

**PERANCANGAN ANIMASI 2D MOTION GRAPHIC PADA DISTRO
LORYSIDE SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI



disusun oleh
Agus Irawan
18.21.1281

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

**PERANCANGAN ANIMASI 2D MOTION GRAPHIC PADA DISTRO
LORYSIDE SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Agus Irawan

18.21.1281

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN ANIMASI 2D MOTION GRAPHIC PADA DISTRO LORYSIDE SEBAGAI MEDIA PROMOSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Agus Irawan

18.21.1281

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 30 Agustus 2019

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN ANIMASI 2D MOTION GRAPHIC PADA DISTRO LORYSIDE SEBAGAI MEDIA PROMOSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Agus Irawan

18.21.1281

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Juli 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom
NIK. 190302390

Mei P. Kurniawan, M.Kom.
NIK. 190302187

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

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

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 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 14 Agustus 2020

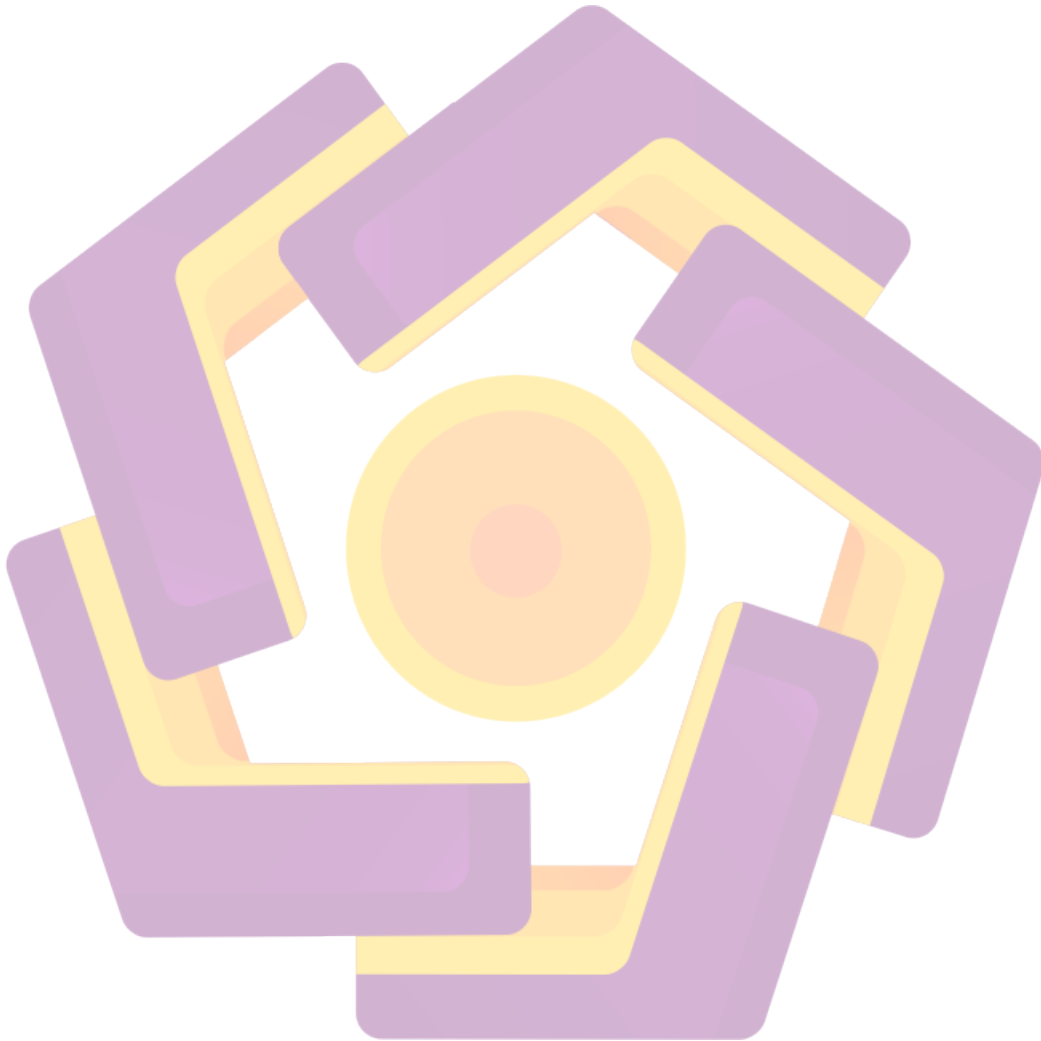


Agus Irawan

NIM. 18.21.1281

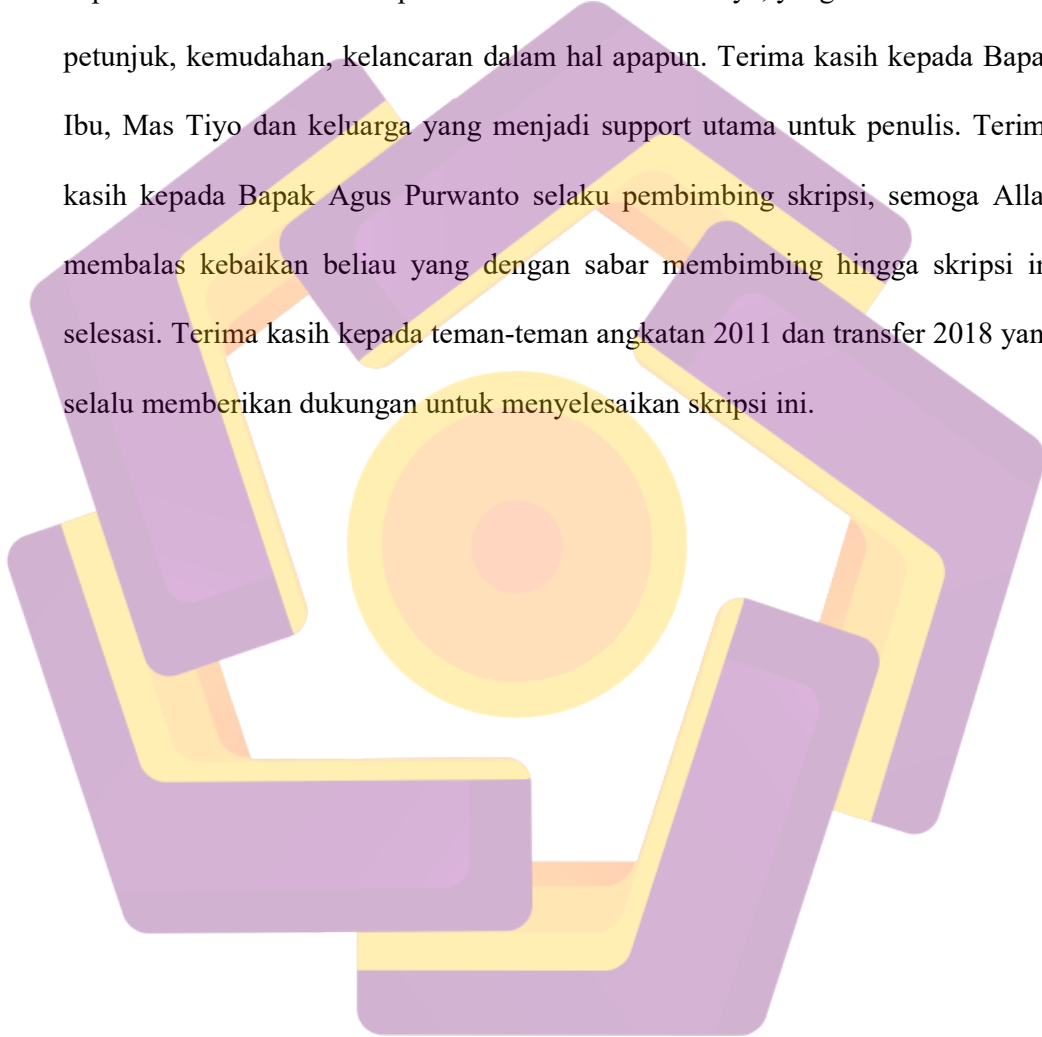
MOTTO

”Jangan pernah menyerah, jika menyerah habislah sudah”



PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini. Penulis tak henti mengucapkan syukur kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan karuniaNya, yang telah memberikan petunjuk, kemudahan, kelancaran dalam hal apapun. Terima kasih kepada Bapak Ibu, Mas Tiyo dan keluarga yang menjadi support utama untuk penulis. Terima kasih kepada Bapak Agus Purwanto selaku pembimbing skripsi, semoga Allah membalas kebaikan beliau yang dengan sabar membimbing hingga skripsi ini selesai. Terima kasih kepada teman-teman angkatan 2011 dan transfer 2018 yang selalu memberikan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat, karunia, serta petunjuk-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Tidak lupa sholawat serta salam penulis haturkan pada jungjungan umat yaitu Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umatnya dari jaman kegelapan kepada jaman yang terang yaitu jalan yang di ridhai oleh Allah SWT. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu sabar memberikan arahan dan nasehat sehingga skripsi ini dapat terselesaikan
4. Mas Aan Setiawan, S.Kom selaku pemilik dari Distro Loryside yang selalu membantu memberikan informasi untuk keperluan skripsi
5. Kedua Orang Tua Bapak Ibu dan Keluarga yang selalu memberikan dukungan dan do'a
6. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah
7. Teman-teman selama kuliah

Yogyakarta,

Agus Irawan

DAFTAR ISI

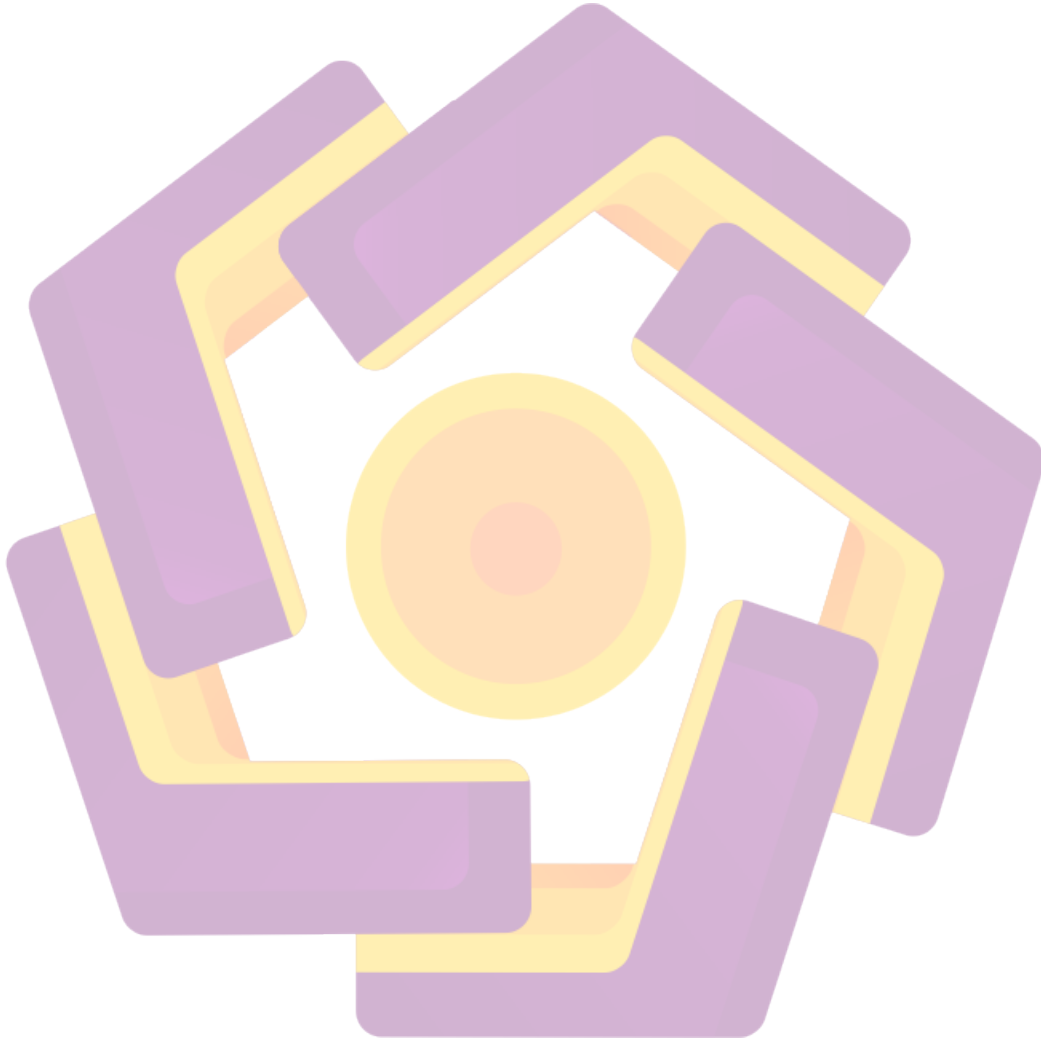
LEMBAR JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Metode Analisis	4
1.5.3 Metode Perancangan.....	4
1.5.4 Implementasi Sistem.....	5
1.5.5 Pengujian Sistem.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Motion Graphic	8
2.2.1 Pengertian Motion Graphic.....	8

