

**IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA PEMBUATAN
MEDIA PROMOSI DAMELAN JAWA SLEMAN MENGGUNAKAN
ADOBE AFTER EFFECT**

SKRIPSI



disusun oleh

Iqbal Haryadi

12.11.6502

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

**IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA PEMBUATAN
MEDIA PROMOSI DAMELAN JAWA SLEMAN MENGGUNAKAN
ADOBE AFTER EFFECT**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Iqbul Haryadi

12.11.6502

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA PEMBUATAN
MEDIA PROMOSI DAMELAN JAWA SLEMAN MENGGUNAKAN
ADOBE AFTER EFFECT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Iqbal Haryadi

12.11.6502

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 8 Desember 2017

Dosen Pembimbing,


Agus Parwanto, M.Kom
NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA PEMBUATAN
MEDIA PROMOSI DAMELAN JAWA SLEMAN MENGGUNAKAN
ADOBE AFTER EFFECT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Iqbal Haryadi

12.11.6502


telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Desember 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126



Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229



Mel P. Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187



Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 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,



label Haryadi

NIM. 12.11.6502

MOTTO

“No Pain No Gain”

“Barangsiapa bersungguh-sungguh pasti akan mendapatkan hasil”

“Proses sama pentingnya dibanding hasil. Hasilnya nihil tak apa. Yang penting sebuah proses telah dicanangkan dan dilaksanakan”

(Sujiwo Tejo)

“Kekuatan AL-Fatihah”

(Iqbal Haryadi)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil‘alamin, segala puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT dengan segala rahmat dan hidayahnya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang selalu memberikan Rahmat, Hidayah serta Ridhonya sehingga segala urusanku diberikan kemudahan serta Kelancaran.
2. Kedua Orangtua, Ibu Haryani dan Bapak If Nugroho yang selalu melimpahkan kasih sayang, support serta doa yang tiada henti hingga sekarang yang selalu menjadi jalan akan kesuksesanku.
3. Keluarga If Nugroho yang selalu melimpahkan kasih sayang serta doa untukku, berkat doa dan restunya disetiap urusanku sehingga selalu diberi kelancaran.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku Dosen Pembimbing, berkat bimbingan serta kesabaran beliau sehingga skripsi ini terselesaikan dengan cepat dan mendapatkan hasil yang terbaik.
5. Bapak Rian Wisnu selaku Owner Damelan Jawa Sleman, atas izin serta pengarahannya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Terima kasih untuk Alfi, Redi, Fikri, Surya, Dia, Vatana, Iwan, atas bantuan yang telah kalian berikan.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrokhmaanirokhim Alamdulillahhirobbil al“amiin segala puji Bagi Allah SWT serta junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW, atas limpahan Rahmat serta Hidayah-NYA, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Pembuatan Media Pembelajaran Materi “IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA PEMBUATAN MEDIA PROMOSI DAMELAN JAWA SLEMAN MENGGUNAKAN ADOBE AFTER EFFECT” dapat terselesaikan dengan baik. Laporan skripsi ini merupakan syarat utama bagi penulis untuk menyelesaikan program studi Strata-1 di Universitas AMIKOM Yogyakarta program studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr M. Suyanto, M.M selaku rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku Dosen Pembimbing, berkat bimbingan serta kesabaran beliau sehingga skripsi ini terselesaikan dan mendapatkan hasil yang terbaik.
3. Bapak Rian Wisnu Selaku Owner Damelan Jawa Sleman, atas izin serta pengarahannya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Tidak ada gading yang tak retak. Begitupun dengan laporan Tugas Akhir ini yang masih jauh dari kata sempurna. Karena sesungguhnya kesempurnaan hanyalah milik Allah SWT semata. Semoga kritik dan saran yang diberikan dapat membantu penulis untuk melengkapi kekurangan yang ada serta dapat membangun lebih baik lagi. Semoga laporan ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya. Aamiin.

