

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI
MEDIA PROMOSI CAFE GENDHONG KOPI MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



disusun oleh

Rakhmad Pribowo Hari Putra

14.11.8395

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI
MEDIA PROMOSI CAFE GENDHONG KOPI MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Sistem Informasi



disusun oleh

Rakhmad Pribowo Hari Putra

14.11.8395

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI
MEDIA PROMOSI CAFE GENDHONG KOPI MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

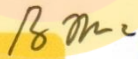
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rakhmad Pribowo Hari Putra

14.11.8395

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 8 Februari 2019

Dosen Pembimbing,



Barka Satya, M.Kom.

NIK. 190302126

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAM PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI
MEDIA PROMOSI CAFE GENDHONG KOPI MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rahmad Pribowo HariPutra

14.11.8395

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Februari 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Eli Pujastuti, M.Kom.

NIK. 190302227

Donni Prabowo, S.Kom.

NIK. 190302253

Barka Satya, M.Kom.

NIK. 190302126

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 Februari 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 akademisi disuatu 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, 21 Februari 2019



Khmad Pribowo Hariputra
Khmad Pribowo Hariputra
NIM. 14.11.8395

MOTTO

Mereka berkata bahwa

“setiap orang membutuhkan tiga hal

yang akan membuat mereka berbahagia di dunia ini”

yaitu;

“seseorang untuk dicintai”

“sesuatu untuk dilakukan”

“dan sesuatu untuk diharapkan”.

