

**PEMANFAATAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI
UNTUK MENARIK CALON SISWA BARU PADA GLOBAL
ISLAMIC SCHOOL 3 D.I YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Akhmad Luthfi Iqbalul Khaq

17.11.1197

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2021

**PEMANFAATAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI
UNTUK MENARIK CALON SISWA BARU PADA
GLOBAL ISLAMIC SCHOOL 3 D.I YOGYAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Informatika



Disusun oleh

Akhmad Luthfi Iqbalul Khaq

17.11.1197

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

**PERSETUJUAN
SKRIPSI**

**PEMANFAATAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI
UNTUK MENARIK CALON SISWA BARU PADA
GLOBAL ISLAMIC SCHOOL 3 D.I YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Akhmad Luthfi Iqbalul Khaq

17.11.1197

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Agustus 2021

Dosen Pembimbing,

M. Rudyanto Arief, S.T, M.T

NIK. 190302098

**PENGESAHAN
SKRIPSI**

**PEMANFAATAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI UNTUK
MENARIK CALON SISWA BARU PADA GLOBAL ISLAMIC SCHOOL 3
D.I YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Akhmad Luthfi Iqbalul Khaq

17.11.1197

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 27 Agustus 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

M. Rudyanto Arief, S.T, M.T

NIK. 190302098

Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

Rizky, M.Kom

NIK. 190302311

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 Agustus 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 27 Agustus 2021



Akhmad Luthfi Iqbalul Khaq
17.11.1197

MOTTO

Langgeng
Tanpa susah, tanpa seneng
Anteng mantheng
Sugeng jeneng

(Sudjiwo Tedjo – Sugih Tanpa Banda)

