

**PEMANFAATAN MOTION GRAPHIC ANIMASI 2D SEBAGAI
MEDIA PROMOSI PRODI D3 TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

AGUS ENDRA FIANA 18.01.4249

TASYA FADILA SERDIN 18.01.4137

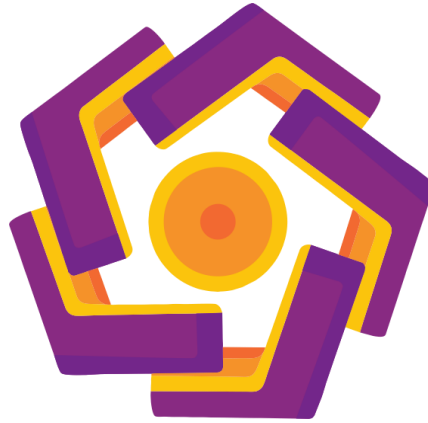
**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

**PEMANFAATAN MOTION GRAPHIC ANIMASI 2D SEBAGAI
MEDIA PROMOSI PRODI D3 TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta
untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Pada jenjang Program Diploma – Program Studi Teknik Informatika



Disusun oleh:

AGUS ENDRA FIANA	18.01.4249
TASYA FADILA SERDIN	18.01.4137

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PEMANFAATAN MOTION GRAPHIC ANIMASI 2D SEBAGAI
MEDIA PROMOSI PRODI D3 TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Agus Endra Fiana 18.01.4249

Tasya Fadila Serdin 18.01.4137

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 08 Februari 2022

Dosen Pembimbing,

Ria Andriani, M.Kom

NIK. 190302458

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMANFAATAN MOTION GRAPHIC ANIMASI 2D SEBAGAI
MEDIA PROMOSI PRODI D3 TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Agus Endra Fiana

18.01.4249

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 23 Februari 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

Muh. Tofa Nurcholis, M.Kom

NIK. 190302281

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer

Tanggal 23 Februari 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini;

Nama mahasiswa : Agus Endra Fiana

NIM : 18.01.4249

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

Pemanfaatan Motion Graphic Animasi 2D Sebagai Media Promosi Prodi D3 Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta

Dosen Pembimbing : Ria Andriani, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Amikom Yogyakarta maupun 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, 23 Februari 2022


Agus Endra Fiana

HALAMAN MOTTO

Pendidikan bukanlah suatu proses untuk mengisi wadah yang kosong,
akan tetapi pendidikan adalah suatu proses menyalakan api pikiran.

-William Butler Yeats-



HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Segala puji bagi Allah Subhanahu Wa Ta'ala sang pemilik alam semesta yang telah menciptakan setiap makhluknya dengan sempurna. Berkat karunia-Nya lah penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **“Pemanfaatan *Motion Graphic* Animasi 2D Sebagai Media Promosi Prodi D3 Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta”**

Penulis mendapat bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu Penulis mempersembahkan Tugas Akhir ini kepada:

1. Orang tua dan keluarga yang selalu membantu dalam doa dan semangat.
2. Tim magang Dodi Wahyu, Matias Bekti, Agus Endra, dan Tasya Fadila yang sudah mau berjuang dan bekerja sama dalam setiap kegiatan magang.
3. Ibu Ria Andriani M.Kom. selaku pembimbing magang serta suami beliau yang sudah banyak memberikan banyak ilmu-ilmu baru.
4. Rekan-rekan Program Studi D3 Teknik Informatika 2018 yang sudah banyak memberikan masukan dan pengalaman.

