

**PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D *MOTION GRAPHIC*
SEBAGAI MEDIA PROMOSI OYO
INDAH HOMESTAY
SKRIPSI**



disusun oleh
Sekar Indah Puspitasari
17.11.1376

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

**PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D *MOTION GRAPHIC*
SEBAGAI MEDIA PROMOSI OYO
INDAH HOMESTAY**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai
gelar Ahli Madya pada jenjang Program Diploma
– Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh
Sekar Indah Puspitasari
17.11.1376

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D *MOTION GRAPHIC*

SEBAGAI MEDIA PROMOSI OYO

INDAH HOMESTAY

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sekar Indah Puspitasari

17.11.1376

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 7 Juli 2022

Dosen Pembimbing,

Agung Nugroho, M. Kom

NIK. 190302242

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D *MOTION GRAPHIC*

SEBAGAI MEDIA PROMOSI OYO

INDAH HOMESTAY

yang dipersiapkan dan disusun

oleh

Sekar Indah Puspitasari

17.11.1376

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 7 Juli 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Theopilus Bayu Sasongko, M.Kom

NIK. 190302375

Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

Agung Nugroho, M.Kom

NIK. 190302392

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer Tanggal, 26 Juli 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

PERNYATAAN

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 disuatu 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 27 Juli 2022



Sekar Indah Puspitasari
17.11.1376

MOTTO

“Lets live coolly to the maximum” , “Living without passion is like being dead”

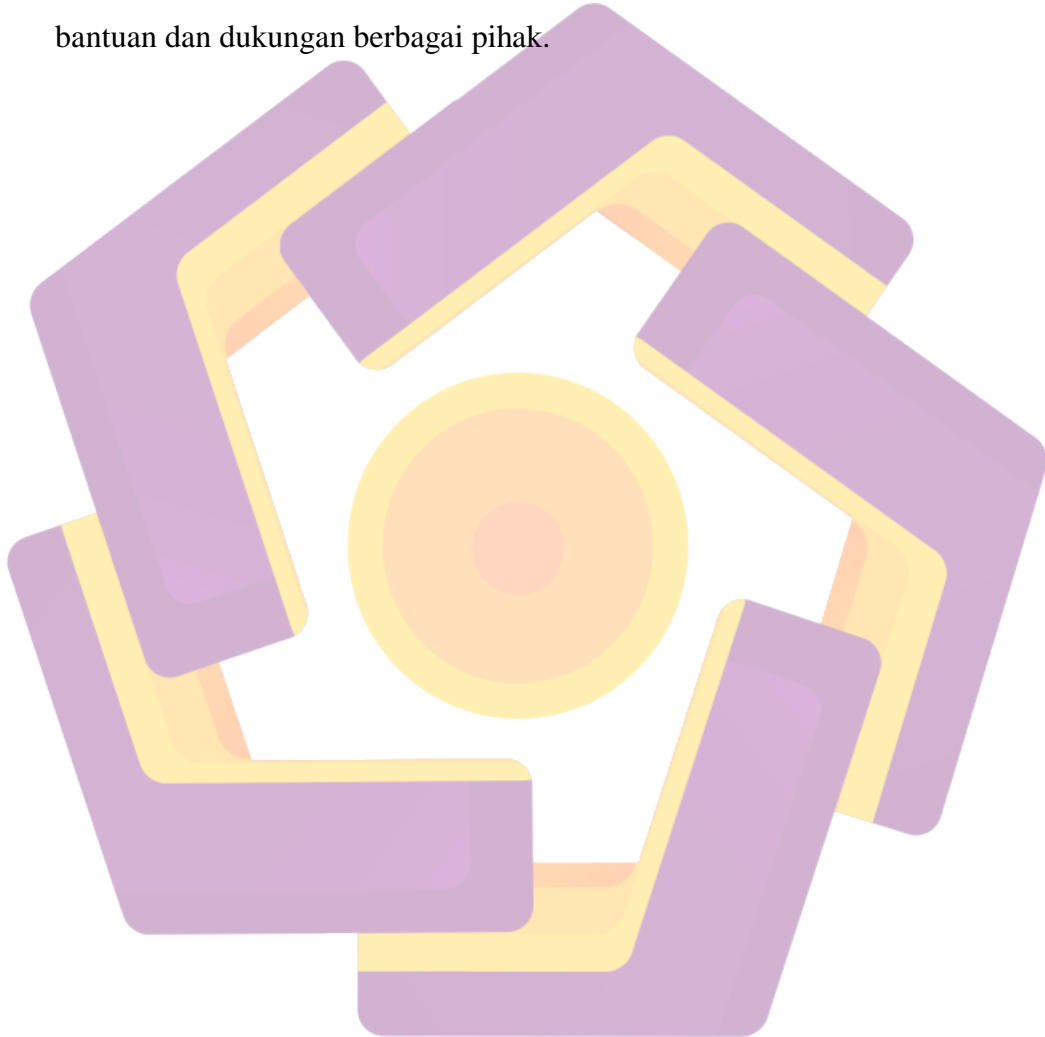
“Mari hidup tanpa kekhawatiran,Anda hanya memiliki satu kehidupan tetapi jika anda hidup telalu cepat, saya merasa anda tidak dapat mencapai apa yang anda inginkan’ . (K.S.J)“Mari hidup bersenang-senang dan menjadi keren dliuar dan didalam” . (Y,J)

“Hidup bukan tentang kecepatan, tapi arah dan tujuan”.



