

**ANALISIS DAN PEMBUATAN ICON A.TAKRIB ANIMASI 2D
SEBAGAI MEDIA PROMOSI IKLAN TV PADA
TOKO A.TAKRIB ELEKTRONIK**

SKRIPSI



disusun oleh

Fauzan Arifan Rachman

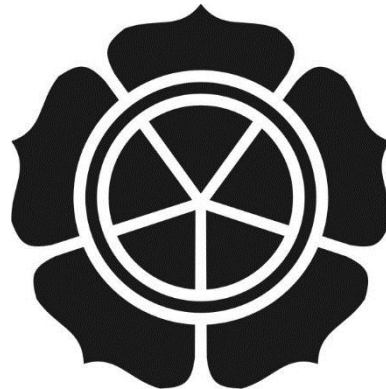
10.12.4746

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**ANALISIS DAN PEMBUATAN ICON A.TAKRIB ANIMASI 2D
SEBAGAI MEDIA PROMOSI IKLAN TV PADA
TOKO A.TAKRIB ELEKTRONIK**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi

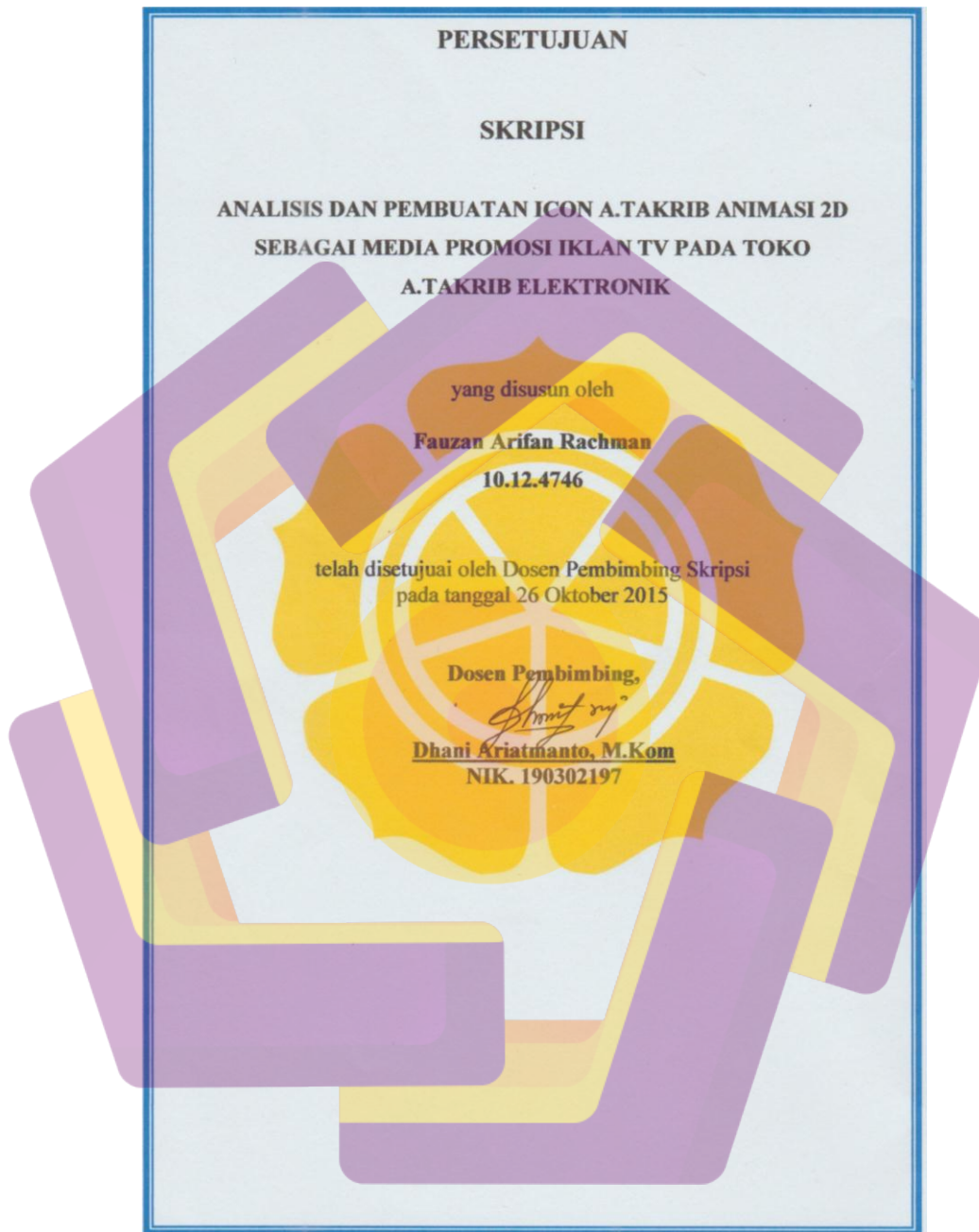


disusun oleh

Fauzan Arifan Rachman

10.12.4746

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**



PENGESAHAN



SKRIPSI

**ANALISIS DAN PEMBUATAN ICON A.TAKRIB ANIMASI 2D
SEBAGAI MEDIA PROMOSI IKLAN TV PADA TOKO
A.TAKRIB ELEKTRONIK**

yang disusun oleh
Fauzan Arifan Rachman
10.12.4746


telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 September 2015


Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji	Tanda Tangan
<u>Nila Feby Puspitasari, S.Kom M.Cs</u> NIK. 190302161	
<u>Hastari Utama, M.Cs</u> NIK. 190302230	
<u>Dhani Ariatmanto, M.Kom</u> NIK. 190302197	

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 16 September 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA


Prof. Dr. M. Suyanto, 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, 6 November 2015

