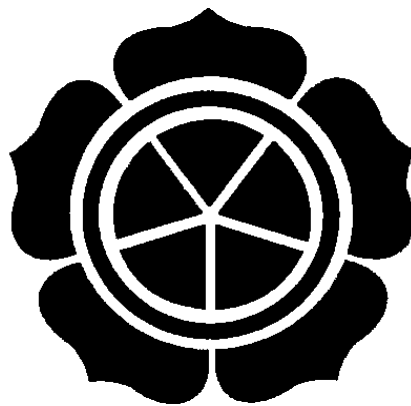


**PERANCANGAN ANIMASI PROFIL KANTOR JASA PSIKOLOGI BINA
ASIH YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh :

Ryan Putra Utama

10.12.4728

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PERANCANGAN ANIMASI PROFIL KANTOR JASA PSIKOLOGI BINA
ASIH YOGYAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh :

Ryan Putra Utama

10.12.4728

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN ANIMASI PROFIL KANTOR JASA PSIKOLOGI
BINA ASIH YOGYAKARTA**

yang disusun oleh

Ryan Putra Utama

10.12.4728

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 Maret 2015

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302186

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN ANIMASI PROFIL KANTOR JASA PSIKOLOGI
BINA ASIH YOGYAKARTA**

yang disusun oleh

Ryan Putra Utama

10.12.4728

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Maret 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302186

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 30 Mei 2016



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

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, 1 Juni 2016



Ryan Putra Utama
NIM. 10.12.4728

MOTTO

- Jika ada kemauan pasti ada 1000 jalan,jika tak ada kemauan pasti ada 1000 alasan.Manusia boleh berencana dan Tuhan yang menentukan.
- **“Syukuri”** hasil yang sudah didapat, meskipun hasilnya tidak sesuai dengan yang di impikan !



PERSEMBAHAN

Puji syukur Alhamdulillah Ya Allah atas segala nikmat yang telah Engkau berikan sehingga skripsi ini selesai tepat waktu. Karya ini saya persembahkan kepada semua orang yang muncul dalam kehidupan saya, dan saya sangat bersyukur karenanya. Mereka adalah :

1. Kedua orang tuaku Bapak Tulus dan Ibu Nani, terimakasih atas semua doa dan kasih sayang yang diberikan selama ini yang mungkin tak bisa dinilai harganya. Semoga Allah SWT yang membalasnya. Aamiin.
2. Kedua kakakku, Mbak Tipuk dan Mbak Meta atas doanya. Semoga kita selalu membuat bapak dan mamak bahagia dan bangga.
3. Sayangku, Eva Yulanda, terimakasih atas doa, dukungan, dan kasih sayangnya selama ini. Semoga bisa jadi batu loncatan yang baik untuk masa depan yang lebih baik.
4. “Cah selo” Hajat, Dani, Angga, Andri, Gapong (*sek wes ndisiki wisudane, aku kangen kaliannnnn!*) Gani (*akhirnya kita Wisuda tahun ini, yeayy, alhamdulillahhh!*) Maino, Gembel (*gek digarap cah, gek nyusul kita ! ojo terlalu selooooow hahaha*)
5. Semua teman-teman seperjuangan anak kelas S1-SI-05 angkatan 2010 selamat yang udah wisuda duluan, dan tetap semangat buat yang belum.
6. Teman-temanku semuanya, dimana saja yang udah ngasih semangat dan doain aku.
7. Semua orang yang menghargai hidup dengan menikmatinya. Mungkin hanya sekali kita bertemu di dunia. Tapi, Semua sudah tersimpan indah di hati. *Have great life and enjoy it.*

Kata Pengantar

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa mencurahkan rahmat dan inayah kepada setiap hamba-Nya dan tak lupa kami ucapkan sholawat salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah menunjukkan kepada kita sebuah jalan kebenaran yang haqiqi bagi umatnya.

Tidak lupa pula saya berterima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses Penelitian serta penyusunan Naskah skripsi ini. Untuk bimbingan serta kerja sama yang baik saya berikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr.H.M.Suyanto,MM. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Tonny Hidayat, M. Kom. selaku Dosen Pembimbing.
3. Ibu , selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Lembaga Psikologi Bina Asih Yogyakarta sebagai objek penelitian.

Semoga segala bantuan yang tidak ternilai harganya ini mendapat balasan dari Allah SWT sebagai amal ibadah yang besar artinya

Disadari bahwa dalam tulisan ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu diharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun agar dimasa depan dapat membenahi segala kekurangan yang dimiliki.

