

**PEMBUATAN VIDEO PROMOSI CAMBENA.INK MENGGUNAKAN
TEKNIK *MOTION GRAPHIC***

SKRIPSI



disusun oleh

Rex Luhut Panjaitan

15.11.8958

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

PEMBUATAN VIDEO PROMOSI CAMBENA.INK MENGGUNAKAN
TEKNIK *MOTION GRAPHIC*

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagai persyaratan mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Rex Luhut Panjaitan

15.11.8958

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO PROMOSI CAMBENA.INK MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC

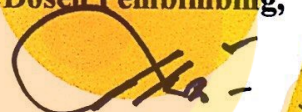
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rex Luhut Panjaitan

15.11.8958

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Mei 2019

Dosen Pembimbing,



Heri Sismoro, M.Kom.

NIK. 190302057

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO PROMOSI CAMBENA.INK MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rex Luhut Panjaitan

15.11.8958

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Mei 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Yuli Astuti, M.Kom
NIK. 190302146

Heri Sismoro, M.Kom
NIK. 190302057

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Mei 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 skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu institusi pendidikan tinggi manapun. Dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang berkaitan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 25 Juli 2019



Rex Luhut Panjaitan

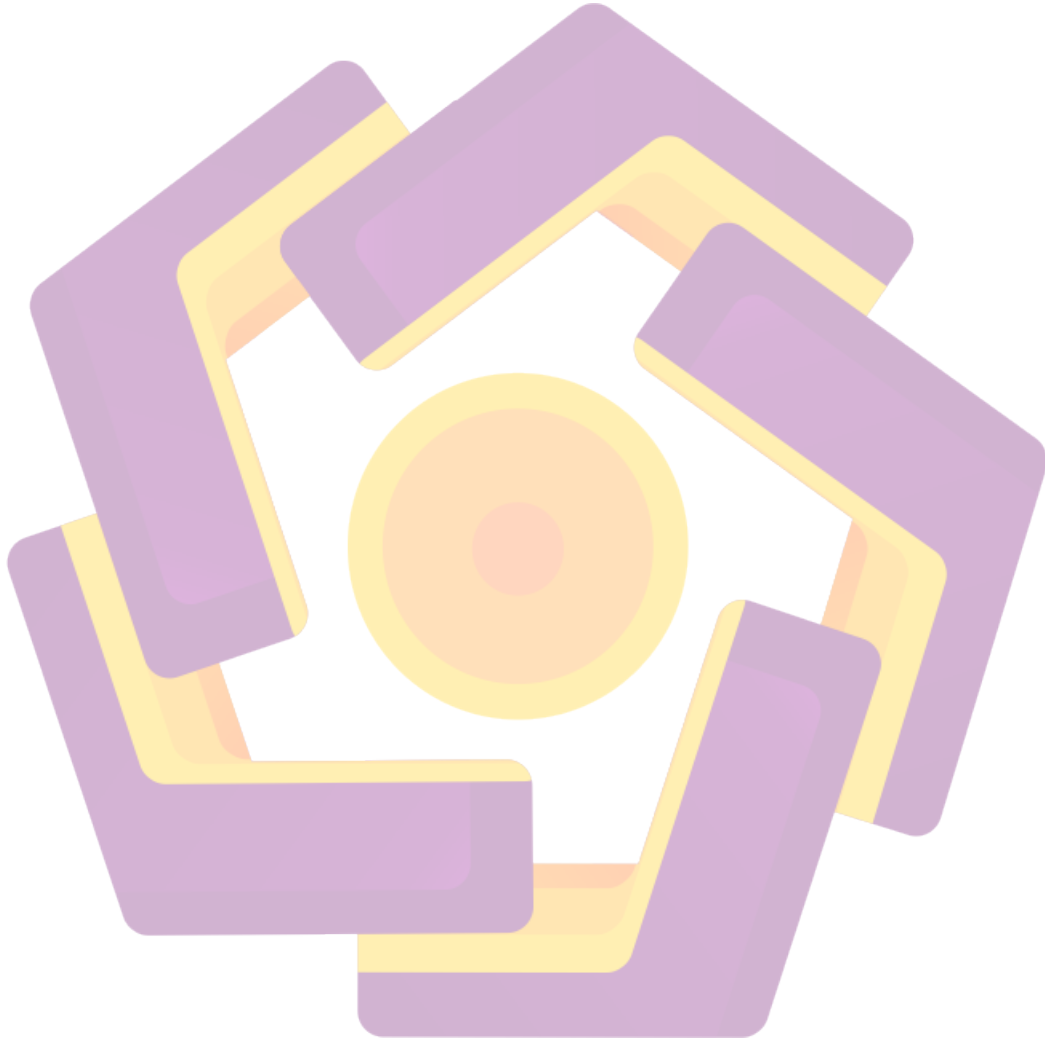
15.11.8958

MOTTO

Solagratia.

Janganlah memuji diri karena esok hari, karena engkau tidak tahu apa yang akan terjadi hari itu.

(Amsal 27:1)

