

**PEMBUATAN IKLAN GTUMES STUDIO MENGGUNAKAN  
TEKNIK VIDEO ANIMASI 2D**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Hanif Alfian**

**21.22.2464**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2022**

**PEMBUATAN IKLAN GTUMES STUDIO MENGGUNAKAN  
TEKNIK VIDEO ANIMASI 2D**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**Hanif Alfian**

**21.22.2464**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2022**

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

### **PEMBUATAN IKLAN GTUMES STUDIO MENGGUNAKAN TEKNIK VIDEO ANIMASI 2D**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Hanif Alfian**

**21.22.2464**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 19 September 2022

**Dosen Pembimbing,**

**Haryoko, S.Kom, M.Cs**

**NIK. 190302286**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PEMBUATAN IKLAN GTUMES STUDIO MENGGUNAKAN TEKNIK VIDEO ANIMASI 2D

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Hanif Alfian**

**21.22.2464**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 19 September 2022

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Haryoko, S.Kom, M.Cs**  
**NIK. 190302286**

**Ahlihi Masruro, M.Kom**  
**NIK. 190302148**

**Tonny Hidayat, M.Kom**  
**NIK. 190302182**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 19 September 2022

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
**NIK. 190302096**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini adalah karya saya sendiri (ASLI), dan isi dari skripsi ini tidak terdapat karya yang di ajukan orang lain untuk memperoleh gelar akademis di sebuah instansi pendidikan tinggi di manapun, sejauh yang kami ketahui juga tidak terdapat karya orang di terbitkan oleh orang lain. Kecuali secara tertulis diacu di dalam naskah ini dan disebutkan di dalam daftar Pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah kami buat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 19 September 2022

