

**PEMBUATAN VIDEO KONTEN ANIMASI NOMINASI TV  
COMMERCIAL ACARA BOIM “BATTLE OF INDIE MULTIMEDIA”  
2020 PRODI TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS AMIKOM  
YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Danu Prawira Utama**

**16.11.0589**

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

**PEMBUATAN VIDEO KONTEN ANIMASI NOMINASI TV  
COMMERCIAL ACARA BOIM “BATTLE OF INDIE MULTIMEDIA”  
2020 PRODI TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS AMIKOM  
YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Danu Prawira Utama**

**16.11.0589**

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

## **PERSETUJUAN**

### **SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO KONTEN ANIMASI NOMINASI TV  
COMMERCIAL ACARA BOIM “BATTLE OF INDIE MULTIMEDIA”  
2020 PRODI TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS AMIKOM  
YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Danu Prawira Utama**

**16.11.0589**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 9 Maret 2020

**Dosen Pembimbing,**

**Agus Purwanto, M. Kom**

**NIK. 190302229**

## **PENGESAHAN**

### **SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO KONTEN ANIMASI NOMINASI TV  
COMMERCIAL ACARA BOIM “BATTLE OF INDIE MULTIMEDIA”  
2020 PRODI TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS AMIKOM  
YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Danu Prawira Utama**

**16.11.0589**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 23 April 2020

#### **Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Penguji 1**  
**NIK.**

**Penguji 2**  
**NIK.**

**Agus Purwanto, M. Kom**  
**NIK. 190302229**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 7 Mei 2020

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Krisnawati, S.Si, MT**  
**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, 7 Mei 2020

Meterai  
Rp. 6.000

**Danu Prawira Utama**  
**16.11.0589**

## MOTTO

*“So glory to Him in Whose Hands in the dominion of all things: and to Him will ye all brought back”.*

**(QS. Yasin [36]: 83)**

*“I'm strong on the outside, not all the way through. I've never been perfect, but neither have you”.*

**(Chester Bennington)**

*“I'd rather be hated for who I'am, than loved for who I'am not”.*

**(Kurt Cobain)**

*“If you can't respect, don't even open your mouth”.*

**(Kim Nam-joon)**

*“Brave To Be Kind”.*

**(Danu Prawira Utama)**

## PERSEMBAHAN

Puji syukur yang tak terhingga saya ucapkan kepada Allah SWT, Tuhan penguasa alam yang telah meridhoi dan mengabulkan segala do'a sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi berjudul **“Pembuatan Video Konten Animasi Nominasi TV Commercial Acara BOIM “Battle Of Indie Multimedia” 2020 Prodi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta”** sesuai dengan yang diharapkan oleh penulis. Alhamdulillah, dengan rasa bangga dan bahagia penulis persembahkan skripsi ini kepada:

1. Allah SWT karena atas izin dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya. Puji syukur yang tak terhingga padaNya sebagai penguasa alam yang mengabulkan segala do'a.
2. Kedua orang tua dan keluarga besar saya, especially Ibu Sri Wahyuni dan Bunda Siti Amanah dan Bapak Sudarminto yang selalu mendidik saya, mendukung setiap langkah baik yang saya ambil, selalu sabar menghadapi kelakuan saya dan mengomeli saya ketika melakukan hal yang salah.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing, terima kasih sudah membimbing dan membantu saya dalam pengerjaan skripsi. Terima kasih atas segala kesabaran dan ilmu yang diberikan selama ini.
4. Kak Afifah Nur Aini, Kak Ahmad Zaid Rahman, Lubna, Muswa, Buyut Khoirul Umri, Muhamad Afik Destrianto dan Rafi Kurnia Rachbini, Nur Aziz Nugroho, Yusuf Bachtiar, Herin Dwibima Aprianto. Terima Kasih banyak telah membantu saya mulai dari lembur, pembuatan naskah, pembuatan asset Mograph, dan tentunya tidak lelah memberikan semangat kepada saya.

