

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D MOTION
GRAPHIC INLINE PHOTOGRAPHY YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh
Iko Yuniar Afandi
14.11.8414

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D MOTION
GRAPHIC INLINE PHOTOGRAPHY YOGYAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh
Iko Yuniar Afandi
14.11.8414

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D MOTION
GRAPHIC INLINE PHOTOGRAPHY YOGYAKARTA**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

Iko Yuniar Afandi

14.11.8414

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 April 2018

Dosen Pembimbing,


Mei P. Kurnawan, M.Kom.

NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D MOTION
GRAPHIC INLINE PHOTOGRAPHY YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Iko Yuniar Afandi

14.11.8414

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 April 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Hartatik, S.T, M.Cs
NIK. 190302230

Mei P.Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 30 April 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, 30 April 2018



Iko Yuniar Afandi

NIM. 14.11.8414

MOTTO

"Hidup itu seperti sepeda. Agar tetap seimbang, kau harus terus bergerak"

"Kau tak akan pernah mampu menyeberangi lautan sampai kau berani berpisah dengan daratan"

"Jika ingin impianmu tercapai, hal yang pertama kau lakukan adalah Yakin"

"Tidak ada orang yang paling pintar di dunia ini, Yang ada hanyalah orang yang lebih tahu"



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil'alamin, puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kekuatan, ilmu serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsinya ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasulullah Muhammad SAW. Skripsi ini kupersembahkan kepada:

1. Allah SWT yang selalu membantu setiap doa yang ku ucapkan kepadanya yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam mengerjakan skripsi.
2. Kepada kedua orangtua saya Bpk. Sahya'I dan Ibu C.Suhartini, sebagai panutan dan motivasi untuk kehidupan terbaik saya, terima kasih banyak atas do'a, kesabaran yang sangat luar biasa, keikhlasan, perhatian serta cinta dan kasih sayang yang tiada habisnya untuk saya.
3. Kakaku Surya Adi dan Defri Purnamadani yang telah memberikan support.
4. Kepada kekasihku Tri Liarani Wardani yang selama ini sudah menemaniku dalam proses pengerjaan skripsi dan mendukungku dalam pengerjaannya.
5. Bapak Suyanto sebagai ketua Universitas Amikom.
6. Dosen Pembimbing saya, Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom. dengan sabar dalam membimbing dan sabar yang setiap minggunya janji untuk bimbingan (sehat selalu untuk bapak dan sekeluarga).
7. Untuk Bagus Sayekti teman seperjuangan skripsi yang membantu mencari solusi, teman debat, teman ke perpustakaan. Semoga skripsimu cepat selesai.
8. Teman sekaligus Sahabat (Burhan, Isfron, Arif) teman kontrakan buat numpang wifi. Terima kasih buat kalian semua.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada nabi Muhammad SAW, kepada keluarga, para sahabat, dan kita selaku umatnya hingga akhir zaman, amin.

Penulis ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada program Studi Informatika, Universitas AMIKOM Yogyakarta yang penulis ajukan dengan judul “ Perancangan dan Pembuatan Animasi 2D Motion Graphic Inline Photography Yogyakarta”.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini dan masih jauh dari sempurna. Dengan selesainya skripsi ini penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Krisnawati, S.Si, M.T. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Mei P Kurniawan, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak bantuan, masukan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi.
4. Hartatik, S.T, M.Cs dan Tonny Hidayat, M.Kom selaku dosen penguji.
5. Pihak Inline Photography.
6. Keluarga dan rekan-rekan yang telah memberikan dukungan dan bantuan untuk kelancaran skripsi.

Peneliti juga memohon maaf kepada semua pihak jika dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan laporan skripsi ini terdapat kesalahan atau hal yang kurang berkenan, semua tidak lepas karena keterbatasan peneliti.

Akhirnya, hanya dengan berdo'a kepada Allah SWT, peneliti berharap semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi kita semua, Amin.