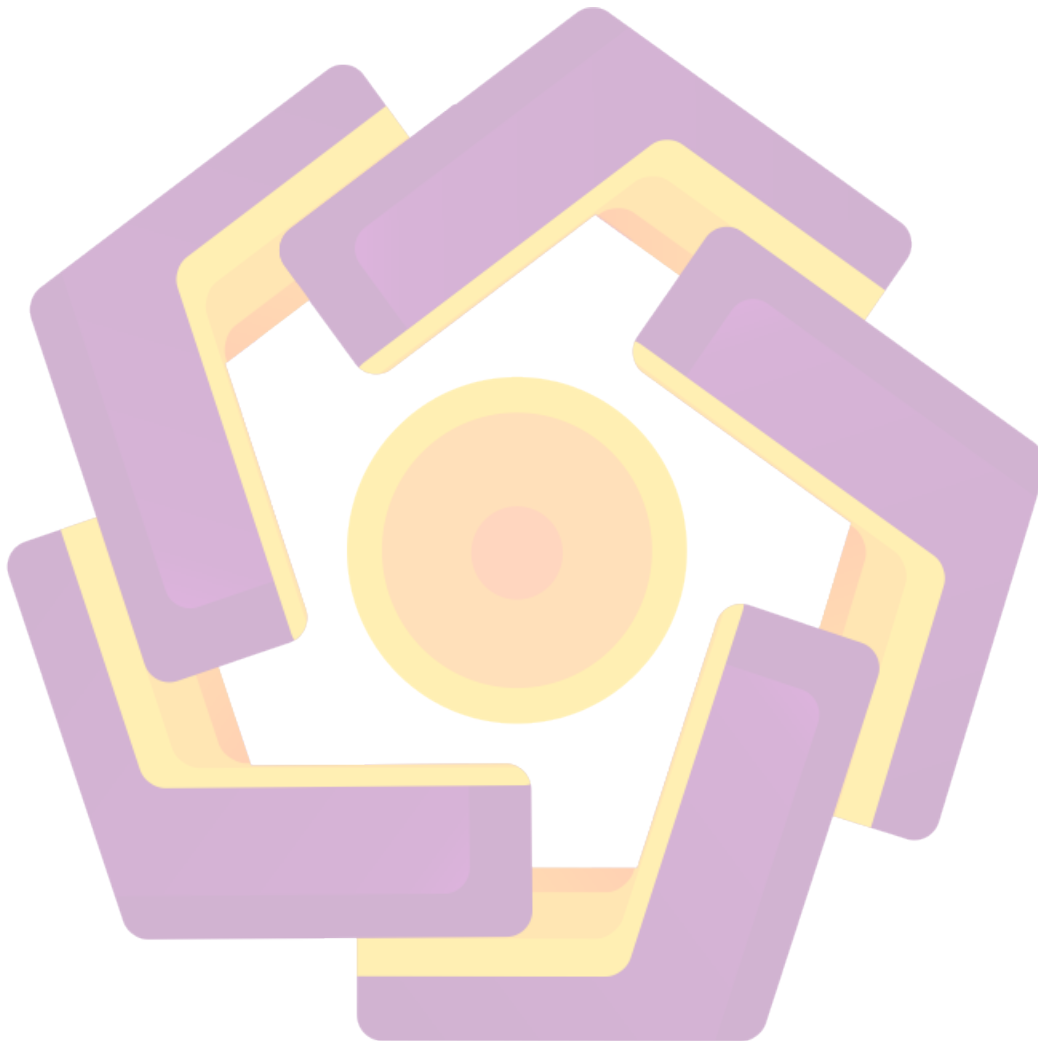
Meterai
Rp. 6.000

Fauzan Arifan Rachman
NIM. 10.12.4746

MOTTO

-Do it with passion or not at all-

-The big or small the problem is, depends on how we handle it-



PERSEMBAHAN

- Allah SWT yang telah memberikan limpahan berkah & nikmat yang sangat luar biasa kepada saya, Alhamdulillah
- Kedua Orang tua saya, Bapak Lukman Latief dan Ibu Yuliani, yang telah memberi asupan kasih dan sayang dan doa yang tiada henti sehingga dapat mengantarkan sejauh ini. Terimakasih.
- Kedua kakak saya, Frisky Anggraini dan Fariz Rachmana Putra yang telah mendukung selama ini
- Terima kasih kepada dosen pembimbing saya, bapak Dhani Ariatmanto M.Kom, yang telah sabar dan ikhlas membimbing saya dalam laporan skripsi ini
- keluarga besar SIMA (S1 05),kalian luar biasa
- Teman teman mabes 295 brotherhood (Roy, Sidiq, Bian, Fariz, Bagus, Ardi, Sunarta, Budi, dll) keep olid guys.
- Buat Gap Squad Aswin, Oqie, Agung, Arif , Aqsa , Galih, dll yang turut memberi support
- Dan untuk UKOM, yang telah memberikan tempat buat edit video, kalo nggak ada kamu, skripsi ku nggak kelar liq
- Team Uwik uwik (Banar, Lutfi, Aris, Rahman) yang telah membantu dan mensupport.
- Teman teman komunitas, Federal jogja, SKJ, terima kasih atas pelajaran berharga dan support kalian, hidup Gowes !!!

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan Rahmat dan HidayahNya kepada kita semua, tak lupa sholawat dan salam kepada jujungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan pengikutnya hingga akhir jaman.

