

**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT
“PERPUSTAKAAN, GUDANG ILMU PENGETAHUAN”
BERBASIS ANIMASI 2D UNTUK PERPUSTAKAAN
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Jayanta Budiantara

09.12.3871

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT
“PERPUSTAKAAN, GUDANG ILMU PENGETAHUAN”
BERBASIS ANIMASI 2D UNTUK PERPUSTAKAAN
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Jayanta Budiantara

09.12.3871

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT
“PERPUSTAKAAN, GUDANG ILMU PENGETAHUAN”
BERBASIS ANIMASI 2D UNTUK PERPUSTAKAAN
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Jayanta Budiantara

09.12.3871

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 13 Mei 2013

Dosen Pembimbing,



Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT
“PERPUSTAKAAN, GUDANG ILMU PENGETAHUAN”
BERBASIS ANIMASI 2D UNTUK PERPUSTAKAAN
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Jayanta Budiantara

09.12.3871

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 September 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

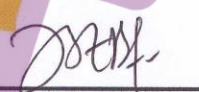
Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096



Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

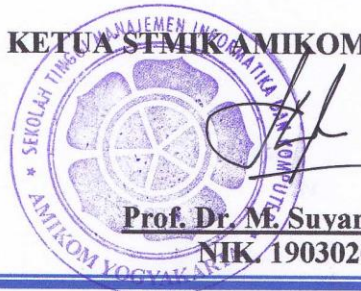


Yuli Astuti, M.Kom
NIK. 190302146



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 4 November 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Perpustakaan, Gudang Ilmu Pengetahuan Berbasis Animasi 2D Untuk Perpustakaan Daerah Istimewa Yogyakarta” merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain, 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 disebut dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 10 September 2014

Jayanta Budiantara

09.12.3871

MOTTO

Jika Anda tidak bisa terbang, maka berlailah. Jika Anda tidak bisa berlari, maka berjalanlah. Jika Anda tidak bisa berjalan, maka merangkaklah. Tapi ingatlah apapun yang Anda lakukan, tetaplah melangkah maju
(Margo Khusiono)

Kegagalan dibentuk dari kegagalan demi kegagalan tanpa semangat
(Winston Churchill)

“Jenius adalah 1% inspirasi dan 99% keringat. Tidak ada yang dapat menggantikan kerja keras”

Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah.
(Thomas Alva Edison)

Manusia tidak merancang untuk gagal, mereka gagal untuk merancang.
(William J. Siegel)

Perjuanganku lebih mudah karena mengusir penjajah, tetapi perjuanganmu lebih sulit karena melawan bangsamu sendiri.
(Bung Karno)

Maafkanlah musuh-musuh Anda, tapi jangan pernah melupakan nama-namanya.
(John F. Kennedy)

Hanya mereka yang berani gagal dapat meraih keberhasilan.
(Robert F. Kennedy)

Hal terindah yang dapat kita alami adalah misteri. Misteri adalah sumber semua seni sejati dan semua ilmu pengetahuan.
(Albert Einstein)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini aku persembahkan untuk :

- ❖ Tuhanku Allah *Subhanahu wata'ala*, Nabi Muhammad *Sallallahu alayhi wasallam*, dan semua Nabi dan Rasul.
- ❖ Kedua orang tua ku, Bapak Mamak yang selalu berdoa dan memberikan semangat untukku, kalian adalah inspirasiku, thanks my parents.
- ❖ Keluarga-ku ibu ipak, bapak asan, bik ras, kak rony, kak las, anantha, uncle zidan.
- ❖ Keluarga – keluarga dan kerabat dekat maupun jauh.
- ❖ Teman-teman seperjuangan S1-SI-05, pengalaman yang sangat berharga bisa berkenalan dengan kalian, semoga sukses semua.
- ❖ Teman – teman kost, Faeruz, Panji, Reza Solo, Reza Bekasi, Wandu, Izzan Lowther, Aziz, Bagus, Sofyan Oji, Dwiki Anggara, Irfan, Alfani, kalian luar biasa guys.
- ❖ Teman – teman yang sudah membantu dan memberi dukungan dalam pengerjaan skripsi ini, Agam Pramadya, Bayu Hiswandi, Panji Haryo Purnomo, Bagus Dewa Mahabarata. Terima kasih kalian.
- ❖ Semua teman-teman mahasiswa/mahasiswi seperjuangan di kampus STMIK AMIKOM YOGYAKARTA, sukses menunggu kita didepan. GOD bless.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat dan rahmatNya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Perpustakaan, Gudang Ilmu Pengetahuan Berbasis Animasi 2D Untuk Perpustakaan Daerah Istimewa Yogyakarta”.

