

**IMPLEMENTASI ANIMASI *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA
PROMOSI pada V-LENS MULTIMEDIA YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Agus Priyono

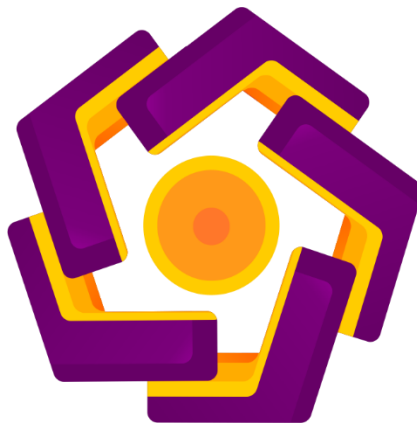
11.11.5004

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**IMPLEMENTASI ANIMASI MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA
PROMOSI pada V-LENS MULTIMEDIA YOGYAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi_Informatika



disusun oleh

Agus Priyono

11.11.5004

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI ANIMASI MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA
PROMOSI pada V-LENS MULTIMEDIA YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Agus Priyono

11.11.5004

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 April 2015

Dosen Pembimbing,



M. Rudyanto Arief, S.T., M.T

NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

IMPLEMENTASI ANIMASI MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI pada V-LENS MULTIMEDIA YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Agus Priyono

11.11.5004

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Agustus 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dony Ariyus, M.Kom
NIK. 190302128





Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197



M. Rudyanto Arief, M.T
NIK. 190302098

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 Oktober 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang sebelumnya 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.

