

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D CV ATIKA
TRANSPORT YOGYAKARTA DENGAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

FAWWAZ HASANU

20.22.2392

Kepada

**PROGRAM SARJANA PROGRAM
STUDI SISTEM INFORMASI
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D CV ATIKA
TRANSPORT YOGYAKARTA DENGAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi

HALAMAN JUDUL



disusun oleh

FAWWAZ HASANU

20.22.2392

Kepada

**PROGRAM SARJANA PROGRAM
STUDI SISTEM INFORMASI
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D CV ATIKA TRANSPORT YOGYAKARTA DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

FAWWAZ HASANU

20.22.2392

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 Agustus 2022

Dosen Pembimbing,

Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302427

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D CV ATIKA TRANSPORT YOGYAKARTA DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fawwaz Hasanu

20.22.2392

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Agustus 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom

NIK. 190302427

Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom

NIK. 190302391

Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom

NIK. 190302427

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 Agustus 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

PERNYATAAN

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, 20 Agustus 2022



Fawwaz Hasanu

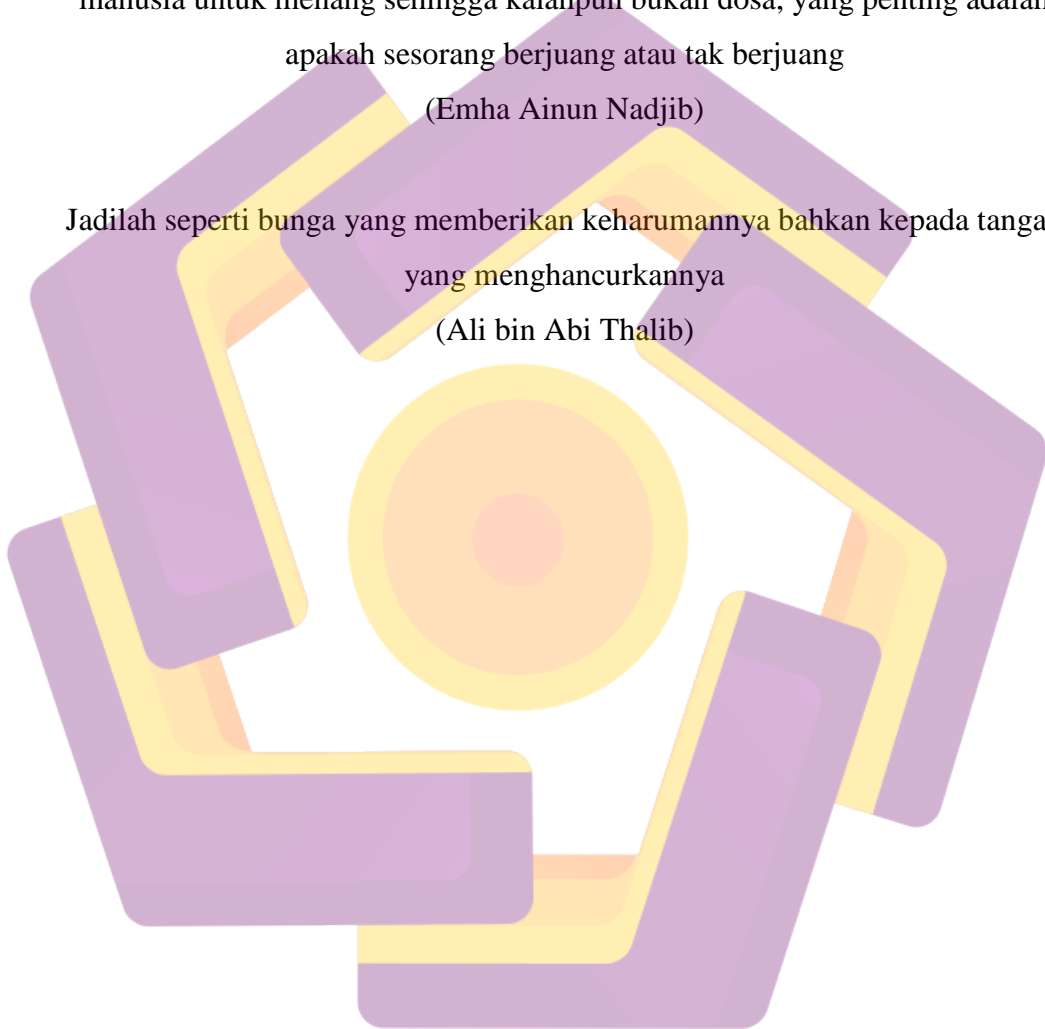
20.22.2392

MOTTO

Tetaplah hidup meskipun dewasa tak seindah bayanganmu diwaktu kecil
(Habib Usman Barakwan)

Yang penting bukan apakah kita menang atau kalah, Tuhan tidak mewajibkan manusia untuk menang sehingga kalahpun bukan dosa, yang penting adalah apakah seseorang berjuang atau tak berjuang
(Emha Ainun Nadjib)

Jadilah seperti bunga yang memberikan keharumannya bahkan kepada tangan yang menghancurkannya
(Ali bin Abi Thalib)



PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang sangat mendalam, telah diselsaikannya skripsi ini penulis mempersembhkannya kepada :

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta kenikmatan yang luar biasa sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Alhamdulillah.
2. Kedua Orang Tua saya. Bapak Murdijono, Ibu Suwartinah, kakak – kakak saya Hendriyono Teguh Nugroho, Doni Dwi Ardianto, Tri Dhiwati Septyani yang sangat saya sayangi. Terimakasih telah memberikan dukungan kepada saya sampai saat ini.
3. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom selaku ketua program studi sistem informasi. Terima kasih atas bimbingan dan arahnya.