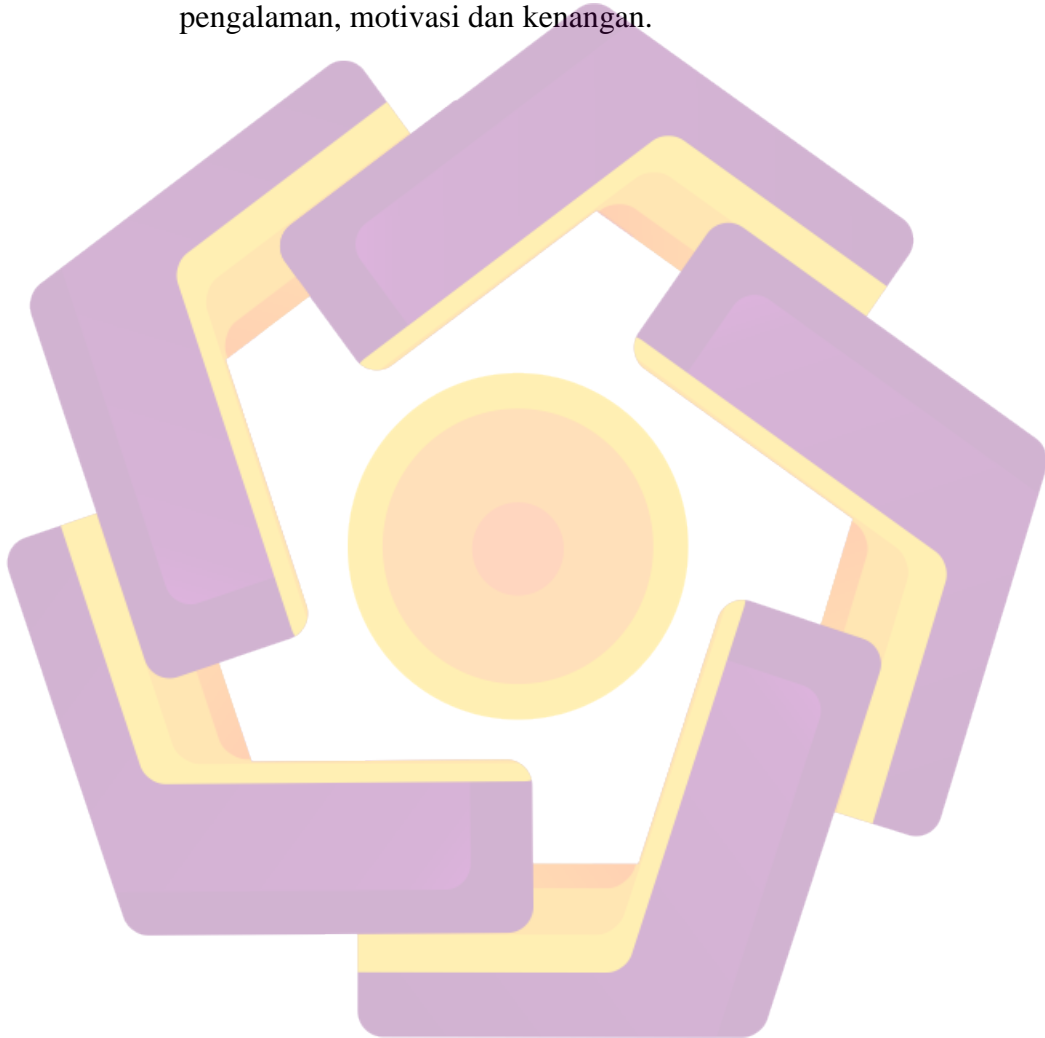
Adapun tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi program studi Strata-1 Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Serta dengan terbuka mengucapkan terima kasih atas kritik dan saran dari pembaca guna perbaikan pada masa mendatang.

Dengan selesainya skripsi ini, penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

- ❖ Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- ❖ Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- ❖ Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

- ❖ Bapak dan Ibu Dosen serta seluruh Staf dan Karyawan/Karyawati STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis mengikuti perkuliahan.
- ❖ Keluarga dan teman – teman yang telah banyak memberikan pengalaman, motivasi dan kenangan.



