

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI PROMOSI
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA MENGGUNAKAN
METODE EXPRESSION WIGGLE DAN CLAMP**

(Studi Kasus: Universitas AMIKOM Yogyakarta)

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

Dodi Wahyu Hidayat (18.01.4221)

Matias Bektu Utomo (18.01.4226)

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI D3 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

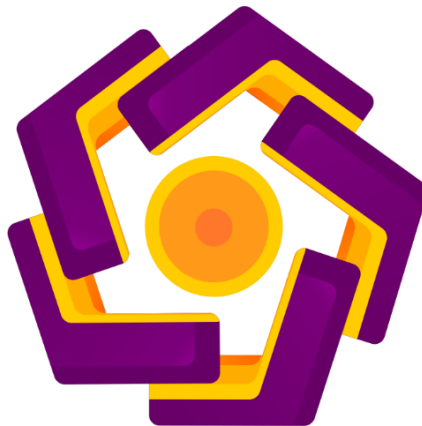
2022

**PEMBUTAN VIDEO ANIMASI PROMOSI
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA MENGGUNAKAN
METODE EXPRESSION WIGGLE DAN CLAMP**

(Studi Kasus: Universitas AMIKOM Yogyakarta)

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta
untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya Komputer Pada
jenjang Program Diploma – Program Studi Teknik Informatika



Disusun oleh:

Dodi Wahyu Hidayat (18.01.4221)

Matias Beki Utomo (18.01.4226)

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI D3 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN VIDEO ANIMASI PROMOSI
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA MENGGUNAKAN
METODE EXPRESSION WIGGLE DAN CLAMP

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dodi Wahyu Hidayat (18.01.4221)

Matias Bakti Utomo (18.01.4226)

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 24 Februari 2021

Dosen Pembimbing,

Ria Andriani, M.Kom

NIK. 190302458

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI PROMOSI
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA MENGGUNAKAN
METODE EXPRESSION WIGGLE DAN CLAMP**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Matias Bekti Utomo

18.01.4226

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Maret 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Bayu Setiaji, M.Kom

NIK. 190302216

Ahlihi Masruro, M.Kom

NIK. 190302148

Tanda Tangan

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal <tanggal ujian>

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI PROMOSI
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA MENGGUNAKAN
METODE EXPRESSION WIGGLE DAN CLAMP**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dodi Wahyu Hidayat

18.01.4221

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Maret 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Barka Setya, M.Kom

NIK. 190302126

Firman Asharudin, M.Kom

NIK. 190302315

Tanda Tangan

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal <tanggal ujian>

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Matias Bekti Utomo
NIM : 18.01.4226

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:
**Pembuatan Video Animasi Promosi Universitas Amikom Yogyakarta
Menggunakan Metode Expression Wiggle dan Clamp**

Dosen Pembimbing : Ria Andriani, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi

Yogyakarta, 01 September 2022

Yang Menyatakan,

Matias Bekti Utomo

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Dodi Wahyu Hidayat
NIM : 18.01.4221

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:
**Pembuatan Video Animasi Promosi Universitas Amikom Yogyakarta
Menggunakan Metode Expression Wiggle dan Clamp**

Dosen Pembimbing : Ria Andriani, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi