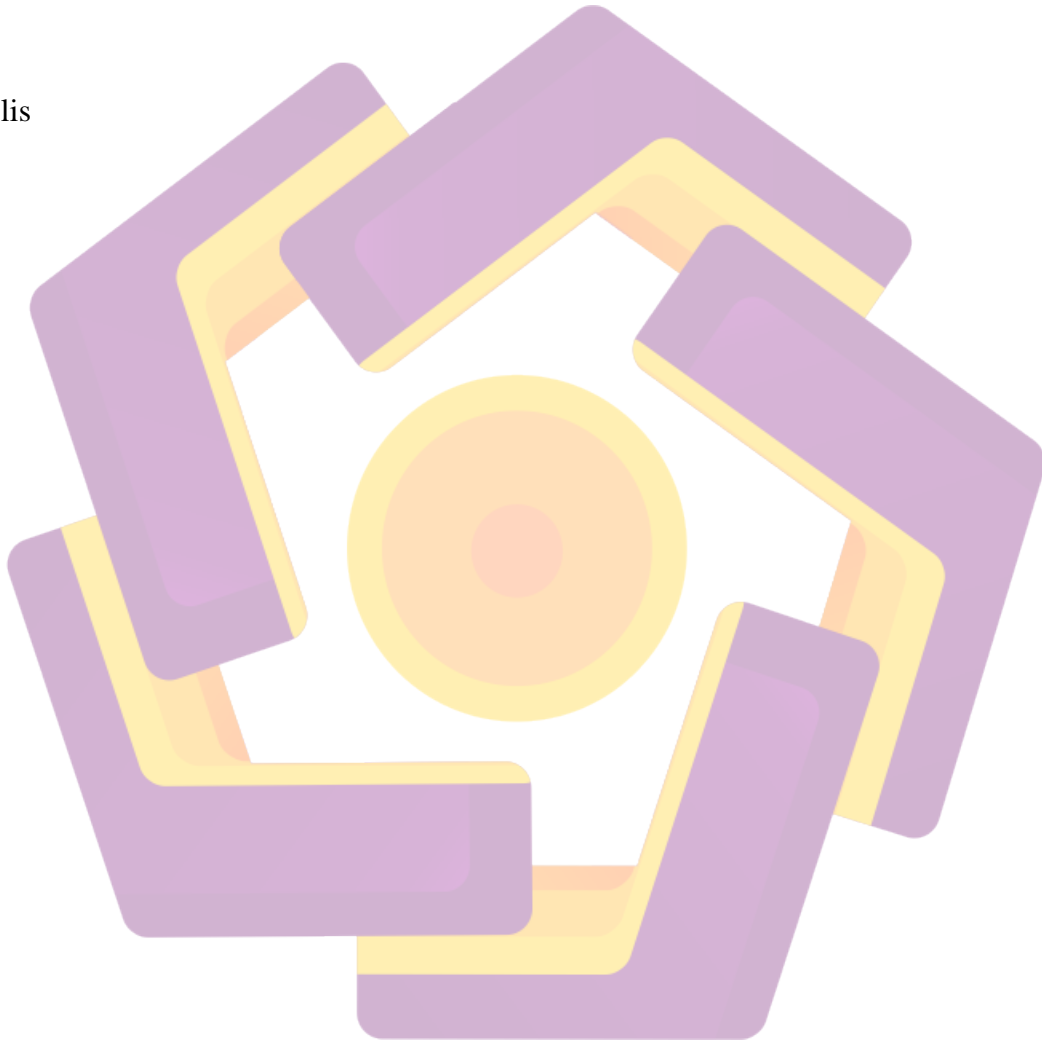
KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas segala rahmat-Nya dan anugerah-Nya telah memberikan kemudahan dalam pengerjaan Tugas Akhir ini dengan berbagai ujian dari-Nya menjadikan penulis semakin memahami ilmu yang telah didapatkan serta menambah pengalaman dalam menyusun Tugas Akhir. Kemudian penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada

1. Orang tua dan keluarga yang selalu mendukung dalam doa dan semangat dalam setiap waktu serta terimakasih untuk keluarga besar tercinta.
2. Rekan magang atas ilmu dan *project* yang telah didapatkan selama magang berlangsung.
3. Dosen Pembimbing, ibu Ria Andriani M.Kom. atas segala bimbingan dan ilmu yang telah diberikan. Terimakasih sudah meluangkan waktu dalam membimbing hingga penyelesaian Tugas Akhir.
4. Kaprodi D3 Teknik Informatika, bapak Barka Satya M.Kom atas masukan dan arahan selama magang yang telah diberikan.
5. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom dan bapak Muh. Tofa Nurcholis, M.Kom yang memberikan banyak masukan untuk memperbaiki perancangan Tugas Akhir penulis.
6. Berbagai pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam perancangan ini.

