

**PERANCANGAN ANIMASI 2D DI JOGJA *ENGLISH* SEBAGAI MEDIA
PROMOSI MENGGUNAKAN *MOTION GRAPHIC***

SKRIPSI



disusun oleh

I dewa Wisnusaputra

14.11.7907

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**PERANCANGAN ANIMASI 2D DI JOGJA *ENGLISH* SEBAGAI MEDIA
PROMOSI MENGGUNAKAN *MOTION GRAPHIC***

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

I dewa Wisnusaputra

14.11.7907

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN ANIMASI 2D DI JOGJA *ENGLISH* SEBAGAI
MEDIA PROMOSI MENGGUNAKAN *MOTION GRAPHIC*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

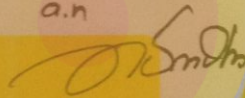
I dewa Wisnusaputra

14.11.7907

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 Juli 2018

Dosen Pembimbing,

a.n



Dhani Ariatmanto, M.Kom.
NIK. 190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN ANIMASI 2D DI JOGJA *ENGLISH* SEBAGAI MEDIA
PROMOSI MENGGUNAKAN *MOTION GRAPHIC***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

I dewa wisnusaputra

14.11.7907

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 10 Agustus 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mei P. Kurniwan, M.Kom
NIK. 190302187

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 14 Agustus 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si, MT
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, 14 Agustus 2018



