

**PEMBUATAN PROFIL HMJTI STMIK AMIKOM YOGYAKARTA
BERBASIS ANIMASI 2 DIMENSI**

SKRIPSI



disusun oleh

Devi Purnamasari

12.11.6528

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PEMBUATAN PROFIL HMJTI STMIK YOGYAKARTA

BERBASIS ANIMASI 2 DIMENSI

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

Devi Purnamasari

12.11.6528

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN PROFIL HMJTI STMIK AMIKOM YOGYAKARTA
BERBASIS ANIMASI 2 DIMENSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Devi Purnamasari

12.11.6528

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Januari 2016

Dosen Pembimbing,



Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.

NIK. 190302105

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN PROFIL HMJTI STMIK AMIKOM YOGYAKARTA BERBASIS ANIMASI 2 DIMENSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Devi Purnamasari

12.11.6528

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Oktober 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

Melwin Syafrizal S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302105

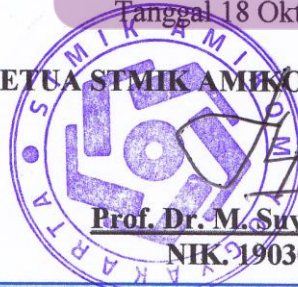
Tri Susanto, M.Kom
NIK. 190302115

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 Oktober 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, 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, 8 November 2016