Yogyakarta, 14 Maret 2018

Iqbal Haryadi
12.11.6502



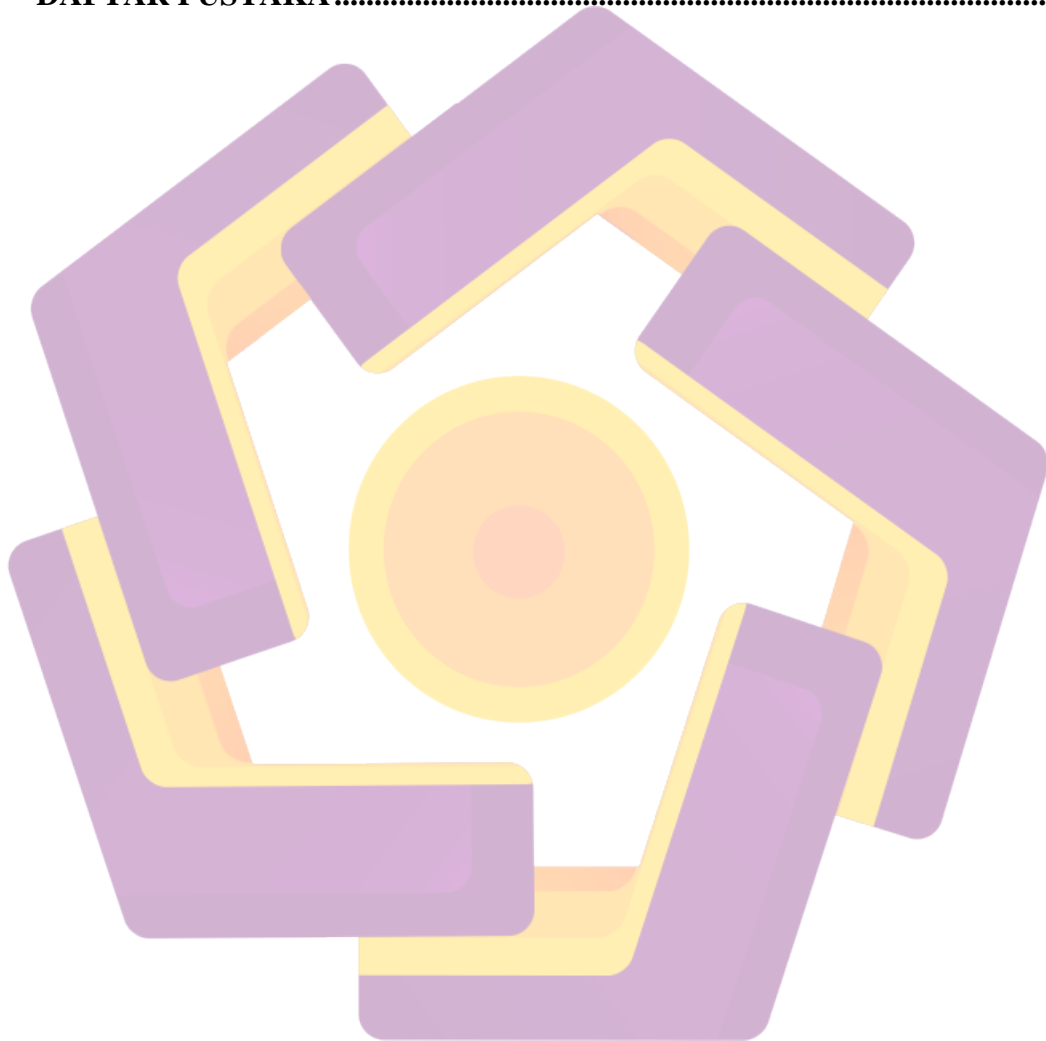
DAFTAR ISI

JUDUL	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
MOTTO	VI
PERSEMBAHAN	VII
KATA PENGANTAR	VIII
DAFTAR ISI	XIII
DAFTAR GAMBAR	XIV
ABSTRACT	XVII
BAB I	1
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 METODE PENELITIAN	4
1.5.1 Metode Pengumpulan data	4
1.5.2 Metode Analisis	4
1.5.3 Produksi	5
1.5.4 Evaluasi	5
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN	5
BAB II	7
LANDASAN TEORI	7
2.1 TINJAUAN PUSTAKA	7