4. Bapak Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom selaku dosen wali saya. Terima kasih atas bimbingan dan arahnya.
5. Bapak Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing saya. Terimakasih atas bimbingan dan arahnya.
6. Bapak Soenarto selaku pemilik CV Atika Transport. Terima kasih telah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian ini.
7. Teman – Teman Majelis Muhibbin Rasulullah yang telah memberikan motivasi dan semangat kepada saya.
8. Teman – Teman Hadrah El Qoshoid yang telah memberikan motivasi dan semangat kepada saya.
9. Teman – Teman Komunitas Jakal Tampil yang telah memberikan motivasi dan semangat kepada saya.
10. Sahabat Kontrakan Guameh. Abdiel Alim, Andrian, Al Baqy, Bagus, Bibit, Fajar Yoga, Vikiyana, Yonnas. Terima kasih atas bantuan tenaga, dan motivasinya, kalian semua luar biasa.
11. Sahabat – sahabat saya di rumah. Ardi, Doni, Habib, Hafid, Miko, Rehan, semuanya yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu. Terimakasih atas dukungan yang kalian berikan kepada saya.
12. Teman – teman D3 MI 01, saudara – saudara saya, serta teman – teman saya yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu. Terima kasih atas dukungan, doa, serta bantuan yang kalian berikan terhadap saya. Terimas kasih semuanya.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan atas Kehadirat Allah SWT karena berkat nikmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini kami buat setelah terlaksananya penelitian di CV Atika Transport yang beralamatkan di Jl Ringroad Selatan No. 9 Tamantirto, Kasihan Bantul, Yogyakarta.

Tujuan skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Program Sarjana S1 Jurusan Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta. Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis mengucapkan banyak terimakasih atas bantuan, dukungan dan berbagai informasi yang diberikan kepada penulis selama penelitian berlangsung. Ucapan terima kasih ini juga saya ucapkan kepada :

1. Orang Tua, Bapak Murdijono dan Ibu Suwartinah.
2. Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
4. Bapak Hanif Al-Fatta, M.Kom.
5. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom.
6. Bapak Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom.
7. Bapak Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom.
8. Bapak Soenarto
9. Sahabat kontrakan Gurameh dan sahabat rumah.
10. Semua saudara, rekan, dan pihak yang terlibat.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan dengan segala kekurangannya. Untuk itu penulis mengharapkan adanya kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan dari skripsi ini. Akhir kata penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua, terutama rekan-rekan mahasiswa-mahasiswi dan para pembaca.