Tugas Akhir ini berjudul **“Pemanfaatan *Motion Graphic* Animasi 2D Sebagai Media Promosi Prodi D3 Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta”** merupakan bentuk awal pembelajaran untuk lebih memahami peranan penting penulis.
Yogyakarta, 10 Februari 2022

Penulis



DAFTAR ISI

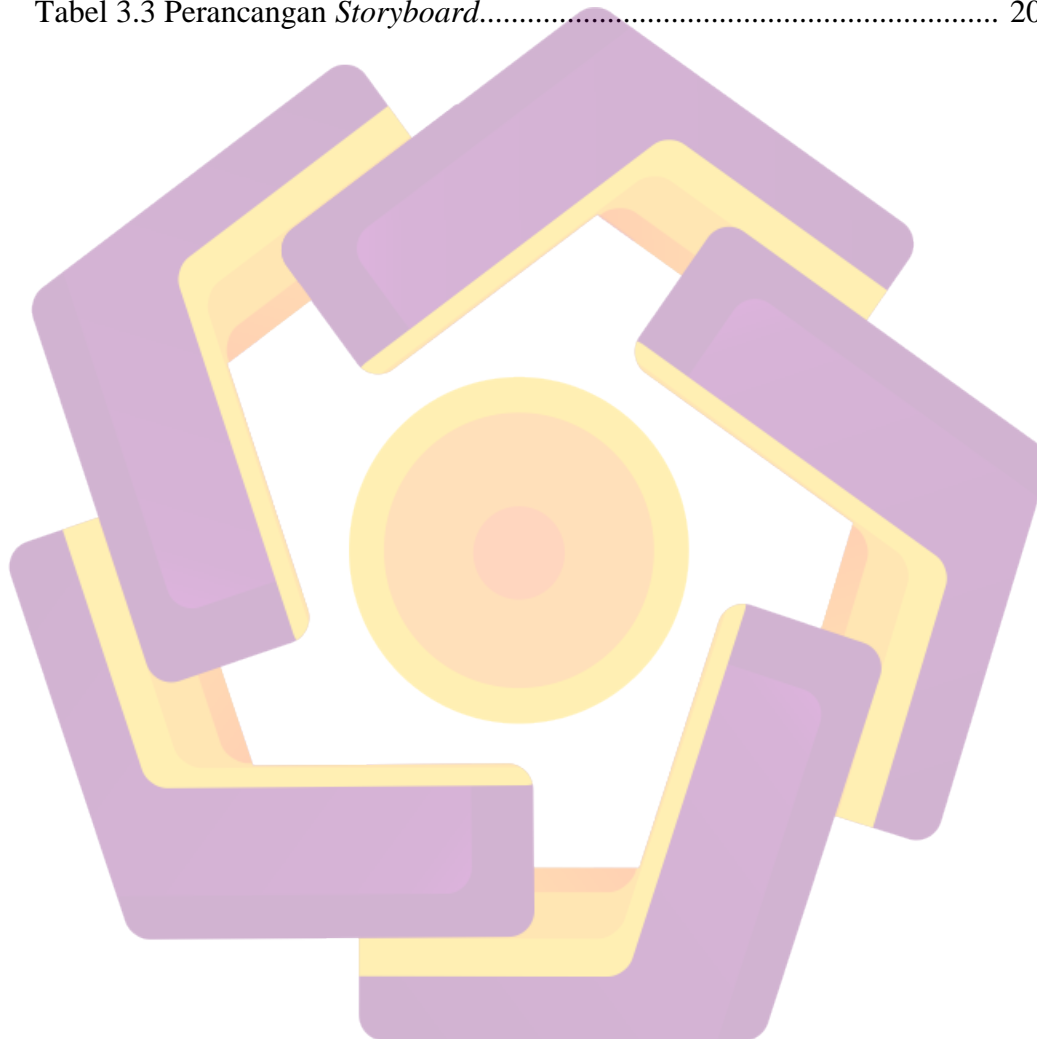
COVER.....	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3