Syukur Alhamdulillah laporan tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik, meskipun masih jauh dari kata sempurna. Laporan tugas akhir yang berjudul **Analisis dan Pembuatan Icon A.Takrib Animasi 2D Sebagai Media Promosi Iklan TV Pada Toko A.Takrib Elektronik** ini di susun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1(Strata satu) pada STMIK AMIKOM Yogyakarta

Dalam Kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan kepada semua pihak yang terlibat dan membantu dalam penyusunan Tugas Akhir ini, Antara lain Kepada :

1. Bapak Prof. Dr M. Suyanto, MM selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryanto, MM, Selaku Ketua Jurusan Strata 1 Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah bersedia memberikan bimbingan dan pengarahan
4. Bapak dan Ibu Dosen serta segenap karyawan Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan selama duduk di bangku perkuliahan.
5. Bapak dan Ibu penulis atas doa, dorongan, kasih sayang dan perjuangannya sehingga menjadikan penulis seperti sekarang ini

6. A.Takrib Grup bapak Rochzi Guntoro, Bapak Joko, Bapak Budi, Mas Lukas, Mbak Yani, Mbak Monika tanpa bantuan dari pihak tersebut skripsi ini tidak akan berhasil
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu

Dalam penyusunan skripsi, penulis menyadari masih terdapat kekurangan dan kelemahan. Penulis juga berharap semoga skripsi ini dapat memberi manfaat bagi pihak yang membutuhkan. Segala kritik dan saran yang bersifat membangun akan penulis terima dengan terbuka.

