

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D SEBAGAI
MEDIA INFORMASI PADA BKRB PROJECT**

SKRIPSI



disusun oleh

Dwi Bintara Putra

13.12.7558

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D SEBAGAI
MEDIA INFORMASI PADA BKRB PROJECT**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Dwi Bintara Putra

13.12.7558

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN






PENGESAHAN

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D
SEBAGAI MEDIA INFORMASI PADA BKRB PROJECT

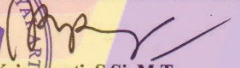
yang dipersiapkan dan disusun oleh
Dwi Bintara Putra
13.12.7558
telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Agustus 2017


Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji	Tanda Tangan
<u>Mei P Kurniawan, M.Kom</u> NIK. 190302187	
<u>Dhani Ariatmanto, M.Kom</u> NIK. 190302197	
<u>Agus Purwanto, M.Kom</u> NIK. 190302229	

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Agustus 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER


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



PERNYATAAN

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, 22 Agustus 2017

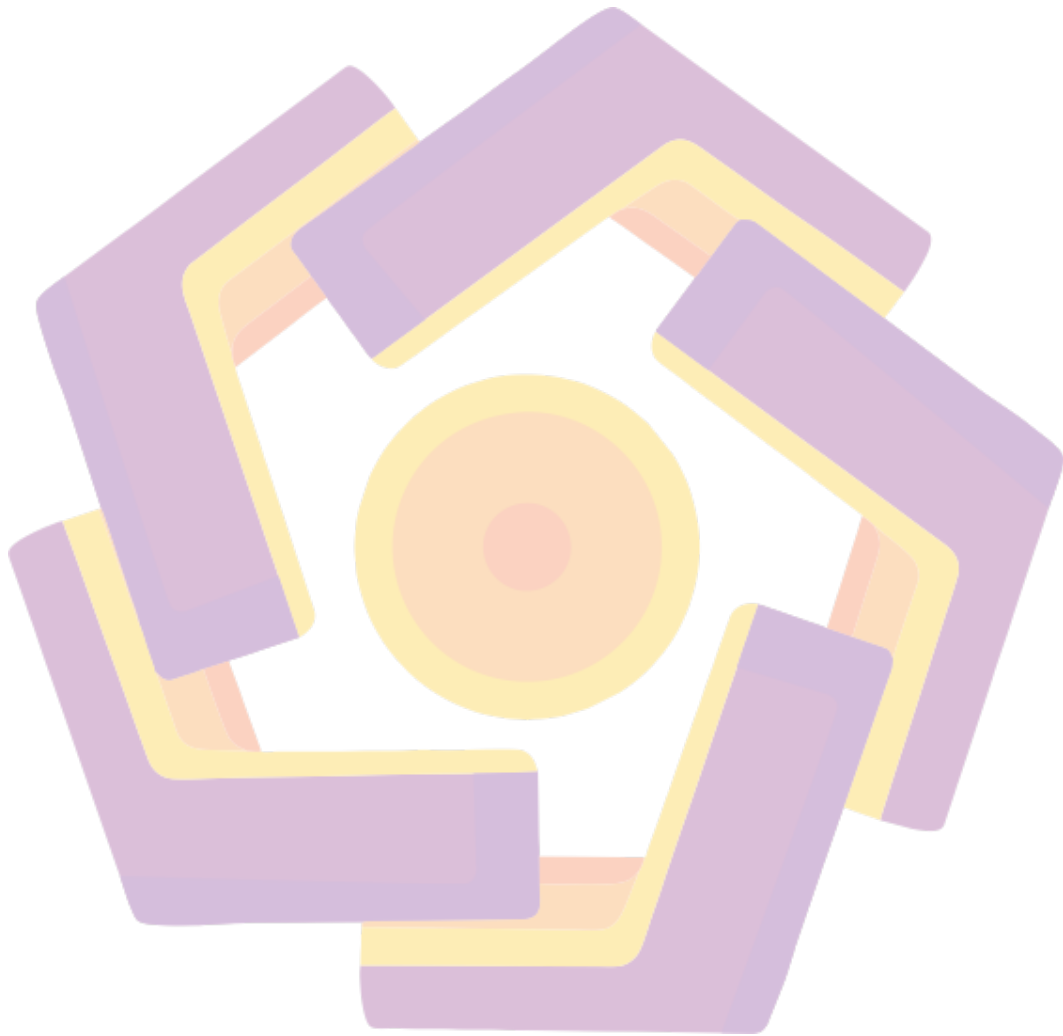


Dwi Bintara Putra

NIM. 13.12.7558

MOTTO

Selesaikan secepatnya sesuatu
yang bisa kau selesaikan sekarang



PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, ilmu, kesehatan, kesempatan serta kekuatan-Nya, sehingga penulis dapat membuat dan menyelesaikan skripsi ini dengan lancar tanpa halangan yang berarti. Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan beberapa kalimat kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini :

1. Kedua orang tua, saudara, dan seluruh keluarga tercinta yang selalu mendoakan, memberi nasihat serta mensupport penulis untuk kesuksesan penulis.
2. Dhani Ariatmanto, M.Kom yang sudah memberikan arahan dalam hal penulisan naskah, memberi masukan dalam kekurangan penulisan, serta memberi support kepada penulis.