Yogyakarta, 30 Mei 2016

Penyusun

Daftar Isi

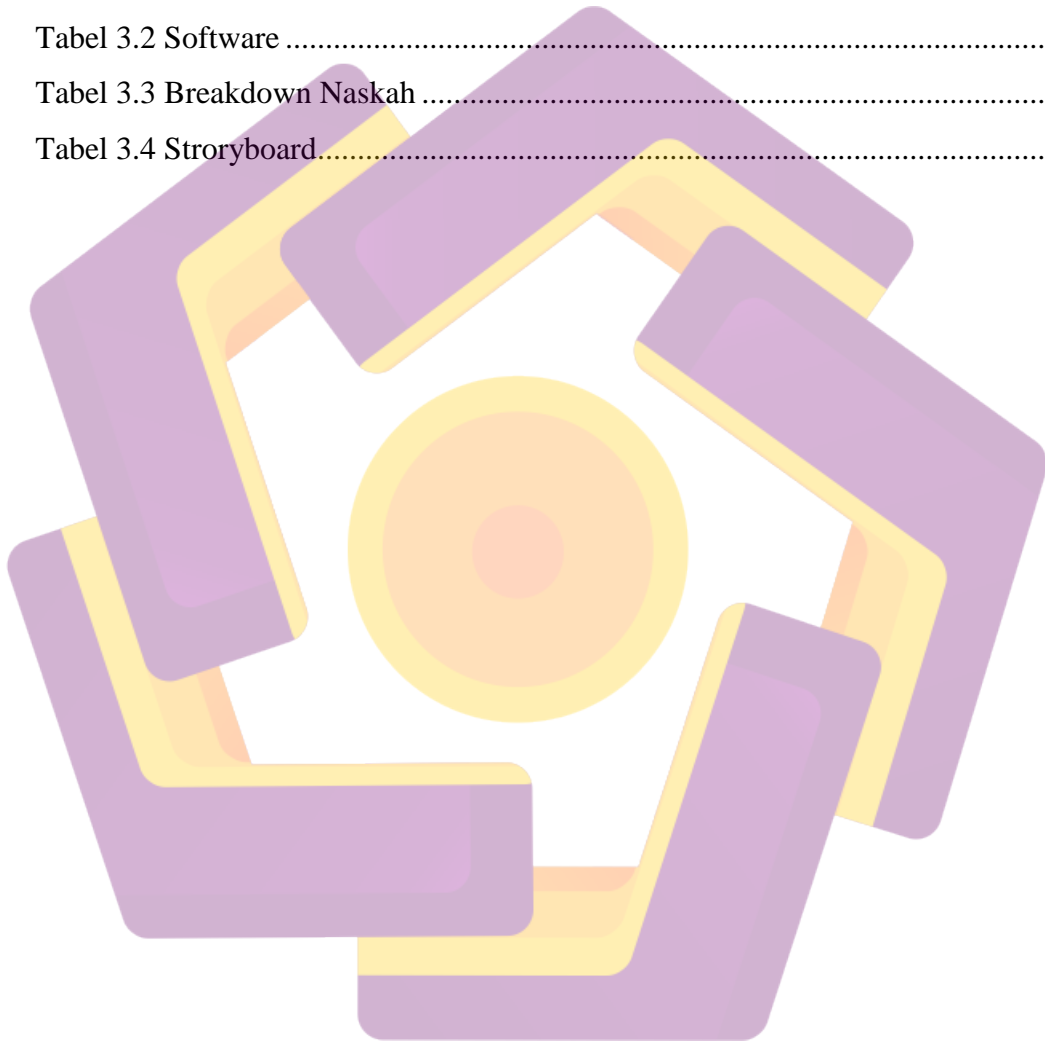
Halaman Judul.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi.....	viii
Daftar Tabel	xi
Daftar Gambar.....	xii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACK	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Maksud Penelitian	3
1.6 Manfaat Penelitian.....	3
1.7 Metode Penelitian.....	5
1.7.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.7.2 Metode Pengolahan Data	6
1.7.3 Metode Implementasi.....	7
1.8 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II.....	9
LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.2 Motion Graphic	10

