

**PERANCANGAN ANIMASI *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI  
MEDIA PROMOSI PADA MEDIA SOSIAL ABOUTDPK**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Taurusa Mahda Saputra**

**13.11.7195**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PERANCANGAN ANIMASI *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI  
MEDIA PROMOSI PADA MEDIA SOSIAL ABOUTDPK**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Taurusa Mahda Saputra**

**13.11.7195**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN ANIMASI *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI  
MEDIA PROMOSI PADA MEDIA SOSIAL ABOUTDPK**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Taurusa Mahda Saputra**

**13.11.7195**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 09 Agustus 2017

Dosen Pembimbing,

**Erik Hadi Saputra, S.Kom., M.Eng.**  
**NIK. 190302107**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN ANIMASI *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI  
MEDIA PROMOSI PADA MEDIA SOSIAL ABOUTDPK**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Taurusa Mahda Saputra**

**13.11.7195**

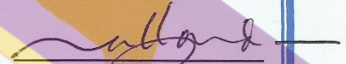
telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 24 Agustus 2017

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Akhmad Dahlan, M.Kom.**  
NIK. 190302174



**Tonny Hidayat, M.Kom.**  
NIK. 190302182



**Erik Hadi Saputra, S.Kom., M.Eng.**  
NIK. 190302107



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
tanggal 30 Agustus 2017



**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, 30 Agustus 2017



Taurusa Mahda Saputra  
NIM. 13.11.7195

## MOTTO

*“Stay Hungry Stay Foolish”*

*(Steve Jobs)*

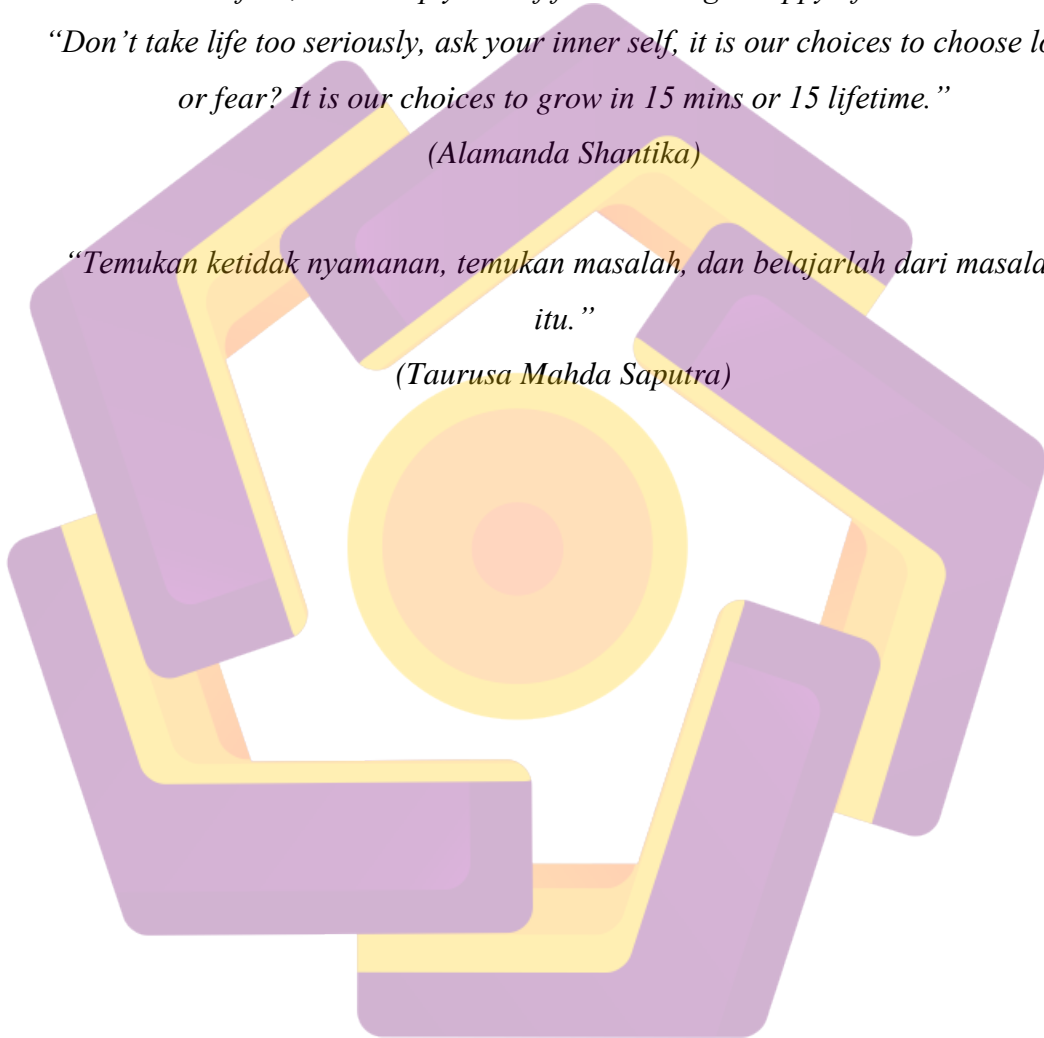
*“Love is the highest energy in the universe, reward yourself by loving yourself first, don’t stop yourself from leading a happy life.*