1.5 Metode Penelitian	3
1.5.1 Metode Pengambilan Data.....	3
1.5.2 Metode Analisis	4
1.6 Analisis Kualitatif.....	4
1.6.1 Metode Pengembangan.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Studi Literatur.....	7
2.2 Landasan Teori	11
2.2.1 Animasi 2D.....	11
2.2.2 Motion Graphic.....	12
2.2.3 Media Interaktif.....	13
2.2.4 Frame per Second (FPS).....	13
2.2.5 Media Promosi.....	13
2.2.6 Karakter	13
2.2.7 Background.....	14
2.2.8 Voice Over.....	14
BAB III TINJAUAN UMUM	15

3.1 Deskripsi Singkat Obyek	15
3.1.1 Profil Program Studi D3 Teknik Informatika	15
3.2 Masalah yang Terdapat Pada Obyek	16
3.3 Solusi Yang Diusulkan	17
3.4 <i>Flowchart</i> Alur Penelitian	17
3.4.1 Alur Pelaksanaan Penelitian	18
3.4.2 Deskripsi Penelitian	18
3.4.3 Compositing	24
3.4.4 Voice Over (VO)	28
3.4.5 Editing	29
3.4.6 Final Editing (Rendering)	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	31
4.1 Hasil Motion Graphic 2D	31
BAB V KESIMPULAN	37
5.1 Kesimpulan	37
5.2 Saran	38
Daftar pustaka.....	39
Lampiran.....	41

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian	9
Tabel 3.1 Masalah Pada Obyek Penelitian	17
Tabel 3.2 Daftar Solusi.....	17
Tabel 3.3 Perancangan <i>Storyboard</i>	20