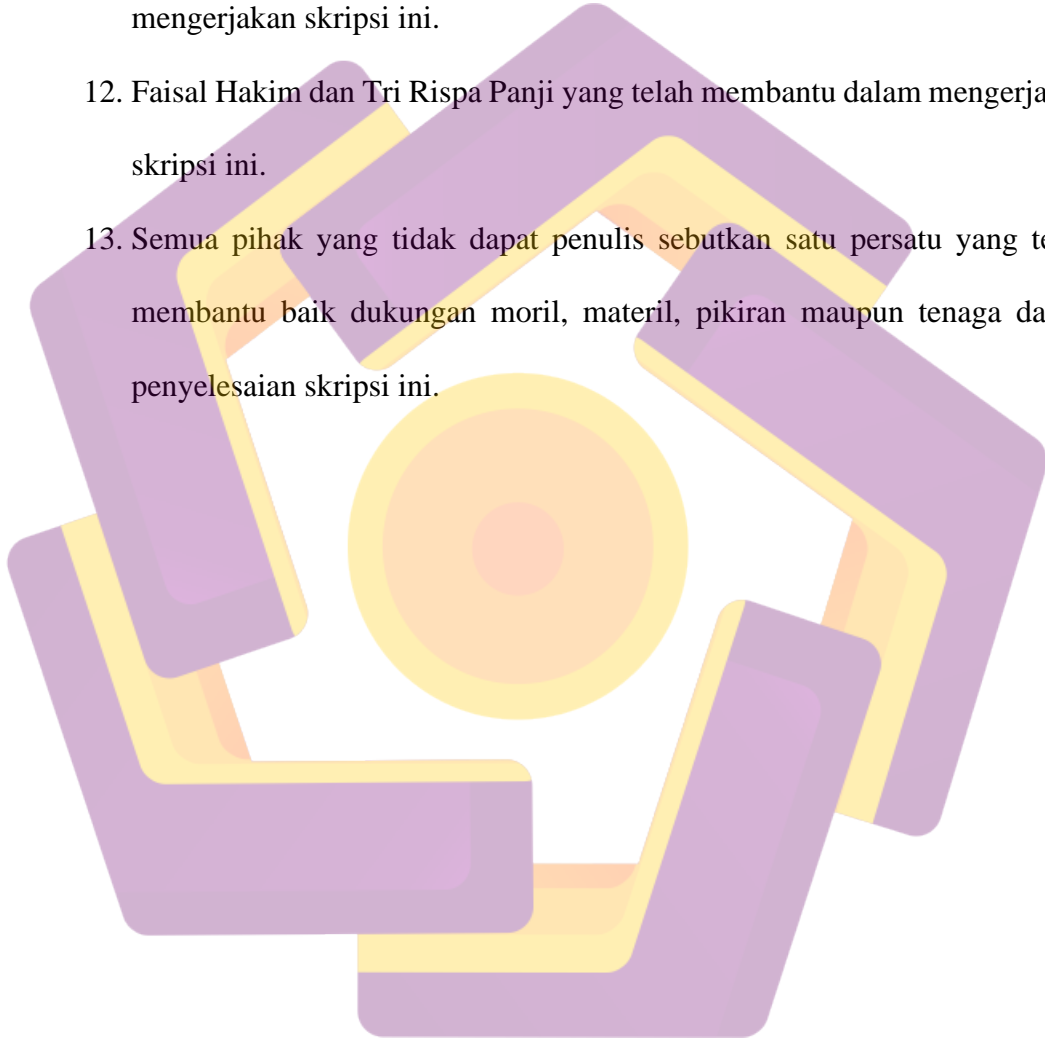


PERSEMBAHAN

Dengan selesainya skripsi ini, penulis banyak mendapatkan dukungan moril maupun materil dari berbagai pihak. Maka dari itu penulis ingin mempersembahkan skripsi kepada:

1. Allah SWT karena atas izin dan karunia Nya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya.
2. Kepada Orang Tua dan Keluarga yang sudah mendidik dan mensupport saya sampai di bangku perkuliahan.
3. Bapak M. Rudyanto Arief, S.T, M.T sebagai dosen pembimbing dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Global Islamic School 3 Yogyakarta yang telah mengizinkan sebagai objek penelitian sehingga mempermudah dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Teman – teman Kondyang crew yang sudah mensupport disaat kesulitan dalam mengerjakan skripsi.
6. Angkringan Kebon Yk dan Aneka Tembakau yang telah menyediakan tempat dalam mengerjakan skripsi.
7. Segenap tim Redaksi Hidayatuna.com yang telah membantu dalam mengoreksi naskah untuk pengerjaan skripsi.
8. Sahabat dan sahabati PMII Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membantu membentuk karakter pribadi yang lebih baik.
9. Rizki Miftakhul Janah yang selalu menemani dalam mengerjakan skripsi ini.

10. Sri Millenia Kartika yang telah membantu dalam mengisi suara narasi dalam animasi yang telah dibuat ini.
11. Irfan Prabowo, Ahmad Siddikie Tamin, Kevin Aditya, Ahmad Salsan, Shobri Kurniawan, dan Indra Setiawan yang telah menemani dalam mengerjakan skripsi ini.
12. Faisal Hakim dan Tri Rispa Panji yang telah membantu dalam mengerjakan skripsi ini.
13. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril, materil, pikiran maupun tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT Yang Maha Mendengar lagi Maha Melihat dan atas segala limpahan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis yang berbentuk skripsi ini dengan judul “PEMANFAATAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI UNTUK MENARIK CALON SISWA BARU PADA GLOBAL ISLAMIC SCHOOL 3 D.I YOGYAKARTA”. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada baginda Nabi Besar Muhammad SAW beserta seluruh keluarga dan sahabatnya yang selalu eksis membantu perjuangan beliau dalam menegakkan Dinullah di muka bumi ini.

Penyusunan skripsi ini adalah merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Tanpa segenap motivasi, kesabaran, kerja keras, dan do'a mustahil penulis sanggup untuk menjalani tahap demi tahap dalam kehidupan akademik penulis di Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta kurang lebih 4 (empat) tahun lamanya.

