
PERSEMBAHAN

Penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya yang telah membantu penulis sehingga diberikan kemudahan dan kelancaran selama menyelesaikan skripsi ini.

Kepada kedua orang tua, kedua kakak penulis, yang tidak lelah mendukung dan mendoakan penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Kepada Ibu Yuli Astuti yang telah membimbing saya mengerjakan skripsi. Saya ucapkan terima kasih atas bimbingan yang diberikan selama mengerjakan skripsi.

Kepada teman-teman dari grup Sistem Informasi Transfer angkatan 2018, yang selama ini memberikan support dan motivasi.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan karunia-NYA sehingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“pembuatan video animasi flat desain untuk produk papabike di media fanpage facebook (cv maimai indonesia)”**. Selama proses penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya bagi penulis dalam mengerjakan skripsi ini.
2. Prof.Dr.M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T selaku Dekan Univesitas Fakultas Ilmu Komputer dan Kaprodi S1-Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Yuli Astuti M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, dan saran selama dalam mengerjakan skripsi ini.
5. Segenap Dosen Program Studi Sistem Informasi yang telah memberikan ilmu dan wawasannya selama perkuliahan.
6. Bapak Mulyono selaku Direktur CV Maimai Indonesia yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian.
7. Kedua orang tua penulis yaitu bapak Kusmiyanto dan almh Ibu Rustinah yang selalu memberikan dukungan, doa, dan motivasi untuk penulis.
8. Kedua kakak saya, Kakak Agung dan Kakak Joko, yang selalu memberikan semangat dan doa selama mengerjakan skripsi ini.
9. Seluruh teman-teman grup Sistem Informasi Transfer angkatan 2018, terutama “Yusup” yang selalu memberikan dorongan dan bantuannya.

10. Serta semua pihak yang telah membatu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu, penulis meminta maaf sebesar-besarnya dan mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangaun untuk perbaiki selanjutnya.

Akhirnya, semoga laporan Skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Yogyakarta, 1 Agustus 2020