Yogyakarta, 21 Agustus 2022

Penulis

Daftar Isi

HALAMAN JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Tabel	xiii
Daftar Gambar.....	xiv
Intisari	xvi
Abstract	xvii
BAB 1	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 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan data.....	4
1.6.1.1 Metode Wawancara.....	4
1.6.1.2 Metode Observasi.....	4

1.6.2	Metode Analisis	4
1.6.3	Metode Perancangan	4
1.6.4	Metode Evaluasi.....	5
1.7	Sistematika Penulisan.....	5
BAB II		6
TINJAUAN PUSTAKA		6
2.1	Kajian Pustaka.....	6
2.2	Dasar Teori.....	9
2.2.1	Multimedia.....	9
2.2.1.2	Elemen Multimedia.....	9
2.2.2	Animasi.....	10
2.2.2.1	Prinsip Animasi.....	10
2.2.2.2	Jenis Animasi.....	18
2.2.3	Motion Graphic.....	20
2.2.3.1	Konsep Dasar <i>Motion Graphic</i>	20
2.2.3.2	Prinsip Motion Graphic	22
2.2.4	Tahapan Perancangan	29
2.2.4.1	Sebelum Produksi (Pra-Produksi).....	29
2.2.4.2	Produksi.....	30
2.2.4.3	Sesudah Produksi.....	30
2.2.5	Analisis SWOT	31
2.2.5.1	Kegunaan Analisis SWOT	31
2.2.6	Teori Software.....	33
2.2.7	Teori Evaluasi	35
2.2.8	Teori Pengujian	35
BAB III		38
ANALISIS DAN PERANCANGAN		38
3.1	Tinjauan Umum.....	38
3.1.2	Deskripsi Objek.....	38
3.1.3	Visi.....	39

