

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI SEBAGAI MEDIA
IKLAN**

**PADA CV.AIKARI HARVEST MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPIC**

SKRIPSI



Disusun oleh

Estu Priyango Aji

18.21.1256

**PROGAM SARJANA
PROGAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

2019

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI SEBAGAI MEDIA
IKLAN
PADA CV.AIKARI HARVEST MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika

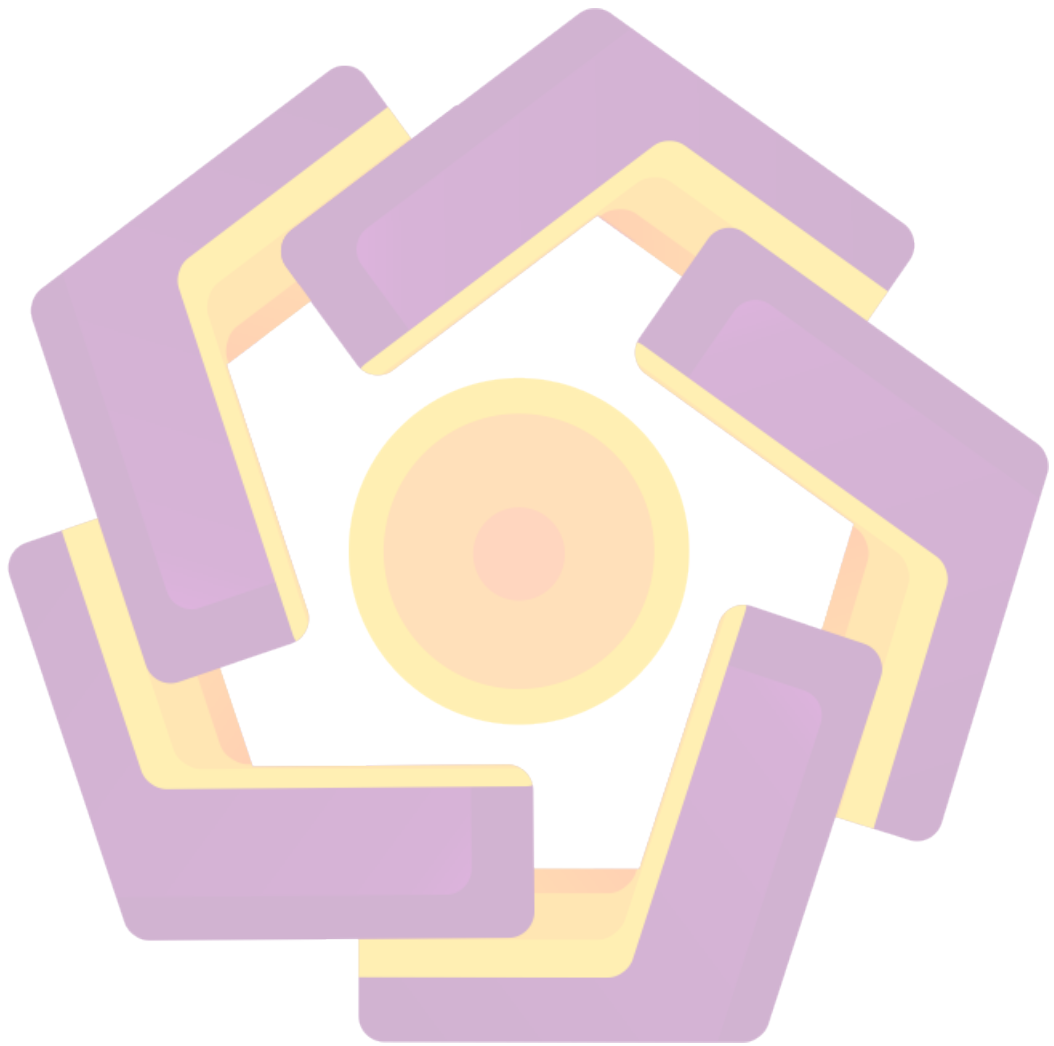


disusun oleh

Estu Priyango Aji

18.21.1256

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**



PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI SEBAGAI MEDIA
IKLAN
PADA CV.AIKARI HARVEST MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Estu Priyango Aji

18.21.1256

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 6 Februari 2020

Dosen Pembimbing,

Ahlihi Masruro, M.Kom.
NIK. 190302148

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI SEBAGAI MEDIA
IKLAN
PADA CV.AIKARI HARVEST MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Estu Priyango Aji
18.21.1256

