

**PEMBUATAN ANIMASI 2D UNTUK BENGKEL LAS SINAR KREASI
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHICS**

SKRIPSI



disusun oleh

Rezza Fakhri Mubarakh

12.11.6588

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

**PEMBUATAN ANIMASI 2D UNTUK BENGKEL LAS SINAR KREASI
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHICS**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Rezza Fakhri Mubarakh

12.11.6588

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN ANIMASI 2D UNTUK BENGKEL LAS SINAR KREASI MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHICS

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rezza Fakhri Mubarakh

12.11.6588

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 29 September 2016

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN ANIMASI 2D UNTUK BENGKEL LAS SINAR KREASI MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHICS

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rezza Fakhri Mubarakh

12.11.6588

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Juli 2019

Susunan Dewan Penguji

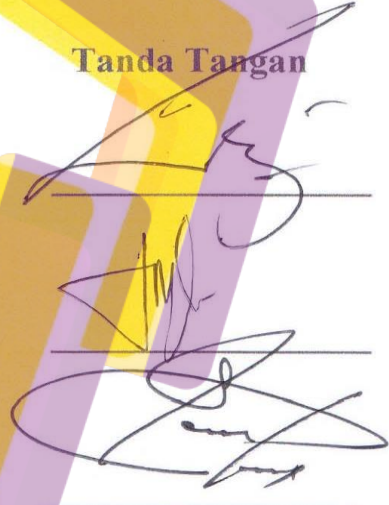
Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Joko Dwi Santoso, M.Kom
NIK. 190302181

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 Juli 2019

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, 22 Juli 2019

METERAI
TEMPEL
TGL. 20

A089EAF833359465

6000
ENAM RIBU RUPIAH


Rezza fakrri Mubarak

NIM. 12.11.6588

MOTTO

“Tidak ada orang baik yang tidak punya masa lalu, dan tidak ada orang jahat yang tidak punya masa depan.”

“Setiap kali kamu mendapat kesempatan dan keberuntungan, percayalah ada do'a orang tua mu yang sedang dikabulkan.”



PERSEMBAHAN

Puji syukur atas segala nikmat yang Allah SWT berikan, Sholawat serta salam dipanjatkan untuk Nabi Muhammad SAW semoga kita mendapatkan syafaat-nya. Aamiin.

Atas Ridhonya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik, sebagai bentuk kebanggaan penulis mempersembahkan tugas akhir ini untuk :

- Kepada Keluarga Besar Bani H.Apidi dan Keluarga Besar H.Sulaeman Iskandar.
- Kedua Orang Tua, Bapak Ucup Supena dan Mamah ter-Cinta Mamay Faozanah yang selalu memberikan dukungan, kasih sayang dan perhatiannya. Serta doa Bapak dan Mamah yang senan tiasa mengalir kepada anak – anakmu. Semoga ALLAH SWT memberikan keberkahan kepada bapak dan mamah saya.
- Kepada Sahabat Sahabat terbaik Muhammad Misbahul Munir, Rananto Danang Asatman, Aditia Wisnu, Ridlo S Nugroho, Rois dan Umar yang selalu mendukung dan membantu dalam penyusunan tugas akhir ini.
- Kepada Ayuni Nur Fitriana, terimakasih telah sabar menemani, mengingatkan dan juga membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
- Dan terimakasih untuk 12 S1-TI 12. Kita Teman Kita Keluarga !!! ☺

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkat dan rahmat-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Pembuatan Animasi 2D Untuk Bengkel Las Sinar Kreasi Menggunakan Teknik Motion Graphics”. Sebagai syarat menyelesaikan pendidikan Strata-1 di Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa bantuan dari banyak pihak. Atas tersusunnya skripsi ini, dengan rendah hati penulis sampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT. Selaku Ketua Jurusan Strata-1 Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah membantu dan membimbing dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak, Ibu, Adik, serta segenap keluarga besar tercinta yang telah memberikan do`a dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Iwan Irawan selaku pemilik Bengkel Las Sinar Kreasi dan seluruh karyawan Bengkel Las Sinar Kreasi.

Semoga semua bentuk dukungan dan bantuan yang telah di berikan kepada penulis mendapatkan balasan yang lebih mulia sisi Allah SWT. Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam menyusun skripsi ini. Kritik dan saran yang membangun senantiasa diharapkan demi kebaikan tugas akhir ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penulis khususnya.