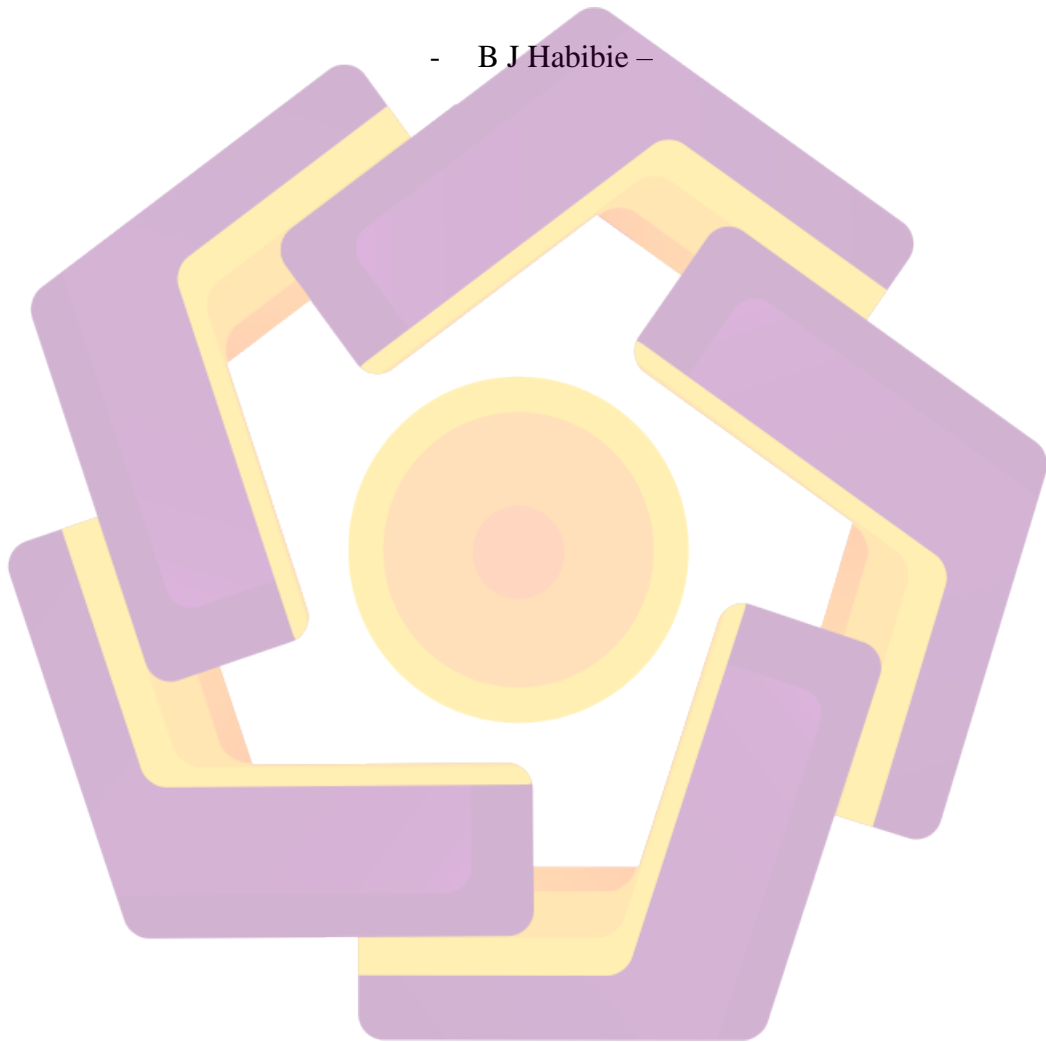
Yogyakarta, 01 September 2022
Yang Menyatakan,


Dodi Wahyu Hidayat

HALAMAN MOTTO

"Apabila kamu sudah memutuskan menekuni suatu bidang, jadilah orang yang konsisten. Itu adalah kunci keberhasilan yang sebenarnya."

- B J Habibie -



HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa dan atas dukungan dari orang-orang tercinta, sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya haturkan rasa syukur dan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, karena atas izin dan karunia-Nya maka tugas akhir ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya. Puji dan syukur yang tak terhingga pada Tuhan semesta alam yang meridhoi dan mengabulkan segala doa.
2. Orang tua yang selalu saya cintai dan keluarga besar saya yang senantiasa memberi doa dan dukungan yang begitu besar selama masa kuliah.
3. Ibu Ria Andriani, M.Kom selaku dosen pembimbing saya yang telah tulus dan ikhlas dalam membimbing saya dalam menyusun tugas akhir ini. Izinkanlah saya menghaturkan ucapan terima kasih, telah bersedia menghantarkan saya untuk mengantongi gelar “Ahli Madya” ini.
4. Bapak Ifra, dan Mas Rizki selaku mentor, teman serta partner saya Matias Bekti Utomo. Yang telah membimbing serta memberikan support sekaligus sebagai tempat untuk saya terus berproses hingga pada akhirnya saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Teman-teman D3 Teknik Informatika yang telah memberikan saya banyak sekali pengalaman yang berharga selama 3 tahun ini, terima kasih atas kehadiran yang luar biasa yang kalian berikan.
6. Segenap keluarga besar Univeristas AMIKOM Yogyakarta dan Prodi D3 Teknik Informatika para Staff dan Supporting Staff yang saya hormati, terima kasih atas bimbingan dan doa yang kalian berikan selama magang dan penelitian ini berlangsung.

