

**PENERAPAN ANIMASI 2D INFOGRAFIS DALAM PEMBUATAN  
MEDIA PROMOSI OMUSTORE YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



disusun oleh :

**Ridwan Fahmi Putra**

**14.22.1617**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PENERAPAN ANIMASI 2D INFOGRAFIS DALAM PEMBUATAN  
MEDIA PROMOSI OMUSTORE YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh :

**Ridwan Fahmi Putra**

**14.22.1617**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PENERAPAN ANIMASI 2D INFOGRAFIS DALAM PEMBUATAN  
MEDIA PROMOSI OMUSTORE YOGYAKARTA**

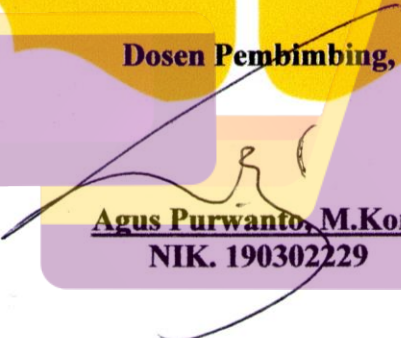
yang disusun oleh

**Ridwan Fahmi Putra**

14.22.1617

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 04 Februari 2016

**Dosen Pembimbing,**

  
**Agus Purwanto, M.Kom**  
**NIK. 190302229**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PENERAPAN ANIMASI 2D INFOGRAFIS DALAM PEMBUATAN  
MEDIA PROMOSI OMUSTORE YOGYAKARTA**

yang disusun oleh

**Ridwan Fahmi Putra**

14.22.1617

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 Februari 2016

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng**  
NIK. 190302105

**Mei P. Kurniawan, M.Kom**  
NIK. 190302187

**Agus Purwanto, M.Kom**  
NIK. 190302229

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 04 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

Ridwan Fahmi Putra  
NIM. 14.22.1617

## MOTTO

**“mengayuhlah ke depan dengan penuh perjuangan,  
dan kayuhlah ke belakang jika temanmu membutuhkan bantuanmu”**



## PERSEMBAHAN

Penulisan skripsi ini dipersembahkan kepada :

1. Allah S.W.T. yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya.
2. Bapak, ibu, adik, dan segenap keluarga yang selalu memberikan semangat, do'a dan dukungan terbaiknya.
3. Bp. Agus Purwanto, M.Kom. selaku dosen pembimbing dalam penyusunan skripsi ini.
4. OMUSTORE Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian untuk penyusunan skripsi ini.
5. Teman-teman 14-S1ST-02 semoga pertemanan tetap terjalin walaupun berbeda waktu dan tempat.
6. Serta teman-teman dan semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah S.W.T., atas segala rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Penerapan Animasi 2D Infografis dalam Pembuatan Media Promosi OMUSTORE Yogyakarta” sebagai syarat menyelesaikan pendidikan S1 Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa bantuan dari berbagai pihak, penyusunan skripsi ini tidak akan terselesaikan. Oleh karena itu dengan kerendahan hati penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bp. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T., selaku ketua Jurusan Sistem Informasi.
3. Bp. Agus Purwanto, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Segenap Dosen, Staff, dan Karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu kepada penulis di bangku kuliah dan membantu penulis dalam kelancaran administrasi sampai terselesaikannya skripsi ini.
5. Bapak, ibu, adik dan segenap keluarga yang selalu memberikan semangat, do'a dan dukungan terbaiknya.
6. Serta teman-teman dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

