

**PENGEMBANGAN MEDIA PROMOSI PROGRAM STUDI
MANAJEMEN INFORMATIKA UNIVERSITAS AMIKOM
YOGYAKARTA MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHICS**

SKRIPSI



disusun oleh

Olvie Suriamarda

13.11.7511

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

**PENGEMBANGAN MEDIA PROMOSI PROGRAM STUDI
MANAJEMEN INFORMATIKA UNIVERSITAS AMIKOM
YOGYAKARTA MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHICS**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mencapai Gelar Sarjana
Pada Program Studi Informatika



Disusun oleh

Olvie Suriamarda

13.11.7511

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PROMOSI PROGRAM STUDI
MANAJEMEN INFORMATIKA UNIVERSITAS AMIKOM
YOGYAKARTA MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHICS**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Olvie Suriamarda
13.11.7511**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Agustus 2018

Dosen Pembimbing,


Hafif Al Fatta, M.Kom.

NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PROMOSI PROGRAM STUDI
MANAJEMEN INFORMATIKA UNIVERSITAS AMIKOM
YOGYAKARTA MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHICS**

yang disusun oleh

**Olvie Suriamarda
13.11.7511**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 November 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

**Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229**

**Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096**

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164**

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 Februari 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



**Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038**

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah 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 lain, kecuali secara tertulis 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, 25 Juli 2018



Olvie Suriamarda

MOTTO

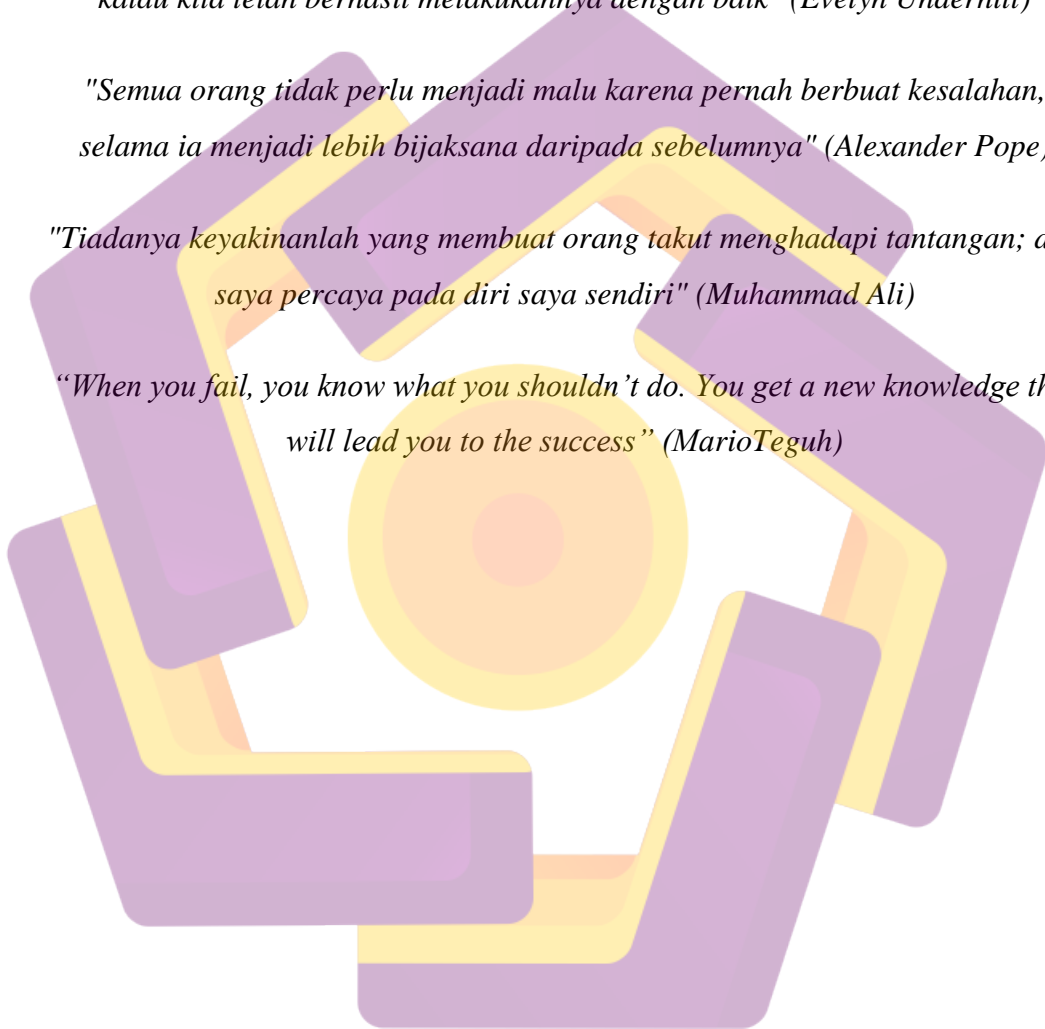
“Orang yang tak pernah melakukan kesalahan adalah orang yang tak pernah mencoba sesuatu yang baru” (Albert Einstein)

"Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil, kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik" (Evelyn Underhill)

"Semua orang tidak perlu menjadi malu karena pernah berbuat kesalahan, selama ia menjadi lebih bijaksana daripada sebelumnya" (Alexander Pope)

"Tiadanya keyakinanlah yang membuat orang takut menghadapi tantangan; dan saya percaya pada diri saya sendiri" (Muhammad Ali)

“When you fail, you know what you shouldn't do. You get a new knowledge that will lead you to the success” (Mario Teguh)

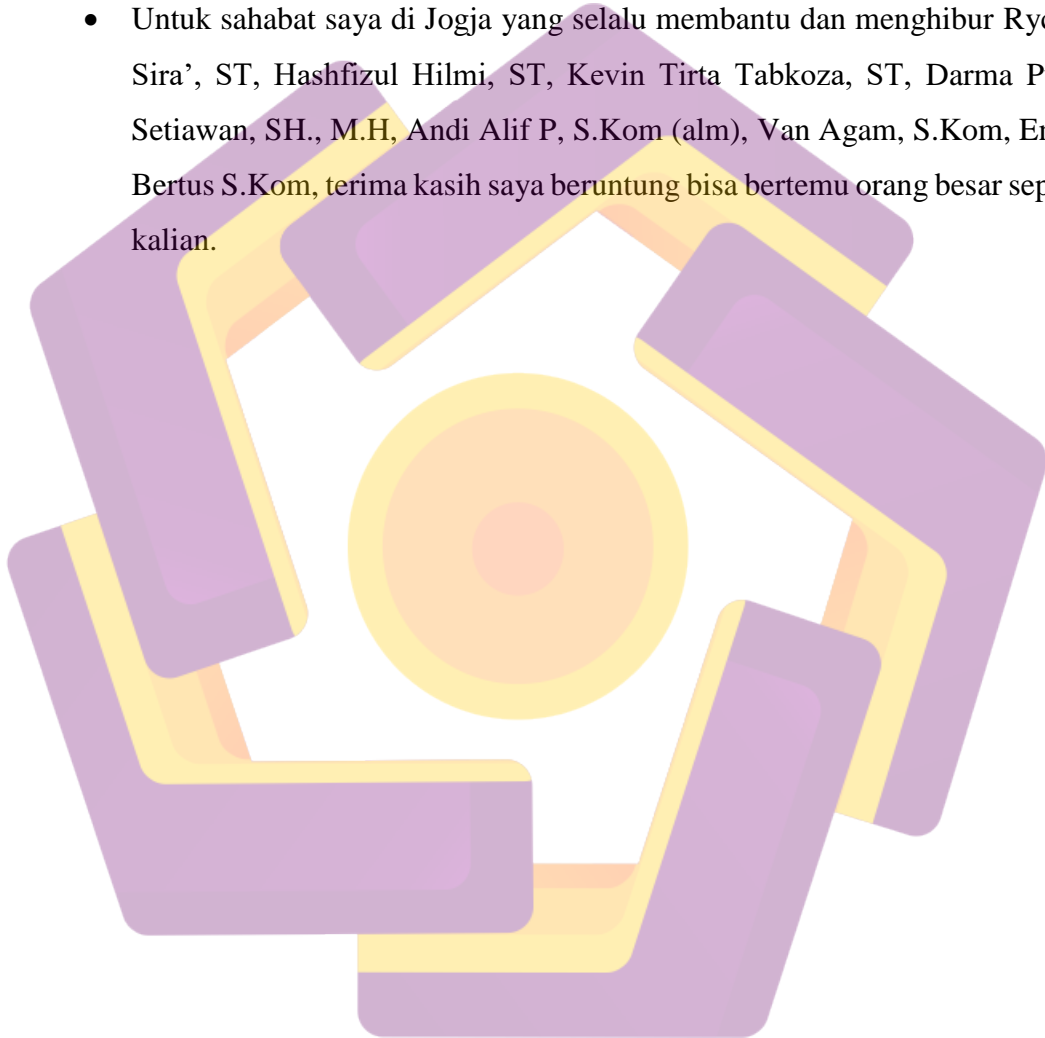


PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT, atas limpahan rahmat dan hidayahnya. Alhamdulillah skripsi ini dapat terselesaikan dengan sebaik-sebaiknya. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

- Kedua orang tua saya, Bapak Suriansyah S.Sos (alm), dan Ibu Mardareta S.Sos., M.Si, yang selalu mendoakan setiap waktu tanpa rasa lelah dan selalu memberikan yang terbaik, segala dukungan dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tidak mungkin dapat saya balas hingga kapan pun.
- Kakak dan Adik saya yang bernama Dennis Suriamarda dan Riska Suriamarda yang selalu mendukung saya walaupun terpisah oleh jarak.
- Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom sebagai dosen pembimbing yang sabar dalam membimbing dan memberikan dukungan.
- Ibu Sri Ngudi Wahyuni ST., M.Kom sebagai dosen wali yang sabar dan banyak membantu dari awal perkuliahan hingga akhir.
- Fahmi Rabbani, S.Kom terima kasih banyak telah membantu dalam proses belajar motion graphic hingga skripsi ini selesai.
- Rieza Hanifa yang telah membantu dalam proses dubbing hingga selesai.
- Musthafa Al Hassan yang telah membantu dalam proses pembuatan Storyboard.
- Doddy Sukma Wirawan, S.Kom, Bayu Prayoga, Amd.Kom, Mirza Trinugroho, ST, Herry Bastian Yamono, S.Kom, dan Arya Eka Saputra, yang selalu mendukung saya walaupun terpisah oleh jarak.
- M. Qadhafi Laksono, S.Kom dan M. Izzun Niam, S.Kom teman serumah yang mengingatkan agar skripsinya dikerjakan.