Akhir kata saya persembahkan tugas akhir ini untuk kalian semua, orang-orang yang telah memberikan pengalaman yang begitu berarti bagi hidup saya yang tidak saya bisa sebutkan satu persatu. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kemajuan ilmu pengetahuan di masa mendatang.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga tugas akhir yang berjudul **“Pembuatan Video Animasi Promosi Universitas Amikom Yogyakarta Menggunakan Metode Expression Wiggle dan Clamp”** ini dapat terselesaikan.

Tugas akhir ini ditujukan guna memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer (Amd.Kom) pada jurusan Diploma Tiga Teknik Informatika fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyampaikan penghargaan tinggi kepada pembimbing yang telah memberikan pengarahan selama proses penulisan tugas akhir. Koreksi dan saran sangat bermanfaat dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Penulis percaya bahwa tanpa bantuan mereka tugas akhir ini belum terselesaikan dengan baik. Penyelesaian tugas akhir ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu, perkenankan penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat Bapak/Ibu :

1. Yth. Bapak Prof. Dr. Suyanto, MM., Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Yth. Bapak Hanif Al fatta, S.kom, M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Yth. Bapak Barka Satya, M.Kom selaku KaProdi D3 Teknik Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Yth. Ria Andriani, M.Kom selaku dosen pembimbing D3 Teknik Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Kepada semua pihak yang telah berkenan memberikan bantuan dan dorongan serta kerjasama yang baik, sehingga tugas akhir ini selesai dengan baik.

Akhir kata penulis mengucapkan Allhamdullilah, semoga tugas akhir ini dapat menambah wawasan berfikir serta sebagai bahan referensi dan informasi yang bermanfaat bagi pengetahuan, khususnya bidang Jaringan Komputer.