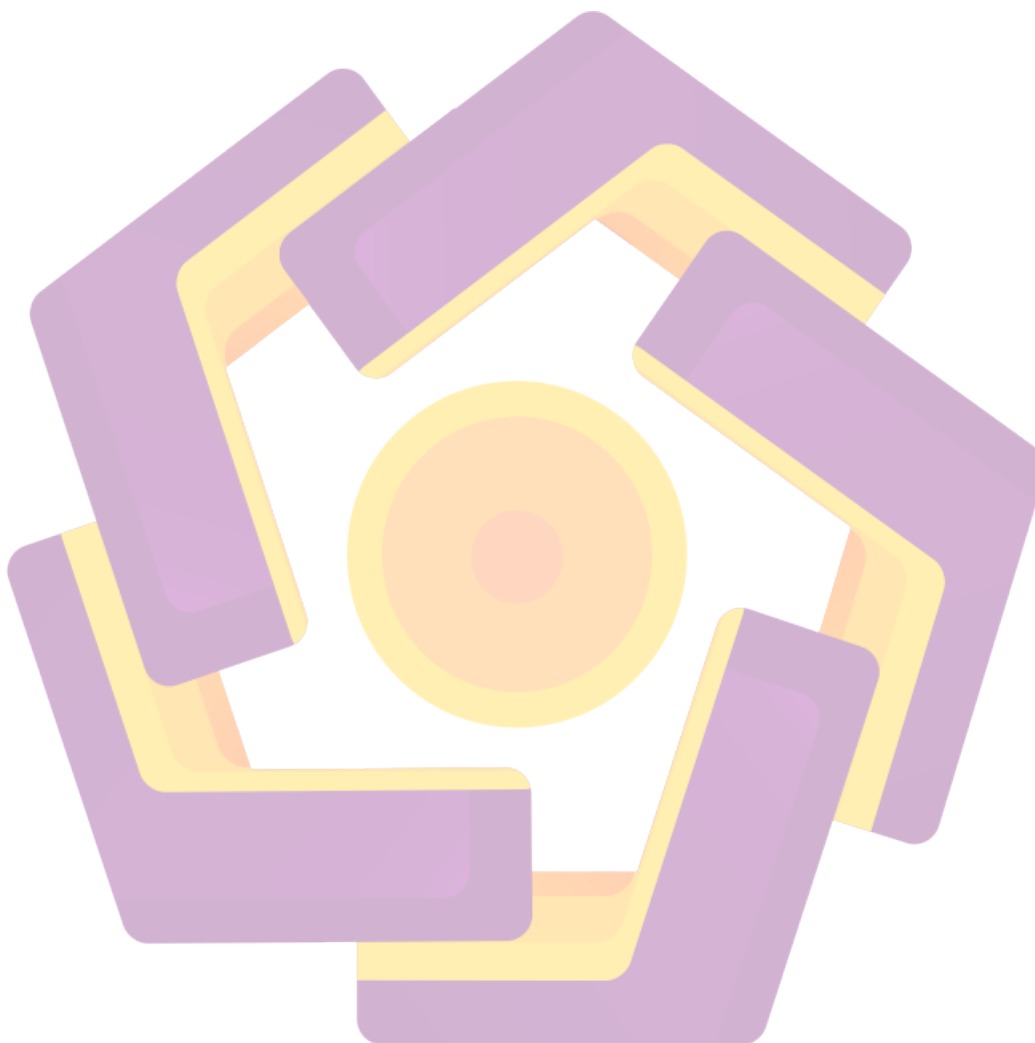


DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Pelaksanaan Penelitian	18
Gambar 3.2 Karakter	22
Gambar 3.3 <i>Background</i>	23
Gambar 3.4 <i>Asset</i>	23
Gambar 3.5 Proses memasukan karakter dan <i>background scene</i> 1.....	24
Gambar 3.6 Proses <i>compositing scene</i> 1	25
Gambar 3.7 Proses <i>Scaling Scene</i> 1.....	25
Gambar 3.8 Proses <i>compositing scene</i> 2	26
Gambar 3.9 Proses <i>compositing scene</i> 3	26
Gambar 3.10 Proses <i>compositing scene</i> 4	27
Gambar 3.11 Proses <i>compositing scene</i> 5	27
Gambar 3.12 Proses <i>compositing scene</i> 6	28
Gambar 3.13 <i>Editing voice over</i>	29
Gambar 3.14 Proses Transisi <i>Scene</i> dan Audio	29
Gambar 3.15 <i>Proses Rendering</i>	30
Gambar 4.1 <i>Scene</i> 1 Perkenalan	31
Gambar 4.2 <i>Scene</i> 2 Ajakan	32
Gambar 4.3 <i>Scene</i> 3 Konsentrasi <i>Web Development</i>	33
Gambar 4.4 <i>Scene</i> 3 Konsentrasi <i>Network Computer</i>	33
Gambar 4.5 <i>Scene</i> 3 Konsentrasi Animasi 2 Dimensi	33
Gambar 4.6 <i>Scene</i> 4 Profesi	34