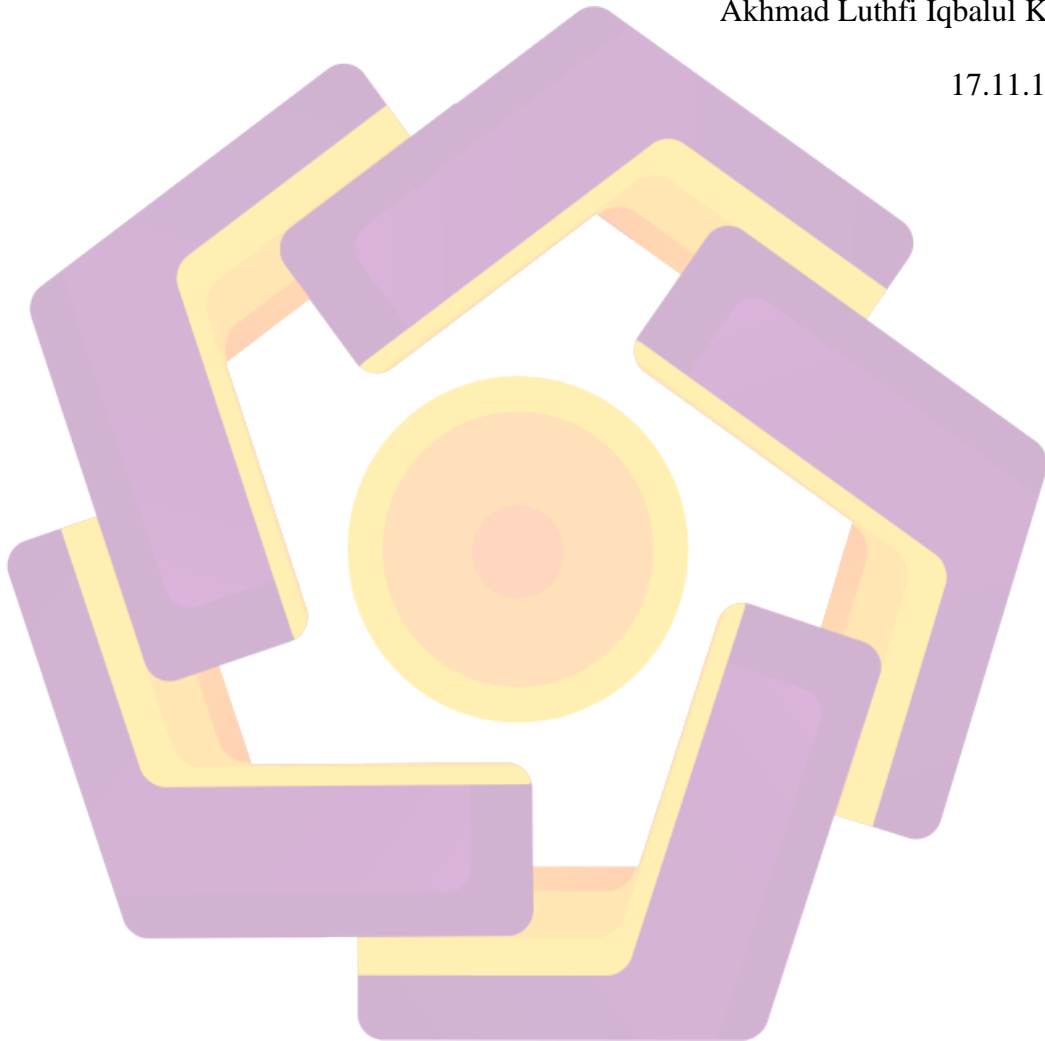
Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritikan dan saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak.

Semoga Allah SWT berkenan meridhoi segala apa yang telah kita lakukan dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat. Amin.