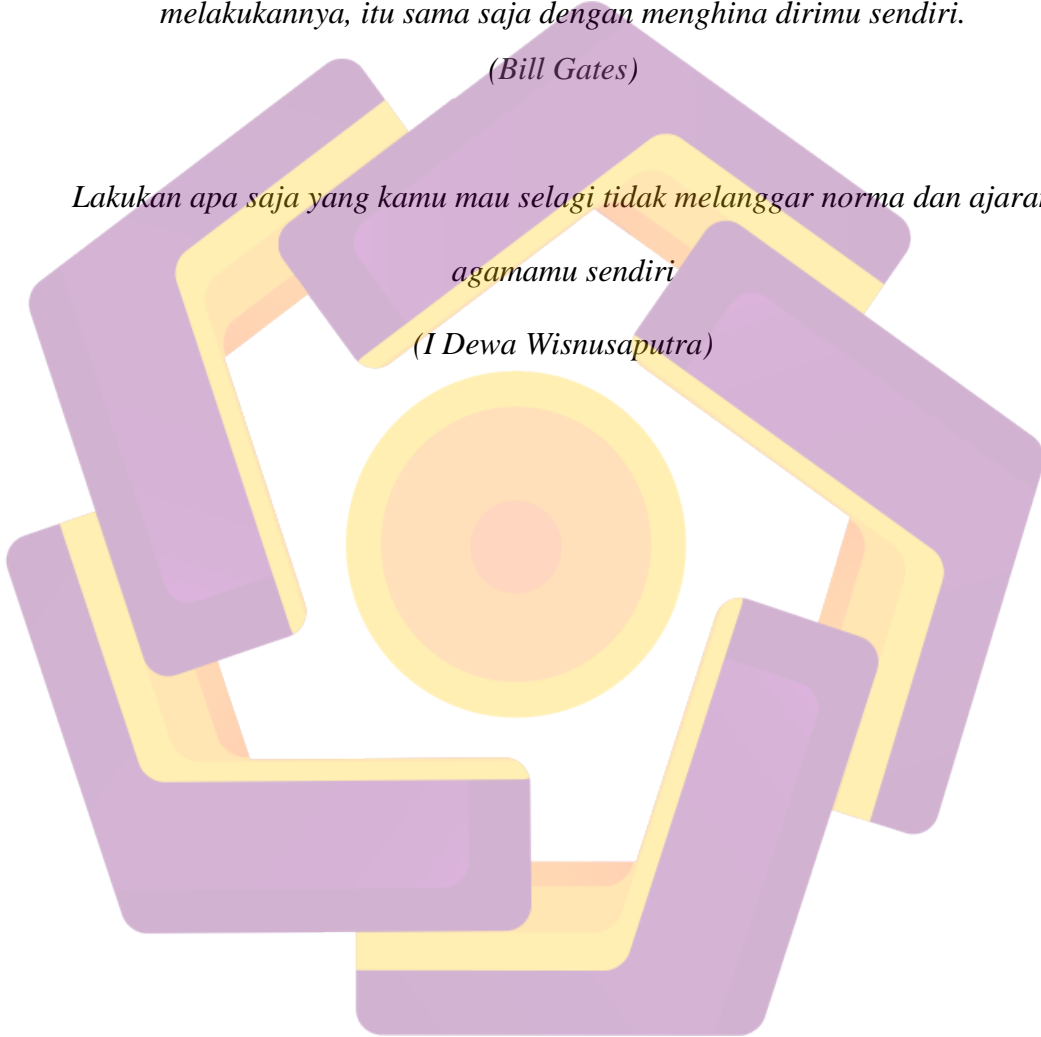
I dewa Wisnusaputra
NIM. 14.11.7907

MOTTO

“Stay Hungry Stay Foolish”
(Steve Jobs)

Jangan membanding-bandingkan dirimu dengan semua orang di dunia ini. Jika kau melakukannya, itu sama saja dengan menghina dirimu sendiri.
(Bill Gates)

Lakukan apa saja yang kamu mau selagi tidak melanggar norma dan ajaran agamamu sendiri
(I Dewa Wisnusaputra)



PERSEMBAHAN

Sembah kasih dan bakti kepada Ida Sang Hyang Widhi Wasa, Tuhan Yang Maha Esa, Alam Semesta dengan seluruh pancaran kasih suci abadi. Taburan cinta kepada Para Leluhur, Pitara bangsa Indonesia. Atas bimbingan dan anugerah serta kemudahan sehingga skripsi ini dapat selesai tepat pada waktunya.

Salam Santhi damai untuk semua elemen kehidupan yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materi selama proses penelitian.

Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat kukasihi dan kusayangi.

1. Kedua Orang Tua, Bapak I Dewa Gede Putra dan Ibu I Dewa Ayurai Santun, Kaka Perempuan Pertama I Dewa Ayu Rake Juniantar, Kaka Perempuan kedua I Dewa Made Ermawati, dan Kaka Perempuan Ketiga Yang Paling Sering Mengingatkan Agar Skripsi Secepatnya Diselesaikan Agar Bisa Berkumpul Lagi Di Kampung Halaman.
2. Bapak Dhani Ariatmanto, M.kom selaku dosen Pembimbing dan dosen wali, terima kasih atas segala arahan berupa kritik dan saran demi kelancaran skripsi ini.
3. Untuk teman-teman kontrakan yang saling mengingatkan agar bisa cepat lulus sama-sama.
4. Untuk pacar tercinta Ni Wayan Sri Mandi yang selalu memberikan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
5. Sri Indah Ambarwati,SIP selaku CEO dari Jogja English yang membantu mempermudah dalam pengambilan data saya ucapkan banyak terima kasih.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Ida Sang Hyang Parama Kawi, Tuhan Yang Maha Esa karena hanya dengan berkat serta perizinannya saya bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan Animasi 2D di Jogja English Sebagai Media Promosi Menggunakan *Motion Graphic*” ini dalam tempo waktu yang sesingkat-singkatnya.

Penulis yakin bahwa skripsi ini tidak akan bisa selesai tanpa bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak terdekat, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta
2. Kedua orang tua beserta kaka – kaka tercinta yang senantiasa mendukung suka maupun duka.
3. Bapak Dhani Ariatmanto, M.kom sebagai dosen pembimbing yang memberikan arahan dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
4. Sri Indah Ambarwati, SIP selaku CEO dari Jogja English yang telah banyak membantu untuk pengambilan data.
5. Semua elemen kehidupan alam semesta yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis sangat terbuka untuk kritik dan saran yang membangun guna meningkatkan kualitas karya tulis dimasa yang akan datang. Akhir kata semoga skripsi ini bisa bermanfaat untuk semua pihak.