Yogyakarta, 27 Juli 2019

Penulis

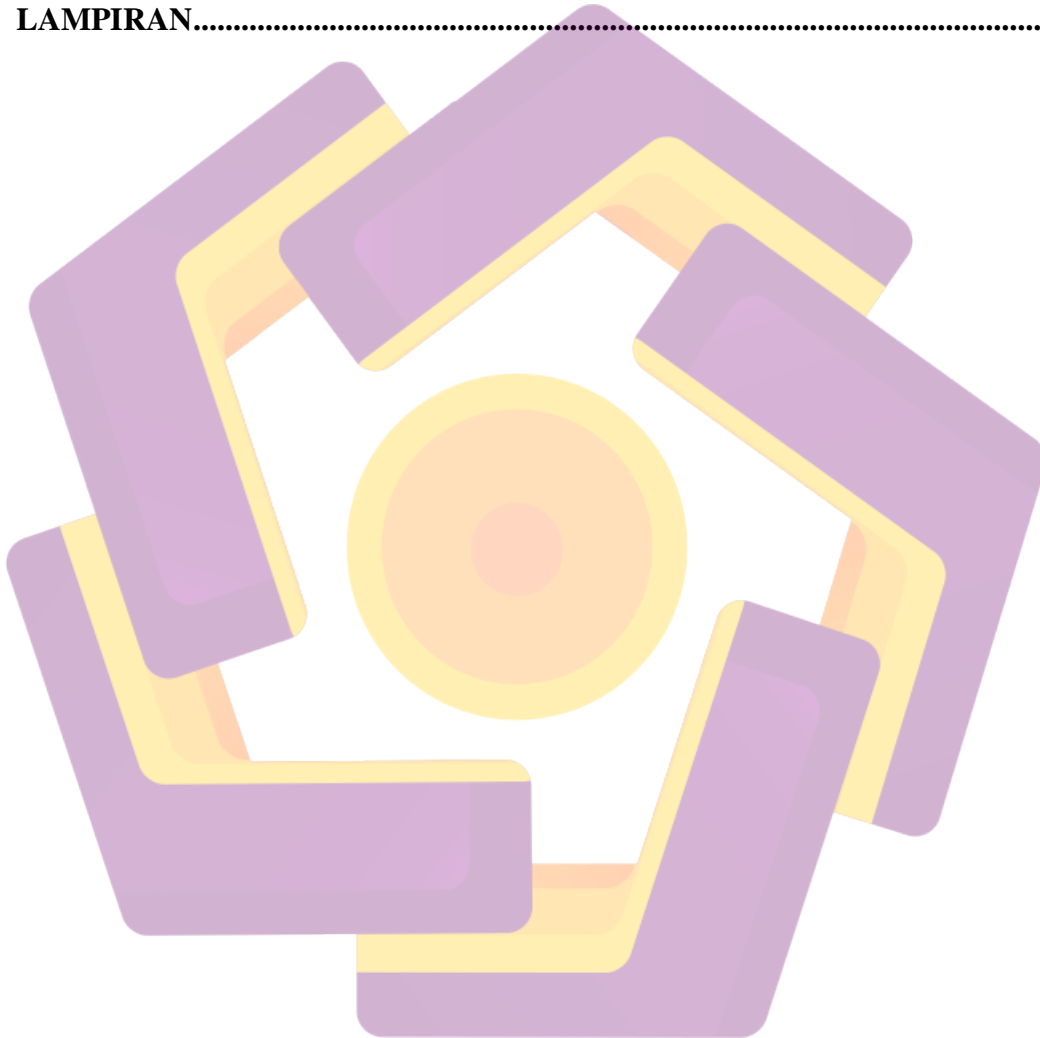
DAFTAR ISI

JUDUL	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN.....	III
PERNYATAAN.....	IV
MOTTO	V
PERSEMBAHAN	VI
KATA PENGANTAR.....	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR TABEL	XII
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
INTISARI	XVI
ABSTRACT.....	XVII
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 METODE PENELITIAN	4
1.5.1 <i>Metode Studi Pustaka (Library).....</i>	<i>4</i>
1.5.2 <i>Metode Analisis.....</i>	<i>4</i>
1.5.3 <i>Perancangan.....</i>	<i>5</i>
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN	5
1.6.1 <i>Bab I Pendahuluan</i>	<i>5</i>
1.6.2 <i>Bab II Landasan Teori.....</i>	<i>6</i>

