

**PERANCANGAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI PROGRAM
COOLLABS UNTUK LEMBAGA SKETSA**

SKRIPSI



disusun oleh

Wendi Dwi Saputro

12.11.6303

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PERANCANGAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI PROGRAM
COOLLABS UNTUK LEMBAGA SKETSA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Wendi Dwi Saputro

12.11.6303

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI PROGRAM
COOLLABS UNTUK LEMBAGA SKETSA**

yang disusun oleh
Wendi Dwi Saputro
12.11.6303

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 2 Oktober 2015

Dosen Pembimbing,



Kusnawi, S.Kom, M.Eng

NIK. 190302112

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI PROGRAM
COOLLABS UNTUK LEMBAGA SKETSA**

yang disusun oleh

Wendi Dwi Saputro

12.11.6303

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 5 Maret 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Kusnawi, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302112

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Amir Fatah Sofyan, S.T, M.Kom
NIK. 190002047



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 12 Maret 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, 7 Maret 2016



Wendi Dwi Saputro

NIM. 12.11.6303

MOTTO

**“Hai orang-orang yang beriman, jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar.”
(QS. Al-Baqarah [2]: 153)**

Wong pinter kalah karo wong bejo. Wong bejo kalah karo wong sing eling lan waspada.

**Orang pintar kalah dengan orang beruntung. Orang beruntung kalah dengan orang yang ingat dan waspada.
(Bapak)**

**Bersyukur adalah cara terbaik untuk bisa menjadikan kita memahami apa yang sebenarnya menjadi kebutuhan hidup kita.
(Pak Kusnawi – Instagram @mynameiskhus)**

Human beings are strong because we have the ability to change ourselves.
**Manusia kuat karena kita punya kemampuan untuk merubah diri kita sendiri.
(Saitama - One Punch Man)**

Stop complaining about fate and saying how it can't be changed!
**Berhenti mengeluh tentang nasib dan mengatakan bagaimana hal itu tidak dapat diubah!
(Uzumaki Naruto)**

**Jika ingin meraih tujuan dan cita-cita, paksakan kemampuanmu!
(Gustan Ganda - Anggota DPRD Kab. Sleman)**

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Bapak Ismail, ibu Rulisminingsih (almh), mas Rio, keluarga besar dari Sleman maupun Gunungkidul, dan juga keluarga Bapak Heryanto.
2. Prof.Dr.M. Suyanto, M.M selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta yang juga sebagai dosen Perancangan Film Kartun 2D.
3. Pak Kusnawi, S.Kom, M.Eng selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak membimbing dalam penyusunan skripsi.
4. Pak Agus Purwanto, M.Kom yang bukan Dosen Pembimbing tapi sudah memberi saran dan masukan dalam penyusunan skripsi.
5. Pak Dhani Ariatmanto, M.Kom, Pak Bernardhed, M.Kom, Pak Amir Fatah Sofyan, S.T, M.Kom, Pak Tristanto Ari Aji, M.Kom selaku dosen Rumpun Multimedia.
6. Pak Adi Djayusman, S.Kom (MSV) yang memberi ilmu animasi, saran dan masukan. Dan seluruh dosen di STMIK Amikom Yogyakarta.
7. Lembaga Sketsa (Mbak Diyah, mbak Dhita, mbak Devi, Zuha, Nanda, Iwang dkk) selaku objek penelitian yang sangat berperan dalam kelancaran penulisan skripsi ini.
8. Keluarga besar 12 S1TI 08 yang keren dan penuh prestasi, beserta seluruh komunitas di dalamnya :v
9. Asisten Rumpun Multimedia, Muljut dan 3D tahun 2015 dan temen-temen dari Forum Asisten (FA) Amikom Yogyakarta.

10. Keluarga besar BOIM 2016 yang super keren (y).
11. Labib, Dhimas, dkk yang sudah memberi saran dan masukan dalam penyusunan skripsi ini.
12. Nara yang udah mau jadi pengisi suara NARAsi.
13. Imam, Moko, Sabiq, Evita, Yunan, Norma, Ovin dkk yg meyakinkan bisa ngejar pendadaran dan memberi semangat :v
14. Keluarga besar INSPIRATES (Inspire CMF).
15. Keluarga Besar Karang Taruna "Taruna Bhakti" Trihanggo angkatan lama (2007-2015) maupun angkatan baru (2015-2019).
16. Keluarga Besar Jawara Wira Muda.
17. Keluarga Besar IRMAFALAAH
18. Keluarga Besar INSAN, Bujang Family dan RNI SMA N 11 Yogyakarta.
19. Keluarga Besar Ligo Ceria :D
20. Keluarga Besar Sm@rtSyuhada
21. Keluarga Besar Muda Bisa Foundation.
22. Keluarga Besar ONEGAI SHELTER!!!
23. Keluarga Besar P3K PPM AMIKOM 2014 dan 2015.
24. Keluarga Besar Mentoring SMP N 2 Yogyakarta.
25. Dan seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu, yang telah mendukung dan mendoakan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, kepada keluarga, para sahabat, dan kepada kita selaku umatnya hingga akhir zaman, amiin.

Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Teknik Informatika di STMIK Amikom Yogyakarta. Judul yang penulis ajukan adalah “Perancangan Animasi 2D Sebagai Media Promosi Program Coollabs untuk Lembaga Sketsa”.

Dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku ketua STMIK Amikom Yogyakarta
2. Bapak Kusnawi, S.Kom, M.Eng. selaku dosen pembimbing.
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, S.T, M.Kom dan bapak Bayu Setiaji, M.Kom selaku dosen penguji.
4. Pihak lembaga Sketsa Yogyakarta sebagai objek penelitian.
5. Keluarga dan rekan-rekan yang telah memberi dukungan dan bantuan untuk kelancaran skripsi.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semuanya. Demi perbaikan selanjutnya, saran dan kritik yang membangun akan penulis terima dengan senang hati. Akhirnya, hanya kepada Allah SWT penulis serahkan segalanya mudah-mudahan dapat bermanfaat khususnya bagi penulis umumnya bagi kita semua.

Yogyakarta, 7 Maret 2016

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.5.1 Bagi Penulis	4
1.5.2 Bagi Objek Penelitian	4
1.5.1 Bagi Pembaca.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.6.2 Metode Analisis	5
1.6.3 Metode Perancangan	5
1.6.4 Metode Pengembangan	6
1.6.5 Metode Testing.....	6
1.7 Sistematika Penulisan	6

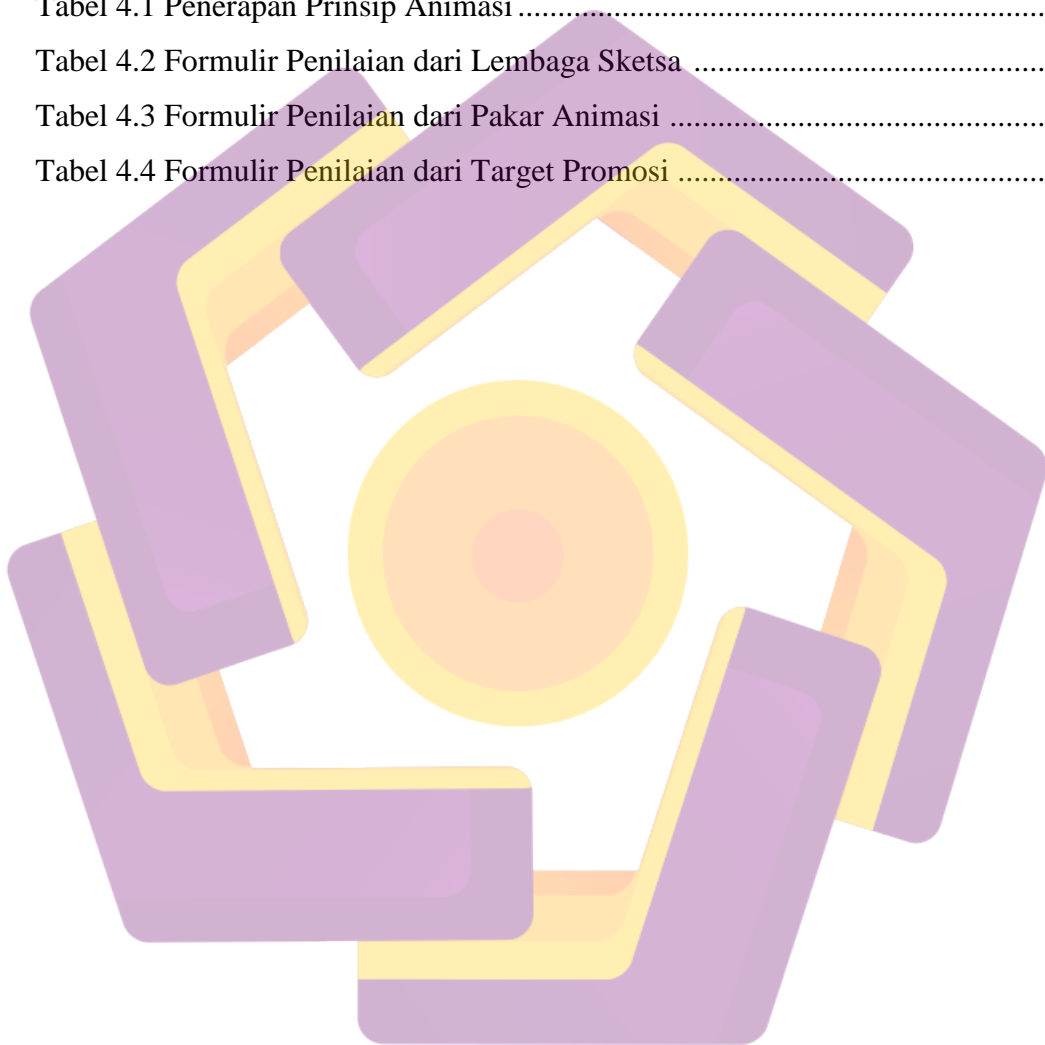
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Multimedia	10
2.3 Animasi	11
2.3.1 Pengertian Animasi	11
2.3.2 Prinsip-Prinsip Animasi	11
2.3.3 Jenis-Jenis Animasi	19
2.3.4 Animasi 2D	20
2.3.4.1 Pengertian Animasi 2D	20
2.3.4.2 Pembuatan Animasi dengan Teknik Digital	20
2.3.4.3 Proses Pembuatan Animasi 2D	21
2.3.5 Keuntungan Menggunakan Animasi	25
2.4 Promosi	26
2.4.1 Pengertian	26
2.4.2 Macam-Macam Media Iklan untuk Promosi	26
2.4.2.1 Iklan Media Cetak	27
2.4.2.2 Iklan Media Elektronik	29
2.4.2.3 Iklan Luar Ruangan	30
BAB III ANALISIS DAN PEMBAHASAN	32
3.1 Tinjauan Umum	32
3.1.1 Latar Belakang Lembaga Sketsa	32
3.1.2 Visi dan Misi Lembaga Sketsa	33
3.1.3 Kinerja Lembaga Sketsa	33
3.1.4 Program Coollabs	34
3.1.5 Mekanisme Promosi Kegiatan Terdahulu	35
3.2 Analisis Masalah	36
3.2.1 Langkah-Langkah Analisis Masalah	36
3.2.2 Identifikasi Masalah	36
3.2.3 Hasil Analisis Masalah	37
3.3 Solusi-Solusi yang Dapat Diterapkan	37
3.4 Solusi yang Dipilih	38