5. Kakak saya, Kak Widhi, Kak Wahyu, Kak Yudhi, Kak Desy, Kak Mitha, Kak Deny dan keponakan saya Fara, Fathia, Danish, Dinara.
6. Team Gendadapan yang tergabung dalam Grup Whatsapp Daily New Jokes. Terima kasih atas mabar, ilmu, tugas, begadang, lelucon dan pastinya sensasi deg-degan di masa-masa waktu kritis yang telah kalian bagi kepada saya.
7. Teman-teman panitia BOIM 2019 & BOIM 2020, terima kasih atas pengalamannya, terutama Divisi Animasi dan Divisi Dekorasi.
8. Seluruh warga 16 S1IF 09 yang telah memberikan banyak drama, warna dan juga banyak memberikan pelajaran hidup bagi saya.
9. Teman-teman dan Rekan Asisten Praktikum Universitas Amikom Yogyakarta yang saya kenal namun belum saya sebut satu per satu, terima kasih telah mengingatkan untuk mengerjakan skripsi.
10. Sahabat ku Tatar Iqbal Pratama, Tri Aditya Yoga Agustina, Melia Prabaningrum, Thanks For All.



## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diharapkan. Tidak lupa sholawat dan salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun kita pada jalan kebaikan.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana Strata 1 pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu dan Bapak saya, serta seluruh keluarga besar yang selalu menyelipkan doa di setiap sujudnya agar penulis dapat menjadi pribadi yang lebih baik dan terus maju.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. , selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan waktunya dengan sepenuh hati.

5. Bapak Bernadhed, M.Kom, Bhanu Sri Nugraha, M.Kom sebagai dosen penguji serta semua dosen Prodi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta, terima kasih atas semua jasa Bapak dan Ibu Dosen.
6. Segenap Dosen dan Civitas Akademika Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
7. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 7 Mei 2020

Danu Prawira Utama

16.11.0589

## DAFTAR ISI

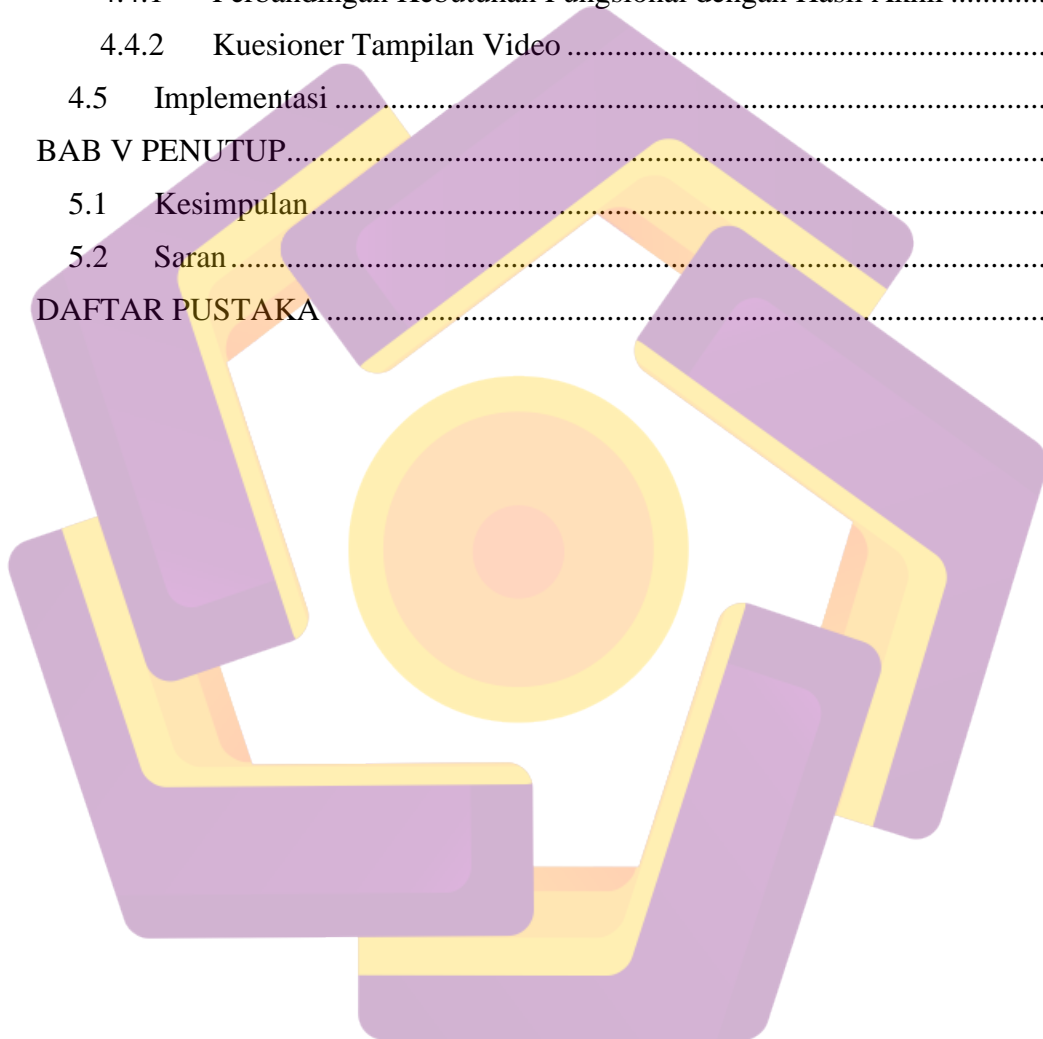
JUDUL .....	ii
PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR .....	xvii
INTISARI.....	xxi
<i>ABSTRACT</i> .....	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 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
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.1.1 Metode Wawancara.....	4
1.6.1.2 Metode Observasi.....	4
1.6.2 Metode Perancangan .....	4
1.6.3 Metode Evaluasi.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka .....	6
2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	7
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	7
2.2.2 Jenis-Jenis Multimedia.....	8