- Jamal Rohmadi, S.Kom, Hasan Ashary, S.Kom, Mehmet Velyamin, S.Kom, Faris Izuddin, S.Kom, I Kadek Muliada, S.Kom, Lutfil Hadi, S.Kom, teman yang selalu menemani dari semester 1 sampai lulus duluan. Memberikan motivasi agar skripsi ini cepat selesai walaupun jarak memisahkan.
- Untuk sahabat saya di Jogja yang selalu membantu dan menghibur Ryckie Sira', ST, Hashfizul Hilmi, ST, Kevin Tirta Tabkoza, ST, Darma Putra Setiawan, SH., M.H, Andi Alif P, S.Kom (alm), Van Agam, S.Kom, Engel Bertus S.Kom, terima kasih saya beruntung bisa bertemu orang besar seperti kalian.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji Syukur kepada Allah SWT yang senantiasa mencurahkan berkat, anugerah, cinta kasih-Nya kepada setiap umat-Nya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan naskah skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Video Animasi 2D Sebagai Media Promosi Program Studi Manajemen Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta Menggunakan Teknik Motion Graphic”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata 1 Jurusan Informatika, Universitas AMIKOM Yogyakarta, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. M Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., MT selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, M.T selaku ketua jurusan Informatika (S-1).
4. Bapak Hanif Al Fatta, M. Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak masukan dan membantu dalam menyelesaikan skripsi ini hingga selesai.
5. Seluruh Dosen dan Staff Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah berjasa dalam memberikan ilmu yang bermanfaat.
6. Bapak Suriansyah S.Sos dan Ibu Mardareta S.Sos., M.Si, selaku orang tua penulis, serta Saudara dan segenap keluarga yang telah memberikan doa dan dukungannya dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Sahabat, teman dan seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu sehingga terselesaikannya skripsi ini.