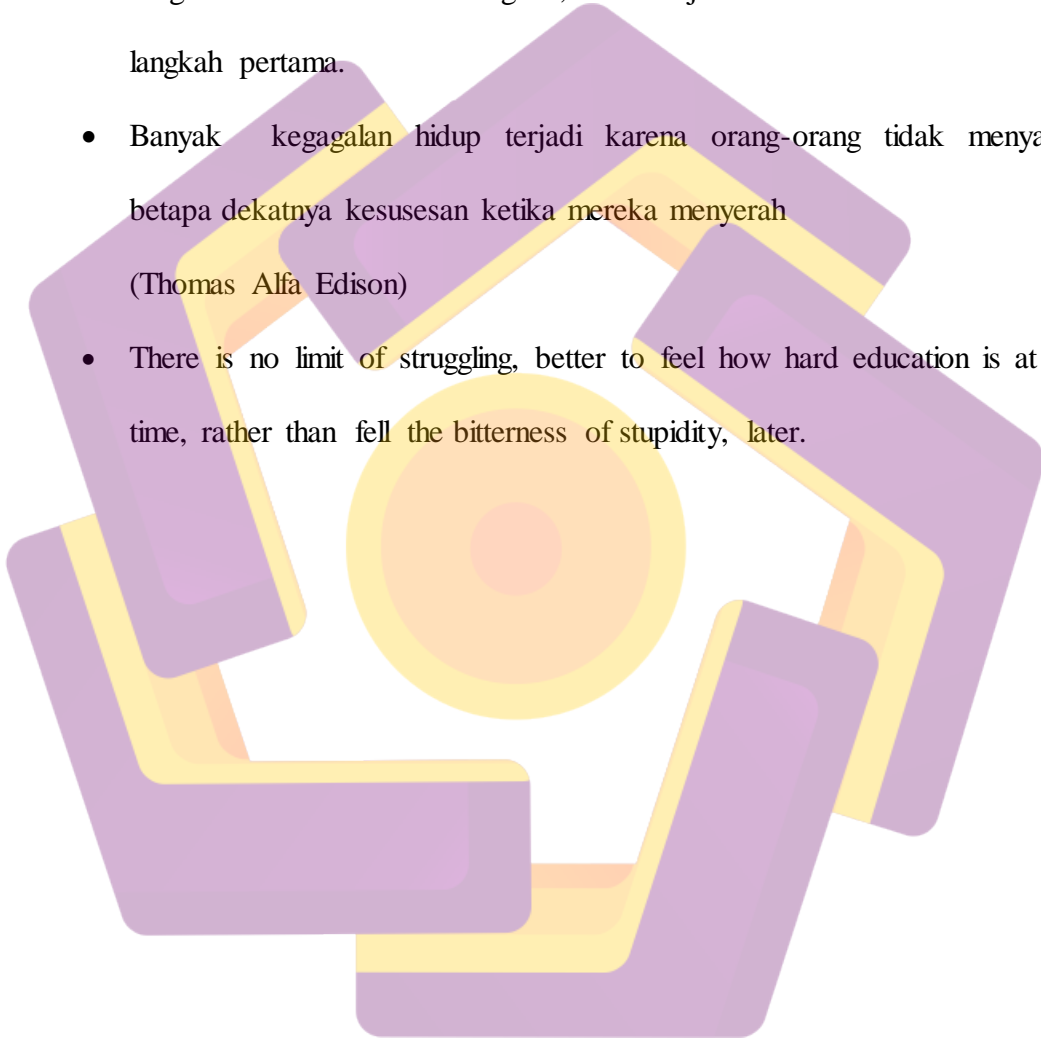
Yogyakarta, 6 September 2017

Agus Priyono

NIM 11.11.5004

MOTTO

- Janganlah takut untuk melangkah, karena jarak 1000 mil dimulai dengan langkah pertama.
- Banyak kegagalan hidup terjadi karena orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya kesuksesan ketika mereka menyerah
(Thomas Alfa Edison)
- There is no limit of struggling, better to feel how hard education is at this time, rather than fell the bitterness of stupidity, later.



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji hanya milik Allah SWT, Yang Maha Mengetahui segala yang ada di langit dan di bumi. Kata yang pertama yang terucap sebagai rasa syukur kepada Allah SWT, atas segala rahmat & karunia-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Allah SWT pemilik alam semesta yang memberikan segala rahmat, nikmat dan karunia-Nya.
2. Kedua orang tua tersayang dan semua keluarga tercinta, terimakasih atas segala do'a, kerja keras & kasih sayangnya.
3. Dosen pembimbing, M. Rudyanto Arief, M.T terimakasih atas bimbingannya dalam pengerjaan skripsi, terutama untuk kritik dan saran dari awal pengerjaan skripsi sampai selesai.
4. Untuk *My beloved* Pipi yang sudah banyak memberikan kata-kata mutiara agar skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Bang Vincent yang mau direpotkan kesana kemari.
6. Buat Lulu dan Onal atas Basecampnya.
7. Dan yang terakhir yaitu untuk sahabat – sahabat dan teman – teman saya terutama dari kelas 11-S1 TI-06 di Universitas AMIKOM Yogyakarta terimakasih untuk pelajaran berharga yang selalu kalian berikan untuk saya.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum wr.wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada setiap umatnya-Nya, serta Shalawat dan salam juga tidak lupa penulis kirimkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun umatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas AMIKOM. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan studi jenjang program S1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Penyelesaian skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Ketua Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak M. Rudyanto Arief, M.T selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
3. Bapak dan Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama kuliah.

4. Kedua orang tua kami beserta keluarga tercinta yang telah memberikan dukunan serta materil dan doa.
5. Teman-teman sekelas seangkatan seperjuangan dari awal sampai akhir, terimakasih semuanya.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangannya dan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun disisi lain penulis juga berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 6 September 2017