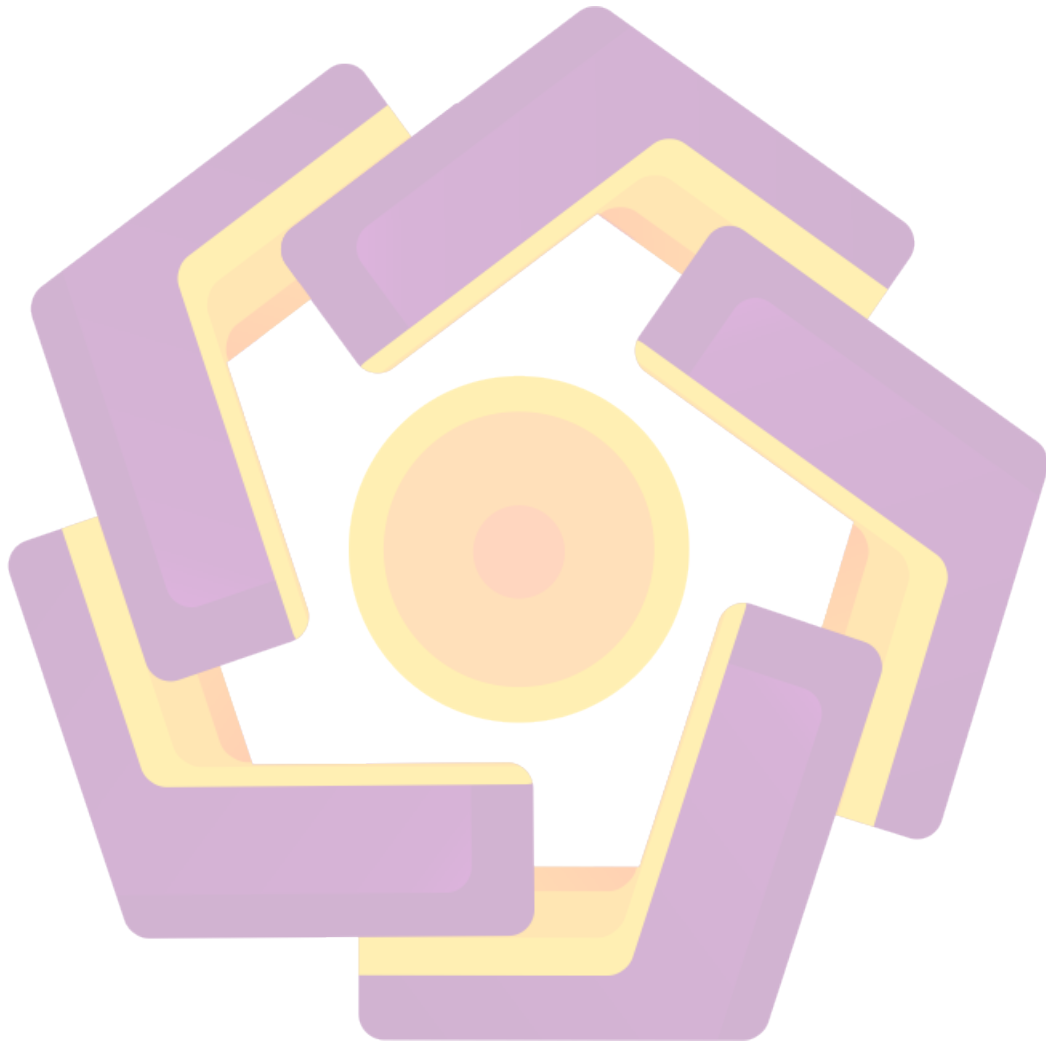
Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Video	8
2.5.1 Definisi Video	8
2.5.1 Jenis Format Video Digital.....	8
2.3 Animasi	10
2.5.1 Definisi Animasi.....	10
2.5.1 Jenis Jenis Animasi.....	10
2.5.1 Profesi Kerja Animasi	12

