

**PEMBUATAN DAN PERANCANGAN ANIMASI *MOTION GRAPHIC*
SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA MG PROPERTY YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Andy Saputra

15.12.8522

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**PEMBUATAN DAN PERANCANGAN ANIMASI *MOTION GRAPHIC*
SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA MG PROPERTY YOGYAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Andy Saputra

15.12.8522

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN DAN PERANCANGAN ANIMASI
MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI
PADA MG PROPERTY YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Andy Saputra

15.12.8522

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Juli 2019

Dosen Pembimbing,


Akhmad Dahlan, M.Kom
NIK. 190302174

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN DAN PERANCANGAN ANIMASI *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA MG PROPERTY YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Andy Saputra

15.12.8522

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Juli 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Wiwi Widayani, M.Kom
NIK. 190302272

Agus Fatkhurohman, M.Kom
NIK. 190302249

Ike Verawati, M.Kom
NIK. 190302237

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Juli 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 490302038

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 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, 26 Juli 2019



Andy Saputra

NIM. 15.12.8522

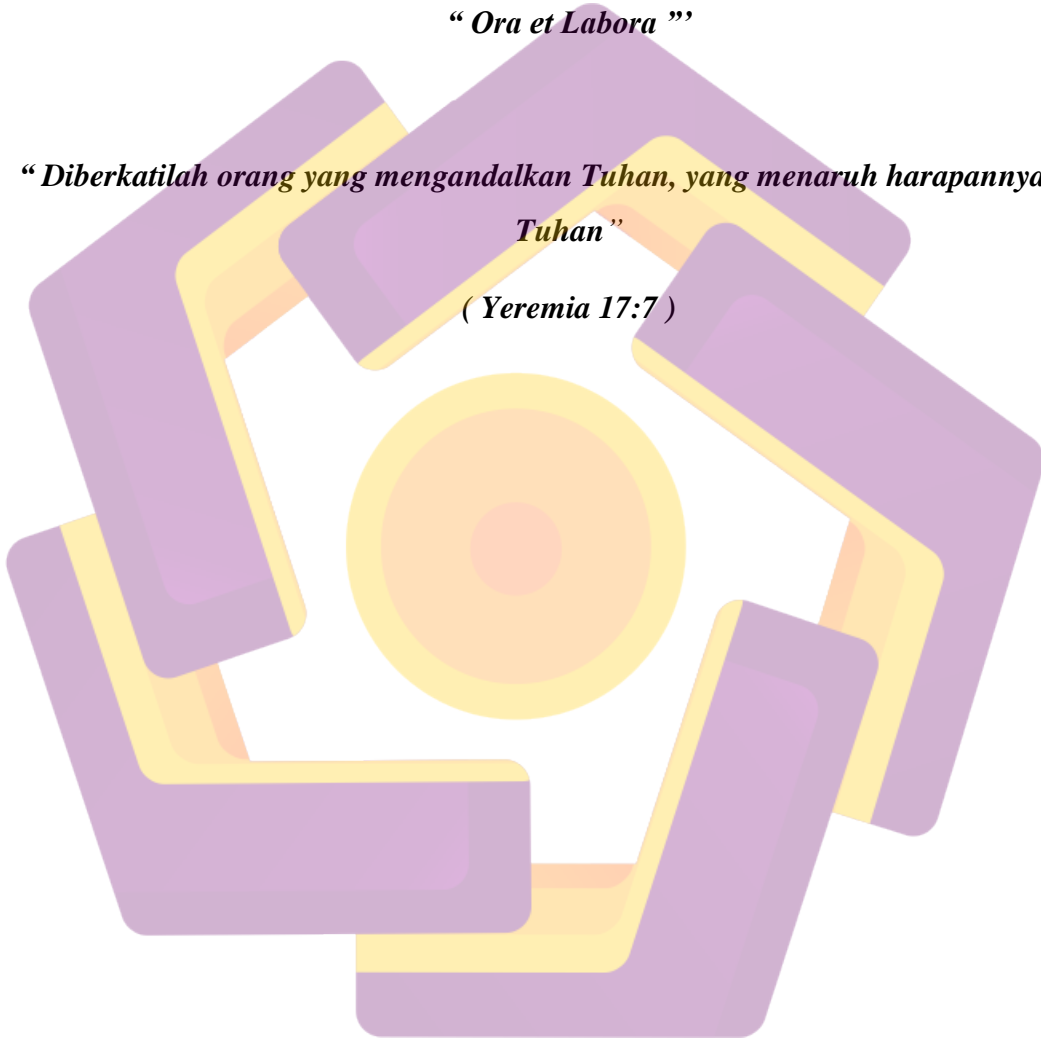
MOTTO

“ To God be the Glory ”

“ Ora et Labora ”

*“ Diberkatilah orang yang mengandalkan Tuhan, yang menaruh harapannya pada
Tuhan ”*

(Yeremia 17:7)



PERSEMBAHAN

Dengan segala puja dan puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa dan atas dukungan dan doa dari orang-orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terimakasih saya kepada :

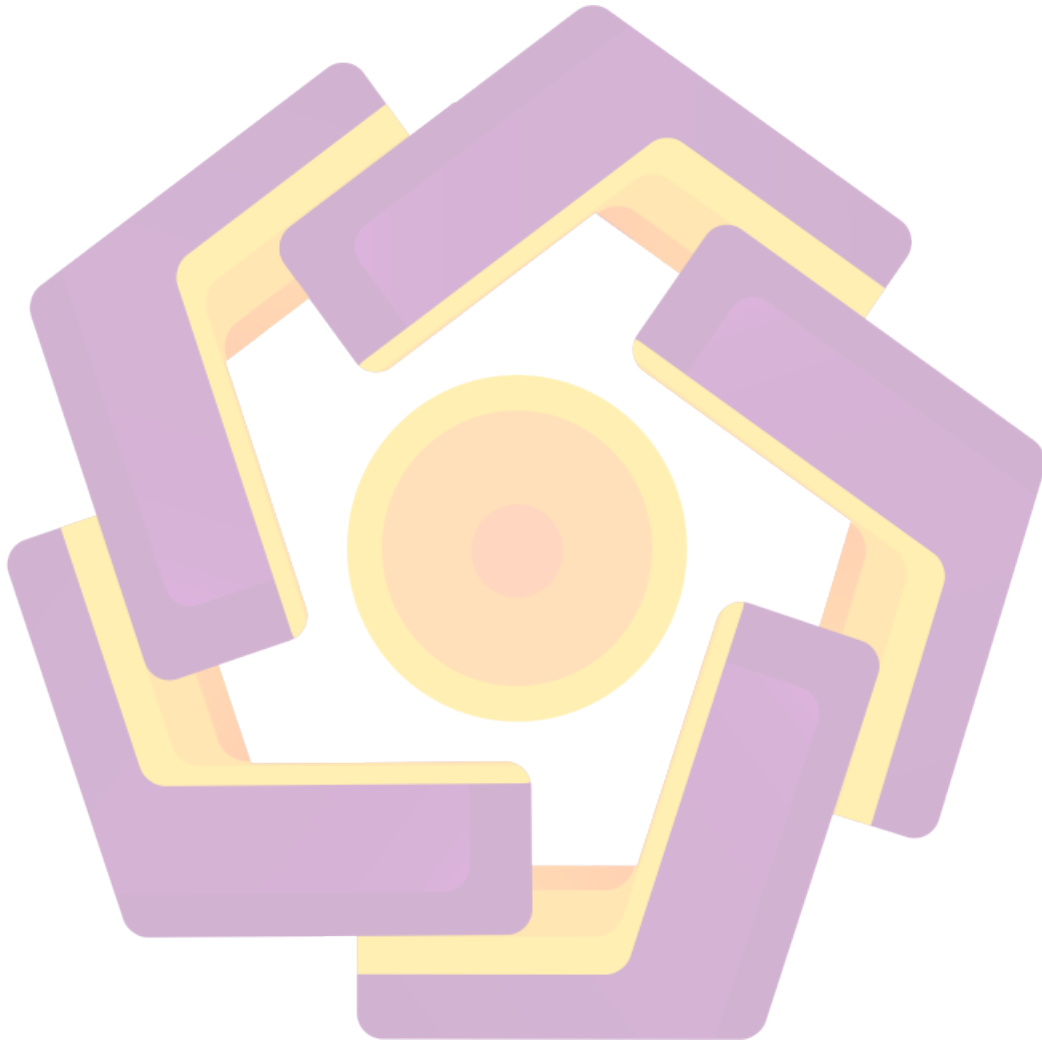
Tuhan Yesus Kristus . Tanpa setiap campur tangan-Nya saya tidak dapat menyelesaikan skripsi ini. Begitu besar kasih-Nya terhadap saya sehingga saya boleh menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu.