1.6.3	<i>Bab III Perancangan</i>	6
1.6.4	<i>Bab IV Implementasi Dan Pembahasan</i>	6
1.6.5	<i>Bab V Penutup</i>	6
1.6.6	<i>Daftar Pustaka</i>	6
BAB II	7
1.7	TINJAUAN PUSTAKA.....	7
1.8	KONSEP DASAR MULTIMEDIA	8
1.8.1	<i>Definisi Multimedia</i>	8
1.8.2	<i>Element Multimedia</i>	9
1.9	STANDARD VIDEO FORMAT	10
1.10	JENIS-JENIS ANIMASI	11
1.11	ANIMASI 2D	12
1.11.1	<i>Pengertian Animasi 2D</i>	12
1.11.2	<i>Pembuatan Animasi dengan Teknik Digital</i>	13
1.11.3	<i>Keuntungan Menggunakan Animasi</i>	13
1.12	MOTION GRAFIS.....	14
1.12.1	<i>Definisi Motion Grafis</i>	14
1.12.2	<i>Elemen-Elemen Motion Grafis</i>	16
1.12.3	<i>Karakteristik Motion Grafis</i>	16
1.13	KONSEP DASAR IKLAN.....	17
1.13.1	<i>Pengertian Iklan</i>	17
1.13.2	<i>Tujuan Iklan</i>	18
1.13.3	<i>Strategi Merancang Iklan</i>	19
1.14	MEDIA PROMOSI	22
1.14.1	<i>Definisi Media</i>	22
1.14.2	<i>Definisi Promosi</i>	22
1.14.3	<i>Definisi Media Promosi</i>	23
1.14.4	<i>Tujuan Media Promosi</i>	23
1.15	ANALISIS.....	24