*“Don’t take life too seriously, ask your inner self, it is our choices to choose love or fear? It is our choices to grow in 15 mins or 15 lifetime.”*

*(Alamanda Shantika)*

*“Temukan ketidak nyamanan, temukan masalah, dan belajarlh dari masalah itu.”*

*(Taurusa Mahda Saputra)*





## PERSEMBAHAN

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

1. Kedua Orang Tua, Bapak Hadi Santoso dan Ibu Haritni, Kakak saya Preschian Febryantara, Adik saya Gifan Alfiano dan segenap keluarga besar yang tiada hentinya mendo'akan, memberi dukungan dan semangat serta berjuang tak kenal lelah demi membantu saya dalam menyelesaikan pendidikan.
2. Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng, selaku dosen pembimbing, terima kasih atas segala arahan berupa kritik dan saran demi kelancaran skripsi ini.
3. Muhammad Fajrussalaam selaku CEO About DPK dan pihak About DPK, yang membantu dalam setiap suka duka dan telah manambah motivasi yang sangat mempengaruhi dalam pembuatan skripsi ini.
4. Teman-teman team kamvret, Ever, Frida, Qonitah, Aziz, Brini, dan Yansah yang mau menjadi tempat sharing dan memberi dukungan dalam bentuk tenaga maupun pemikiran.
5. Teman-teman Asisten Rumpun Multimedia, BOIM dan JALA Creative Center yang juga memberikan motivasi.
6. Teman-teman team support, thofa, ilyas, rohmat, taufik, emil, irvan, fadhil, zaid, defi, dan ipeh yang selalu ada di saat suka dan duka.
7. Teman-teman seperjuangan kelas 13-S1TI-07, terima kasih kekompakan dan kekeluargaan yang tercipta.
8. Teman-teman yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang juga turut membantu proses penyelesaian skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah wa syukurillah, puji dan syukur senantiasa penulis haturkan pada kehadiran Allah SWT. Karena berkat limpahan nikmat dan rahmat-Nya maka penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah atau skripsi yang berjudul “Perancangan Animasi *Motion Graphic* Sebagai Media Promosi Pada Media Sosial About DPK”.

Maksud dan tujuan skripsi ini adalah untuk melengkapi dan memenuhi syarat yang telah ditentukan oleh UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta untuk menyelesaikan program Strata 1. Dalam pembuatan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai pihak yang telah membantu baik dari segi material dan spiritual. Atas segala bimbingan, dukungan dan bantuan yang secara langsung maupun tidak langsung yang telah diberikan. Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng, selaku dosen pembimbing yang telah memberi arahan baik kritik maupun saran dalam penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom, selaku penguji I dan Bapak Tonny Hidayat, M.Kom, selaku penguji II, serta semua dosen UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta, terima kasih atas semua jasa Bapak dan Ibu Dosen.
4. Kedua Orang Tua, kakak, adik dan segenap keluarga yang telah memberikan dukungan moril serta materil dengan tulus, ikhlas dan penuh kasih sayang.
5. Sahabat-sahabat yang telah memberikan semangat, motivasi, dan membantu dalam pengerjaan skripsi ini.
6. Seluruh staf dan karyawan UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta yang banyak membantu kelancaran segala aktivitas penulisan skripsi ini.
7. Semua pihak yang telah membantu sampai terselesaikannya penyusunan skripsi ini. Semoga Allah SWT. Senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya pada penulis dan rekan-rekan semuanya.