Penulis

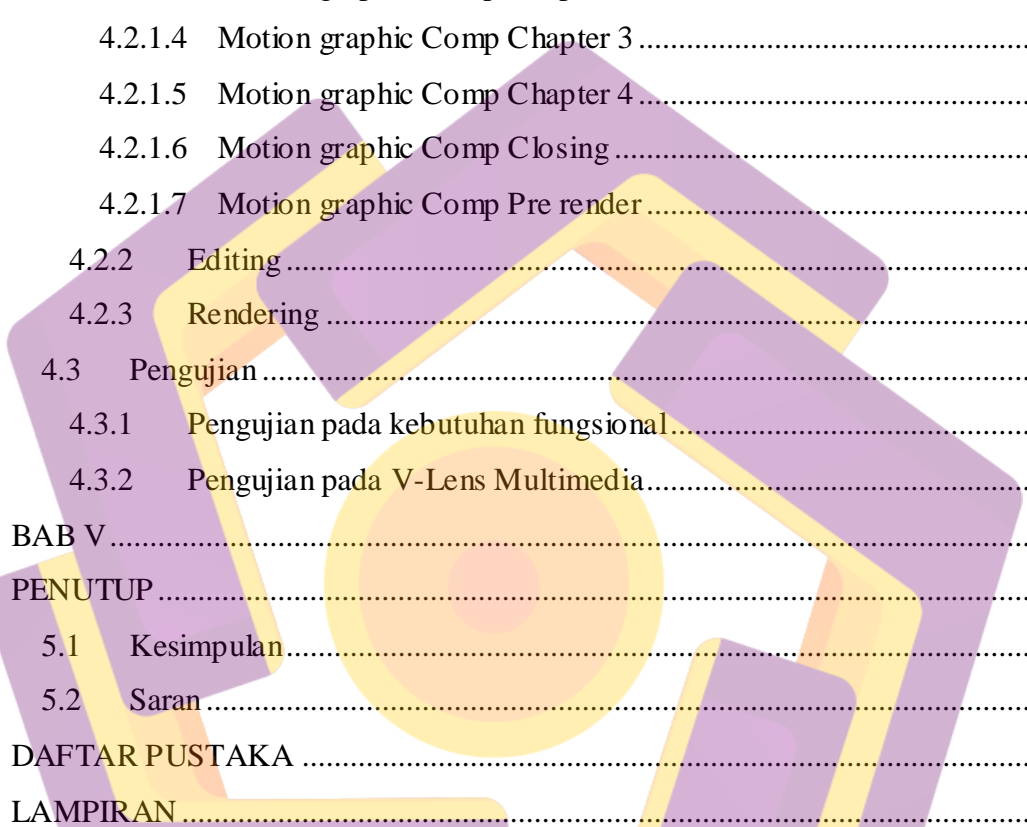
Agus Priyono

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGATAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Metode pengumpulan data.....	3
1.5.2 Metode Analisis.....	4
1.5.3 Metode perancangan.....	4
1.5.4 Metode pengembangan.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II.....	6
LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Animasi.....	7
2.2.1 Pengertian Animasi.....	7
2.2.1.1 Animasi 2D.....	8

2.2.1.2	Animasi 3D.....	8
2.2.2	Prinsip - Prinsip Animasi	8
2.2.2.1	Elastisitas (Squash and Stretch).....	9
2.2.2.2	Antisipasi (<i>Anticipation</i>)	9
2.2.2.3	Penempatan Dibidang Gambar (Staging).....	10
2.2.2.4	Straight Ahead Action dan Pose-To-Pose	10
2.2.2.5	Follow-Through and Overlapping Action.....	10
2.2.2.6	Slow In-Slow Out	11
2.2.2.7	Gerakan Melengkung (<i>Arcs</i>)	11
2.2.2.8	Gerakan Tambahan (<i>Secondary action</i>)	12
2.2.2.9	Pengaturan Waktu (<i>Timing</i>)	12
2.2.2.10	Dramatisasi Gerakan (<i>Exaggeration</i>)	12
2.2.2.11	Solid Drawing	13
2.2.2.12	Daya Tarik Karakter (<i>Appeal</i>).....	14
2.3	Motion Graphic	14
2.3.1	Pengertian Motion Graphic	14
2.3.2	Karakteristik <i>Motion graphic</i>	15
2.4	Tahap - Tahap Pembuatan Animasi <i>Motion graphic</i>	17
2.4.1	Tahap Pra Produksi	17
2.4.1.1	Ide Cerita	17
2.4.1.2	Menyiapkan Naskah	17
2.4.1.3	Pengembangan Karakter.....	18
2.4.1.4	Pembuatan Storyboard.....	18
2.4.2	Tahap Produksi.....	18
2.4.2.1	<i>Background dan Asset</i>	18
2.4.2.2	Gerakan kunci/inti (<i>Key Motion</i>).....	19
2.4.3	Tahap Pasca Produksi.....	20
2.4.3.1	Compositing	20
2.4.3.2	Editing	20
2.4.3.3	Rendering	21
2.5	Metode Analisis	21