Yogyakarta, 27 Agustus 2021

Akhmad Luthfi Iqbalul Khaq

17.11.1197

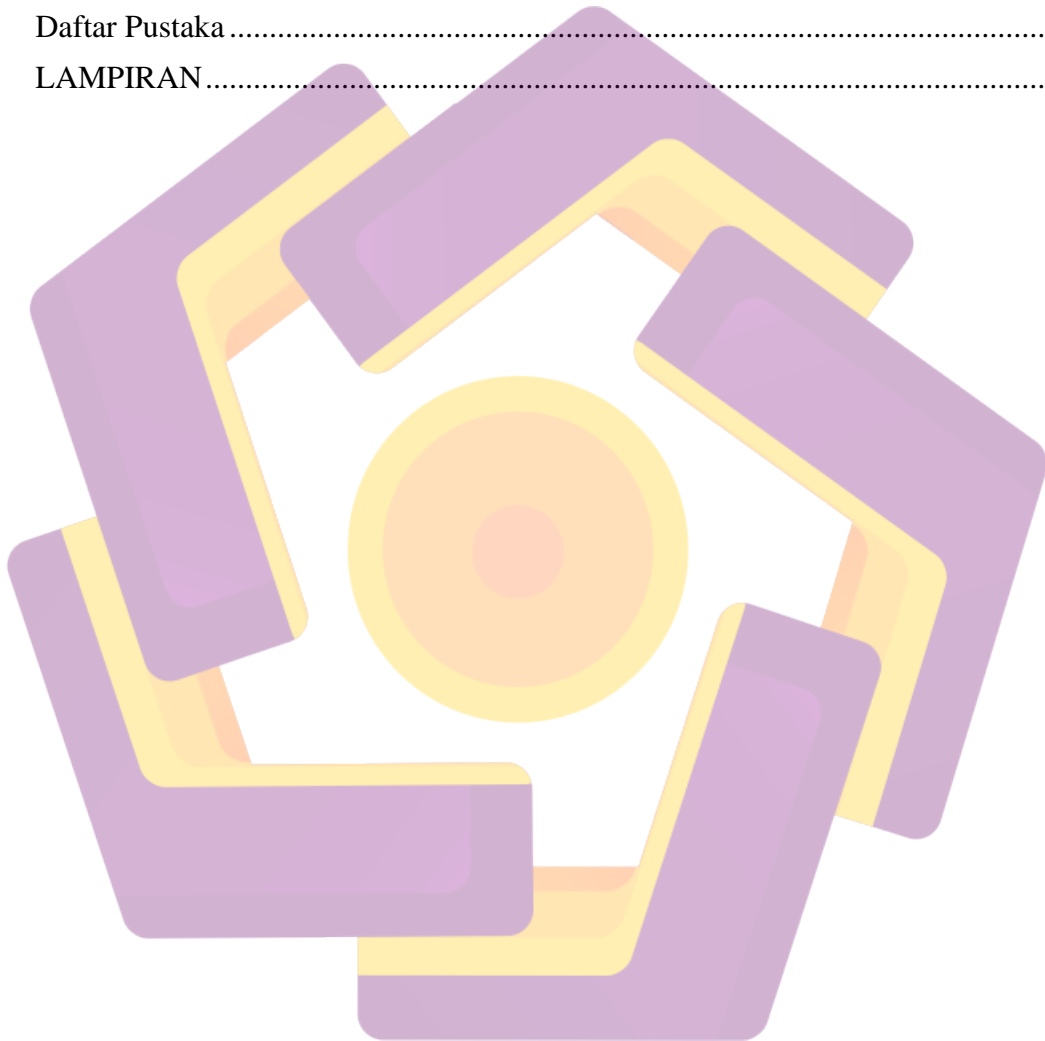


DAFTAR ISI

PEMANFAATAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI UNTUK MENARIK CALON SISWA BARU PADA GLOBAL ISLAMIC SCHOOL 3 D.I YOGYAKARTA	i
PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
PENGESAHAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	5
1.4.1 Maksud Penelitian.....	5
1.4.2 Tujuan Penelitian	6
1.5 Metode Penelitian.....	6
1.6 Sistematika Penulisan.....	8
BAB II	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.2 Media Promosi	10
2.2.1 Pengertian Media Promosi.....	10
2.3 Konsep Dasar Multimedia.....	12
2.3.1 Definisi Multimedia	15
2.4 Animasi	15
2.5 <i>Motion Graphic</i>	17
2.6 Infografik.....	20

2.7 Analisis Sistem	21
2.8 Testing	22
2.8.1 Pengujian Alpha (<i>Alpha Testing</i>).....	22
2.8.2 Pengujian Beta (<i>Beta Testing</i>)	24
2.9 Tahap Pembuatan	25
2.9.1 Pra Produksi.....	25
2.9.2 Produksi	28
2.9.3 Pasca Produksi	29
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	31
3.1 Analisis Kebutuhan Objek.....	31
3.1.1 Analisis Kelebihan Objek	31
3.1.2 Analisis Kekurangan Objek	38
3.2 Solusi yang Dipilih.....	38
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem	39
3.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	39
3.3.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	39
3.4 Pra Produksi	40
3.4.1 Penetapan Ide Cerita (Konsep)	40
3.4.2 Naskah	41
3.4.3 Storyboard.....	44
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	48
4.1 Tahap Produksi.....	48
4.1.1 Pembuatan Karakter.....	48
4.1.2 Pembuatan Objek Pendukung.....	49
4.1.3 Background.....	50
4.1.4 Dubbing	51
4.2 Tahap Pasca Produksi.....	51
4.2.1 Compositing.....	51
4.2.2 Editing.....	52
4.2.3 Rendering.....	53
4.2.4 Finishing	54
4.3 Pembahasan Hasil Pengujian.....	55
4.3.1 Analisis Data.....	55
4.3.2 Hasil Pengujian.....	61