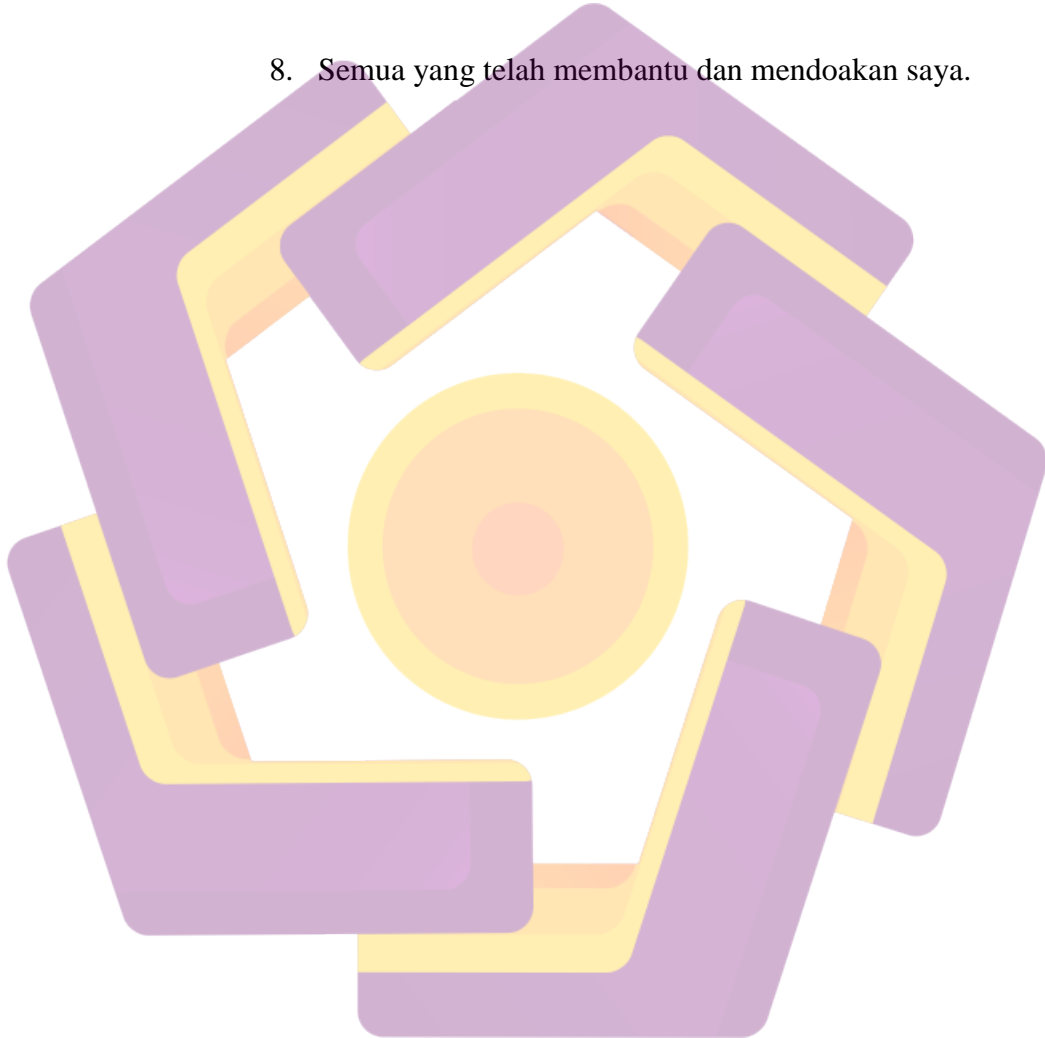


PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas nikmat, rahmat, dan hidayah-Nya yang telah dianugerahkan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam senantiasa penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW sebagai suri tauladan terbaik. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua bapak Suharyanto dan ibu Sri Supriyanti yang telah membimbing saya sehingga dapat menempuh belajar hingga sarjana.
2. Kakak kandung saya Nory Kus Angraiyani , Fitri Dwi Handayani dan Wulandari yang selalu memberikan warna dan semangat dalam mengerjakan skripsi ini.
3. Teman saya Angga Destri yang sudah menjadi saudara seperjuangan dalam pembuatan skripsi ini.
4. Yongga dan Hafiz Maulana yang rela lembur untuk membantu pengerjakan skripsi ini.
5. Danasapagas Tianto selaku owner Cafe Gendong Kopi jogja yang sudah memberikan ijin untuk melakukan penelitian.

6. Bapak ibu guru SD, SMP, SMA, serta Dosen yang telah mendidik saya dalam menuntut ilmu.
7. Teman-teman dari kontrakan yang telah menjadi tempat penghibur lara.
8. Semua yang telah membantu dan mendoakan saya.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi. Tidak lupa sholawat beserta salam penulis haturkan pada junjungan umat Islam yaitu Nabi Muhammad SAW, yang telah menyebarkan agama Islam sehingga penulis dan seluruh umat Islam dapat merasakan indahnya Islam.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan M.T, selaku ketua jurusan Informatika Fakultas Ilmu Komputer Univesitas AMIKOM Yogyakarta.

3. Bapak Barka Satya, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan dalam pembuatan skripsi.
4. Kedua orang tua saya, yaitu bapak Suharyanto dan ibu Sri Supriyanti.
5. Bapak dan Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
6. Teman-teman kelas 14-S1TI-13, grup Huru Hara dan juga teman-teman semasa kuliah.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 21 Februari 2019