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Februari 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Jaeni, S.Kom, M.Eng.
NIK. 190302068

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

Ahlihi Masruro, M.Kom.
NIK. 190302148

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 Februari 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 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, 22 Februari 2020

Meterai

Rp. 6.000

Estu Priyango Aji

NIM. 18.21.1256

MOTTO

" JANGAN MENGAMBIL SESUATU KECUALI GAMBAR "

" JANGAN MEMBUNUH SESUATU KECUALI WAKTU "

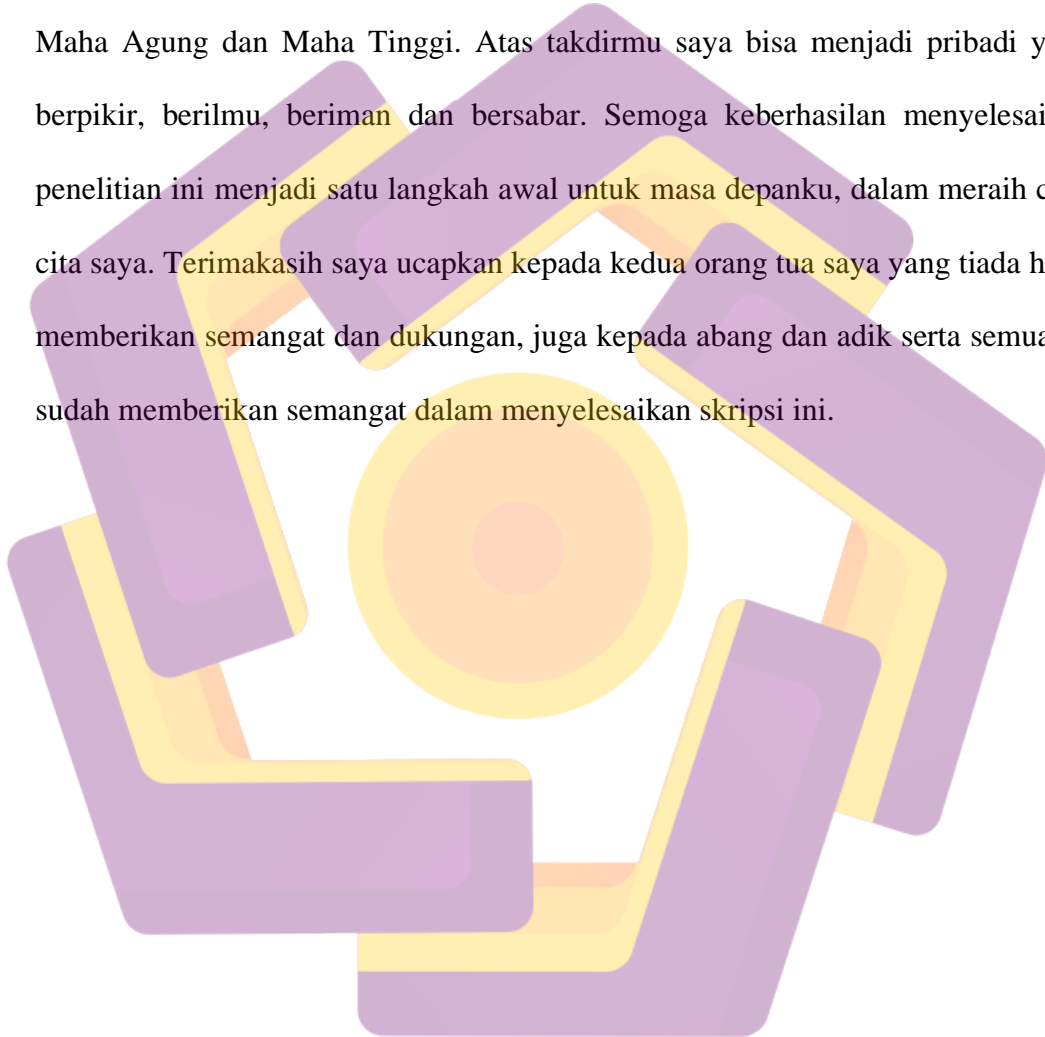
" JANGAN MENINGGALKAN SESUATU KECUALI JEJAK "

(PECINTA ALAM)



