

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI FLAT DESAIN UNTUK PRODUK
PUPUK HANTU DI MEDIA FANSPAGE FACEBOOK (CV MUTIARA
KERATON JIMMY N CO TRAN'S BISNIS INDONESIA)**

SKRIPSI



disusun oleh

Yusup Tri Aprilianto

10.12.5035

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

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI FLAT DESAIN UNTUK PRODUK
PUPUK HANTU DI MEDIA FANSPAGE FACEBOOK (CV MUTIARA
KERATON JIMMY N CO TRAN'S BISNIS INDONESIA)**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Sistem Informasi



disusun oleh

Yusup Tri Aprilianto

10.12.5035

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI FLAT DESAIN UNTUK PRODUK
PUPUK HANTU DI MEDIA FANSPAGE FACEBOOK (CV MUTIARA
KERATON JIMMY N CO TRAN'S BISNIS INDONESIA)**

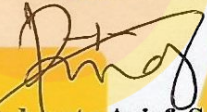
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yusup Tri Aprilianto

10.12.5035

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 9 Mei 2017

Dosen Pembimbing,


M. Rudyanto Arief, S.T, M.T
NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI FLAT DESAIN UNTUK PRODUK
PUPUK HANTU DI MEDIA FANSPAGE FACEBOOK (CV MUTIARA
KERATON JIMMY N CO TRAN'S BISNIS INDONESIA)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yusup Tri Aprilianto

10.12.5035

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Januari 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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



M. Rudyanto Arief, S.T, M.T
NIK. 190302098



Erni Seniwati, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302231



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 Januari 2018

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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 19 Januari 2018



Yusup Tri Aprilianto

NIM 10.12.5035

MOTTO

ALREADY FEEL THE PAIN SO I WANT GAIN SOMETHING



PERSEMBAHAN

Pertama saya persembahkan kepada Tuhan Allah SWT karena telah memberikan yang terbaik, ilmu, kesehatan, rezeki, kelancaran dan masih banyak rahmat yang Engkau berikan kepada saya sehingga saya mendapatkan gelar S.Kom ini.

Untuk kedua orang tua saya tentunya akhirnya anak terakhir mereka sarjana juga dengan memecahkan rekor dari kakak-kakaknya. Semua keluarga yang telah sabar membantu saya.

Untuk diri saya *Hello Myself* ini satu langkah menuju mimpi berikutnya. Mimpi indah bukan hanya mimpi sekarang.

Dan tidak lupa untuk Kampus “ungu” yang sekarang telah menjadi Universitas AMIKOM. Kampus tercinta ini yang telah memberi saya pengalaman di bangku perkuliahan dan kesempatan menjelajah potensi saya sendiri.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Allah SWT, skripsi ini yang berjudul “PEMBUATAN VIDEO ANIMASI FLAT DESAIN UNTUK PRODUK PUPUK HANTU DI MEDIA FANSPAGE FACEBOOK (CV MUTIARA KERATON JIMMY N CO TRAN'S BISNIS INDONESIA)” dapat diselesaikan dengan baik.

Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan program pendidikan Strata 1 Universitas “AMIKOM” Yogyakarta.

Pada kesempatan kali ini penulis memberikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Bapak M.Suyanto, Prof. Dr, MM selaku ketua Universitas “AMIKOM” Yogyakarta
2. Bapak M. Rudyanto Arief, S.T, M.T selaku dosen pembimbing saya, terima kasih banyak atas bimbingannya selama ini.
3. Orang tua yang selalu memberikan support dan doa kepada saya.
4. Teman-teman yang sudah membantu saya dalam segi apapun.
5. Dan semua pihak yang terlibat dalam pembuatan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan skripsi ini masih jauh mendekati sempurna oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik serta saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan laporan skripsi ini.

Akhir kata penulis mengharapkan, semoga hasil karya ini dapat berguna serta bermanfaat bagi penulis khususnya dan semua pihak yang memerlukannya.