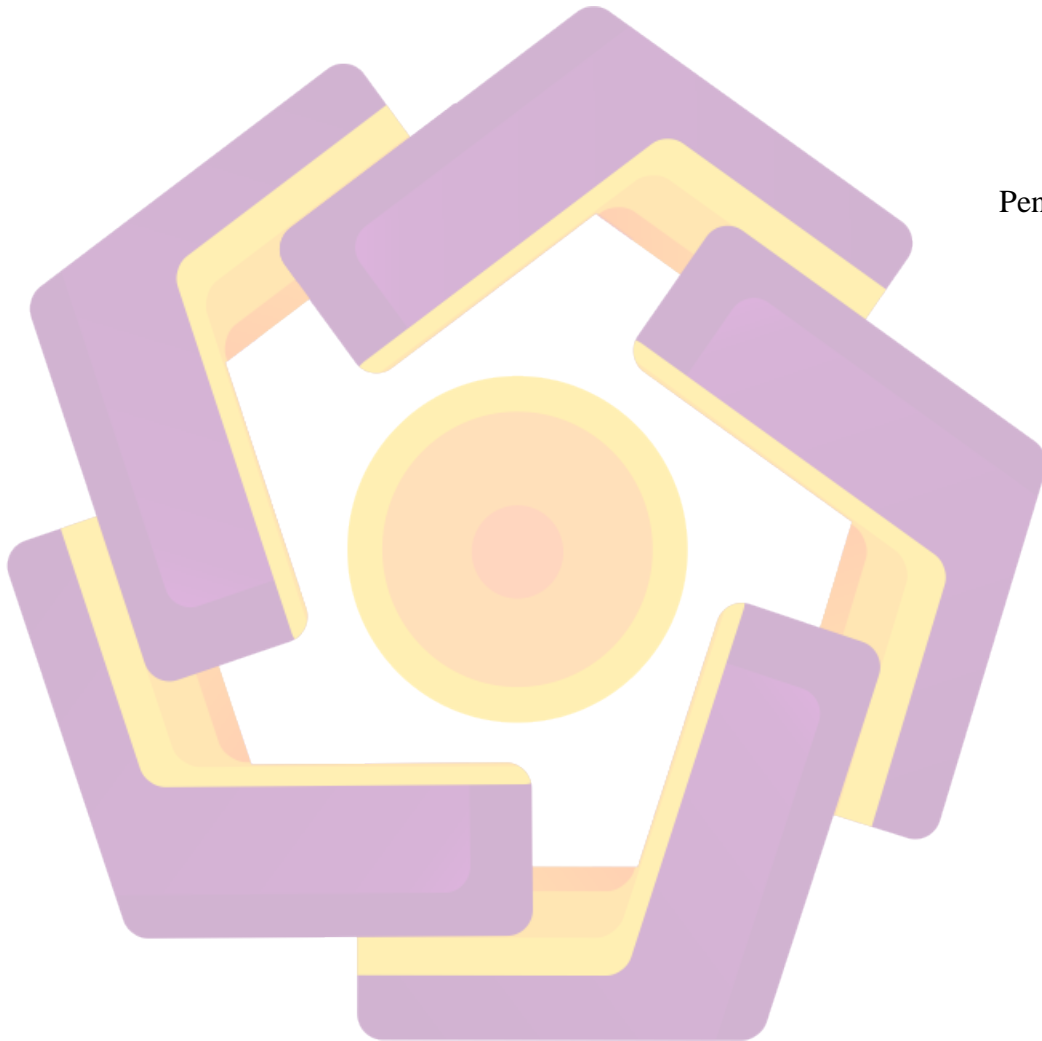


Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan terutama dalam penyajian materi. Oleh karena itu, penulis memohon saran dan kritik yang membangun dari pembaca.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 30 Agustus 2017