PERSEMBAHAN

Sujud dan syukurku kupersembahkan kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Agung dan Maha Tinggi. Atas takdirmu saya bisa menjadi pribadi yang berpikir, berilmu, beriman dan bersabar. Semoga keberhasilan menyelesaikan penelitian ini menjadi satu langkah awal untuk masa depanku, dalam meraih cita-cita saya. Terimakasih saya ucapkan kepada kedua orang tua saya yang tiada henti memberikan semangat dan dukungan, juga kepada abang dan adik serta semua yg sudah memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penyusun haturkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya hingga terselesaikannya skripsi ini. Shalawat serta salam tak lupa pula disampaikan kepada suri tauladan kita Rasulullah Muhammad SAW. Skripsi yang penyusun tulis dengan judul **“Perancangan Dan Pembuatan Animasi Sebagai Media Iklan Pada CV. Aikari Harvest Menggunakan Teknik Motion Graphic”** penulis yakin bahwa skripsi ini tidak akan bisa selesai tanpa bantuan dan bimbingan baik secara langsung maupun tidak dari berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikah kesehatan selama penulisan skripsi ini.
2. Kedua orang tua Bpk Sukmono Hadi Hutojo, Ibu Eni Sri Redani dan kakak Anindita Insani yang telah mendoakan dan mendukung serta memberikan semangat, atas suksesnya penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Ahlihi Masruro M.Kom selaku dosen pembimbing Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Seluruh karyawan dari CV. Aikari Harvest yang telah membantu dan mempermudah dalam segala hal.
5. Seluruh dosen dan staff Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membantu secara keseluruhan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Teman-teman seperjuangan Rizwan, Nana, Yudha, Raras, Hana yang telah membantu dan menyemangati.

7. Semua orang yang telah membantu yang tidak dapat penulis sebut satu persatu.

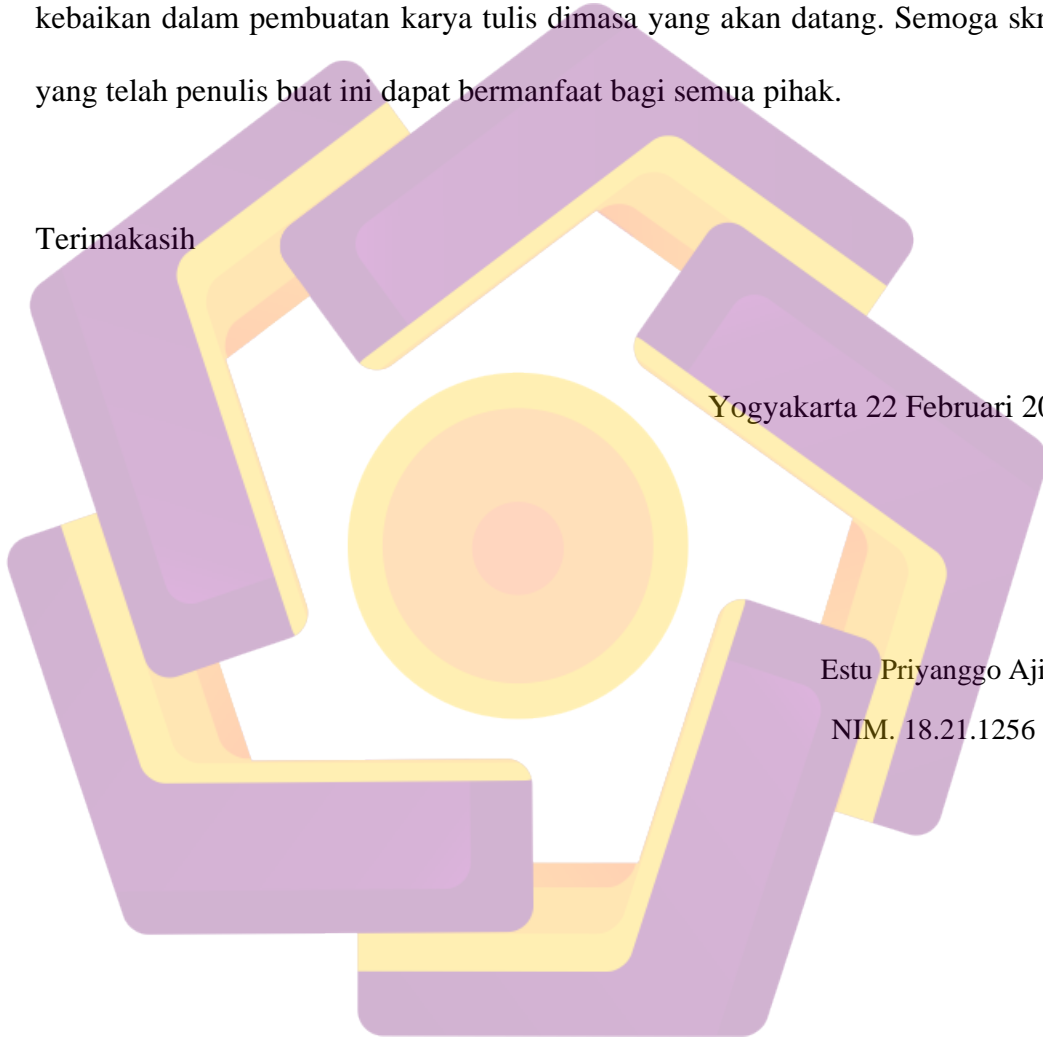
Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan segala bentuk kritik dan saran yang membangun guna untuk kebaikan dalam pembuatan karya tulis dimasa yang akan datang. Semoga skripsi yang telah penulis buat ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Terimakasih