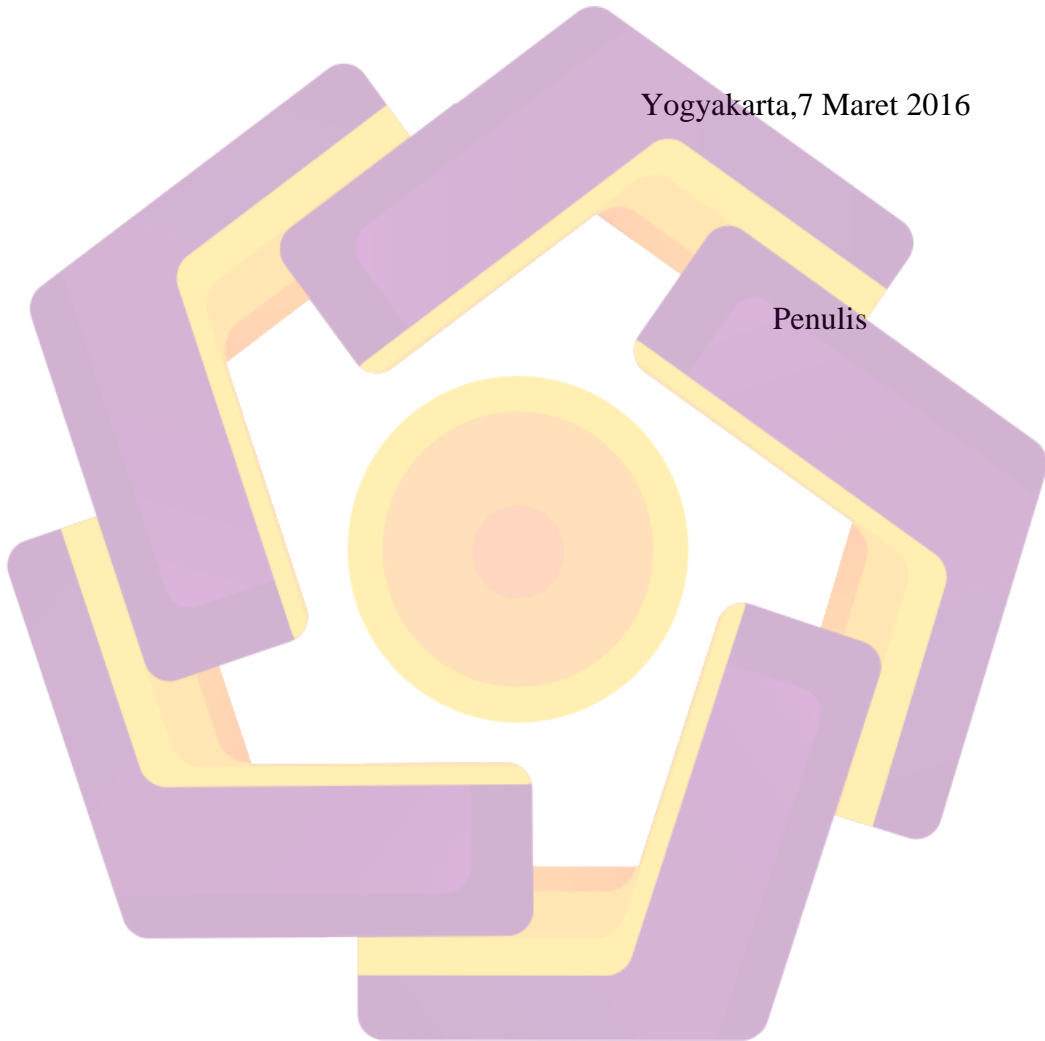
Semoga semua bentuk dukungan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan yang lebih mulia oleh Allah S.W.T.



Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun senantiasa diharapkan demi kebaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya.