3.5	Analisis SWOT	38
3.6	Analisis Kebutuhan	40
3.6.1	Kebutuhan Fungsional	40
3.6.1.1	Kebutuhan Sistem	40
3.6.1.2	Kebutuhan Pengguna/ Pemirsa	41
3.6.2	Kebutuhan Non-Fungsional	41
3.6.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	41
3.6.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	42
3.6.2.3	Kebutuhan Pengguna (<i>Brainware</i>).....	42
3.7	Perancangan Animasi.....	42
3.7.1	Script	43
3.7.2	Character, Props and Location Design.....	53
3.7.2.1	Character Design.....	53
3.7.2.1	Props Design	56
3.7.2.1	Location Design	57
3.7.3	Storyboard.....	57
3.7.4	Audio.....	68
3.7.4.1	Audio Recording	68
3.7.4.2	Background Music	70
3.7.5	Animatic.....	72
3.7.6	Diagram Scene	73
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		74
4.1	Produksi	75
4.1.1	Background Layout and Posing	75
4.1.2	Animation.....	76
4.1.3	Animation Clean Up	77
4.1.4	Ink and Paint	78
4.2	Pasca Produksi	79
4.2.1	Compositing	79
4.2.1.1	Pembuatan Folder Proyek	79
4.2.1.2	Import File.....	80

4.2.1.3	Pengaturan Komposisi	81
4.2.1.4	Penyusunan Layer	82
4.2.1.5	Menggerakkan Obyek Tambahan	83
4.2.1.6	Penggunaan Layer Kamera	84
4.2.1.7	Penyusunan Seluruh Scene	86
4.2.2	Export.....	87
4.3	Pembahasan.....	89
4.3.1	Penggunaan Teknik Animasi Frame By Frame	89
4.3.2	Penerapan Prinsip Animasi	90
4.3.3	Testing.....	93
4.3.3.1	Penilaian oleh Lembaga Sketsa.....	93
4.3.3.2	Penilaian oleh Pakar Animasi	95
4.3.3.1	Penilaian oleh Target Promosi	96
4.3.3.1	Kesimpulan dari Testing	97
4.4	Implementasi.....	97
4.4.1	Implementasi pada Situs Youtube.....	98
4.4.2	Implementasi pada Kunjungan.....	98
BAB V	PENUTUP.....	100
5.1	Kesimpulan	100
5.2	Saran.....	101
DAFTAR	PUSTAKA	103
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT	39
Tabel 3.2 Desain Karakter.....	54
Tabel 3.3 Storyboard.....	58
Tabel 4.1 Penerapan Prinsip Animasi	90
Tabel 4.2 Formulir Penilaian dari Lembaga Sketsa	94
Tabel 4.3 Formulir Penilaian dari Pakar Animasi	95
Tabel 4.4 Formulir Penilaian dari Target Promosi	96