Yogyakarta, 24 Februari 2021

Penulis

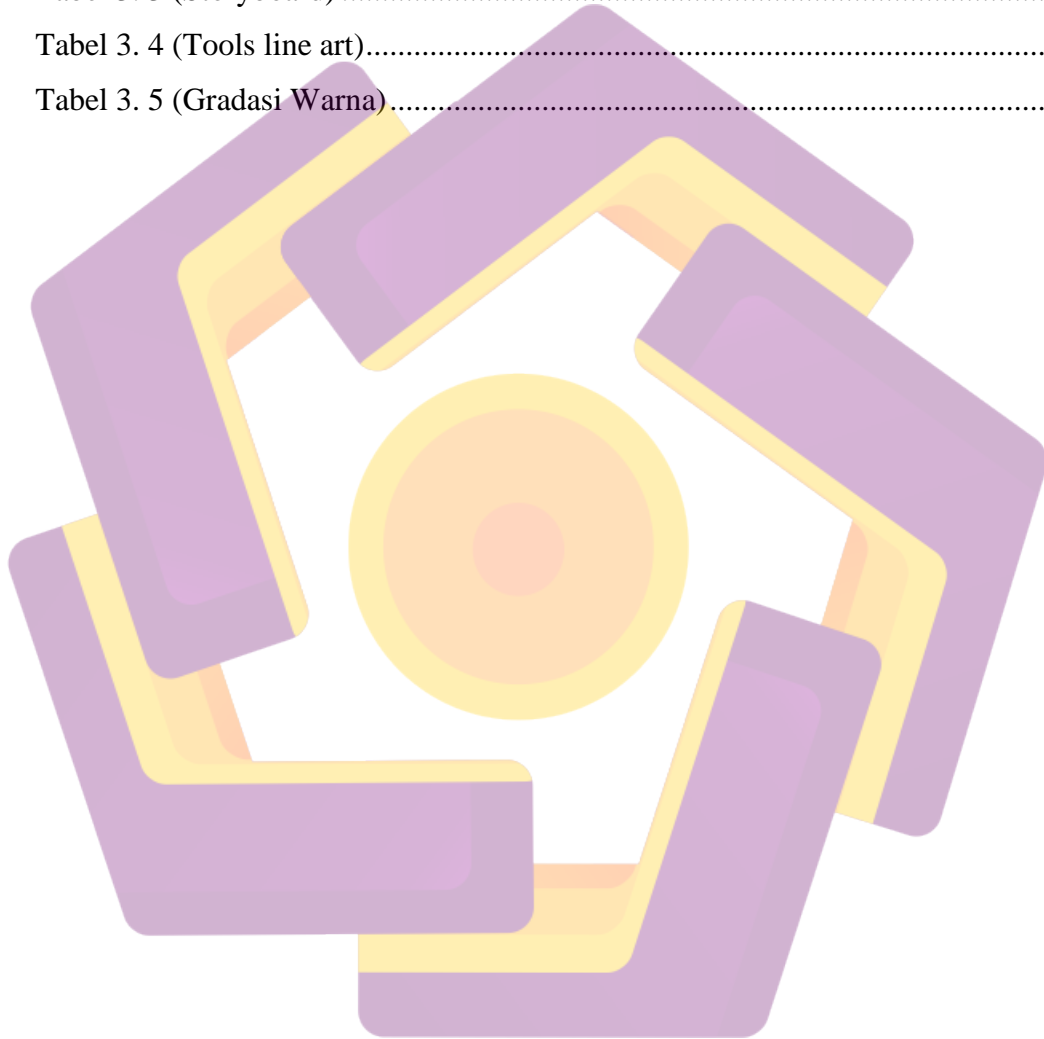
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	vi
HALAMAN MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Tinjauan Pustaka	5
2.2 Landasan Teori.....	11
2.2.1 Animasi.....	11
2.2.2 Montion Graphic.....	11
2.2.3 Adobe After Effect.....	11
2.2.4 Adobe Illustrator	12
2.2.5 Metode Expression	12
2.2.6 Wigle.....	12
2.2.7 Background.....	13
2.2.8 Karakter	13
2.2.9 <i>Backsound</i>	13

BAB III TINJAUAN UMUM.....	15
3.1 Deskripsi Singkat Obyek.....	15
3.2 Visi dan Misi Universitas Amikom Yogyakarta	16
3.2.1 Visi Universitas Amikom Yogyakarta.....	16
3.2.2 Misi Universitas Amikom Yogyakarta	16
3.3 Permasalahan yang Terdapat pada Objek	17
3.4 Flowchart Alur Penelitian	18
3.5 Deskripsi Detail Alur Penelitian	18
3.5.1 Pra Produksi.....	18
3.5.1.1 Perancangan Video Animasi.....	18
3.5.1.2 Pembuatan Naskah.....	19
3.5.1.3 Pembuatan Storyboard	20
3.5.1.4 Pembuatan Naskah Dubbing.....	22
3.5.2 Produksi.....	23
3.5.2.1 Pembuatan Asset (Karakter, Background, Objek)	23
3.5.2.2 Rekaman Dubbing.....	28
3.5.2.3 Pembuatan Video Animasi.....	29
3.5.3 Pasca Produksi.....	35
3.5.3.1 Memasukan <i>Dubbing</i> , <i>Backsoud</i> dan efek suara.....	35
3.5.3.2 Rendering	35
3.5.3.3 Evaluasi	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	36
4.1 Hasil dan Pembahasan.....	36
BAB V PENUTUP.....	40
5.1 Kesimpulan.....	40
5.2 Saran.....	40
DAFTAR PUSTAKA	41
LAMPIRAN	43

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 (Tabel Perbandingan).....	7
Tabel 3. 1 (Permasalahan yang terdapat pada objek).....	17
Tabel 3. 2 (Hasil Perancangan Video animasi).....	19
Tabel 3. 3 (Storyboard)	20
Tabel 3. 4 (Tools line art).....	24
Tabel 3. 5 (Gradasi Warna).....	27