Penulis



## DAFTAR ISI

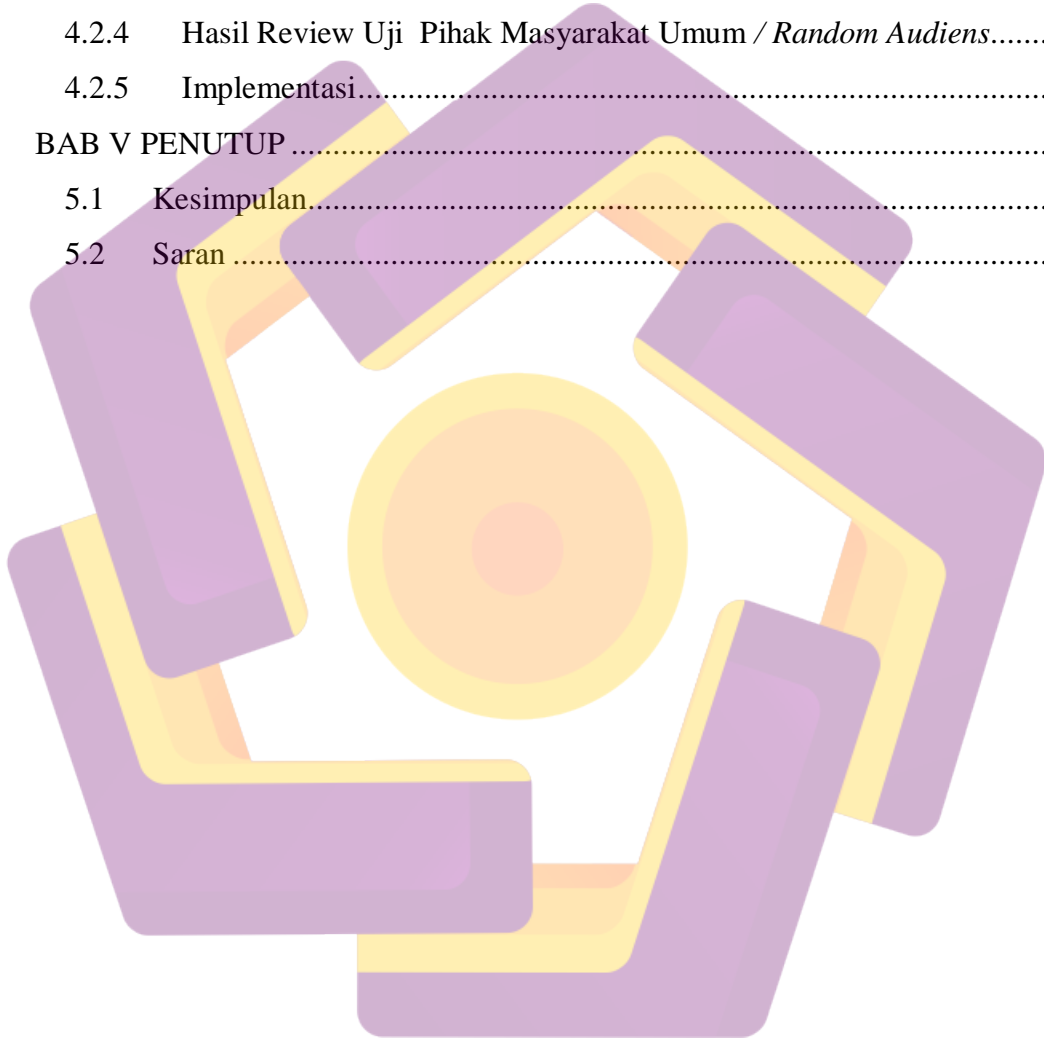
HALAMAN JUDUL .....	ii
PERSETUJUAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PENGESAHAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PERNYATAAN .....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1 Bagi Penulis.....	3
1.5.2 Bagi Objek Penelitian .....	3
1.5.3 Bagi Masyarakat Umum .....	3
1.6 Metode Penelitian .....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.6.1.1 Metode Pustaka .....	4
1.6.1.2 Metode Wawancara .....	4
1.6.1.3 Metode Observasi.....	4
1.6.1.4 Metode Perpustakaan ( <i>Library</i> ).....	4
1.6.1.5 Kuesioner .....	5
1.6.2 Metode Analisis.....	5
1.6.3 Metode Perancangan.....	5
1.6.4 Metode Pengembangan.....	5

1.6.5	Metode Evaluasi .....	6
1.7	Sistematika Penulisan .....	6
BAB II LANDASAN TEORI .....		8
2.1	Tinjauan Pustaka.....	8
2.2	Multimedia .....	10
2.2.1	Multimedia .....	10
2.2.2	Elemen Multimedia .....	11
2.3	Iklan .....	12
2.3.1	Definisi Iklan.....	12
2.3.2	Sejarah Periklanan Televisi.....	12
2.3.3	Tujuan Iklan Televisi .....	13
2.3.4	Jenis – Jenis Iklan .....	14
2.3.4.1	Pembagian Iklan Secara Umum.....	14
2.3.4.2	Pembagian Iklan Secara Khusus.....	15
2.3.5	Strategi Pembuatan Iklan .....	15
2.4	Animasi .....	16
2.4.1	Jenis Animasi .....	16
2.4.1.1	Animasi Sel (Cell Animation) .....	17
2.4.1.2	Animasi <i>Frame</i> .....	17
2.4.1.3	Animasi Sprite .....	18
2.4.1.1	Animasi Lintasan ( <i>Path</i> ).....	18
2.4.1.2	Animasi <i>Spline</i> .....	18
2.4.1.3	Animasi Vektor.....	19
2.4.1.4	Animasi Karakter .....	19
2.4.1.5	<i>Computational Animation</i> .....	20
2.4.1.6	<i>Morphing</i> .....	20
2.4.2	Prinsip-Prinsip Animasi.....	20
2.4.2.1	<i>Squash &amp; Strecth</i> .....	20
2.4.2.2	<i>Anticipation</i> .....	21
2.4.2.3	<i>Staging</i> .....	21
2.4.2.4	<i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i> .....	22
2.4.2.5	<i>Follow Through and Overlapping Action</i> .....	23