4.4 Implementasi	62
4.4.1 Publikasi Media Online	62
4.4.2 Penyerahan ke Pihak Global Islamic School 3 Yogyakarta	66
BAB V PENUTUP.....	67
5.1 Kesimpulan.....	67
5.2 Saran	68
Daftar Pustaka	69
LAMPIRAN.....	74

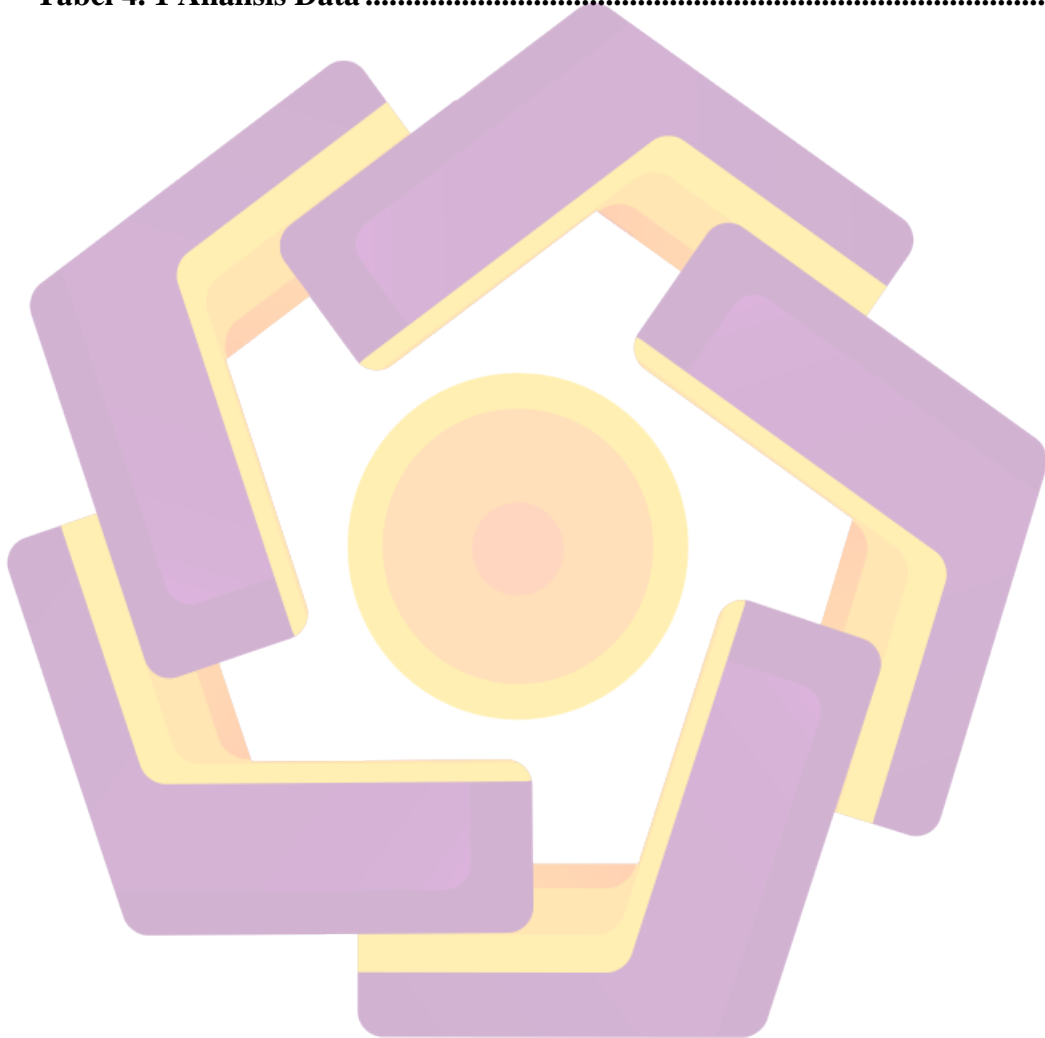


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Diagram Storyboard.....	28
Gambar 4. 1 Pembuatan Karakter Animasi.....	49
Gambar 4. 2 Pembuatan Objek Pendukung	49
Gambar 4. 3 Ilustrasi Komunikasi Antara Karakter dan Objek Pendukung	50
Gambar 4. 4 Pembuatan Background.....	51
Gambar 4. 5 Pemberian Efek atau Pembuatan Animasi Pada Adobe After Effect 2020.....	52
Gambar 4. 6 Penggabungan Audio dan Video Pada Adobe Premiere Pro ...	53
Gambar 4. 7 Rendering pada Adobe Premiere Pro.....	54
Gambar 4. 8 Proses Finishing pada Adobe Premiere Pro.....	55
Gambar 4. 9 Publikasi Youtube.....	63
Gambar 4. 10 Aspek Rasio dan Resolusi pada Youtube	65
Gambar 4. 11 Penyerahan Video.....	66

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Spesifikasi Hardware	40
Tabel 3. 2 Kebutuhan SDM.....	40
Tabel 3. 3 Storyboard	47
Tabel 4. 1 Analisis Data	60



INTISARI

Pemanfaatan animasi 2d sebagai media promosi merupakan suatu strategi untuk memperkenalkan dan menawarkan sebuah produk atau jasa atau perusahaan. Dengan adanya promosi, sebuah sekolah dapat dengan mudah diketahui oleh masyarakat lebih luas. Sebelum adanya teknologi yang modern seperti saat ini, media promosi biasa dilakukan melalui surat kabar, radio, majalah, poster, dan sebagainya.

Setiap media iklan memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Dengan berkembangnya teknologi yang sangat pesat, media promosi semakin kreatif, inovatif, dan semakin menarik seperti halnya media promosi berbentuk video animasi 2d. Ada berbagai jenis animasi 2d yang biasa digunakan sebagai media promosi. Salah satu animasi 2d yang biasa digunakan untuk mempromosikan sekolah ialah animasi yang dibuat menggunakan teknik motion graphic. Motion graphic dipilih karena lebih efektif dan efisien untuk mempromosikan sekolah. Global Islamic School 3 Yogyakarta adalah salah satu instansi swasta yang bergerak di bidang pendidikan dan belum memiliki wadah untuk lebih memperkenalkan sekolahnya secara luas terhadap masyarakat.

