

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D SEBAGAI
MEDIA PROMOSI PADA 295 TECHNOLOGY SOLUTION
DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi *Sistem Informasi*



disusun oleh

ANANTO TRI PURBOYO

19.12.1147

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D SEBAGAI
MEDIA PROMOSI PADA 295 TECHNOLOGY SOLUTION
DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi *Sistem Informasi*



disusun oleh

ANANTO TRI PURBOYO

19.12.1147

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA 295 TECHNOLOGY SOLUTION DENGAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC**

yang disusun dan diajukan oleh

Ananto Tri Purboyo

19.12.1147

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Juni 2024

Dosen Pembimbing,

Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA 295 TECHNOLOGY SOLUTION DENGAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC**

yang disusun dan diajukan oleh

Ananto Tri Purboyo

19.12.1147

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Juni 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Andriyan Dwi Putra, M.Kom
NIK. 190302270

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Juni 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Ananto Tri Purboyo
NIM : 19.12.1147

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Perancangan Dan Pembuatan Animasi 2D Sebagai Media Promosi Pada 295
Technology Solution Dengan Teknik Motion Graphic**

Dosen Pembimbing : Mei P Kurniawan, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 20 Juni 2024

Yang Menyatakan,



Ananto Tri Purboyo

HALAMAN PERSEMBAHAN

Pertama dan yang paling utama, saya ucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam proses pembuatan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana komputer. Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua saya Bapak Waluyo dan Ibu Sumini yang selalu memberikan kasih sayang, dukungan, semangat dan mendoakan serta memberi dorongan baik itu secara moril dan materil, tidak lupa memberi motivasi agar terus menjadi pribadi yang lebih baik.
2. Untuk kakak saya Agus Pujianto dan adek saya Galang Nur Muarif serta keluarga besar saya yang selalu memberikan nasihat, dukungan dan semangatnya.
3. Untuk bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing, trimakasih banyak atas bimbingannya sehingga Tugas Akhir/Skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Rekan-rekan Student Staff UPT Laboratorium yang selalu memberikan dorongan dan semangat, motivasi untuk segera menyelesaikan skripsi.
5. Keluarga besar 295 Technology Solution yang telah mengizinkan dan membantu serta memberi masukan dalam penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi ini.
6. Teman-teman dari kelas 19-S1SI-03 yang telah berjuang Bersama-sama selama perkuliahan berlangsung dan selalu membantu saya disaat saya kesusahan dan kebingungan serta banyak memberikan semangat.
7. Semua pihak yang telah membantu saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Segala Puji dan Syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas rasa syukur, nikmat, dan karunia yang telah Engkau berikan. Terimakasih Engkau telah memberiku pertolongan, kekuatan, kesabaran, ilmu, serta memberiku orang-orang baik disekelilingku, yang selalu memberiku semangat dan doa sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi dengan judul “Perancangan dan pembuatan animasi 2d sebagai media promosi pada 295 technology solution dengan teknik motion graphic”. Penulis juga mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua saya Bapak Waluyo dan Ibu Sumini yang selalu memberikan dorongan baik itu secara moril dan materil.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing, trimaksih banyak atas bimbingannya sehingga Tugas Akhir/Skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Seluruh Dosen dan Staff Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan pengetahuan, bimbingan dan arahan selama mengikuti pendidikan.
7. Bapak Roy Aditya Nugraha selaku pemilik toko 295 Technology Solution yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di toko tersebut.