2.2.1	Pengertian Motion Graphic [4]	10
2.2.2	Teknik Motion Graphic Pada Komputer [5]	11
2.3	Animasi Profil	12
2.3.1	Pengertian Animasi Profil [6]	12
2.3.2	Tujuan Animasi Profile	13
2.3.3	Manfaat Animasi Profile	13
2.3.4	Jenis Company Profile	14
2.4.1	Pra-Produksi [7]	15
2.4.2	Produksi	17
2.4.3	Pasca Produksi	17
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		19
3.1	Tinjauan Umum	19
3.1.1	Latar Belakang	19
3.1.2	Lembaga Psikologi Bina Asih	19
3.1.3	Visi Misi dan Tujuan	20
3.1.3.1	Visi	20
3.1.3.2	Misi	20
3.1.3.3	Tujuan	21
3.1.4	Masalah Yang Sedang Dihadapi	21
3.1.5	Rumusan/Kesimpulan dari permasalahan yang dihadapi	21
3.1.6	Usulan Pemecahan Masalah	21
3.2	Tahapan Analisis	22
3.2.1	Analisis SWOT	22
3.2.1.1	Analisis Kekuatan (<i>Strength</i>)	22
3.2.1.2	Analisis Kelemahan (<i>Weakness</i>)	23
3.2.1.3	Analisis Peluang (<i>Opportunity</i>)	23
3.2.1.4	Analisis Ancaman (<i>Threath</i>)	24
3.2.2	Analisis Kebutuhan	24
3.2.2.1	Kebutuhan Fungsional	25
3.2.2.2	Kebutuhan Non Fungsional	25
3.2.3	Analisis Studi Kelayakan	29

3.2.3.1	Analisis Kelayakan Hukum.....	29
3.2.3.2	Analisis Kelayakan Ekonomi	29
3.2.3.3	Analisis Kelayakan Teknologi	30
3.2.4	Perancangan animasi iklan.....	30
3.3	Merancang Konsep.....	30
3.3.1	Pra Produksi	30
3.4	Perancangan gambar grafis.....	37
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		38
4.1	Implementasi	38
4.1.1	Produksi Animasi	38
4.1.1.1	Membuat Karakter.....	38
4.1.1.2	Editing Animasi.....	45
4.1.1.2.1	Import Gambar.....	46
4.1.1.2.2	Animasi Picture Scale.....	49
4.1.1.2.3	Animasi Rotasi.....	53
4.1.1.2.4	Animasi Masking.....	58
4.1.1.3	Compositing dan Rendering	66
BAB V PENUTUP.....		72
5.1	Kesimpulan.....	72
5.2	Saran.....	72
Daftar Pustaka		73
Lampiran		1

Daftar Tabel

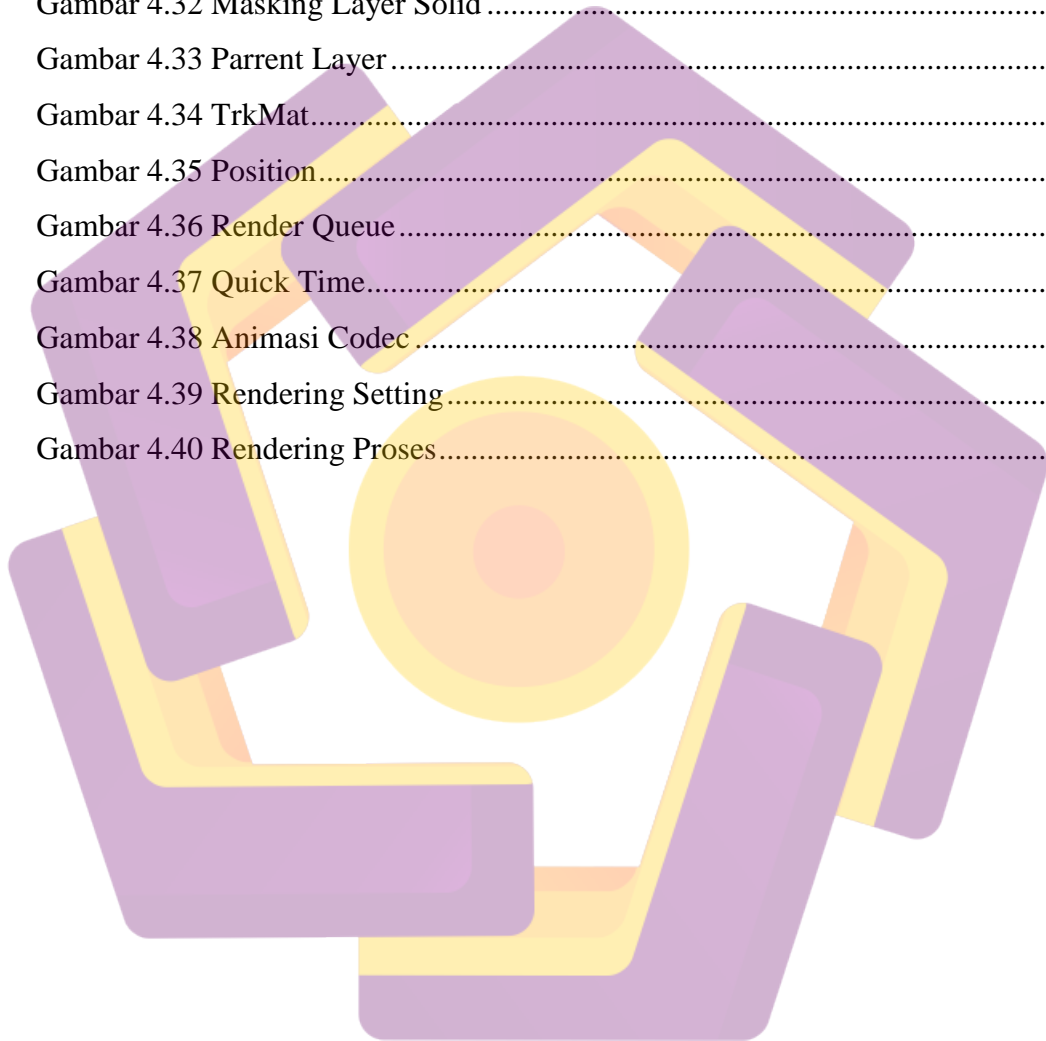
Tabel 2.1 Jurnal Penelitian.....	10
Tabel 2.2 Contoh Pembuatan Story Board.....	17
Tabel 3.1 Hardware.....	26
Tabel 3.2 Software.....	26
Tabel 3.3 Breakdown Naskah.....	31
Tabel 3.4 Storyboard.....	32