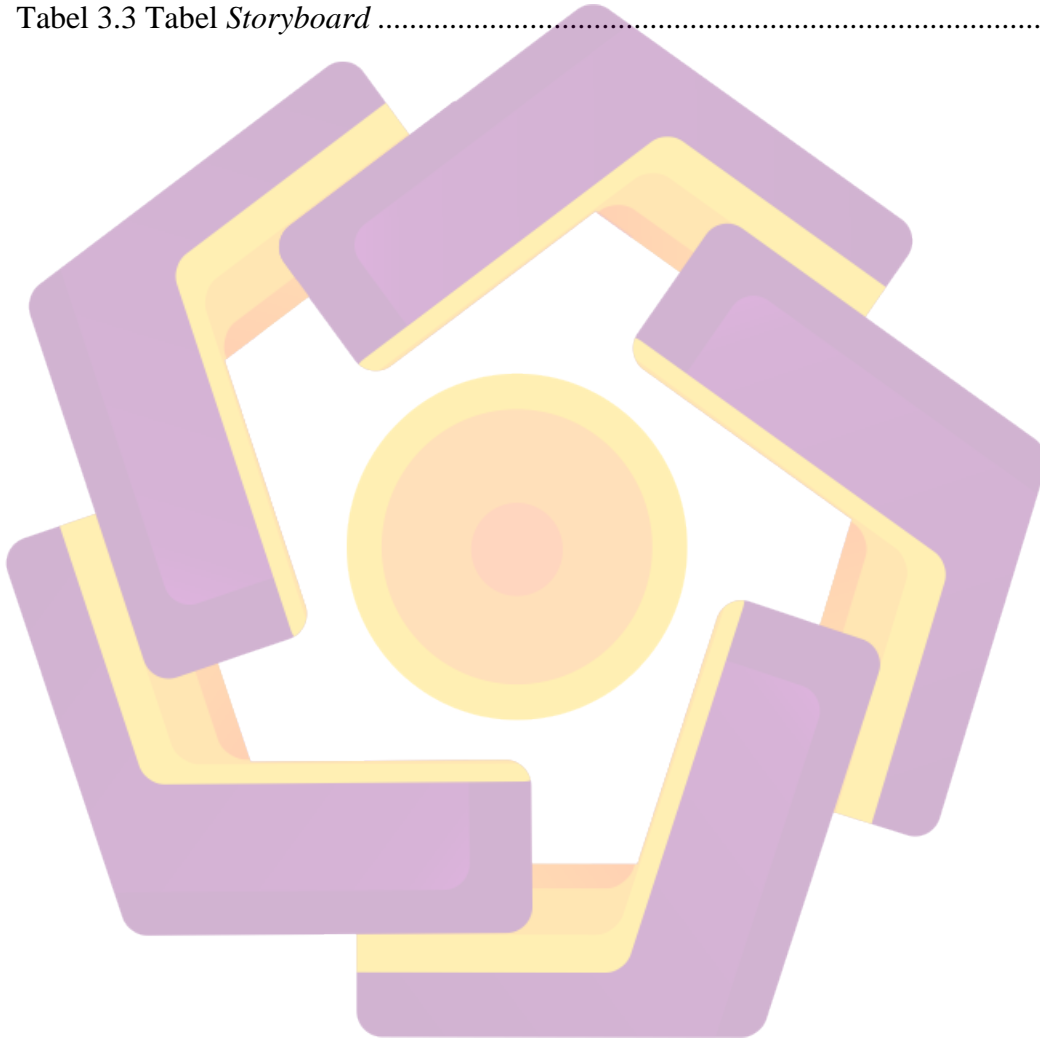
1.15.1	<i>Analisis Kebutuhan</i>	24
1.16	TAHAP MEMPRODUKSI IKLAN	25
1.16.1	<i>Pra Produksi</i>	26
1.16.2	<i>Produksi</i>	27
1.16.3	<i>Pasca Produksi</i>	30
BAB III	32
1.17	DESKRIPSI UMUM.....	32
1.18	ANALISIS KEBUTUHAN	32
1.18.1	<i>Kebutuhan Fungsional</i>	33
1.18.2	<i>Kebutuhan Non-Fungsional</i>	34
1.19	RANCANGAN PRA-PRODUKSI.....	37
1.19.1	<i>Ide Cerita</i>	37
1.19.2	<i>Tema</i>	37
1.19.3	<i>Logline</i>	37
1.19.4	<i>Sinopsis</i>	37
1.19.5	<i>Rancangan Naskah</i>	38
1.19.6	<i>Rancangan Storyboard</i>	42
BAB IV	47
1.20	PRODUKSI.....	47
1.20.1	<i>Drawing</i>	48
1.20.2	<i>Coloring</i>	52
1.20.3	<i>Background</i>	52
1.20.4	<i>Dubbing</i>	55
1.20.5	<i>Sound Editing dan Lypsnc</i>	55
1.21	PASCA PRODUKSI.....	59
1.21.1	<i>Editing Video Menggunakan Adobe After Effect CC15</i>	59
1.21.2	<i>Editing Video menggunakan Adobe Premiere CC15</i>	67
1.22	RENDERING.....	69
1.23	PEMBAHASAN.....	70

BAB V	71
1.24 KESIMPULAN.....	71
5.2 SARAN.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....	72
LAMPIRAN.....	1