2.5.1	Analisis Kebutuhan Sistem	21
BAB III	23
ANALISIS dan PERANCANGAN	23
3.1	Gambaran Umum	23
3.1.1	Sejarah V-Lens Multimedia	23
3.1.2	Visi dan Misi	23
3.1.2.1	Visi	23
3.1.2.2	Misi	23
3.1.3	Logo	24
3.1.4	Struktur Organisasi	24
3.1.5	Informasi kontak	25
3.1.6	Produk V-Lens Multimedia	25
3.2	Mendefinisikan masalah	28
3.2.1	Masalah yang Dihadapi	28
3.2.2	Pemecahan Masalah	28
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem	28
3.3.1	Kebutuhan Fungsional	28
3.3.2	Kebutuhan Non-fungsional	29
3.3.2.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	29
3.3.2.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>software</i>)	29
3.3.2.3	Kebutuhan Sumber daya manusia (<i>Brainware</i>)	30
3.4	Perancangan Iklan Animasi <i>Motion graphic</i>	30
3.4.1	Perancangan Naskah	31
3.4.2	Perancangan <i>Storyboard</i>	34
BAB IV	40
IMPLEMENTASI dan PEMBAHASAN	40
4.1	Produksi	40
4.1.1	Pembuatan Karakter	40
4.1.2	Pembuatan <i>Background</i>	43
4.1.3	Pembuatan <i>Asset</i>	43
4.1.4	Rekaman Suara	45



4.2	Pasca Produksi.....	47
4.2.1	Pembuatan Motion graphic	47
4.2.1.1	Motion graphic Comp Opening.....	48
4.2.1.2	Motion graphic Comp Chapter 1	50
4.2.1.3	Motion graphic Comp Chapter 2	52
4.2.1.4	Motion graphic Comp Chapter 3	54
4.2.1.5	Motion graphic Comp Chapter 4	55
4.2.1.6	Motion graphic Comp Closing	57
4.2.1.7	Motion graphic Comp Pre render	58
4.2.2	Editing	59
4.2.3	Rendering	61
4.3	Pengujian	63
4.3.1	Pengujian pada kebutuhan fungsional.....	63
4.3.2	Pengujian pada V-Lens Multimedia.....	64
BAB V	66
PENUTUP	66
5.1	Kesimpulan.....	66
5.2	Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	1