2.2.3	Elemen-Elemen Multimedia .....	8
2.3	Konsep Dasar Informasi .....	10
2.3.1	Pengertian Informasi .....	10
2.3.1.1	Kualitas Informasi.....	10
2.3.1.2	Nilai Informasi.....	11
2.4	Video .....	11
2.4.1	Standar Video.....	12
2.4.2	Jenis Video.....	13
2.4.2.1	Video Analog.....	13
2.4.2.2	Video Digital.....	13
2.5	Animasi .....	13
2.5.1	Pengertian Animasi.....	13
2.6	Prinsip Dasar Animasi.....	14
2.6.1	<i>Solid Drawing</i> .....	15
2.6.2	<i>Timing and Spacing</i> .....	15
2.6.3	<i>Squash &amp; Stretch</i> .....	16
2.6.4	<i>Anticipation</i> .....	16
2.6.5	<i>Slow In Slow Out</i> .....	17
2.6.6	Arcs .....	17
2.6.7	<i>Secondary Action</i> .....	18
2.6.8	Follow Through and Overlapping Action .....	18
2.6.9	Straight Ahead Action and Pose to Pose.....	19
2.6.10	Staging .....	19
2.6.11	Appeal .....	20
2.6.12	Exaggeration .....	20
2.7	Teknik Motion Graphic .....	21
2.7.1	Sejarah <i>Motion Graphic</i> .....	21
2.7.2	Konsep Dasar Teknik <i>Motion Graphic</i> .....	22
2.8	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	23
2.9	Produksi.....	24
2.9.1	Pra Produksi .....	24
2.9.1.1	Penentuan Ide Cerita dan Konsep.....	24

2.9.1.2	Pengumpulan Data.....	24
2.9.1.3	Penentuan Naskah.....	25
2.9.1.4	Pembuatan <i>Storyboard</i> .....	25
2.9.2	Produksi .....	26
2.9.2.1	Pembuatan <i>Asset</i> .....	26
2.9.2.2	Kegiatan Penganimasian.....	26
2.9.2.3	Evaluasi Kerja Produksi.....	26
2.9.3	Pasca Produksi .....	26
2.10	Evaluasi .....	27
2.10.1	Sejarah Skala Likert .....	27
2.10.2	Skala Likert .....	28
2.10.3	Rumus Persentase Skala Likert.....	29
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>30</b>
3.1	Gambaran Umum BOIM.....	30
3.1.1	Latar Belakang .....	30
3.1.2	Struktur Panitia .....	31
3.1.3	Kategori Lomba .....	32
3.1.4	Gambaran Acara.....	32
3.2	Pengumpulan Data .....	33
3.2.1	Wawancara.....	33
3.2.2	Observasi.....	35
3.3	Analisis Kebutuhan .....	37
3.3.1	Kebutuhan Fungsional .....	37
3.3.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	39
3.3.2.1	Kebutuhan <i>Hardware</i> (Perangkat Keras) .....	39
3.3.2.2	Kebutuhan <i>Software</i> (Perangkat Lunak).....	39
3.3.2.3	Kebutuhan <i>Brainware</i> .....	40
3.4	Pra Produksi .....	40
3.4.1	Idea dan Konsep.....	40
3.4.1.1	TV Commercial .....	40
3.4.1.2	Music Video.....	41
3.4.1.3	Indie Movie.....	41