2.4.2.6	<i>Slow In Slow Out</i> .....	23
2.4.2.7	<i>Arc</i> .....	24
2.4.2.8	<i>Secondary Action</i> .....	25
2.4.2.9	<i>Time and Spacing</i> .....	25
2.4.2.10	<i>Exaggeration</i> .....	26
2.4.2.11	<i>Solid Drawing</i> .....	26
2.4.2.12	<i>Appeal</i> .....	27
2.5	Konsep Teknik <i>Motion Graphic</i> .....	28
2.5.1	Definis <i>Motion Graphic</i> .....	28
2.5.2	Sejarah <i>Motion Graphic</i> .....	29
2.5.3	Elemen-Elemen <i>Motion Graphic</i> .....	30
2.5.4	Karakteristik <i>Motion Graphic</i> .....	30
2.5.5	Konsep Dasar Perancangan Video dengan Teknik <i>Motion Graphic</i> ..	31
2.6	Media Promosi .....	33
2.6.1	Definisi Media .....	33
2.6.2	Definisi Promosi .....	33
2.6.3	Definisi Media Promosi .....	34
2.6.4	Tujuan Media Promosi .....	34
2.6.5	Macam-Macam Media Iklan untuk Promosi .....	34
2.6.5.1	Iklan Media Cetak .....	35
2.6.5.2	Iklan Media Elektronik .....	37
2.6.5.3	Iklan Luar Ruangan .....	38
2.7	Analisis Sistem .....	39
2.7.1	Analisis SWOT .....	40
2.7.2	Analisis Kebutuhan Sistem .....	42
2.7.2.1	Jenis Kebutuhan Sistem .....	42
2.7.2.2	Kebutuhan Fungsional .....	43
2.7.2.3	Kebutuhan Non Fungsional .....	43
2.8	Tahapan Produksi .....	44
2.8.1	Tahapan Pra Produksi .....	44
2.8.1.1	Pencarian dan Penemuan Ide .....	45
2.8.1.2	Naskah .....	45

2.8.1.3	Storyboard.....	45
2.8.2	Tahapan Produksi.....	46
2.8.3	Tahapan Pasca Produksi.....	46
2.9	Pengolahan Data Kuisisioner.....	47
2.9.1	Skala Likert.....	47
2.9.2	Menentukan Interval.....	47
2.9.3	Rumus Presentase.....	48
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>		<b>50</b>
3.1	Tinjauan Umum.....	50
3.1.1	Latar Belakang AboutDPK.....	50
3.1.2	Visi dan Misi AboutDPK.....	51
3.1.3	Logo AboutDPK.....	52
3.1.4	Lokasi.....	52
3.2	Pengambilan Data.....	52
3.2.1	Wawancara.....	52
3.2.2	Observasi.....	52
3.2.3	Analisis Masalah.....	54
3.2.3.1	Kelemahan.....	56
3.2.3.2	Solusi yang Dapat Diterapkan.....	56
3.2.4	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	57
3.2.5	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	58
3.2.5.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ).....	58
3.2.5.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ).....	59
3.2.5.3	Analisis Kebutuhan <i>Brainware</i> .....	59
3.2.6	Pencarian dan Penemuan Ide.....	60
3.2.7	Rancangan Naskah.....	60
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>66</b>
4.1	Implementasi.....	66
4.1.1	Proses Produksi.....	67
4.1.1.1	Desain Background Layouting.....	67
4.1.1.2.	Animation.....	70
4.1.1.3.	Dubbing Narasi Recording.....	74

