

**PERENCANAAN DAN PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DYEFA COMPUTER
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



disusun oleh

Edi Gunawan

14.11.8379

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

**PERENCANAAN DAN PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DYEFA COMPUTER
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Edi Gunawan

14.11.8379

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERENCANAAN DAN PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DYEFA COMPUTER
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Edi Gunawan

14.11.8379

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 29 Agustus 2017

Dosen Pembimbing,

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom.

NIK. 190302215

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERENCANAAN DAN PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DYEFA COMPUTER
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Edi Gunawan

14.11.8379

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Agustus 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom.

NIK. 190302215

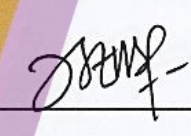
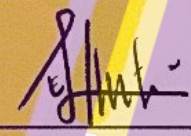
Erni Seniwati, M.Cs.

NIK. 190302231

Yuli Astuti, M.Kom.

NIK. 190302146

Tanda Tangan



Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 29 Agustus 2017



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 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, 29 Agustus 2017



Edi Gunawan

NIM. 14.11.8379

MOTTO

“Berkahnya ilmu terletak pada kebersamaan”

“Gelarmu atau ilmumu yang kau banggakan”.

“Jangan jadikan Tuhan sebagai mitra bisnis, beribadahlah dalam rangka bersyukur bukan karena solat dhuha berharap jadi PNS atau sedekah Avanza berharap jadi Alphard ”

“Kecerdasan tanpa kejujuran hanya akan menghasilkan generasi yang pintar memanipulasi nan penuh kecurangan”

PERSEMBAHAN

Syukur alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga karya ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Allah SWT Tuhan semesta alam, karena dengan kuasanya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat pada waktunya.
2. Kedua orang tua saya tercinta, (Masbukin dan Sri Handayani) yang selalu memberikan dukungan dalam segala hal, mendoakan setiap waktu dan menjadi penyemangat saya.
3. Paman (Slamet Basuki) dan adik (Joko Susilo) yang selalu memberikan motivasi.
4. Kakek (Suwandar) dan Nenek (Triyani) yang selalu mendoakan untuk kelancaran dan keberkahan.
5. Bapak Suyanto sebagai ketua STMIK AMIKOM.
6. Dosen pembimbing saya, Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom. yang tak pernah berhenti membimbing dan memotivasi saya untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik..
7. Sahabat-sahabat terbaik saya di home stay (Rifky, Faisal , Peri, Didit, Bagus dan Rino) yang selalu memberikan kebersamaan, keceriaan dan memotivasi saya dalam menyelesaikan skripsi ini.

8. Teman kelas sepejuangan 14-S1TI-13 yang selalu menyertai dalam menimba ilmu.
9. Semua yang telah membantu serta mendoakan untuk kelancaran dan kemudahan menyelesaikan skripsi ini.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada nabi Muhammad SAW, kepada keluarga, para sahabat, dan kita selaku umatnya hingga akhir zaman, amiin.

Penulisan ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Informatika, Universitas AMIKOM Yogyakarta yang penulis ajukan dengan judul “Perencanaan dan Pembuatan Video Animasi 2D Sebagai Media Promosi Dyefa Computer Menggunakan Teknik Motion Graphic”.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini dan masih jauh dari sempurna. Dengan selesainya skripsi ini penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Krisnawati, S.Si, M.T. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak bantuan, masukan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi.

4. Ibu Erni Seniwati, M.Cs dan Ibu Yuli Astuti, M.Kom selaku dosen penguji.
5. Pihak Dyefa Computer
6. Keluarga dan rekan-rekan yang telah memberi dukungan dan bantuan untuk kelancan skripsi.

Peneliti juga memohon maaf kepada semua pihak jika dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan laporan skripsi ini terdapat kesalahan atau hal yang kurang berkenan, semua tidak lepas karena keterbatasan peneliti.

Akhirnya, hanya dengan berdo'a kepada Allah SWT, peneliti berharap semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, Amin.

Yogyakarta, 29 Agustus 2017

Edi Gunawan

DAFTAR ISI

JUDUL	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN.....	IV
MOTTO	V
PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR	VIII
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR TABEL.....	XIV
DAFTAR GAMBAR	XV
INTISARI.....	XVII
ABSTRACT.....	XVIII
BAB I 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 Manfaat Penelitian	3
1.5.1 Bagi Perusahaan Dyefa Computer.....	3
1.5.2 Bagi Calon Pembeli.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.6.2 Metode Analisis.....	4
1.6.3 Metode Pengembangan.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	11
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	11