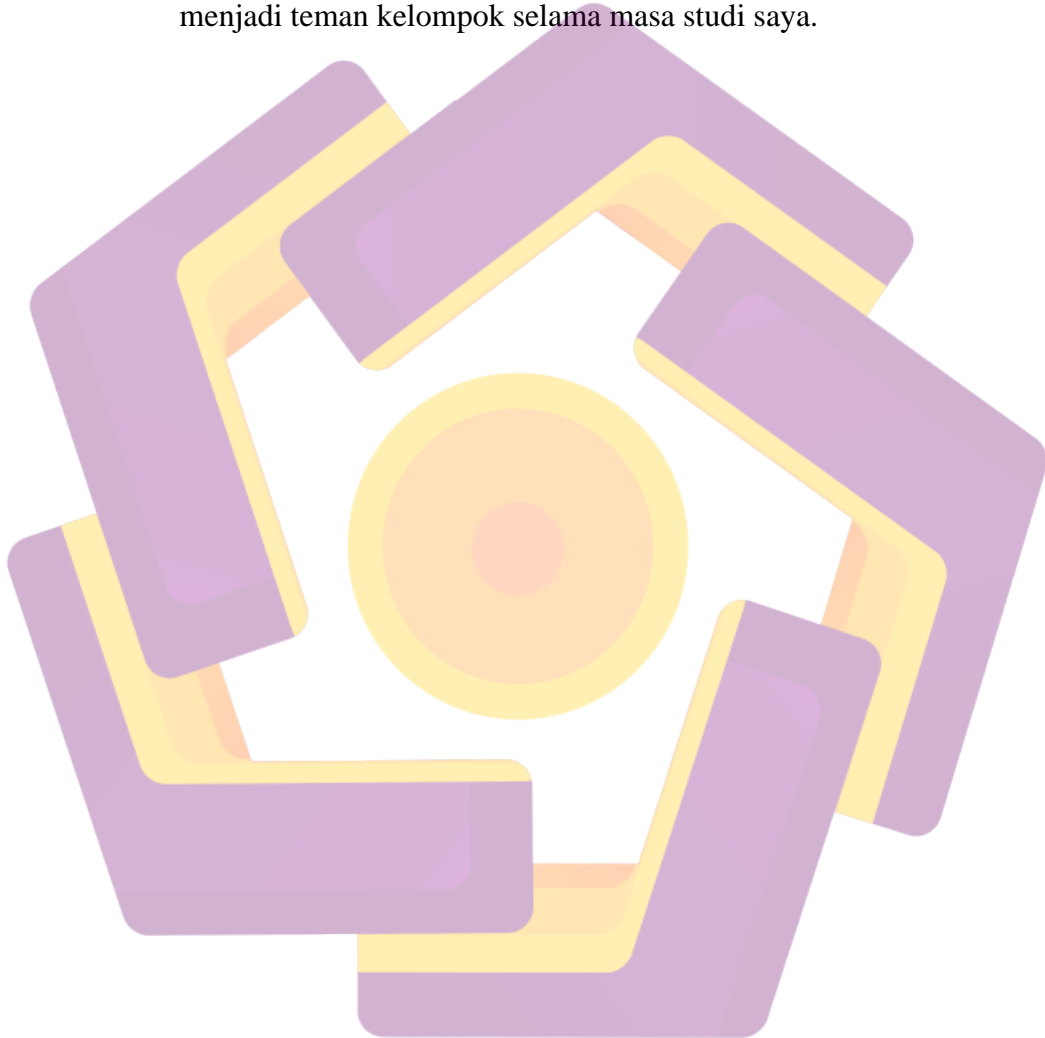


PERSEMBAHAN

Puji Syukur kepada Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan anugerah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Dalam kesempatan kali ini, penulis juga tidak lupa mengucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua saya, Bapak Suadi Panjaitan dan Ibu Lastiur yang tercinta. Terimakasih telah mendoakan, memberi kasih sayang, serta dukungan moral, materi, dan terus mengingatkan untuk terus menyelesaikan sekolahnya.
2. Keluarga terkasih, Kak Mona, Adik Jenni, Adik Arvin, Adik Sem, yang terus mengingatkan untuk pulang dan menjadi semangat untuk terus menyelesaikan pendidikan saya, serta keluarga besar OP. Mona yang juga memberikan dukungannya.
3. Dosen Pembimbing, Bapak Heri Sismoro, M.Kom terimakasih atas bimbingannya, serta kritikan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Keluarga kecil saya di Jogja, Putu Adhi Wirianata, Reza Reynaldo Hutagaol, Ronaldus Morgan James, Yosua Ronald Setiawan, Yulius Ekildus Jehabut, Krisantus Triputra Wardaya, Eka Nova Lasmaria, Maria Yolita Bonaventa, Monika Dwi Verlina, Bonifasius Suni, Elva Aprillianty, Marselina Ade Putri, Neri Cahya yang telah menjadi keluarga kecil saya dijogja.
5. Keluarga “IKNA” Ikatan Keluarga Nasrani Amikom, terimakasih atas dukungan dan menjadi partner pelayanan dan menjadi tempat saya belajar terkhusus untuk pengurus IKNA periode 2016/2017.

6. Terimakasih kepada Bunda Kristin Renaningsih yang terus mengingatkan kami untuk menyelesaikan skripsi.
7. Terimakasih kepada teman-teman S1-Informatika-07 terkhusus untuk sahabat dan teman Jodi, Ervan, Dedy, Elvan, Heri, Ari, Puspa, Dwike, Budi, Dzaky, Ikhsan, yang ikut membantu mengerjakan tugas dan menjadi teman kelompok selama masa studi saya.



KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yesus Kristus atas penyertaan dan kasih karunia-Nya penulis masih diberi kesempatan untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul ” Pembuatan Video Promosi Cambena.Ink Menggunakan Teknik Motion Graphic” dengan baik dan tepat waktu. Penulisan skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam jenjang perkuliahan Strata 1 Universitas Amikom Yogyakarta.