Daftar Gambar

Gambar 2.1 Contoh Gambar Animasi Profil Company	13
Gambar 3.1 Lembaga Psikologi Bina Asih.....	19
Gambar 4.1 Sketsa	39
Gambar 4.2 File New	40
Gambar 4.3 Adobe Illustrator CS6.....	40
Gambar 4.4 Pen Tool	41
Gambar 4.5 Bagian Utama Pabrik	42
Gambar 4.6 Hasil Jadi	43
Gambar 4.7 Pewarnaan	43
Gambar 4.8 Hasil jadi	44
Gambar 4.9 Save Picture.....	45
Gambar 4.10 Composition Utama	46
Gambar 4.11 Import File.....	47
Gambar 4.12 Pilihan Import.....	48
Gambar 4.13 New Composition.....	48
Gambar 4.14 Brain Composition	49
Gambar 4.15 Efek Scale.....	50
Gambar 4.16 Pop Out Effect.....	51
Gambar 4.17 Scale Keyframe	51
Gambar 4.18 Efek Easy Ease	52
Gambar 4.19 Easy Ease.....	53
Gambar 4.20 Atur Durasi.....	54
Gambar 4.21 Rotate Effect.....	55
Gambar 4.22 Keyframe Rotate	55
Gambar 4.23 Rotate 180°	56
Gambar 4.24 Keyframe Bezier	57
Gambar 4.25 Keyframe Rotate	58
Gambar 4.26 Toggle Switches / Mode.....	58

Gambar 4.27 Toggle Switches / Mode.....	59
Gambar 4.28 Scale	60
Gambar 4.29 CC Lens.....	60
Gambar 4.30 Setting CC Lens	61
Gambar 4.31 New Layer Solid.....	62
Gambar 4.32 Masking Layer Solid	63
Gambar 4.33 Parent Layer	64
Gambar 4.34 TrkMat.....	65
Gambar 4.35 Position.....	66
Gambar 4.36 Render Queue.....	67
Gambar 4.37 Quick Time.....	68
Gambar 4.38 Animasi Codec	69
Gambar 4.39 Rendering Setting.....	70
Gambar 4.40 Rendering Proses.....	71