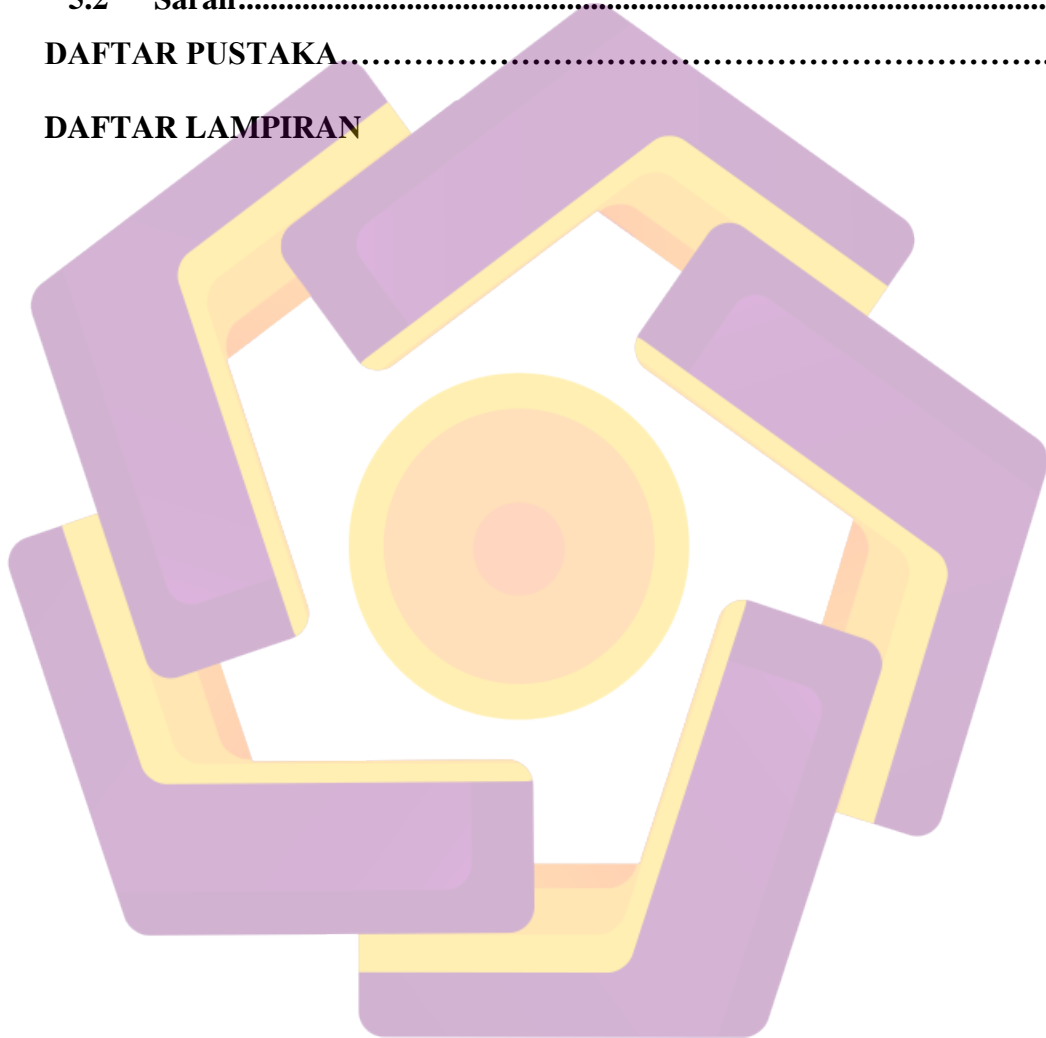
Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam menyusun skripsi ini karena terbatasnya pengetahuan dan pengalaman penulis. Kritik dan saran yang membangun senantiasa diharapkan demi kebaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penulis khususnya.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTTO	v
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
Manfaat dari penelitian ini adalah:.....	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Dasar Teori	8
2.2.1 Pengertian Multimedia	8
2.2.2 Jenis-jenis Multimedia.....	8
2.2.3 Elemen-Element Multimedia.....	9
2.3 Animasi.....	10
2.3.1 Pengertian Animasi.....	10
2.3.2 Fungsi Animasi	11
2.3.3 Prinsip Dasar Animasi.....	11