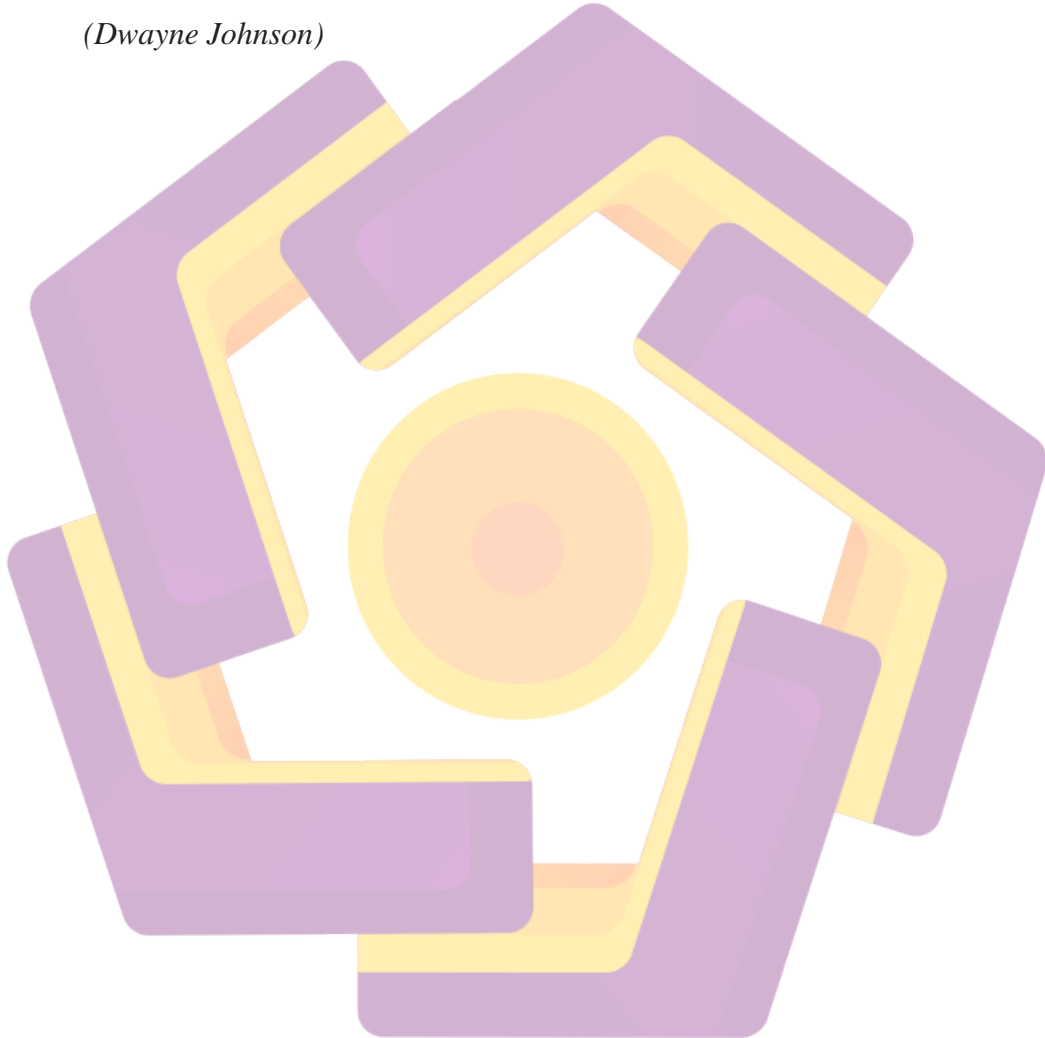
Hanif Alfian



NIM. 21.22.2464

## MOTTO

- ❖ Waktu berlalu, tanpa pernah menunggu. Gunakan dia dengan bijaksana. Waktu yang hilang, takkan pernah terulang. Janganlah terbuang sia-sia.  
(Waktu – Endang Soekamti)
- ❖ *“Success isn't always about 'Greatness', it's about consistency. Consistent, hard work gains success. Greatness will come.”*  
(Dwayne Johnson)



## PERSEMBAHAN

Segala Puji kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik.

Oleh karena itu dengan rasa bahagia saya tuturkan rasa syukur dan terimakasih kepada :

1. Puji syukur kepada Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya skripsi ini dapat selesai.
2. Alm. Bapak Suwarno dan Ibu Esti Nawang Mawarti, orang tua saya yang telah memberikan semuanya dan menjadi motivasi bagi saya.
3. Adik Alfia Rizki Mahrunisa yang terus memberi semangat dan dukungannya kepada saya.
4. Bagas, Sony, Keke, Rio, Ibal, Tegar dan semuanya yang saya tidak bisa sebutkan satu persatu. Terimakasih support yang diberikan.
5. Pihak Gtumes Studio (Om Hary) terimakasih karena telah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian.
6. Dan semua orang yang sudah terlibat dalam kehidupan saya, terimakasih atas pelajarannya dan supportnya.

Serta kepada semua pihak yang telah berada di sekitar kami yang tidak bisa kami sebutkan satu per satu.

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT Yang Maha Esa atas rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Pembuatan Iklan Gtumes Studio Menggunakan Teknik Video Animasi 2D”.

Dengan selesainya Skripsi, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan kemudahan dalam menyelesaikan pendidikan.
2. Haryoko, S.Kom, M.Cs selaku dosen pembimbing yang telah membantu dan memberi dukungan kepada penulis di dalam proses penulisan Skripsi.
3. Bapak / Ibu Dosen di Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membekali penulis dengan beberapa disiplin ilmu yang berguna.
4. Pihak Gtumes Studio, terimakasih banyak karena telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.
5. Teman-teman dekat, yang telah banyak berdiskusi dan bekerjasama dengan penulis selama masa pendidikan.

Penulis menyadari Skripsi ini masih banyak kelemahan dan kekurangan. Karena itu kritik dan saran yang membangun akan diterima dengan senang hati, semoga keberadaan Skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan kita, khususnya tentang Sistem Penunjang Keputusan Evaluasi Kinerja Karyawan dalam sebuah instansi/perusahaan.