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambaran Definisi Multimedia	10
Gambar 2.2 Anticipation	11
Gambar 2.3 Squash and Stretch	12
Gambar 2.4 Staging.....	12
Gambar 2.5 Straight-Ahead Action and Pose-to-Pose	13
Gambar 2.6 Follow-Through and Overlapping Action	14
Gambar 2.7 Slow In-Slow Out	14
Gambar 2.8 Arcs	15
Gambar 2.9 Secondary Action	16
Gambar 2.10 Timing	16
Gambar 2.11 Exaggeration	17
Gambar 2.12 Solid drawing	18
Gambar 2.13 Appeal	18
Gambar 2.14 2D Animation Workflow	21
Gambar 3.1 Logo Sketsa Yogyakarta	32
Gambar 3.2 Logo Program Coollabs	34
Gambar 3.3 Poster kegiatan ABAM 2014	35
Gambar 3.4 Screenshot poster promosi kegiatan di media sosial.....	36
Gambar 3.5 Rancangan gambar dasar karakter.....	53
Gambar 3.6 Properti-properti yang digunakan dalam animasi	56
Gambar 3.7 Konsep lokasi yang digunakan dalam animasi	57
Gambar 3.8 Memilih/seleksi sampel noise	68
Gambar 3.9 Memilih/seleksi seluruh bagian suara	69
Gambar 3.10 Jendela Multitrack	70
Gambar 3.11 Jendela Export Multitrack Mixdown	70
Gambar 3.12 Pustaka Audio pada www.youtube.com	71
Gambar 3.13 Proses pemotongan musik dengan Adobe Audition	71
Gambar 3.14 Animatic yang diputar menggunakan Media Player Classic	72
Gambar 3.15 Diagram Scene	73

Gambar 4.1 Bagan alur produksi	74
Gambar 4.2 Proses Tataruang	75
Gambar 4.3 Background Painting	76
Gambar 4.4 Penggunaan Jendela Timeline pada Adobe Photoshop CS6.....	77
Gambar 4.5 Proses Animation Clean Up	78
Gambar 4.6 Proses Ink and Paint	78
Gambar 4.7 Pembuatan folder	80
Gambar 4.8 Proses Import File dan pilih Composition-Retain Layer Size	81
Gambar 4.9 Composition Setting	82
Gambar 4.10 Penyusunan Layer	83
Gambar 4.11 Proses penggunaan position pada Adobe After Effects CS6	84
Gambar 4.12 Layer Kamera.....	84
Gambar 4.13 Pengaktifan 3D Layer	85
Gambar 4.14 Pengaturan jarak sumbu z antar layer	85
Gambar 4.15 Proses Final Compositing	86
Gambar 4.16 Tampilan Jendela Render	87
Gambar 4.17 Output Module Setting	88
Gambar 4.18 Output Movie To	88
Gambar 4.19 Tombol Render	89
Gambar 4.20 Implementasi Animasi pada situs Youtube	98
Gambar 4.21 Implementasi Animasi pada saat kunjungan.....	99