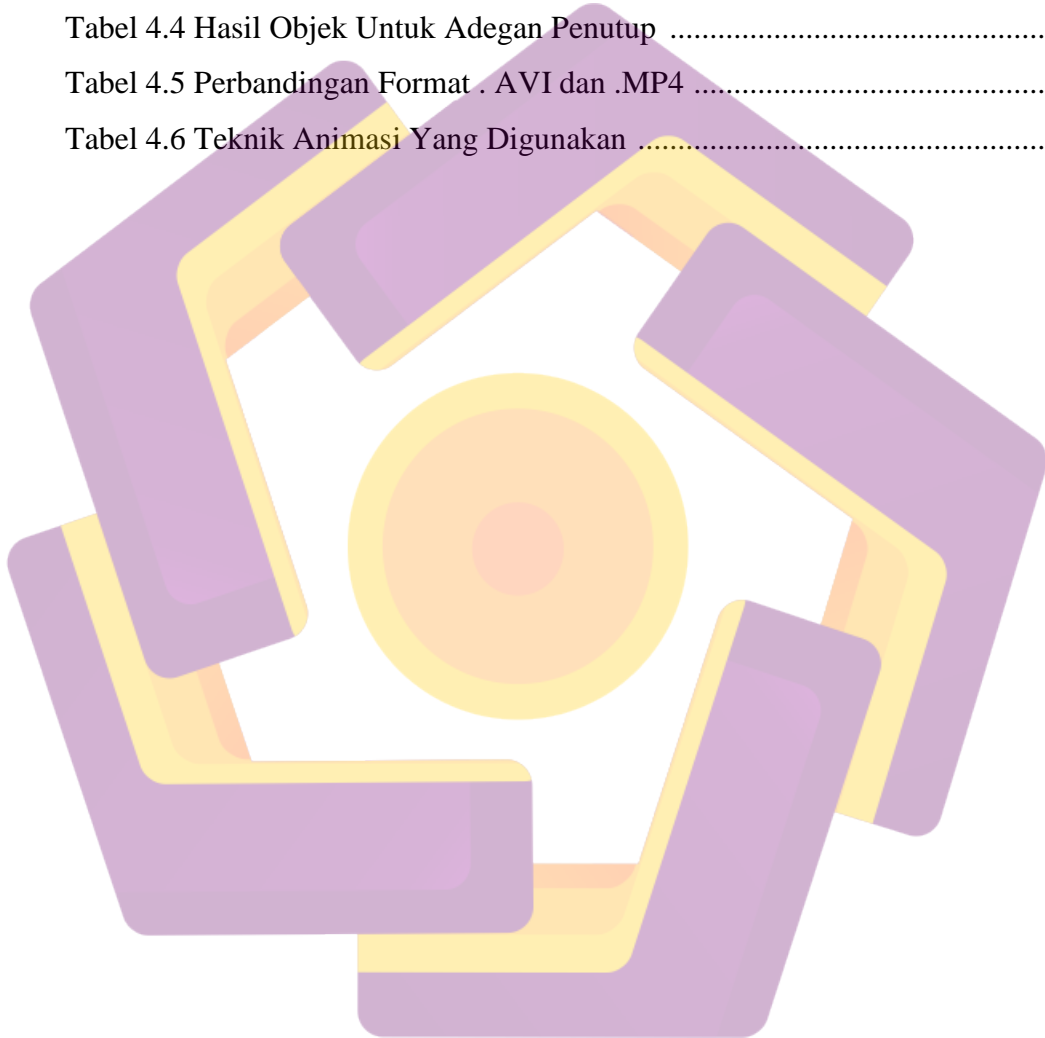
2.4 Proses produksi animasi	15
2.5.1 Pra Produksi.....	15
2.5.1 Produksi	16
2.5.1 Pasca Produksi	18
2.5 Flat desain	19
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	23
3.1 Analisis	23
3.1.1 Tinjauan Umum Perusahaan	23
3.1.1.1 Sejarah Perusahaan	23
3.1.1.2 Logo	24
3.1.1.3 Visi dan Misi Perusahaan	24
3.1.1.4 Profile	24
3.1.2 Analisis Kelemahan Sistem	25
3.1.2.1 Srength	25
3.1.2.2 Weakness	26
3.1.2.3 Opportunities	26
3.1.2.4 Threat	26
3.1.3 Analisis Kebutuhan Sistem	27
3.1.3.1 Kebutuhan Fungsional	27
3.1.3.2 Kebutuhan Non-Fungsional	27
3.2 Perancangan	29
3.2.1 Pra Produksi.....	29
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	32
4.1 Implementasi	32
4.1.1 Produksi	32
4.1.2 Pasca Produksi	36
4.1.2.1 Compositing dan Editing	36
4.1.2.2 Rendering.....	45
4.2 Pembahasan	46
4.2.1 Testing	46
4.2.2 Unggah kehalaman Facebook	48

BAB V PENUTUP	49
5.1 Kesimpulan	49
5.2 Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN	52



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Storyboard	29
Tabel 4.1 Hasil Objek Untuk Adegan Target Pasar	33
Tabel 4.2 Hasil Objek Untuk Adegan Produk Dan Keunggulannya	34
Tabel 4.3 Hasil Objek Untuk Adegan Bentuk Dukungan Papabike	34
Tabel 4.4 Hasil Objek Untuk Adegan Penutup	36
Tabel 4.5 Perbandingan Format . AVI dan .MP4	47
Tabel 4.6 Teknik Animasi Yang Digunakan	52