DAFTAR ISI

HALAMAN COVER	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Pengumpulan Data	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
1.8 Rencana Kegiatan	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Konsep Dasar Multimedia	10
2.2.1 Sejarah Multimedia	10
2.2.2 Pengertian Multimedia	11
2.2.3 Elemen – elemen Multimedia	12
2.2.3.1 Text.....	12

2.2.3.2 Image	12
2.2.3.3 Audio	12
2.2.3.4 Video	12
2.2.3.5 Animation	13
2.3 Konsep Dasar Animasi	13
2.3.1 Pengertian Animasi	13
2.3.2 Sejarah Animasi	13
2.3.3 Jenis – jenis Animasi	14
2.3.3.1 Animasi Dua Dimensi (2D).....	15
2.3.3.2 Animasi Tiga Dimensi (3D).....	16
2.3.4 Prinsip Dasar Animasi	16
2.3.4.1 Squash And Stretch	16
2.3.4.2 Anticipation	17
2.3.4.3 Staggering.....	17
2.3.4.4 Straight-Ahead Action and Pose-to-Pose	17
2.3.4.5 Follow-Throught and Overlapping Action.....	18
2.3.4.6 Slow in-Slow Out	18
2.3.4.7 Arcs.....	18
2.3.4.8 Secondary Action	19
2.3.4.9 Timming	19
2.3.4.10 Exaggeration.....	19
2.3.4.11 Solid Drawing.....	20
2.3.4.12 Appeal.....	20
2.4 Konsep Dasar Periklanan	21
2.4.1 Pengertian Periklanan	21
2.4.2 Periklanan dan Manajemen Periklanan	22
2.4.3 Tujuan Periklanan	23
2.4.3.1 Iklan Informatif	23
2.4.3.2 Iklan Persuasif	23
2.4.3.3 Iklan Pengingat.....	24
2.4.3.4 Iklan Penambah Nilai	24

2.4.3.5 Iklan Bantuan Aktivitas Lain	24
2.4.4 Anggaran Periklanan	25
2.4.5 Memproduksi Iklan	26
2.4.5.1 Tahap Pra Produksi	26
2.4.5.2 Tahap Produksi.....	27
2.4.5.3 Tahap Pasca Produksi.....	27
2.5 Konsep Dasar Video	27
2.5.1 Standart Video	27
2.5.1.1 NTSC.....	27
2.5.1.2 PAL	28
2.5.1.3 SECAM	28
2.5.1.4 HDTV	28
2.6 Perangkat Lunak (Software) yang Digunakan	29
2.6.1 Adobe Flash Professional CS5	29
2.6.2 Adobe Photoshop CS5	29
2.6.3 Adobe Premiere Pro CS5	30
2.6.4 Adobe Illustrator CS5	31
2.6.5 Audacity	32
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM.....	34
3.1 Tinjauan Umum	34
3.1.1 Sejarah Perpustakaan Daerah Istimewa Yogyakarta.....	34
3.2 Tahapan Analisis	40
3.3 Analisis SWOT	40
3.3.1 Strength	41
3.3.2 Weakness	41
3.3.3 Opportunity	42
3.3.4 Threats	42
3.4 Analisis Kebutuhan Sistem.....	43
3.4.1 Analissis Kebutuhan Fungsional	43
3.4.2 Analissis Kebutuhan Non Fungsional	44
3.4.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras	44

3.4.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak	45
3.4.2.3	Brainware	46
3.4.3	Analisis Kelayakan Sistem	47
3.4.4	Kelayakan Teknologi	47
3.4.5	Kelayakan hukum	48
3.4.6	Kelayakan Operasional	48
3.5	Perancangan Sistem	48
3.5.1	Tahap Pra Produksi	48
3.5.1.1	Ide Cerita	49
3.5.1.2	Tema	49
3.5.1.3	Logline	50
3.5.1.4	Sinopsis	51
3.5.1.5	Diagram Scene	52
3.5.1.6	Character Development	54
3.5.1.7	Perancangan Storyboard	54
	BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	58
4.1	Produksi	58
4.1.1	Drawing	59
4.1.2	Coloring	60
4.1.3	Pembuatan Background	62
4.1.4	Animating dan Editing	63
4.1.4.1	Key Animation	63
4.1.4.2	In Between Animation	64
4.1.4.3	Animasi Flash	65
4.1.5	Dubbing	70
4.1.5.1	Merekam Suara	70
4.1.5.2	Sound Editing	71
4.1.5.3	Lip Sync	74
4.1.5.4	Rendering di Adobe Flash	75
4.2	Pasca Produksi	76
4.2.1	Penggabungan Video dan Penambahan Effect	76

4.2.2 Rendering	78
4.2.3 Hasil Akhir Editing	80
4.3 Pengujian Sistem	81
4.3.1 Uji Kuesioner	81
4.3.2 Porsentase Jawaban Responden	82
BAB V PENUTUP	85
5.1 Kesimpulan	85
5.2 Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	87