Yogyakarta, 19 Januari 2018



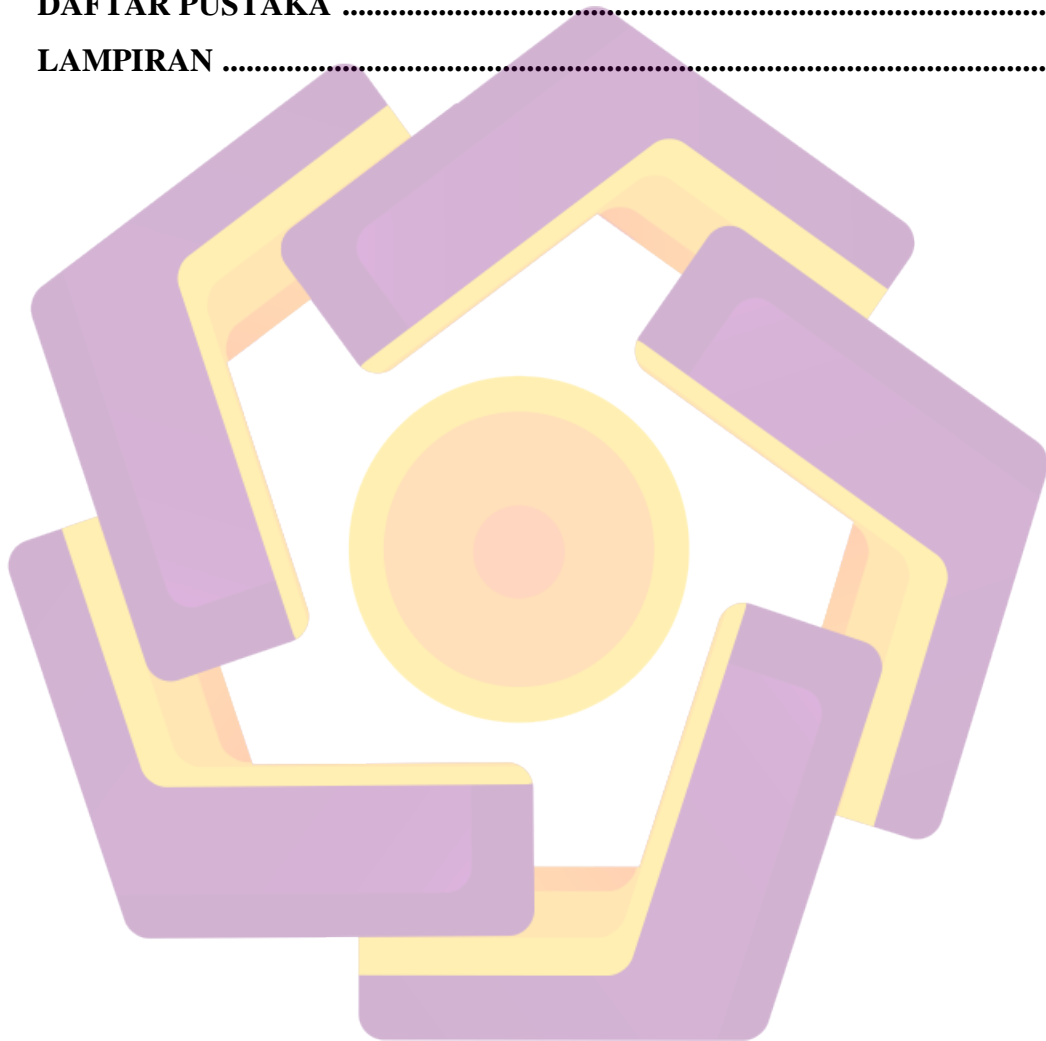
Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	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 Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Video	8
2.5.1 Definisi Video	8
2.5.1 Jenis Format Video Digital.....	8
2.3 Animasi	11
2.5.1 Definisi Animasi.....	11
2.5.1 Jenis Jenis Animasi.....	11
2.5.1 Profesi Kerja Animasi	13

