

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI BUMPER "CENTRAL  
VIDEO SHOOTING" KLATEN JAWA TENGAH**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Rahmad Setyadi**

**12.12.6437**

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI BUMPER "CENTRAL  
VIDEO SHOOTING" KLATEN JAWA TENGAH**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Rahmad Setyadi**

**12.12.6437**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI BUMPER "CENTRAL  
VIDEO SHOOTING" KLATEN JAWA TENGAH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rahmad Setyadi**

**12.12.6437**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 23 Mei 2019

Dosen Pembimbing,

  
**Mei P Kurniawan, M.Kom.**

**NIK. 190302187**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI BUMPER "CENTRAL  
VIDEO SHOOTING" KLATEN JAWA TENGAH**

yang disusun oleh

**Rahmad Setyadi**  
12.12.6437

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 Mei 2019

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

Agus Fatkhurohman, M.Kom.  
NIK. 190302249

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom.  
NIK. 190302215

Mei P Kurniawan, M.Kom.  
NIK. 190302187

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 25 Mei 2019

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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, 17 mei 2019



Nama Rahmad Setyadi

NIM. 12.12.6437

## MOTTO

*“Where the willingness is great, the difficulties cannot be great”*  
-Niccolo Machievelli-

*“We are what we repeatedly do. Excellence, then, is not an act, but a habit”*  
-Aristotle-

*“Blushing is the color of virtue”*  
-Diogenes-

*“Carpe Diem”*  
-Roman Saying-



## PERSEMBAHAN

Puja dan puji syukur saya persembahkan kepada Allah SWT atas izinNYA sehingga skripsi ini dapat di selesaikan dengan baik. Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang membantu dalam proses pembuatan skripsi.

1. Kedua orang tua penulis, Bapak Ali Sutadi dan Ibu Susilowati atas do'a yang tidak pernah putus serta kesabaran seluas samudera yang senantiasa membimbing putranya yang bebal.
2. Saudari dan saudara penulis terutama kakak penulis Latifa Seniorita yang banyak memberi saran dalam menyelesaikan skripsi.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom yang telah membimbing dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi.
4. Dosen-dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman yang sangat berharga selama kuliah.
5. Rekan seperjuangan 12-S1SI-02 yang menemani dari awal kuliah hingga akhir terutama Heri, Arya, Wahyu dan Rizki, semoga tali silaturahmi kita tidak putus hingga masa mendatang. Sahabat saya Febri alias Nanda alias koh Sing, semoga cepat menyusul.
6. Seluruh pihak yang tanpa disadari penulis telah membantu proses menyelesaikan skripsi.

Tanpa mereka semua tidak mungkin skripsi ini dapat diselesai.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul perancangan dan pembuatan animasi bumper “central video shooting” Klaten Jawa Tengah dengan baik.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa universitas AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program strata 1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku rektor universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak dan ibu dosen universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan berbagai pengalaman dan ilmunya selama proses perkuliahan.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan ilmu dalam proses bimbingan kepada penulis.
4. Kedua orang tua saya yang telah mendukung dan memberikan do'a dan dukungan terutama dalam pembuatan skripsi.
5. Teman-teman 12-S1SI-02 yang telah menemani selama proses perkuliahan.
6. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis tentunya menyadari bahwa skripsi ini masih banyak sekali kekurangannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambahkan kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 16 Mei 2019