3. Seluruh sahabat yang selalu memberikan hiburan, candaan dan motivasi kepada penulis.
4. Keluarga besar 13-S1SI-06 yang sudah menjadi tempat belajar, berbagi, main dsb. Terimakasih kawan sukses selalu
5. Dhani Ariatmanto, M.Kom yang telah membimbing saya dalam penulisan skripsi ini. Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar besarnya.
6. Seluruh dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun panjatkan kehadirat Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada setiap hamba-Nya penyusun dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “*Perancangan dan Pembuatan Animasi 2D Sebagai Media Informasi Pada BKRB Project*”.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa/mahasiswi Universitas AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program sarjana (S1) dan memperoleh gelar sarjana komputer.

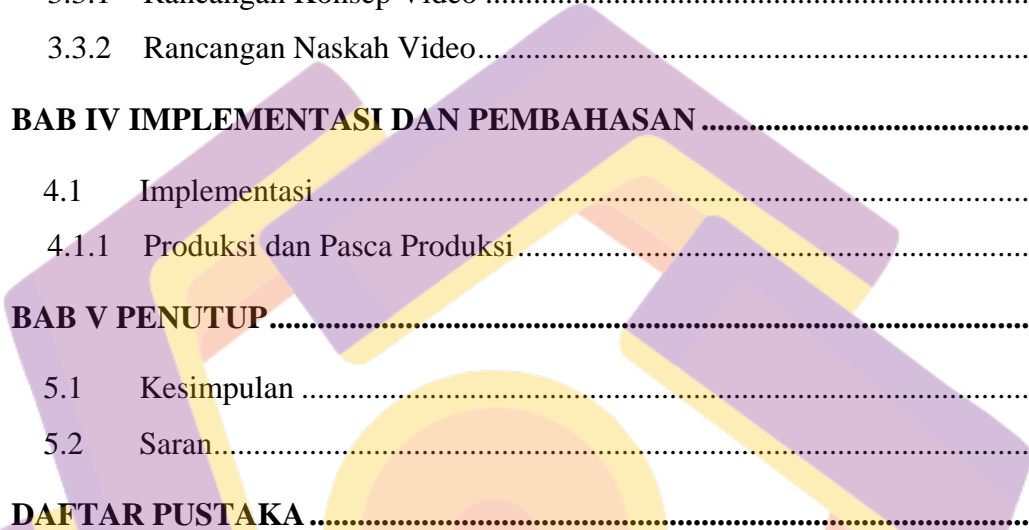
Dalam penyusunan skripsi ini penyusun penyusun mendapat bantuan dari berbagai pihak. Dengan selesainya skripsi ini penyusun menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM., selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Dhani Ariatmanto, M.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak bantuan, masukan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Krisnawati, S.SI, M.T, selaku dekan fakultas ilmu komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak ibu dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN	IV
MOTTO	V
PERSEMBAHAN	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR TABEL	XI
DAFTAR GAMBAR	XII
INTISARI	XIII
ABSTRACT	XIV
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Metode Penelitian	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.5.2 Metode Analisis	4
1.5.3 Metode Pengembangan.....	4
1.5.4 Metode Perancangan.....	4
1.5.5 Metode Testing	5
1.6 Sistematika Penulisa	5