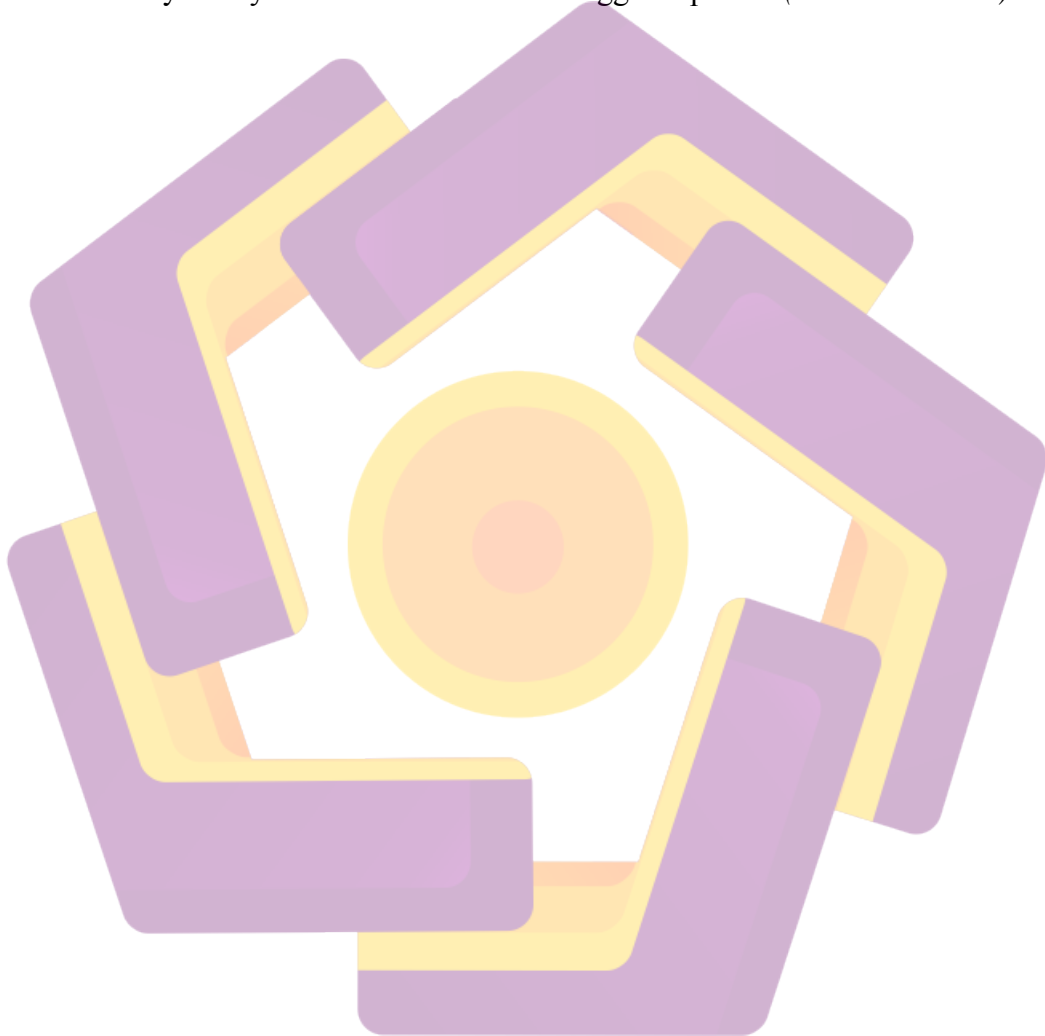


Devi Purnamasari

NIM. 12.11.6528

MOTTO

”Orang – orang hebat di bidang apapun bukan baru bekerja karena mereka terinspirasi, namun mereka menjadi terinspirasi karena lebih suka bekerja. Mereka tidak menya – nyiakan waktu untuk menunggu inspirasi” (*Ernest Newman*)



PERSEMBAHAN

Kepada kedua orang tuaku tercinta yang selalu memberi do'a restu serta selalu menjadi sahabat, guru, pembimbing dan motivator untuk anak – anaknya. Untuk keluarga besar HMJTI yang selalu memberikan semangat dan dukungannya selama ini.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, kasih sayang serta ridha-Nya sehingga penulis berhasil menyelesaikan skripsi dengan judul Pembuatan Profil HMJTI STMIK Amikom Yogyakarta Berbasis Animasi 2 Dimensi. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam mencapai gelar Sarjana Komputer dalam program studi Teknik Informatika di STMIK Amikom Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis telah mendapatkan dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan karunia dan hidayah akal pikiran, serta kasih sayang atas segala kemudahan.
2. Bapak Prof. dr. M. Suyanto selaku Ketua Sekolah tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Melwin Syafrizal, M.Kom selaku dosen pembimbing. Terimakasih banyak atas bantuan, dukungan, semangat, kesabaran, dan pengetahuannya dalam membimbing serta kemudahan yang telah diberikan.
4. Bapak dan Ibu dosen STMIK Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya yang tidak dapat disebutkan satu persatu, semoga Allah SWT membalas kebaikan Bapak/Ibu.
5. Keluarga besar HMJTI yang telah memberikan kesempatan untuk dijadikan sebagai objek.

6. Kedua orang tua penulis tercinta yang selalu berdoa, mengasuh, mendidik, dan membiayai hidup dan pendidikan hingga mendukung apa yang penulis cita – citakan.
7. Kedua adik saya, Mella ayu agustin dan Ardi kurniawan.
8. Rekan IMKOM academy serta sahabat – sahabat penulis yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah memberikan support besar.
9. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, dikarenakan terbatasnya kemampuan dan pengalaman, karena itu penulis mengharapkan segala bentuk saran serta masukan dan kritik yang membangun dari berbagai pihak. Penulis juga berharap semoga skripsi ini dapat dijadikan sumber manfaat bagi ilmu pengetahuan serta memberikan kontribusi bagi perkembangan informasi Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta. Terimakasih.

Yogyakarta, 21 Oktober 2016

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	ii
PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
INTISARI.....	xx
<i>ABSTRACT</i>	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Metodologi Penelitian	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.5.2 Metode Perancangan	4
1.5.3 Metode Pengembangan	4
1.5.4 Metode <i>Testing</i>	5
1.6. Sistematika Penulisan	5

BAB I : Pendahuluan	5
BAB II : Landasan Teori.....	5
BAB III : Analisis dan Perancangan	5
BAB IV : Implementasi dan Pembahasan.....	6
BAB V : Penutup	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1. Tinjauan Pustaka	7
2.2. Konsep Dasar Multimedia.....	8
2.2.1 Sejarah Multimedia	8
2.2.2 Pengertian Multimedia.....	8
2.2.3 Elemen Multimedia	9
2.2.3.1 Teks	9
2.2.3.2 Grafik.....	10
2.2.3.3 Suara atau <i>Sound</i>	10
2.2.3.4 Video	10
2.2.3.5 Animasi	10
2.2.4 Metodologi Pengembangan Multimedia.....	11
2.2.4.1 <i>Concept</i>	12
2.2.4.2 <i>Design</i>	12
2.2.4.3 <i>Material Collecting</i>	12
2.2.4.4 <i>Assembly</i>	13
2.2.4.5 <i>Testing</i>	13
2.2.4.6 <i>Distribution</i>	13
2.2.5 Struktur Multimedia.....	13
2.2.5.1 Linear.....	13