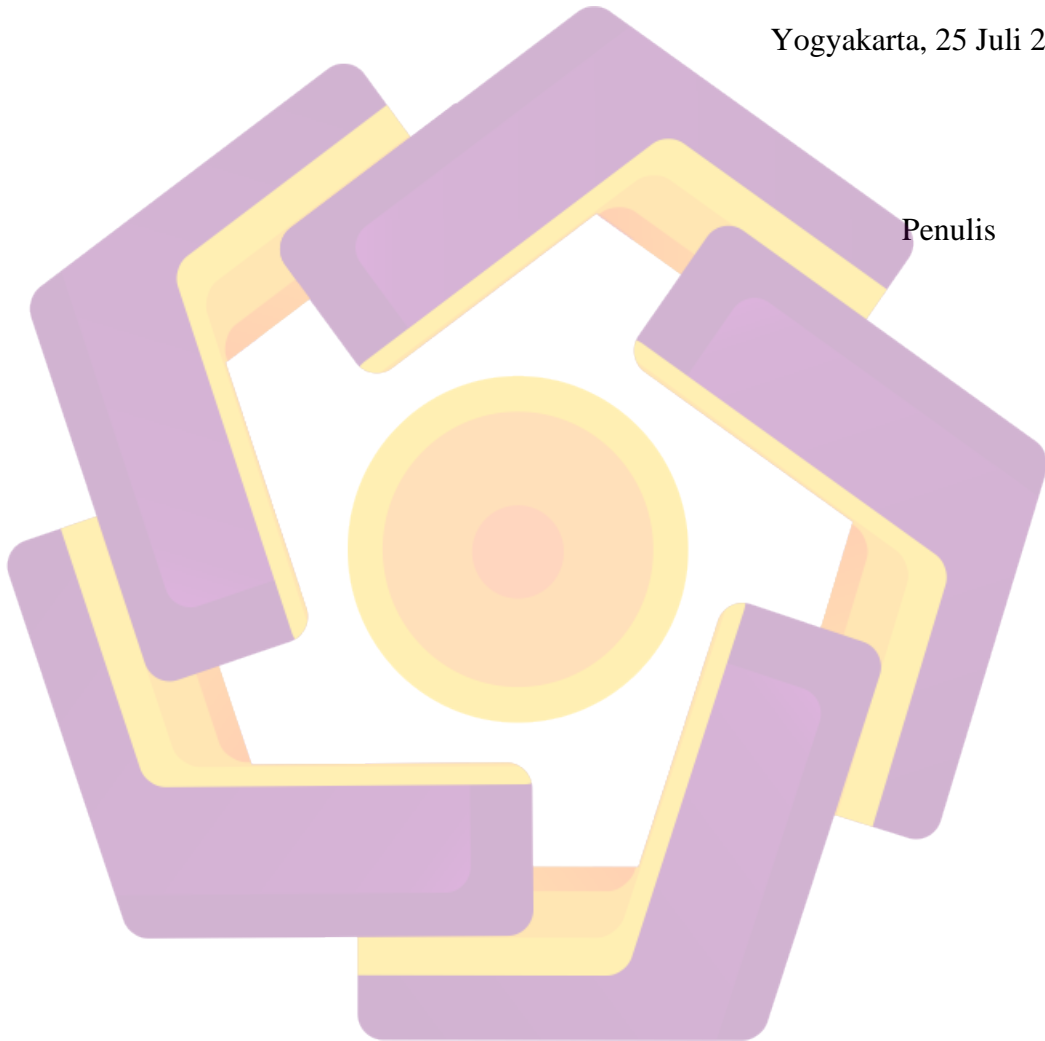
Dengan selesainya skripsi ini, penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. , selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, S.T.,M.T. selaku Dosen Ketua Program Studi Informatika.
4. Bapak Heri Sismoro, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan waktunya.
5. Dosen Penguji, Pak Tonny Hidayat, M.Kom, Bu Yuli Astuti, M. Kom dan Pak Heri Sismoro, M.Kom yang telah menguji dan memberi masukan dan kritikan sehingga saya dapat memperbaiki skripsi ini.
6. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan dan juga memiliki keterbatasan, oleh karena itu penulis selalu membuka diri untuk saran dan kritik yang membangun dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penyusun sendiri pada khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya, semoga bermanfaat. Terima kasih.