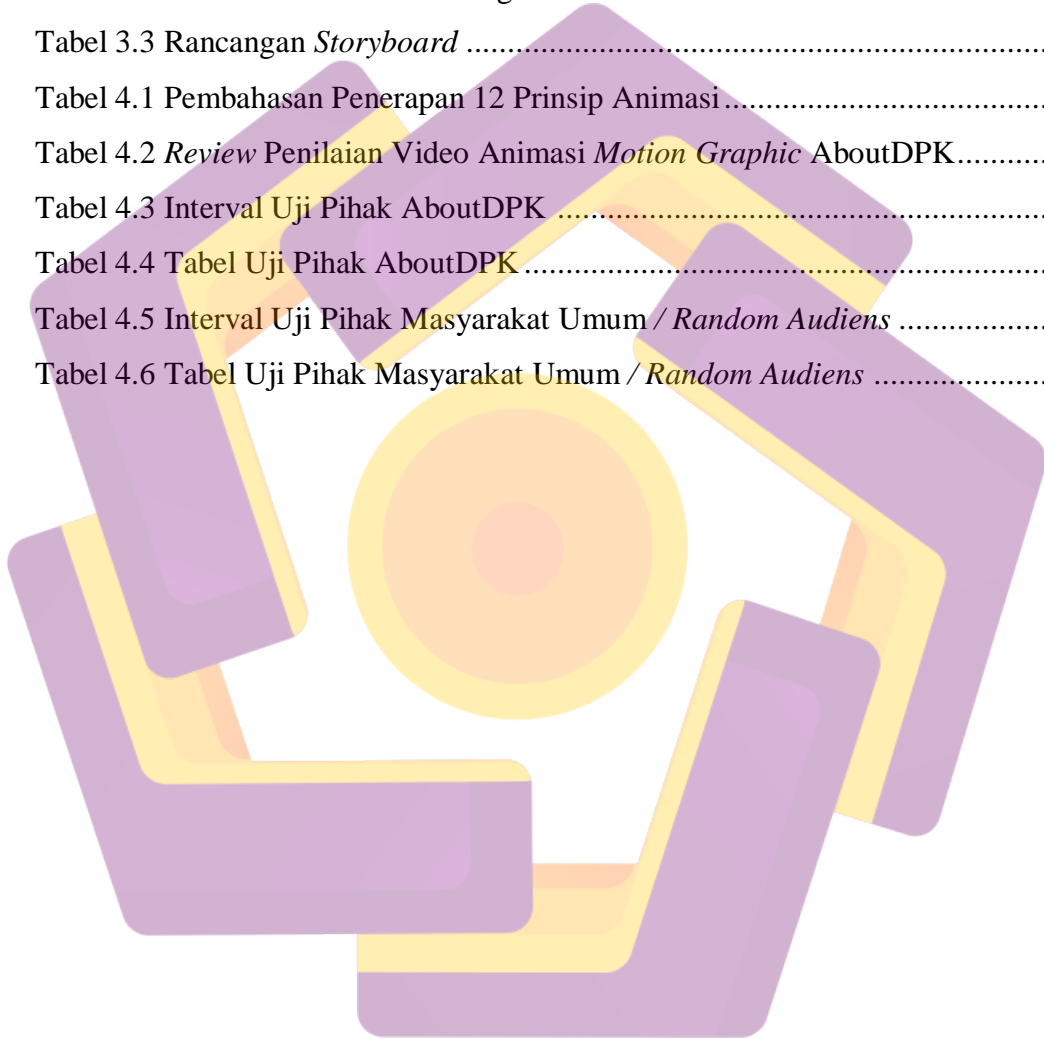
4.1.2.	Pasca Produksi .....	76
4.1.2.1	<i>Compositing</i> .....	76
4.1.2.2	<i>Rendering dan Finishing</i> .....	78
4.2	Hasil Pengujian dan Pembahasan .....	78
4.2.1	Penggunaan Teknik Animasi .....	79
4.2.2	<i>Testing</i> .....	81
4.2.3	Hasil Review Uji Pihak About DPK .....	84
4.2.4	Hasil Review Uji Pihak Masyarakat Umum / <i>Random Audiens</i> .....	87
4.2.5	Implementasi.....	90
BAB V PENUTUP .....		93
5.1	Kesimpulan.....	93
5.2	Saran .....	94