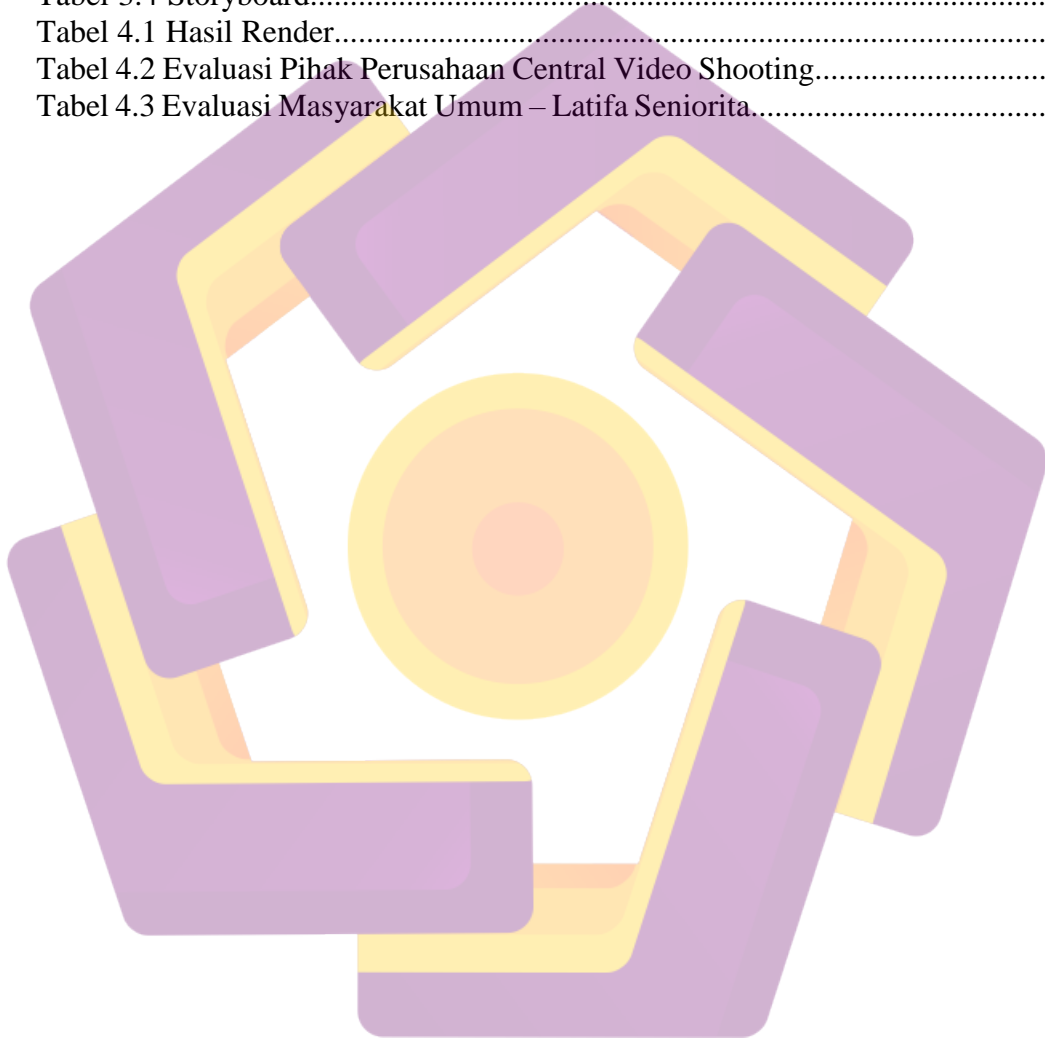
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
INTISARI .....	xii
ABSTRACT .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan .....	2
1.5 Metode Penelitian .....	3
1.6 Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>5</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	5
2.2 Definisi Multimedia .....	6
2.3 Elemen - Elemen Multimedia .....	7
2.4 Animasi .....	8
2.4.1 Definisi Animasi .....	8
2.4.2 Sejarah Animasi .....	9
2.4.3 Teknik Animasi .....	14
2.4.4 Prinsip Animasi .....	16
2.4.5 Jenis Animasi .....	27
2.5 Video Bumper (Opening Sequence) .....	30
2.5.1 Definisi Video Bumper .....	30
2.5.2 Katagori Bumper .....	31
2.5.3 Unsur Visual Bumper .....	31
2.6 Proses Produksi Animasi .....	32
2.6.1 Pra Produksi .....	32
2.6.2 Produksi .....	33
2.6.3 Post Produksi .....	34
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>36</b>

3.1 Deskripsi Perusahaan .....	36
3.1.1 Central Video Shooting.....	36
3.1.2 Profil Perusahaan Central Video Shooting .....	37
3.1.3 Foto Kegiatan Central Video Shooting.....	37
3.2 Analisis Kebutuhan.....	38
3.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional .....	39
3.2.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	39
3.3 Perancangan Video Bumper.....	44
3.3.1 Pra Produksi .....	44
a. Perancangan Ide dan Konsep .....	44
b. Tema .....	45
c. Perancangan Storyboard.....	45
d. Menentukan Lokasi Produksi Animasi.....	49
e. Menentukan Penjadwalan Kegiatan Mulai .....	49
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>51</b>
4.1 Implementasi.....	51
4.2 Pembuatan Gambar Animasi .....	52
4.3 Pewarnaan Gambar .....	53
4.4 Import Gambar Logo .....	54
4.5 Motion Tween.....	55
4.6 Text .....	56
4.7 Render Animasi .....	56
4.8 Editing dan Penambahan Sound .....	58
4.9 Evaluasi.....	64
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>67</b>
5.1 Kesimpulan .....	67
5.2 Saran .....	67
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>69</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Perlengkapan hardware atau Perangkat Keras.....	40
Tabel 3.2 Perlengkapan Software atau Perangkat lunak.....	41
Tabel 3.3 Biaya Pra Produksi.....	44
Tabel 3.4 Storyboard.....	45
Tabel 4.1 Hasil Render.....	61
Tabel 4.2 Evaluasi Pihak Perusahaan Central Video Shooting.....	64
Tabel 4.3 Evaluasi Masyarakat Umum – Latifa Seniorita.....	65