Yogyakarta, 30 April 2018

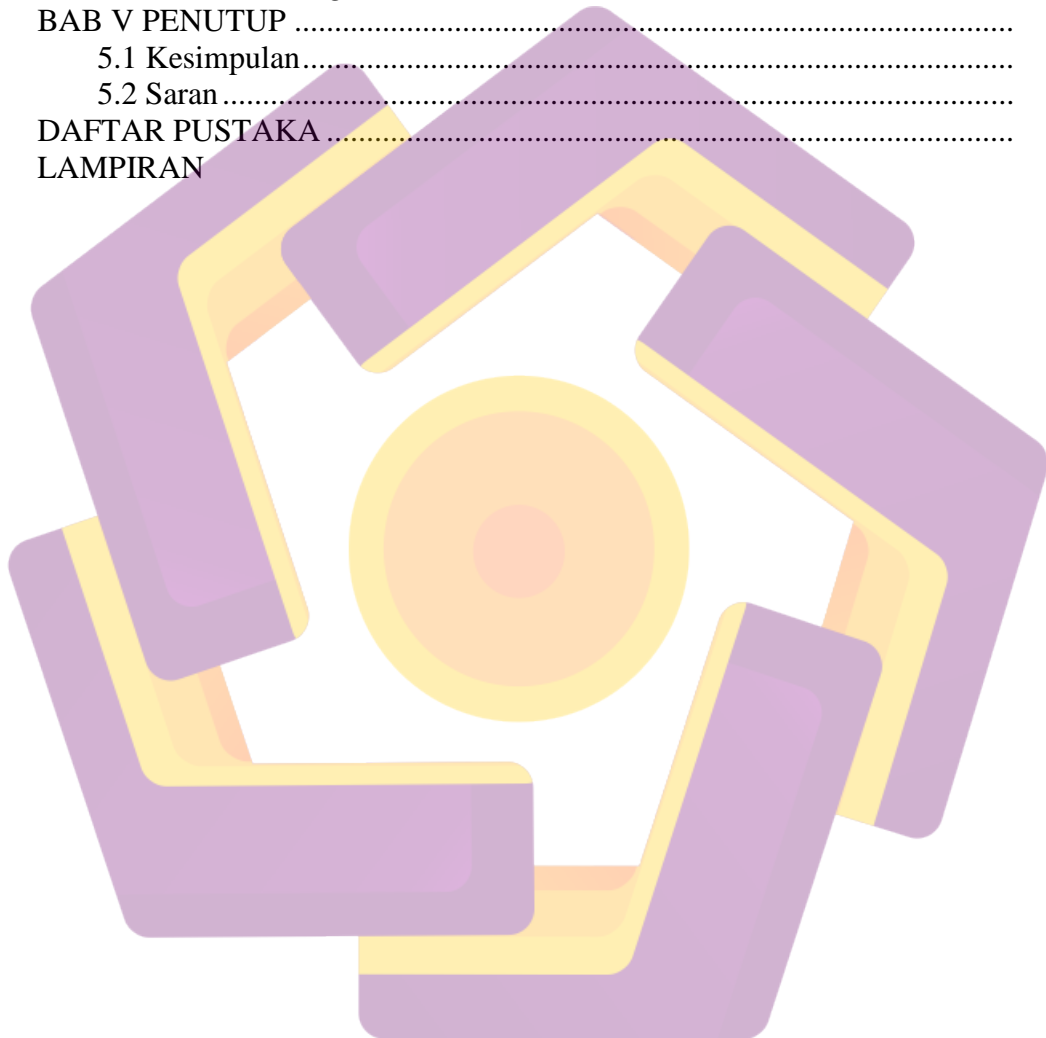
Iko Yuniar Afandi

DAFTAR ISI

JUDUL	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN	IV
MOTTO	V
PERSEMBAHAN	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI	IX
DAFTAR TABEL	XIII
DAFTAR GAMBAR	XIV
INTISARI	XVI
ABSTRACT	XVII
BAB 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 Pengumpulan Data	3
1.5.2 Metode Analisis	4
1.5.3 Metode Perancangan	4
1.5.4 Metode Pengembangan	4
1.5.5 Metode Testing	5
1.5.6 Metode Implementasi	5
1.6 Sistematik Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Dasar Teori	8
2.2.1 Pengertian Animasi	8
2.2.2 Jenis Animasi	9
2.2.3 Proses Pembuatan Animasi	11
2.2.4 Motion Graphic	12
2.2.5 Teknik Motion Graphic	14
2.3 Pengertian Periklanan	16
2.4 Jenis-jensi Media Iklan	16
2.5 Tujuan Periklanan	17
2.6 Implementasi Multimedia dalam Industri Periklanan	18
2.6.1 Keunggulan Multimedia dalam Periklanan	19
2.6.2 Tahap Pengembangan Aplikasi Multimedia Untuk Periklanan	19
2.7 Metode Analisis	21
2.7.1 Analisis Swot	21
2.7.1.1 Analisis SWOT sebagai Alat Formula Strategi	21
2.7.1.2 Cara Membuat Analisis SWOT	22
2.8 Metode Perancangan	25