Yogyakarta, 25 Juli 2019


Penulis



DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.4.1 Maksud Penelitian.....	3
1.4.2 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Segmentasi atau Target	5
1.8 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Multimedia	8
2.2.1 Definisi Multimedia.....	8
2.2.2 Animasi.....	8
2.2.3 Animasi 2D	8
2.2.4 Animasi 3D	9
2.2.5 Prinsip- Prinsip Animasi.....	9
2.3 Motion Graphic	16

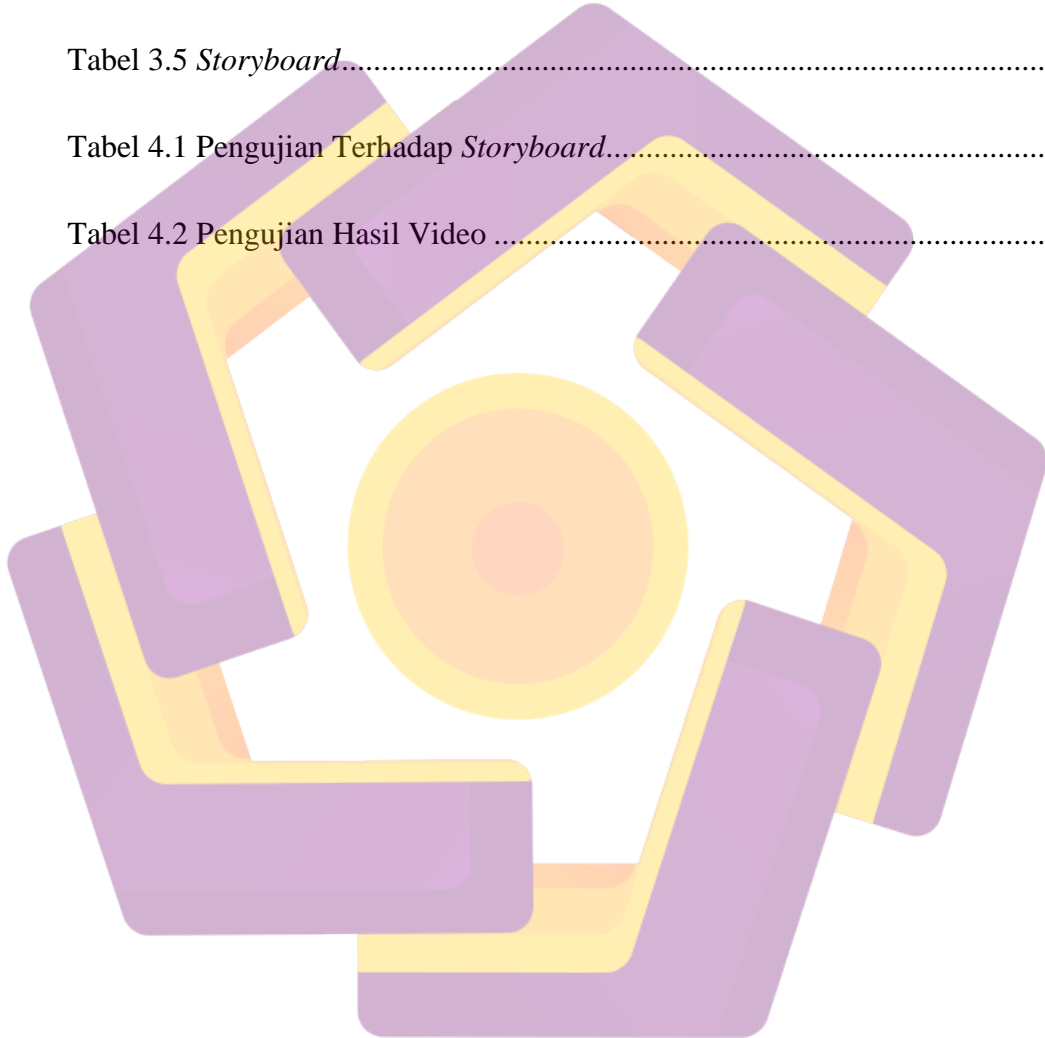
2.3.1	Pengertian Motion Graphic.....	16
2.3.2	Karakteristik Motion Graphic	17
2.4	Tahapan Pembuatan Video Animasi	18
2.4.1	Tahap Pra Produksi	18
2.4.2	Tahap Produksi	19
2.4.3	Tahap Pasca Produksi	20
2.5	Metode Analisis.....	20
2.5.1	Analisis Kebutuhan Sistem.....	20
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		22
3.1	Tinjauan Umum.....	22
3.1.1	Tentang Cambena.Ink	22
3.1.2	Identitas Cambena.Ink	22
3.1.3	Visi dan Misi.....	23
3.1.4	Logo.....	23
3.1.5	Contoh Hasil Produk Cambena.Ink	24
3.1.6	Stratergi Promosi cambena.Ink.....	24
3.2	Pra Produksi	25
3.2.1	Identifikasi Kelemahan Sistem Yang Sedang Berlangsung	25
3.2.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	27
3.2.3	Analisis Kelayakan	29
3.3	Perancangan.....	30
3.3.1	Ide dan Konsep	30
3.3.2	Perancangan Naskah	31
3.3.3	<i>Storyboard</i>	33
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		37
4.1	Tahap Produksi	37
4.1.1	Pembuatan Karakter.....	37
4.1.2	Pembuatan <i>Background</i>	39
4.1.3	Pembuatan <i>Asset</i>	40
4.2	Tahap Pasca Produksi	41
4.2.1	Pembuatan Motion Graphic	41
4.2.1.1	<i>Motion Graphic Opening</i>	42
4.2.1.2	<i>Motion Graphic</i> Karakter Bobi di Dalam Kamar	43
4.2.1.3	<i>Motion Graphic</i> Karakter Bobi di Kampus	44



