

**PERENCANAAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA
PROMOSI "PT CARICA CAHAYA DIENG" DENGAN METODE
MOTION GRAPHIC**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

Muhammad Aqil Fauzan	18.01.4158
Faza Laka Fairuz	18.01.4194

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

**PERENCANAAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA
PROMOSI "PT CARICA CAHAYA DIENG" DENGAN METODE
MOTION GRAPHIC**

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya Komputer pada jenjang Program Diploma – Program Studi Teknik Informatika



Disusun oleh:

Muhammad Aqil Fauzan	18.01.4158
Faza Laka Fairuz	18.01.4194

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PERENCANAAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI "PT CARICA CAHAYA DIENG" DENGAN METODE MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Aqil Fauzan **18.01.4158**

Faza Laka Fairuz **18.01.4194**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 5 Januari 2022

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto M.Kom

NIK. 19030229

HALAMAN PENGESAHAN
TUGAS AKHIR
PERENCANAAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D SEBAGAI
MEDIA PROMOSI "PT CARICA CAHAYA DIENG"
DENGAN METODE MOTION GRAPHIC

yang disusun dan diajukan oleh

Muhammad Aqil Fauzan **18.01.4158**
Faza Laka Fairuz **18.01.4194**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Januari 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom.,
NIK. 190302392



Theopilus Bayu Sasongko, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302375



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 22 Januari 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Muhammad Aqil Fauzan
NIM : 18.01.4158

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

PERENCANAAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI "PT CARICA CAHAYA DIENG" DENGAN METODE MOTION GRAPHIC

Dosen Pembimbing : Agus Purwanto M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi

Yogyakarta, 22 Januari 2022
Yang Menyatakan,

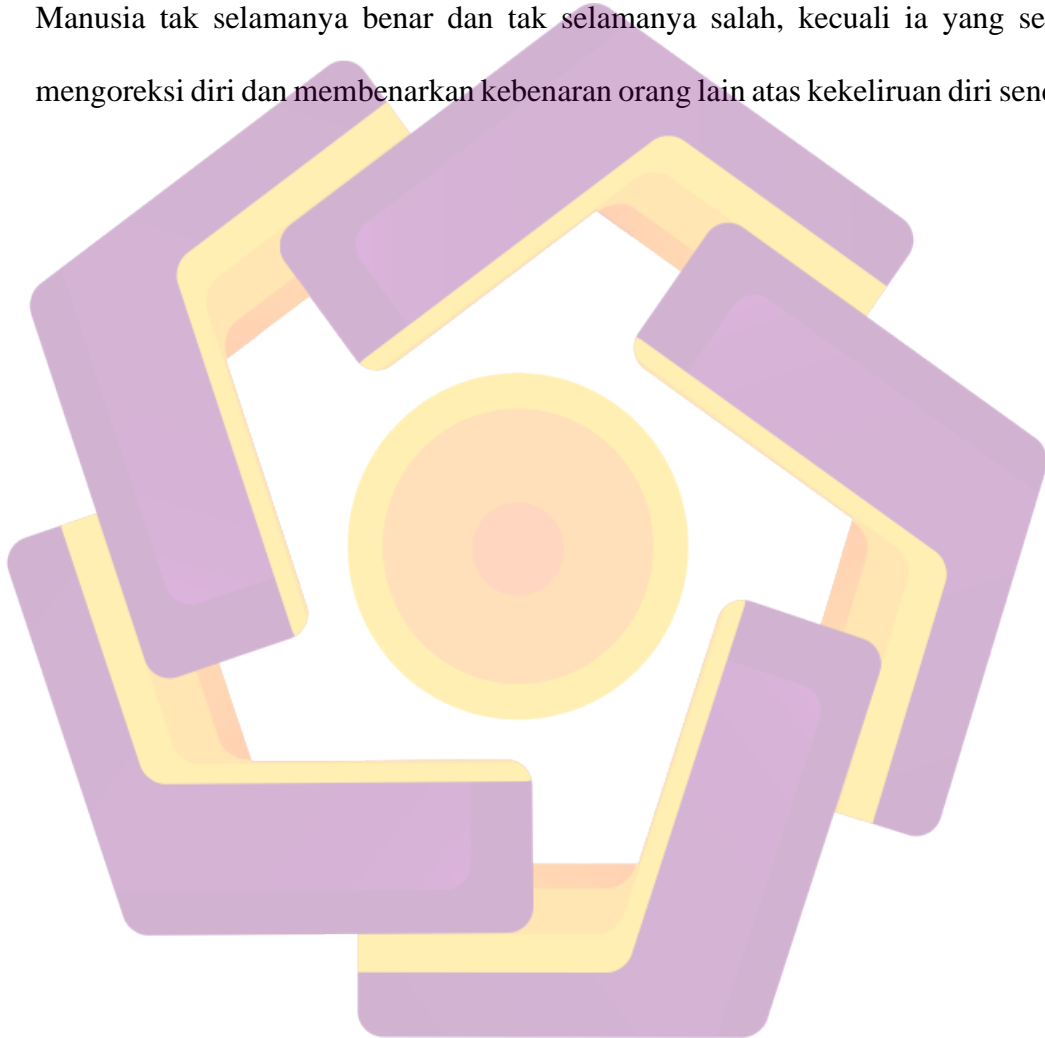


Muhammad Aqil Fauzan

HALAMAN MOTTO

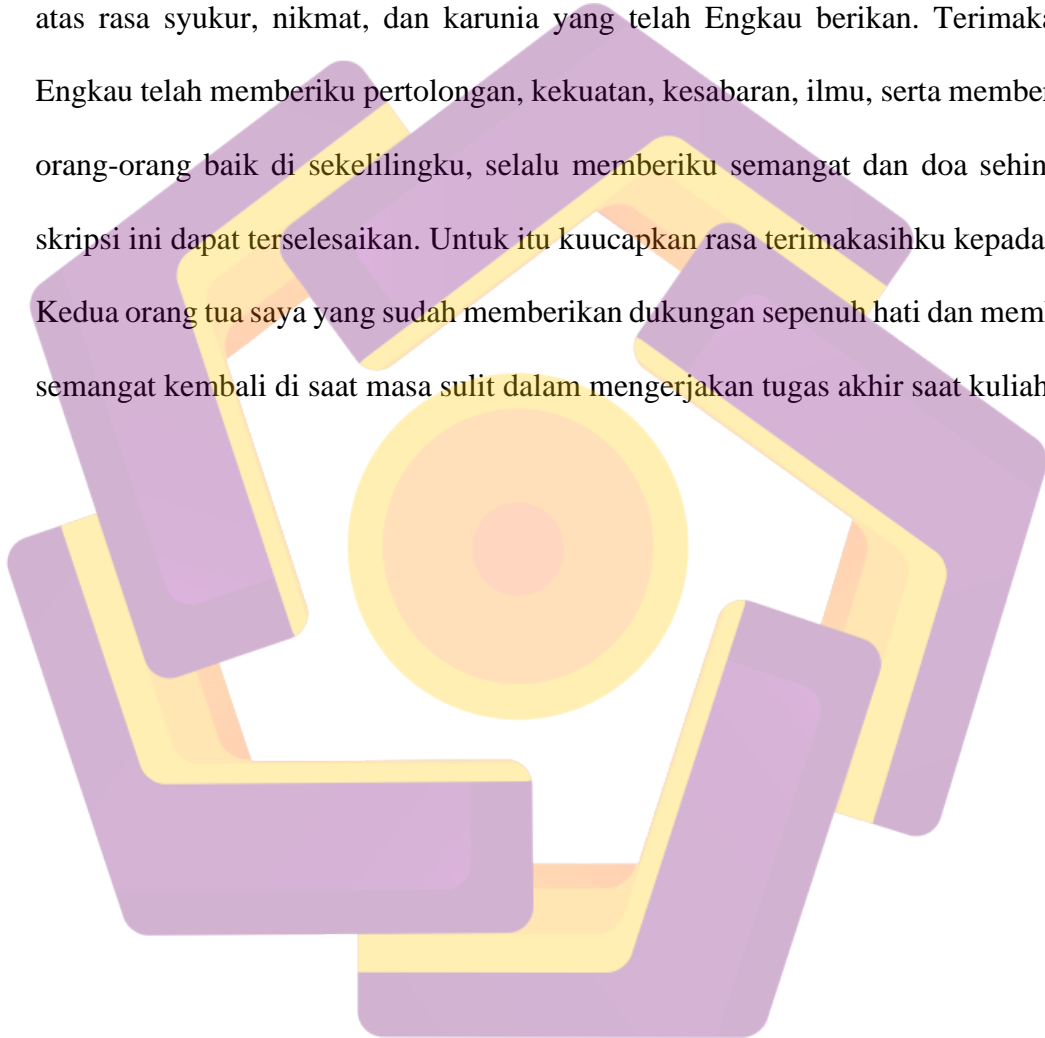
Apabila Anda berbuat kebaikan kepada orang lain, maka Anda telah berbuat baik terhadap diri sendiri." (Benyamin Franklin)

Manusia tak selamanya benar dan tak selamanya salah, kecuali ia yang selalu mengoreksi diri dan membenarkan kebenaran orang lain atas kekeliruan diri sendiri.



HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kupersembahkan kepada Allah SWT yang tidak pernah meninggalkan dan mengabulkan doa yang selalu kupanjatkan. Terimakasih atas rasa syukur, nikmat, dan karunia yang telah Engkau berikan. Terimakasih Engkau telah memberiku pertolongan, kekuatan, kesabaran, ilmu, serta memberiku orang-orang baik di sekelilingku, selalu memberiku semangat dan doa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Untuk itu kuucapkan rasa terimakasihku kepada: Kedua orang tua saya yang sudah memberikan dukungan sepenuh hati dan memberi semangat kembali di saat masa sulit dalam mengerjakan tugas akhir saat kuliah.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum. Wr. Wb.

Puji Syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat, taufiq serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini Sholawat serta Salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat-sahabatnya dan para pengikut beliau yang telah dengan ikhlas memeluk agama Allah SWT dan mempertahankannya sampai akhir hayat.

Alhamdulillah, Tugas Akhir yang penulis beri judul Perencanaan dan pembuatan animasi 2D sebagai media promosi iklan " PT CARICA CAHAYA DIENG" dengan metode motion graphic ini dapat terselesaikan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Oleh karna itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

Yogyakarta, 5 Januari 2022

Penulis

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
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
1.6 Metode penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2 Metode Pembuatan	5
1.6.3 Metode Alpha Testing	5
1.7 Metode Penulisan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Landasan Teori.....	8
2.2.1 Multimedia	8
2.2.2 Sejarah Multimedia	8

2.2.3	Unsur Sistem Multimedia.....	9
2.2.4	Animasi.....	13
2.2.5	Sejarah Animasi.....	14
2.2.6	Jenis Animasi.....	14
2.2.7	Teknik Animasi	20
2.2.8	Motion Graphic Animation	20
2.2.9	Produksi.....	21
2.2.10	Pasca Produksi.....	22
2.2.11	Prinsip dalam Animasi	22
2.2.12	Iklan.....	31
2.2.13	Animasi sebagai Iklan Visual.....	31
2.2.14	Skala Likert	32
BAB III	Analisa dan pembahasan.....	33
3.1	Gambaran Umum Perusahaan.....	33
3.2	Pengumpulan Data	33
3.2.2	Metode Observasi.....	33
3.2.3	Metode Wawancara.....	35
3.2.4	Dokumentasi.....	36
3.3	Alur Penelitian	38
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem.....	39
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	39

3.4.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	39
3.5 Tahap Pra Produksi.....	40
3.5.1 Ide Cerita.....	40
3.5.2 Skenario atau Naskah.....	41
3.5.3 Storyboard.....	43
BAB IV PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN.....	46
4.1 Tahap Produksi.....	46
4.1.1 Pembuatan Logo.....	46
4.1.2 Pembuatan Background dan Material.....	48
4.2 Tahap Pasca Produksi.....	55
4.2.1 Animating.....	55
4.2.2 Compositing.....	60
4.2.3 Rendering.....	61
4.3 Evaluasi.....	63
4.3.1 Alpha Testing.....	63
BAB V PENUTUP.....	66
5.1 Kesimpulan.....	66
5.2 Saran.....	67
5.3 Daftar Pustaka.....	68

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Storyboard Scene 1-3	43
Tabel 4. 1 Penerapan 12 Prinsip Animasi	64