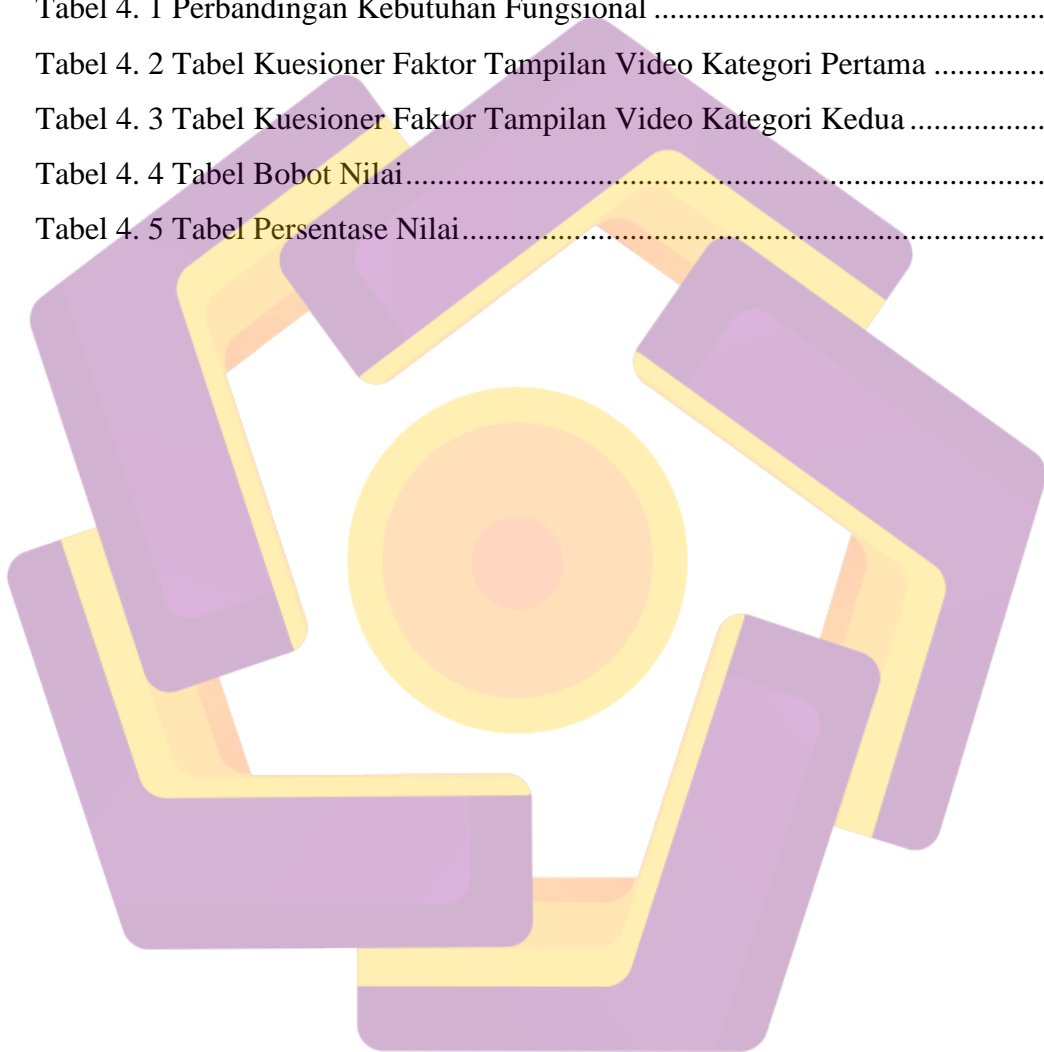
3.4.1.4	Best of The Best.....	41
3.4.2	Pengenalan Karakter .....	42
3.4.3	Naskah.....	44
3.4.4	<i>Storyboard</i> .....	44
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....		47
4.1	Produksi.....	47
4.1.1	Pembuatan Aset <i>Motion Graphics</i> .....	47
4.1.1.1	Pembuatan Aset Karakter .....	47
4.1.1.2	Pembuatan Aset Pohon Hutan .....	50
4.1.1.3	Pembuatan Aset Semak.....	51
4.2	Pasca Produksi.....	51
4.2.1	Compositing .....	51
4.2.1.1	Membuat Project, Composition dan Import File .....	52
4.2.1.2	Menganimasikan Lari Karakter Sidas.....	54
4.2.1.3	Menganimasikan Karakter Sri Asyique.....	54
4.2.1.4	Pembuatan <i>Composition</i> Hutan .....	57
4.2.1.5	Pembuatan <i>Composition</i> Semak.....	58
4.2.1.6	Pembuatan Animasi Sidas Berlari di Hutan .....	58
4.2.1.7	Penggabungan Semua Compositing .....	64
4.2.2	Editing.....	70
4.2.2.1	Membuat Project Baru .....	70
4.2.2.2	Penyusunan Dalam Sequence .....	72
4.2.2.3	Title Nominasi .....	73
4.2.2.4	Penyusunan Voice Over Nominasi.....	75
4.2.2.5	Menambahkan Transisi Video dan Audio .....	76
4.2.2.6	Menambahkan Lower Third (masukkan salah 1 gambar) .....	76
4.2.3	Rendering .....	77
4.3	Penerapan 12 Prinsip Animasi .....	78
4.3.1	<i>Solid Drawing</i> .....	78
4.3.2	<i>Squash and Stretch</i> .....	79
4.3.3	<i>Timing and Spacing</i> .....	79
4.3.4	<i>Anticipation</i> .....	80