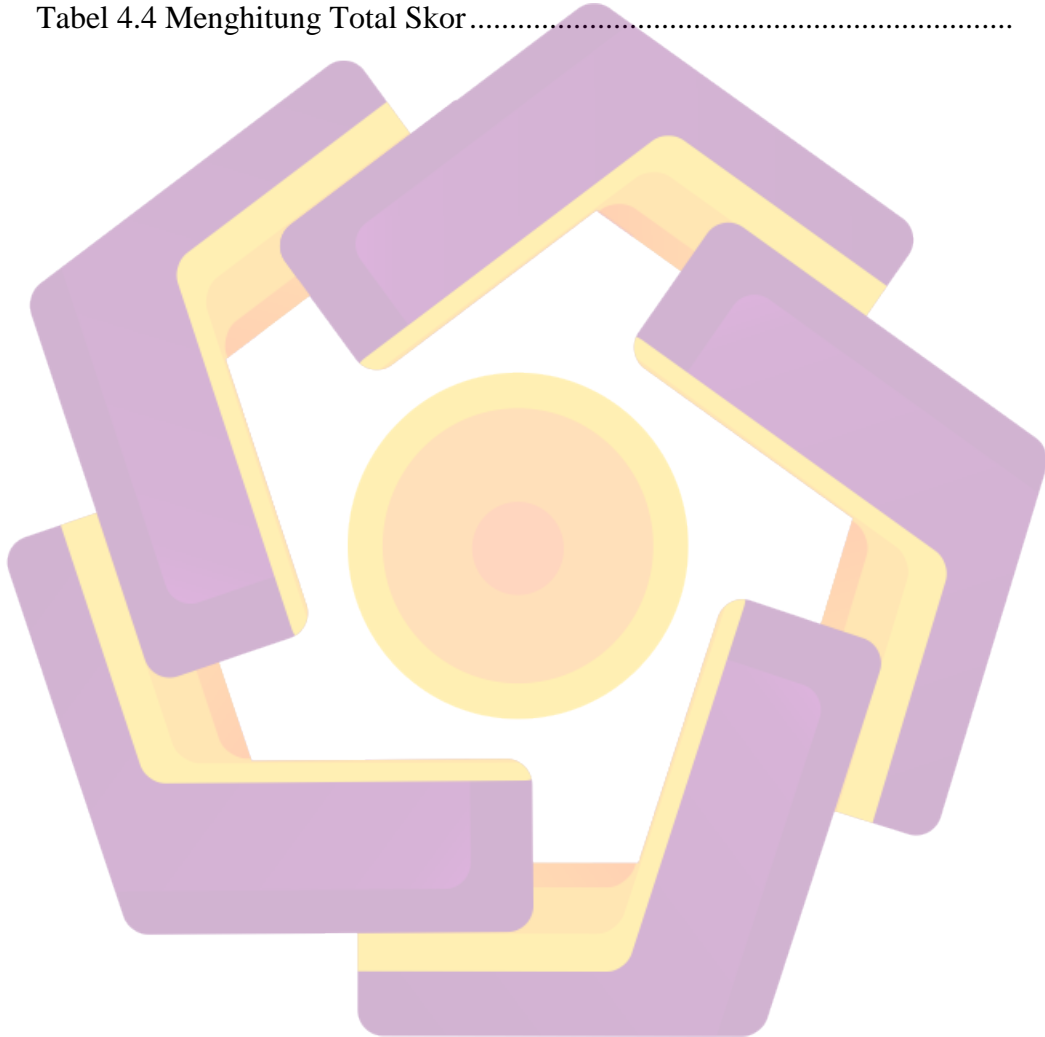
2.8.1 Ide Cerita.....	25
2.8.2 Naskah.....	25
2.8.3 Desain	26
2.8.4 Storyboard.....	26
2.9 Metode Pengembangan	28
2.9.1 Tahap Produksi.....	28
2.9.1 Tahap PascaProduksi.....	29
2.10 Metode <i>Testing</i>	30
2.10.1 Pengertian Skala Likert.....	30
2.10.2 Perhitungan Skor Skala Likert.....	30
2.11 Metode Implementasi.....	31
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	32
3.1 Tinjauan Umum.....	32
3.1.1 Profile Perusahaan	32
3.1.2 Logo Perusahaan	32
3.1.3 Visi dan Misi Perusahaan.....	33
3.2 Analisis Swot.....	33
3.2.1 Strengths (Kekuatan).....	33
3.2.2 Weakness (Kelemahan).....	34
3.2.3 Opportunities (Peluang).....	34
3.2.4 Threats (Ancaman).....	34
3.3 Solusi-solusi yang dapat Diterapkan	37
3.4 Solusi yang Dipilih	37
3.5 Analisi Kebutuhan Sistem	37
3.5.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	37
3.5.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	38
3.5.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	38
3.5.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	38
3.5.2.3 Kebutuhan Sumberdaya manusia.....	39
3.6 Analisis Kelayakan Sistem	39
3.6.1 Kelayakan Teknis.....	39