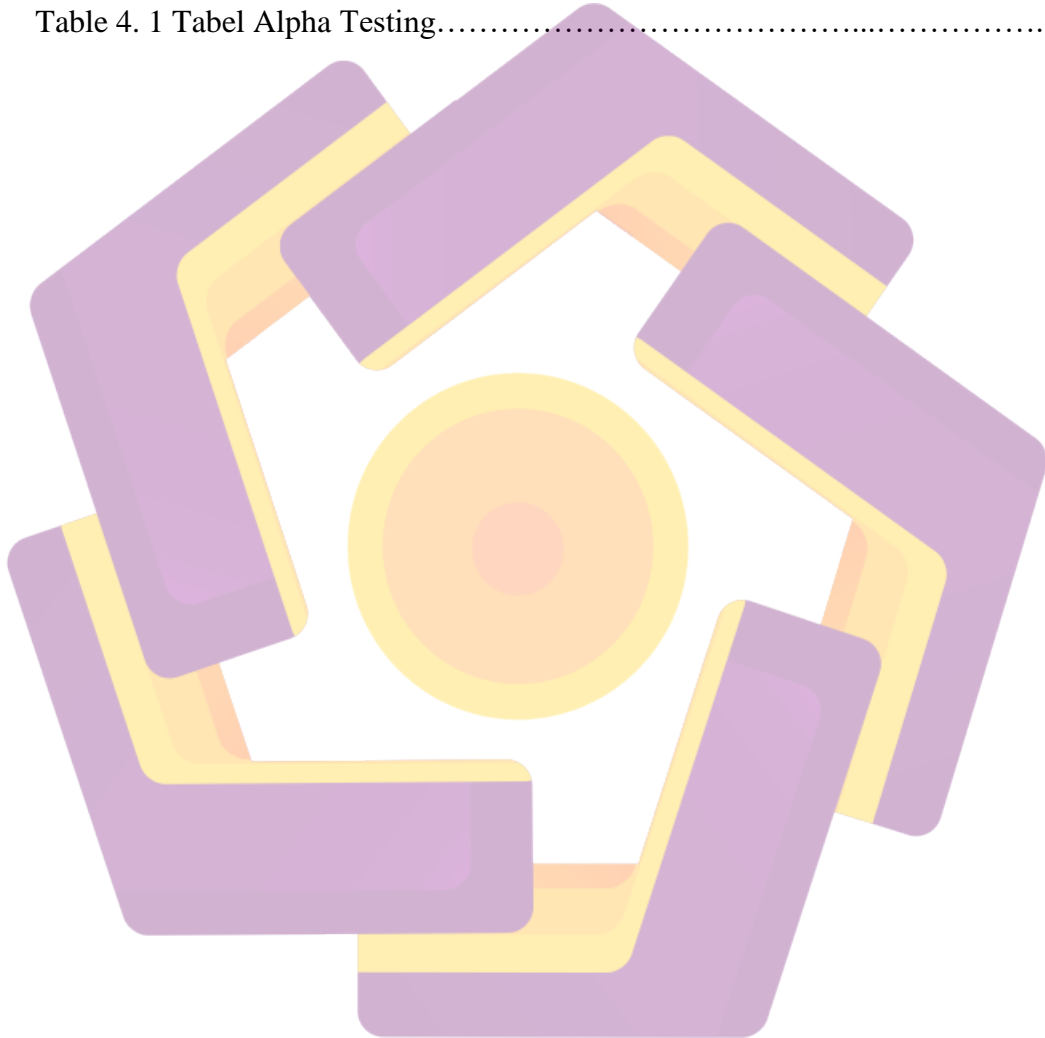
2.3.4	Macam-Macam Animasi	18
2.4	<i>Motion Graphic</i>	19
2.4.1	Pengertian Motion Graphic	19
2.4.2	Konsep Dasar Motion Graphic.....	20
2.4.3	Karakteristik Motion Graphic.....	21
2.5	Pengertian Multimedia	21
2.6	Tahap Pembuatan	22
2.6.1	Tahap Pra Produksi.....	22
2.6.2	Produksi	24
2.6.3	Pasca Produksi	25
2.7	Metode Analisa	27
2.7.1	Analisa SWOT	27
2.8	Analisa Kebutuhan Sistem	29
2.8.1	Kebutuhan Fungsional	29
2.8.2	Kebutuhan Non Fungsional	29
2.9	Evaluasi	30
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		31
3.1	Tinjauan Umum	31
3.2	Visi dan Misi	32
3.3	Pengumpulan Data	36
3.4	Analisa Masalah	40
3.5	Pra Produksi	46
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		55
4.1	Produksi	55
4.1.1	Pembuatan Aset Karakter.....	55
4.1.2	Pembuatan Aset Background	56
4.1.3	Suara	59
4.1.4	<i>Sound Editing</i>	59
4.2	Pasca Produksi.....	62
4.2.1	Compositing.....	62
4.2.2	Editing	66