Yogyakarta, 07 November 2015

Fauzan Arifan Rachman

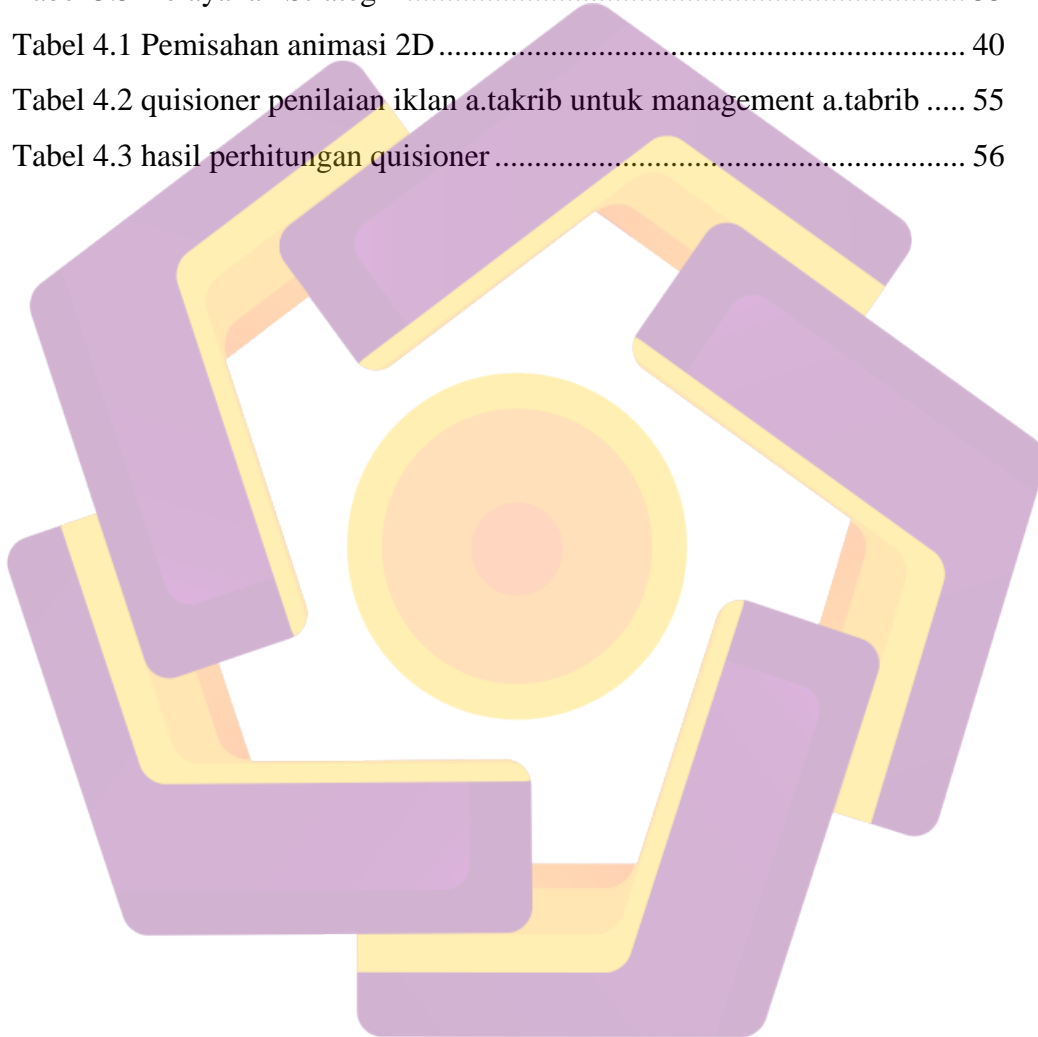
DATAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISIbjkjk.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	
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 Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Icon Brand.....	7
2.3 Animasi	7
2.4 Konsep Dasar Iklan.....	13
2.5 Pengertian Iklan Televisi	15
2.6 Metode penelitian.....	21
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	22
3.1 Tinjauan Umum	22