2.2	KONSEP DASAR MULTIMEDIA.....	9
2.2.1	Definisi Multimedia	9
2.2.2	Elemen Multimedia.....	9
2.3	DESAIN GRAFIS.....	11
2.3.1	Elemen Desain Grafis	12
2.3.2	Flat Desain	17
2.4	KONSEP DASAR ANIMASI.....	18
2.4.1	DEFINISI ANIMASI.....	18
2.4.2	Prinsip Dasar Animasi	18
2.4.3	Jenis-Jenis Animasi.....	25
2.5	KONSEP DASAR MOTION GRAPHIC	29
2.5.1	Definisi Motion Graphic	29
2.5.2	Elemen-Elemen Motion Graphic	31
2.5.3	Tahapan Pembuatan Animasi Motion Graphic	33
2.6	FORMAT FILE VIDEO	36
2.7	KOMPRESI VIDEO	38
2.8	ANALISIS SWOT.....	39
2.8.1	Kekuatan/Stregh.....	39
2.8.2	Kelemahan/Weakness	39
2.8.3	Peluang/Oppoturnities.....	40
2.8.4	Ancaman/Threat	40
2.9	ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM.....	41
2.9.1	Kebutuhan Sistem Fungsional	42
2.9.2	Kebutuahan Sistem Non Fungsional.....	42
2.10	Evaluasi.....	42
2.10.1	Kuisisioner.....	43
2.10.2	Perhitungan Kuisisioner (Skala Likert)	43
2.10.3	Menentukan Interval	44
BAB III.....		45
ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		45

3.1	TINJAUAN UMUM.....	45
3.1.1	Sejarah Damelan Jawa	45
3.1.2	Logo	46
3.1.3	Visi	46
3.1.4	Misi	46
3.2	PENGUMPULAN DATA	46
3.2.1	Wawancara.....	46
3.2.2	Observasi.....	48
3.3	ANALISIS MASALAH	49
3.3.1	Analisis SWOT	49
3.4	ANALISIS KEBUTUHAN.....	52
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	52
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	53
3.5	PRA PRODUKSI.....	54
3.5.1	Ide Cerita.....	54
3.5.2	Perancangan Konsep	54
3.5.3	Perancangan Naskah	55
3.5.4	Perancangan Storyboard.....	56
BAB IV	60
HASIL DAN PEMBAHASAN	60
4.1	PRODUKSI	60
4.1.1	Pembuatan Desain.....	60
4.1.2	Voice Over	65
4.2	PASCA PRODUKSI.....	67
4.2.1	Compositing	67
4.2.2	Editing	73
4.2.3	Rendering	74
4.3	PEMBAHASAN	75
4.3.1	Testing.....	75
4.3.2	Evaluasi	78