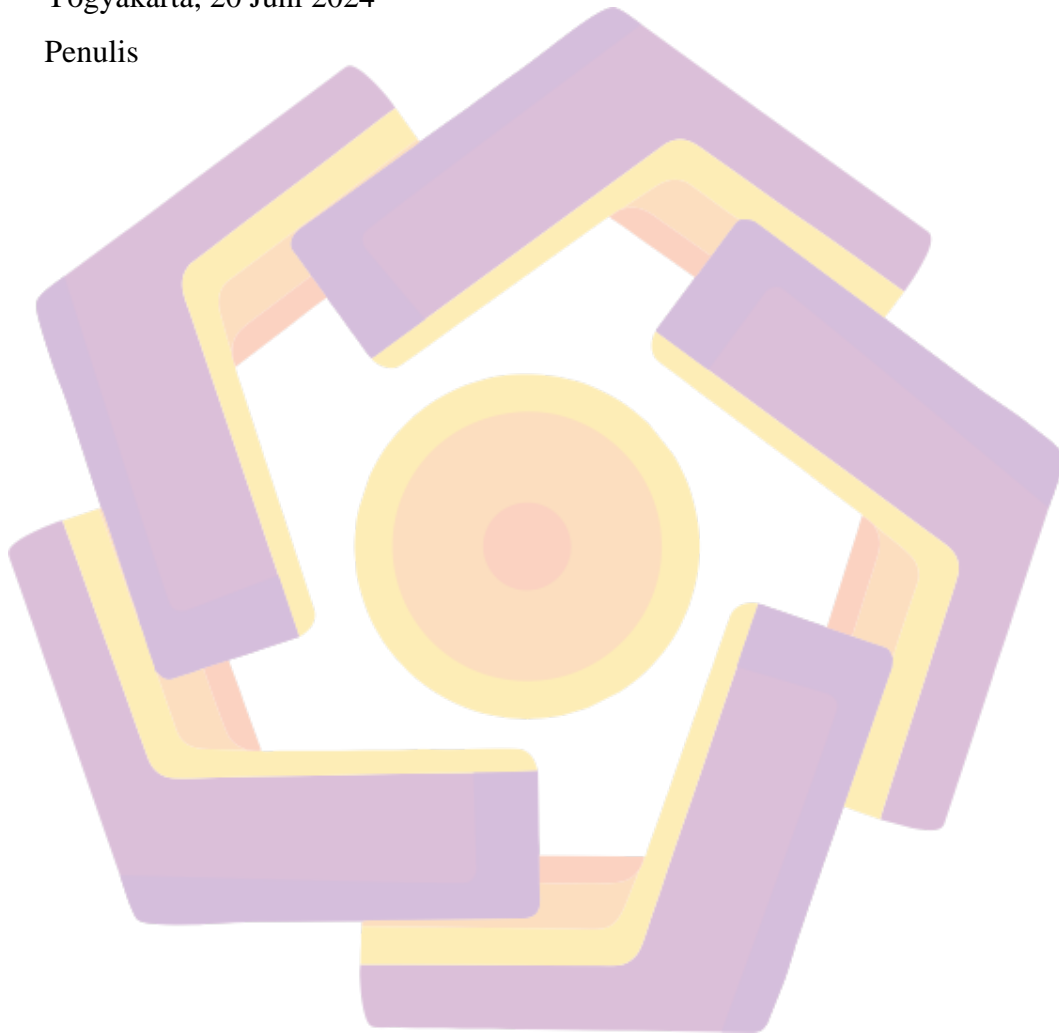
Dalam penulisan tugas akhir ini penulis menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun senantiasa di harapkan demi dapat menyempurnakan hasil penelitian ini.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan bagi pembaca pada umumnya serta dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian yang lain.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 20 Juni 2024