2.2.2 Konsep Dasar Motion Graphic	9
2.3 Pengertian Multimedia	10
2.3.1 Pengertian Multimedia.....	10
2.3.2 Elemen-elemen Multimedia.....	10
2.4 Definisi Animasi.....	12
2.4.1 Jenis-jenis Animasi	13
2.4.2 Prinsip-prinsip Dasar Animasi.....	14
2.4.2.1 Squash dan Stretch.....	14
2.4.2.2 Anticipation	15
2.4.2.3 Staging	15
2.4.2.4 Straight Ahead dan Pose to Pose	16
2.4.2.5 Follow Through dan Overlapping	17
2.4.2.6 Slow In dan Slow Out.....	17
2.4.2.7 Arch	18
2.4.2.8 Secondary Action.....	18
2.4.2.9 Timing.....	19
2.4.2.10 Exaggeration.....	19
2.4.2.11 Solid Drawing.....	20
2.4.2.12 Appeal.....	21
2.5 Tahap Analisis.....	21
2.5.1 Analisis SWOT	21
2.5.2 Analisis Kebutuhan.....	23
2.4.2.1 Kebutuhan Fungsional.....	23
2.4.2.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	23
2.6 Tahap Produksi Animasi	23
2.6.1 Pra Produksi	24
2.6.1.1 Screenwriting.....	24
2.6.1.2 Concept Art.....	24
2.6.1.3 Storyboard.....	24
2.6.2 Produksi	25
2.6.3 Pasca Produksi	26

2.7 Evaluasi	28
2.7.1 Skala Likert.....	28
2.7.2 Skala Semantic Differentials.....	29
2.7.3 Skala Guttman.....	31
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	33
3.1 Tinjauan Umum Distro Loryside	33
3.1.1 Sekilas Distro Loryside.....	33
3.1.2 Logo Distro Loryside.....	33
3.2 Pengumpulan Data	34
3.2.1 Observasi.....	34
3.2.1.1 Shopee.....	34
3.2.1.2 Instagram	35
3.2.1.3 Facebook.....	35
3.2.1 Wawancara.....	36
3.3 Analisis Swot.....	37
3.3.1 Strength (Kekuatan)	37
3.3.2 Weakness (Kelemahan)	38
3.3.3 Opportunity (Peluang).....	38
3.3.4 Threat (Ancaman)	39
3.3.5 Kelemahan Media Lama	39
3.3.6 Solusi yang Ditawarkan	39
3.4 Analisi Kebutuhan Sistem.....	40
3.4.1 Kebutuhan Fungsional	40
3.4.2 Kebutuhan Non Fungsional	40
3.4.2.1 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	40
3.4.2.2 Kebutuhan Perangkat keras (Hardware).....	41
3.4.2.3 Anaslisi Kebutuhan Brainware	41
3.5 Tahap Pra Produksi	42
3.5.1 Ide Cerita.....	42
3.5.2 Skenario atau Naskah.....	42
3.5.3 Storyboard.....	42