Yogyakarta, 14 juni 2018

Penulis

DAFTAR ISI

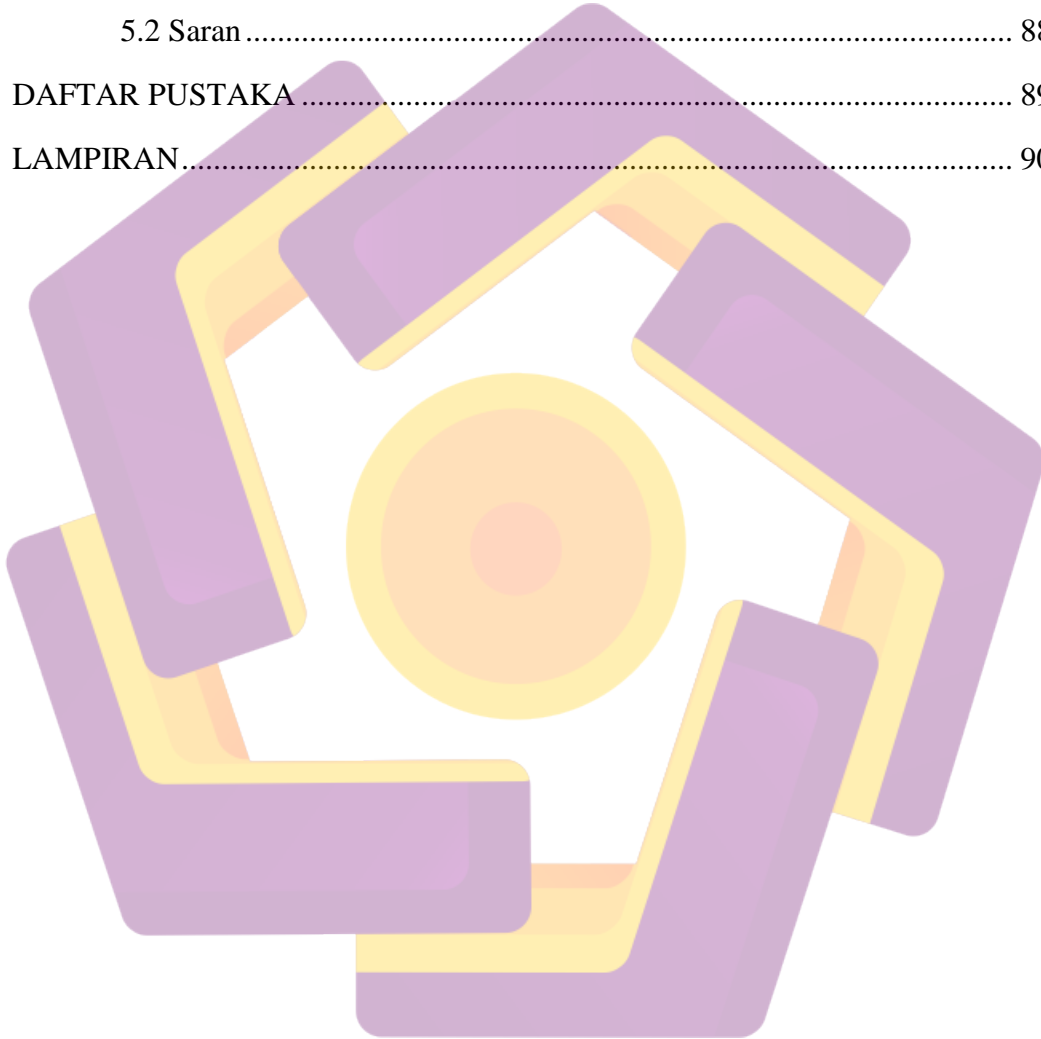
HALAMAN JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGSAHAN	iv
PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
INTISARI	xvii
<i>ABSTRAK</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan	3
1.5 Metode Penelitian	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.5.2 Metode Analisis	4
1.5.3 Metode Perancangan	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 <i>Motion Graphic</i>	9
2.2.1 Definisi <i>Motion Graphic</i>	9