2.2.5.2	Hierarkis	14
2.2.5.3	Non Linear.....	14
2.2.5.4	Komposit	15
2.3.	Pengertian <i>Company Profile</i>	15
2.4.	Animasi	16
2.4.1.	Definisi Animasi	16
2.4.2.	Prinsip Animasi.....	16
2.4.2.1	<i>Stright ahead and pose to pose</i>	16
2.4.2.2	<i>Timing and spicing</i>	17
2.4.2.3	<i>Secondary Action</i>	17
2.4.2.4	<i>Anticipation</i>	17
2.4.2.5	<i>Follow Through and Overlapping</i>	18
2.4.2.6	<i>Arcs</i>	19
2.4.2.7	<i>Squash and stretch</i>	19
2.4.2.8	<i>Staging</i>	19
2.4.2.9	<i>Easy In and Easy Out (Slow In and Slow Out)</i>	20
2.4.2.10	<i>Exaggeration</i>	20
2.4.2.11	<i>Solid Drawing</i>	20
2.4.2.12	<i>Appeal</i>	20
2.4.3.	Jenis Animasi	21
2.4.3.1	<i>Stop Motion</i>	21
2.4.3.2	<i>Cell Animation</i>	21
2.4.3.3	<i>Time Lapse</i>	22
2.4.3.4	<i>Claymotion</i>	22
2.4.3.5	<i>Cut-Out Animation</i>	23

2.4.3.6	<i>Puppet Animation</i>	23
2.5	Animasi Komputer	23
2.5.1	Animasi 2D	24
2.5.1.1	Tweening	24
2.5.1.2	Morphing	24
2.5.1.3	Onion Skinning.....	25
2.5.1.4	Rotoscoping	26
2.5.2	Animasi 3D	27
2.6	<i>Company Profile</i>	27
2.7	Video Presentasi.....	28
2.8	Format File Video	29
2.8.1	<i>Quick Time (MOV)</i>	29
2.8.2	<i>Motion Picture Expert Group (MPEG)</i>	29
2.8.3	<i>Audio Video Interleave (AVI)</i>	30
2.8.4	<i>Real Video</i>	30
2.8.5	Format <i>Shockwave</i>	30
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		31
3.1	Gambaran Umum.....	31
3.1.1	Visi dan Misi.....	31
3.1.1.1	Visi	31
3.1.1.2	Misi.....	31
3.1.2	Logo Organisasi	32
3.1.3	Struktur Organisasi	33
3.1.4	Program Kerja HMJTI	33
3.1.4.1	Intern	33

3.1.4.2	Divisi Aspirasi dan Advokasi.....	34
3.1.4.3	Divisi Keorganisasian.....	34
3.1.4.4	Divisi Penelitian dan Pengembangan	34
3.1.4.5	Divisi Hubungan Masyarakat	34
3.2	Alur Penelitian	35
3.3	Identifikasi Masalah	35
3.3.1	Solusi Permasalahan.....	36
3.3.2	Solusi yang dipilih	36
3.4	Pengumpulan Data dan Informasi.....	37
3.4.1	Wawancara.....	37
3.4.2	Dokumentasi	37
3.4.3	Diskusi	38
3.5	Analisis Kebutuhan	39
3.5.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	39
3.5.1.1	Spesifikasi Minimal <i>Hardware</i> untuk Pembuatan	39
3.5.1.2	Spesifikasi Minimal <i>Hardware</i> untuk Penerapan	40
3.5.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	40
3.5.3	Analisis Kebutuhan SDM (<i>Brainware</i>).....	41
3.5.4	Analisis Kelayakan.....	41
3.5.4.1	Kelayakan Teknologi	41
3.5.2.1	Kelayakan Operasional.....	42
3.5.2.2	Kelayakan Hukum	42
3.6	Perancangan Media	42
3.6.2	Perancangan Ide dan Konsep	42
3.6.3	Perancangan Isi	43