4.2.1.4	<i>Motion Graphic</i> Ilustrasi Karakter Bobi Kesal.....	44
4.2.1.5	<i>Motion Graphic</i> Ilustrasi Karakter Bobi Senang	45
4.2.1.6	<i>Motion Graphic</i> Ilustrasi Pesawat dan Bumi	46
4.2.1.7	<i>Motion Graphic</i> Alamat Cambena.Ink	46
4.2.1.8	<i>Motion Graphic Social Media</i>	47
4.2.1.9	<i>Motion Graphic</i> Ajakan dari Karakter Bobi	48
4.2.1.10	<i>Motion Graphic</i> Bertuliskan <i>Thank You</i>	49
4.2.1.11	<i>Motion Graphic</i> Komposisi Akhir	49
4.2.1.12	<i>Motion Graphic Render</i>	50
4.2.2	Pengujian Terhadap <i>Storyboard</i>	51
4.2.3	Rekam Suara (<i>Dub</i>)	53
4.2.4	<i>Editing</i>	54
4.2.5	<i>Rendering</i>	55
4.3	Implementasi	56
4.3.1	<i>Testing</i>	56
4.3.2	Pengujian pada <i>Instagram</i>	57
BAB V PENUTUP		59
5.1	Kesimpulan	59
5.2	Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA		61

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Metode SWOT	26
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras	28
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Lunak	28
Tabel 3.4 Perancangan Naskah	31
Tabel 3.5 <i>Storyboard</i>	33
Tabel 4.1 Pengujian Terhadap <i>Storyboard</i>	51
Tabel 4.2 Pengujian Hasil Video	57



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Squash and Stretch</i>	10
Gambar 2.2 <i>Anticipation</i>	10
Gambar 2.3 <i>Staging</i>	11
Gambar 2.4 <i>Straight Ahead Action</i> dan <i>Pose-To-Pose</i>	11
Gambar 2.5 <i>Follow Through</i> dan <i>Overlapping Action</i>	12
Gambar 2.6 <i>Slow In</i> dan <i>Slow Out</i>	13
Gambar 2.7 Gerakan Melengkung (<i>Arcs</i>)	13
Gambar 2.8 Gerakan Tambahan (<i>Secondary Action</i>)	14
Gambar 2.9 Pengaturan Waktu (<i>Timing</i>)	14
Gambar 2.10 Dramatisasi Gerakan (<i>Exaggeration</i>).....	15
Gambar 2.11 <i>Solid Drawing</i>	15
Gambar 2.12 <i>Appeal</i>	16
Gambar 3.1 Logo Cambena.Ink	23
Gambar 3.2 Produk Kaos Cambena.Ink.....	24
Gambar 3.3 Produk Pin Cambena.Ink.....	24
Gambar 4.1 <i>Shape Tool</i>	37
Gambar 4.2 <i>Pen Tool</i>	38
Gambar 4.3 <i>Eyedropped Tool</i>	38
Gambar 4.4 Pembuatan karakter Pada Photoshop CC 2018	39