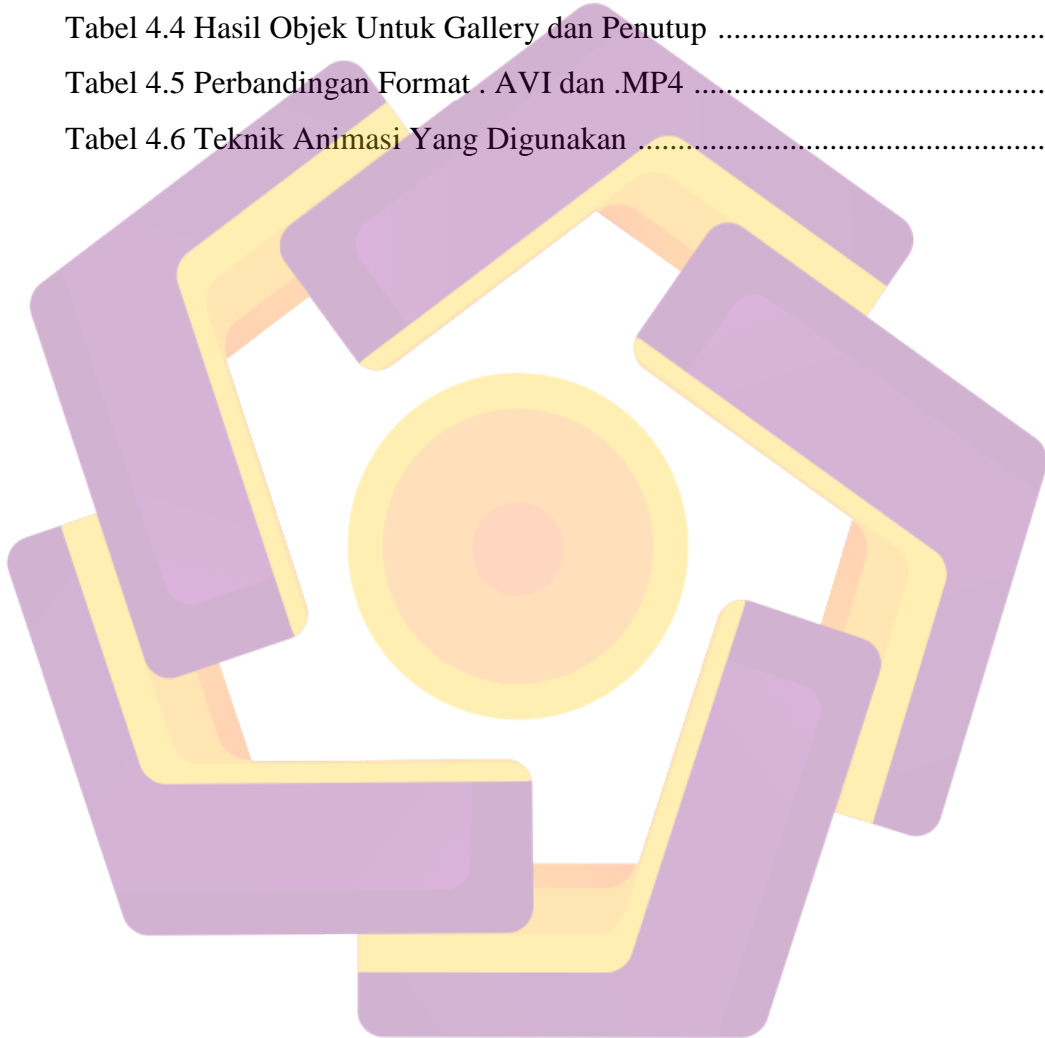
2.4 Proses produksi animasi	16
2.5.1 Pra Produksi.....	16
2.5.1 Produksi	18
2.5.1 Pasca Produksi	19
2.5 Flat desain	20
2.5.1 Sejarah Flat design	20
2.5.1 Karakteristik Flat Design.....	21
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	23
3.1 Analisis	23
3.1.1 Tinjauan Umum Perusahaan	23
3.1.1.1 Sejarah Perusahaan	23
3.1.1.2 Logo	24
3.1.1.3 Visi dan Misi Perusahaan	24
3.1.1.4 Profile	24
3.1.2 Analisis Kelemahan Sistem	25
3.1.2.1 Srength	26
3.1.2.2 Weakness	26
3.1.2.3 Opportunities	26
3.1.2.4 Threat	27
3.1.3 Analisis Kebutuhan Sistem	27
3.1.3.1 Kebutuhan Fungsional	27
3.1.3.2 Kebutuhan Non-Fungsional	28
3.2 Perancangan	29
3.2.1 Pra Produksi.....	29
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	33
4.1 Implementasi	33
4.1.1 Produksi	33
4.1.2 Pasca Produksi	36
4.1.2.1 Compositing dan Editing	36
4.1.2.2 Rendering	45
4.2 Pembahasan	46

4.2.1 Testing	46
4.2.2 Unggah kehalaman Facebook	47
BAB V PENUTUP.....	48
5.1 Kesimpulan	48
5.2 Saran	49
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN	51



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Storyboard	30
Tabel 4.1 Hasil Objek Untuk Adegan Target Pasar	34
Tabel 4.2 Hasil Objek Untuk Adegan Masalah Petani	34
Tabel 4.3 Hasil Objek Untuk Adegan Solusi dan Manfaat Produk	35
Tabel 4.4 Hasil Objek Untuk Gallery dan Penutup	36
Tabel 4.5 Perbandingan Format . AVI dan .MP4	47
Tabel 4.6 Teknik Animasi Yang Digunakan	51