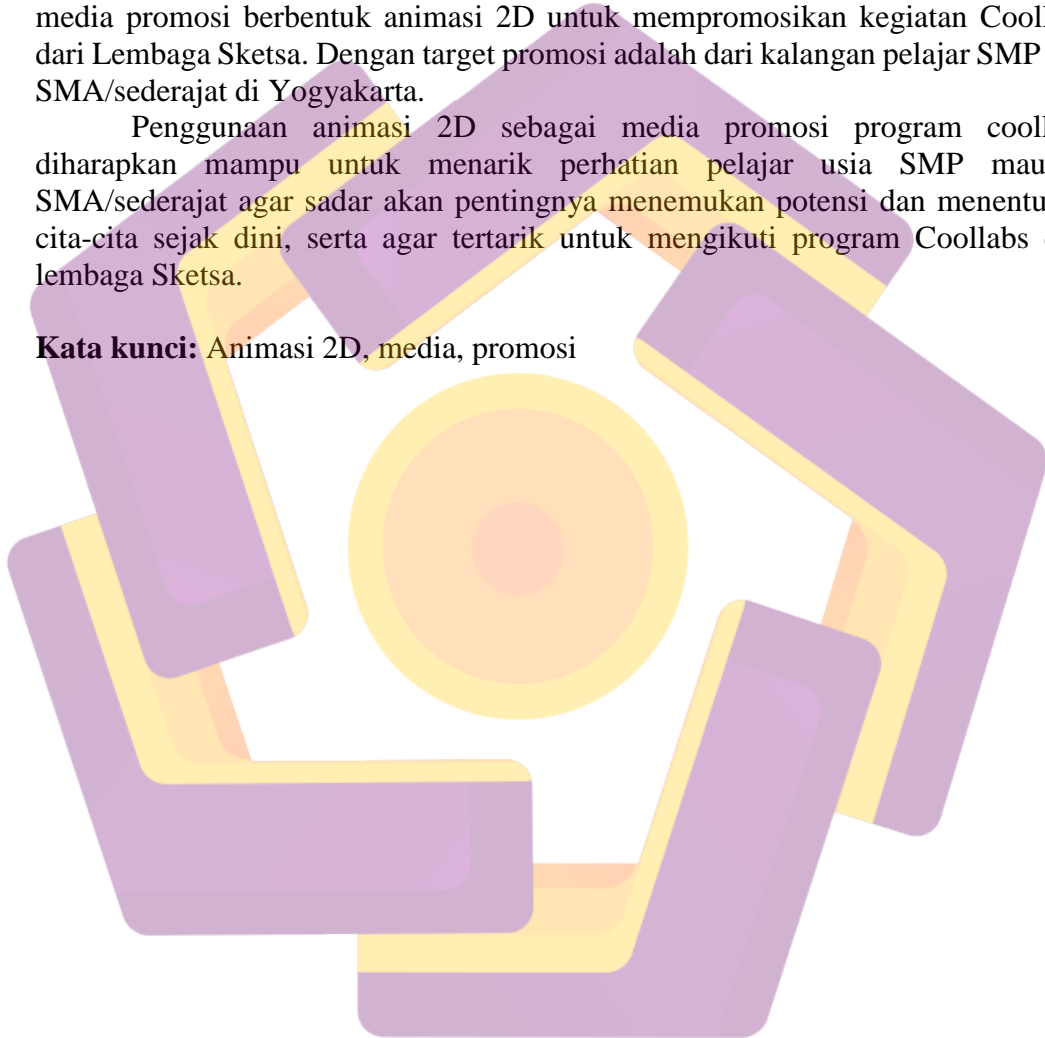
INTISARI

Animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup. Dengan animasi, sebuah produk dapat dipromosikan dengan sajian yang mampu menarik perhatian banyak orang. Salah satu kegiatan yang membutuhkan promosi adalah kegiatan Coollabs, sebuah program kegiatan baru yang dimiliki oleh lembaga Sketsa dengan tujuan utama membantu pelajar dalam menemukan potensi.

Atas dasar peluang tersebut, penulis bermaksud untuk merancang sebuah media promosi berbentuk animasi 2D untuk mempromosikan kegiatan Coollabs dari Lembaga Sketsa. Dengan target promosi adalah dari kalangan pelajar SMP dan SMA/ sederajat di Yogyakarta.

Penggunaan animasi 2D sebagai media promosi program coollabs diharapkan mampu untuk menarik perhatian pelajar usia SMP maupun SMA/ sederajat agar sadar akan pentingnya menemukan potensi dan menentukan cita-cita sejak dini, serta agar tertarik untuk mengikuti program Coollabs dari lembaga Sketsa.

Kata kunci: Animasi 2D, media, promosi



ABSTRACT

Animation is an attempt to create a static presentation become life. With animation, a product can be promoted by dish able to attract the attention of many people. One of the activities that need promotion is Coollabs activities, a new action program which is owned by the Institution of Sketsa with the main purpose is to help students in the finding of talent.

On the basis of these opportunities, the author intends to design a 2D animation in the form of a media campaign to promote the activities of Coollabs from the Institution of Sketsa. With the target of promotion is the students of SMP and SMA/equivalent in Yogyakarta.

The uses of 2D animation for promotion media of Coollabs Program will be able to attract the attention of students aged SMP and SMA/equivalent to be aware of the importance of finding talent and set goals early on, and so keen to follow the Coollabs program from institution of Sketsa.

Keyword: *2D Animation, Media, Promotion*