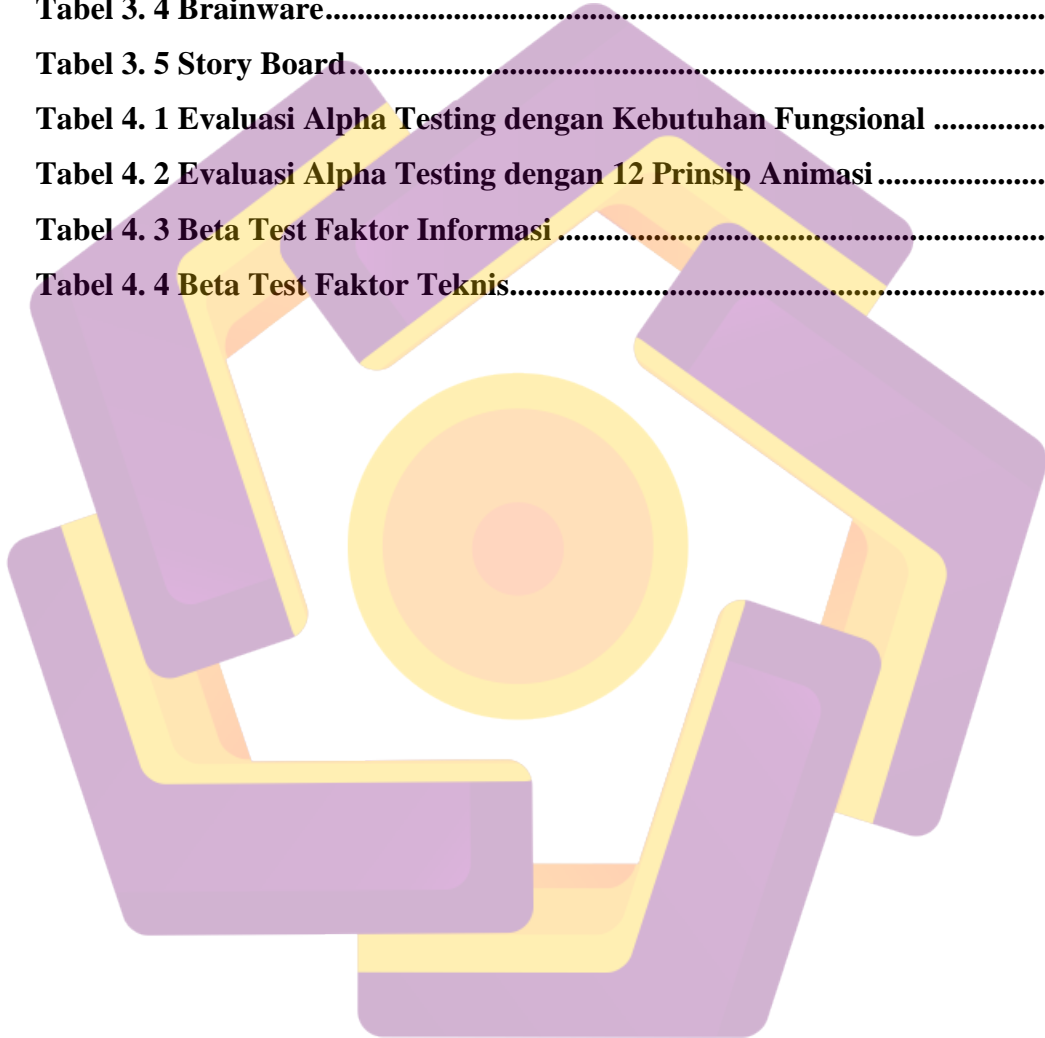
3.1.4	Misi	39
3.2	Alur Penelitian	40
3.3	Pengumpulan Data	41
3.3.1	Wawancara	41
3.3.2	Observasi	41
3.3.2.1	Observasi Objek	41
3.3.2.2	Referensi	42
3.4	Analisis	43
3.4.1	Analisis SWOT	43
3.4.2	Kelemahan Media Lama	46
3.4.3	Solusi	46
3.5	Analisis Kebutuhan	46
3.5.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	46
3.5.1	Analisi Kebutuhan Non Fungsional	47
3.6	Pra Produksi	48
BAB IV	54
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	54
4.1	Produksi	54
4.1.1	Pembuatan Aset Motion Graphic	54
4.1.2	Recording	56
4.1.3	Animating	58
4.2	Pasca Produksi	61
4.2.1	Compositing	61
4.3	Evaluasi	64
4.3.1	Evaluasi Alpha Test	64
4.3.2	Evaluasi Beta Test	68
4.3.3	Publish	73
BAB V	76
PENUTUP	76

5.1 Kesimpulan	76
5.2 Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN	80



Daftar Tabel

Tabel 2. 1 Kajian Pustaka	7
Tabel 3. 1 Analisis SWOT	44
Tabel 3. 2 Hardware	47
Tabel 3. 3 Software.....	48
Tabel 3. 4 Brainware.....	48
Tabel 3. 5 Story Board.....	51
Tabel 4. 1 Evaluasi Alpha Testing dengan Kebutuhan Fungsional	64
Tabel 4. 2 Evaluasi Alpha Testing dengan 12 Prinsip Animasi	66
Tabel 4. 3 Beta Test Faktor Informasi	69
Tabel 4. 4 Beta Test Faktor Teknis.....	71