Ibu dan Ayah saya, yang telah banyak berkorban untuk saya baik dari waktu, materi maupun kasih sayang yang tak henti hentinya kepada saya. Terimakasih untuk doa dan motivasi nya selama ini dan mengajarkan segala kebaikan kepada saya.

Akhmad Dahlan, S.Kom selaku dosen pembimbing saya. Saya mengucapkan terimakasih untuk setiap bimbingan bapak terhadap saya selama ini. Beliau selalu memotivasi saya untuk segera menyelesaikan skripsi dengan cepat.

Bapak dan Ibu dosen pengajar yang selama ini memberikan pengajaran mengenai banyak ilmu. Semoga ilmu yang di berikan kepada saya kelak dapat saya gunakan dengan baik.

Terimakasih juga untuk teman teman saya baik teman gereja, teman teman kelas 15.S1.SI.03 dan teman teman yang lain. Terimakasih untuk setiap canda tawa, motivasinya dan bantuan kalian selama ini.



KATA PENGANTAR

Shalom ,

Puji syukur kehadiran Tuhan yang Maha Esa, atas limpahan rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “ PEMBUATAN DAN PERANCANGAN ANIMASI *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA MG PROPERTY YOGYAKARTA ” untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan Strata 1 Universitas Amikom Yogyakarta.

Terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak yang sudah membantu, baik moril maupun material sehingga pada kesempatan ini penulis menghaturkan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus atas setiap berkat kemurahan-Nya saya dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Akhmad Dahlan, M.Kom sebagai Dosen Pembimbing. Terima kasih atas bimbingannya dan arahnya.
5. Bapak Tajib Ikhsan selaku Owner MG Property yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian pada MG Property.
6. Semua dosen, staff maupun karyawan Universitas Amikom Yogyakarta terima kasih untuk segala bantuan dan pendidikannya.
7. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu baik secara langsung ataupun tidak langsung membantu dalam menyusun skripsi.

Akhir kata penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata kesempurnaan. Karena itu penulis memohon saran dan kritik yang sifatnya membangun demi kesempurnaannya dan semoga bermanfaat bagi kita semua. Amin
Shalom.

Yogyakarta, 26 Juli 2019

Penulis



Andy Saputra

Nim 15.12.8522

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
LAMPIRAN.....	xvii
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I_PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.1.1 Wawancara.....	5