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji syukur atas berkat rahmat dan karunia Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya, dan juga tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak.



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas berkah dan rahmat,serta taufik hidayah dari- Nya. Sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pembuatan Iklan Animasi 2D Motion Graphic Sebagai Media Promosi OYO Indah Homestay”**

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak dapat lepas dari kesalahan dan jauh dari sempurna. Untukitu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun sehingga dapat berguna baik bagi penulis sendiri maupun pembaca pada umumnya.

Skripsi ini ditulis sebagai kelengkapan dari penelitian dan syarat kelulusan dari Universitas AMIKOM Yogyakarta, khususnya pada jenjang (S1),S.Kom. Sehubungan dengan selesai nya skripsi ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak, dan penulis sampaikan kepada:

1. Bapak M.Suyanto, Prof., Dr., M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta..
2. Bapak Agung Nugroho, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberi arahserta bimbingan selama peneletian dan penulisan skripsi.
3. Kepada Bapak, Ibu Dosen dan segenap Staff Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telahmembantu selama perkuliahan.
4. Seluruh keluarga besar terutama kedua orangtua atas setiap doa dan dukungan yangdiberikan.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN.....	iii
DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER.....	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
Gambar	xv
INTISARI	xvi
ABSTRACT.....	xvii
1.1 Rumusan Masalah.....	18
1.2 Batasan Masalah.....	18
1.3 Tujuan Penelitian	18
1.4 Manfaat Penelitian	19
1.4.1 Bagi Pihak Objek.....	19
1.4.2 Bagi Peneliti	19
1.5 Metode Penelitian	19
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	19
1.5.2 Metode Perancangan.....	20
1.5.3 Evaluasi	20
1.6 Sistematika Penulisan.....	20
BAB I. PENDAHULUAN	21
BAB II. LANDASAN TEORI.....	21
BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	21

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	21
BAB V. PENUTUP.....	21
DAFTAR PUSTAKA	21
BAB II.....	22
LANDASAN TEORI.....	22
2.1 Tinjauan Pustaka	22
2.2 Konsep Dasar Multimedia	23
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	23
2.2.2 Elemen Multimedia	23
2.3 Konsep Dasar Animasi.....	24
2.3.1 Pengertian Animasi	24
2.3.2 Macam-Macam Animasi	25
5. Animasi spline.....	27
8. Computational Animation	29
9. Morphing	29
2.3.3 Prinsip – Prinsip Animasi	29
Gambar 2 1 Squash and Strech.....	30
Gambar 2 2 Appeal.....	30
Gambar 2 3 Solid Drawing	31
Gambar 2 4 Slow In / Slow Out.....	31
Gambar 2 5 Exaggeration.....	32
Gambar 2 6 Timing.....	32
Gambar 2 7 Timing.....	32
Gambar 2 8 Anticipation	33
Gambar 2 9 Staging	33
Gambar 2 10 Arcs	34
Gambar 2 11 Straight Head.....	34

Gambar 2 12 Pose to Pose.....	35
Gambar 2 13 Overlapping and Follow Through.....	35
Gambar 2 14 Secondary Action	36
2.5 Konsep Dasar Promosi.....	37
2.5.1 Pengertian Promosi	37
2.5.2 Tujuan Promosi	38
2.5.3 Bentuk Promosi	38
2.6 Analisis Kebutuhan Sistem	39
2.6.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	39
2.6.2 Analisi Kebutuhan Non Fungsional	39
2.7 Tahapan Produksi	40
2.7.1 Pra Produksi	40
2.7.2 Produksi	41
2.7.3 Pasca Produksi.....	42
BAB III	44
TINJAUAN UMUM.....	44
3.1 Sejarah Singkat OYO Indah Homestay	44
3.2 Pengumpulan Data	44
3.2.1 Wawancara	44
3.2.2 Observasi.....	45
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem	46
3.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	46
3.3.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	46
Tabel 3 1 Kebutuhan Software.....	47
Tabel 3 2 Spesifikasi Perangkat Keras Komputer	47
3.4 Alur Penelitian	47
Gambar 3 3 Alur Penelitian.....	48