Daftar Gambar

Gambar 2. 1 Squash and Strech	11
Gambar 2. 2 Anticipation	11
Gambar 2. 3 Follow Through.....	12
Gambar 2. 4 Overlapping Action.....	13
Gambar 2. 5 Slow in dan Slow Out	13
Gambar 2. 6 Arc.....	14
Gambar 2. 7 Secondary Action	14
Gambar 2. 8 Timming	15
Gambar 2. 9 Appeal	16
Gambar 2. 10 Exaggeration	16
Gambar 2. 11 Solid Drawing.....	17
Gambar 2. 12 Staging	18
Gambar 2. 13 Straight-ahead Action dan Pose-to-Pose	18
Gambar 2. 14 Spatial	21
Gambar 2. 15 Temporal	21
Gambar 2. 16 Live Action	22
Gambar 2. 17 Typographic	22
Gambar 2. 18 Composition.....	23
Gambar 2. 19 Frame	24
Gambar 2. 20 Flow	25
Gambar 2. 21 Transition	26
Gambar 2. 22 Texture.....	26
Gambar 2. 23 Sound	27
Gambar 2. 24 Emotion.....	28
Gambar 2. 25 Inspiration	29
Gambar 2. 26 Adobe Premier	33
Gambar 2. 27 Adobe After Effect.....	34
Gambar 2. 28 Corel Draw	35
Gambar 3. 1 Logo CV Atika Transport.....	38
Gambar 3. 2 Alur Flowchart Penelitian.....	40

Gambar 3. 3 Observasi Objek 41
Gambar 3. 4 Referensi Video 42
Gambar 3. 5 Referensi Video 42



Intisari

Dalam zaman modern seperti sekarang ini, peranan teknologi informasi dari waktu ke waktu terus meningkat dan tentunya sangat dibutuhkan. Khususnya dalam bidang multimedia yang saat ini sangat dibutuhkan sebagai media promosi. Karena perkembangan perekonomian dunia serta usaha perdagangan yang sangat pesat menjadikan teknologi multimedia sebagai kebutuhan sebagai kebutuhan yang sangat penting perannya dalam menghadapi persaingan global. Dunia usaha kini semakin memperhatikan masalah teknologi, khususnya dalam penyampaian produknya kepada konsumen, karena pada masa sekarang sebuah badan usaha pasti memiliki media untuk menyampaikan informasi tentang produknya kepada konsumen.

Pada pembuatan iklan promosi ini dibagi tiga tahapan yaitu pra-produksi, produksi dan pasca-produksi serta menggunakan teknik animasi 2D *Motion Graphic*. CV Atika Transport memanfaatkan media sosial berupa instagram untuk mempromosikan produknya. Namun sampai saat ini CV Atika Transport lebih dikenal melalui cerita dari mulut kemulut. Untuk itulah dalam skripsi ini penulis mengambil judul “Perancangan dan Pembuatan Iklan Animasi 2D CV Atika Transport dengan *Motion Graphic*”.

Metode pengumpulan data yang digunakan penulis menggunakan metode penelitian observasi dan wawancara. Diharapkan dengan Perancangan dan Pembuatan Iklan Animasi 2D CV Atika Transport dengan *Motion Graphic* ini dapat membantu mengenalkan dan memberi informasi kepada masyarakat luas.

Kata kunci : multimedia, teknologi, promosi, animasi, *motion graphic*

Abstract

In modern times like today, the role of information technology from time to time continues to increase and is of course very much needed. Especially in the field of multimedia which is currently very much needed as a promotional media. Due to the development of the world economy and the very rapid trading business, multimedia technology has become a necessity as a very important role in facing global competition. The business world is now increasingly paying attention to technology issues, especially in delivering their products to consumers, because nowadays a business entity must have a media to convey information about its products to consumers.

In making this promotional advertisement, it is divided into three stages, namely pre-production, production and post-production and using 2D motion graphic animation techniques. Cv Atika Transport uses social media in the form of Instagram to promote its products. However, until now CV Atika Transport is better known through word of mouth. For this reason, in this thesis the author takes the title "Design and Manufacture of 2D Animated Cv Atika Transport Advertising with motion graphics".

The data collection method used by the author uses research methods of observation and interviews. It is hoped that the Design and Creation of 2D Animated Cv Atika Transport Advertisements with motion graphics can help introduce and provide information to the wider community.

Keywords: multimedia, technology, promotion, animation, motion graphic