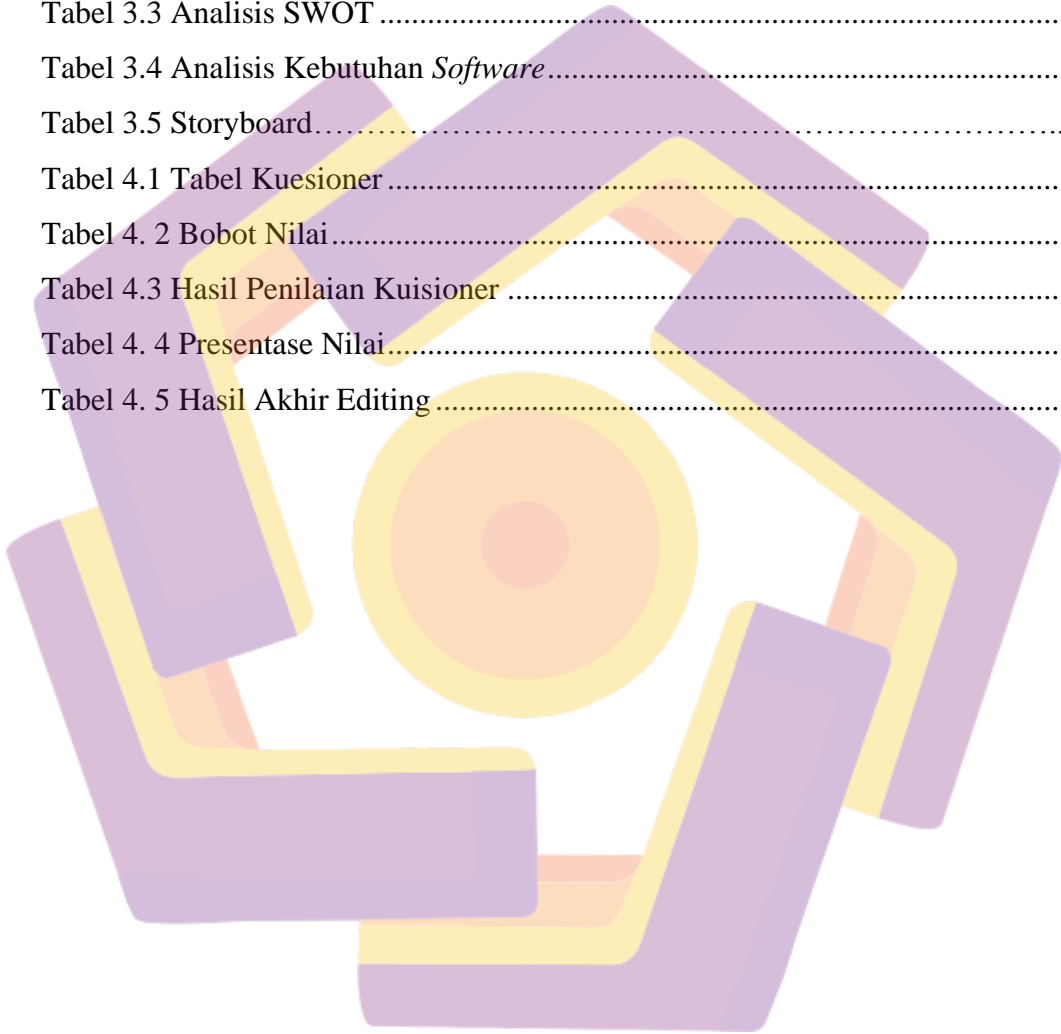
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Multimedia.....	8
2.2.1 Definisi Multimedia.....	8
2.2.2 Multimedia interaktif.....	8
2.2.3 Multimedia Linier.....	9
2.3 Media Informasi	9
2.4 Motion Graphic.....	10
2.5 Animasi.....	12
2.5.1 Animasi 2D.....	12
2.5.2 Teknik untuk membuat Animasi	14
2.6 Animation Special Effects	15
2.7 Analisis SWOT.....	17
2.7.1 Kekuatan (Strength).....	17
2.7.2 Kelemahan (Weakness)	17
2.7.3 Peluang (Opportunity)	17
2.7.4 Ancaman (Threats)	17
2.7.5 Analisis Kebutuhan Video.....	18
2.7.6 Analisis Kebutuhan Informasi.....	18
2.7.7 Kebutuhan Perangkat Lunak	18
2.7.8 Desain Pengukuran Data	19
2.8 Tahap Produksi.....	21
2.8.1 Pra Produksi.....	21
2.9 Produksi	24
2.9.7 Pasca Produksi.....	28
BAB III METODE PENELITIAN	29
3.1 Tinjauan Umum	29
3.1.1 Profil Perusahaan.....	29
3.1.2 Visi dan Misi	29
3.1.3 Logo Perusahaan.....	30