4.3.5	<i>Slow In Slow Out</i> .....	80
4.3.6	<i>Follow Through and Overlapping Action</i> .....	81
4.3.7	<i>Staging</i> .....	81
4.3.8	<i>Exaggeration</i> .....	82
4.4	Evaluasi .....	82
4.4.1	Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir .....	82
4.4.2	Kuesioner Tampilan Video .....	86
4.5	Implementasi .....	92
BAB V PENUTUP.....		93
5.1	Kesimpulan.....	93
5.2	Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA.....		95



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Evaluasi Skala Likert .....	28
Tabel 2. 2 Persentase Nilai.....	29
Tabel 3. 1 Storyboard Nominasi Best Idea & Concept.....	45
Tabel 4. 1 Perbandingan Kebutuhan Fungsional .....	83
Tabel 4. 2 Tabel Kuesioner Faktor Tampilan Video Kategori Pertama .....	86
Tabel 4. 3 Tabel Kuesioner Faktor Tampilan Video Kategori Kedua .....	87
Tabel 4. 4 Tabel Bobot Nilai.....	88
Tabel 4. 5 Tabel Persentase Nilai.....	88





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Lima Elemen Multimedia .....	10
Gambar 2. 2 <i>Solid Drawing</i> .....	15
Gambar 2. 3 <i>Timing and Spacing</i> .....	15
Gambar 2. 4 <i>Squash &amp; Stretch</i> .....	16
Gambar 2. 5 <i>Anticipation</i> .....	16
Gambar 2. 6 <i>Slow In and Slow Out</i> .....	17
Gambar 2. 7 <i>Arcs</i> .....	17
Gambar 2. 8 <i>Secondary Action</i> .....	18
Gambar 2. 9 <i>Follow Through and Overlapping Action</i> .....	18
Gambar 2. 10 <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i> .....	19
Gambar 2. 11 <i>Staging</i> .....	20
Gambar 2. 12 <i>Appeal</i> .....	20
Gambar 2. 13 <i>Exaggeration</i> .....	21
Gambar 2. 14 Contoh <i>Storyboard</i> .....	25
Gambar 3. 1 Struktur Panitia BOIM 2020 .....	31
Gambar 3. 2 Logo BOIM 2020.....	35
Gambar 3. 3 Karakter BOIM 2020 .....	36
Gambar 3. 4 Poster BOIM 2020 .....	37
Gambar 3. 5 Karakter BOIM 2020 Sri Asyique .....	42
Gambar 3. 6 Karakter BOIM 2020 Sidas.....	43
Gambar 4. 1 Hasil Sketch Karakter Sri Asyique.....	47
Gambar 4. 2 Hasil Sketch Karakter Sidas.....	48
Gambar 4. 3 Hasil Warna Karakter Sri Asyique.....	48
Gambar 4. 4 Hasil Warna Karakter Sidas .....	48
Gambar 4. 5 Hasil Save Layer Terpisah Karakter Sri Asyique .....	49
Gambar 4. 6 Hasil Save Layer Terpisah Karakter Sidas.....	49
Gambar 4. 7 Hasil Save Layer Telinga Sri Asyique .....	50
Gambar 4. 8 Hasil dari Asset Pohon Hutan .....	50
Gambar 4. 9 Hasil dari Semak .....	51