4.2.3	Render	69
4.3	Evaluasi	70
4.4	Tahap Implementasi.....	70
BAB V	PENUTUP.....	78
5.1	Kesimpulan	78
5.2	Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA.....		75
DAFTAR LAMPIRAN		



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Matriks Analisis SWOT.....	28
Tabel 3. 1 Tabel Matriks Analisis SWOT.....	41
Tabel 3. 2 Tabel Storyboard Video Motion Graphic	51
Table 4. 1 Tabel Alpha Testing.....	71



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Elemen Multimedia	9
Gambar 2. 2 <i>Stretch and Squash</i>	12
Gambar 2. 3 <i>Anticipation</i>	12
Gambar 2. 4 <i>Staging</i>	13
Gambar 2. 5 <i>Pose to Pose</i>	13
Gambar 2. 6 <i>Overlapping Action</i>	14
Gambar 2. 7 <i>Slow-In</i>	14
Gambar 2. 8 <i>Arch</i>	15
Gambar 2. 9 <i>Secondary-Action</i>	15
Gambar 2. 10 <i>Timing</i>	16
Gambar 2. 11 <i>Exaggeration</i>	16
Gambar 2. 12 <i>Solid Drawing</i>	17
Gambar 2. 13 <i>Appeal</i>	17
Gambar 2. 14 Skenario.....	23
Gambar 2. 15 <i>Storyboard</i>	24
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi Program Studi Manajemen Informatika.....	36
Gambar 3. 2 Cover Brosur Universitas Amikom Yogyakarta	38
Gambar 3. 3 Isi Halaman Brosur.....	38
Gambar 3. 4 <i>Screenshot</i> Promosi Media Youtube.....	39
Gambar 4. 1 Tampilan membuat dokumen baru.....	55
Gambar 4. 2 Contoh Karakter	56
Gambar 4. 3 <i>Coloring</i> Karakter	56
Gambar 4. 4 Pengaturan Lembar Kerja.....	57
Gambar 4. 5 Sketsa Background.....	58
Gambar 4. 6 <i>Coloring Background</i>	58
Gambar 4. 7 Gambar Pendukung	59
Gambar 4. 8 Lembar Kerja <i>Adobe Audition CS6</i>	60
Gambar 4. 9 <i>Import File</i> ke <i>Adobe Audition CS6</i>	60
Gambar 4. 10 Menghilangkan Audio yang tidak terpakai	61