3.2	Pengumpulan data	30
3.2.1	Identifikasi masalah	30
3.2.3	Analisis SWOT	33
2.2.4	Kelemahan Media Lama (Brosur)	35
3.3	Metode Perancangan	38
3.3.1	Rancangan Konsep Video	38
3.3.2	Rancangan Naskah Video.....	38
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		44
4.1	Implementasi	44
4.1.1	Produksi dan Pasca Produksi.....	44
BAB V PENUTUP		69
5.1	Kesimpulan	69
5.2	Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA		71

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Analisis SWOT	18
Tabel 3.1 Hasil Wawancara	29
Tabel 3.2 Hasil Observasi	31
Tabel 3.3 Analisis SWOT	32
Tabel 3.4 Analisis Kebutuhan <i>Software</i>	36
Tabel 3.5 Storyboard	40
Tabel 4.1 Tabel Kuesioner	60
Tabel 4. 2 Bobot Nilai	61
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Kuisisioner	62
Tabel 4. 4 Presentase Nilai	63
Tabel 4. 5 Hasil Akhir Editing	67



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Animasi sel.....	13
Gambar 2. 2 Path Animation.....	14
Gambar 2. 3 Form Storyboard	24
Gambar 3.1 Logo BKRB Project	30
Gambar 3.2 Screen shot hasil wawancara.....	36
Gambar 4.1 Bagan Produksi dan Pasca Produksi	45
Gambar 4.2 Pengelolaan File	46
Gambar 4.3 Composition Settings	47
Gambar 4.4 Import File.....	48
Gambar 4.5 Jendela Project.....	48
Gambar 4.6 Time Line	49
Gambar 4.7 Animasi scene 1	50
Gambar 4. 8 Animasi scene 2	51
Gambar 4.9 Animasi Scene 3.....	52
Gambar 4.10 Animasi scene 4	53
Gambar 4.11 Animasi scene 5	54
Gambar 4.12 Animasi scene 6	55
Gambar 4.13 Pembuatan Background	56
Gambar 4.14 Color Palette.....	57
Gambar 4.15 Time Line	57
Gambar 4.16 Drag Music.....	58
Gambar 4.17 Rendering	58

INTISARI

Perancangan dan pembuatan animasi 2D sebagai media informasi pada BKR B Project, diharapkan dapat memberikan gambaran baru mengenai penjualan produk-produk khususnya dalam melakukan pemesanan secara online.

Perancangan dan pembuatan animasi 2D dilakukan dengan menggunakan aplikasi Adobe After Effect CS6 dan Adobe Photoshop CS6, dan hasil dari pembuatan video akan diunggah ke media social Youtube.

Hasil akhir perancangan menghasilkan video untuk media informasi pada BKR B Project dan memberi sebuah gambaran bagaimana cara pemesanan dan apa saja produk-produk yang dihasilkan, sehingga mempermudah pengguna internet mengenal perusahaan Konveksi BKR B Project.

Kata Kunci: *BKR B PROJECT, Produk BKR B, BKR B*



ABSTRACT

The design and expansion of 2D animation as a medium of information on BKR B Project, is expected to give a new picture about the sale of products, especially in doing pemesana online.

The design and creation of 2D animation is done by using Adobe After Effect CS6 and Adobe Photoshop CS6 application, and the result of making video will be uploaded to social media Youtube.

The final result of the design produces video for information media at BKR B Project and gives an overview of how ordering and what products are produced, making it easier for internet users to know the company BKR B Project Convection.

Keyword: *BKR B PROJECT, Produk BKR B, BKR B*