DAFTAR TABEL

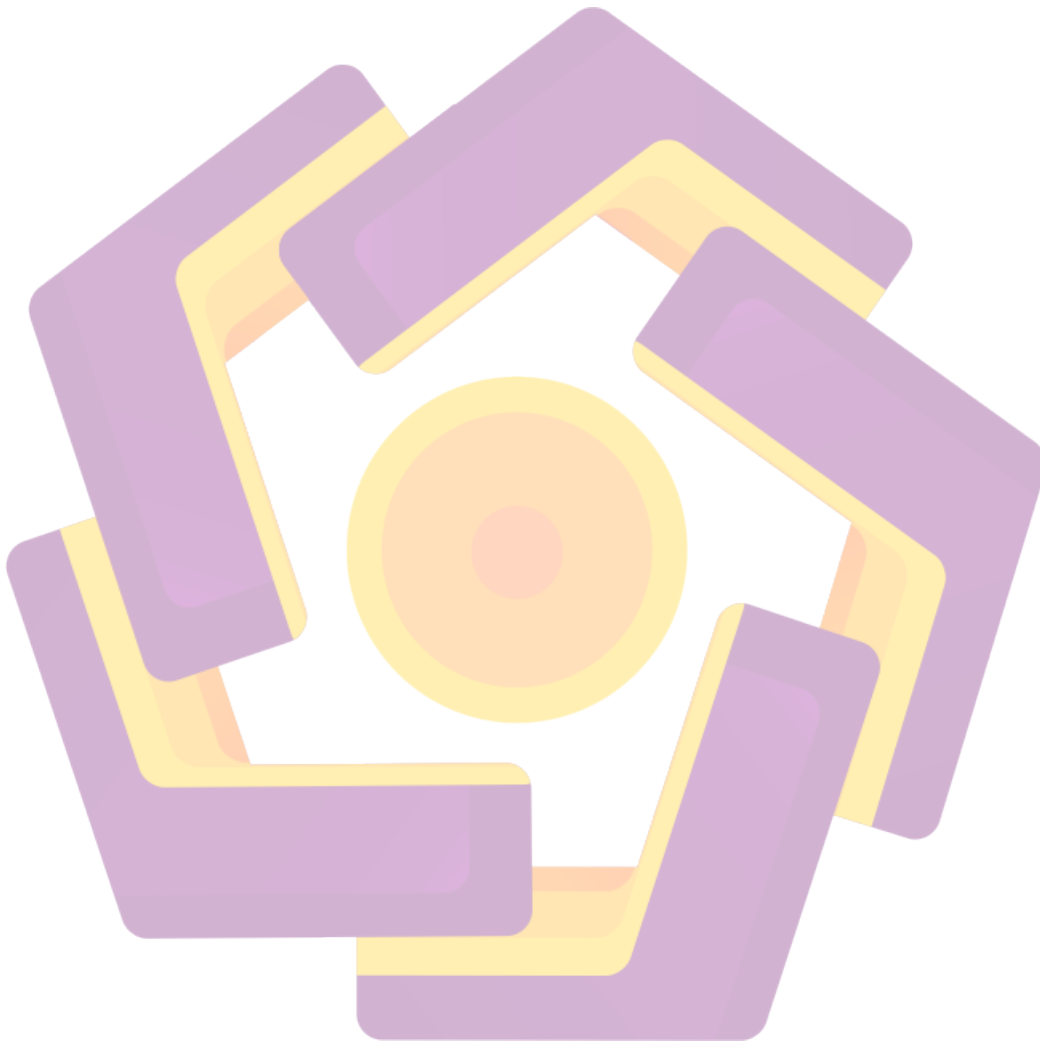
Tabel 3.1 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>) yang Digunakan.....	34
Tabel 3.2 Perangkat Lunak (<i>Software</i>) yang Digunakan	35
Tabel 3.3 Tabel <i>Storyboard</i>	42



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus Pengembangan Multimedia.....	9
Gambar 2.2 Contoh <i>Motion Grafis</i>	15
Gambar 2.3 Contoh <i>Storyboard</i>	27
Gambar 2.4 <i>Layout</i>	28
Gambar 2.5 <i>Key Animasi</i>	28
Gambar 2.6 <i>In Between</i>	29
Gambar 2.7 <i>Background</i>	30
Gambar 4.1 Tampilan <i>Pen Tool</i> menu pada <i>Adobe Illustration</i>	48
Gambar 4.2 Tampilan <i>Shape Tool</i> menu pada <i>Adobe Illustration</i>	49
Gambar 4.3 Tampilan membuka file baru <i>Adobe Illustration</i>	50
Gambar 4.4 <i>Tracing</i> menggunakan <i>Pen Tool</i> pada <i>Adobe Illustration CC15</i>	51
Gambar 4.5 Proses Penyimpanan file dalam <i>Adobe Illustration</i>	51
Gambar 4.6 Proses <i>Coloring Digital</i> pada <i>Adobe Illustration</i>	52
Gambar 4.7 Sketsa <i>Background</i>	53
Gambar 4.8 Hasil Jadi <i>Background</i>	53
Gambar 4.9 Gambar Karakter Danang	54
Gambar 4.10 Gambar Aset Rumah Danang dan Siti	54
Gambar 4.11 Proses <i>Dubbing</i>	55
Gambar 4.12 Tampilan Utama <i>Adobe Audition cc15</i>	56
Gambar 4.13 <i>Import File Audio Adobe Audition cc15</i>	56

