

**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D DENGAN TEKNIK MOTION  
GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI PADA  
SMA INSAN MULIA BOARDING SCHOOL YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



disusun oleh :

**Wicaksana Adhi Kusumawijaya**

**18.11.2511**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2022**

**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D DENGAN TEKNIK MOTION  
GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI PADA  
SMA INSAN MULIA BOARDING SCHOOL YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagai persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh :

**Wicaksana Adhi Kusumawijaya**

**18.11.2511**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2022**

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D DENGAN TEKNIK MOTION  
GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI PADA  
SMA INSAN MULIA BOARDING SCHOOL YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Wicaksana Adhi Kusumawijaya**

**18.11.2511**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 12 November 2021

**Dosen Pembimbing,**

**Rumini, M.Kom.**

**NIK. 190302246**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D DENGAN TEKNIK MOTION  
GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI PADA  
SMA INSAN MULIA BOARDING SCHOOL YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Wicaksana Adhi Kusumawijaya**

**18.11.2511**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 21 Maret 2022

### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Barka Satya, M.Kom.**

**NIK. 190302126**

**Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom.**

**NIK. 190302390**

**Rumini, M.Kom.**

**NIK. 190302246**

**Tanda Tangan**

*Bms.*

*[Signature]*

*[Signature]*

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 21 Maret 2022

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**

**NIK. 190302096**

## 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, 21 Juni 2022



Wicaksana Adhi Kusumawijaya

NIM. 18.11.2511

## MOTTO

*“Mencoba, Terus Berusaha dan Berdoa”*

**Wicaksana Adhi Kusumawijaya**

*“Komitmen Konsisten Barokah”*

**Wiwi Sri Widhowati**

*“Jadilah Profesional Religius”*

**Wiwi Sri Widhowati**

*“Upaya manusia hanya mentok di rencana dan usaga, akan terlaksana atau tidak itu diluar kuasanya”*

**injo.id**

## PERSEMBAHAN

Tak henti – hentinya saya mengucapkan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan saya nikmat sehat, kelonggaran, kesempurnaan, serta dapat menyelesaikan skripsi ini, dan skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Allah SWT yang telah mengabulkan semua doa - doa saya termasuk doa dalam menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.
2. Untuk kedua orangtua saya yaitu Bapak dan Ibu tercinta yang selalu memberikan dorongan baik itu moril maupun materil, terimakasih selalu mendoakan yang terbaik dan mengasihiku sepenuh hati.
3. Untuk seluruh saudara dan keluarga besar saya yang selalu memberikan nasihat, dukungan dan semangatnya.
4. Untuk Ibu Rumini, M.Kom selaku dosen pembimbing, terimakasih banyak atas bimbingannya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Untuk Tri Anton dan Muhammad Taufiq Tugroho selaku teman seperjuangan, terimakasih banyak atas dorongan dan motivasinya.
6. Untuk Mochammad Syekh Musaddad Al-Ubaidah dan Dzulfikar Abdul Ghani sebagai support system yang selalu ada untuk memberikan nasihat dan arahan hidup. Terimakasih selalu sabar dan selalu mendoakanku.

Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terimakasih atas segala bantuannya dan doanya sehingga terselesaikan skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Warahmatullaahi Wabarakaatuh*

Allhamdullilah Puji dan syukur senantiasa peneliti panjatkan kepada Allah SWT, karena berkat nikmat, rahmat, dan pertolongan-Nya peneliti dapat menyelesaikan laporan skripsi ini dengan baik. Laporan skripsi yang dibuat untuk memenuhi syarat memperoleh gelar kesarjanaan Strata-1 (S1) jurusan Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta diharapkan bisa menjadi salah satu referensi pembuatan skripsi di Universitas AMIKOM Yogyakarta serta dapat memberikan penambahan ide yang dapat dikembangkan dimasa depan.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi Program Studi Strata-1 Informatika di Universitas AMIKOM Yogyakarta. Selain itu skripsi ini bertujuan agar pembaca dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasannya.

Atas segala bantuan serta amal baik semua pihak diatas, semoga mendapat ridlo Allah SWT. Penulis sangat menyadari bahwa penulisan tugas akhir ini masih kurang sempurna mengingat kurangnya kemampuan dan pengetahuan penulis. Oleh karena itu, saran dan ktirik yang membangun dari pembaca sangat penulis harapkan demi kesempurnaan dan kebaikan tugas akhir ini. Penulis berharap bahwa penulisan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, maupun penelitian di masa depan.

