

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA SEKOLAH KB TK
TERUNA BANGSA YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA PROMOSI
BASIS MULTIMEDIA MENGGUNAKAN KONSEP ANIMASI
PADA PERIKLANAN**

SKRIPSI



Disusun oleh:

Lirih Novara Minggu

14.21.0761

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA SEKOLAH KB TK
TERUNA BANGSA YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA PROMOSI
BASIS MULTIMEDIA MENGGUNAKAN KONSEP ANIMASI
PADA PERIKLANAN**

SKRIPSI

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



Disusun oleh:

Lirih Novara Minggu

14.21.0761

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA SEKOLAH KB TK
TERUNA BANGSA YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA PROMOSI
BASIS MULTIMEDIA MENGGUNAKAN KONSEP ANIMASI
PADA PERIKLANAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Lirih Novara Minggu

14.21.0761

Telah di setujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Juni 2015

Dosen Pembimbing

Armadvah Ambarowati, S.Kom., M.Eng.

NIK. 190302063

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA SEKOLAH KB TK
TERUNA BANGSA YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA PROMOSI
BASIS MULTIMEDIA MENGGUNAKAN KONSEP ANIMASI
PADA PERIKLANAN**

yang di persiapan dan disusun oleh

Lirih Novara Minggu

14.21.0761

Yang dipertahankan didepan Dewan Penguji
Pada tanggal 10 November 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Armadyah Amborowati, S.Kom., M.Eng.
NIK.190302063

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

Dina Maulina, M.Kom.
NIK.190302250

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 12 November 2015

KEPUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, MM.
NIK.190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya sendiri (ASLI) dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang tertulis menjadi acuan dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 11 November 2015

Lirih Novara Minggu
NIM. 14.21.0761

MOTTO

- ❖ **Pengenalan akan Tuhan adalah awal dari pengetahuan.**
- ❖ **Hargai waktu seolah waktu itu adalah harta paling berharga yang kamu punya**
- ❖ **Berkarya tiada henti sampai titik darah penghabisan.**
- ❖ **Orang Gagal itu sebenarnya adalah orang yang selalu diam dan tidak melakukan apa-apa dan tidak memberikan dampak apa-apa.**
- ❖ **Tolak ukur kesuksesan itu bukan dari apa yang kita hasilkan dari materi, tetapi dampak yang kita munculkan kepada sekitar kita, itu yang di sebut sukses.**
- ❖ **Hidup hanya sekali, beri yang terbaik kepada orang lain sehingga orang lain pun memberi yang terbaik kepada yang lainnya.**
- ❖ **For Him, and through Him, and to Him, are all things: to whom be glory for ever – Romans 11:36**
- ❖ **And beside this, giving all diligence, add to your faith virtue; and to virtue knowledge, and to knowledge temperance; and to temperance patience; and to patience godliness, and to godliness brotherly kindness; and to brotherly kindness charity. – 2 Peter 1:5-7**

I am the way, the truth, and the life: no man cometh unto the Father, but by me. – Jhon 14:6

PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan atas kehadiran Tuhan Yesus Kristus. Atas segala berkat, hikmat, anugrah dan karuniaNya sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik.

Tugas akhir ini Saya persembahkan untuk :

- Kedua orang tua saya Bpk Yohanes Susandi dan Ibu Theresia Sudarmi juga kakak-kakak dan keluarga besar saya yang telah memberi dukungan dan doa serta yang mendukung setiap hal yang menjadikan saya hidup lebih baik.
- Buat sahabat saya yang selalu setia membantu dalam proses pembuatan skripsi ini, atas semangat dan bantuannya yg tidak bisa di sebutkan satu persatu.
- Buat teman-teman Komsel UPNArmy yang telah menjadi keluarga saya selama berada di jogja dan juga teman-teman Fire Community yang sering mendukung doa dan dukungan moral lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
- Buat partner hidup saya dek Embun yang selalu mendukung dan selalu menyemangati untuk segera menuntaskan skripsi ini, dan yang selalu menemani selama proses pengerjaan skripsi.

KATA PENGANTAR

Salam,

Sebelumnya penulis memanjatkan puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan berkat dan AnugrahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi. Tanpa kehendak Tuhan Skripsi ini tidak akan selesai. Pujian dan Kemuliaan hanya bagi Tuhan.

Skripsi ini dikerjakan demi memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana komputer (S.Kom) jurusan S1 Teknik Informatika. Penulis menyadari bahwa Skripsi ini bukanlah tujuan akhir dari belajar karena belajar adalah sesuatu yang tidak terbatas dan selalu berulang.

Selesainya Skripsi ini sangat membawa kebahagiaan tersendiri bagi penulis.

Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. H. M Suyanto, MM. Selaku Ketua Umum STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing, yang dengan sabar meluangkan waktu membimbing dan mengarahkan penulis dalam mengerjakan Skripsi.
3. Bu Lely Yusinta Selaku sebagai kepala sekolah KB TK Teruna Bangsa yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.
4. Orang tua, beserta keluarga yang selalu mendoakan dan memberi dukungan sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi.

5. Semua teman Penulis yang banyak membantu dalam proses penyelesaian Skripsi.

Percayalah Tuhan Yang Maha Esa yang akan membalas kebaikan dan ketulusan dari semua umatNya, Amin.

Semoga karya penelitian Skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kebaikan bagi banyak pihak untuk kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di kemudian hari.

Salam

Yogyakarta, 11 November 2015

Penulis,

Lirih Novara Minggu

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
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 Metode Pengumpulan Data	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	10
2.2.1 Pengertian Multimedia	10
2.2.2 Definisi Multimedia	11
2.3 Objek-objek Multimedia	12
2.3.1 Teks	13
2.3.2 Grafik.....	13
2.3.3 Suara.....	13

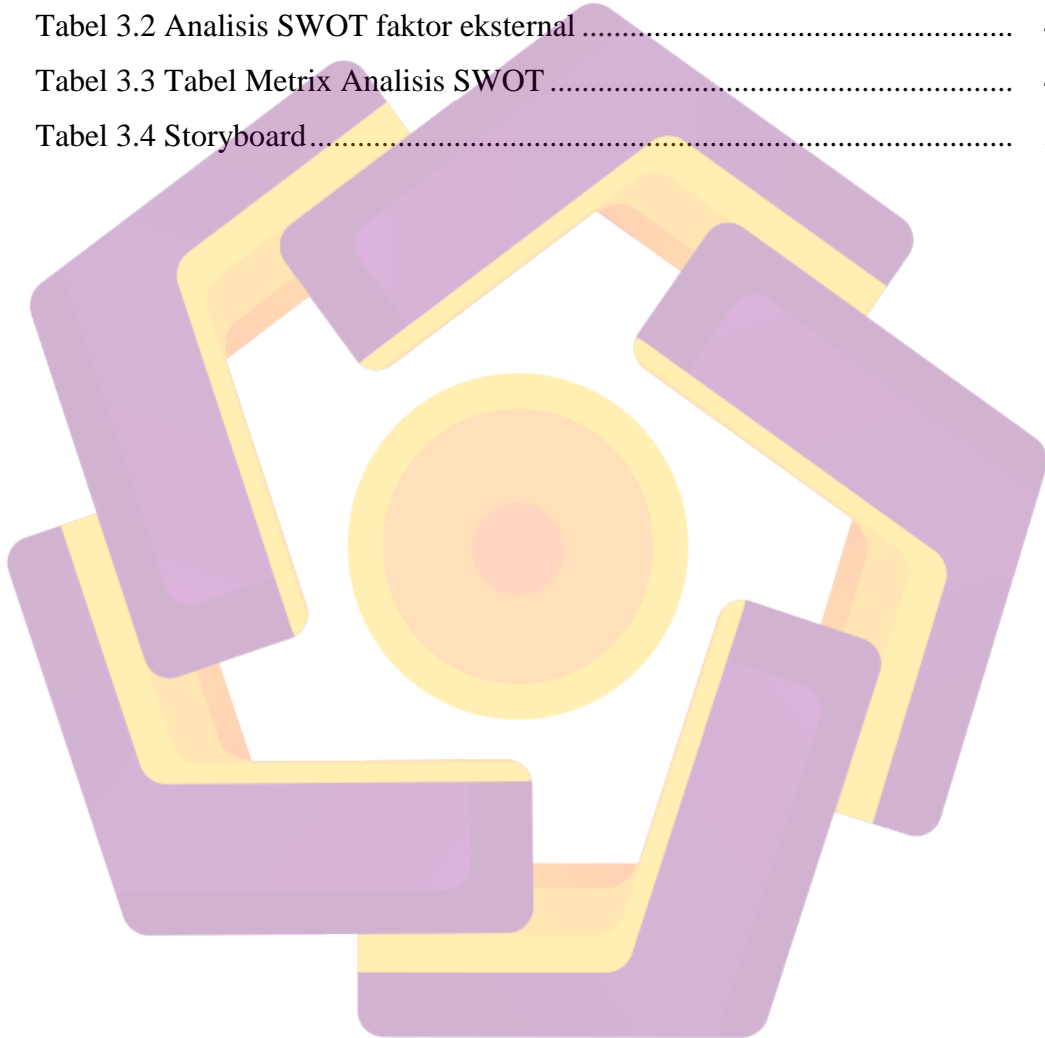
2.3.4 Video	14
2.3.5 Animasi	14
2.4 Macam-Macam Struktur Aplikasi Multimedia	14
2.4.1 Struktur Linier	14
2.4.2 Struktur Menu.....	15
2.4.3 Struktur Hierarki.....	15
2.4.4 Struktur Jaringan	15
2.4.5 Struktur Kombinasi	16
2.5 Pengertian Animasi	16
2.6 Prinsip-prinsip Animasi	17
2.6.1 Squash and Strech	18
2.6.2 Anticipation.....	19
2.6.3 Staging.....	19
2.6.4 Straight-Ahead Action and Pose-To-Pose.....	20
2.6.5 Follow-Through and Overlapping Action.....	21
2.6.6 Slow In-Slow Out.....	22
2.6.7 Arch.....	23
2.6.8 Secondary Action	23
2.6.9 Timing	24
2.6.10 Exaggeration.....	25
2.6.11 Solid Drawing.....	26
2.6.12 Appeal	26
2.7 Macam-macam Animasi	27
2.7.1 Animasi Sel (<i>Cell Animation</i>)	27
2.7.2 Animasi Frame (<i>Frame Animation</i>)	28
2.7.3 Animasi Karakter (<i>Character Animation</i>).....	29
2.7.4 Computation Animation	30
2.7.5 Animasi Clay.....	30
2.7.6 Animasi Digital	31
2.8 Animasi 2D	31
2.9 Teknik Pembuatan Animasi	32