Gambar 4.14 Proses <i>Editing Audio</i> dengan cara Potong / <i>Crop Audio</i>	57
Gambar 4.15 Menambahkan <i>Effect Noise</i> pada <i>Audio</i>	58
Gambar 4.16 <i>Export file audio</i> dengan format <i>.wav</i>	59
Gambar 4.17 Tampilan Utama <i>Adobe After Effect cc15</i>	59
Gambar 4.18 Tampilan <i>Composition Settings</i>	60
Gambar 4.19 <i>Folder Source Project</i>	61
Gambar 4.20 Tampilan Proses <i>Import</i>	61
Gambar 4.21 Tampilan proses <i>Composition</i>	62
Gambar 4.22 Mengganti Identitas <i>Layer</i>	62
Gambar 4.23 Tampilan Pada Transformasi Utama	63
Gambar 4.24 Tampilan bagian <i>Move Anchor Point Panel</i>	63
Gambar 4.25 Sebelum menggunakan <i>Graph Editor</i>	64
Gambar 4.26 Sesudah menggunakan <i>Graph Editor</i>	64
Gambar 4.27 Mengaktifkan <i>Motion Blur</i>	64
Gambar 4.28 <i>Masking Shape Tool</i>	65
Gambar 4.29 Tampilan <i>Duik.Jsx</i> dalam Menu <i>Rigging</i>	65
Gambar 4.30 Tampilan <i>Puppet Pin tool</i>	66
Gambar 4.31 Tampilan Objek Setelah Diberi <i>Effect Puppet</i>	66
Gambar 4.32 memberikan efek gerakan dengan menggunakan <i>Controller</i>	67
Gambar 4.33 Tampilan Susunan <i>Scene</i>	67
Gambar 4.34 Proses <i>Adobe Dynamic Link</i> kemudian <i>import ke After Effect</i>	68
Gambar 4.35 <i>File</i> yang sudah masuk dari <i>Dynamic Link</i>	68
Gambar 4.36 Export file <i>Adobe Premiere cc15</i> untuk proses <i>rendering</i>	69



INTISARI

Seiring dengan pesatnya perkembangan era digital saat ini, penggunaan video bukan hanya sebagai media hiburan saja, melainkan juga dapat digunakan untuk dokumentasi suatu peristiwa, media pembelajaran dan bahkan media pemasaran sebagai penunjang dalam dunia usaha ataupun bisnis. Bengkel Las Sinar Kreasi merupakan bengkel penyedia jasa pembuatan segala jenis bentuk konstruksi seperti pagar, tralis, kanopi, baliho, ralling, tangga dan lain-lain.

Bengkel Las Sinar Kreasi sangat menyadari perlunya eksistensi dalam menjalankan usahanya, maka diperlukannya inovasi dalam pemasaran ataupun iklan. beberapa iklan yang sudah digunakan pada saat ini menggunakan media cetak berupa brosur dan beberapa iklan pada situs jual beli dinilai sudah kurang diminati oleh konsumen bahkan sudah mulai ditinggalkan oleh beberapa masyarakat. Maka dibuatlah video animasi 2D menggunakan Teknik Motion Graphics.

Diharapkan video animasi 2D menggunakan Teknik Motion Graphics ini dapat diaplikasikan pada berbagai macam media sosial sehingga dapat meningkatkan pengguna jasa dari Bengkel Las Sinar Kreasi.

Kata Kunci : Video Profil, Motion Graphics, Media Informasi.

ABSTRACT

Along with the rapid development of technology in the last few years, requires a company to provide maximum service to the community as a consumer, where an interesting look and interactive and responsive service is mandatory to be supplied by the company to consumer. The introduction of a goods or services offered by the company against consumer that was originally done manually and tended to monotonous now starting to switch to using electronic media (digital), how is certainly more effective and efficient to implement at this time.

The welding workshop Sinar Kreasi, companies engaged in the field of construction that is where the marketing still using banners, brochures or flyers very difficulty competing with other construction companies they have been using electronic media. One of them at the moment compete a project by using the thender system. The welding workshop Sinar Kreasi could not deliver features and product results in good because the limitations of the media, so the consumers is difficult to respond.

Therefore author trying to find solution of the problem by making 2D animations, the hope can be the solution of the above problems. With a new marketing system, consumer is given the impression about the features of the services and items provided by welding workshop Sinar Kreasi, so can minimize marketing costs and are expected to increase the selling power.

Keywords : Video Profile, Motion Graphics, Media Information.