*Wassalamu'alaikum Warahmatullaahi Wabarakaatuh*

Yogyakarta, 21 Juni 2022

Wicaksana Adhi Kusumawijaya



# DAFTAR ISI

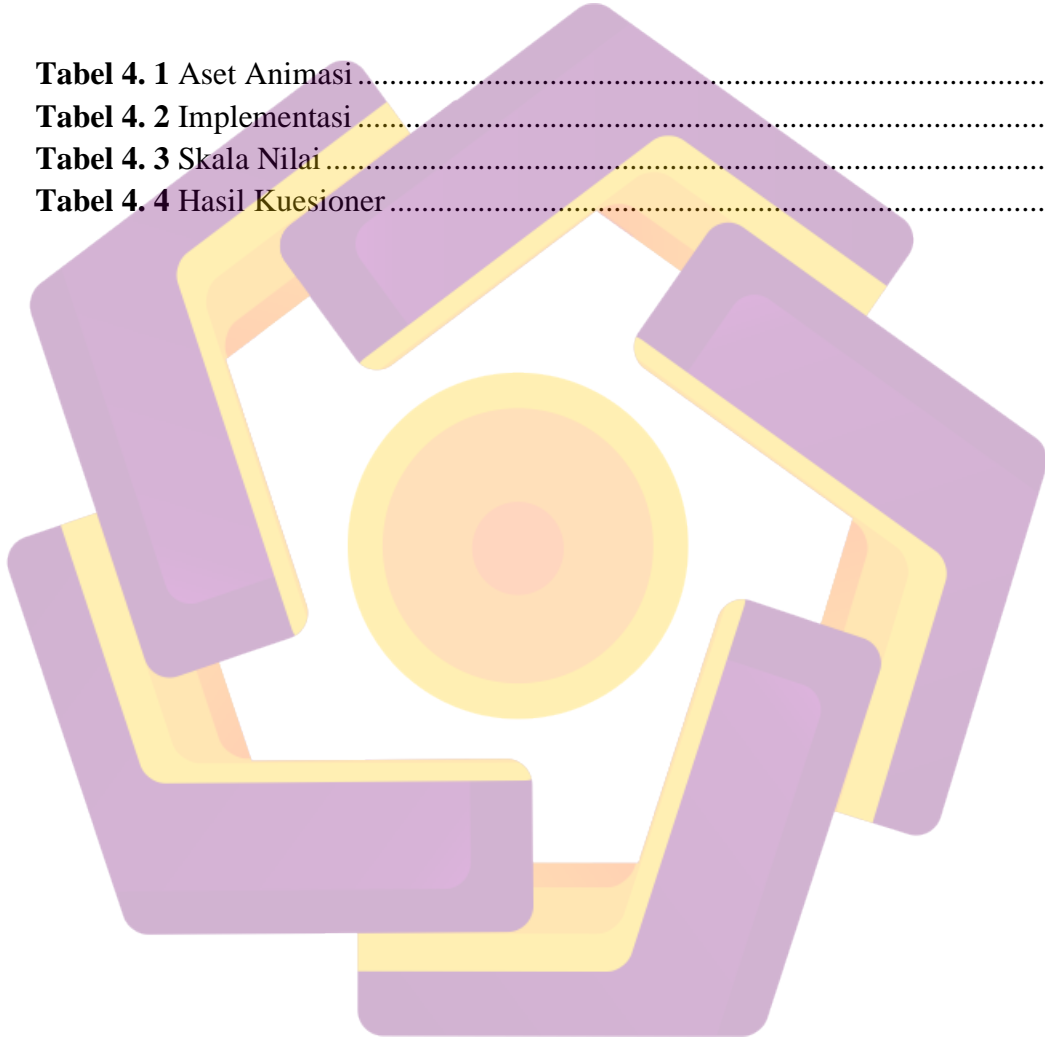
<b>PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>MOTTO</b> .....	v
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xii
<b>INTISARI</b> .....	xiv
<b>ABSTRACT</b> .....	xv
<b>BAB I</b> .....	1
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	1
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	3
<b>1.3 Batasan Masalah</b> .....	4
<b>1.4 Maksud dan Tujuan</b> .....	4
<b>1.5 Manfaat Penelitian</b> .....	5
<b>1.6 Metode Penelitian</b> .....	5
<b>1.6.1 Metode Pengumpulan Data</b> .....	5
<b>1.6.2 Metode Perancangan</b> .....	6
<b>1.6.3 Metode Evaluasi</b> .....	7
<b>1.7 Sistematika Penulisan</b> .....	7
<b>BAB II</b> .....	9
<b>2.1 Tinjauan Pustaka</b> .....	9
<b>2.2 Multimedia</b> .....	12
<b>2.2.1 Definisi Multimedia</b> .....	12
<b>2.2.2 Jenis Multimedia</b> .....	14
<b>2.2.3 Elemen Multimedia</b> .....	17
<b>2.3 Company Profile</b> .....	28
<b>2.3.1 Definisi Company Profile</b> .....	28
<b>2.3.2 Unsur Company Profile</b> .....	29