Yogyakarta, 19 September 2022

Penulis



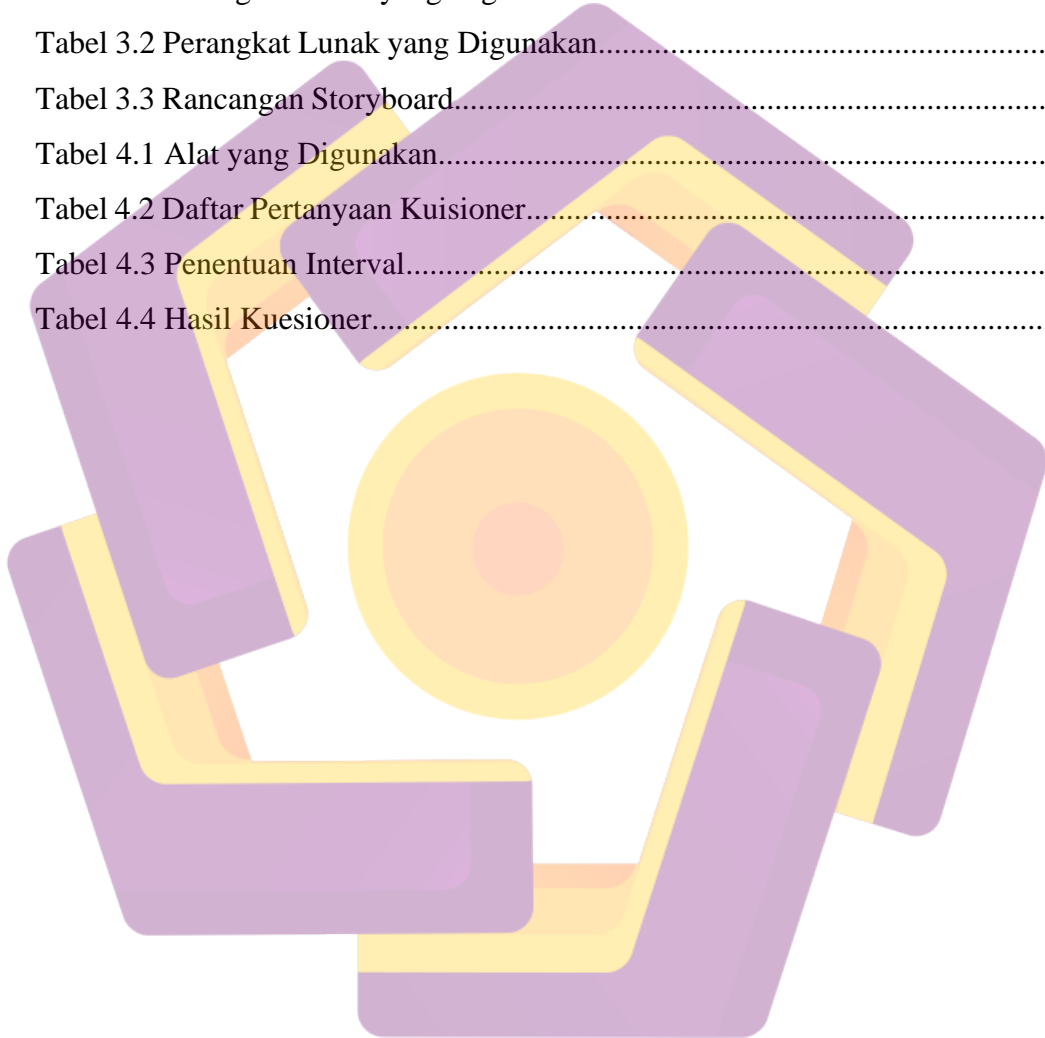
## DAFTAR ISI

<b>SKRIPSI</b> .....	i
<b>PERSETUJUAN</b> .....	iii
<b>PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>MOTTO</b> .....	v
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>INTISARI</b> .....	xii
<b>ABSTRACT</b> .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	2
1.6 Metode Penelitian .....	3
1.6.1 Pengumpulan Data .....	3
1.6.2 Metode Pembuatan Video Motion Graphic .....	3
1.7 Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Multimedia.....	8
2.2.1 Pengertian Multimedia .....	8
2.2.2 Sejarah Multimedia.....	8
2.2.3 Elemen Multimedia.....	9
2.3 Iklan .....	10
2.3.1 Pengertian Iklan.....	10
2.3.2 Pengertian periklanan .....	10
2.3.3 Tujuan Periklanan .....	10

2.4 Motion Graphic.....	12
2.4.1 Pengertian Motion Graphic.....	12
2.4.2 Elemen-Elemen Motion Graphic .....	12
2.5 Tahap-tahap Pembuatan Video Iklan.....	13
2.5.2 Tahap Produksi.....	14
2.5.3 Tahap Pasca Produksi.....	15
2.6 Teknik Sampling.....	15
2.6.1 Menentukan Ukuran Sampel .....	15
2.6.2 Cara Mengambil Anggota Sampel.....	17
2.7 Tahapan Uji Coba .....	17
2.7.1 Skala Likert.....	17
2.7.2 Langkah-langkah Perhitungan.....	17
<b>BAB III ANALISIS PERANCANGAN.....</b>	<b>22</b>
3.1 Analisis Kebutuhan Sistem.....	22
3.1.1 Kebutuhan Fungsional.....	22
3.1.2 Kebutuhan Non-Fungsional.....	22
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>31</b>
4.1 Proses Produksi.....	31
4.1.1 Pengumpulan Aset.....	31
4.1.2 Penganimasian.....	32
4.2 Pasca Produksi .....	41
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>55</b>
5.1 Kesimpulan.....	55
5.2 Saran .....	56
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>57</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Perbandingan.....	7
Tabel 2.2 Hasil penilaian dari sepuluh responden terhadap sepuluh pertanyaan yang diajukan.....	20
Tabel 2.3 Nilai Jawaban Sepuluh Responden untuk Pertanyaan Nomor 1.....	20
Tabel 3.1 Perangkat Keras yang Digunakan.....	23
Tabel 3.2 Perangkat Lunak yang Digunakan.....	23
Tabel 3.3 Rancangan Storyboard.....	29
Tabel 4.1 Alat yang Digunakan.....	36
Tabel 4.2 Daftar Pertanyaan Kuisisioner.....	49
Tabel 4.3 Penentuan Interval.....	52
Tabel 4.4 Hasil Kuesioner.....	53