## DAFTAR TABEL

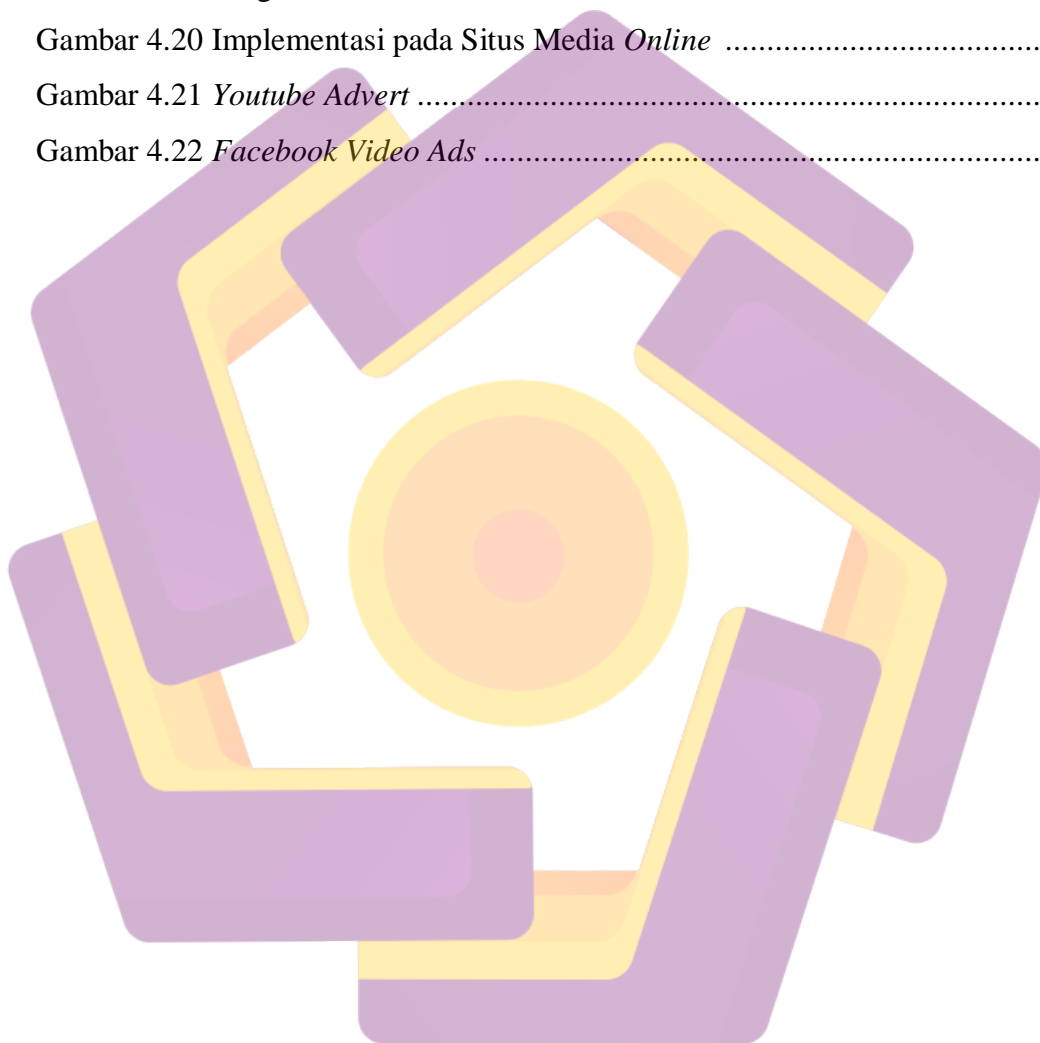
Tabel 2.1 Perbandingan.....	9
Tabel 2.2 Contoh Pengkategorian Skor Jawaban .....	48
Tabel 2.3 Contoh Kriteria Rumus Presentase .....	49
Tabel 3.1 Analisis SWOT .....	54
Tabel 3.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak .....	58
Tabel 3.3 Rancangan <i>Storyboard</i> .....	63
Tabel 4.1 Pembahasan Penerapan 12 Prinsip Animasi.....	79
Tabel 4.2 <i>Review</i> Penilaian Video Animasi <i>Motion Graphic</i> AboutDPK.....	82
Tabel 4.3 Interval Uji Pihak AboutDPK .....	84
Tabel 4.4 Tabel Uji Pihak AboutDPK .....	85
Tabel 4.5 Interval Uji Pihak Masyarakat Umum / <i>Random Audiens</i> .....	87
Tabel 4.6 Tabel Uji Pihak Masyarakat Umum / <i>Random Audiens</i> .....	88