2.3.3	Tujuan Company Profile .....	33
2.3.4	Fungsi Company Profile .....	33
2.3.5	Jenis-jenis Company Profile.....	34
2.4	Motion Graphic.....	35
2.4.1	Definisi <i>Motion Graphic</i> .....	35
2.4.2	Produksi <i>Motion Graphic</i> .....	37
2.4.3	Fungsi Motion Graphic.....	39
2.4.4	Manfaat <i>Motion Graphic</i> .....	40
2.5	Tahapan Perancangan.....	43
2.5.1	Pra Produksi.....	43
2.5.2	Produksi .....	45
2.5.3	Pasca Produksi.....	45
2.6	Software Yang Digunakan.....	45
2.6.1	Adobe Audition .....	45
2.6.2	Adobe Illustrator .....	46
2.6.3	Adobe After Effect .....	46
2.6.4	Adobe Premiere .....	46
<b>BAB III</b>	.....	48
3.1	Tinjauan Umum .....	48
3.1.1	Deskripsi Sekolah.....	48
3.1.2	Visi dan Misi Sekolah.....	48
3.1.2.1	Visi Sekolah .....	48
3.1.3	Struktur Organisasi Sekolah.....	51
3.1.4	Media Promosi Sekolah .....	51
3.2	Metode Pengumpulan Data.....	52
3.2.1	Metode Observasi .....	52
3.2.2	Metode Wawancara .....	53
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem .....	55
3.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	55
3.3.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	56
3.4	Pra Produksi.....	59
3.4.1	Konsep Video.....	59
3.4.2	Script Video .....	59

3.4.3	Storyboard Video.....	62
<b>BAB IV</b>	.....	66
4.1	Produksi .....	66
4.1.1	Dubbing Narasi dan Backsound .....	66
4.1.2	Pengumpulan Aset .....	69
4.1.3	Perancangan Animasi .....	74
4.2	Pasca Produksi .....	91
4.2.1	<i>Compositing</i> .....	91
4.2.2	<i>Editing</i> .....	92
4.2.3	<i>Rendering</i> .....	92
4.2.4	Hasil Video.....	93
4.3	Implementasi .....	94
4.3.1	<i>Upload Youtube</i> .....	95
4.3.2	<i>Upload Social Media</i> .....	96
4.4	Evaluasi .....	97
<b>BAB V</b>	.....	102
5.1	Kesimpulan.....	102
5.2	Saran .....	103
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	104