Penulis



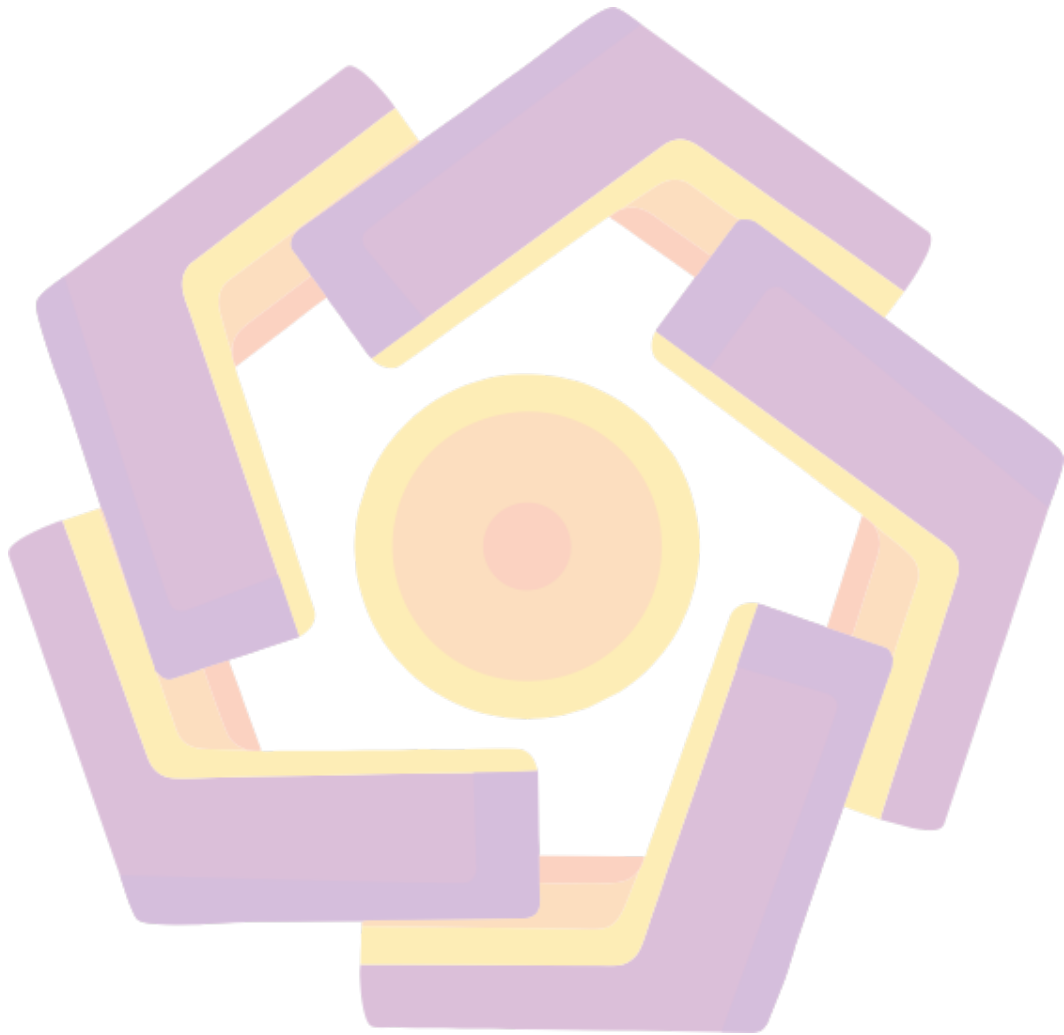
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
INTISARI	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Pengumpulan Data	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7

2.1	Studi Literatur	7
2.2	Dasar Teori	12
2.2.1	Media Promosi	12
2.2.2	Multimedia	13
2.2.3	Prinsip-Prinsip Dasar Animasi	16
2.2.4	Motion Graphic	22
2.2.5	Storyboard	23
2.2.6	Metode Penelitian	25
2.2.7	Analisis	26
2.2.8	Kuesioner	28
2.2.9	Perhitungan Skala Likert	29
BAB III METODE PENELITIAN		30
3.1	Objek Penelitian	30
3.1.1	Deskripsi 295 TECHNOLOGY SOLUTION	30
3.1.2	Profil 295 TECHNOLOGY SOLUTION	32
3.2	Alur Penelitian	33
3.3	Pra Produksi	34
3.3.1	Pengumpulan Data	34
3.3.2	Analisis Kebutuhan Sistem	34
3.3.3	Analisis Kelayakan Sistem	38
3.3.4	Merancang Konsep	39
3.3.5	Tema	39