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Animasi 2D <i>Morphing</i> .....	20
Gambar 2.2 Contoh Ilustrasi <i>Squash &amp; Stretch</i> .....	21
Gambar 2.3 Contoh Ilustrasi <i>Anticipation</i> .....	21
Gambar 2.4 Contoh Ilustrasi <i>Staging</i> .....	22
Gambar 2.5 Contoh Ilustrasi <i>Straight Ahead and Pose to Pose</i> .....	23
Gambar 2.6 Contoh <i>Follow Through and Overlapping Action</i> .....	23
Gambar 2.7 Contoh Ilustrasi <i>Slow In and Slow Out</i> .....	24
Gambar 2.8 Contoh Ilustrasi <i>Arc</i> .....	24
Gambar 2.9 Contoh Ilustrasi <i>Secondary Action</i> .....	25
Gambar 2.10 Contoh Ilustrasi <i>Timing &amp; Spacing</i> .....	26
Gambar 2.11 Contoh Ilustrasi <i>Exaggeration</i> .....	26
Gambar 2.12 Contoh Ilustrasi <i>Solid Drawing</i> .....	27
Gambar 2.13 Contoh Ilustrasi <i>Appeal</i> .....	28
Gambar 2.14 Contoh Tabel SWOT .....	42
Gambar 2.15 Contoh <i>Storyboard</i> .....	46
Gambar 3.1 Logo About DPK .....	52
Gambar 3.2 Tampilan Referensi <i>Meet JKTGO</i> .....	53
Gambar 3.3 Tampilan Referensi <i>Social Media &amp; You</i> .....	53
Gambar 4.1 Alur Proses Produksi .....	66
Gambar 4.2 <i>Preset Setting</i> .....	67
Gambar 4.3 <i>Layouting</i> .....	68
Gambar 4.4 Karakter .....	68
Gambar 4.5 <i>Layering</i> .....	69
Gambar 4.6 Penyimpanan <i>File</i> .....	70
Gambar 4.7 <i>Composition Setting</i> pada <i>After Effect</i> .....	71
Gambar 4.8 <i>Importing File</i> pada <i>After Effect</i> .....	72
Gambar 4.9 <i>Basic Animation</i> .....	72
Gambar 4.10 <i>Graph Editor</i> .....	73
Gambar 4.11 Susunan <i>Layer</i> .....	73
Gambar 4.12 Penyimpanan <i>After Effect</i> .....	73

Gambar 4.13 <i>Import Audio ke Adobe Audition</i> .....	74
Gambar 4.14 <i>Noise Reduction pada file dubbing</i> .....	75
Gambar 4.15 <i>Export Audio to .mp3</i> .....	75
Gambar 4.16 <i>New Sequence</i> .....	77
Gambar 4.17 <i>Timeline</i> .....	77
Gambar 4.18 <i>Adobe Premiere Pro Export Settings</i> .....	78
Gambar 4.19 Diagram Penilaian Kuesioner .....	87
Gambar 4.20 Implementasi pada Situs Media <i>Online</i> .....	88
Gambar 4.21 <i>Youtube Advert</i> .....	89
Gambar 4.22 <i>Facebook Video Ads</i> .....	90



## INTISARI

Animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup. Dengan animasi, sebuah produk dapat dipromosikan dengan sajian yang mampu menarik perhatian banyak orang. Salah satu kegiatan yang membutuhkan promosi adalah kegiatan About DPK. About DPK hadir sebagai Media Anak Muda yang memfokuskan pada promosi event dan tempat nongkrong di kota Depok, selanjutnya About DPK akan memberikan pengenalan seputar kota Depok kepada warganya agar lebih mengenal kota Depok tercinta karena Depok adalah bagian hidup kita.

Atas dasar peluang tersebut penulis bermaksud untuk merancang sebuah media promosi berbentuk animasi dengan mengambil teknik motion graphic yang memvisualisasikan tentang konten About DPK sebagai media promosi event agar materi yang ada mudah disampaikan dan dimengerti oleh semua kalangan.

Animasi ini menggunakan teknik motion graphic diharapkan nantinya akan menjadi tren baru untuk penyampaian informasi yang saat ini masih jarang diterapkan di Indonesia.

**Kata Kunci :** Animasi, Motion Grafis, AboutDPK

## **ABSTRACT**

*Animation is an attempt to create a static presentation to life. With animation, a product can be promoted with a dish that is able to attract many people. One activity that requires promotion is the activity of About DPK. About DPK present as Media Youth, which focuses on the promotion of the event and hangout in the city of Depok, then About DPK will give an introduction about the city of Depok to citizens to be more familiar beloved because Depok city is a part of our lives.*

*On the basis of these opportunities the author intends to design a media campaign took the form of animation with motion graphic techniques that visualize on About DPK content as a media campaign event that the material that is easily communicated and understood by all.*

*This animation using motion graphic techniques is expected will become a new trend for the delivery of information, which is still rarely applied in Indonesia.*

**Keywords :** *Animation, Motion Graphic, AboutDPK*