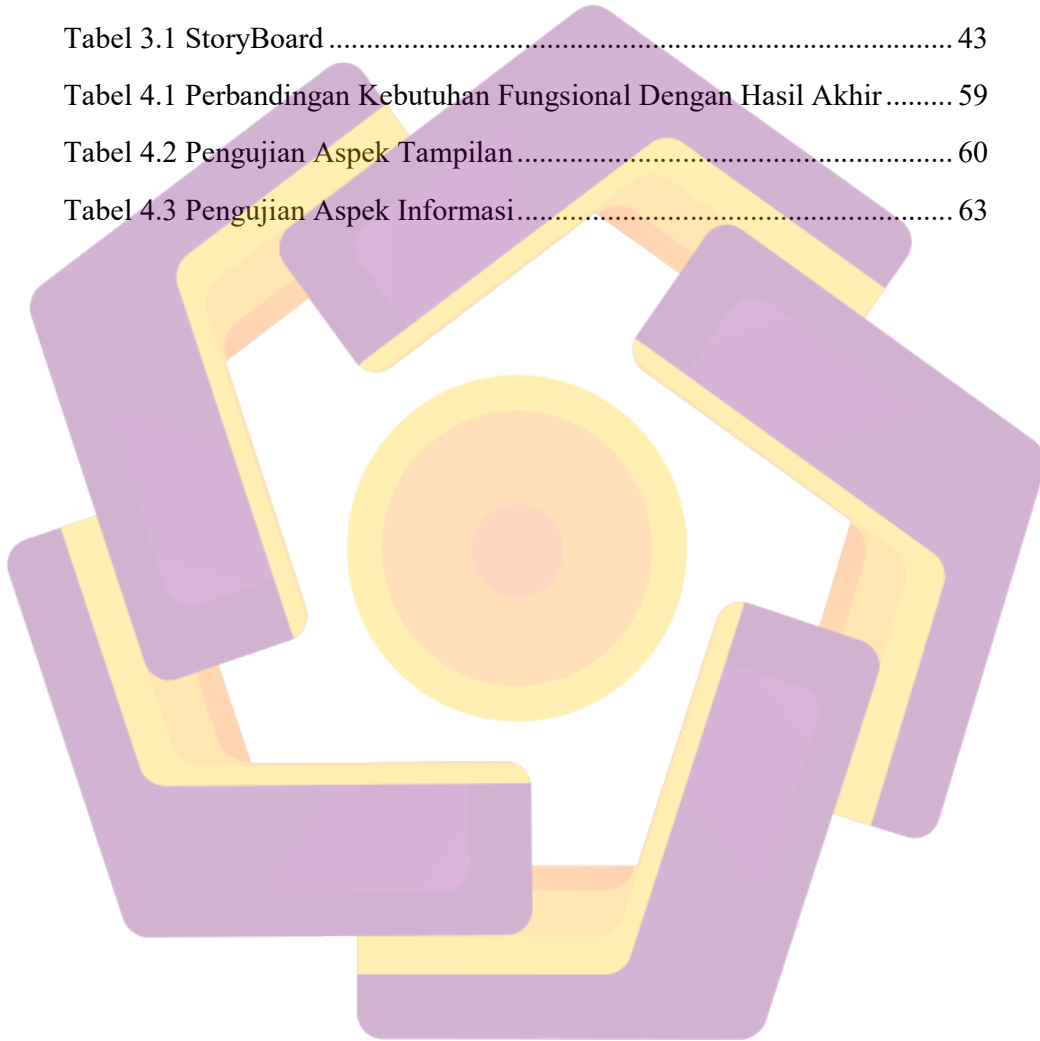
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	45
4.1 Produksi.....	45
4.1.1 Modeling Asset	45
4.1.1.1 Pembuatan Asset.....	45
4.1.1.2 Pewarnaan Objek Grafis	47
4.1.1.3 Penyimpanan File	47
4.1.1.4 Penyimpanan Option	48
4.1.2 Produksi Audio	49
4.1.3 Editing Sound.....	49
4.1.3.1 Tampilan Adobe Audition	49
4.1.3.2 Proses Import File Hasil Rekaman	50
4.1.3.3 Proses Menghilangkan Noise	50
4.1.3.4 Proses Filter Suara	51
4.1.3.5 Penyimpanan File Audio	52
4.2 Pasca Produksi.....	52
4.2.1 Compositing Objek	52
4.2.1.1 Pembuatan Composition Objek.....	53
4.2.1.2 Import File	53
4.2.2 Compositing Animasi	54
4.2.3 Editing.....	55
4.2.3.1 Penggabungan Antar Scene.....	55
4.2.3.2 Proses Penambahan Audio	56
4.2.4 Rendering	57
4.3 Evaluasi	58
4.3.1 Pengujian Alpha.....	58
4.3.2 Pengujian Beta	60
4.3.2.1 Perhitungan Aspek Tampilan	60
4.3.2.2 Perhitungan Aspek Informasi	62
4.4 Implementasi	65
4.4.1 Penyerahan Hasil Penelitian.....	65

BAB 5 PENUTUP	66
5.1 Kesimpulan.....	66
5.2 Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN.....	70



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Skala <i>Likert</i>	29
Tabel 2.2 Tabel Sinetron Televisi	30
Tabel 3.1 StoryBoard	43
Tabel 4.1 Perbandingan Kebutuhan Fungsional Dengan Hasil Akhir	59
Tabel 4.2 Pengujian Aspek Tampilan	60
Tabel 4.3 Pengujian Aspek Informasi	63