Yogyakarta 22 Februari 2020


Estu Priyango Aji

NIM. 18.21.1256



DAFTAR ISI

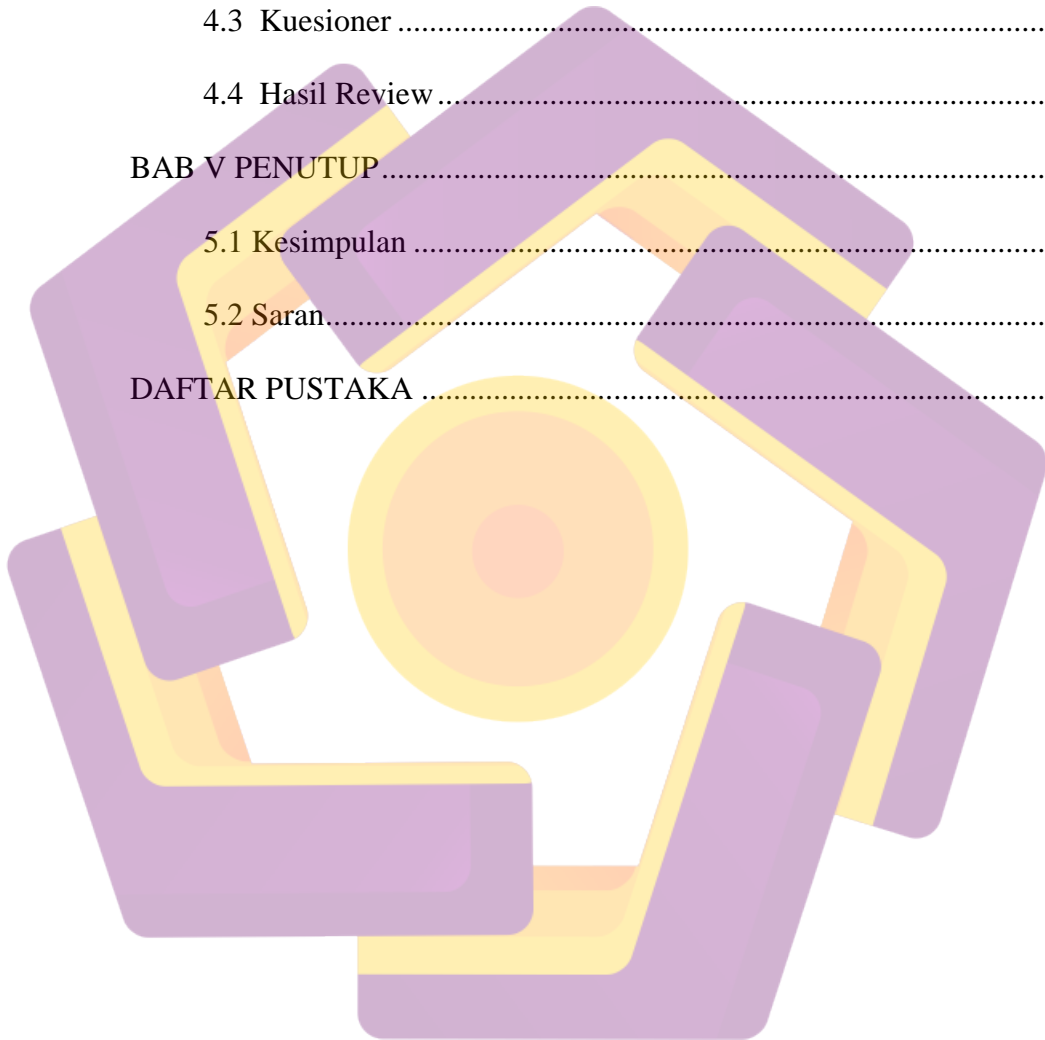
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.5.1 Bagi Penulis.....	4
1.5.2 Bagi Perusahaan	4
1.6 Metode Penelitian	4