Penulis

DAFTAR ISI

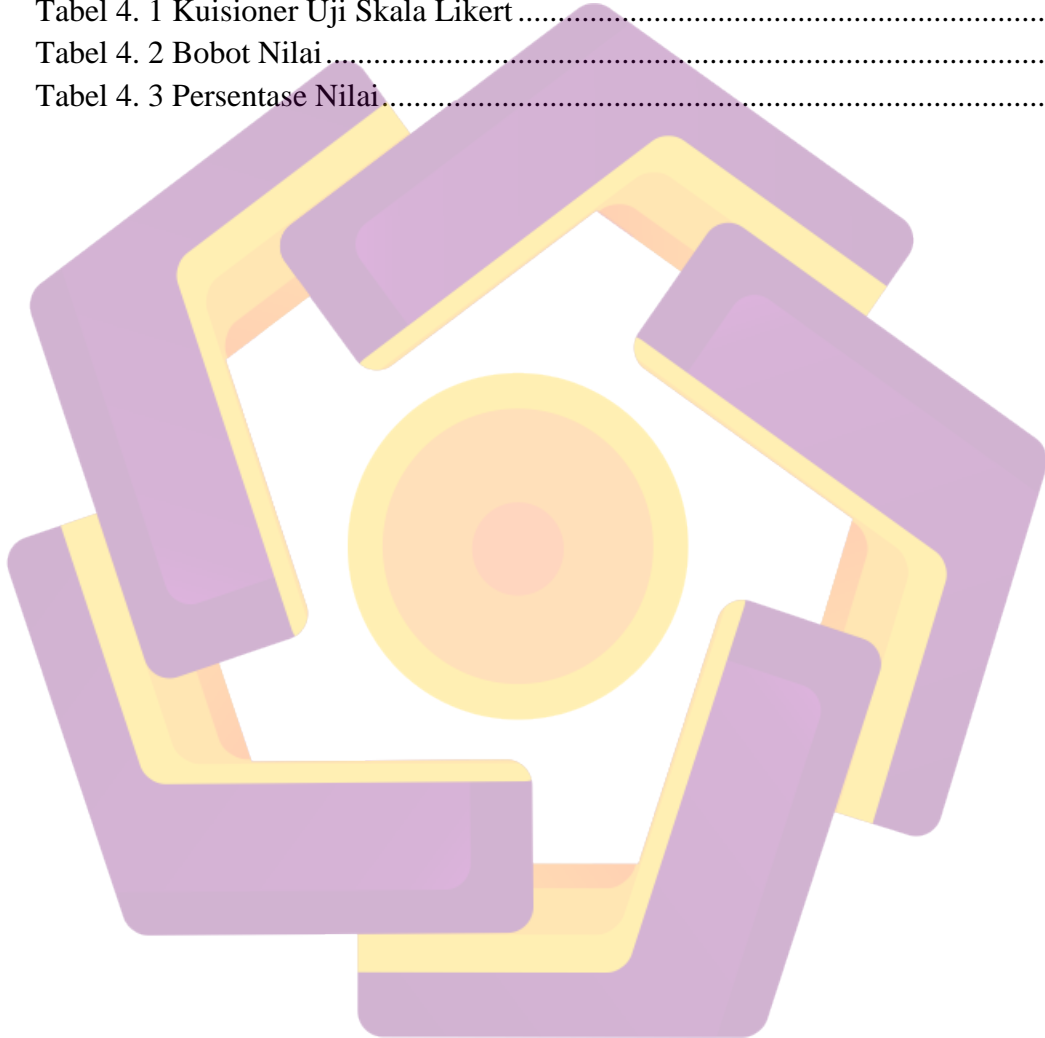
| | |
|-------------------------------------|------|
| COVER | i |
| HALAMAN JUDUL..... | ii |
| PERSETUJUAN | iii |
| PENGESAHAN | iv |
| PERNYATAAN..... | v |
| MOTTO | vi |
| PERSEMBAHAN..... | vii |
| KATA PENGANTAR | ix |
| DAFTAR ISI..... | xi |
| DAFTAR TABEL..... | xiv |
| DAFTAR GAMBAR | xv |
| INTISARI..... | xvi |
| <i>ABSTRACT</i> | xvii |
| BAB I..... | 1 |
| PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 2 |
| 1.4 Tujuan Penelitian..... | 2 |
| 1.5 Metode Penelitian..... | 3 |
| 1.5.1. Metode Pengumpulan Data..... | 3 |
| 1.5.2. Metode Analisis | 4 |
| 1.5.3. Metode Perancangan | 4 |
| 1.5.4. Metode Testing..... | 4 |
| 1.6 Sistematika Penulisan..... | 5 |
| BAB II..... | 7 |
| LANDASAN TEORI..... | 7 |
| 2.1 Tinjauan Pustaka | 7 |