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar elemen multimedia .....	7
Gambar 2.2 Gambar dengan 4 pilar kaki.....	9
Gambar 2.3 Gambar dewa Isis dalam 110 kolom.....	9
Gambar 2.4 Gambar hiasan pot Yunani kuno.....	10
Gambar 2.5 Thaumatrope.....	11
Gambar 2.6 Phenakistoscope.....	12
Gambar 2.7 Zoetrope.....	12
Gambar 2.8 Phraxiscope.....	13
Gambar 2.9 Flip book.....	13
Gambar 2.10 Jenis Animasi.....	16
Gambar 2.11 Squash and Stretch.....	17
Gambar 2.12 Anticipation.....	18
Gambar 2.13 Staging.....	19
Gambar 2.14 Straight Ahead Acton and Pose to Pose Animation.....	20
Gambar 2.15 Follow Through and Overlapping Action.....	21
Gambar 2.16 Slow-out and Slow-in.....	21
Gambar 2.17 Arcs.....	22
Gambar 2.18 Secondary Action.....	23
Gambar 2.19 Timing.....	23
Gambar 2.20 Exageration.....	24
Gambar 2.21 Solid Drawing.....	25
Gambar 2.22 Appeal.....	26
Gambar 3.1 Foto aktivitas karyawan.....	38
Gambar 3.2 Foto para Karyawan.....	38
Gambar 4.1 Bagan Pasca Produksi Animasi.....	51
Gambar 4.2 Contoh Gambar Keyframe.....	53
Gambar 4.3 Pengambilan Sample Warna Menggunakan Eyedropper Tool.....	54
Gambar 4.4 Import Logo.....	54
Gambar 4.5 Convert Gambar Menjadi Symbol.....	55
Gambar 4.6 Penempatan Animasi dan Penempatan Motion Tween.....	55
Gambar 4.7 Penempatan Tujuan Animasi.....	56
Gambar 4.8 Text Tool .....	56
Gambar 4.9 Export Movie.....	57
Gambar 4.10 Menentukan Lokasi Penyimpanan.....	58
Gambar 4.11 Pengaturan Sequence.....	59
Gambar 4.12 Proses Editing.....	59
Gambar 4.13 Tampilan Sound yang Telah Disusun.....	60
Gambar 4.14 Pengaturan Render.....	60

## INTISARI

Perkembangan multimedia di Indonesia begitu pesat terutama belakangan ini mulai bermunculan banyak perusahaan yang berkecimpung di bidang yang serupa seiring dengan meningkatnya minat masyarakat untuk mengabadikan saat-saat berkesan tidak hanya di kota besar tetapi juga di daerah, salah satunya adalah central video shooting yang berlokasi di kota klaten. Dahulu hanya terdapat segelintir perusahaan multimedia yang ada di kota klaten karena mahalnya biaya peralatan seperti kamera video dan komputer untuk editing namun sekarang dengan meningkatnya kesejahteraan masyarakat pada umumnya mulai banyak pesaing bagi perusahaan lama.

Untuk meningkatkan daya saing central video shooting maka di perlukan pembaruan pada beberapa bagian salah satunya adalah bumper. Bumper adalah video pembuka karya perusahaan yang bertujuan untuk mengenalkan perusahaan sehingga kualitas bumper menggambarkan citra dari perusahaan tersebut. Dengan demikian perusahaan perlu memperbarui bumper sesuai dengan perkembangan jaman dan minat masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa bagaimana cara merancang serta membuat sebuah video bumper animasi 2 dimensi menggunakan metode frame by frame yang akan di gunakan oleh perusahaan Central Shooting video.

Video bumper animasi yang di hasilkan berbentuk video animasi dengan resolusi 1280x720, format 24 FPS, dan berdurasi 30 detik.

**Kata-Kunci:** Animasi 2D, metode frame by frame, video bumper, Central Video Shooting.

## ABSTRACT

*The development of multimedia in Indonesia is so rapid, especially lately many companies have started to emerge in the same field along with the increasing interest of the community to capture memorable moments not only in big cities but also in regions, one of which is central video shooting located in the city Klaten. In the past there were only a handful of multimedia companies in the city of Klaten because of the high cost of equipment such as video cameras and computers for editing but now with increasing public welfare, there are generally many competitors for old companies.*

*To improve the competitiveness of central video shooting, an update is needed in some parts, one of which is a bumper. Bumper is the opening video of the company's work that aims to introduce the company so that the quality of the bumper illustrates the image of the company. Thus the company needs to update the bumper in accordance with the times and community interests. This study aims to analyze how to design and create a 2-dimensional animated bumper video using the frame by frame method that will be used by the Central company Shooting video.*

*The animated bumper video is in the form of an animated video with a resolution of 1280x720, 24 FPS format, and 30 seconds in duration.*

**Keywords:** *2D animation, frame by frame method, video bumper, Central Video Shooting .*