3.3.6	Merancang Naskah.....	39
3.3.7	Deskripsi Karakter	42
3.3.8	Storyboard.....	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		50
4.1	Produksi.....	50
4.1.1	Drawing.....	50
4.1.2	Coloring	53
4.1.3	Background	54
4.1.4	Sound Recording.....	55
4.2	Pasca Produksi.....	56
4.2.1	Compositing	57
4.2.2	Editing.....	61
4.2.3	Rendering	61
4.2.4	Testing.....	63
4.2.5	Implementasi Media Promosi Pada Instagram.....	69
4.3	Kuesioner Pengujian	71
BAB V PENUTUP		77
5.1	Kesimpulan.....	77
5.2	Saran.....	77
REFERENSI		79
LAMPIRAN.....		81
1.	Dokumentasi Wawancara	81

2. Dokumentasi Serah Terima Hasil Penelitian	82
3. Hasil Kuesioner Google Form	83



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Contoh penggunaan skala likert.....	5
Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian	9
Tabel 2. 2 Skala Jawaban.....	29
Tabel 3. 1 Profil 295 TECHNOLOGY SOLUTION.....	32
Tabel 3. 2 Daftar Perangkat Keras	36
Tabel 3. 3 Daftar Perangkat Lunak	37
Tabel 3. 4 Daftar Sumber Daya Manusia.....	37
Tabel 3. 5 Storyboard.....	45
Tabel 4. 1 Testing Kebutuhan Fungsional	63
Tabel 4. 2 Kuisisioner.....	71