1.6.1.2	Metode Observasi.....	5
1.6.2	Metode Analisis	6
1.6.3	Metode Perancangan	6
1.6.3.1	Pra Produksi	6
1.6.4	Metode Pengembangan	6
1.6.5	Metode Evaluasi.....	7
1.7	Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....		9
2.1	Kajian Pustaka.....	9
2.2	Dasar Teori.....	11
2.2.1	Pengertian Video.....	11
2.2.1.1	Konsep Standar Video.....	12
2.2.1.2	<i>Frame Rate</i>	14
2.2.2	Definisi Animasi	15
2.2.2.1	Macam-macam Animasi.....	15
2.2.3	Animasi 2D	21
2.2.4	Prinsip Animasi.....	21
2.2.5	Definisi <i>Motion Graphic</i>	36
2.2.5.1	Sejarah Motion Graphic	37
2.2.6	Metode Analisis	38
2.2.7	Metode Perancangan	39
2.2.7.1	Tahap Pra Produksi	40
2.2.7.2	Produksi	42
2.2.8	Tahap Pasca Produksi	42
2.2.8.1	Editing Audio	42
2.2.8.2	Compositing	43
2.2.8.3	<i>Editing Video</i>	43
2.2.8.4	Rendering	43

2.2.9	Metode Implementasi dan Evaluasi	43
2.2.10	Analisis Kebutuhan	44
2.2.10.1	Kebutuhan Fungsional.....	44
2.2.10.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	44
BAB III _ANALISIS DAN PERANCANGAN		45
3.1	Tinjauan Umum.....	45
3.1.1	Profile MG Property Yogyakarta.....	45
3.1.2	Struktur Organisasi MG Property Yogyakarta.....	45
3.1.3	Visi MG Property Yogyakarta	46
3.1.4	Misi MG Property Yogyakarta.....	46
3.1.5	Logo MG Property Yogyakarta	46
3.1.6	Informasi Kontak	47
3.2	Pengumpulan Data	47
3.2.1	Metode Observasi.....	47
3.2.2	Hasil Wawancara	50
3.3.1	Identifikasi Masalah	51
3.3.2	Analisis SWOT	52
3.3.2.1	Strengths (Kekuatan).....	52
3.3.2.2	Weakness (Kelemahan).....	53
3.3.2.3	Opportunity (Peluang).....	53
3.3.2.4	Threat (Ancaman).....	53
3.3.4	Kelemahan Media Lama	57
3.3.5	Solusi yang disarankan.....	58
3.4	Analisis Kebutuhan	58
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	59
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	59
3.4.2.1	Kebutuhan Perangkat Lunak	59
3.4.2.2	Kebutuhan Perangkat Keras	60

3.4.2.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	60
3.4.2.4	Kebutuhan Video.....	61
3.5	Pra Produksi	61
3.5.1	Ide Iklan	62
3.5.2	Tema.....	62
3.5.3	<i>Storyboard</i>	62
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		72
4.1	Implementasi	72
4.2	Produksi.....	73
4.2.1	<i>Drawing</i>	73
4.2.2	<i>Coloring</i>	74
4.2.3	<i>Background</i>	75
4.2.4	Proses Mengunduh Audio Musik.....	75
4.3	Tahap Pasca-produksi.....	76
4.3.1	Manajemen File.....	76
4.3.2	<i>Compositing</i>	77
4.3.3	<i>Rendering pada After Effect</i>	84
4.3.4	<i>Editing pada Adobe Premiere</i>	85
4.3.5	<i>Rendering pada Adobe Premiere</i>	85
BAB V PENUTUP.....		88
5.1	Kesimpulan.....	88
5.2	Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA		90
LAMPIRAN.....		91

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian.....	10
Tabel 3.1 Analisis SWOT	54
Tabel 3.2 Perangkat lunak yang digunakan	59
Tabel 3.3 Perangkat keras yang digunakan.....	60
Tabel 3.4 Sumber Daya Manusia.....	60
Tabel 3.5 Kebutuhan Video	61
Tabel 3.6 Storyboard.....	62