1.6.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.6.2 Metode Kepustakaan	5
1.6.3 Metode Analisis.....	5
1.6.4 Metode Perancangan.....	5
1.6.5 Metode Pengembangan.....	6
1.6.6 Metode Testing.....	6
1.7 Metode Implementasi	6
1.8 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Animasi	9
2.2.1 Pengertian Animasi.....	9
2.2.2 Prinsip Animasi.....	10
2.2.3 Format File Video	18
2.3 Media Promosi	18
2.3.1 Definisi Media Promosi.....	18
2.3.2 Jenis Media Promosi.....	19
2.4 <i>Motion Graphic</i>	20
2.4.1 Pengertian <i>Motion Graphic</i>	20
2.4.2 Karakteristik <i>Motion Graphic</i>	20
2.5 Metode Analisis	22
2.5.1 Analisis Kebutuhan Sistem	22
2.6 Tahapan Pembuatan	22

2.6.1 Pra Produksi	22
2.6.2 Produksi.....	23
2.6.3 Pasca Produksi	24
2.7 Tahap Pengujian.....	24
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	28
3.1 Tinjauan Umum	28
3.1.1 Profil Perusahaan	28
3.1.2 Visi dan Misi.....	28
3.2 Identifikasi Masalah.....	29
3.2.1 Alur Penelitian	29
3.2.2 Masalah yang Dihadapi.....	30
3.2.3 Pemecahan Masalah.....	30
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem	30
3.3.1 Kebutuhan Fungsional	30
3.3.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	31
3.4 Perancangan Animasi.....	32
3.4.1 Rancangan Naskah.....	32
3.4.2 Rancangan <i>Storyboard</i>	34
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	39
4.1 Proses Produksi	39
4.1.1 Pembuatan <i>Background</i>	39
4.1.2 Pembuatan Aset.....	39
4.1.3 <i>Backsound</i>	44