2.2.2 Elemen – Elemen Multimedia	11
2.3 Pengertian Periklanan.....	12
2.4 Jenis – Jenis Media Iklan	13
2.5 Tujuan Periklanan	14
2.6 Implementasi Multimedia dalam Industri Periklanan	15
2.6.1 Keunggulan Multimedia dalam Periklanan.....	15
2.6.2 Tahap Pengembangan Aplikasi Multimedia untuk Periklanan.....	16
2.7 Tahap Merancang Naskah dan Storyboard Iklan	18
2.7.1 Prinsip Merancang Naskah dan Storyboard Iklan.....	18
2.8 Animasi	19
2.8.1 Pengertian Animasi	19
2.8.2 Konsep Animasi 2D	19
2.8.3 Tahap Produksi Animasi.....	19
2.8.3.1 Pra Produksi.....	20
2.8.3.2 Produksi	22
2.8.3.3 Pasca Produksi	23
2.8.4 Fungsi Animasi	24
2.8.5 Manfaat Animasi.....	24
2.8.6 Jenis Animasi	25
2.9 Motion Graphic	26
2.9.1 Pengertian Motion Graphic	26
2.9.2 Sejarah Motion Graphic	27
2.9.3 Cara Kerja Motion Graphic.....	28
2.10 Uji Skala Likert.....	28
2.10.1 Pengertian Skala Likert.....	28
2.10.2 Perhitungan Skala Likert.....	30
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	32
3.1 Tinjauan Umum	32
3.1.1 Sejarah Perusahaan	32
3.1.2 Visi Misi Perusahaan	32
3.1.2.1 Visi	32

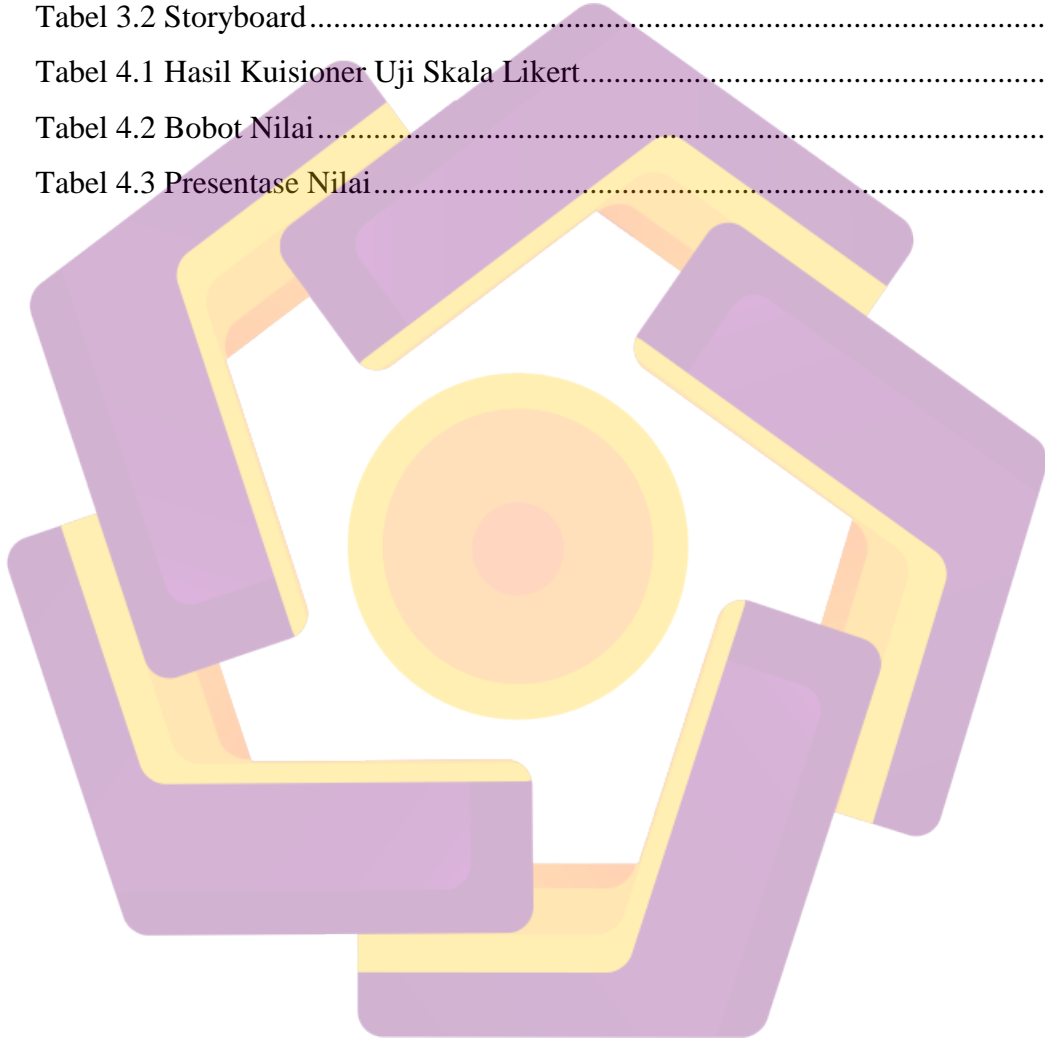
3.1.2.2 Misi.....	33
3.1.3 Logo Perusahaan.....	33
3.1.4 Struktur Pengurusan.....	33
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	34
3.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	34
3.2.2 Analisa Kebutuhan Non-Fungsional.....	34
3.2.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	35
3.2.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	35
3.2.2.3 Kebutuhan Sumberdaya Manusia (Brainware).....	36
3.3 Analisis Kelayakan.....	36
3.4 Tahap Pra Produksi.....	38
3.4.1 Ide Cerita.....	38
3.4.2 Skenario atau Naskah.....	38
3.4.3 Karakter atau Ilustrasi.....	39
3.4.4 Storyboard.....	40
3.4.5 Dubbing Awal atau Pengisian Suara.....	45
3.4.6 Music atau Sound FX.....	47
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	48
4.1 Produksi.....	48
4.1.1 Lay Out.....	48
4.1.2 Key Motion.....	51
4.1.3 In Between.....	52
4.1.4 Background.....	53
4.1.5 Scanning.....	54
4.1.6 Coloring.....	55
4.2 Pasca Produksi.....	58
4.2.1 Composite.....	59
4.2.2 Editing.....	61
4.2.3 Rendering.....	68
4.2.4 Pemindahan Video.....	69
4.3 Uji Skala Likert.....	69