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Warna Flat	21
Gambar 3.1 Logo Mutiara Keraton Jimmy & Co Trans Bisnis Indonesia	24
Gambar 3.1 Logo Mutiara Keraton Jimmy & Co Trans Bisnis Indonesia	24
Gambar 4.1 Adegan Pembuka	37
Gambar 4.2 Teknik Alpha Mate	38
Gambar 4.3 Teknik Mask	38
Gambar 4.4 Animasi Tanaman Hias	38
Gambar 4.5 Animasi Hidroponik	39
Gambar 4.6 Animasi Adegan Petani Lain	39
Gambar 4.7 Pembuka Adegan Masalah	40
Gambar 4.8 Animasi Masalah Tanah yang Tidak Subur	40
Gambar 4.9 Animasi Masalah Tumbuh Tanaman	41
Gambar 4.10 Animasi Masalah Buah	41
Gambar 4.11 Animasi Masalah Omset	41
Gambar 4.12 Pembuka Untuk Produk	42
Gambar 4.13 Pengenalan Produk	42
Gambar 4.14 Animsai Manfaat dari ZPT Pupuk Hantu	43
Gambar 4.15 Animsai Manfaat dari NPK Pupuk Hantu	43
Gambar 4.16 Animsai Manfaat dari POC Pupuk Hantu	43
Gambar 4.17 Menunjukkan Galleri Hasil	44
Gambar 4.18 Menunjukkan Testimoni Pelanggan	44
Gambar 4.19 Animasi Penutup	45
Gambar 4.20 Rendering Compositing	45

INTISARI

CV Mutiara Keraton Jimmy n Co Tran's Bisnis Indonesia merupakan salah satu usaha yang memproduksi dan menjual pupuk. Pupuk Hantu bukan hanya dapat membantu dalam menyuburkan tanah juga bisa memperbanyak dan memperbesar buah yang dihasilkan. Produk dari pupuk hantu ini memiliki banyak manfaat sehingga perlu di perkenalkan ke masyarakat luas. Untuk itu diperlukan hal yang dapat mempermudah dalam perkenalan produk pupuk hantu CV Mutiara Keraton Jimmy n Co Tran's Bisnis Indonesia yang selama ini hanya menggunakan beberapa artikel keterangan produk di blog. Animasi saat ini merupakan salah satu hal yang paling mudah untuk dicerna informasinya oleh masyarakat. Sehingga dibuatlah animasi tentang produk pupuk hantu ini.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif guna mendukung penyelesaian pembuatan animasi produk. Dengan menggunakan interview dan observasi untuk pengumpulan data yang bisa digunakan dipercanakan. Dalam hal ini ditentukan macam dan tujuan video. Kemudian dilakukan perancangan yang membuahkan hasil ide dan konsep. Terakhir dilakukan implementasi dengan memproduksi perancangan yang telah dibuat.

Untuk membangun video animasi ini dibutuhkan ide dan konsep, perancangan implementasi, dan testing. Dengan adanya video animasi ini di diharapkan dapat memperkenalkan produk pupuk hantu ke masyarakat dengan mudah dan menarik. Masyarakat dapat mengerti jenis dari produk dan masing-masing kegunaanya dengan benar.

Kata kunci: Video, Animasi, Flat desain, Pupuk Hantu

ABSTRACT

CV Mutiara Keraton Jimmy n Co Tran's Bisnis Indonesia is one of the businesses that produce and sell fertilizer. Hantu fertilizers can not only help in fertilizing the soil can also multiply and enlarge the resulting fruit. The product of this phantom fertilizer has many benefits that need to be introduced to the public. For that required things that can facilitate the introduction hantu fertilizers of CV Mutiara Jimmy n Co Jim Tran's Indonesia Business Co that nowadays still known from using several articles product description on the blog. Animation today is one of the easiest things to digest the information by the public. So that made animation about this hantu fertilizer product.

The research method used is qualitative research methods to support the completion of making animation products. Using interviews and observations for data collection that can be used in design. In this case determined the kind and purpose of the video. Then do the design that led to the results of ideas and concepts. Last done the implementation by producing the design that has been made.

To build this animated video requires ideas and concepts, design implementation, and testing. With this animated video is expected to introduce hantu fertilizer products to the community with ease and interesting. People can understand the type of product and each of their uses correctly.

Keyword : Video, Animation, Flat design, Hantu fertilizer