DAFTAR GAMBAR

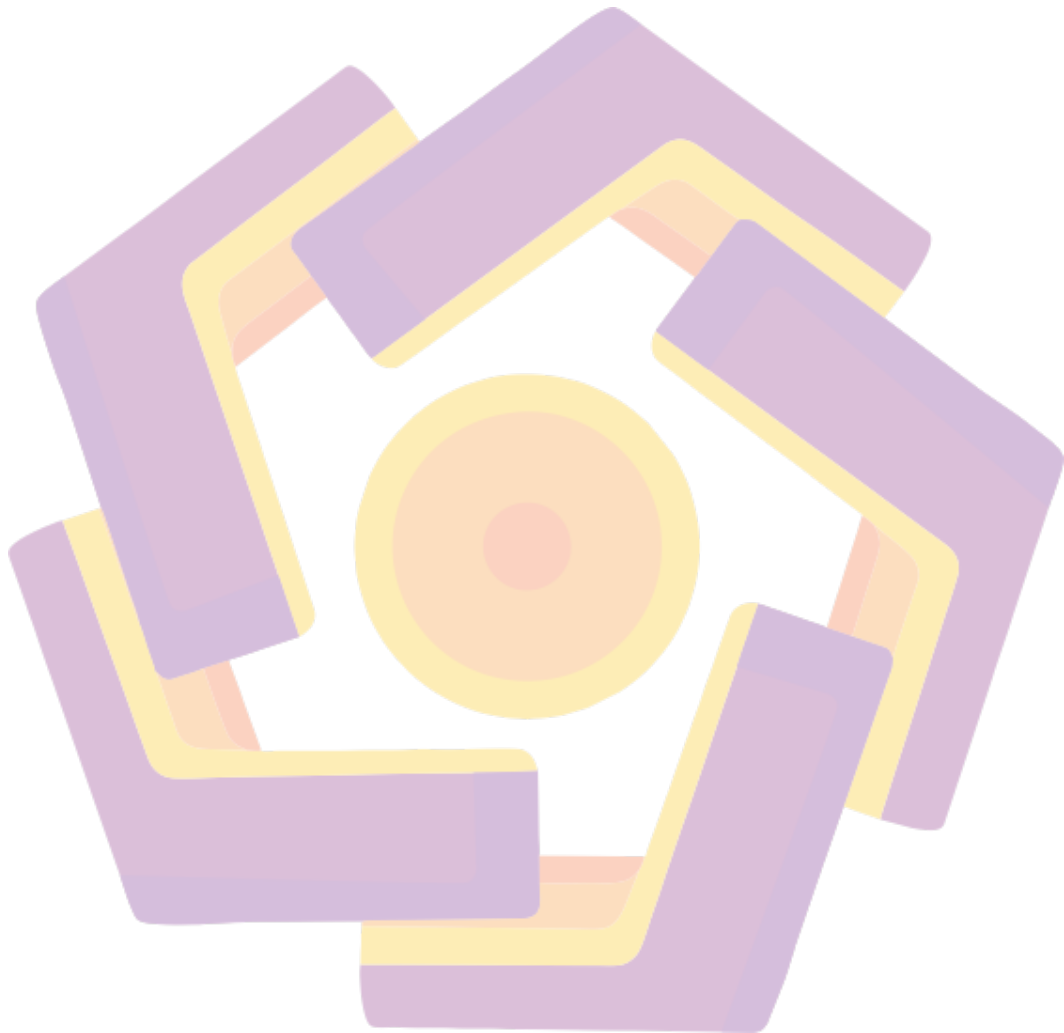
Gambar 2. 1 Squash and Stretch	16
Gambar 2. 2 Anticipation.....	17
Gambar 2. 3 Staging	17
Gambar 2. 4 Pose to Pose	18
Gambar 2. 5 Follow Through.....	19
Gambar 2. 6 Slow In and Slow Out	19
Gambar 2. 7 Arch.....	19
Gambar 2. 8 Secondary Action.....	20
Gambar 2. 9 Timing	20
Gambar 2. 10 Exaggeration	21
Gambar 2. 11 Solid Drawing	21
Gambar 2. 12 Appeal	22
Gambar 3. 1 295 TECHNOLOGY SOLUTION	31
Gambar 3. 2 Logo 295 TECHNOLOGY SOLUTION	32
Gambar 3. 3 Alur Penelitian	33
Gambar 3. 4 karakter Ayah.....	42
Gambar 3. 5 Karakter Ibu	43
Gambar 3. 6 Karakter Anak	43
Gambar 3. 7 Karakter Pencuri.....	44
Gambar 3. 8 Karakter Teknisi.....	44
Gambar 4. 1 Tampilan Dasar Objek Meja	51

Gambar 4. 2 Proses Penyimpanan File Adobe Illustrator (*.ai)	51
Gambar 4. 3 Objek Drawing Lampu Sudut Ruangan	52
Gambar 4. 4 Objek Drawing Jam	52
Gambar 4. 5 Objek Drawing Rumah	52
Gambar 4. 6 Proses Coloring Objek	53
Gambar 4. 7 Objek Lampu Sudut Ruangan	53
Gambar 4. 8 Objek Lampu Sudut Ruangan	54
Gambar 4. 9 Objek Rumah	54
Gambar 4. 10 Sketsa Background.....	55
Gambar 4. 11 Proses sound recorder pada windows 11	56
Gambar 4. 12 Proses Penyimpanan file sound recorder pada windows 11 M4A File (.m4a).....	56
Gambar 4. 13 Import File Objek Adobe After Effects	57
Gambar 4. 14 Tansformasi Dasar Dalam Motion	58
Gambar 4. 15 Contoh Penerapan Transform Anchor Poin (A) pada scan 2.....	58
Gambar 4. 16 Contoh Penerapan Transform Position (P) dan Transform Scale (S) pada scan 8.....	59
Gambar 4. 17 Contoh Penerapan Transform Rotation (R) pada scan 9.....	59
Gambar 4. 18 Contoh Penerapan Transform Opacity (T) pada scan 4.....	60
Gambar 4. 19 Contoh Penerapan Efek "Wiggle - Position" pada scan 5.....	60
Gambar 4. 20 Menggabungkan Scene Animasi dan Sound.....	61
Gambar 4. 21 Tombol Export > Media (ctrl+m)	62
Gambar 4. 22 Proses Rendering Adobe Premiere Pro	62