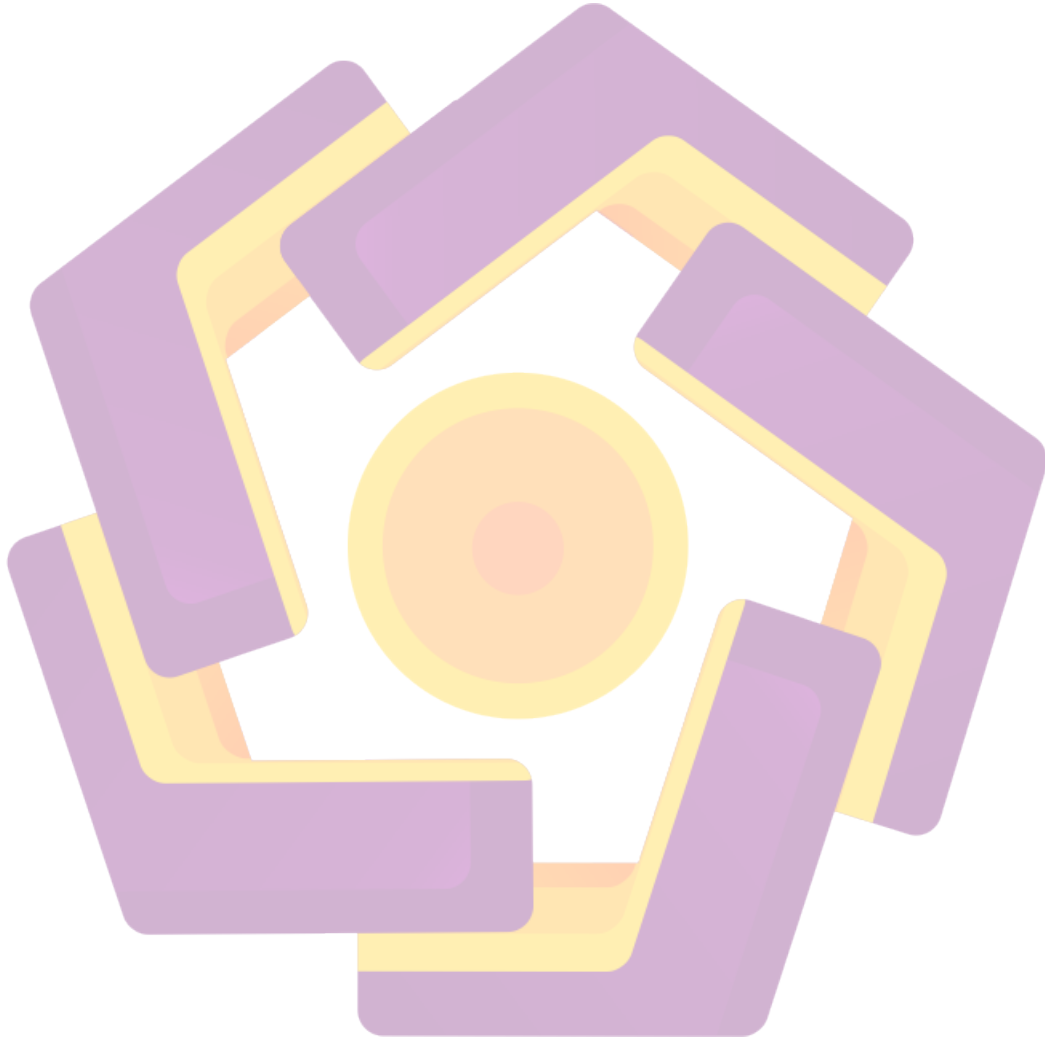
4.2 Pasca Produksi	44
4.2.1 Pembuatan <i>Motion Graphic</i>	44
4.2.2 <i>Editing</i> akhir.....	48
4.2.3 Pengujian pada Kebutuhan Fungsional.....	50
4.3 Kuesioner	52
4.4 Hasil Review.....	53
BAB V PENUTUP.....	55
5.1 Kesimpulan	55
5.2 Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA	56



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Pengujian Kebutuhan Fungsional 50