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia	11
Gambar 2.2 Squash dan Stretch Pada Ekspresi Karakter.....	15
Gambar 2.3 Anticipation.....	15
Gambar 2.4 Staging.....	16
Gambar 2.5 Straight ahead Action dan Pose to Pose.....	16
Gambar 2.6 Follow Through dan Overlapping Action.....	17
Gambar 2.7 Slow In dan Slow Out.....	17
Gambar 2.8 Arch.....	18
Gambar 2.9 Secondary Action.....	19
Gambar 2.10 Timing.....	19
Gambar 2.11 Exaggeration.....	20
Gambar 2.12 Solid Drawing.....	20
Gambar 2.13 Appeal.....	21
Gambar 2.14 Contoh Storyboard.....	25
Gambar 2.15 Contoh Rendering.....	27
Gambar 3.1 Logo Distro Loryside.....	33
Gambar 3.2 Toko Online Shopee Distro Loryside.....	34
Gambar 3.3 Instagram Distro Loryside.....	35
Gambar 3.4 Facebook Distro Loryside.....	36
Gambar 4.1 Pembuatan Asset.....	45
Gambar 4.2 Pen tool, Retangle tool dan Ellipse tool.....	46
Gambar 4.3 Patchfinder.....	46
Gambar 4.4 Color Picker.....	47
Gambar 4.5 Export.....	48
Gambar 4.6 Hasil Penyimpanan Scene.....	48

Gambar 4.7 PNG Option.....	48
Gambar 4.8 Redmi Note 4	49
Gambar 4.9 Tampilan Adobe Audition CC 2017	50
Gambar 4.10 Import File.....	50
Gambar 4.11 Capture Noise Point	51
Gambar 4.12 Noise Reduction Process.....	51
Gambar 4.13 Effect-EFFT Filter.....	52
Gambar 4.14 Export File.....	52
Gambar 4.15 Composition Setting CC 2017	53
Gambar 4.16 Mengimport File ke Panel Project.....	54
Gambar 4.17 Menganimasikan Objek.....	54
Gambar 4.18 Penambahan Efek Easy Ease.....	55
Gambar 4.19 Membuat Compositing Baru	55
Gambar 4.20 Menggabungkan semua Compositing	56
Gambar 4.21 Proses Linear Wipe	56
Gambar 4.22 Audio Narasi	56
Gambar 4.23 Audio Backsound.....	57
Gambar 4.24 Add to Adobe Media Encoder Queue.....	57
Gambar 4.25 Mengatur Format Audio dan Video	57
Gambar 4.26 Output.....	58

INTISARI

Di Distro Loryside terdapat masalah dalam penyampaian informasi tentang proses menampilkan atau memvisulkan bahan, proses penjahitan dan proses penyablonan. Dimana pemilik dari Distro Loryside hanya bisa menginformasikan melalui poster dan foto.

Hal ini belum mampu menjelaskan secara rinci bagaimana proses memvisualkan bahan, proses penjahitan dan proses penyablonan sehingga penulis memberikan jalan alternative kepada pihak Distro Loryside melalui penggunaan Motion Graphic untuk membantu mengilustrasikan atau memvisualkan bahan, proses penjahitan dan proses penyablonan. Karena dengan Motion Graphic informasi untuk memvisualkan bahan, proses penjahitan dan proses penyablonan bias diilustrasikan melalui gambar animasi 2D disertai Teks dan Audio.

Dengan menggunakan Visualisasi informasi dalam bentuk infografis dengan teknik Motion Graphic diharapkan mampu menyampaikan informasi dari Distro Loryside. Maka penulis membuat tugas akhir dengan mengangkat tema melalui teknik Motion Graphic untuk media promosi pada Distro Loryside

Kata Kunci : *Motion graphic, Distro Loryside, After effect.*



ABSTRACT

In Loryside Distro there are problems in conveying information about the process of displaying or visualizing materials, the sewing process and the printing process. Where the owner of the Loryside distribution can only inform through posters and photos.

This has not been able to explain in detail how the process of visualizing the material, the sewing process and the printing process so that the author provides an alternative way to the Loryside distribution through the use of Motion Graphics to help illustrate or visualize the material, the sewing process and the sailing process. Because with a Motion Graphic, information is used to visualize materials, the sewing process and the printing process can be illustrated through 2D animated images accompanied by text and audio.

By using information visualization in the form of infographics with Motion Graphic technique, it is hoped that it can convey information from Loryside Distro. So the authors make a final project with a theme through the Motion Graphic technique for media promotion at Loryside Distro

Keyword : Motion graphic, Distro Loryside, After effect.