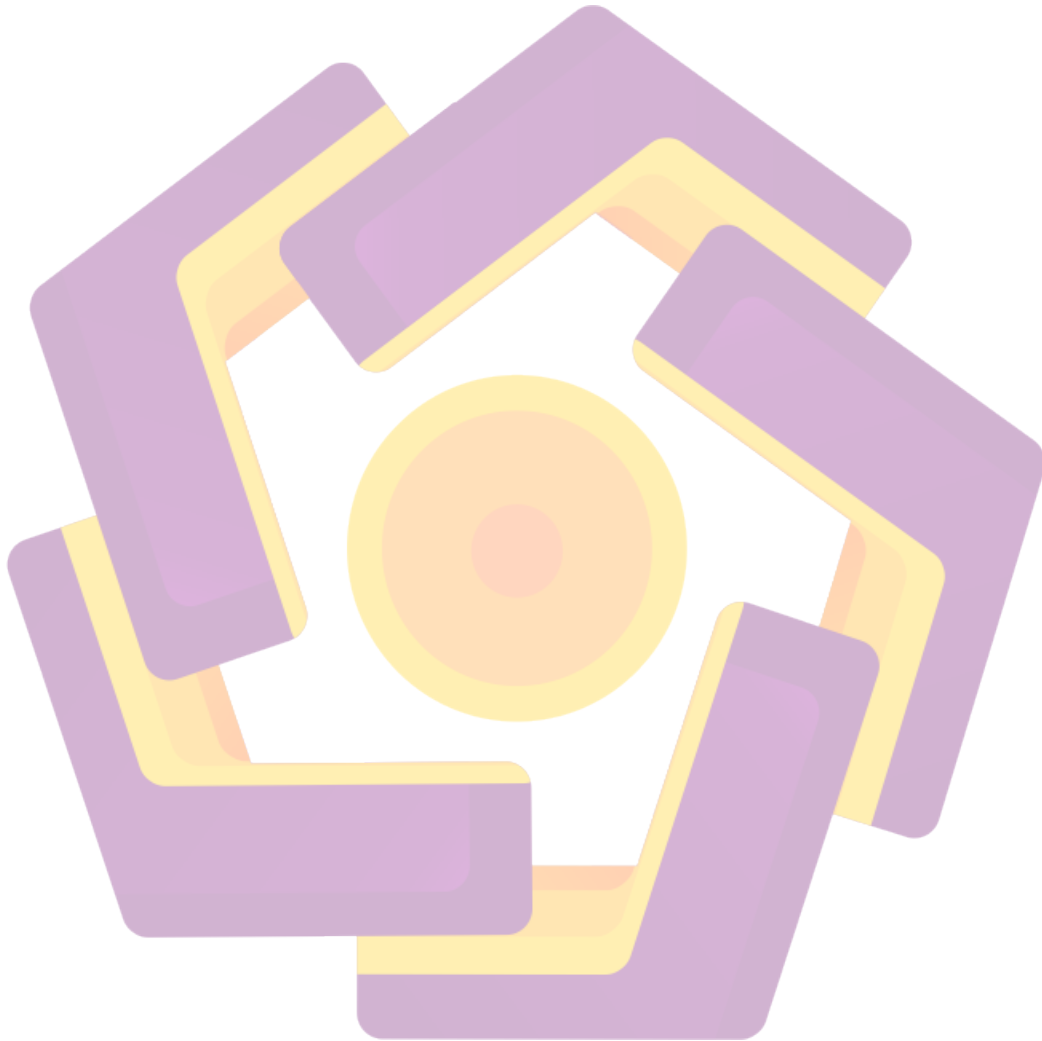
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Konsep Animasi Cel	16
Gambar 2.2 Contoh Animasi Cel.....	17
Gambar 2.3 <i>Squash dan Stretch</i>	24
Gambar 2.4 <i>Anticipation</i>	25
Gambar 2.5 <i>Staging</i>	26
Gambar 2.6 <i>Straight Ahead Action</i>	26
Gambar 2.7 <i>Straight Ahead Action</i>	27
Gambar 2.8 <i>Follow Through dan Overlapping Action</i>	28
Gambar 2.9 <i>Slow In dan Slow Out</i>	29
Gambar 2.10 <i>No Arc dan With Arc</i>	30
Gambar 2.11 <i>Secondary Action</i>	31
Gambar 2.12 <i>Timing (Jumlah Frame sedikit)</i>	32
Gambar 2.13 <i>Timing (Jumlah Frame ditambah)</i>	32
Gambar 2.14 <i>Exaggration</i>	33
Gambar 2.15 <i>Solid Drawing</i>	33
Gambar 2.16 <i>Solid Drawing</i> pada animasi 3D	34
Gambar 2.17 <i>Shape yang bervariasi</i>	35
Gambar 2.18 Bermain dengan <i>Proporsi</i>	35
Gambar 2.19 Tetap sederhana (<i>Simple</i>)	36
Gambar 2.20 Alur proses produksi produk multimedia.....	40
Gambar 2.21 Contoh Storyboard	41
Gambar 2.22 Kegiatan dalam tahap pra produksi.....	41
Gambar 3.1 Logo MG Property	47
Gambar 3.2 Observasi pada Whatsapp	48
Gambar 3.3 Observasi pada OLX.....	49

