

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION
GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA CV SAMUDRA BIRU**

SKRIPSI



disusun oleh

SOFYAN EFENDI

13.11.7385

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION
GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA CV SAMUDRA BIRU**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

SOFYAN EFENDI

13.11.7385

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION
GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA CV SAMUDRA BIRU**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sofyan Efendi

13.11.7385

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 17 Februari 2018

Dosen Pembimbing,

Ema Utami, Prof. Dr., S.Si., M.Kom.

NIK.190302037

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA CV SAMUDRA BIRU

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sofyan Efendi

13.11.7385

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Februari 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ema Utami, Prof. Dr., S.Si., M.Kom
NIK. 190302037

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom
NIK. 190302163

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 1 Maret 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.

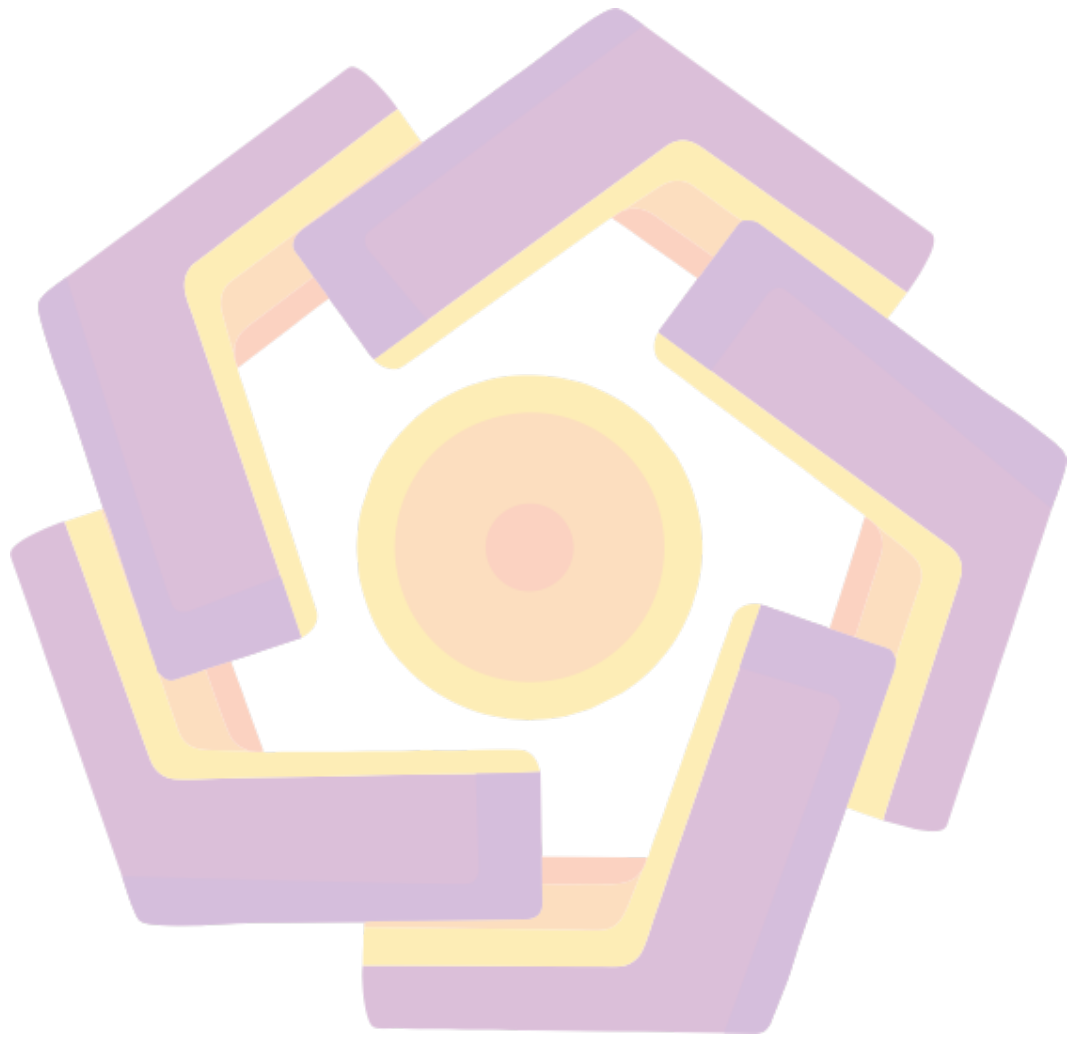
Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 19 Maret 2018