Gambar 4.7 *Scene 5* Alamat35

Gambar 4.8 *Scene 6* Info Pendaftaran35



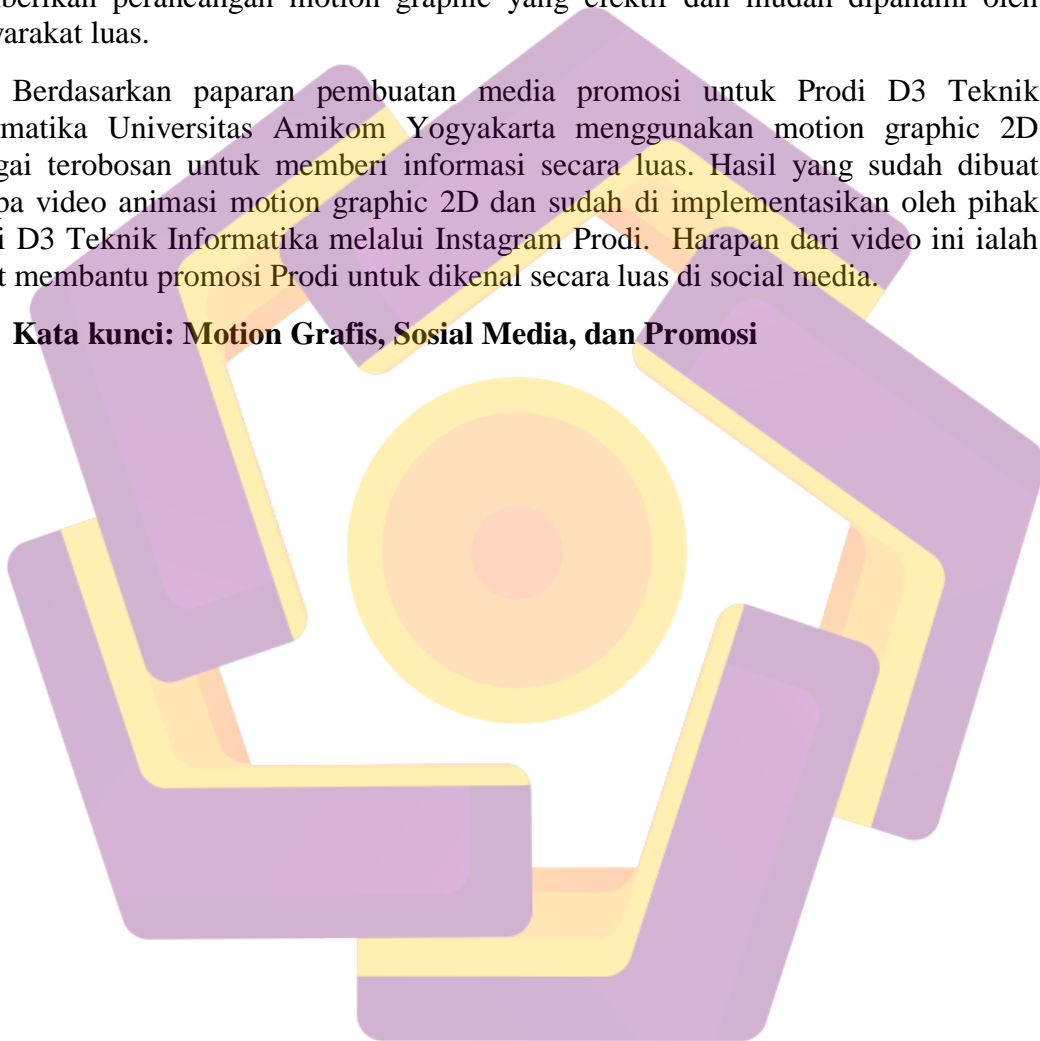
INTISARI

Perancangan motion graphic digunakan sebagai media promosi dan informasi seputar Prodi D3 Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta, video animasi ini memberikan gambaran kepada mahasiswa baru atau calon mahasiswa dalam meniti pendidikan di D3 Teknik Informatika. Dengan adanya ini diharapkan mempermudah Prodi dalam memperkenalkan D3 Teknik Informatika secara luas melalui media social.

Dengan melakukan pengumpulan data visual dan verbal yang diharapkan mampu memberikan perancangan motion graphic yang efektif dan mudah dipahami oleh masyarakat luas.

Berdasarkan paparan pembuatan media promosi untuk Prodi D3 Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta menggunakan motion graphic 2D sebagai terobosan untuk memberi informasi secara luas. Hasil yang sudah dibuat berupa video animasi motion graphic 2D dan sudah di implementasikan oleh pihak Prodi D3 Teknik Informatika melalui Instagram Prodi. Harapan dari video ini ialah dapat membantu promosi Prodi untuk dikenal secara luas di social media.

Kata kunci: Motion Grafis, Sosial Media, dan Promosi



ABSTRACT

The design of motion graphics is used as a media for promotion and information about the D3 Informatics Engineering Study Program, Amikom University Yogyakarta, this animated video provides an overview for new students or prospective students in pursuing education at D3 Informatics Engineering. With this, it is hoped that it will make it easier for the Study Program to introduce D3 Informatics Engineering widely through social media.

By collecting visual and verbal data, it is expected to be able to provide motion graphic designs that are effective and easily understood by the wider community.

Based on the explanation of making promotional media for the D3 Informatics Engineering Study Program, Amikom University, Yogyakarta, using 2D motion graphics as a breakthrough to provide broad information. The results that have been made are in the form of 2D motion graphic animation videos and have been implemented by the Informatics Engineering D3 Study Program through the Study Program's Instagram. The hope of this video is that it can help the promotion of Study Program to be widely known on social media.

Keywords: Motion Graphic, Social Media, and Promotion