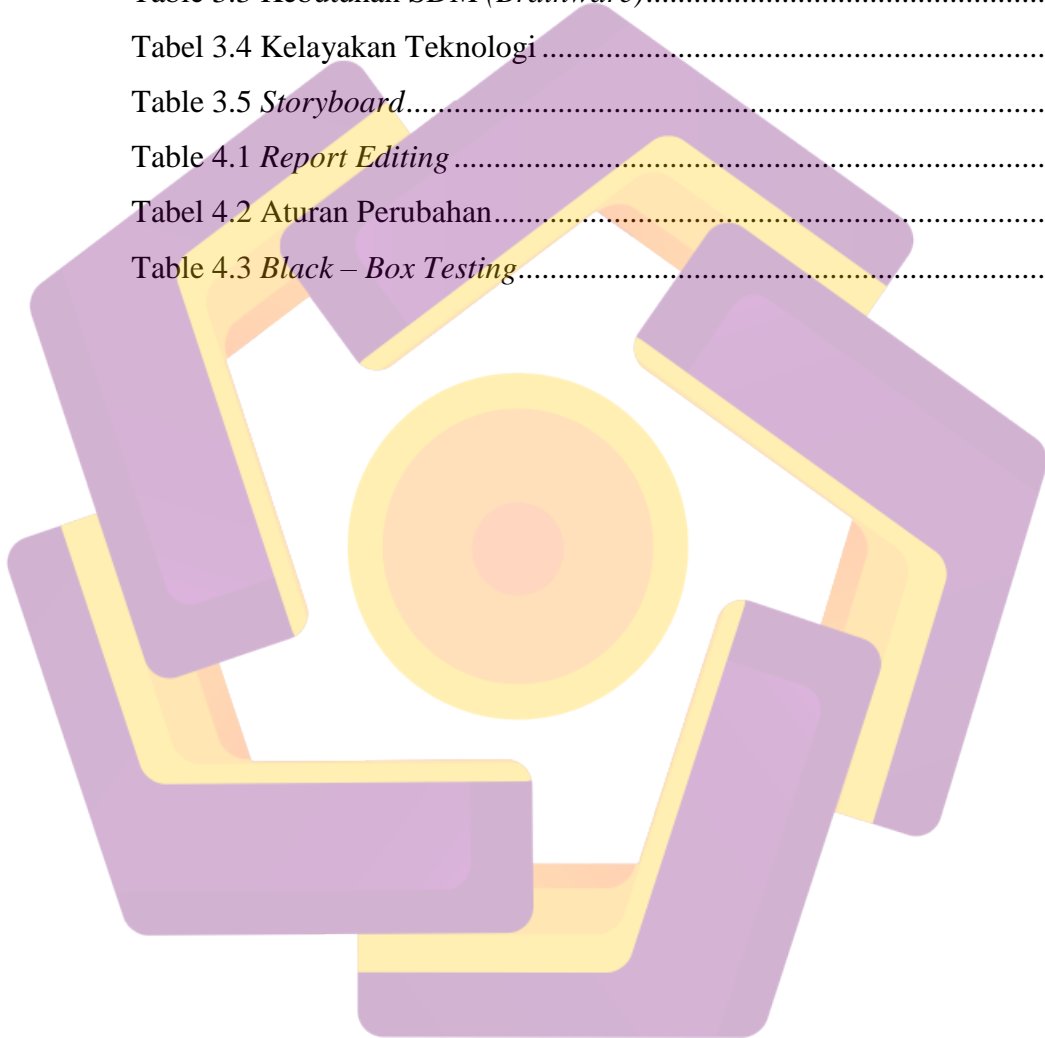
3.6.4	<i>Storyboard</i>	43
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		46
4.1	Mempersiapkan Komponen	46
4.1.1	Aset Gambar.....	46
4.1.1.1	Proses Pembuatan Icon.....	46
4.1.2	Aset Audio	52
4.2	Pembahasan.....	54
4.2.1	<i>Composition</i>	54
4.2.2	<i>Import File</i>	55
4.2.3	Pembuatan <i>Motion Graphic</i>	56
4.2.3.1	Animasi Logo dan Text.....	56
4.2.3.2	Animasi Kontak.....	57
4.2.3.3	<i>Efek Circle</i>	58
4.2.3.4	Intro Divisi HMJTI.....	60
4.2.3.5	Penjelasan Divisi HMJTI	61
4.2.3.6	Intro Program Kerja.....	62
4.2.3.7	Program Kerja	63
4.2.3.8	Editing Audio	64
4.3	<i>Rendering</i>	65
4.4	<i>Report Editing</i>	67
4.5	<i>Mastering</i>	70
4.6	Aturan Perubahan.....	70
4.7	Pengujian.....	71
4.8	Menggunakan Media.....	72
BAB V PENUTUP.....		74