BAB V	84
PENUTUP	84
5.1 KESIMPULAN.....	84
5.2 SARAN.....	85
DAFTAR PUSTAKA	86



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Daftar Perbandingan Penelitian	8
Tabel 2. 2Warna dan Respon Psikologi	14
Tabel 2. 3 SWOT Matriks	41
Tabel 2. 4 Contoh Pengkategorian Skor Jawaban.....	44
Tabel 3. 1 Matriks SWOT	49
Tabel 3. 2 Kebutuhan Perangkat Keras.....	53
Tabel 3. 3 Kebutuhan Perangkat Lunak	54
Tabel 3. 4 Rancangan <i>Storyboard</i>	57
Tabel 4. 1 Testing.....	75
Tabel 4. 2 Pengujian Pada Aspek Informasi	78
Tabel 4. 3 Pengujian Pada Aspek Animasi	81
Tabel 4. 4 Pengkategorian Skor Kuisisioner	83
Tabel 4. 5 Persentase Skor Jawaban Kuesioner	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Elemen Multimedia	10
Gambar 2. 2 Virtual Reality	11
Gambar 2. 3 Solid Drawing	19
Gambar 2. 4 <i>Timing and Spacing</i>	19
Gambar 2. 5 Squash and Stretch	20
Gambar 2. 6 <i>Anticipation</i>	20
Gambar 2. 7 <i>Slow In Slow Out</i>	21
Gambar 2. 8 <i>Arcs</i>	22
Gambar 2. 9 <i>Secondary Action</i>	22
Gambar 2. 10 <i>Follow Trough and Overlapping Action</i>	23
Gambar 2. 11 <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	24
Gambar 2. 12 <i>Stagging</i>	24
Gambar 2. 13 <i>Appeal</i>	25
Gambar 2. 14 Exaggeration.....	25
Gambar 2. 15 Tampilan Animasi <i>Motion Graphic</i>	31
Gambar 2. 16 contoh gambar <i>storyboard</i>	34
Gambar 3. 1 Logo Damelan Jawa	46
Gambar 3. 2 Akun Instagram Damelan Jawa.....	48
Gambar 4. 1 Pembuatan objek dengan <i>Ellipse tool</i>	61
Gambar 4. 2 Pembuatan Wajah Anggota Damelan Jawa	61
Gambar 4. 3 Desain Karakter kepala	61
Gambar 4. 4 Pemberian Warna Pada Karakter	62
Gambar 4. 5 Beberapa Karater Lainnya.....	62
Gambar 4. 6 Pembuatan Properti Dengan <i>Pen Tool</i>	63
Gambar 4. 7 Pembuatan Gear	63
Gambar 4. 8 Desain Penyusunan Properti	64
Gambar 4. 9 Pemberian Warna Pada Jam Gear	64
Gambar 4. 10 Beberapa Properti Lainnya.....	64
Gambar 4. 11 Proses Recording Menggunakan Adobe Audition	65

Gambar 4. 12 Noise Reduction	66
Gambar 4. 13 Mastering.....	66
Gambar 4. 14 Bright Hype	66
Gambar 4. 15 Export Setting.....	67
Gambar 4. 16 Jendela Icon.....	68
Gambar 4. 17 Story Line dan Gambar Project.....	68
Gambar 4. 18 Puppet.....	69
Gambar 4. 19 Pergerakan Tangan dan badan.....	69
Gambar 4. 20 Hasil Pergerakan	70
Gambar 4. 21 Contoh Lainnya Pada Penggunaan Puppet.....	70
Gambar 4. 22 Jendela Project dan Frame.....	71
Gambar 4. 23 Pergerakan Position.....	71
Gambar 4. 24 Pergerakan Scale	72
Gambar 4. 25 Pergerakan Tumpukan Sampah.....	72
Gambar 4. 26 Contoh Menggunakan Positton dan Scale	73
Gambar 4. 27 Open Video	73
Gambar 4. 28 Penyusunan Video dan Audio	74
Gambar 4. 29 Rendering	74

INTISARI

Animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar atau objek yang dimaksud dalam definisi di atas bisa berupa gambar manusia, hewan, maupun tulisan.

Video Animasi ini berisikan informasi animasi 2d pada informasi dengan berbasis multimedia agar animasi yang di buat tersebut dapat tersampaikan. Damelan Jawa Sleman perlu adanya strategi baru dalam penyampaian kepada masyarakat cara mempromosikan pentingnya daur ulang, kepada masyarakat nantinya akan lebih mudah untuk memahaminya.

Dalam Pembuatan Video animasi, penulis menggunakan media Corel Draw X6, Adobe After Effect, Adobe Premier, Adobe Audition dan Adobe Photoshop

Kata Kunci : Damelan Jawa, Video Animasi, Animasi 2d, Multimedia, Corel Draw X6, Adobe after effect, Adobe premier, Adobe audition, Adobe Photoshop

ABSTRACT

Animation is a picture of a set of objects (drawings) arranged regularly following the flow of movement that has been determined on every increase in the time count that occurs. The image or object mentioned in the above definition may be a human, animal, or writing image.

This animated video contains 2d animation information about multimedia-based information for created animations that can be sent. Damelan Java Sleman needs a new strategy in delivering to the community how to promote the importance of recycling, so that people more easily understand it.

In creating Video animation, the author uses Corel Draw X6 media, Adobe After Effect, Adobe Premier, Adobe Audition and Adobe Photoshop

Keywords: *Java Damelan, Video Animation, 2d Animation, Multimedia, Corel Draw X6, Adobe After Effect, Adobe Premiere, Adobe Audition, Adobe Photoshop.*