## DAFTAR TABEL

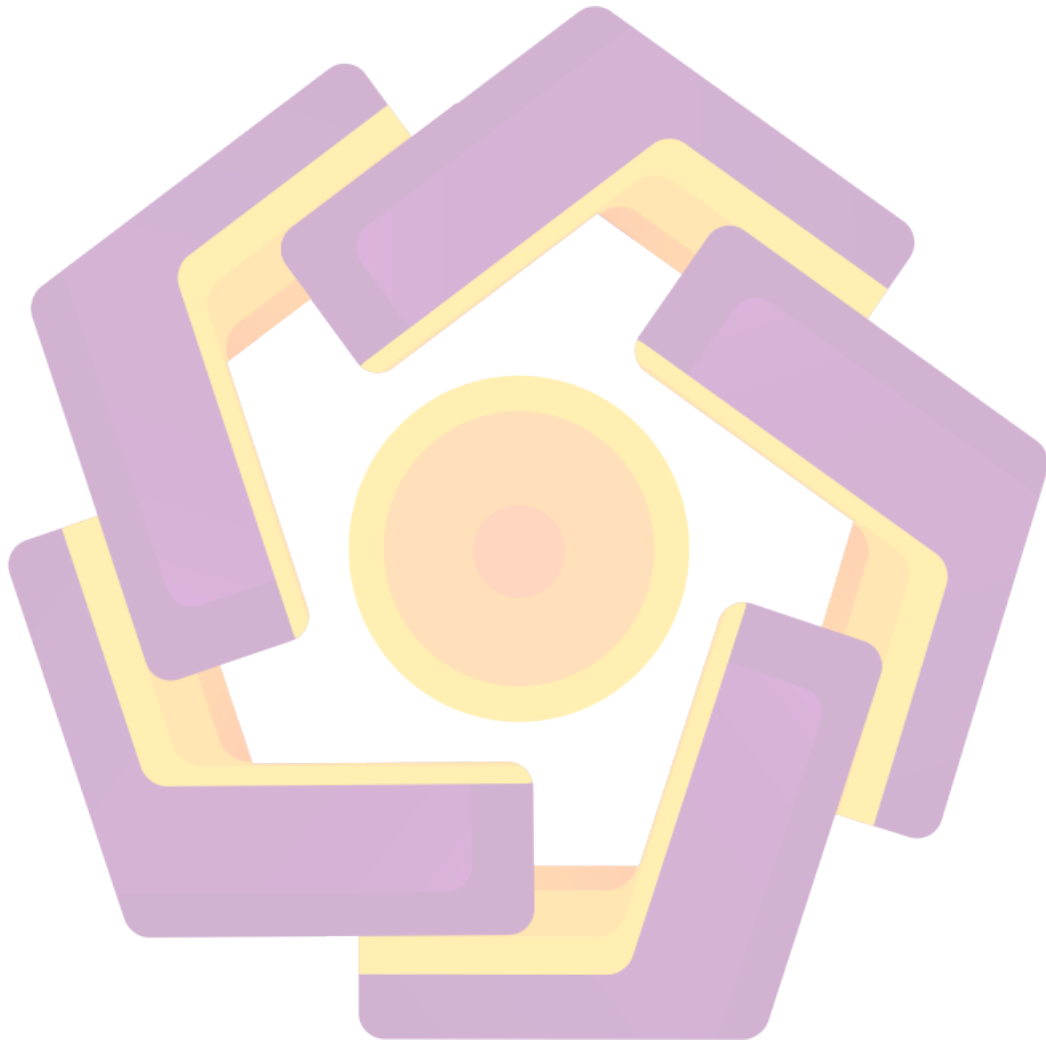
<b>Tabel 2. 1</b> Perbandingan Penelitian .....	11
<b>Tabel 3. 1</b> Kebutuhan Perangkat Keras .....	57
<b>Tabel 3. 2</b> Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	58
<b>Tabel 3. 3</b> Storyboard .....	63
<b>Tabel 4. 1</b> Aset Animasi .....	71
<b>Tabel 4. 2</b> Implementasi .....	95
<b>Tabel 4. 3</b> Skala Nilai .....	98
<b>Tabel 4. 4</b> Hasil Kuesioner .....	99



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2. 1</b> Definisi Multimedia.....	13
<b>Gambar 3. 1</b> Logo Sekolah.....	50
<b>Gambar 3. 2</b> Struktur Organisasi Sekola .....	51
<b>Gambar 4. 1</b> Tampilan Awal Adobe Audition 2020 .....	66
<b>Gambar 4. 2</b> New Multitrack Session.....	67
<b>Gambar 4. 3</b> Tampilan Multitrack Session Adobe Audition 2020.....	67
<b>Gambar 4. 4</b> Tampilan Waveform Session Adobe Audition 2020.....	68
<b>Gambar 4. 5</b> Tampilan Export Adobe Audition 2020 .....	69
<b>Gambar 4. 6</b> Tampilan Awal Adobe Illustrator 2020.....	70
<b>Gambar 4. 7</b> Aset Animasi .....	70
<b>Gambar 4. 8</b> Tampilan Format HDV/HDTV 1080.....	71
<b>Gambar 4. 9</b> Tampilan Awal Adobe After Effect CC 2019 .....	75
<b>Gambar 4. 10</b> Composition Setting .....	75
<b>Gambar 4. 11</b> Add New Solid .....	76
<b>Gambar 4. 12</b> New Solid Setting.....	77
<b>Gambar 4. 13</b> Import Logo Sekolah .....	77
<b>Gambar 4. 14</b> Import Dubbing Narasi.....	78
<b>Gambar 4. 15</b> Atur Opacity Logo.....	79
<b>Gambar 4. 16</b> Atur Opacity dan Scale Logo 2 .....	80
<b>Gambar 4. 17</b> Atur Opacity dan Scale Logo 3 .....	80
<b>Gambar 4. 18</b> Atur Easy Ease Logo .....	81
<b>Gambar 4. 19</b> Atur Graph Scale Logo.....	82
<b>Gambar 4. 20</b> Drag Aset Gedung Sekolah .....	82
<b>Gambar 4. 21</b> Atur Anchor Point.....	83
<b>Gambar 4. 22</b> Atur Anchor Point 2.....	84
<b>Gambar 4. 23</b> Atur Part aset Composition.....	84
<b>Gambar 4. 24</b> Atur Transisi Zoom Out Zoom In.....	85
<b>Gambar 4. 25</b> Atur scale and Position Setiap Scene .....	86
<b>Gambar 4. 26</b> Add New Text.....	87
<b>Gambar 4. 27</b> Efek Typewriter .....	88
<b>Gambar 4. 28</b> Atur Scaling Tiap Aset .....	88
<b>Gambar 4. 29</b> Atur Setiap Scene .....	89
<b>Gambar 4. 30</b> Atur Scene Penutup .....	90
<b>Gambar 4. 31</b> Render Scenes.....	90
<b>Gambar 4. 32</b> Compositing Scenes.....	91