2.9.1 Stop Motion.....	32
2.9.2 Traditional atau Frame by Frame	33
2.9.3 Animasi Komputer	33
2.10 Pengertian Iklan	34
2.11 Jenis Iklan	34
2.11.1 Iklan Komersil.....	34
2.11.2 Iklan Non Komersil	35
2.11.3 Iklan Corporate.....	35
2.12 Proses Produksi Iklan.....	35
2.12.1 Pra Produksi	35
2.12.1.1 Ide Kreatif	36
2.12.1.2 Penulisan Naskah Iklan.....	36
2.12.1.3 Pembuatan Karakter.....	37
2.12.1.4 Storyboard.....	37
2.12.2 Produksi.....	37
2.12.3 Pasca Produksi.....	38
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	39
3.1 Tinjauan Umum	39
3.1.1 Tentang Sekolah	39
3.1.2 Profil Sekolah KB TK Teruna Bangsa	40
3.1.3 Visi dan Misi KB TK Teruna Bangsa	40
3.1.4 Struktur Organisasi KB TK Teruna Bangsa.....	41
3.1.5 Sumber Daya Manusia	42
3.1.6 Pokok Kegiatan Sekolah	42
3.2 Analisis Sistem.....	43
3.2.1 Identifikasi Masalah	44
3.2.2 Analisis SWOT.....	45
3.3 Analisis Kebutuhan	49
3.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional Iklan	49
3.3.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional Iklan	50
3.3.2.1 Hardware (Perangkat Keras).....	50

3.3.2.2 Software (Perangkat Lunak)	50
3.3.2.3 Brainware (Sumber Daya Manusia).....	51
3.4 Studi Kelayakan Sistem	52
3.4.1 Kelayakan Teknis	52
3.4.2 Kelayakan Operasional.....	52
3.4.3 Kelayakan Hukum.....	53
3.4.4 Kelayakan Ekonomi	53
3.5 Tahap Pra Produksi	53
3.5.1 Ide Iklan.....	53
3.5.2 Pembuatan Karakter	54
3.5.3 Storyboard.....	58
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	64
4.1 Produksi	64
4.2 Pasca Produksi	64
4.2.1 Pembuatan Desain Awal	65
4.2.1.1 Pembuatan Desain Awal pada Corel Draw X4.....	65
4.2.1.1.1 Hasil Pembuatan Aktor Menggunakan Corel	67
4.2.1.1.1 Hasil Pembuatan Background Menggunakan Corel	69
4.2.1.2 Pengaturan Gambar pada Adobe Photoshop CS3.....	70
4.2.2 Pembuatan Animasi Menggunakan Adobe After Effect CS3	73
4.2.2.1 Proses Pembuatan Animasi.....	73
4.2.2.3 Proses Rendering	77
4.3 Screen Shot Iklan	81
4.4 Uji Kuesioer	84
4.4.1 Menentukan Frekuensi dan Presentase dari Pertanyaan.....	84
4.4.2 Hasil dari Kuesioner	85
BAB V PENUTUP	86
5.1 Kesimpulan	86
5.2 Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan dari hasil pengamatan Skripsi	9
Tabel 3.1 Analisis SWOT faktor internal	46
Tabel 3.2 Analisis SWOT faktor eksternal	47
Tabel 3.3 Tabel Metrix Analisis SWOT	48
Tabel 3.4 Storyboard.....	58