Gambar 4. 11 <i>Effect Normalize</i>	61
Gambar 4. 12 <i>Effect Vocal Enhancer</i>	62
Gambar 4. 13 Menyimpan File	62
Gambar 4. 14 Jendela <i>New Composition</i>	63
Gambar 4. 15 <i>Import File</i>	63
Gambar 4. 16 Proses <i>Compositing</i>	64
Gambar 4. 17 Transformasi Dasar	64
Gambar 4. 18 Objek Setelah diberi Puppet.....	65
Gambar 4. 19 Setelah Puppet Digerakkan	66
Gambar 4. 20 <i>Import File</i>	67
Gambar 4. 21 Menyusun Audio dan Video	67
Gambar 4. 22 Proses <i>Cut Video</i>	68
Gambar 4. 23 Proses <i>Cut Audio</i>	68
Gambar 4. 24 Penggabungan Audio	68
Gambar 4. 25 Proses Audio Gain.....	69
Gambar 4. 26 Proses Rendering.....	69



INTISARI

Jurusan Manajemen Informatika Universitas Amikom Yogyakarta merupakan salah satu jurusan pertama sejak berdirinya kampus Amikom di Yogyakarta. Karena peminat jurusan tersebut bukan hanya berasal dari daerah pulau Jawa, maka tidak semua calon mahasiswa bisa mendapatkan informasi langsung ke kampus Amikom Yogyakarta. Sedangkan media promosi yang ada sekarang hanya melalui situs web, tetapi penyampaian informasi tersebut kurang interaktif karena tidak menggunakan visualisasi yang menarik tentang jurusan tersebut. Sehingga calon mahasiswa dan orangtua tidak mendapatkan informasi melalui visualisasi untuk proses perencanaan studi dan tujuan jurusan tersebut dengan baik.

Penulis mengusulkan adanya pembuatan video *motion graphic* dalam penyampaian informasinya. Melalui pengemasan visualisasi informasi dalam bentuk video *motion graphic* diharapkan dapat menyampaikan informasi apa saja yang terdapat di dalam jurusan tersebut kepada calon mahasiswa dan orang tua.

Video *motion graphic* ini dapat digunakan sebagai media informasi penyampaian penting apa pun yang berada di jurusan tersebut dengan cara visualisasi data dan grafik suatu informasi secara sederhana. Video akan dilengkapi dengan narasi yang menjelaskan isi video tersebut dan akan mempermudah calon mahasiswa untuk mendapatkan informasi. Dari keterangan diatas maka penulis akan membuat sebuah penelitian yang berjudul “*Pengembangan Media Promosi Program Studi Manajemen Informatika Universitas Amikom Yogyakarta Menggunakan Teknik Motion Graphics*”.

Kata Kunci: *Komunikasi Pemasaran, Promosi, Motion Graphic, Video*

ABSTRACT

Department of Information Management at University Of Amikom Yogyakarta is one of the first majors since the establishment of Amikom campus in Yogyakarta. Because enthusiasts majors are not only from the island of Java, so not all prospective students can get information directly to the campus Amikom Yogyakarta. While the media campaign that is now only through the website, but the delivery of information is less interactive because it does not use an interesting visualization of the majors. So that prospective students and parents do not get information through visualization for the study planning process and the purpose of the department well.

The authors propose the creation of motion graphic video in the delivery of information. Through the packaging of information visualization in the form of motion graphic video is expected to convey any information contained in the majors to prospective students and parents.

This motion graphic video can be used as any important information delivery media that is in the department by way of data visualization and graph of a simple information. The video will come with a narration explaining the content of the video and will make it easier for prospective students to get information. From the above information then the author will make a study entitled “ Development of Media Promotion Program Management Studies Informatics University of Amikom Yogyakarta Using Graphic Motion Technique “

Keywords: Marketing Communications, Promotion, Motion Graphic, Video.