5.1 Kesimpulan	74
5.2 Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN.....	78



DAFTAR TABEL

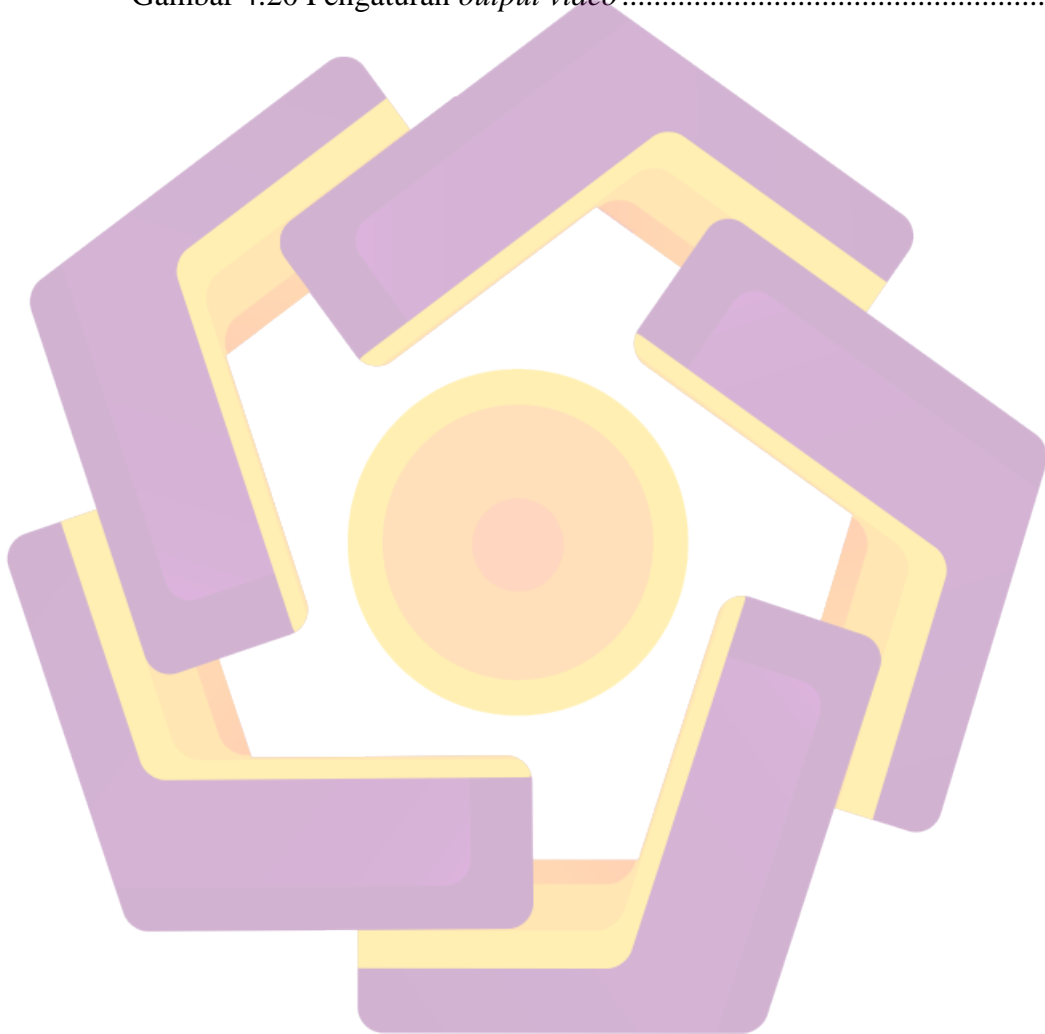
Table 3.1 Data Dokumentasi.....	38
Table 3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	40
Table 3.3 Kebutuhan SDM (<i>Brainware</i>).....	41
Tabel 3.4 Kelayakan Teknologi.....	41
Table 3.5 <i>Storyboard</i>	44
Table 4.1 <i>Report Editing</i>	68
Tabel 4.2 Aturan Perubahan.....	70
Table 4.3 <i>Black – Box Testing</i>	71



