

**DESAIN DAN IMPLEMENTASI ANIMASI SEBAGAI MEDIA PROMOSI
PADA STARTUP TERAPIS PEDIA MENGGUNAKAN
TEKNIK *MOTION GRAPHIC***

SKRIPSI



disusun oleh

Handri Haryanto

17.22.1927

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**DESAIN DAN IMPLEMENTASI ANIMASI SEBAGAI MEDIA PROMOSI
PADA STARTUP TERAPIS PEDIA MENGGUNAKAN
TEKNIK *MOTION GRAPHIC***

SKRIPSI

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



disusun oleh

Handri Haryanto

17.22.1927

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**DESAIN DAN IMPLEMENTASI ANIMASI SEBAGAI MEDIA PROMOSI
PADA STARTUP TERAPIS PEDIA MENGGUNAKAN
TEKNIK *MOTION GRAPICH***


yang dipersiapkan dan disusun oleh

Handri Haryanto

17.22.1927

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 11 Mei 2018

Dosen Pembimbing,


Bhanu Sri Nugraha, M.Kom

NIK 190302164

PENGESAHAN

SKRIPSI

**DESAIN DAN IMPLEMENTASI ANIMASI SEBAGAI MEDIA PROMOSI
PADA STARTUP TERAPIS PEDIA MENGGUNAKAN
TEKNIK *MOTION GRAPICH***

yang dipersiapkan dan disusun oleh
Handri Haryanto

17.22.1927

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Juli 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 31 Juli 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, MT
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, 31 Juli 2018



Handri Haryanto
17.22.1927

MOTTO

..If Can Dream, You Can Do It..” – Walt Disney

*La Tahzan, Innallaha Ma’ana. Don’t be Sad Indeed Allah with Us.
(QS At-Taubah : 40)*

*“Be Thankful for What You Have, You’ll End Up Having More.
If You Concentrate on What You Don’t Have,
You Will Never, Ever Have Enough.”*

*“If You Want To Go Fast, Go Alone.
If You Want To Go Far, Go Together.” – African Proverb*

*“Life isn’t About Finding Yourself, Life is Creating Yourself.
It’s Always You Vs You.”*

“-- It doesn’t Matter How Slow You Go, As Long As You Don’t Stop.--”

“Every Morning You Get Another Chance to Make It Right..!!”

❖ *Handri Haryanto*

PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa, karena atas rahmatNya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan sebaik baiknya. Tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua yang selalu mendoakan, menyemangati, memotivasi dan memberikan dukungan dalam segala hal.
2. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom, selaku dosen pembimbing, terima kasih telah memberikan motivasi, kritik dan saran yang membangun dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
3. Teman-teman seperjuangan 17.SIT.01 selama setahun terakhir ini kalian luar biasa.
4. Mba Ayu selaku mentor sekaligus kakak diperantaun yang luar biasa terima kasih telah membersamai saya dalam berposes selama ini.
5. Sahabat kontrakan Hendri, Andita, Haryono, Elit, dan Akhul terima kasih atas motivasi dan supportnya.
6. Salam semangat buat Tutik, Verdian dan Deni.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum. Wr. Wb.