Gambar 3.4 Observasi pada Instagram	49
Gambar 3.5 Iklan di Facebook	50
Gambar 4.1 Kegiatan Implementasi.....	72
Gambar 4.2 Proses Drawing di Adobe Illustrator	74
Gambar 4.3 Proses Coloring	74
Gambar 4.4 Background	75
Gambar 4.5 Pengunduhan backsound di Youtube	76
Gambar 4.6 Manajemen file gambar vektor	77
Gambar 4.7 Manajemen file audio.....	77
Gambar 4.8 Compositing Setting.....	78
Gambar 4.9 Import File.....	79
Gambar 4.10 Pemberian Basic Animation.....	80
Gambar 4.11 Penggunaan Opacity.....	80
Gambar 4.12 Penggunaan Position	81
Gambar 4.13 Penggunaan Scale.....	82
Gambar 4.14 Penggunaan Anchor Point.....	83
Gambar 4.15 Penggunaan Puppet Tools	83
Gambar 4.16 Penggunaan Masking	84
Gambar 4.17 Rendering pada Adobe After Effect.....	84
Gambar 4.18 Pemberian backsound pada Adobe Premiere	85
Gambar 4.19 Rendering pada Adobe Premiere.....	86
Gambar 4.20 Video diupload pada laman Facebook MG Property	87

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Evaluasi dari MG Property.....	91
Lampiran 2 . Surat Evaluasi dari Pakar.....	92



INTISARI

MG Property merupakan sebuah CV baru yang terdapat di Yogyakarta . MG Property bergerak dalam bidang penjualan tanah dan rumah . Keberadaannya masih belum banyak diketahui masyarakat . Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya media promosi MG Property.

Agar MG Property bisa dikenal oleh masyarakat luas , maka diperlukan sebuah media untuk mempromosikan CV tersebut . Salah satu media untuk mempromosikannya berupa video . Salah satu teknik yang digunakan untuk membuat video promosi adalah teknik Motion Graphic.

Video yang dihasilkan bertujuan untuk mempromosikan MG Property ke masyarakat. Sehingga MG Property semakin dikenal oleh masyarakat dan diharapkan dengan adanya media promosi ini , masyarakat mulai memakai jasa dari MG Property .

Kata Kunci : *Motion Graphic* , MG Property , Promosi

ABSTRACT

MG Property is a new CV located in Yogyakarta. MG Property is engaged in land and home sales. Its existence is not widely known to society . This was caused by the lack of MG Property promotion media.

In order for MG Property to be known by the public, a media is needed to promote the CV. One of the media to promote it is video. One technique used to make promotional videos is the Motion Graphic technique.

The video produced aims to promote MG Property to the community. So that MG Property is increasingly known by the public and it is hoped that with this promotional media, the public will start using services from MG Property.

Keywords: Motion Graphic, MG Property, Promotion