Sofyan Efendi

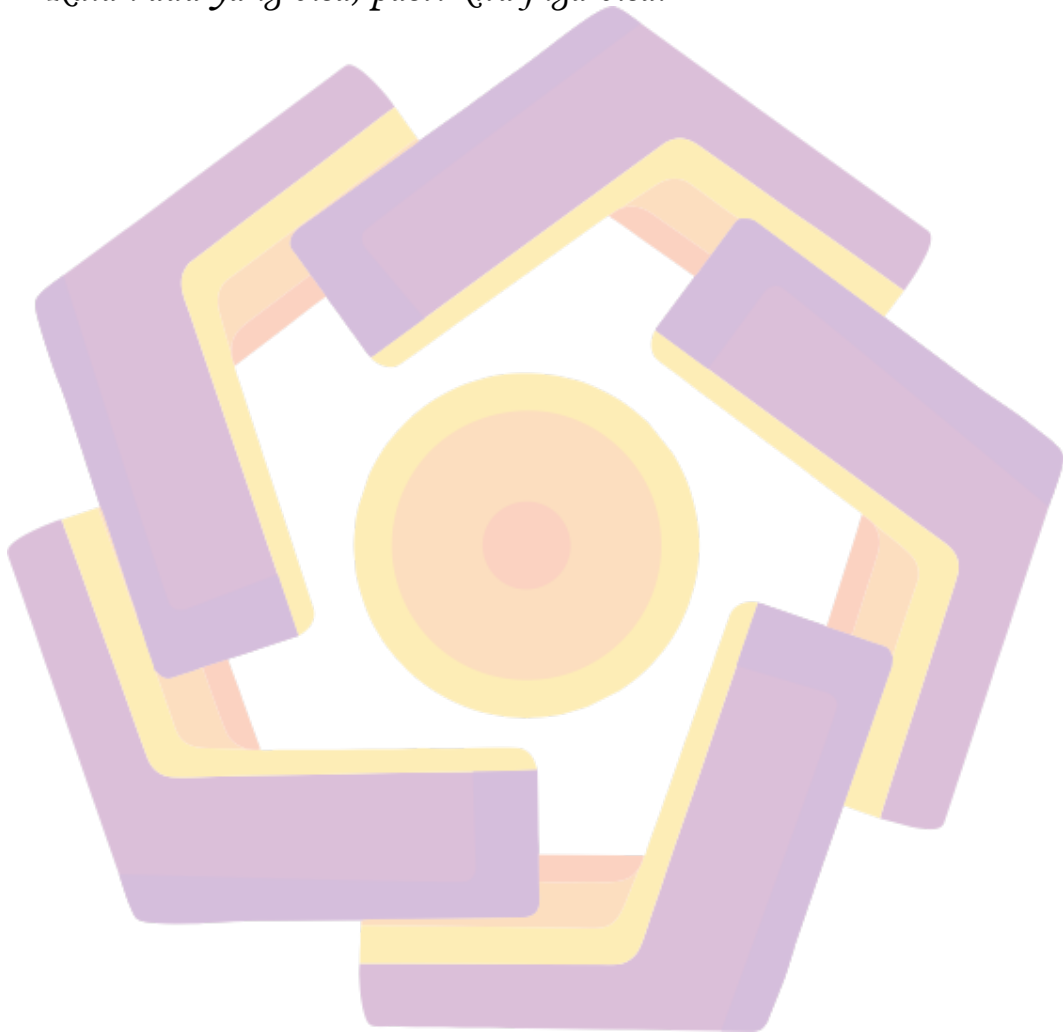
NIM 13.11.7385

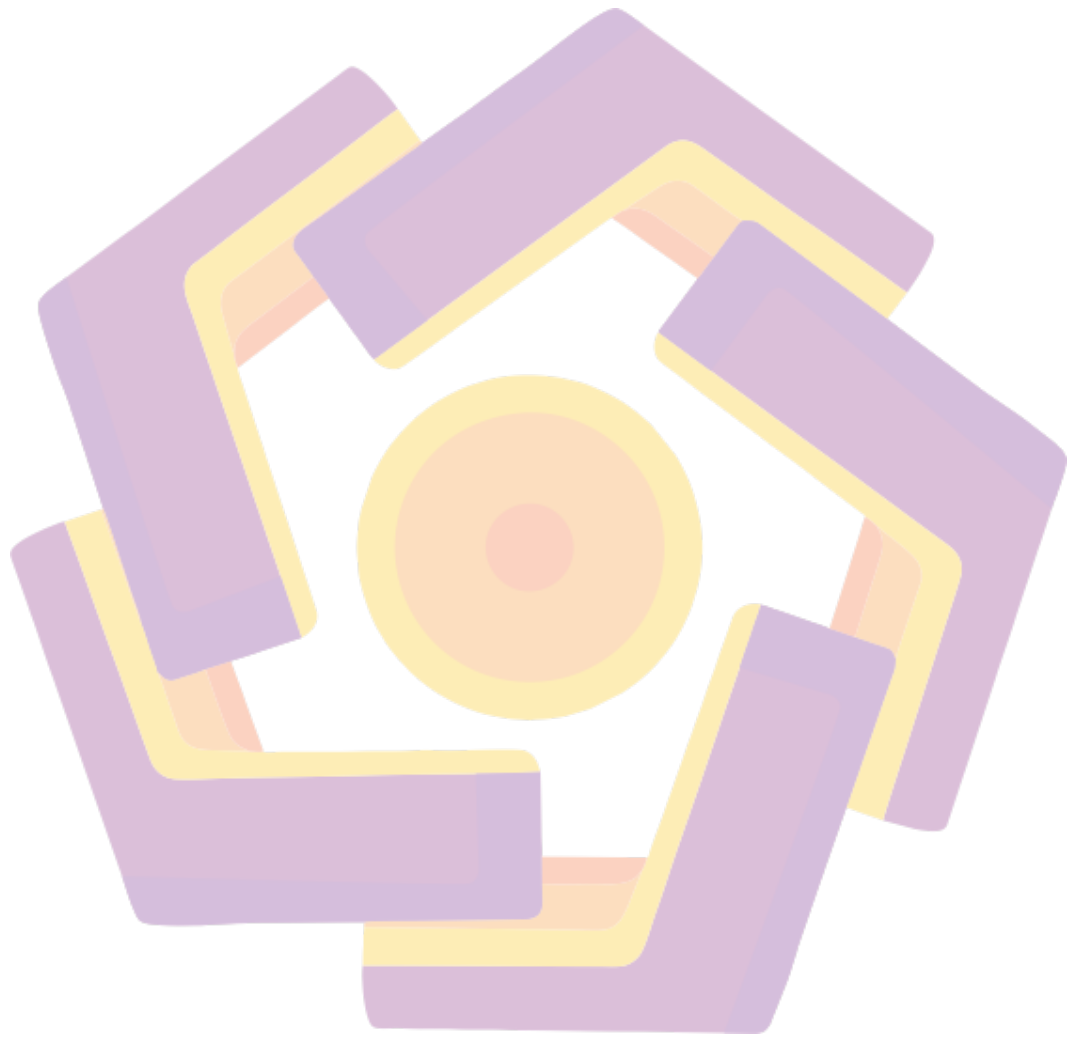


MOTTO

Liat – liat aja dulu, mungkin sekarang belum bisa cuma masalah waktu aja, tinggal mau dipendekin atau dipanjangin.

Kalau ada yang bisa, pasti kita juga bisa.

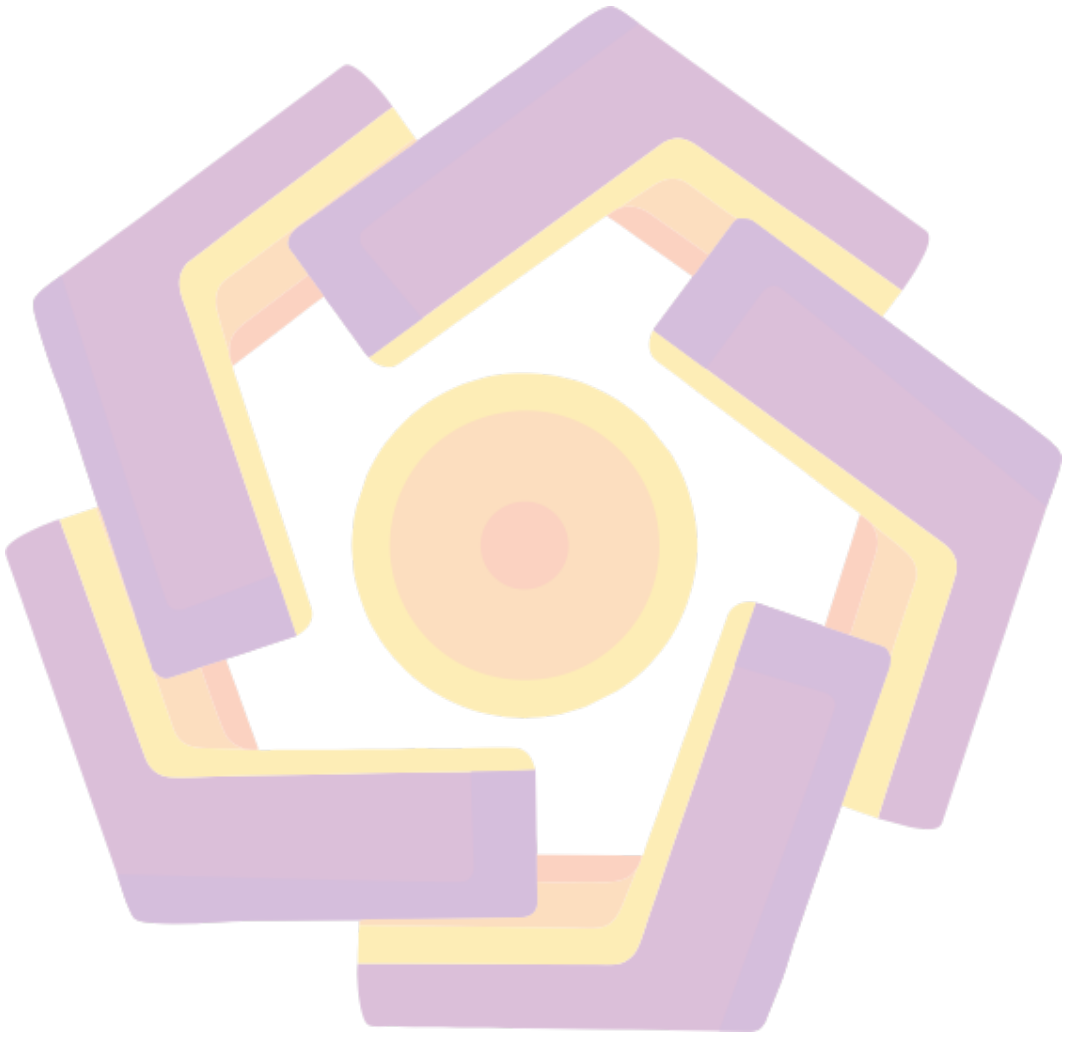




PERSEMBAHAN

Dengan segala puja dan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa serta dukungan dan do'a dari orang – orang tercinta, skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan sesuai dengan waktu yang diharapkan. Oleh karena itu dengan rasa bangga dan bahagia saya mengucapkan rasa syukur dan terimakasih saya kepada:

- Kepada Allah Yang Maha Esa, karena hanya dari izin dan karuniaNya, maka skripsi ini dapat diselesaikan.
- Kepada Orang Tua, adik, dan Saudara2 saya , Terimakasih.
- Kepada teman kuliah, Khususnya “PANADOL TEAM” yang udah bikin ceria dengan combo-combo dota yang gak penting.
- Semua orang yang membuatku senyum. 😊 .