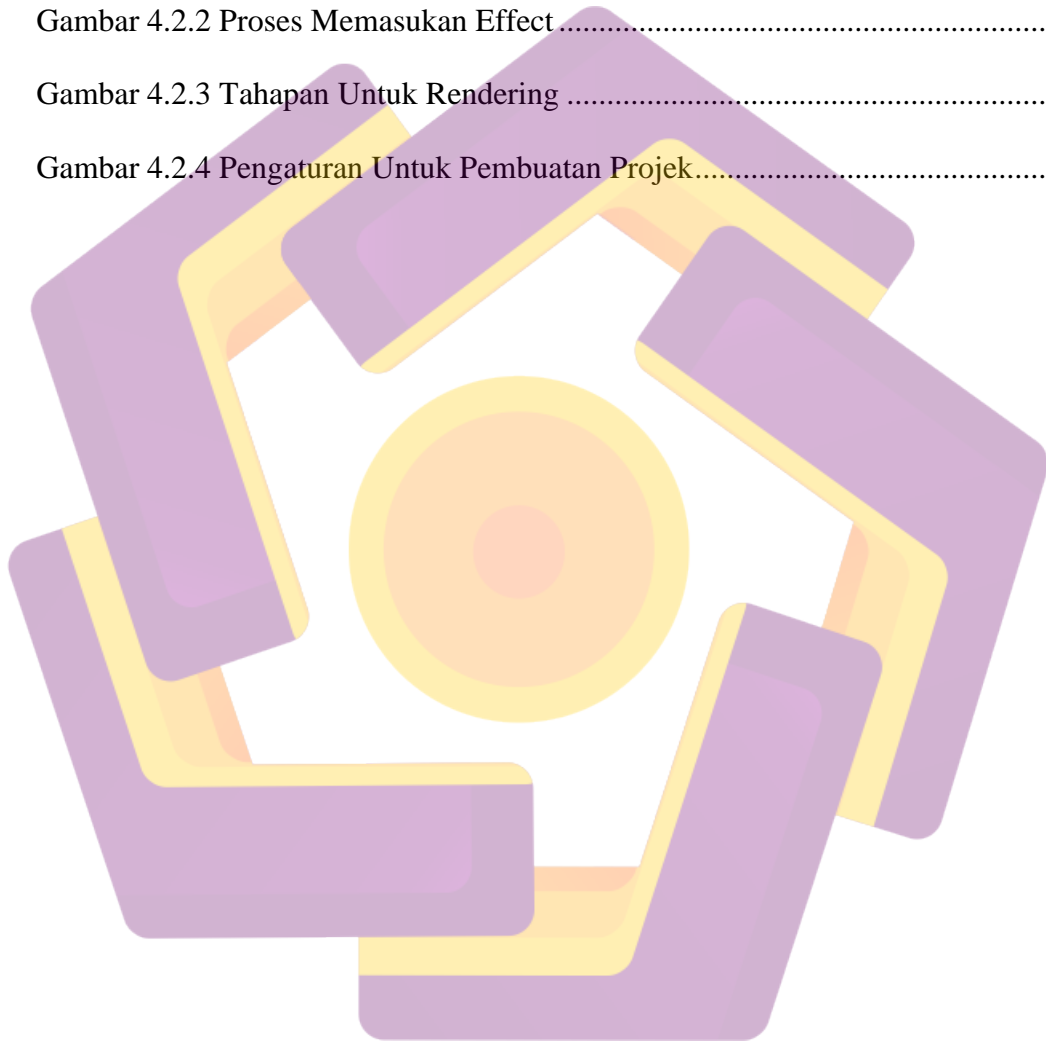


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2.1 Unsur Multimedia Teks.....	9
Gambar 2.2.2 Unsur Multimedia Gambar.....	10
Gambar 2.2.3 Unsur Multimedia Suara	11
Gambar 2.2.4 Unsur Multimedia Video.....	12
Gambar 2.2.5 Unsur Multimedia Animasi.....	13
Gambar 2.2.6 Jenis Animasi Sell	15
Gambar 2.2.7 Jenis Animasi Frame	15
Gambar 2.2.8 Jenis Animasi Sprite.....	16
Gambar 2.2.9 Jenis Animasi Lintasan.....	16
Gambar 2.2.10 Jenis Animasi Spline	17
Gambar 2.2.11 Jenis Animasi Vektor	17
Gambar 2.2.12 Animasi Karakter	18
Gambar 2.2.13 Jenis Animasi Computational.....	19
Gambar 2.2.14 Jenis Animasi Morphing	19
Gambar 2.2.15 Contoh Prinsip Animasi Squash And Strech.....	23
Gambar 2.2.16 Contoh Prinsip Animasi Solid Drawing.....	24
Gambar 2.2.17 Contoh Prinsip Animasi Timing	25
Gambar 2.2.18 Contoh Prinsip Animasi Staging.....	25
Gambar 2.2.19 Contoh Prinsip Animasi Arc	26
Gambar 2.2.20 Contoh Prinsip Animasi Appeal.....	26
Gambar 2.2.21 Contoh Prinsip Animasi Secondary Action	27
Gambar 2.2.22 Contoh Prinsip Animasi Slow In And Slow Out	28