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 (Flowchart Alur Penelitian).....	18
Gambar 3. 2 (Pembuatan Asset)	24
Gambar 3. 3 (Pembuatan Line Art).....	25
Gambar 3. 4 (Penggabungan Objek).....	26
Gambar 3. 5 (Block warna).....	27
Gambar 3. 6 (Pemberian gradasi warna).....	28
Gambar 3. 7 (Rekaman Dubbing)	28
Gambar 3. 8 (Penggunaan Slider Control).....	29
Gambar 3. 9 (Skrip Yang Digunakan)	29
Gambar 3. 10 (Penempatan Anchor Point)	30
Gambar 3. 11 (Penggunaan Anchor Point)	31
Gambar 3. 12 (Penggunaan Penggunaan Fitur Transformation).....	31
Gambar 3. 13 (Penggunaan Expression Wiggle)	32
Gambar 3. 14 (Implementasi Metode Expression Clamp).....	33
Gambar 3. 15 (Implementasi Metode Expression Looping).....	34
Gambar 3. 16 (Rendering).....	36
Gambar 4. 1 (Tampilan Video Slide Pertama).....	36
Gambar 4. 2 (Tampilan Video Slide Kedua)	37
Gambar 4. 3 (Tampilan video slide ter-akhir).....	38

INTISARI

Promosi adalah suatu bentuk kegiatan komunikasi sebagai alat pemasaran untuk mengenalkan suatu produk atau jasa kepada masyarakat umum yang bertujuan untuk mencari keuntungan guna menunjang berjalanya suatu usaha atau instansi. Tidak terkecuali Universitas AMIKOM Yogyakarta salah satu perguruan tinggi swasta yang biasanya melakukan promosi secara *offline* dengan cara melakukan *marketing* ke sekolah-sekolah SMA/SMK. Namun dengan adanya kebijakan pemerintah tentang Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) untuk mengurangi penyebaran virus Covid19, sehingga mengharuskan mengoptimalkan promosi secara *online*.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memaksimalkan kegiatan promosi secara *online* pada Universitas AMIKOM Yogyakarta dengan pembuatan video animasi promosi berbasis motion grafik. Dengan menggunakan metode *Expression Wigle* dan *Clamp*, yaitu memasukkan kode skrip dalam proses pembuatan animasi menggunakan Adobe After effect 2020. Yang sebelumnya sudah melakukan observasi serta perancangan yang matang, sehingga proses pembuatannya lebih cepat dan mudah.

Adapun hasil dari penelitian ini adalah video animasi berdurasi 155 detik dengan isi “10 alasan mengapa kuliah di Universitas Amikom Yogyakarta”, harapannya dapat membantu kegiatan promosi Universitas Amikom Yogyakarta di media sosial ataupun *platform digital* (*Facebook Business, Instragam Ads, penggunaan Google Ads, dan iklan pada website*).

Kata kunci: Promosi, Animasi, Expression

ABSTRACT

Promotion is a form of communication activities as a marketing tools to introduce a product or service to the society to aiming for profit to support the running of a bussiness or institution. Including AMIKOM University of Yogyakarta one of the private college who usually do promotions offline to high school in a way. But the government policy about implementation of restrictions on community activities to reduce the spread of corona virus, thus necessitating optimizing online promotions.

The purpose of this research is to maximizing the online promotional activities at AMIKOM University of Yogyakarta by creating animated promotional videos based on motion graphics. By using Expression Wigle and Clamp method, that is insert script codes into animation creation process using Adobe After Effect 2020. Who had previously carried out careful observation and planning, so that creating process is faster and easier.

As for the result of this reasearh is a 155 second animated videos with content “10 reasons why study at AMIKOM University of Yogyakarta”, hope can help promotional activities at AMIKOM University of Yogyakarta on social media or digital platform (Facebook Bussiness, Instagram Ads, use Google Ads, and ads on the website).

Keyword: Promotions, Animation, Expression