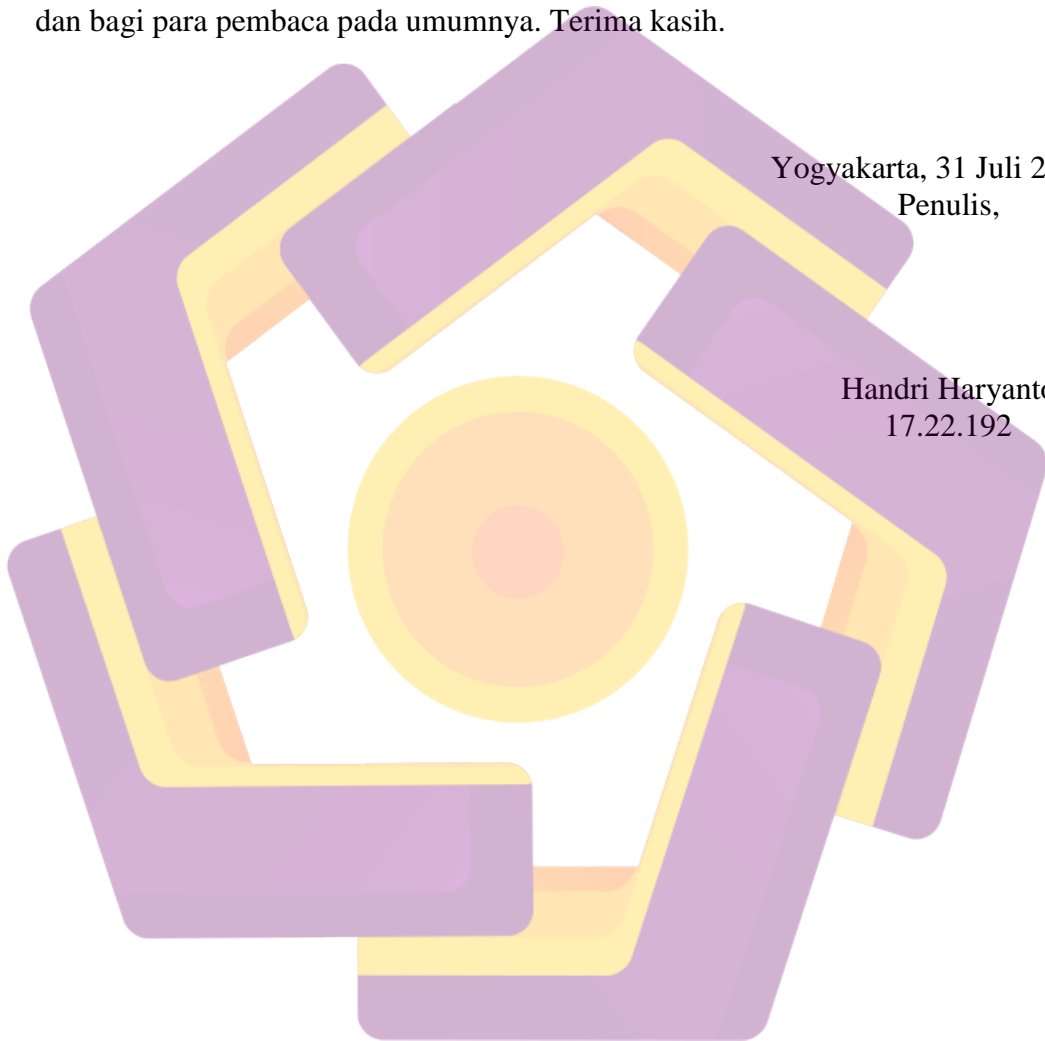
Segala puji bagi Allah SWT yang dengan kebesaran dan keagungan-Nya telah memberikan begitu banyak anugerah ilmu, risky berlimpah, rahmat serta hidayahNya kepada kita semua. Dengan mengucap rasa syukur Alhamdulillah Tugas Akhir dengan judul : **Desain dan Implementasi Animasi Sebagai Media Promosi Pada Startup Terapis Pedia Menggunakan Motion Grapich** telah disusun dengan baik. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu terselesainya laporan ini, antara lain :

1. Bapak Prof.Drs.M.Suyanto, MM selaku Ketua Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Kepala Jurusan S1 Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan masukan, arahan dan bimbingan yang sangat membantu dalam menyelesaikan Skripsi ini.
4. Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu dalam penyusunan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis selalu membuka diri untuk saran dan kritik yang membangun dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri pada khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya. Terima kasih.