<b>Gambar 4. 33</b> Editing.....	92
<b>Gambar 4. 34</b> Proses Rendering Video .....	93
<b>Gambar 4. 35</b> Potongan Hasil Video.....	94
<b>Gambar 4. 36</b> Upload Youtube.....	96
<b>Gambar 4. 37</b> Upload Facebook.....	97
<b>Gambar 4. 38</b> Upload Instagram.....	97



## INTISARI

SMA Insan Mulia Boarding School merupakan sekolah yang didirikan pada tanggal 17 Juli 2017 dan beralamat di Jl. Nakula No.32, Sariharjo, Ngaglik, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. SMA Insan Mulia Boarding School merupakan sekolah yang menerapkan sistem Boarding School, sekolah ini telah terdaftar secara resmi di Dapodik. Selama periode 5 tahun ini, SMA Insan Mulia Boarding School mengalami kesulitan di dalam proses promosi untuk mendapatkan siswa/i pendaftar. Hal inilah yang mendasari penulis untuk melakukan sebuah penelitian serta membuat video promosi yang menarik sehingga SMA Insan Mulia Boarding School bisa terlepas dari masalah kesulitan promosi untuk mendapatkan siswa/i.

Untuk membuat video lebih menarik dan detail dalam penyampaian informasinya, perancangan video company profile menggunakan teknik motion graphic karena lebih simple dan cukup untuk mensimulasikan sebuah sekolah ke dalam desain animasi yang membuat lebih hemat biaya dan tenaga sehingga lebih efisien untuk menjadi identitas dan media promosi sekolah kepada masyarakat. Proses perancangan video company profile motion graphic untuk SMA Insan Mulia Boarding School Yogyakarta melalui tiga tahapan yaitu Perancangan atau Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi.

Dari pengumpulan kuesioner yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa responden setuju dengan video company profile yang menggunakan teknik motion graphic animasi 2D untuk digunakan sebagai identitas sekolah maupun media promosi dengan total nilai yaitu 1.537 atau 85,4 %.

**Kata Kunci : Sekolah, Animasi 2D, Grafis Gerak, Promosi, Informasi**

## **ABSTRACT**

*SMA Insan Mulia Boarding School is a school that was established on July 17, 2017 and is located at Jl. Nakula No.32, Sariharjo, Ngaglik, Sleman, Special Region of Yogyakarta. SMA Insan Mulia Boarding School is a school that implements the Boarding School system, this school has been officially registered at Dapodik. During this 5 year period, SMA Insan Mulia Boarding School has experienced difficulties in the promotion process to get students enrolled. This is what underlies the author to conduct a research and make an interesting promotional video so that SMA Insan Mulia Boarding School can be separated from the problem of promotion difficulties to get students.*

*To make videos more interesting and detailed in conveying information, the company profile video design uses motion graphic techniques because it is more simple and sufficient to simulate a school into an animated design that makes it more cost-effective and energy efficient so that it is more efficient as an identity and school promotion media for public. The process of designing a company profile motion graphic video for SMA Insan Mulia Boarding School Yogyakarta goes through three stages, those are Design or Pre-Production, Production, and Post-Production.*

*From the collection of questionnaires that have been carried out, it can be concluded that the respondents agree with the company profile video that uses 2D motion graphic animation techniques to be used as school identities and promotional media with a total score of 1,537 or 85.4%.*

**Keyword : School, 2D Animation, Motion Graphic, Promotion, Information**