3.6.2 Kelayakan Operasi	40
3.6.3 Kelayakan Hhukum	40
3.7 Tahap Pra Produksi.....	40
3.7.1 Ide Cerita.....	40
3.7.2 Skenario atau Naskah.....	41
3.7.3 Storyboard.....	42
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	44
4.1 Tahap Produksi	44
4.1.1 Pebuatan Desain.....	44
4.1.2 Pewarnaan (Coloring)	46
4.1.3 Dubbing (Rekam Suara).....	50
4.2 Tahap Pasca Produksi.....	53
4.2.1 <i>Compositing</i>	53
4.2.1.1 Penganimasian <i>scene</i> 1	55
4.2.1.2 Penganimasian <i>scene</i> 2	56

4.2.1.3 Penganimasian <i>scene</i> 3	56
4.2.1.4 Penganimasian <i>scene</i> 4	57
4.2.1.5 Penganimasian <i>scene</i> 5	58
4.2.1.6 Penambahan Audio Narasi.....	58
4.2.2 Render Video <i>Compositing</i>	59
4.2.3 Penambahan Backsound dan Efek	60
4.3 Hasil Akhir Video Motion Graphic.....	62
4.4 Metode <i>Testing</i>	63
BAB V PENUTUP	68
5.1 Kesimpulan.....	68
5.2 Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Matriks SWOT.....	24
Tabel 2.2 Skala Jawaban.....	31
Tabel 3.1 Analisis Matriks SWOT.....	35
Tabel 3.2 Storyboard.....	42
Tabel 4.1 Hasil Objek Desain	48
Tabel 4.2 Hasil Akhir Video Motion Graphic	62
Tabel 4.3 Hasil Kuisisioner Uji Skala Likert	65
Tabel 4.4 Menghitung Total Skor.....	66