Yogyakarta, 31 Juli 2018
Penulis,

Handri Haryanto
17.22.192



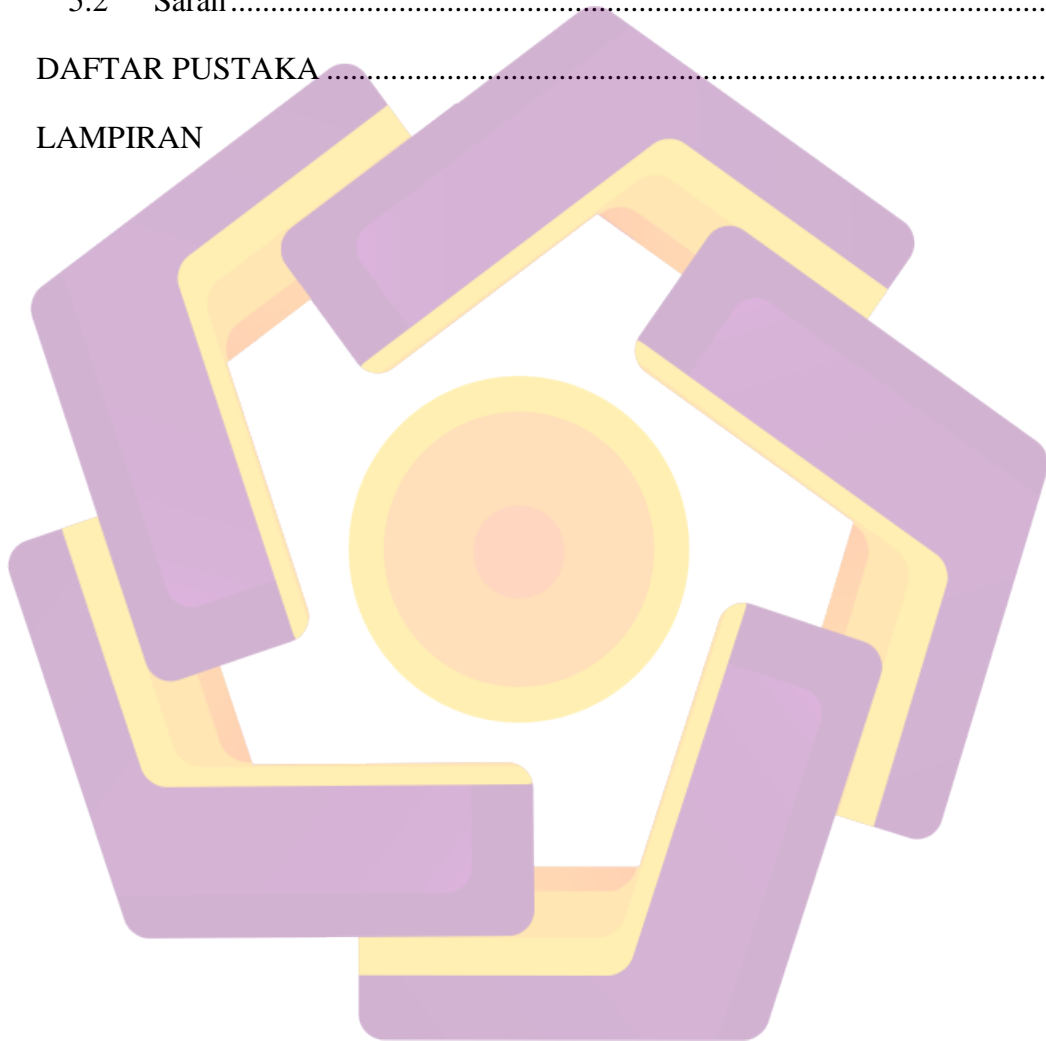
DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
1 BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	4
1.4.1 Maksud Penelitian.....	4
1.4.2 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.5.1 Bagi Penulis	6
1.5.2 Bagi Terapis Pedia	6
1.5.3 Bagi Masyarakat Umum	6
1.5.4 Bagi Universitas Amikom Yogyakarta	6
1.6 Metode Penelitian.....	6
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	7