Gambar 4. 23 Hasil Penautan animasi Pada Instagram69

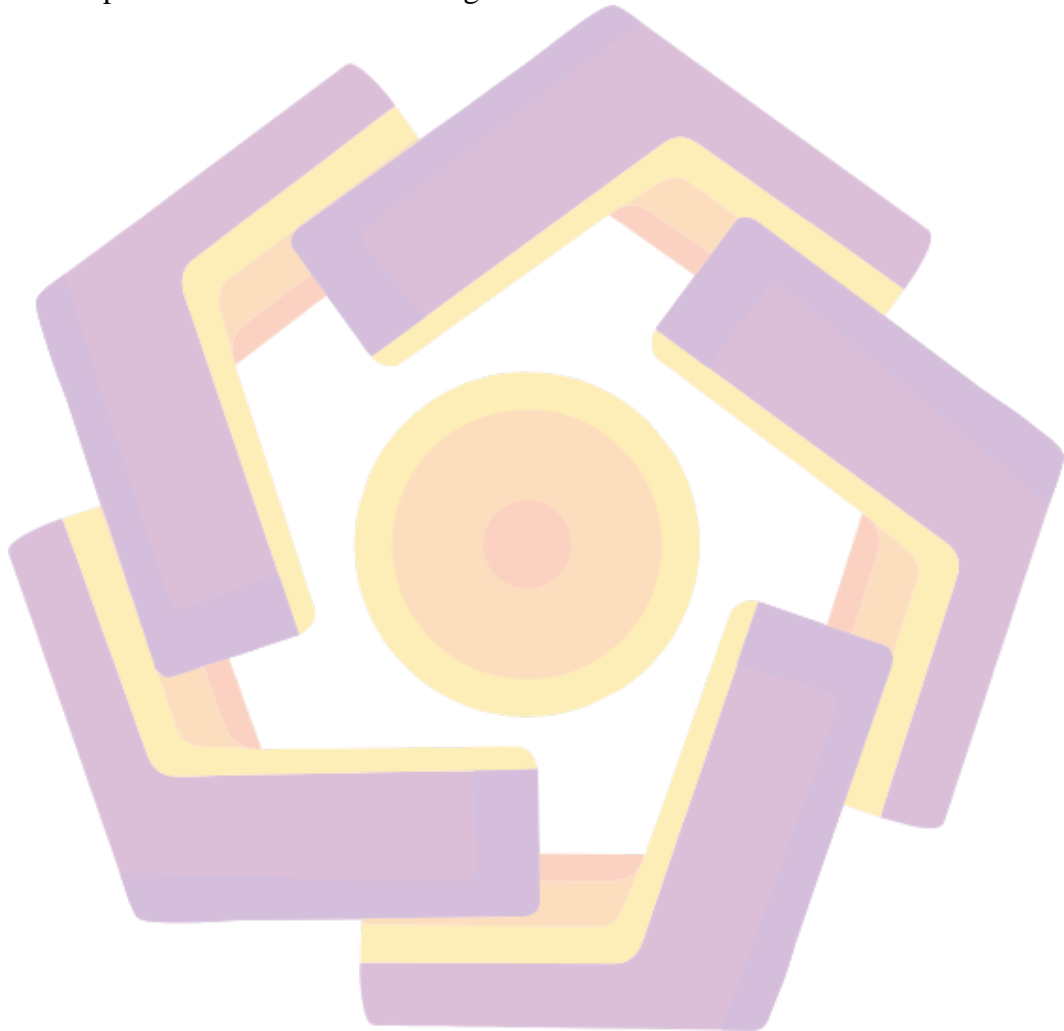
Gambar 4. 24 Hasil Insight Reel Instagram.....70