| | | |
|---------------------------------|---|----|
| 2.2 | Definisi Animasi..... | 8 |
| 2.2.1. | Teknik Animasi..... | 9 |
| 2.2.2. | Jenis-Jenis Animasi..... | 13 |
| 2.2.2.1. | Animasi Berdasarkan Bentuk Karakter | 13 |
| 2.2.2.2. | Animasi Berdasarkan Teknik Pembuatannya..... | 13 |
| 2.3 | Media Promosi | 15 |
| 2.3.1. | Definisi Media Promosi | 15 |
| 2.3.2. | Definisi Promosi Penjualan..... | 16 |
| 2.3.3. | Jenis media promosi..... | 17 |
| 2.4 | Motion Graphic | 20 |
| 2.4.1. | Pengertian Motion Graphic | 20 |
| 2.5 | Konsep Dasar Multimedia..... | 21 |
| 2.5.1. | Elemen-elemen Multimedia..... | 21 |
| 2.6 | Teknik Pengambilan Gambar | 23 |
| 2.6.1. | Sudut Pengambilan Gambar (<i>Camera Angle</i>)..... | 23 |
| 2.6.2. | Ukuran Gambar (<i>Frame Size</i>) | 27 |
| 2.7 | Tahap Analisis..... | 30 |
| 2.7.1. | Analisis Kebutuhan | 30 |
| 2.7.1.1. | Kebutuhan Fungsional | 31 |
| 2.7.1.2. | Kebutuhan Non Fungsional | 31 |
| 2.7.2. | Analisis Kelayakan..... | 31 |
| 2.8 | Metode Pengembangan Multimedia..... | 32 |
| 2.9 | Metode Testing..... | 35 |
| 2.9.1. | Review Testing..... | 35 |
| BAB III | | 37 |
| ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM | | 37 |
| 3.1 | Tinjauan Umum Gendhong Cafe | 37 |
| 3.1.1. | Sekilas Gendhong Cafe | 37 |
| 3.1.2. | Menu dan Fasilitas Yang Ditawarkan | 37 |
| 3.1.3. | Logo Gendhong Café | 39 |
| 3.1.4. | Struktur Pengurusan | 39 |

| | | |
|-----------------------------|---|----|
| 3.2 | Analisis | 40 |
| 3.2.1. | Analisis SWOT (<i>Strengths Weaknesses Opportunities Threats</i>).... | 40 |
| 3.2.2. | Analisis Kebutuhan Sistem | 42 |
| 3.2.2.1 | Analisis Kebutuhan Fungsional..... | 42 |
| 3.2.2.2 | Analisis Kebutuhan Non Fungsional..... | 42 |
| 3.2.3. | Analisis Kelayakan Sistem..... | 44 |
| 3.3. | Konsep..... | 45 |
| 3.4. | Perancangan..... | 46 |
| 3.5. | Material Collecting..... | 50 |
| 3.5.1. | Music atau Sound FX..... | 50 |
| 3.5.2. | Denah Lokasi Gendhong Café | 51 |
| BAB IV | | 52 |
| IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN | | 52 |
| 4.1 | Produksi..... | 52 |
| 4.1.1. | <i>Lay Out</i> | 52 |
| 4.1.2. | <i>Key Motion</i> | 54 |
| 4.1.3. | <i>In Between</i> | 55 |
| 4.1.4. | <i>Background</i> | 56 |
| 4.2 | Pasca Produksi..... | 58 |
| 4.2.1. | <i>Composite</i> | 58 |
| 4.2.2. | <i>Editing</i> | 60 |
| 4.2.2.1 | <i>Editing Animasi Pada Adobe Flash CS6</i> | 60 |
| 4.2.2.2 | <i>Editing Video Pada Adobe Premiere Pro CC 2015</i> | 63 |
| 4.3 | Uji Skala Likert | 68 |
| BAB V | | 73 |
| PENUTUP | | 73 |
| 5.1 | Kesimpulan..... | 73 |
| 5.2 | Saran..... | 73 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 74 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 3. 1 Makanan dan Minuman | 38 |
| Tabel 3. 2 Struktur Pengurusan..... | 39 |
| Tabel 3. 3 Analisis SWOT | 41 |
| Tabel 3. 4 Storyboard..... | 47 |
| Tabel 4. 1 Kuisisioner Uji Skala Likert..... | 69 |
| Tabel 4. 2 Bobot Nilai..... | 70 |
| Tabel 4. 3 Persentase Nilai..... | 70 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2. 1 Elemen Multimedia | 22 |
| Gambar 2. 2 Bird Eye View | 24 |
| Gambar 2. 3 High Angle | 25 |
| Gambar 2. 4 Low Angle..... | 25 |
| Gambar 2. 5 Eye Level..... | 26 |
| Gambar 2. 6 Frog Eye | 27 |
| Gambar 2. 7 Extreme Close Up | 27 |
| Gambar 2. 8 Big Close Up | 28 |
| Gambar 2. 9 Close Up..... | 28 |
| Gambar 2. 10 Medium Close Up | 28 |
| Gambar 2. 11 Medium Shot | 29 |
| Gambar 2. 12 Full Shot | 30 |
| Gambar 2. 13 Long Shot | 30 |
| Gambar 2. 14 Metode Pengembangan Multimedia | 35 |
| Gambar 3. 1 Logo Gendhong Cafe | 39 |
| Gambar 3. 2 Contoh Objek Ilustrasi | 47 |
| Gambar 3. 3 Denah Lokasi Gendhong Cafe | 51 |
| Gambar 4. 1 Pengaturan Lembar Kerja..... | 53 |
| Gambar 4. 2 Tampilan Lembar Kerja | 54 |
| Gambar 4. 3 Contoh Key Motion..... | 55 |
| Gambar 4. 4 Contoh In Between..... | 56 |
| Gambar 4. 5 Proses Pembuatan Background | 57 |
| Gambar 4. 6 Contoh Background..... | 57 |
| Gambar 4. 7 Contoh Hasil Composite | 58 |
| Gambar 4. 8 Contoh Layer Terpisah..... | 59 |
| Gambar 4. 9 Penyimpanan Format .PNG..... | 59 |
| Gambar 4. 10 <i>Import File</i> | 60 |
| Gambar 4. 11 <i>Rename Layer</i> | 61 |
| Gambar 4. 12 Animasi <i>Frame by Frame</i> | 62 |
| Gambar 4. 13 Export Animasi | 62 |
| Gambar 4. 14 Pengaturan Output dari adobe flash CS6 | 63 |
| Gambar 4. 15 New Project | 64 |
| Gambar 4. 16 Import Adobe Premiere | 65 |
| Gambar 4. 17 Proses Editing Video Pada Adobe Premiere | 66 |
| Gambar 4. 18 Proses Export Video Pada Adobe Premiere | 66 |
| Gambar 4. 19 Proses Setting Render Video Pada Adobe Premiere | 67 |
| Gambar 4. 20 Proses Rendering Video Pada Adobe Premiere | 68 |