Perancangan dan pembuatan media iklan ini bertujuan untuk membantu pihak sekolah bagaimana cara mempromosikan dan memberikan informasi tentang sekolah dengan menggunakan media yang lebih kreatif dan efektif sehingga dapat dengan mudah diterima oleh masyarakat luas. Pembuatan iklan sebagai media promosi ini tentu bermanfaat bagi pihak sekolah sebagai dokumentasi tentang sekolah.

Kata Kunci: Media Promosi, Motion Grafik, Animasi 2d

ABSTRACT

The use of 2d animation as a promotional medium is a strategy to introduce and offer a product or service or company. With a promotion, a school can be easily known by the wider community. Before the existence of modern technology as it is today, media promotion was usually done through newspapers, radio, magazines, posters, and so on.

Each advertising media has its own advantages and disadvantages. With the rapid development of technology, promotional media are becoming more creative, innovative, and more attractive, such as promotional media in the form of 2d animated videos. There are various types of 2d animation that are commonly used as promotional media. One of the 2d animations commonly used to promote schools is animation made using motion graphics techniques. Motion graphic was chosen because it is more effective and efficient to promote schools. Global Islamic School 3 Yogyakarta is one of the private institutions engaged in education and does not yet have a forum to introduce its school more widely to the community.

The design and manufacture of this advertising media aims to help schools how to promote and provide information about schools using more creative and effective media so that they can be easily accepted by the wider community. Making advertisements as a promotional medium is certainly useful for schools as documentation about schools.

Keywords: Promotional Media, Motion Graphics, 2d Animation