BAB IV	49
PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI	49
4.1 Pra Produksi	49
4.1.1 Ide Cerita	49
4.1.2 Penulisan Naskah	49
4.1.3 Storyboard	50
4.2 Produksi	51
4.2.1 Pembuatan Objek	51
Gambar 4 1 Desain Karakter	52
Gambar 4 2 Icon	52
4.3 Pasca Produksi	53
4.3.1 Compositing	53
Gambar 4 3 Composition Setting	54
Gambar 4 4 List Project	54
4.3.2 Proses Membuat Animasi	54
Gambar 4 5 Garis Lajur Gerak Objek	55
Gambar 4 6 Keyframe Object	55
Gambar 4 7 Graph Editor	56
Gambar 4 8 Animation Composer	56
Gambar 4 9 Backsound	57
4.3.3 Rendering	57
Gambar 4 10 Export Setting	57
4.4 Implementasi dan Evaluasi	57
4.4.1 Implementasi	58
4.4.2 Evaluasi	58
4.4.2 Evaluasi 2	58
4.4.3 Kuisisioner	59

Tabel 4 2 Kuisisioner Faktor Informasi	59
Tabel 4 4 Presentase Nilai.....	60
Tabel 4 5 Hasil Uji Aspek Informasi.....	61
4.4 Implementasi.....	62
BAB V	63
5.1 Kesimpulan	63
5.2 Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	64

Tabel

Tabel 3 1 Kebutuhan Software.....	27
Tabel 3 2 Spesifikasi Perangkat Keras Komputer	28
Tabel 4 1 Storyboard	31
Tabel 4 2 Kuisisioner Faktor Informasi.....	39
Tabel 4 3 Bobot Nilai	40
Tabel 4 4 Presentase Nilai	40
Tabel 4 5 Hasil Uji Aspek Informasi	41

Gambar

Gambar 2 1 Squash and Strech.....	12
Gambar 2 2 Appeal.....	13
Gambar 2 3 Solid Drawing.....	13
Gambar 2 4 Slow In / Slow Out	14
Gambar 2 5 Exaggeration	14
Gambar 2 6 Timing.....	15
Gambar 2 7 Timing.....	15
Gambar 2 8 Anticipation	15
Gambar 2 9 Staging.....	16
Gambar 2 10 Arcs.....	16
Gambar 2 11 Straight Head	17
Gambar 2 12 Pose to Pose	17
Gambar 2 13 Overlapping and Follow Through	17
Gambar 2 14 Secondary Action.....	18
Gambar 3 1 Denah Lokasi.....	25
Gambar 3 2 Hotel OYO Indah Homestay	26
Gambar 3 3 Alur Penelitian.....	29
Gambar 4 1 Desain Karakter	32
Gambar 4 2 Icon	33
Gambar 4 3 Composition Setting	34
Gambar 4 4 List Project.....	34
Gambar 4 5 Garis Lajur Gerak Objek	35
Gambar 4 6 Keyframe Object.....	35
Gambar 4 7 Graph Editor	36
Gambar 4 8 Animation Composer.....	36
Gambar 4 9 Backsound	37
Gambar 4 10 Export Setting.....	37

INTISARI

Media promosi adalah sarana untuk mengkomunikasikan suatu produk atau jasa yang tujuannya adalah agar produk tersebut dapat dikenal oleh masyarakat luas. Dalam kasus ini penulis akan mempromosikan sebuah jasa dan layanan dari Hotel OYO Indah Homestay.

Media promosi ini dibuat untuk membangun, mengiklankan, memperkenalkan dan memasarkan Hotel OYO Indah Homestay dengan teknik *motion graphic*. Dalam media promosi ini, terdapat informasi mengenai Hotel OYO seperti deskripsi pelayanan, fasilitas dan tarif.

Tahapan pembuatan *media promosi* melalui animasi 2D dengan teknik *motion graphic*, proses editing, pembuatan asset-asset sebuah animasi hingga rendering. Berdasarkan proses perancangan, implementasi, pengujian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini sudah dapat menghasilkan media promosi untuk memperkenalkan Hotel OYO ke masyarakat luas melalui media promosi yang dibuat dengan teknik *motion graphic*.

Kata Kunci: *media promosi, motion graphic, ilustrasi*



ABSTRACT

Media promotion is a means to communicate a product or service whose purpose is so that the product can be known by the wider community. In this case the author will promote a service product provided by OYO Hotel.

This promotional media was created to promote, advertise, introduce and market the Hotel OYO with motion graphic techniques. In this promotional media, there is information about Indokubator companies such as descriptions there is information about OYO Hotels such as descriptions of services, facilities and rates.

Stages of making promotional media through 2D animation with motion graphic techniques, editing process, making assets of an animation to rendering. Based on the process of design, implementation, testing and discussion, it can be concluded that this research has been able to produce promotional media to introduce the Hotel OYO to the wider community through promotional media made with motion graphic techniques.

Keyword: *promotional media, motion graphic, illustration*