INTISARI

Gendhong Cafe merupakan usaha yang bergerak di dalam bidang makanan dan minuman. Usaha ini yang di kelola oleh TDA Jaya Group lebih fokus dalam pembuatan kopi. Usaha yang sudah berdiri sejak tahun 2014 yang beralamat di Jalan Sorowajan Baru No.16 Banguntapan, Bantul, Yogyakarta. Usaha penjualan di area Yogyakarta sudah tergolong baik karena dipercaya sebagai penyaji kopi di cafe dengan bidang serupa seperti Lagani Coffe dan Goeboex Coffe serta cafe kecil lainnya.

Saat ini Cafe Gendhong Kopi belum memiliki media informasi yang dapat digunakan untuk mempromosikan cafe tersebut. Selama ini media promosi menggunakan brosur dan baner. Pesan yang disampaikan pada brosur dan baner sangat terbatas lembar kerja promosi yang memungkinkan konsumen tidak dapat menangkap maksud pesan promosinya.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka diambil judul dalam penelitian ini yaitu Perancangan dan Pembuatan Animasi 2D Sebagai Media Promosi Cafe Gendhong Kopi Menggunakan Teknik *Motion Graphic* dengan adanya iklan promosi berbentuk video animasi ini diharapkan promosi lebih efektif dan menarik sehingga pesan yang diharapkan dapat tersampaikan dengan jelas

Kata Kunci : *Motion Graphic*, Media Publikasi.

ABSTRACT

Gendhong Cafe is a business engaged in the food and beverage sector. This business managed by TDA Jaya Group is more focused on making coffee. The business that has been established since 2014 having its address at Jalan Sorowajan Baru No.16 Banguntapan, Bantul, Yogyakarta. The sales business in the Yogyakarta area is already quite good because it is believed to be a coffee presenter in cafes with similar fields such as Lagani Coffe and Goeboex Coffe and other small cafes.

Currently Gendhong Coffee Cafe does not yet have information media that can be used to promote the cafe. During this time promotional media uses brochures and baners. The message conveyed in brochures and banners is very limited promotional worksheets that allow consumers not to be able to capture the intent of the promotional message.

Based on these problems, the title of this research is 2D Designing and Making As Promotional Media for Coffee Gendhong Cafe Using Motion Graphic Technique with the promotion of an animated video in the form of advertising

Keywords : *Motion Graphic, Media Publication.*