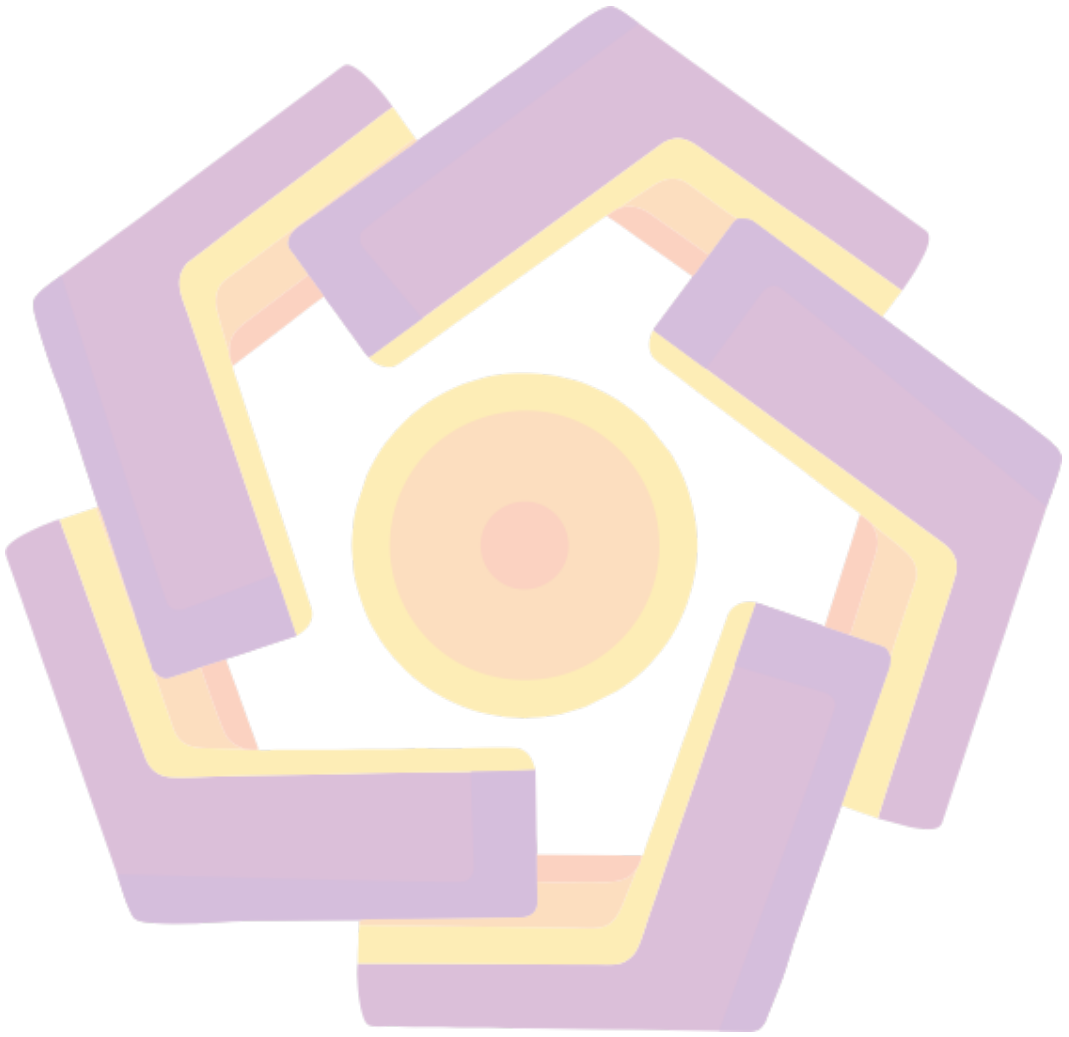


KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah Yang Maha Esa, yang telah memberikan banyak rezeki, yang melimpahkan rahmat, dan karuniaNya dan shalawat serta salam tetap tercurahkan kepada Baginda Nabi Muhammad Shallallahu'alaihi Wa Sallam, sehingga penulis dapat menyelesaikan serta menyusun laporan skripsi ini sebagai syarat untuk menyelesaikan studi Strata 1 Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penulis sadar bahwa skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

- Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM sebagai Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta,
- Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Informatika Universitas Amikom Yogyakarta,
- Bu Ema selaku dosen pembimbing dan penguji yang telah memberikan masukan, arahan dan motivasi kepada penulis.
- Bapak Bernadhed, M.Kom dan Bapak Anggit.



DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xv
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.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2 Metode Analisis	5
1.5.3 Metode Pengembangan	5
1.5.4 Metode Perancangan	5
1.5.5 Metode Testing.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Multimedia	10
2.2.1 Definisi Multimedia	10
2.2.2 Multimedia Interaktif	10
2.2.3 Multimedia Linier	10

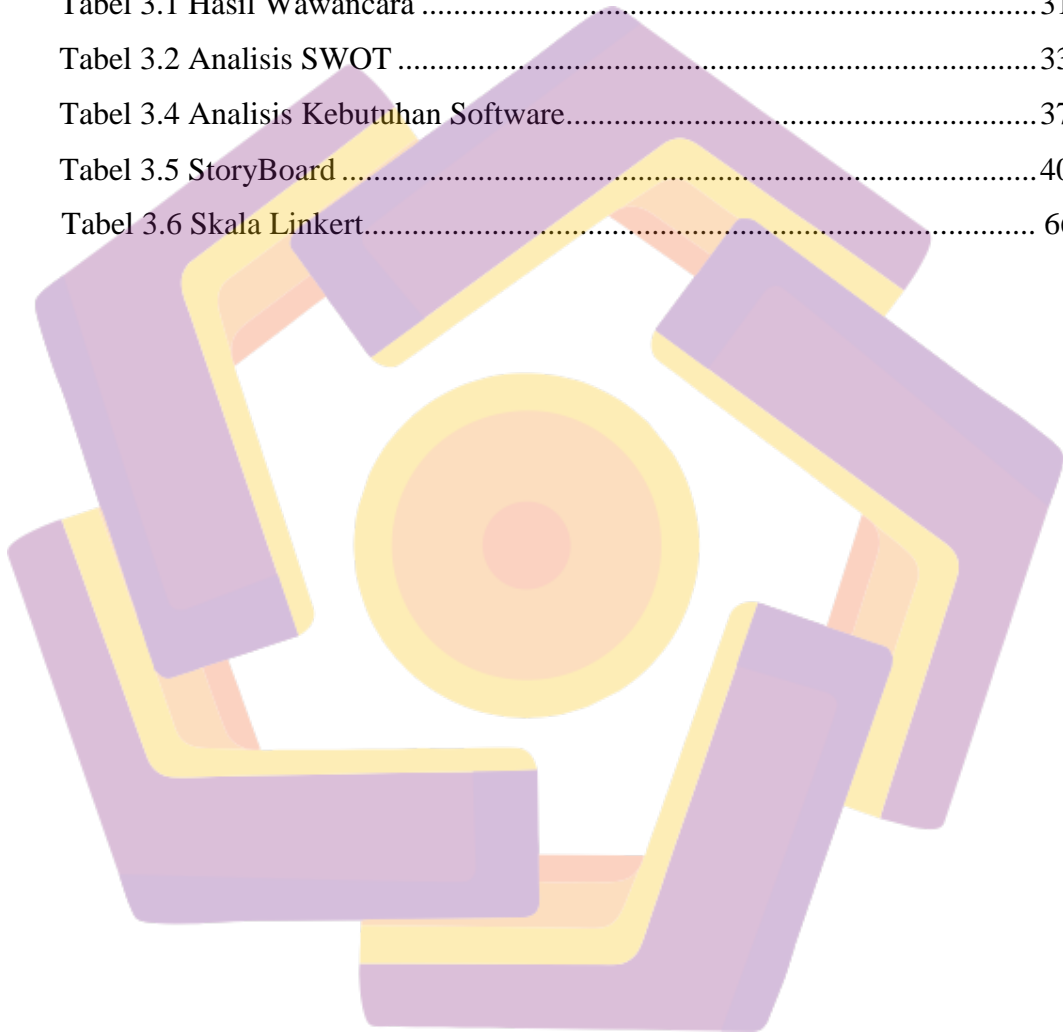
2.3 Iklan/Media Promosi.....	10
2.3.1 Definisi Iklan/ Media Promosi.....	10
2.3.2 Iklan Layanan Masyarakat	11
2.4 Iklan Televisi.....	11
2.4.1 Komponen Iklan Televisi.....	11
2.5 Motion Graphic	12
2.5.1 Pertimbangan Pada Motion Graphic	13
2.6 Animasi	14
2.6.1 Animasi 2D	15
2.6.2 Teknik Untuk Membuat Animasi.....	17
2.6.2.1 Traditional Animation.....	17
2.6.2.2 Full Animation	17
2.6.2.3 Limited Animation.....	18
2.6.2.4 Rotoscoping	18
2.6.2.5 Live-Action/Animation.....	18
2.7 Animation Special Effects.....	18
2.7.1 Morphing.....	18
2.7.2 Warping.....	18
2.7.3 Virtual Reality.....	19
2.7.4 Animasi	19
2.8 Analisis SWOT	19
2.8.1 Kekuatan (Strength)	20
2.8.2 Kelemahan (Weakness).....	20
2.8.3 Peluang (Opportunity	20
2.8.4 Ancaman (Threats).....	20
2.8.5 Analisis Kebutuhan Informasi.....	21
2.8.6 Kebutuhan Perangkat Lunak	21
2.9 Tahap Produksi	22
2.9.1 Pra Produksi	22
2.9.2 Naskah.....	22
2.9.3 Storyboard	24