Yogyakarta, 7 Maret 2016

Penulis



## DAFTAR ISI

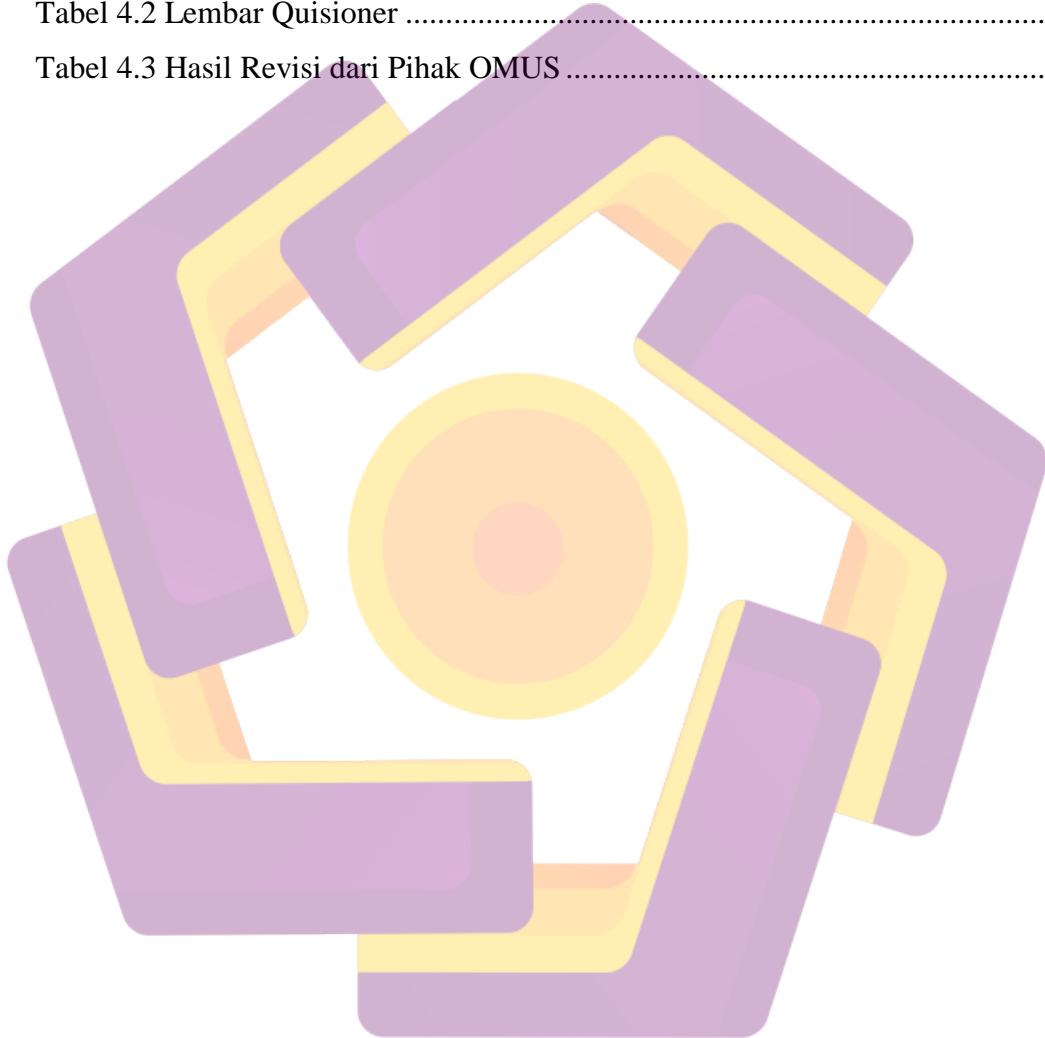
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.4.1 Tujuan untuk penulis.....	3
1.4.2 Tujuan untuk masyarakat umum.....	3
1.4.3 Tujuan untuk OMUSTORE Yogyakarta.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Metode analisis.....	4
1.5.3 Metode Perancangan.....	5
1.5.4 Metode Pengembangan.....	5
1.5.5 Evaluasi.....	6
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8