3.2 Analisis Masalah	24
3.3 Analisis SWOT	26
3.4 Studi Kelayakan	29
3.5 Analisis Perancangan	35
3.6 Tahap Pengembangan	37
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	39
4.1 Implementasi	39
4.2 Composting dan Editing.....	44
4.3 Finishing.....	53
4.4 Rendering.....	54
4.5 Pembahasan.....	54
BAB V PENUTUP.....	58
5.1 Kesimpulan	58
5.2 Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN.....	61

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kebutuhan perangkat keras	26
Tabel 3.2 Strategi Analisis SWOT.....	28
Tabel 3.3 Kelayakan Operasi atau Organisasi	31
Tabel 3.4 Kelayakan Hukum.....	32
Tabel 3.5 Kelayakan Strategik	33
Tabel 4.1 Pemisahan animasi 2D	40
Tabel 4.2 quisioner penilaian iklan a.takrib untuk management a.tabrib	55
Tabel 4.3 hasil perhitungan quisioner	56



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo A.Takrib.....	23
Gambar 3.2 Storyboard scene 1 dan 2	36
Gambar 3.3 Storyboard scene 3 dan 4	36
Gambar 3.4 Storyboard scene 5 dan 6	37
Gambar 3.5 Storyboard scene 7 dan 8	37
Gambar 4.1 Ikon A.Takrib.....	39
Gambar 4.1 Logo A.Takrib.....	40
Gambar 4.3 Proses potongan gambar ke adobe flash	42
Gambar 4.4 Penggunaan bone tool	42
Gambar 4.5 Pemberian mata, alis dan mulut mennggunakan flash	43
Gambar 4.6 Ekspresi tiap scene ke dalam .swf.....	43
Gambar 4.7 Setting after effect.....	45
Gambar 4.8 Menggunakan folder animasi	46
Gambar 4.9 Proses import animasi ke after effect	47
Gambar 4.10 Scene 1	47
Gambar 4.11 Scene 2	48
Gambar 4.12 Scene 3	49
Gambar 4.13 Scene 4	49
Gambar 4.14 Scene 5	50
Gambar 4.15 Scene 6	51
Gambar 4.16 Scene 7	52
Gambar 4.17 Scene 8	53
Gambar 4.18 Proses Finishing	54

INTISARI

Iklan mempunyai peran penting bagi pemasaran suatu perusahaan / individu untuk mempromosikan jasa atau barangnya kepada masyarakat, sehingga peranan iklan pada era modern ini sangatlah penting. Kualitas iklan juga mempengaruhi penilaian pada masyarakat yang melihat iklan tersebut, jadi perusahaan atau individu sangatlah selektif untuk membuat iklan demi penilaian masyarakat tentang barang/jasa yang di produksi oleh perusahaan tersebut

A.Takrib salah satu Toko Elektronik terbesar di Yogyakarta ini mempunyai reputasi sebagai toko elektronik yang berkualitas dan murah yang mempunyai tag line “ lengkap barangnya pasti murah” dengan penilaian masyarakat ini , maka kami akan membuat iklan untuk memasarkan produk elektronik A.Takrib demi melanjutkan eksistensinya sebagai salah satu toko elektronik di jogja. Pembuatan iklan ini diharapkan bisa menambah *income* dari pihak A.Takrib sendiri.

Pembuatan iklan ini menggunakan teknik animasi 2D yang digabungkan dengan teknik *liveshoot* sehingga, dapat menarik para calon konsumen untuk membeli barang – barang dari A.Takrib

Katakunci: Iklan, Pemasaran, Animasi 2D



ABSTRACT

Ads have an important role for the making of a company or individual to promote the services or goods to the people, so that the role of advertisement in the modern era is very important. The quality of advertisement also affects judgments people who see these ads, so the company or individual is selective to create their ads of the public assessment of the goods or services

A.Takrib one of the largest Electronic Stores in Yogyakarta it has a good reputation as a quality store and cheap. That have a tag line “ lengkap barangnya pasti murah ”. The assessment of this community, then we will make the ads to market A.Takrib to continued existence in store-electronic in jogja. And the makin of this ads is expected to make income from growing A.Takrib.

The making this ads using 2d animation techniques are mixed with livenesshoot techniques so as attract the viewer to buy these goods of A.Takrib

Keyword: advertisement, marketing, 2d animation