Tabel 4.4 Tabel Hasil Review 54



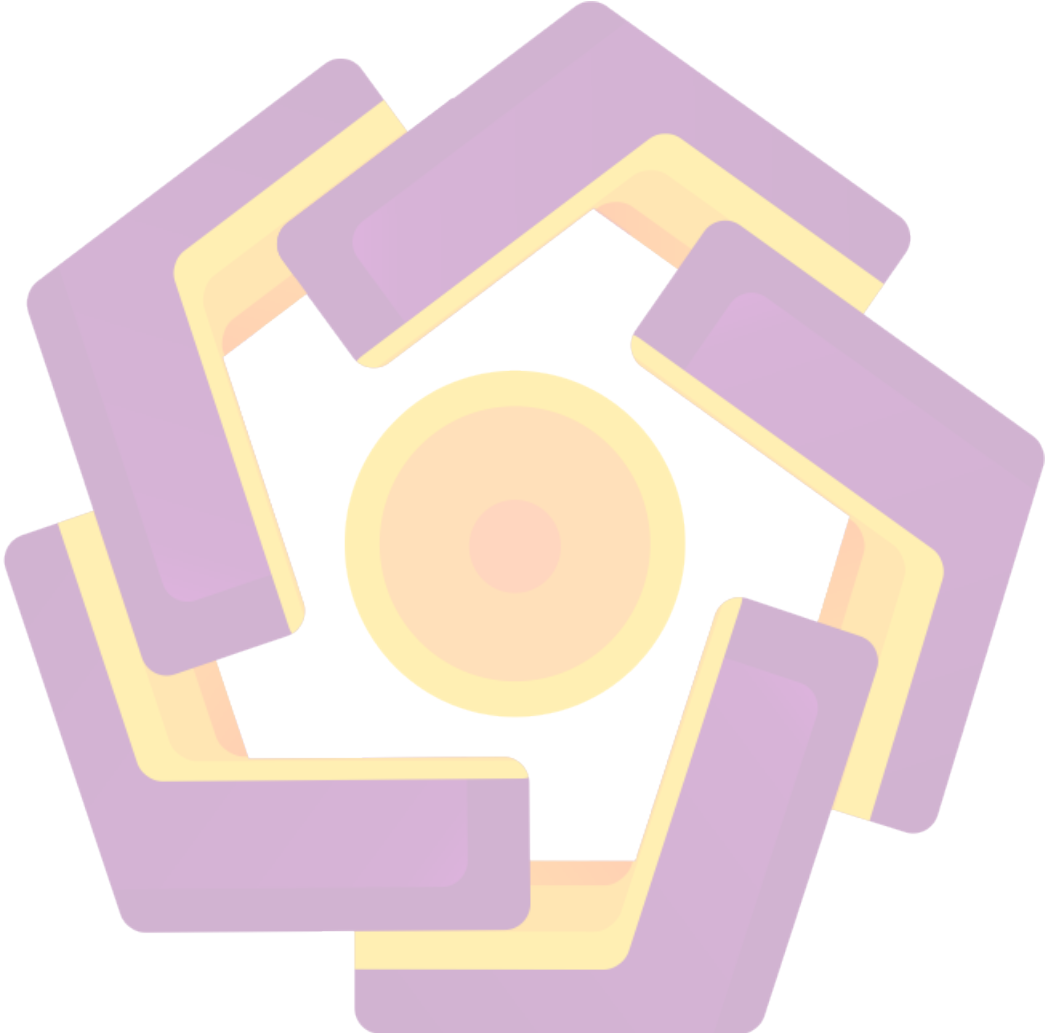
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Animasi <i>Squash and Strecth</i>	10
Gambar 2. 2 Animasi <i>Anticipation</i>	11
Gambar 2. 3 Animasi <i>Staging</i>	11
Gambar 2. 4 Animasi <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	12
Gambar 2. 5 Animasi <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	13
Gambar 2. 6 Animasi <i>Slow in Slow out</i>	13
Gambar 2. 7 Animasi <i>Ares</i>	14
Gambar 2. 8 Animasi <i>Secondary Action</i>	15
Gambar 2. 9 Animasi <i>Timing</i>	15
Gambar 2. 10 Animasi <i>Exaggeration</i>	16
Gambar 2. 11 Animasi <i>Solid Drawing</i>	17
Gambar 2. 12 Animasi <i>Appeal</i>	17
Gambar 3. 1 Storyboard.....	34
Gambar 3. 2 Storyboard.....	35
Gambar 3. 3 Storyboard.....	36
Gambar 3. 4 Storyboard.....	37
Gambar 3. 5 Storyboard.....	38
Gambar 4.1 Pen Tool pada Adobe Illustrator CC 2017	40
Gambar 4.2 Rectangel Tool pada Adobe Illustrator CC 2017	40
Gambar 4.3 Gedung.....	40
Gambar 4.4 Tabung Eksperimen.....	41

Gambar 4.5 Petani	41
Gambar 4.6 Peta Pulau Jawa	41
Gambar 4.7 Produk Aikari	42
Gambar 4.8 Orang Mengedukasi.....	42
Gambar 4.9 Orang Menanam Padi.....	42
Gambar 4.10 Jalur Pendistribusian Produk Aikari.....	43
Gambar 4.11 Alamat Tempat Produksi Aikari.....	43
Gambar 4.12 Website, Email, Social Media Aikari.....	43
Gambar 4.13 Setting Composition	45
Gambar 4.14 Import File	45
Gambar 4.15 Efek	46
Gambar 4.16 Render	46
Gambar 4.17 Pengaturan Output	47
Gambar 4.18 Penggabungan Animasi.....	47
Gambar 4.19 Import File Adobe After Effect CC 2017	48
Gambar 4.20 Editing	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Storyboard.....1
Lampiran B Kuisoner..... 6