Gambar 4. 10 Tampilan Membuat <i>Compositing</i> Baru .....	52
Gambar 4. 11 Proses 1 <i>Import File</i> ekstensi <i>.psd</i> .....	53
Gambar 4. 12 Proses 2 <i>Import File</i> ekstensi <i>.psd</i> .....	53
Gambar 4. 13 Proses 3 <i>Import File</i> ekstensi <i>.psd</i> .....	53
Gambar 4. 14 Proses Animasi Lari Karakter Sidas.....	54
Gambar 4. 15 Proses Animasi Tangan dan Rambut Karakter Sri Asyique .....	55
Gambar 4. 16 Proses <i>effect CC Light Sweep</i> karakter Sri Asyique.....	55
Gambar 4. 17 Proses <i>effect Knoll Light Factory EZ</i> karakter Sri Asyique. ....	56
Gambar 4. 18 Proses <i>effect CC Light Sweep</i> aksesoris kepala karakter Sri Asyique. ....	56
Gambar 4. 19 Proses Pergerakan Kepala. ....	57
Gambar 4. 20 Proses 1 Duplikasi <i>Asset</i> Hutan.....	57
Gambar 4. 21 Proses 2 Duplikasi <i>Asset</i> Hutan.....	58
Gambar 4. 22 Proses Duplikasi <i>Aset</i> Hutan.....	58
Gambar 4. 23 <i>Composition</i> Sidas Berlari di Hutan.....	59
Gambar 4. 24 <i>Solid Layer Background</i> Coklat.....	59
Gambar 4. 25 <i>Solid Layer Background</i> Biru.....	60
Gambar 4. 26 Penganimasian <i>Position</i> . ....	60
Gambar 4. 27 Penambahan <i>Adjustment Layer</i> . ....	61
Gambar 4. 28 Penambahan <i>Effect Fast Blur</i> .....	61
Gambar 4. 29 Penambahan <i>Shape Layer</i> .....	62
Gambar 4. 30 Penambahan <i>Trim Path</i> .....	62
Gambar 4. 31 Animasi <i>Trim Path</i> .....	62
Gambar 4. 32 Penambahan <i>effect vignette</i> .....	63
Gambar 4. 33 Penambahan <i>effect fractal noise</i> .....	63
Gambar 4. 34 Duplikasi <i>solid layer effect fractal noise</i> .....	64
Gambar 4. 35 Final <i>Composition</i> .....	64
Gambar 4. 36 Sebelum Penambahan <i>solid layer</i> .....	65
Gambar 4. 37 Setelah Penambahan <i>solid layer</i> .....	65
Gambar 4. 38 Sebelum Penambahan Ulang <i>Layer Speed VFX</i> .....	66
Gambar 4. 39 Sesudah Penambahan Ulang <i>Layer Speed VFX</i> .....	66