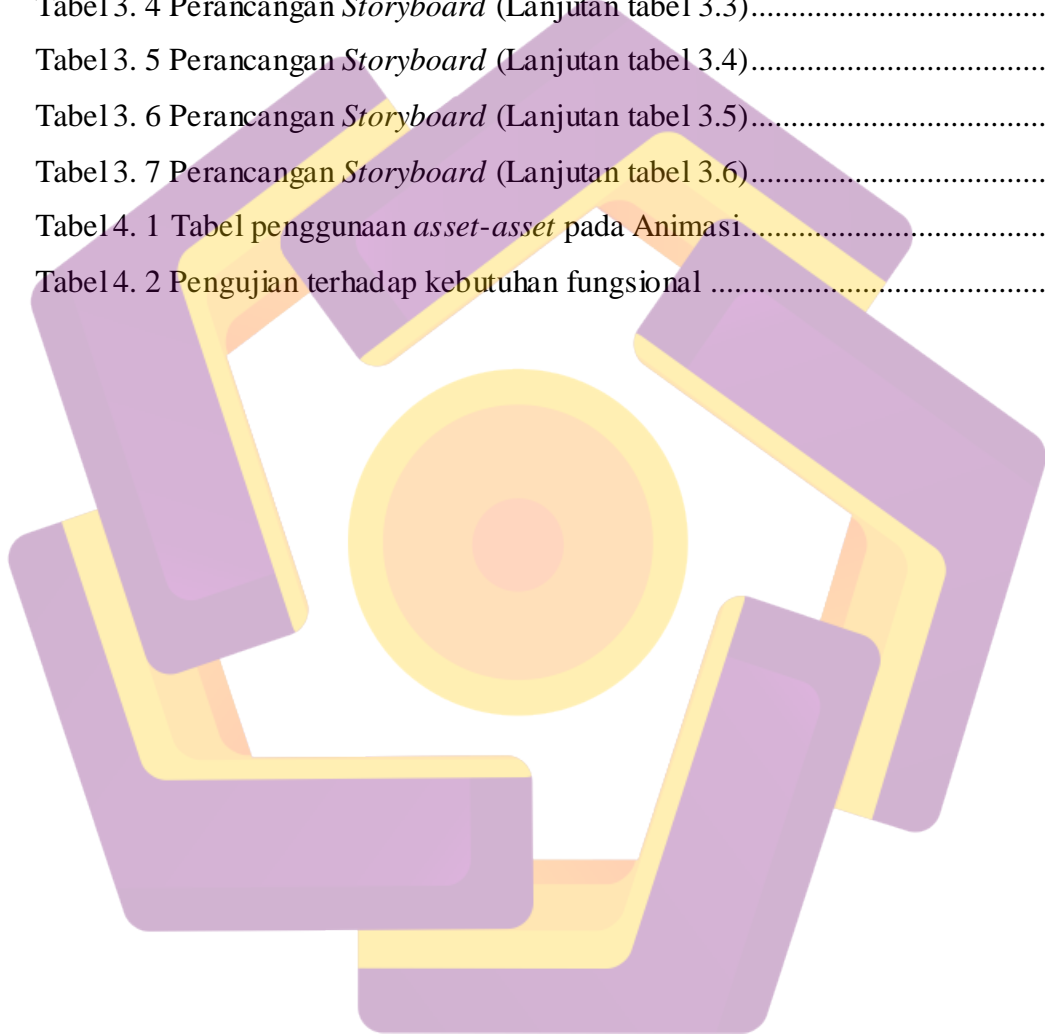
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Squash dan Stretch	9
Gambar 2. 2 Anticipation	9
Gambar 2. 3 <i>Staging</i>	10
Gambar 2. 4 <i>Straight Ahead Action dan Pose-To-Pose</i>	10
Gambar 2. 5 <i>Follow-Through and Overlapping Action</i>	11
Gambar 2. 6 <i>Slow In–Slow Out</i>	11
Gambar 2. 7 <i>Arcs</i>	11
Gambar 2. 8 <i>Secondary Action</i>	12
Gambar 2. 9 <i>Timing</i>	12
Gambar 2. 10 <i>Exaggeration</i>	13
Gambar 2. 11 <i>Solid Drawing</i>	13
Gambar 2. 12 <i>Appeal</i>	14
Gambar 2. 13 <i>Motion graphic</i>	15
Gambar 2. 14 Format <i>Storyboard Tiga Kolom</i>	18
Gambar 2. 15 <i>Background</i>	19
Gambar 2. 16 <i>Key Motion</i>	19
Gambar 2. 17 <i>Compositing</i>	20
Gambar 2. 18 <i>Editing</i>	21
Gambar 2. 19 <i>Rendering</i>	21
Gambar 3. 1 Logo V-Lens Multimedia	24
Gambar 3. 2 Struktur Organisasi V-Lens Multimedia	24
Gambar 3. 3 Contoh Kaos We Are The East	25
Gambar 3. 4 Contoh Kaos IPMIL UMI	25
Gambar 3. 5 Contoh Kaos Tabe Daeng	26
Gambar 3. 6 Contoh Kaos Bawakaraeng	26
Gambar 3. 7 Contoh Kaos LDK Luwu	27
Gambar 3. 8 Contoh Kaos Ai Het Boyben	27
Gambar 4. 1 Menu <i>Pen tool</i>	41
Gambar 4. 2 Menu <i>Eyedropper Tool</i>	42
Gambar 4. 3 Pembuatan karakter pada Photoshop CS6	42