Gambar 4. 25 Kuesioner71



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi Wawancara.....	81
Lampiran 2 Serah Terima Hasil Penelitian.....	82
Lampiran 3 Hasil kuesioner Google Form.....	84



INTISARI

Perkembangan teknologi elektronik kini telah menjangkau berbagai bidang, termasuk cctv. Cctv adalah perangkat yang berfungsi untuk memantau situasi di suatu tempat, sehingga dapat membantu mencegah atau mengatasi tindakan kriminal. 295 TECHNOLOGY SOLUTION, merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang penjualan produk cctv. Perusahaan ini berlokasi di Kota Yogyakarta, tepatnya di Nologaten Jl. Benge No.295, Tempel, Caturtunggal, Kec. Depok, Kab. Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281. Selain itu, 295 TECHNOLOGY SOLUTION juga menawarkan layanan instalasi dan perawatan cctv.

295 TECHNOLOGY SOLUTION saat ini menggunakan media sosial Instagram sebagai salah satu cara dalam mempromosikan produk dan jasa mereka. Namun, promosi yang mereka lakukan sejauh ini hanya menggunakan video, gambar, dan brosur pricelist. Mereka belum mempunyai media promosi dalam bentuk video animasi, yang seharusnya bisa lebih menarik dalam menyampaikan sebuah informasi dan promosi. Akibatnya, pendekatan mereka dalam menyajikan informasi dan promosi belum maksimal, terutama dalam menarik minat calon konsumen dan pengguna jasa.

Melihat masalah yang ada, peneliti berinisiatif untuk melakukan penelitian yang bertujuan membuat media promosi dengan judul " PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA 295 TECHNOLOGY SOLUTION DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC." Dalam penelitian ini, penenliti menggunakan metode pengumpulan data dengan melakukan observasi dan wawancara. Proses pembuatannya meliputi tahap praproduksi, produksi dan pascaproduksi, seperti compositing, editing, dan rendering video, serta memanfaatkan elemen multimedia agar informasi disampaikan dengan cara yang lebih menarik secara audio-visual yang diharapkan dapat membantu mempermudah dan menambah daya tarik masyarakat dalam meningkatkan pendapatan 295 TECHNOLOGY SOLUTION.

Kata kunci: *Motion Graphic, Media, Produk, Cctv, Informasi, Promosi.*

ABSTRACT

The development of electronic technology has now reached various fields, including cctv. Cctv is a device used to monitor situations in a specific location, helping to prevent or address criminal activities. 295 TECHNOLOGY SOLUTION is a company that specializes in the sale of cctv products. The company is located in Yogyakarta, specifically at Nologaten Jl. Bengle No. 295, Tempel, Caturtunggal, Depok District, Sleman Regency, Special Region of Yogyakarta 55281. In addition, 295 TECHNOLOGY SOLUTION also offers cctv installation and maintenance services.

295 TECHNOLOGY SOLUTION currently uses Instagram as one of the platforms to promote their products and services. However, their promotions so far have only used videos, images, and pricelist brochures. They do not yet have promotional media in the form of animated videos, which could be more engaging in conveying information and promotions. As a result, their approach to presenting information and promotions is not yet optimal, especially in attracting the interest of potential customers and service users.

Seeing the existing issues, the researcher took the initiative to conduct research aimed at creating promotional media with the title 'PLANNING AND PRODUCTION OF 2D ANIMATION AS A PROMOTIONAL MEDIA FOR 295 TECHNOLOGY SOLUTION USING MOTION GRAPHIC TECHNIQUES.' In this research, the researcher used data collection methods through observation and interviews. The production process includes pre-production, production, and postproduction stages, such as compositing, editing, and video rendering, as well as utilizing multimedia elements to convey information in a more engaging audiovisual manner. It is hoped that this will help facilitate and increase public interest, thereby boosting the revenue of 295 TECHNOLOGY SOLUTION.

Keyword: *Motion Graphics, Media, Products, Cctv, Information, Promotion.*