1.6.2	Metode Analisis	8
1.6.3	Metode Perancangan	8
1.6.4	Metode Testing.....	8
1.6.5	Metode Pengembangan	9
1.7	Implementasi	9
1.8	Evaluasi	9
1.9	Sistematika Penulisan.....	10
2.	BAB II LANDASAN TEORI	11
2.1	Kajian Pustaka	11
2.2	Dasar Teori	14
2.2.1	Definisi Video	14
2.2.2	Definisi Animasi	15
2.2.3	Animasi 2D	20
2.2.4	Prinsip Animasi.....	21
2.2.5	Definisi <i>Motion Graphic</i>	29
2.2.6	Definisi Infografis	32
2.2.7	Metode Analisis	32
2.2.8	Metode Perancangan Video Infografis.....	34
2.2.9	Metode Pengembangan	37
2.2.10	Tahap Pasca Produksi	38
2.2.11	Metode <i>Testing</i>	39
2.2.12	Analisis Kebutuhan	41
3.	BAB III METODE PENELITIAN	43
3.1	Gambaran Umum	43
3.1.1	Profile Startup Terapis Pedia	43

3.1.2	Struktur Startup Terapis Pedia	44
3.1.3	Visi Terapis Pedia	44
3.1.4	Misi Terapis Pedia.....	44
3.1.5	Logo Terapis Pedia	45
3.2	Analisis.....	45
3.2.1	Hasil Observasi	45
3.2.2	Hasil Wawancara	47
3.3	Analisis SWOT.....	48
3.3.1	<i>Strength</i> (Kekuatan)	49
3.3.2	<i>Weakness</i> (Kelemahan)	49
3.3.3	<i>Opportunity</i> (Peluang).....	50
3.3.4	<i>Threat</i> (Ancaman)	50
3.4	Solusi yang disarankan	52
3.5	Solusi yang dipilih.....	52
3.6	Analisis Kebutuhan	53
3.6.1	Analisis Kebutuhan Informasi	53
3.6.2	Analisis Kebutuhan <i>Hardware</i>	53
3.6.3	Analisis Kebutuhan <i>Software</i>	54
3.6.4	Analisis Kebutuhan <i>Brainware</i>	55
3.7	Tahap Perancangan.....	56
3.7.1	Pra Produksi	56
4.	BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	67
4.1	Implementasi	67
4.1.1	Produksi	67
4.1.2	Paska Produksi	78

4.2	Pembahasan	86
4.2.1	Metode <i>Testing</i>	86
5.	BAB V PENUTUP	91
5.1	Kesimpulan	91
5.2	Saran	92
	DAFTAR PUSTAKA	93
	LAMPIRAN	