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Warna Flat Design	19
Gambar 2.2 Contoh Flat Design	20
Gambar 2.3 Contoh Flat Design Dengan Penggunaan Typography	21
Gambar 2.4 Penggunaan White Space Pada Desain	22
Gambar 3.1 Logo CV Maimai Indonesia	23
Gambar 4.1 Adegan Pembuka	37
Gambar 4.2 Memberi Efek Suara	38
Gambar 4.3 Animasi Orang Tua Dan Sepeda	38
Gambar 4.4 Teknik Position	39
Gambar 4.5 Teknik Alpha Matte	39
Gambar 4.6 Teknik Scale	40
Gambar 4.7 Animasi Orang Tua Dan Anak	40
Gambar 4.8 Animasi Orang Tua Cemas	41
Gambar 4.9 Animasi Produk Papabike	41
Gambar 4.10 Animasi Keunggulan Produk	42
Gambar 4.11 Animasi Menerangkan Keseimbangan Produk	42
Gambar 4.12 Animasi Menerangkan Sistem Penggerak Produk	43
Gambar 4.13 Animasi Menerangkan Customize Produk	43
Gambar 4.14 Animsai Menerangkan Koper Produk	43
Gambar 4.15 Animsai Pelatihan	44
Gambar 4.16 Animsai Kejuaraan	44
Gambar 4.17 Animasi Toko Online Dan Media Sosial	45
Gambar 4.18 Animasi Alamat Toko Dan Nomor Telepon	45
Gambar 4.19 Animasi Logo Dan Website	45
Gambar 4.20 Rendering Compositing	46

INTISARI

CV Maimai Indonesia merupakan salah satu usaha mendistribusikan dan menjual produk sepeda balance dengan merek Papabike. Papabike merupakan sepeda jenis balance bike tanpa pedal dan rantai dengan system penggerak menggunakan dorongan kaki cocok untuk anak balita. Sepeda ini memiliki banyak manfaat sehingga perlu di perkenalkan ke masyarakat luas. Untuk itu diperlukan hal yang dapat mempermudah dalam perkenalan produk papabike CV Maimai Indonesia yang selama ini hanya menggunakan beberapa artikel keterangan produk di blog dan social media. Animasi saat ini merupakan salah satu hal yang paling mudah untuk dicerna informasinya oleh masyarakat. Sehingga dibuatlah animasi tentang produk papabike ini.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif untuk mendukung pembuatan animasi produk. Dengan menggunakan interview dan observasi untuk pengumpulan data yang bisa digunakan diperancangan. Dalam hal ini ditentukan macam dan tujuan video. Kemudian dilakukan perancangan yang membuahkan ide dan konsep. Terakhir dilakukan implementasi dengan memproduksi perancangan yang telah dibuat.

Untuk membangun video animasi ini dibutuhkan ide dan konsep, perancangan implementasi, dan testing. Dengan adanya video animasi ini di diharapkan dapat memperkenalkan produk Papabike ke masyarakat dengan mudah dan menarik. Masyarakat dapat mengerti jenis dari produk dan keunggulanya.

Kata kunci: Video, Animasi, Flat desain, Facebook, Papabike

ABSTRACT

CV Maimai Indonesia is one of the businesses to distribute and sell balance bicycle products under the Papabike brand. Papabike is a balance bike type bike without pedals and chains with a drive system using foot push suitable for toddlers. This bike has many benefits so it needs to be introduced to the wider community. For that we need things that can facilitate the introduction of CV Maimai Indonesia papabike products which so far only use a few product description articles on blogs and social media. Animation is currently one of the easiest things for the public to digest. So an animation was made about this papabike product.

The research method used is a qualitative research method to support the creation of product animations. By using interviews and observations to collect data that can be used in the design. In this case the type and purpose of the video are determined. Then the design is carried out that produces ideas and concepts. Finally, the implementation is carried out by producing the design that has been made.

To build this animated video you need ideas and concepts, design implementation, and testing. With this animated video, it is expected to be able to introduce Papabike products to the public easily and attractively. The public can understand the type of product and its superiority.

Keyword : Video, Animation, Flat design, Facebook, Papabike