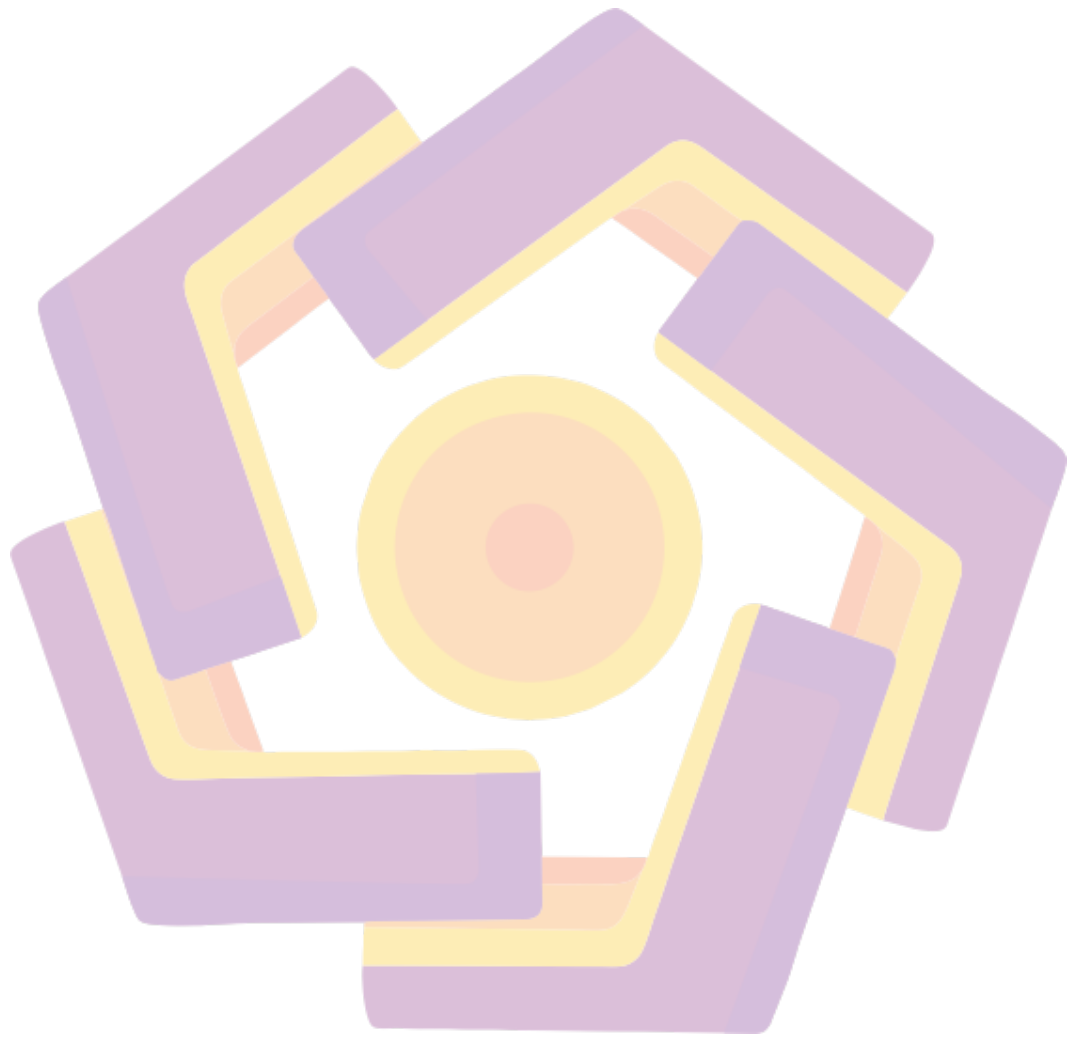
2.10 Produksi	25
2.10.1 Key Animator.....	25
2.10.2 Background	26
2.10.3 Coloring	27
2.10.4 Timesheeting	27
2.10.5 Lip-Sync.....	28
2.10.6 Sound	28
2.11 Pasca Produksi	30
BAB III METODE PENELITIAN.....	31
3.1 Tinjauan Umum	31
3.1.1 Profil Perusahaan	31
3.1.2 Visi dan Misi.....	31
3.2 Pengumpulan Data	31
3.2.1 Identifikasi Masalah.....	31
3.2.2 Analisis SWOT	33
3.3 Penerapan Solusi	36
3.4 Analisis Kebutuhan	37
3.4.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	37
3.4.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	37
3.5 Metode Perancangan	39
3.5.1 Rancangan Konsep Video	39
3.5.2 Rancangan Naskah Video	39
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	43
4.1 Implementasi	43
4.1.1 Produksi dan Pasca Produksi	43
4.1.1.1 Perancangan Perangkat Lunak	43
4.1.1.2 Pasca Produksi	43

4.1.1.3 Pengelolaan File	44
4.1.1.4 Editing	45
4.1.1.5 Import File.....	46
4.1.2 Pembuatan Motion Graphic	49
4.1.2.1 Animasi Scene 1	50
4.1.2.2 Animasi Scene 2.....	51
4.1.2.3 Animasi Scene 3.....	53
4.1.2.4 Animasi Scene 4.....	59
4.1.2.5 Animasi Scene 5.....	60
4.1.2.6 Pembuatan Background	61
4.1.2.7 Timesheeting.....	62
4.1.2.8 Sound	62
4.1.2.9 Render File	63
4.1.2.10 Hasil	64
4.1.2.11 Uji Kuisisioner	65
BAB V PENUTUP	67
5.1 Kesimpulan	67
5.2 Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA	69