2.2.2 Sejarah <i>Motion Graphic</i>	10
2.2.3 Metode <i>Motion Graphic</i>	11
2.2.4 Karakteristik <i>Motion Graphic</i>	11
2.3 Pengertian Animasi	12
2.3.1 Jenis Animasi	13
2.3.1.1 Animasi sel (<i>cell Animation</i>)	13
2.3.1.2 Animasi <i>Frame</i>	14
2.3.1.3 Animasi <i>Spite</i>	14
2.3.1.4 Animasi Lintasan (<i>Path</i>)	15
2.3.1.5 Animasi <i>Spline</i>	15
2.3.1.6 Animasi Vektor	15
2.3.1.7 Animasi Karakter.....	16
2.3.1.8 <i>Computational Animation</i>	16
2.3.1.9 <i>Morphing</i>	17
2.3.2 Dua Belas (12) Prinsip Utama Animasi	17
2.3.2.1 <i>Squash & Strecth</i>	17
2.3.2.2 <i>Anticipation</i>	18
2.3.2.3 <i>Staging</i>	19
2.3.2.4 <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	19
2.3.2.5 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	20
2.3.2.6 <i>Slow In Slow Out</i>	21
2.3.2.7 <i>Arc</i>	21
2.3.2.8 <i>Secondary Action</i>	22
2.3.2.9 <i>Time and Spacing</i>	23
2.3.2.10 <i>Exaggeration</i>	23
2.3.2.11 <i>Solid Drawing</i>	24

2.3.2.12 <i>Appeal</i>	25
2.4 Media Promosi	25
2.4.1 Pengertian Promosi	25
2.4.2 Tujuan Promosi	26
2.4.3 Jenis-Jenis Promosi	27
2.5 Metode Analisis	28
2.5.1 Analisis SWOT	28
2.5.2 Kerangka Berpikir	30
2.5.3 Metode Pengumpulan Data	31
2.5.4 Data Primer/Sekunder	32
2.5.5 Pendekatan Dengan Kualitatif	33
2.6 Metode Perancangan	33
2.6.1 Pra Produksi	34
2.7 Metode Pengembangan	34
2.7.1 Produksi	34
2.7.2 Pasca Produksi	35
2.8 Metode Testing	35
2.8.1 Pengolahan Data Kuisisioner	35
2.8.2 Skala Likert	35
2.8.3 Menentukan Interval	36
2.8.4 Rumus Presentase	37
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN	39
3.1 Tinjawan Umum	39
3.1.1 Deskripsi Objek	39
3.1.2 Visi dan Misi Jogja English	39
3.1.3 Biodata Jogja English	40

3.1.4 Program Kursus dan Komunitas	40
3.2 Pengambilan Data	41
3.2.1 Wawancara	41
3.2.2 Observasi	43
3.2.3 Analisis Masalah	44
3.2.4 Solusi yang Dapat Diterapkan	46
3.2.5 Solusi yang Dipilih	47
3.2.6 Analisa Kebutuhan Fungsional	47
3.2.7 Analisa Kebutuhan Non-Fungsional	48
3.2.8 Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	48
3.2.9 Analisa Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	49
3.2.10 Analisa Kebutuhan <i>Brainware</i>	49
3.3 Pencarian dan Penemuan Ide	50
3.4 Rancangan Naskah	50
3.5 Rancangan <i>Storyboard</i>	55
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	61
4.1 Implementasi	61
4.1.1 Proses Produksi	62
4.1.2 Animation	65
4.1.3 Dubbing Narasi Recording	69
4.2 Pasca Produksi	71
4.2.1 <i>Compositing</i>	71
4.2.2 <i>Rendering</i> dan <i>Finishing</i>	72
4.2.3 Hasil Pengujian dan Pembahasan	72
4.2.4 Penggunaan Teknik Animasi	73
4.3 Testing	76