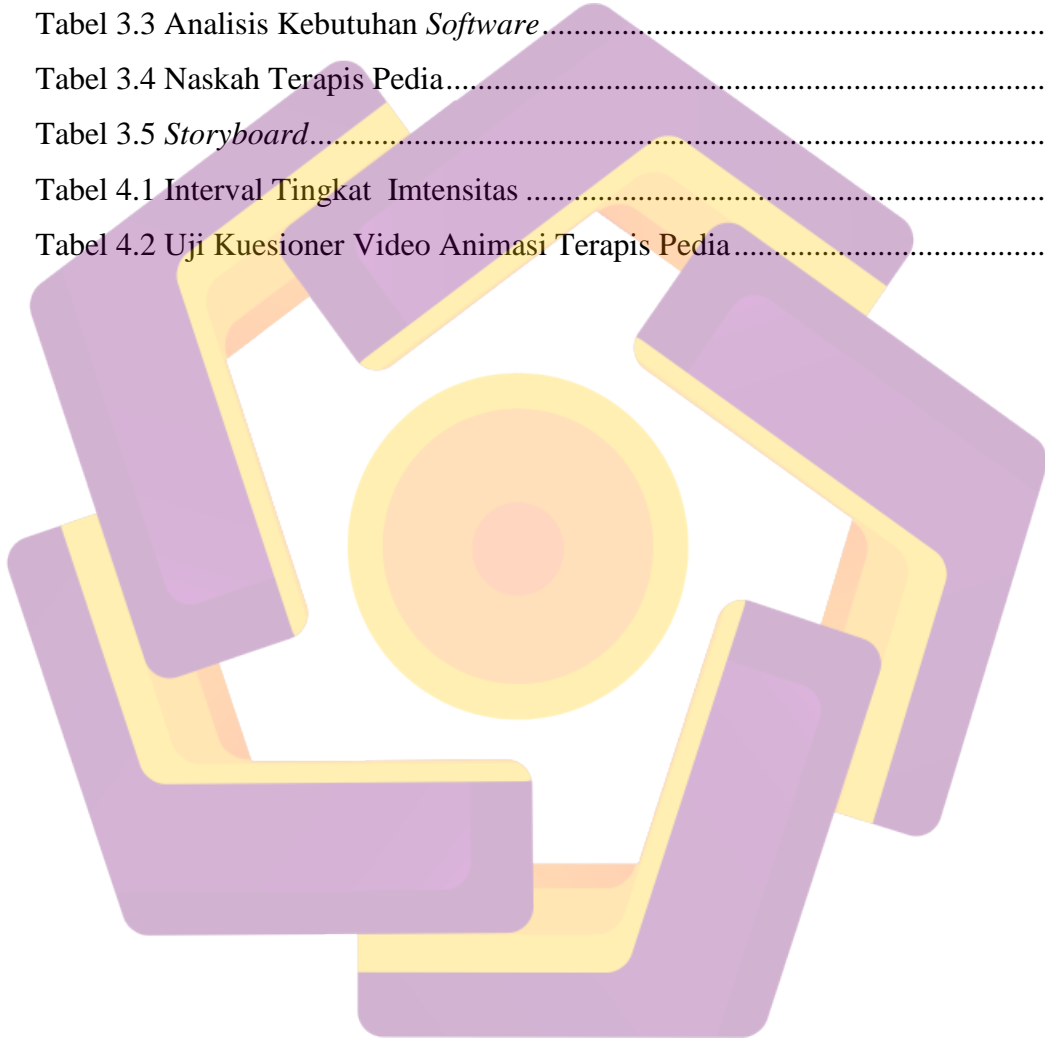
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Anticipation</i>	21
Gambar 2.2 <i>Appeal</i>	22
Gambar 2.3 <i>Arc</i>	23
Gambar 2.4 <i>Exaggeration</i>	24
Gambar 2.5 <i>Follow-Through and Overlapping Action</i>	25
Gambar 2.6 <i>Secondary Action</i>	25
Gambar 2.7 <i>Slow In – Slow Out</i>	26
Gambar 2.8 <i>Solid Drawing</i>	26
Gambar 2.9 <i>Squash and Stretch</i>	27
Gambar 2.10 <i>Staging</i>	28
Gambar 2.11 <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	28
Gambar 2.12 <i>Timing</i>	29
Gambar 2.13 Pembentukan Karakter	36
Gambar 2.14 <i>Storyboard</i>	36
Gambar 3.1 Logo Terapis Pedia.....	45
Gambar 3.2 <i>Motion Graphic</i> Persentation	45
Gambar 3.3 Contoh <i>Motion Graphic</i> dari Kok Bisa?	46
Gambar 3.4 Media Sosial.....	50
Gambar 4.1 Tampilan Menu <i>Pen Tool</i>	68
Gambar 4.2 Tampilan Menu <i>Shape Tool</i>	68
Gambar 4.3 Membuat <i>New File</i>	68
Gambar 4.4 Pembuatan Karakter Dokter	69
Gambar 4.5 <i>Coloring</i> Karakter Dokter	70
Gambar 4.6 <i>Management File</i>	70
Gambar 4.7 <i>Compositiom Setting</i>	71
Gambar 4.8 <i>Background</i>	72
Gambar 4.9 <i>Import File</i>	72