Gambar 4. 4 Tampilan <i>Background Kamar</i>	43
Gambar 4. 5 <i>Shape Tool</i>	44
Gambar 4. 6 <i>Asset-Asset</i>	45
Gambar 4. 7 <i>Composition Setting</i> Pada Adobe After Effects CS6	47
Gambar 4. 8 <i>Keyframe</i> sebelum dan setelah menggunakan <i>Easy ease</i>	48
Gambar 4. 9 Tampilan <i>Graph Editor</i>	49
Gambar 4. 10 Tampilan Menu <i>Track matte</i>	49
Gambar 4. 11 Gambar tampilan setelah menggunakan <i>Track matte</i>	50
Gambar 4. 12 Animasi tulisan dengan <i>Text Selector</i>	51
Gambar 4. 13 Animasi tulisan dengan <i>Character Offset</i>	52
Gambar 4. 14 <i>Puppet Pin Tool</i>	52
Gambar 4. 15 Animasi lampu dan karakter.....	53
Gambar 4. 16 Penggunaan <i>long shadow</i> pada tulisan <i>V-Lens</i>	54
Gambar 4. 17 Penggunaan <i>Track Matte</i> pada <i>chapter 3</i>	55
Gambar 4. 18 Penggunaan <i>Trim Path</i>	56
Gambar 4. 19 <i>Unified Camera Tool</i>	56
Gambar 4. 20 <i>3D layer</i>	57
Gambar 4. 21 Tampilan <i>Motion graphic Comp Closing</i>	58
Gambar 4. 22 Tampilan <i>Motion graphic Comp Pre render</i>	58
Gambar 4. 23 Impor file narasi, <i>backsound</i> dan efek suara lainnya	59
Gambar 4. 24 Impor file After Effects CS6	60
Gambar 4. 25 Tampilan impor file kedalam <i>timeline</i>	60
Gambar 4. 26 Tampilan <i>editing backsound</i> dan <i>dubbig</i>	61
Gambar 4. 27 Tampilan Eksport File	61
Gambar 4. 28 Tampilan export setting.....	62
Gambar 4. 29 Proses <i>rendering</i>	62
Gambar 4. 30 Tampilan Hasil	62

DAFTAR TABEL

Tabel2. 1 Perbandingan.....	6
Tabel3. 1 Kebutuhan Perangkat Keras	29
Tabel3. 2 Perancangan <i>Storyboard</i>	34
Tabel3. 3 Perancangan <i>Storyboard</i> (Lanjutan tabel 3.2).....	35
Tabel3. 4 Perancangan <i>Storyboard</i> (Lanjutan tabel 3.3).....	36
Tabel3. 5 Perancangan <i>Storyboard</i> (Lanjutan tabel 3.4).....	37
Tabel3. 6 Perancangan <i>Storyboard</i> (Lanjutan tabel 3.5).....	38
Tabel3. 7 Perancangan <i>Storyboard</i> (Lanjutan tabel 3.6).....	39
Tabel4. 1 Tabel penggunaan <i>asset-asset</i> pada Animasi.....	45
Tabel4. 2 Pengujian terhadap kebutuhan fungsional	63



INTISARI

V-Lens Multimedia, adalah sebuah usaha yang bergerak dibidang *fashion*, yaitu pembuatan *design* dan percetakan kaos (*clothing*). Tapi belum banyak yang mengetahui tentang V-Lens Multimedia. V-Lens Multimedia baru melakukan promosi dasar dengan pengenalan produk dari mulut ke mulut, dan media sosial seperti *facebook*.

V-Lens Multimedia membutuhkan sebuah media yang lebih informatif dan menarik salah satunya adalah iklan multimedia dalam bentuk video. Video merupakan salah satu media yang banyak digunakan untuk menyampaikan suatu produk, karena kebanyakan melihat televisi atau situs web yang menyediakan fasilitas streaming video.

Teradapat berbagai macam video salah satunya adalah video dengan menggunakan motion graphic. Motion graphic data membuat suatu gambar atau foto menjadi suatu video. V-Lens Multimedia membutuhkan sebuah efisiensi dalam membuat sebuah media promosi yang sekaligus dapat menginformasikan V-Lens Multimedia kepada masyarakat luas, sehingga diharapkan iklan video animasi motion graphic ini dapat menjadi langkah yang tepat untuk perkembangan V-Lens Multimedia kedepannya.

Kata kunci : Media Promosi, Animasi Motion Graphic, Video, V-Lens Multimedia

ABSTRACT

V-Lens Multimedia, is a business engaged in the fashion, which is making design and printing t-shirts (clothing). But not many people know about V-Lens Multimedia. The new V-Lens Multimedia performs basic promotions with the introduction of word of mouth products, and social media like facebook.

V-Lens Multimedia requires a media that is more informative and interesting one of them is multimedia in video. Video is one of the most widely used media to deliver a product, as most view television or websites that provide video streaming facility.

There are various kinds of video one of them is video by using motion graphic. Motion graphic can makes a picture or photo into a video. V-Lens Multimedia requires an efficiency in creating a promotional media which can also inform V-Lens Multimedia to the public, so it is hoped that this motion graphic animation video advertisement can be the right step for the future development of V-Lens Multimedia.

Keywords : *Promotion Media, Motion Graphic Animation, Video, V-Lens Multimedia*