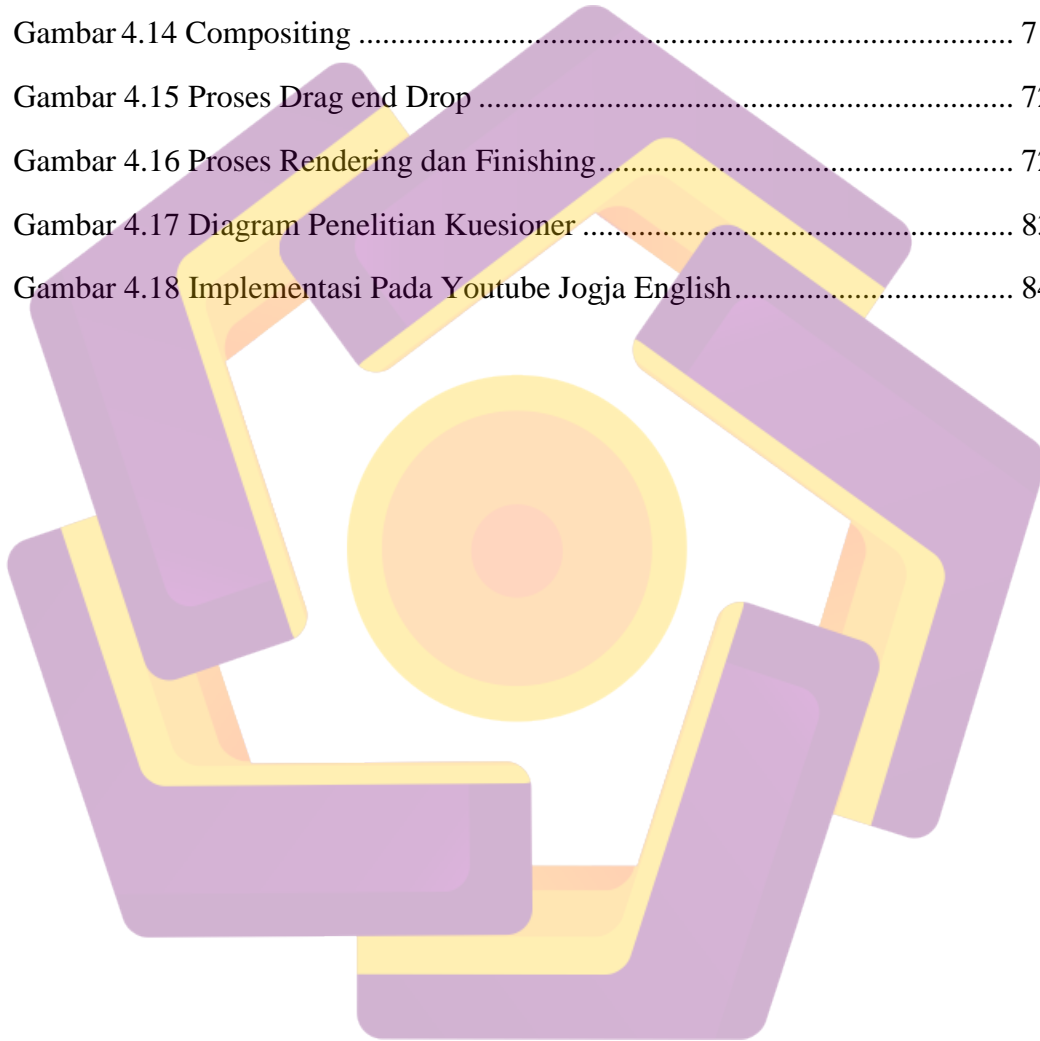
4.3.1 Hasil Review Uji Kuesioner	80
4.3.2 Hasil Review Uji Pada Member dan Masyarakat.....	82
4.3.3 Implementasi	86
BAB V KESIMPULAN.....	87
5.1 Kesimpulan.....	87
5.2 Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN.....	90



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Animasi 2D Morphing	17
Gambar 2.2 Squash & Stretch.....	18
Gambar 2.3 Anticipation.....	18
Gambar 2.4 Staging	19
Gambar 2.5 Straight Ahead and Post to pose.....	20
Gambar 2.6 Follow Through and Overlapping Action.....	20
Gambar 2.7 Slow in and Slow Out	21
Gambar 2.8 Arc.....	22
Gambar 2.9 Secondary Action.....	22
Gambar 2.10 Timing & Spacing.....	23
Gambar 2.11 Exaggeration	24
Gambar 2.12 Solid Drawing.....	24
Gambar 2.13 Appeal	25
Gambar 2.14 Kerangka Berpikir.....	31
Gambar 3.1 Logo Jogja English.....	39
Gambar 3.2 Channel Youtube Jogja English.....	44
Gambar 4.1 Preset Setting.....	62
Gambar 4.2 Layouting	63
Gambar 4.3 karakter.....	63
Gambar 4.4 Proses Layering File.....	64
Gambar 4.5 Penyimpanan File.....	65
Gambar 4.6 Composition Setting Pada After Effect.....	66
Gambar 4.7 Importing File Pada After Effect.....	67
Gambar 4.8 Basic Animation.....	67