Gambar 4. 40 Pembuatan Fokus VFX Menggunakan <i>Pen Tool</i> .....	67
Gambar 4. 41 Penambahan <i>Repeater</i> .....	67
Gambar 4. 42 Penganimasian <i>Repeater</i> .....	67
Gambar 4. 43 Menambahkan Effect Vignette Lingkaran .....	68
Gambar 4. 44 Menambahkan Effect Vignette Lingkaran .....	68
Gambar 4. 45 Mengarahkan <i>rendering</i> ke <i>Adobe Media Encoder</i> .....	69
Gambar 4. 46 Memilih lokasi hasil <i>rendering</i> di <i>Adobe Media Encoder</i> .....	69
Gambar 4. 47 Memastikan Resolusi <i>Rendering</i> .....	69
Gambar 4. 48 Tampilan New Project Adobe <i>Premiere</i> .....	70
Gambar 4. 49 New Sequence .....	71
Gambar 4. 50 Konfigurasi Resolusi HD 720p .....	71
Gambar 4. 51 Tampilan Pemilihan Import .....	72
Gambar 4. 52 Proses Import Selesai .....	72
Gambar 4. 53 Pemotongan Pada Source Panel .....	73
Gambar 4. 54 Penyusunan Opening, Transisi dan Outro.....	73
Gambar 4. 55 Menambahkan <i>Legacy Title</i> .....	74
Gambar 4. 56 Tampilan <i>Legacy Title</i> .....	74
Gambar 4. 57 Menambahkan Animasi Legacy Tittle .....	74
Gambar 4. 58 Pemotongan <i>Clip Audio</i> .....	75
Gambar 4. 59 Penyesuaian <i>Volume Clip Audio</i> .....	75
Gambar 4. 60 Transisi <i>Deep To Black</i> .....	76
Gambar 4. 61 Transisi <i>Constant Gain</i> .....	76
Gambar 4. 62 Lower Third Nominasi .....	77
Gambar 4. 63 Export Media.....	77
Gambar 4. 64 Konfigurasi Video HD 720 .....	78
Gambar 4. 65 Penerapan <i>Solid Drawing</i> .....	78
Gambar 4. 66 Penerapan <i>Squash and Stretch</i> .....	79
Gambar 4. 67 Penerapan <i>Timing and Spacing</i> .....	79
Gambar 4. 68 Penerapan <i>Anticipation</i> .....	80
Gambar 4. 69 Penerapan <i>Slow In Slow Out</i> .....	80
Gambar 4. 70 Penerapan <i>Follow Through and Overlapping Action</i> .....	81

Gambar 4. 71 Penerapan *Staging* ..... 81  
Gambar 4. 72 Penerapan *Exaggeration* ..... 82  
Gambar 4. 73 Kuesioner Evaluasi Video Nominasi *TV Commercial* BOIM 2020  
..... 92  
Gambar 4. 74 Rundown Acara *Awarding* BOIM 2020..... 92



## INTISARI

BOIM “*Battle Of Indie Multimedia*” adalah salah satu ajang yang sudah menjadi budaya di Universitas Amikom Yogyakarta. Tujuan diadakannya acara ini adalah sebagai wadah untuk mengapresiasi karya-karya mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta yang berminat dibidang *multimedia*. Acara tersebut terdiri atas dua sesi yaitu *Screening* dan *Awarding*, namun yang akan saya bahas adalah pada sesi *Awarding*. Dalam rangkaian acara *Awarding* tersebut dibutuhkan konten *video live shoot* dan animasi untuk tiga kategori yaitu *TV Commercial (TVC)*, *Music Video (MV)*, dan *Indie Movie (IM)*. Pembatan konten *TV Comercial (TVC)* sendiri dibuat dalam bentuk animasi menggunakan Teknik “*Motion Graphic*”.

*Motion Graphic* adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan berbagai solusi desain grafis profesional dalam menciptakan suatu desain komunikasi yang dinamis dan efektif untuk film, televisi dan internet. Pada dunia perdagangan, informasi, dan hiburan adalah suatu tantangan, ketika di mana pemirsa/*audience* memutuskan apakah tidak atau akan untuk saluran, keluar dari situs *web*, atau ketika menonton *trailer*, untuk melihat film. Maka dari itulah diperlukan strategi, kreativitas, dan keterampilan dari seorang desainer *broadcasting*, desainer judul film dan *animator* dalam seni motion grafis.

**Kata Kunci:** BOIM 2020, *Motion Graphic*, 2D

## **ABSTRACT**

*BOIM "Battle of Indie Multimedia" is one of the cultural events at Yogyakarta's Amikom University. The purpose of this event is as a forum to appreciate the works of Yogyakarta Amikom University students who are interested in multimedia. The event consists of two sessions, Screening and Awarding, but what I will discuss is the Awarding session. In the series of Awarding events, live shoot and animation video content is needed for three categories, namely TV Commercial (TVC), Music Video (MV), and Indie Movie (IM). TV commercial content (TVC) content is made in the form of animation using the "Motion Graphic" technique.*

*Motion Graphic is a term used to describe various professional graphic design solutions in creating a dynamic and effective communication design for film, television and the internet. In the world of commerce, information and entertainment is a challenge, when the viewer decides whether or not to channel, exit the website, or when watching a trailer, to see a movie. So that's why the strategy, creativity, and skills of a broadcasting designer, film title designer and animator are needed in motion graphic art.*

**Keywords:** *BOIM 2020, Motion Graphic, 2D*