Gambar 4.5 Pembuatan <i>Background</i> Pada Photoshop CC 2018.....	40
Gambar 4.6 <i>Asset</i> Dibuat Pada Photoshop CC 2018.....	40
Gambar 4.7 <i>Asset</i> Dibuat Pada Photoshop CC 2018.....	41
Gambar 4.8 <i>Compositing setting</i> pada Adobe After Effect CC 2018.....	42
Gambar 4.9 Penganimasian <i>Background</i>	43
Gambar 4.10 Penyatuan Karakter dan <i>Background</i> Kamar.....	44
Gambar 4.11 Penyatuan Karakter dan Kampus.....	44
Gambar 4.12 Penyatuan Karakter Bobi Kesal.....	45
Gambar 4.13 Ilustrasi Karakter Bobi Senang.....	46
Gambar 4.14 Ilustrasi Pesawat dan Bumi.....	46
Gambar 4.15 Animasi Alamat Toko.....	47
Gambar 4.16 Animasi Sosial Media.....	48
Gambar 4.17 Animasi Karakter Bobi Berinteraksi.....	49
Gambar 4.18 Animasi Tulisan <i>Thank You</i>	49
Gambar 4.19 <i>Motion Graphic</i> Komposisi Akhir.....	50
Gambar 4.20 <i>Motion Graphic Render</i>	50
Gambar 4.21 Rekaman Suara.....	53
Gambar 4.22 File <i>Import</i> video, <i>dubbing</i> , dan <i>backsound</i>	54
Gambar 4.23 <i>Export Setting</i>	55
Gambar 4.24 Proses <i>Render</i>	56
Gambar 4.25 Pengujian pada <i>PotPlayer</i>	56



INTISARI

Cambena.ink adalah vendor kaos sablon, polo, kemeja , jaket, dan topi. Cambena.ink juga menerima pesanan yang dapat di kustom sesuai dengan keinginan dan kebutuhan.

Saat sekarang ini Cambena.ink masih menggunakan media promosi sosial media, seperti Whatsapp, Line, Instagram dan Facebook. Promosi hanya sebatas gambar dan teks deskripsi dan video proses produksi. Sedangkan media informasi yang interaktif dengan Motion Graphic dapat memvisualisasikan deskripsi promosi yang lebih mencakup secara luas dan menarik untuk dilihat.

Memperkenalkan sekaligus mempromosikan Cambena.ink kepada masyarakat luas terutama untuk yang sering mengadakan event dan kalangan muda yang suka dengan design yang kekinian untuk mengekspresikan diri.

Kata Kunci: Video, Media Informasi. Cambena.Ink, *Motion Graphic*.

ABSTRACT

Cambena.ink is a vendor of screen printing shirts, polo, shirts, jackets and hats. Cambena.ink also accepts orders that can be tailored to your wants and needs.

Currently Cambena still uses social media promotional media, such as Whatsapp, Line, Instagram and Facebook. Promotions are limited to images and description texts and video production processes. While interactive information media with Motion Graphic can visualize a broader and more interesting description of the promotion to see.

Introducing and selling Cambena.ink to the general public for those who often hold events and discussions that like contemporary designs to express themselves.

Keywords: *Video, Information Media, Cambena.Ink, Motion Graphic.*