Gambar 2.2.23 Contoh Prinsip Animasi Follow Through And Overlapping Action	28
Gambar 2.2.24 Contoh Prinsip Animasi Anticipation	29
Gambar 2.2.25 Contoh Prinsip Animasi Straight Ahead And Pose To Pose.....	30
Gambar 2.2.26 Contoh Prinsip Animasi Exaggeration.....	30
Gambar 3.2.2.1 Foto Buah Carica.....	34
Gambar 3.2.2.2 Foto Buah Carica.....	34
Gambar 3.2.4.1 Kemasan Minuman Carica	36
Gambar 3.2.4.2 Kunjungan Wawancara di PT.Carica Cahaya Dieng	36
Gambar 3.2.4.3 Peta Lokasi PT.Cahaya Dieng.....	37
Gambar 3.3 Flowchart Alur Penelitian	38
Gambar 4.1.1 Proses Pembuatan Logo	47
Gambar 4.1.2 Proses Pembuatan Logo	47
Gambar 4.1.3 Lembar Kerja Adobe Illustrator	48
Gambar 4.1.4 Proses Pembuatan Background	49
Gambar 4.1.5 Hasil import gambar yang selanjutnya akan dilakukan proses <i>tracing</i>	50
Gambar 4.1.6 Hasil jadi pohon carica.....	51
Gambar 4.1.7 Hasil import gambar yang selanjutnya akan dilakukan proses <i>tracing</i>	51
Gambar 4.1.8 Hasil jadi botol carica.....	52
Gambar 4.1.9 Hasil import gambar yang selanjutnya akan dilakukan proses <i>tracing</i>	53

Gambar 4.1.10 Hasil jadi buah carica	54
Gambar 4.1.11 Hasil menggambar biji carica.....	54
Gambar 4.1.11 Hasil menggambar alat siram dan air	55
Gambar 4.2.1 Tampilan Pengaturan Komposisi Animasi.....	56
Gambar 4.2.2 Proses Memasukan Effect	57
Gambar 4.2.3 Tahapan Untuk Rendering	62
Gambar 4.2.4 Pengaturan Untuk Pembuatan Projek.....	63



INTISARI

Pada penelitian ini penulis membuat sebuah media informasi yang berisi perkembangan, pertumbuhan buah carica, penjelasan kandungan isi buah carica hingga menjadi kemasan minuman carica dengan menggunakan animasi 2D. Pembuatan *liveshoot* tidak bisa dilakukan lantaran kerahasiaan perusahaan.

Atas dasar permasalahan diatas maka peneliti mempunyai ide untuk membuat sebuah media informasi yang dapat digunakan untuk promosi kepada konsumen. Penulis membuat menggunakan animasi 2D dan menggunakan teknik *motion graphic*. Penelitian ini menggunakan Metode Pengumpulan Data dengan Kepustakaan, Observasi, Wawancara dan Dokumentasi. Metode Pembuatan menggunakan Praproduksi Pasca Produksi dengan melakukan compositing, editing, dan rendering video. Metode Testing Menggunakan *Alpha Testing*.

Dengan menggunakan iklan animasi PT Carica Cahaya Dieng yang menjadi sarana Media promosi maka akan menambah daya tarik peminat untuk membeli Carica, mengenal apa itu Carica dan mempromosikan Carica.

Kata kunci: *Motion Graphic, liveshoot, Media Promosi, Carica.*

ABSTRACT

In this study, the authors create an information media that contains the development, growth of Carica fruit, explanation of the contents of Carica fruit to become Carica drink packaging using 2D animation. Making liveshoots cannot be done because of company confidentiality.

On the basis of the problems above, the researcher has the idea to create an information media that can be used for promotion to consumers. The author makes using 2D animation and uses motion graphic techniques. This study uses data collection methods with literature, observation, interviews and documentation. manufacturing methods using post-production preproduction by compositing, editing, and rendering video. testing methods using alpha testing.

By using the animated advertisement of PT Carica Cahaya Dieng which is a means of media promotion, it will increase the attraction of enthusiasts to buy Carica, know what Carica is and promote Carica.

Keywords: *Motion Graphic, liveshoot, Promotional Media, Carica.*