DAFTAR TABEL

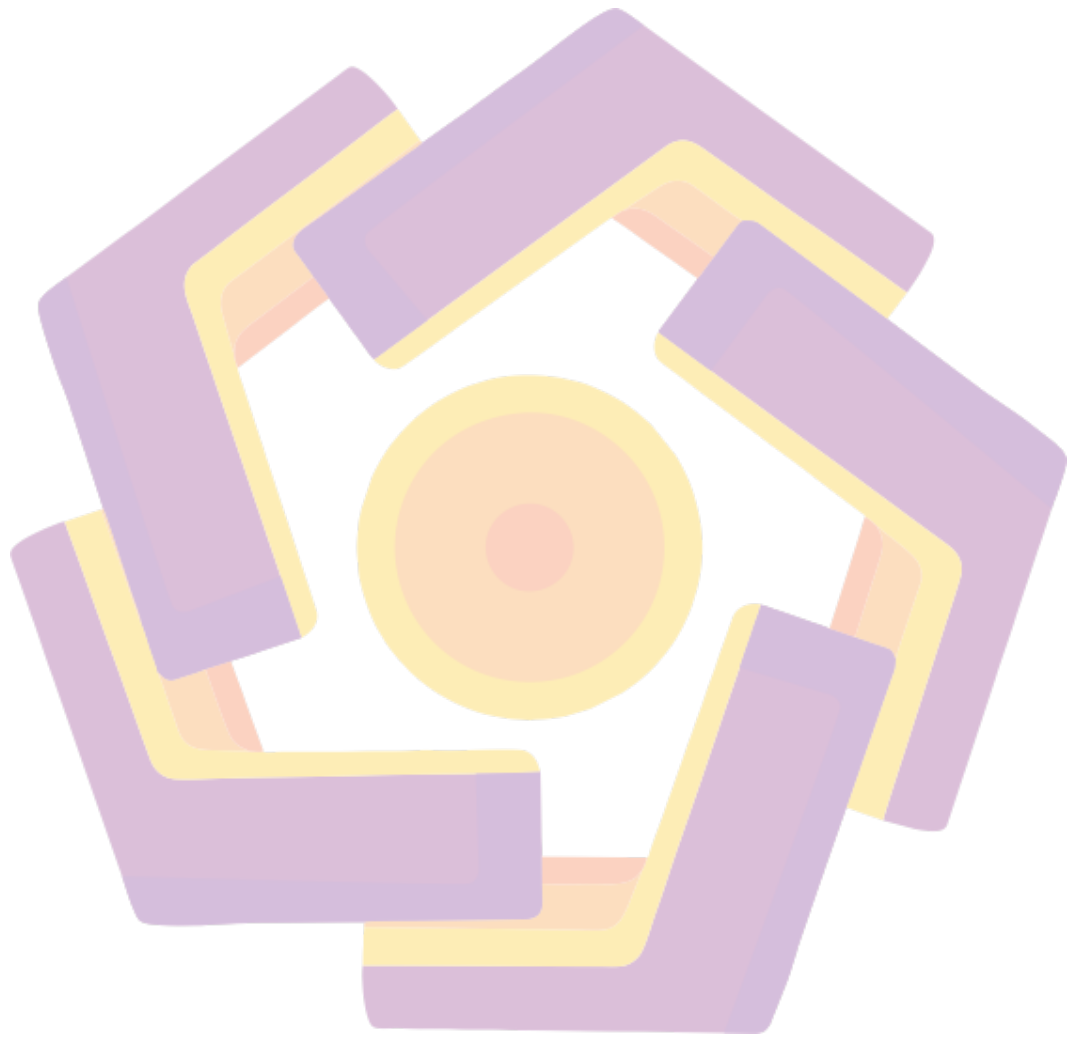
Tabel 2.1 Perbandingan.....	8
Tabel 2.2 Analisis SWOT	20
Tabel 3.1 Hasil Wawancara	31
Tabel 3.2 Analisis SWOT	33
Tabel 3.4 Analisis Kebutuhan Software.....	37
Tabel 3.5 StoryBoard	40
Tabel 3.6 Skala Linkert.....	66





DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Animasi Cell.....	16
Gambar 2.2 Path Animation	17
Gambar 2.3 Contoh Storyboard	25
Gambar 3.1. Logo CV SAMUDRA BIRU	31
Gambar 3.2 Referensi Animasi Motion Graphic	36
Gambar 4.1 Bagian Produksi dan Pasca Produksi	44
Gambar 4.2 Pengelolaan File	45
Gambar 4.3 Composition Setting	46
Gambar 4.4 Import File	47
Gambar 4.5 Jendela Project	48
Gambar 4.6 Timeline	49
Gambar 4.7 Animasi Scene 1	51
Gambar 4.8 Animasi Scene 2	52
Gambar 4.9 Animasi Scene 2	52
Gambar 4.10 Animasi Scene 3	53
Gambar 4.11 Animasi Scene 3	54
Gambar 4.12 Animasi Gambar Majalah Scene 3	55
Gambar 4.13 Animasi Gambar Brosur Scene 3	56
Gambar 4.14 Animasi Gambar Kalender Scene 3	57
Gambar 4.15 Animasi Gambar Jurnal Scene 3	58
Gambar 4.16 Animasi Scene 4	59
Gambar 4.17 Animasi Scene 5	60
Gambar 4.18 Pembuatan Background	61
Gambar 4.19 Timeline	62
Gambar 4.20 Sound	62
Gambar 4.21 Rendering	63
Gambar 4.21 Hasil Jadi Video	64
Gambar 4.22 Statistik Penggunaan MediaSosial	65