2.1	Tinjauan Umum.....	8
2.2	Multimedia.....	9
2.3	Elemen Multimedia .....	10
2.4	Pengertian Animasi.....	12
2.5	Infografis .....	12
2.6	Pengertian Iklan.....	13
2.6.1	Iklan Informatif.....	13
2.6.2	Iklan Persuasif.....	14
2.6.3	Iklan Pengingat .....	14
2.6.4	Iklan Penambah Nilai.....	14
2.6.5	Bantuan Aktivitas Lain .....	14
2.7	Analisis SWOT.....	15
2.8	Analisis Kebutuhan.....	16
2.5.3	Kebutuhan Fungsional (Functional requirement).....	17
2.5.4	Kebutuhan Nonfungsional (Nonfunctional Requirements).....	17
2.9	Langkah-langkah Produksi .....	17
2.9.1	Tahap Pra Produksi.....	17
2.9.2	Produksi .....	22
2.9.3	Pasca Produksi .....	25
2.10	Prinsip – prinsip Dasar Animasi.....	26
4.	Straight Ahead Action and Pose to Pose .....	28
5.	Follow Through and Overlapping Action.....	29
10.	Exaggeration .....	32
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>35</b>
3.1	Gambaran Umum .....	35
3.1.1	Sejarah OMUSTORE .....	35
3.1.2	Profil OMUSTORE .....	35
3.1.3	Segmentasi pasar.....	36
3.1.4	Lambang OMUSTORE.....	37
3.1.5	Struktur organisasi .....	37
3.1.6	Produk OMUSTORE.....	38

3.2	Mendefinisikan Masalah.....	40
3.2.1	Analisi SWOT.....	40
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	45
3.3.1	Kebutuhan Fungsional .....	45
3.3.2	Kebutuhan Non Fungsional .....	46
3.4	Perancangan iklan.....	48
3.4.1	Rancangan konsep iklan .....	48
3.4.2	Rancangan naskah iklan.....	49
3.4.3	Rancangan storyboard iklan.....	51
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>54</b>
4.1	Produksi .....	54
4.1.1	Pembuatan Objek Dua Dimensi (2D) .....	55
4.2	Pengambilan Audio Narasi.....	55
4.2.1	Proses Menghilangkan Noise.....	56
4.3	Pasca Produksi .....	57
4.3.1	Compositing.....	57
4.3.2	Editing.....	62
4.3.3	Rendering.....	64
4.4	Finishing .....	65
4.4.1	Konversi VCD dan DVD .....	65
4.5	Pembahasan .....	67
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>72</b>
5.1	Kesimpulan.....	72
5.2	Saran .....	72
<b>LAMPIRAN</b>		

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT .....	42
Tabel 4.1 Hasil pembahasan Video OMUS .....	67
Tabel 4.2 Lembar Quisioner .....	69
Tabel 4.3 Hasil Revisi dari Pihak OMUS .....	70



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lima Elemen Multimedia.....	10
Gambar 2.2 Frame 01 <i>storyboard</i> .....	21
Gambar 2.3 Frame 02 <i>storyboard</i> .....	21
Gambar 2.4 Frame 03 <i>storyboard</i> .....	21
Gambar 2.5 Frame 04 <i>storyboard</i> .....	22
Gambar 2.6 Frame 05 <i>storyboard</i> .....	22
Gambar 2.7 Layout.....	23
Gambar 2.8 Key Animasi.....	23
Gambar 2.9 In Between.....	24
Gambar 2.10 Background.....	25
Gambar 2.11 Contoh Ilustrasi Squash & Stretch.....	27
Gambar 2.12 Contoh Ilustrasi Anticipation.....	27
Gambar 2.13 Contoh Ilustrasi Staggering.....	28
Gambar 2.14 Contoh Ilustrasi Straight Ahead & Pose to Pose.....	29
Gambar 2.15 Contoh Follow Through and Overlapping Action.....	29
Gambar 2.16 Contoh Ilustrasi Slow In and Slow Out.....	30
Gambar 2.17 Contoh Ilustrasi Arc.....	31
Gambar 2.18 Contoh Ilustrasi Secondary Action.....	31
Gambar 2.19 Contoh Ilustrasi Timing & Spacing.....	32
Gambar 2.20 Contoh Ilustrasi Exaggeration.....	32
Gambar 2.21 Contoh Ilustrasi Solid Drawing.....	33
Gambar 3.1 Tampilan <i>website</i> OMUS.....	36
Gambar 3.2 Lambang OMUSTORE.....	37
Gambar 3.3 Struktur Organisasi OMUSTORE.....	38
Gambar 3.4 Colour Series.....	38
Gambar 3.5 Love Earth Series.....	39
Gambar 3.6 Omus Female.....	39
Gambar 3.7 Omus Premium.....	39