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Animasi	17
Gambar 2.2 Squash and Strech	18
Gambar 2.3 Anticipation	19
Gambar 2.4 Staging	20
Gambar 2.5 Straight ahead action and Pose to Pose	20
Gambar 2.6 Follow-Through and Overlapping Action	21
Gambar 2.7 Slow In-Slow Out	22
Gambar 2.8 Arch	23
Gambar 2.9 Secondary Action	24
Gambar 2.10 Timing	24
Gambar 2.11 Exaggeration	25
Gambar 2.12 Solid drawing	26
Gambar 2.13 Appeal	27
Gambar 3.1 Logo Sekolah Teruna Bangsa	39
Gambar 3.2 Struktur Organisasi sekolah KB TK Teruna Bangsa	41
Gambar 3.3 Aktor 1	55
Gambar 3.4 Aktor 2	55
Gambar 3.5 Aktor 3	56
Gambar 3.6 Aktor 4	57
Gambar 4.1 Pembuatan karakter siswa pada corel draw	65
Gambar 4.2 Pembuatan desain awal aktor 1	67
Gambar 4.3 Pembuatan desain awal aktor 2	67
Gambar 4.4 Pembuatan desain awal aktor 3	68
Gambar 4.5 Pembuatan desain awal aktor 4	68
Gambar 4.6 Pembuatan background kelas	69
Gambar 4.7 Pembuatan background tempat terbuka	69
Gambar 4.8 Pembuatan background dalam rumah	70
Gambar 4.9 Proses pengaturan tata letak obyek pada photoshop	71

Gambar 4.10 Ukuran canvas yang digunakan.....	71
Gambar 4.11 Tampilan kerja Adobe After Effect CS3.....	73
Gambar 4.12 Puppet pin tool yang terdapat pada toolbar.....	74
Gambar 4.13 Tampilan pengaturan 3D layer melalui camera custom view 2.	75
Gambar 4.14 Tampilan menu pilihan pada track matte.....	76
Gambar 4.15 Tampilan timeline pada camera 1.....	76
Gambar 4.16 Tampilan jendela output module setting.....	78
Gambar 4.17 Proses render pada After Effect.....	78
Gambar 4.18 Tampilan Adobe Audition 1.5.....	79
Gambar 4.19 Tampilan blok pada proses pemotongan sound.....	80
Gambar 4.20 Tampilan Amplify/Fade.....	80
Gambar 4.21 Screen shot schene 1.....	81
Gambar 4.22 Screen shot schene 2.....	81
Gambar 4.23 Screen shot schene 3.....	82
Gambar 4.24 Screen shot schene 4.....	82
Gambar 4.25 Screen shot schene 5.....	83
Gambar 4.26 Screen shot schene 6.....	83

INTISARI

Kurang memiliki media informasi yang baik mengenai model penyampaian informasi menjadi kendala yang di hadapi oleh sekolah KB TK Teruna Bangsa Yogyakarta. Berdasarkan dari hasil riset yang penulis lakukan pada sekolah KB TK Teruna Bangsa masih menggunakan media promosi menggunakan brosur yang tidak kaya akan konsep multimedia.

Untuk menggabungkan unsur-unsur multimedia dapat menggunakan teknologi komputer untuk periklanan. Tujuan perancangan dan pembuatan iklan pada sekolah ini yaitu untuk meningkatkan nilai jual, kualitas, dan untuk membantu dalam promosi dan presentasi sekolah secara digital.

Tentu saja setelah pembuatan iklan ini jadi, maka penyampaian informasi akan menjadi lebih efisien, komunikatif, menarik dan lebih bisa meningkatkan nilai promosi.

Kata Kunci : Multimedia, Iklan, Promosi, Animasi 2D, Sekolah

ABSTRACT

Lack of good information about the media information delivery models become obstacles faced by the school KB TK Teruna Bangsa Yogyakarta . Based on the results of research conducted by the author at the school KB TK Teruna Bangsa still use the media campaign using brochures that are not rich multimedia concept.

To incorporate multimedia elements may use computer technology for advertising . The purpose of the design and manufacture of advertising at this school is to increase the sale value , quality , and to assist in the promotion and presentation of digital school .

Certainly after the making of this ad so , then the delivery of information will be more efficient , communicative , engaging and more can increase the value of the promotion

Keywords : *Multimedia, Advertisement, Promotion, 2D Animation, School*