Gambar 4.9 Sususnan Layer	68
Gambar 4.10 Penyimpanan File After Effect.....	68
Gambar 4.11 Import File Ke Adobe Audition	69
Gambar 4.12 Noise Reduction Pada File Dubbing	70
Gambar 4.13 Eport Audio to mp3	70
Gambar 4.14 Compositing	71
Gambar 4.15 Proses Drag end Drop	72
Gambar 4.16 Proses Rendering dan Finishing.....	72
Gambar 4.17 Diagram Penelitian Kuesioner	83
Gambar 4.18 Implementasi Pada Youtube Jogja English.....	84



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka	8
Tabel 2.2 Contoh Pengkategorian Skor Jawaban	37
Table 2.3 Contoh Kreteria Rumus Presentase	38
Table 2.4 Analisis SWOT Jogja English	46
Table 3.1 Tabel Kerangka Berpikir Jogja English	47
Table 3.2 Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak	48
Table 4.1 Alur Proses Produksi	61
Table 4.2 Penerapan 12 Prinsip Animasi	73
Table 4.3 Review Penilaian Video Animasi Motion Graphic Jogja English.....	76
Table 4.4 Interval Uji Pihak Jogja English	78
Table 4.5 Tabel Uji Pihak Jogja English	79
Table 4.6 Interval Uji Pihak Member/ Masyarakat Umum	81
Table 4.7 Tabel Uji Pihak Member/Masyarakat Umum.....	81

INTISARI

Jogja English adalah lembaga kursus dalam bidang bahasa Inggris. Keunggulan Jogja English dibandingkan dengan tempat lain adalah proses belajar dan mengajar di Jogja English merupakan penerapan dari "Communicative Language Method". dimana fokus dari proses belajar dan mengajar adalah para member. Hal ini membuat proses belajar di Jogja English menjadi praktis dan efektif. Bermula dengan konsep dasar tersebut, Jogja English menciptakan suatu habitat/lingkungan kondusif yang kurang lebih sama dengan lingkungan yang menggunakan bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari. kampus Jogja English kemudian didesain dan dikondisikan sedemikian rupa menjadi suatu lingkungan yang member komunitasnya aktif berbahasa Inggris. Habitat berbahasa Inggris tersebut akan membuat orang merasa nyaman belajar dan mempraktikkan kemampuan bahasa Inggrisnya.

Untuk membantu mempromosikan lembaga kursus ini, maka peneliti membuat suatu media penyampaian informasi yang berupa video animasi. media ini bertujuan untuk mempermudah penyampaian informasi secara optimal. selain itu, media ini juga ditujukan untuk membantu proses pemahaman mengenai Jogja English kepada masyarakat.

Dalam proses pembuatan video animasi ini peneliti menggunakan *motion graphic*. Keunggulannya adalah dalam proses pembuatannya tidak memakan waktu yang terlalu lama

Kata-kunci : Jogja English, *motion graphic*, video animasi 2D

ABSTRAK

Jogja English is a course institution in the field of English. The advantage of Jogja English compared to other places is the process of learning and teaching in Jogja English is the application of "Communicative Language Method". Where the focus of the learning and teaching process is the members. This makes the learning process in Jogja English practical and effective. Starting with this basic concept, Jogja English creates a habitat / conducive environment that is more or less the same as the environment that uses English in everyday life. The Jogja English campus is then designed and conditioned in such a way as to become an environment that gives the community an active English language. This English-speaking habitat will make people feel comfortable learning and practicing their English skills.

To help promote the institution of this course, the researchers created a media for delivering information in the form of animated videos. This media aims to facilitate the delivery of information optimally. In addition, this media is also intended to help the process of understanding about Jogja English to the community.

In the process of making this animated video, the technique used is motion graphic technique. The advantage is that the manufacturing process does not take too long

Keywords: *Jogja English, motion graphics, 2D animation videos*