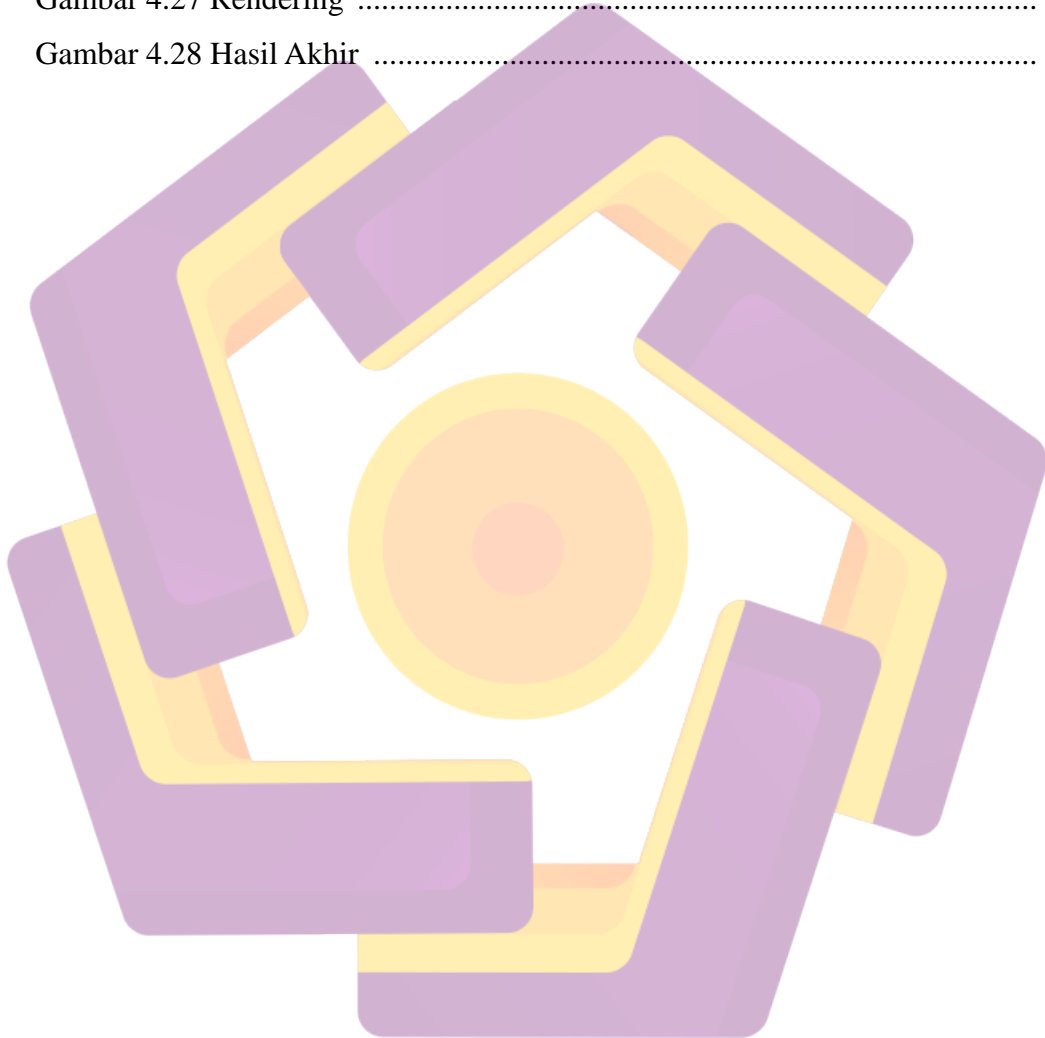
DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Perencanaan Kegiatan	7
Tabel 3.1 Analisis SWOT	42
Tabel 3.2 Perangkat Keras (Hardware)	44
Tabel 3.3 Perangkat Lunak (Software)	46
Tabel 3.4 Storyboard.....	55
Tabel 4.1 Hasil Persentase Uji Kuisioner	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Proses Manajemen Periklanan	22
Gambar 2.2 Tampilan Adobe Flash Professional CS5	29
Gambar 2.3 Tampilan Adobe Photoshop CS5	30
Gambar 2.4 Tampilan Adobe Premiere Pro CS5	31
Gambar 2.5 Tampilan Adobe Illustrator CS5.....	32
Gambar 2.6 Tampilan Audacity	33
Gambar 3.1 Diagram Scene	52
Gambar 3.2 Tokoh Utama (Mas Bejo)	54
Gambar 4.1 Tahapan Produksi	58
Gambar 4.2 Jendela <i>Basic RGB Document</i> pada Adobe Illustrator.....	59
Gambar 4.3 Menggambar Digital Karakter Mas Bejo.....	60
Gambar 4.4 Jendela <i>Color</i>	61
Gambar 4.5 Pemberian <i>Shading</i>	62
Gambar 4.6 <i>Background</i> Dengan Pewarnaan <i>Shading</i>	63
Gambar 4.7 <i>Key Animation</i>	64
Gambar 4.8 <i>In Between Animation</i>	64
Gambar 4.9 Panel <i>Timeline</i> Pada Adobe Flash	65
Gambar 4.10 Animasi <i>frame by frame</i>	66
Gambar 4.11 Frame Menggunakan <i>Classic Tween</i>	67
Gambar 4.12 Animasi Menggunakan <i>Classic Tween</i>	68
Gambar 4.13 Jendela <i>Create New Symbol</i>	69
Gambar 4.14 Karakter mas Bejo dalam <i>Movie Clip</i>	69
Gambar 4.15 Microphone	70
Gambar 4.16 Jendela <i>Record Audacity</i>	71
Gambar 4.17 Menghilangkan Noise	72
Gambar 4.18 Jendela <i>Change Pitch</i>	73
Gambar 4.19 <i>Amplify</i>	73
Gambar 4.20 Mulut dalam Huruf Vokal	74
Gambar 4.21 Jendela Proses <i>Lip Sync</i>	75