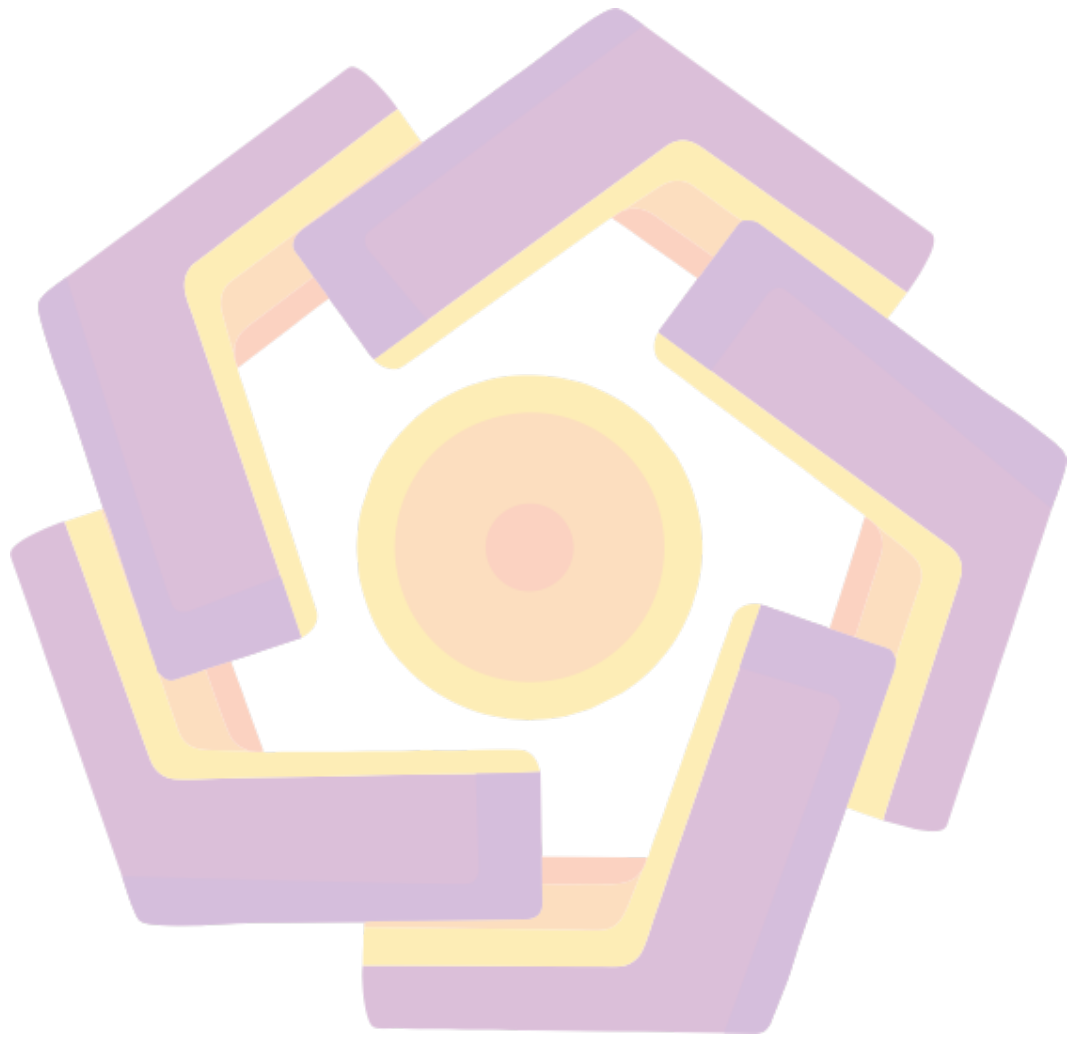
INTISARI

Pembuatan Video iklan sebagai media promosi pada CV Samudra Biru ini diharapkan dapat memberikan informasi dan gambar iklan baru mengenai profil dan produk yang ada pada CV Samudra Biru agar konsumen-konsumen dapat mengetahui lebih dulu produk-produk yang ada pada iklan video animasi ini.

Pembuatan Video Animasi promosi ini menggunakan software Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, dan Adobe After Effect. Hasil jadi dari video Animasi Menggunakan Motion Graphic sebagai Media Promosi pada CV Samudra Biru ini akan di unggah ke Media sosial seperti Facebook Atau Instagram.

Hasil akhir pembuatan menghasilkan video untuk media promosi pada CV Samudra Biru dan memberi sebuah gambaran tentang produk dan profil yang dihasilkan, sehingga mempermudah pengguna internet mengenal perusahaan CV Saudra Biru ini sebagai tempat percetakan.

Kata Kunci : CV Samudra Biru, Produk CV Samudra Biru, *Motion Graphic*



ABSTRACT

Making Video advertising as a media campaign on CV Samudra Biru is expected to provide information and images of new ads about the profile and products that exist in CV Samudra Biru for consumers to know in advance the products that exist in this animated video ads.

Making this Animation Video promotion using Adobe Photoshop software, Adobe Illustrator, and Adobe After Effect. The finished results of the Animation video Using Motion Graphic as a Media Promotion on the Blue Ocean CV will be uploaded to social media like Facebook Or Instagram.

The final result of manufacture produces video for promotion media at CV Samudra Biru and gives an overview about product and profile that resulted, making it easier for internet users to know this company CV Saudra Biru as a place of printing.

Keyword : CV Samudra Biru, *Product CV Samudra Biru, Motion Graphic*