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Pengembangan Multimedia [8]	11
Gambar 2.2 Navigasi linear [8]	14
Gambar 2.3 Navigasi Hierarkis [8]	14
Gambar 2.4 Navigasi Nonlinear [8]	14
Gambar 2.5 Navigasi Komposit [8]	15
Gambar 2.6 <i>Anticipation</i> [8]	18
Gambar 2.7 <i>Squash and stretch</i> [8]	19
Gambar 2.8 Pembuatan <i>cell animation</i>	21
Gambar 2.9 <i>Claymation</i>	22
Gambar 2.10 <i>Morphing Bush</i> menjadi <i>Schwarzenegger</i> [8]	25
Gambar 2.11 <i>Onion Skinning</i> [8]	26
Gambar 3.1 Logo HMJTI	32
Gambar 3.2 Bagan Struktur HMJTI	33
Gambar 3.3 Bagan Alur Penelitian	35
Gambar 4.1 Proses desain di <i>corel draw x7</i>	47
Gambar 4.2 Proses desain	48
Gambar 4.3 Proses <i>Export</i> desain	49
Gambar 4.4 Proses desain di <i>photoshop cs 6</i>	50
Gambar 4.5 Proses desain icon HP di <i>corel draw x7</i>	51
Gambar 4.6 Proses desain icon Contact di <i>corel draw x7</i>	52
Gambar 4.7 Proses download	53
Gambar 4.8 Proses <i>Convert</i>	53
Gambar 4.9 Proses mengatur composition di <i>after effect cs 6</i>	54
Gambar 4.10 Import file di <i>after effect cs6</i>	55
Gambar 4.11 <i>Scene</i> satu logo dan teks HMJTI	56
Gambar 4.12 <i>Scene</i> kedua informasi kontak	57
Gambar 4.13 Pembuatan efek <i>circle</i>	59
Gambar 4.14 Intro <i>scene</i> ketiga tampilan nama divisi	60

Gambar 4.15 <i>Scene</i> ketiga penjelasan divisi	61
Gambar 4.16 <i>Motion graphic</i> intro program kerja.....	63
Gambar 4.17 <i>Scene</i> keempat program kerja	64
Gambar 4.18 <i>Editing Audio</i>	65
Gambar 4.19 Proses <i>Render</i>	66
Gambar 4.20 Pengaturan <i>output video</i>	67



INTISARI

Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika (HMJTI) adalah salah satu organisasi yang ada di STMIK AMIKOM Yogyakarta yang memiliki beberapa program kerja. Salah satunya yaitu kunjungan organisasi ke kampus lain. dengan program kerja kunjungan ini menjadi peluang untuk pembuatan profil untuk HMJTI, pembuatan profil sangatlah diperlukan dalam sebuah organisasi ataupun suatu instansi tertentu sebagai sarana perkenalan tentang organisasi tersebut.

Diharapkan dengan pembuatan profil untuk Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika (HMJTI) berbasis animasi 2D ini dapat menjadi solusi ketika HMJTI menerima kunjungan maupun ketika berkunjung ke organisasi perguruan tinggi lain. Semakin pesatnya teknologi saat ini, banyak pembuatan profil yang semakin menarik, yang tidak monoton. Dengan begitu orang yang melihat dan membaca profil akan lebih tertarik dan lebih paham.

Kata Kunci : Video, Animasi 2D, Company profil.

ABSTRACT

Student Association Department of Informatics (HMJTI) is one of the organizations that exist in STMIK AMIKOM Yogyakarta, which has several programs. One of them is a visit to the organization's other campuses. the work program of the visit is an opportunity for the creation of profiles for HMJTI, profile creation is needed in an organization or a particular agency as a means of introduction about the organization.

Expected with profile creation for Students Association Department of Informatics (HMJTI) based 2D animation can be a solution when HMJTI receive visits or when visiting other universities organization. The rapid development of technology today, many are increasingly attractive profiling, which is not monotonous. With so people who see and read the profile will be more interested and more understanding.

Keywords : Video, Animation 2D, Company Profile.