Gambar 4.10 Hasil Import Karakter Dokter	73
Gambar 4.11 <i>Basic Animation</i>	73
Gambar 4.12 <i>Effect Puppet Pin</i>	74
Gambar 4.13 <i>Easy Ease</i>	75
Gambar 4.14 <i>Dubbing</i>	76
Gambar 4.15 <i>Sample Noise</i>	77
Gambar 4.16 <i>Noise Reduction</i>	77
Gambar 4.17 <i>Composing Main Project</i>	78
Gambar 4.18 <i>Composing</i>	79
Gambar 4.19 <i>Squash and Stretch</i>	80
Gambar 4.20 <i>Timing</i>	81
Gambar 4.21 <i>Solid Drawing</i>	81
Gambar 4.22 <i>Anticipation</i>	82
Gambar 4.23 <i>Appeal</i>	82
Gambar 4.24 <i>Slow In Slow Out</i>	83
Gambar 4.25 <i>Editing</i>	83
Gambar 4.26 <i>Export File</i>	84
Gambar 4.27 <i>Format Setting</i>	85
Gambar 4.28 <i>Proses Export</i>	85

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian.....	12
Tabel 2.2 Interval	40
Tabel 3.1 Analisis SWOT	51
Tabel 3.2 Analisis Kebutuhan <i>Hardware</i>	54
Tabel 3.3 Analisis Kebutuhan <i>Software</i>	54
Tabel 3.4 Naskah Terapis Pedia.....	57
Tabel 3.5 <i>Storyboard</i>	62
Tabel 4.1 Interval Tingkat Intensitas	87
Tabel 4.2 Uji Kuesioner Video Animasi Terapis Pedia.....	88



INTISARI

Terapis pedia merupakan salah satu startup di Yogyakarta dalam bidang kesehatan. Terapis pedia adalah sebuah aplikasi atau wadah yang mempertemukan masyarakat yang membutuhkan terapi (anak berkebutuhan khusus, penderita stroke, pasca kecelakaan dan penderita gangguan jiwa) dengan para terapis (terapi wicara, okupasi terapi dan fisio terapi) serta terhubung dengan klinik-klinik yang menyediakan jasa terapis. Terapis pedia yang masih belum terpublikasikan dengan baik sehingga membutuhkan media promosi yang dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat umum tentang adanya aplikasi tersebut.

Peneliti mencoba melakukan Analisa permasalahan dan mencoba memberikan solusi agar media penyampaian informasi lebih optimal dengan dibuatkan sebuah video animasi yang meliputi tentang terapis pedia. Video ini menggunakan konsep multimedia teknik motion graphic dalam proses pembuatannya.

Video animasi ini bertujuan membantu dan mempermudah masyarakat yang akan menggunakan aplikasi terapis pedia. karena video ini dibuat dengan menggabungkan teks, gambar dan suara yang diharapkan dapat menjadi langkah yang tepat sebagai media informasi.

Kata Kunci : Motion graphic, Terapis Pedia, Media Promosi.

ABSTRACT

Terapis pedia is one of the startup in Yogyakarta in the field of health. The terapis pedia is an app or container that brings together people in need of therapy (special needs children, stroke patients, post-accident and psychiatric patients) with therapists (speech therapy, occupational therapy and physiotherapy therapy) and connected with clinics that provide services therapist. Terapis pedia are still not well-publicized so it requires a promotional media that can increase public knowledge about the application.

Researchers try to analyze problem and try to give solution for media delivery of information more optimal by made an animation video which cover about terapis pedia. This video uses the concept of multimedia motion graphic technique in the process of making it.

This animated video aims to help and facilitate the people who will use terapis pedia app. because this video is created by combining text, images and sound that is expected to be the right step as the media information.

Keywords : Motion graphic, Terapis Pedia, Promotion.