Gambar 4.22 Jendela Export Movie	76
Gambar 4.23 Jendela New Project	77
Gambar 4.24 Jendela Sequence Presets	77
Gambar 4.25 Drag Video dan Audio	78
Gambar 4.26 Export Setting pada Adobe Premiere	79
Gambar 4.27 Rendering	79
Gambar 4.28 Hasil Akhir	81



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Kuesioner	1
----------------------------	---



INTISARI

Saat ini dunia animasi telah mengalami perkembangan yang sangat pesat dari animasi yang 2D maupun 3D. Berbagai macam studio pembuatan animasi saling berlomba untuk membuat animasi yang lebih menarik dan terus mengembangkan kualitas animasi dan grafis animasi mereka. Dengan adanya kemajuan teknik animasi saat ini banyak media periklanan menggunakan media animasi sebagai salah satu cara untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat atau periklanan dengan berbagai fitur-fitur yang menarik seperti animasi yang baik dan berkualitas tinggi sehingga dapat menyampaikan informasi dengan lebih baik kepada masyarakat.

Iklan Layanan Masyarakat ‘Perpustakaan, Gudang Ilmu Pengetahuan’ merupakan iklan layanan masyarakat yang berbasis animasi 2D yang mengangkat tema mengajak masyarakat untuk mengunjungi dan membaca di perpustakaan. Hal ini dapat kita lihat dari masih kurangnya jumlah pengunjung yang datang ke perpustakaan setiap harinya. Adapun masalah yang perlu diperhatikan adalah dari segi promosi, agar dapat menggunakan dan memanfaatkan fasilitas yang ada di perpustakaan dengan baik.

Pembuatan iklan layanan masyarakat animasi 2D ini menggunakan beberapa software seperti Adobe Illustrator CS5 untuk pembuatan karakter dan background, Adobe Flash CS5 untuk membuat animasi dan Audacity untuk audionya, dan beberapa software Adobe lainnya sebagai tambahannya.

Kata Kunci : Animasi, Iklan Kartun, 2D, Multimedia

ABSTRACT

Currently the animation world has experienced rapid growth from 2D or 3D animation. Various animation studio is competing each other to create more interesting animation and continue to develop the quality of their animation and graphics. With the advent of currently animation techniques, many advertising media using animation media as a way to convey information to the public or advertising with a variety of exciting features such as good animation and of high quality, so that it can convey better information to the public.

Public Service Ads 'Library, the Repository of Knowledge' is a public service ads based on 2D animation with the theme of suggest public to visit and read in the library. It can be seen from the lack of the number of visitors who come to the library every day. As for the issue to be considered is in terms of promotion, in order to be able to use and utilize the existing facilities at the library as well.

Making this 2D animation public service ads uses some software such as Adobe Illustrator CS5 for making character and background, Adobe Flash CS5 to create animations and Audacity for audio, and some other Adobe software in addition.

Keywords: *Animation, Cartoon Ads, 2D, Multimedia*