Gambar 3.8 Tas .....	40
Gambar 4.1 Bagan Proses Produksi .....	54
Gambar 4.2 Objek 2D .....	55
Gambar 4.3 Proses Menghaluskan Suara Menggunakan Adobe Audition CS6 ...	56
Gambar 4.4 Tampilan Setting Composition.....	58
Gambar 4.5 Tampilan <i>Background</i> .....	58
Gambar 4.6 Tampilan Proses Animasi.....	59
Gambar 4.7 Tampilan Timeline After Effect CS6.....	59
Gambar 4.8 Tampilan RAM Preview .....	60
Gambar 4.9 Tampilan Import After Effect Compositon Video.....	61
Gambar 4.10 Tampilan Penggabungan video di Adobe Premiere Pro .....	61
Gambar 4.11 Tampilan Penambahan Sound.....	62
Gambar 4.12 Tampilan Razor Tool .....	63
Gambar 4.13 Tampilan hasil Pemotonagan di Adobe Premiere Pro .....	63
Gambar 4.14 Tampilan Adobe Premiere .....	64
Gambar 4.15 Tampilan Proses Rendering .....	65
Gambar 4.16 Tampilan Windows DVD Maker .....	66
Gambar 4.17 Tampilan Ready to Burn DVD.....	66



## INTISARI

Perkembangan teknologi komputer dan multimedia saat ini sudah semakin pesat. Teknologi komputer yang dulunya digunakan manusia sebagai alat hitung, sekarang dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin modern, komputer bisa digunakan manusia sebagai alat untuk menyampaikan berbagai macam informasi. Selain itu perkembangan teknologi komputer dan multimedia saat ini dapat dimanfaatkan manusia untuk membuat media iklan yang kreatif dan inovatif. Iklan adalah sarana untuk menawarkan suatu produk atau jasa kepada calon customer. Pembuatan video iklan dengan menggunakan animasi 2D infografis adalah salah satu media iklan yang inovatif.

Iklan “OMUSTORE” merupakan iklan yang dikemas dalam bentuk video animasi 2D infografis yang di dalamnya berisi profile OMUS, produk OMUS, dan lokasi OMUSTORE. Penulis berharap dengan adanya pembuatan video iklan ini dapat menambah media pemasaran yang kreatif dan inovatif bagi perusahaan dan customer dapat memahami informasi tentang OMUS sesuai alur cerita yang disusun dari awal hingga akhir sehingga customer berminat membeli produk OMUS.

**Kata kunci** : Animasi, Infografis, Animasi 2D, Video Promosi, OMUSTORE  
Yogyakarta

## **ABSTRACT**

*Recently a development of computer and multimedia technology had grown rapidly. Human being used Computer technology as a counting machine, but now they can use it as a communication device. The development of computer and multimedia technology could also be used to make a creative and innovative advertisement. Advertisement is a way to persuade a customer to buy products or services. An innovative and creative advertisement could be made by using animation 2D infographic.*

*“OMUSTORE” advertisement was an advertisement made using animation 2D infographic video which contained the profile, product, and location of the OMUS company. The writer hoped that the existence of this video can be helpful for the company and the customer. For the company, it will give an alternative way to promote the customer. And for the customer it will help them to understood the product or service by watching the sequence of the story.*

**Keywords** : *Animation, Infographic 2D Animation, Video Promotion, OMUSTORE Yogyakarta*