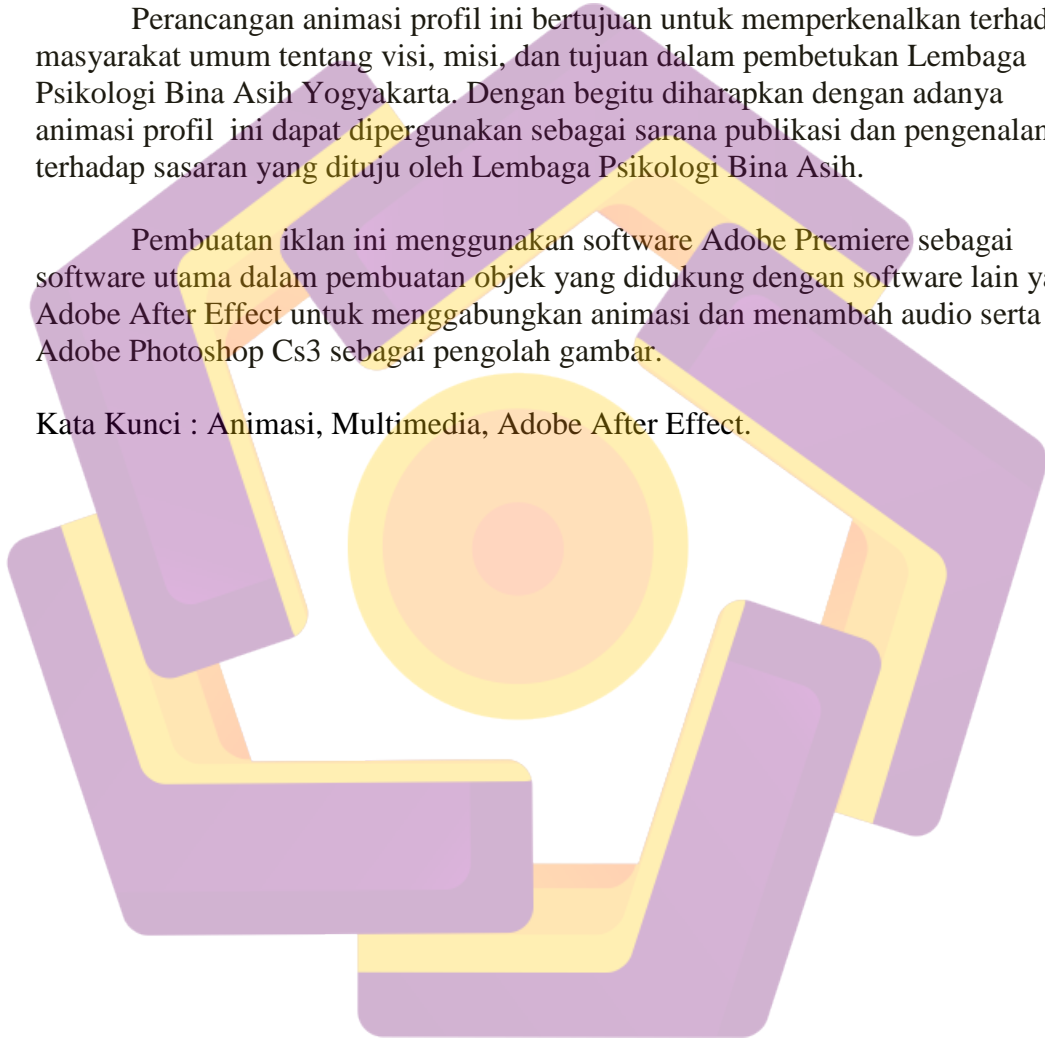
INTISARI

Perkembangan teknologi saat ini dapat dikatakan sangat pesat sehingga merambah hampir diseluruh aspek bidang manusia. Hal ini yang menyebabkan teknologi produk yang memungkinkan manusia untuk memperoleh informasi secara lebih baik dan cepat mempengaruhi segenap aspek kehidupan misalnya dunia multimedia.

Perancangan animasi profil ini bertujuan untuk memperkenalkan terhadap masyarakat umum tentang visi, misi, dan tujuan dalam pembedaan Lembaga Psikologi Bina Asih Yogyakarta. Dengan begitu diharapkan dengan adanya animasi profil ini dapat dipergunakan sebagai sarana publikasi dan pengenalan terhadap sasaran yang dituju oleh Lembaga Psikologi Bina Asih.

Pembuatan iklan ini menggunakan software Adobe Premiere sebagai software utama dalam pembuatan objek yang didukung dengan software lain yaitu Adobe After Effect untuk menggabungkan animasi dan menambah audio serta Adobe Photoshop Cs3 sebagai pengolah gambar.

Kata Kunci : Animasi, Multimedia, Adobe After Effect.



ABSTRACT

Current technology developments can be said to be very rapid so that penetrated nearly every aspect of the human field . This is why technology products that enable people to obtain better information and quickly affect all aspects of life such as the multimedia world.

This profile animation design aims to introduce the general public about the vision, mission, and objectives in the establishment Lembaga Bina Asih Yogyakarta. So expected by the animation of this profile can be used as a means of publication and introduction to the intended target by Lembaga Bina Asih

This animasi using software Adobe Premiere as the primary software in the manufacture of objects that are supported by other software that combines Adobe After Effects to add animasi and as well as Adobe Photoshop CS3 image processing.

Key words: Animasi, Multimedia, Adobe After Effect.