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Koordinasi Sumbu X dan Y	9
Gambar 2.2 Koordinat Sumbu 3 Dimensi.....	10
Gambar 2.3 Kuadran Swot.....	22
Gambar 2.4 Contoh Desain Karakter	26
Gambar 2.5 Contoh Storyboard	27
Gambar 3.1 Logo Inline Photography.....	29
Gambar 3.2 Skenario/Naskah	41
Gambar 4.1 Pen tool	44
Gambar 4.2 Shape Tool	45
Gambar 4.3 Direct Selection Tool	45
Gambar 4.4 Tampilan New Dokumen	45
Gambar 4.5 Hasil Desain menggunakan Pen Tool	46
Gambar 4.6 Tampilan Warna Pada Fill	47
Gambar 4.7 Tampilan Hasil Coloring.....	47
Gambar 4.8 Simpan Desain Dengan Format .AI.....	48
Gambar 4.9 Rekaman Awal	50
Gambar 4.10 Capture Noise Print.....	51
Gambar 4.11 Noise Reduction (Proses).....	51
Gambar 4.12 Hasil Akhir Suara.....	52
Gambar 4.13 Tampilan Situs Deepindovoice.com	52
Gambar 4.14 Membuat New Composition	53
Gambar 4.15 Import File Format .AI.....	54
Gambar 4.16 Import Desain Sesuai Scene	54
Gambar 4.17 Memulai Penganimasian	55
Gambar 4.18 Penganimasian Scene 1	55
Gambar 4.19 Pengaturan Keyframe Pada Icon.....	56
Gambar 4.20 penganimasian scene 2	56
Gambar 4.21 Contoh Hasil Masking	57
Gambar 4.22 Penganimasian Scene 3	57
Gambar 4.23 Penganimasian Scene 4.....	58
Gambar 4.24 Penganimasian Scene 5	58
Gambar 4.25 Audio Narasi	59
Gambar 4.26 Setting Rendering.....	59
Gambar 4.27 Tampilan Rendering.....	60
Gambar 4.28 Pengaturan Sequence di Adobe Premiere	60
Gambar 4.29 Sinkronisasi Video dan Background.....	61
Gambar 4.30 Render Akhir Video Motion Graphic	61

INTISARI

Inline Photography adalah salah perusahaan yang bergerak dibidang jasa photography untuk melayani jasa foto Wedding, Wisuda, Keluarga dan Baby. Dalam pemasarannya studio foto “ Inline Photography” menggunakan brosur dan media social sebagai media promosi untuk menarik perhatian konsumen, dengan media promosi sebelumnya hasil yang didapatkan kurang maksimal.

Penggunaan teknik grafis dapat menghemat biaya startup media promosi dalam iklan televisi dan mampu meningkatkan daya tarik bagi konsumen. Dengan menerapkan Motion Graphic iklan menjadi salah satu karya yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang mudah diterima oleh penonton.

Dalam proses pembuatan video animasi 2D ini, teknik yang digunakan adalah Motion Graphic. Dan software yang dalam membuat Animasi Motion Graphic adalah Adobe After Effect, Adobe Illustrator dan Adobe Premiere Pro.

Kata-Kunci : Inline Photography, Animasi, Motion Graphic



ABSTRACT

Inline Photography is a service company engaged in photography photo services to serve Wedding, Graduation, family and Baby. In her marketing photo studio "Inline Photography" using brochures and media social media promotions to entice consumers, with media promotion earlier results obtained insufficient.

The use of graphical techniques can save the cost of startup media promotion in television commercials and was able to increase the appeal for consumers. By applying the Motion Graphic ads became one of the paper that can be used to convey information that is readily accepted by the audience.

In the process of making this 2D animation, video technique used is Motion Graphic. And software in making Animated Motion Graphic is Adobe After effects, Adobe Illustrator and Adobe Premiere Pro.

Keyword: *Inline Photography, Animation, Motion Graphic*