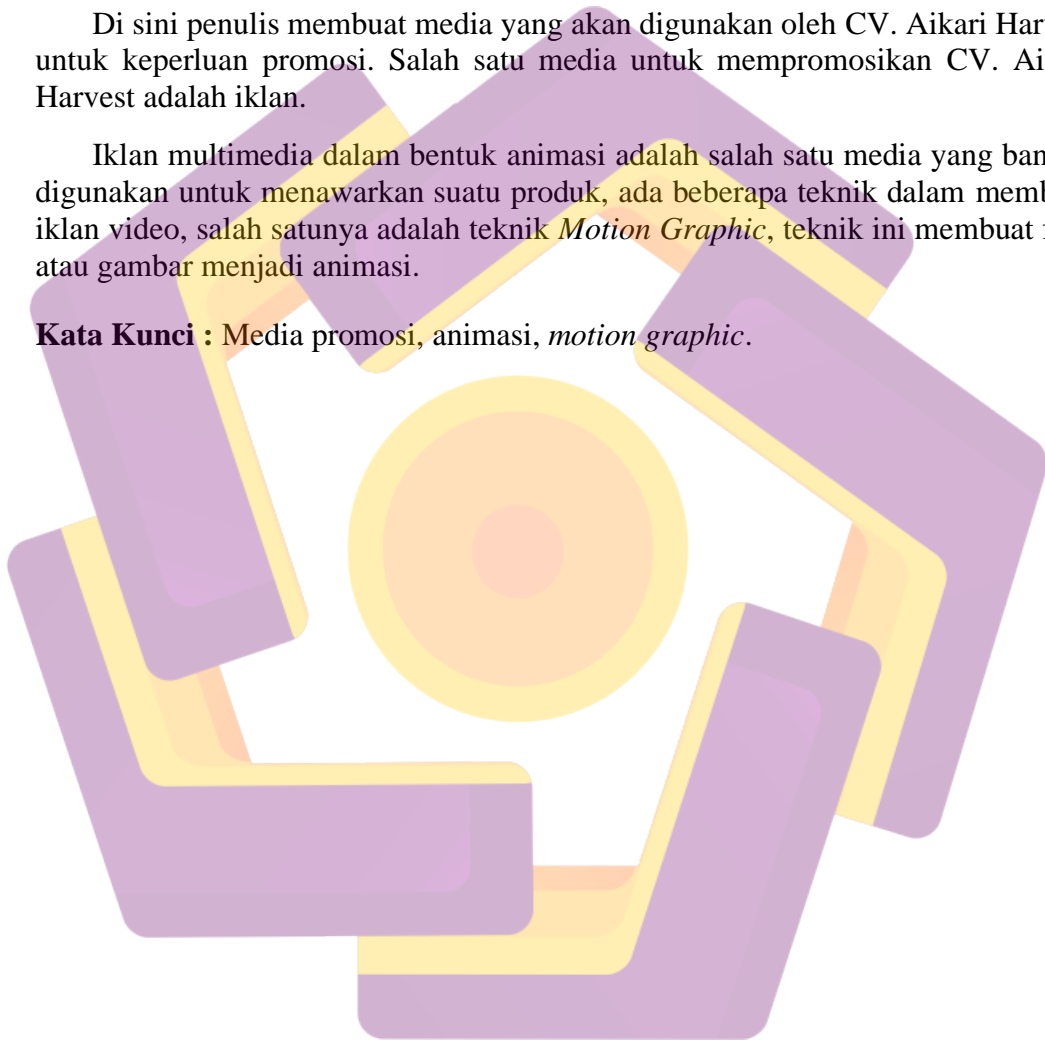
INTISARI

CV. Aikari Harvest merupakan perusahaan yang bergerak di bidang pertanian khususnya dalam hal pengadaan obat pertanian dan benih pertanian., guna menambah jumlah pelanggan dan menjadikan nama perusahaan lebih dikenal oleh masyarakat CV. Aikari Harvest membutuhkan media promosi.

Di sini penulis membuat media yang akan digunakan oleh CV. Aikari Harvest untuk keperluan promosi. Salah satu media untuk mempromosikan CV. Aikari Harvest adalah iklan.

Iklan multimedia dalam bentuk animasi adalah salah satu media yang banyak digunakan untuk menawarkan suatu produk, ada beberapa teknik dalam membuat iklan video, salah satunya adalah teknik *Motion Graphic*, teknik ini membuat foto atau gambar menjadi animasi.

Kata Kunci : Media promosi, animasi, *motion graphic*.



ABSTRACT

CV. Aikari Harvest is a company engaged in agriculture, especially in the provision of agricultural medicines and agricultural seeds, in order to increase the number of customers and make the company name better known by the public CV. Aikari Harvest needs promotion media.

Here the author makes media that will be used by CV. Aikari Harvest for promotional purposes. One of the media to promote CV. Aikari Harvest is advertising.

Multimedia advertising in the form of animation is one of the most widely used media to offer a product, there are several techniques in making video advertisements, one of which is the Motion Graphic technique, this technique makes photos or images into animation.

Keywords: Advertising, animation, motion graphic.