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Storyboard.....	14
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	24
Gambar 4.1 Contoh Aset Karakter.....	31
Gambar 4.2 Contoh 1 Aset Gambar.....	32
Gambar 4.3 Contoh 2 Aset Gambar.....	32
Gambar 4.4 Tampilan Adobe After Effects 2020.....	33
Gambar 4.5 Tampilan Halaman Adobe After Effects 2020.....	33
Gambar 4.6 Tampilan Composition Settings Adobe After Effects 2020.....	34
Gambar 4.7 Tampilan Import File Adobe After Effects 2020.....	35
Gambar 4.8 Timeline Adobe After Effects 2020.....	35
Gambar 4.9 Keyframe Adobe After Effects 2020.....	36
Gambar 4.10 Tampilan Adobe Premiere Pro 2020.....	37
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Awal Adobe Premiere Pro 2020.....	37
Gambar 4.12 New Project Adobe Premiere Pro 2020.....	38
Gambar 4.13 Import Adobe Premiere Pro 2020.....	39
Gambar 4.14 Timeline Adobe Premiere Pro 2020.....	39
Gambar 4.15 Panel Effects Adobe Premiere Pro 2020.....	40
Gambar 4.16 Effect DeNoise Adobe Premiere Pro 2020.....	40
Gambar 4.17 Editing Audio Narasi.....	41
Gambar 4.18 Import Adobe Premiere Pro 2020 .....	42
Gambar 4.19 Tab Sequence Preset pada New Sequence Adobe Premiere Pro 2020.....	43
Gambar 4.20 Tab Settings pada New Sequence Adobe Premiere Pro 2020.....	43
Gambar 4.21 Timeline Adobe Premiere Pro 2020.....	44
Gambar 4.22 Editing Video.....	44
Gambar 4.23 Export Settings Adobe Premiere Pro 2020.....	45
Gambar 4.24 Kolom Format pada Export Settings Adobe Premiere Pro 2020.....	46
Gambar 4.25 Kolom Preset pada Export Settings Adobe Premiere Pro 2020.....	46
Gambar 4.26 Save As pada Export Settings Adobe Premiere Pro 2020.....	47
Gambar 4.27 Export Video Adobe Premiere Pro 2020.....	47

## INTISARI

Gtumes Studio merupakan salah satu studio foto yang memiliki banyak pilihan konsep set terletak di Sumber Lor, Jombor, Cepur, Klaten 57465. Namun terdapat juga beberapa studio foto di Klaten yang juga mempunyai banyak konsep set sebagai pilihan untuk klien. Salah satu upaya untuk bersaing yaitu membuat video iklan untuk dipromosikan agar klien tertarik menggunakan jasa Gtumes Studio.

Selama ini Gtumes Studio mempromosikan produknya melalui media sosial instagram. Oleh karena itu dengan adanya video iklan berupa animasi 2D akan membantu menyebarkan informasi tentang jasa dan layanan yang ditawarkan oleh Gtumes Studio. Dalam video iklan menampilkan teks, gambar, suara, dan animasi sehingga video yang mengandung informasi tentang Gtumes Studio akan lebih informatif dan lebih mudah dimengerti oleh klien.

Pembuatan media promosi berupa video animasi 2D berunsur motion graphic. Sehingga iklan yang disampaikan tentang Gtumes Studio akan lebih menarik. Setelah klien memahami pesan yang disampaikan pada video animasi, klien akan datang ke Gtumes Studio dan menggunakan jasa dan layanan Gtumes Studio.

**Kata Kunci:** Iklan, Animasi, Animasi 2D, *Motion Graphic*.

## **ABSTRACT**

*Gtumes studio is a photo studio that has a large selection of concept sets located in Sumber Lor, Jombor, Ceper, Klaten 57465. But there is some photo studio in Klaten that also has many concept sets as options for clients. One of the efforts to compete is to make video advertisements to promote the studio so that clients will be interested in using the services of Gtumes Studio.*

*All this time Gtumes Studio promote their product through instagram. Therefore, the presence of video advertisements in the form of 2D animation will help spread information about the services offered by Gtumes Studio. The advertisement displays text, images, sounds, and animations so that videos containing information about Gtumes Studio will be more informative and easier for clients to understand.*

*The making of the promotional media in the form of 2D animated videos with motion graphic elements. So that the ads delivered about Gtumes Studio will be more interesting. After the client understands the message conveyed in the animated video, the client will come to Gtumes Studio and use their services.*

**Keywords:** *Advertisement, Animation, 2D Animation, Motion Graphic.*