BAB V PENUTUP.....	74
5.1 Kesimpulan.....	74
5.2 Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	76



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Peneliti.....	9
Tabel 2.2 Contoh Storyboard.....	21
Tabel 3.1 Struktur Pengurusan.....	33
Tabel 3.2 Storyboard.....	40
Tabel 4.1 Hasil Kuisisioner Uji Skala Likert.....	70
Tabel 4.2 Bobot Nilai.....	71
Tabel 4.3 Presentase Nilai.....	71



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo Dyefa Computer.....	33
Gambar 3.2 Contoh Objek Ilustrasi	40
Gambar 4.1 Pengaturan Lembar Kerja.....	49
Gambar 4.2 Tampilan Lembar Kerja	50
Gambar 4.3 Contoh Lay Out.....	51
Gambar 4.4 Contoh Key Motion.....	52
Gambar 4.5 In Between.....	52
Gambar 4.6 Proses Pembuatan Background	53
Gambar 4.7 Contoh Background.....	54
Gambar 4.8 Contoh Hasil Scanning.....	55
Gambar 4.9 Palet Warna	55
Gambar 4.10 Pemberian Warna Dasar.....	56
Gambar 4.11 Pemberian Gradient Warna	57
Gambar 4.12 Pemberian Shadow.....	57
Gambar 4.13 Contoh Coloring.....	58
Gambar 4.14 Contoh Hasil Composite	59
Gambar 4.15 Contoh Layer Terpisah.....	59
Gambar 4.16 Mengubah Group Menjadi Layer	60
Gambar 4.17 Penyimpanan Format (.AI).....	60
Gambar 4.18 Import File Composition.....	61
Gambar 4.19 Rename Layer	62
Gambar 4.20 Animasi Position	63
Gambar 4.21 Animasi Scale.....	63
Gambar 4.22 Animasi Rotation	64
Gambar 4.23 Animasi Opacity.....	64
Gambar 4.24 Animasi Masking	65
Gambar 4.25 Export Animasi	65
Gambar 4.26 Pengaturan Output di After Effect	66
Gambar 4.27 Import File di Adobe Premiere.....	66

Gambar 4.28 Pengaturan Speed / Duration.....67
Gambar 4.29 Pengaturan Tingkat Volume.....67
Gambar 4.30 Penambahan Effect Audio.....68
Gambar 4.31 Export Video di Adobe Premiere.....68
Gambar 4.32 Pengaturan Format Export Video.....69



INTISARI

Dyefa Computer adalah salah satu perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan produk IT dan jasa servis komputer. Untuk meningkatkan produktifitas dan cakupan wilayah dilakukan penjualan online melalui website. Karena website yang belum terlalu dikenal oleh masyarakat luas dan untuk bersaing dengan perusahaan sejenis dibutuhkan sebuah promosi yang menarik.

Untuk membantu mempromosikan website perusahaan 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 menarik calon pembeli.

Dalam proses pembuatan video animasi ini, teknik yang digunakan adalah teknik motion graphic. Keunggulannya adalah dalam proses pembuatannya tidak memakan waktu yang terlalu lama dan hasil dari video menarik sehingga membuat tidak mudah bosan.

Kata-kunci : Dyefa Computer, motion graphic, video animasi

ABSTRACT

Dyefa Computer is one of the companies that engaged in the sale of IT products and computer services. To increase productivity and the scope of the region the companies does online sales through the website. Because the website is yet known by the and to compete with similar companies it takes an interesting promotion.

To help promote the company's website, the researchers created a media delivery information in the form of video animations. Media aims to facilitate the submission of information optimally. In addition, the media is also intended to help attract prospective buyers.

In the process of making this video animation, a technique used is motion graphic techniques. Excellence is in the process of making it didn't take too long and the result of video that makes it isn't easy to get bored.

Keyword: Dyefa Computer, motion graphic, animation video

