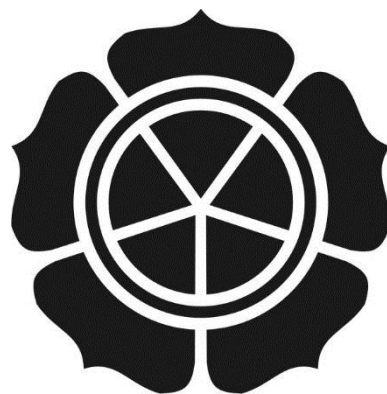


**IMPLEMENTASI ANIMASI 2D DAN VIDEO EXPLAINER PADA IKLAN
TELEVISI KOMUNITAS SEDEKAH BUKU**

SKRIPSI



disusun oleh:

Irwan Saputra

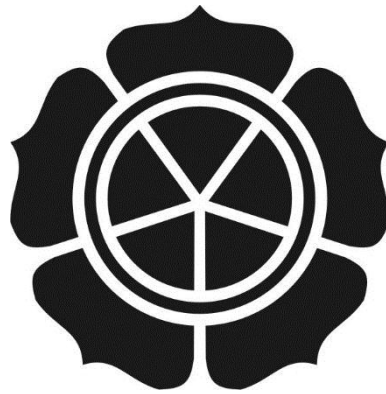
10.12.5226

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

**IMPLEMENTASI ANIMASI 2D DAN VIDEO EXPLAINER PADA IKLAN
TELEVISI KOMUNITAS SEDEKAH BUKU**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Irwan Saputra

10.12.5226

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI ANIMASI 2D DAN VIDEO EXPLAINER PADA IKLAN
TELEVISI KOMUNITAS SEDEKAH BUKU**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Irwan Saputra

10.12.5226

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 02 Juni 2014

Dosen Pembimbing,



Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI ANIMASI 2D DAN VIDEO EXPLAINER PADA IKLAN
TELEVISI KOMUNITAS SEDEKAH BUKU**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Irwan Saputra

10.12.5226

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal 24 Mei 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Krisnawati, S.Si, MT
NIK. 190302038

Amir Fatah Sofyan, ST., M.Kom
NIK. 190302047

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

Skripsi telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar sarjana Komputer
Tanggal 02 Juni 2014


KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

...

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya sendiri (ASLI). Dan dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara saya nulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka

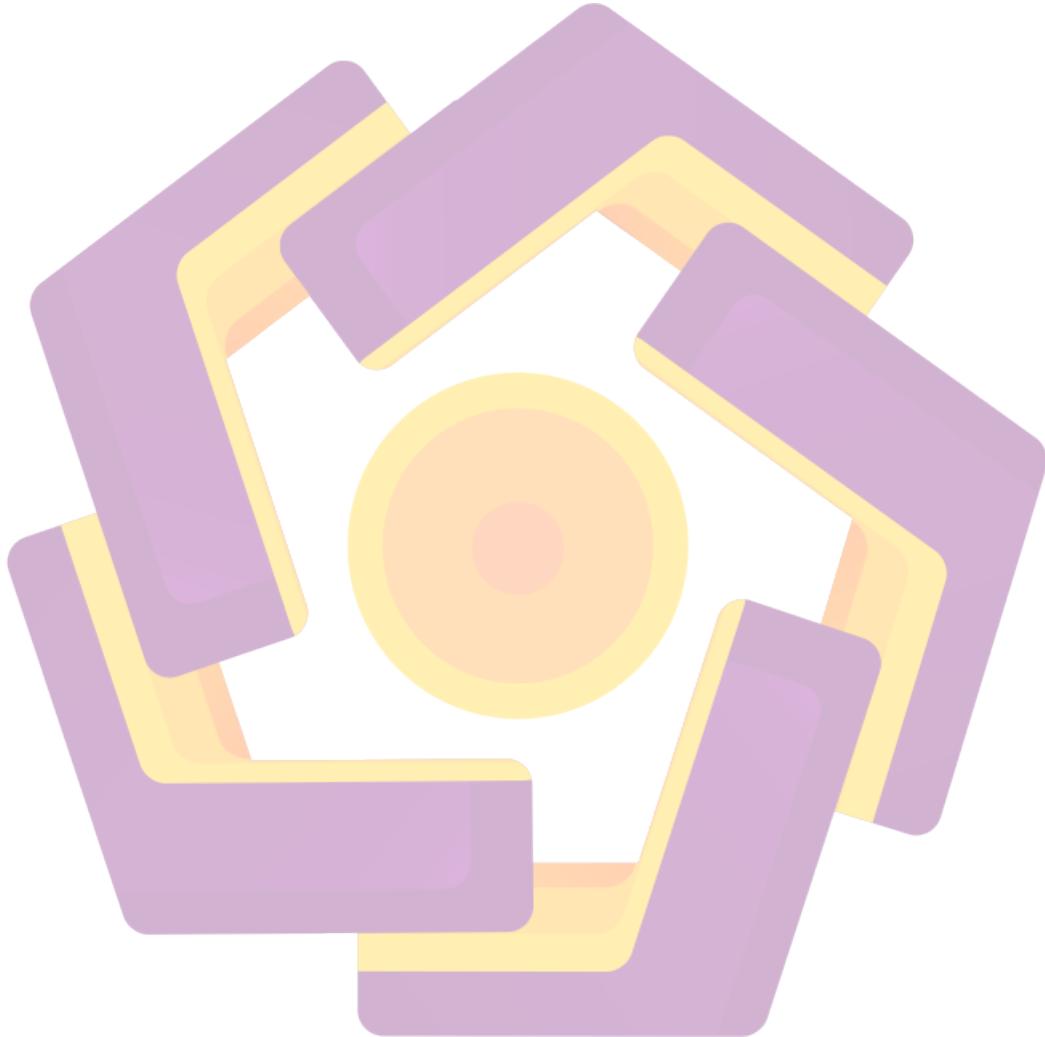


Yogyakarta, 01 Juni 2014

Irwan Saputra
NIM. 10.12.5226

HALAMAN MOTTO

“SKRIPSI YANG BAGUS ADALAH SKRIPSI YANG SELESAI”



HALAMAN PERSEMBAHAN

PUJI syukur atas kehadiran Allah Azza wa Jalla yang telah memberikan nikmat iman dan Islam. Shalawat dan salam semoga tercurah kepada Rasulullah Muhammad saw., keluarga, sahabat, dan kita sebagai generasi penerusnya hingga akhir zaman. Kata yang pertama terucap sebagai rasa syukur atas rahmat dan izinnya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan maksimal.

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Allah swt yang selalu senantiasa memberikan apa yang hambanya butuhkan, memberikan banyak rizky meskipun terkadang hambanya kurang pintar bersyukur.
2. Nabi Muhammad saw, utusan sekaligus kekasih Allah, yang sudah menjadi panutan dalam keseharian.
3. Ummiku tercinta dan tersayang, yang tak mengenal lelah dalam mendoakan anak-anaknya. Semoga Allah mengizinkan aku untuk pergi ke *baitullah* bersamamu Ummi.
4. Abiku tercinta dan tersayang, yang selalu memberikan semangat untuk anak-anaknya, yang tak kenal lelah mencari *nuqud* untuk menafkahi keluarga. Terima kasih atas segala do'a dan kerja kerasnya. Semoga Allah mengizinkan aku untuk pergi ke *baitullah* bersamamu Abi.
5. Dan seseorang yang masih Allah rahasiakan, yang namanya sudah tertulis di *Lauhil Mahfudz*. Aku tunggu kedatanganmu untuk menyempurnakan agamku.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullah Wabarakatuh

Alhamdulillah, PUJI syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini yang diberi judul **“IMPLEMENTASI ANIMASI 2D DAN VIDEO EXPLAINER PADA IKLAN TELEVISI KOMUNITAS SEDEKAH BUKU”**. Tidak lupa sholawat serta salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi Muhammad Saw, yang telah menyebarkan agama Islam sehingga penulis dan umat Islam lainnya dapat merasakan indahnya Islam.

Penyusunan skripsi yang dimaksudkan ini, diharapkan dapat menjadi salah satu media informasi untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa agar melihat, mengamati, membandingkan dan menganalisa serta menerapkan pengetahuan yang diperoleh diperkuliahan. Selain itu tujuan dibuatnya skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan dan mendapatkan gelar sarjana komputer di STMIK Amikom Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis tidak terlepas dari berbagai pihak yang telah membantu baik secara moril maupun materil yang dapat membantu penulis selalu optimis. Maka dari itu sebagai rasa hormat penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT pemilik alam semesta dan yang memiliki hatinya
2. Nabi Muhammad Saw, yang memiliki suri tauldan terbaik.

3. Orang tuaku tercinta. Terima kasih atas kasih sayang dan do'a yang tidak pernah putus, atas kesabaran yang tidak pernah hilang, yang menjadikan diri ini selalu semangat untuk selalu melakukan yang terbaik.
4. Hatur nuhun buat a'Indra, a'Andri, Teh Lusi, Darwan, si bungsu Rina, a'Ade dan si cantik Talita. Tanpa disadari kalian lah yang sudah mempompa semangatku.
5. Maria Ulfah Baniry, temen ngobrol yang paling asyik. Semoga Allah mempermudah semua urusannya.
6. Bapak Prof. Muhammad Suyanto, M.M, selaku ketua STMIK Amikom Yogyakarta
7. Bapak Bambang Sudaryanto, M.M, selaku ketua jurusan S1 Sistem Informasi STMIK Amikom Yogyakarta
8. Bapak Hanif Al Fatta selaku dosen pembimbing, yang selalu memberikan saran, dan arahan.
9. Seluruh Dosen yang telah memberikan ilmu selama 6 semester. Semoga Allah SWT membalas jasa kalian.
10. Keluarga besar Badan Eksekutif Mahasiswa STMIK Amikom Yogyakarta kabinet "Normalisasi Kontribusi", tanpa BEM tidak akan saya seperti saat ini.
11. Keluarga kecil PSDM BEM STMIK Amikom Kabinet "Sinergis Berkarkter", yang bikin kangen dan selalu pengen kumpul bareng-bareng. Makasih buat kebersamaannya.

12. Sahabat yang sudah banyak membantu dalam pembuatan skripsi ini Bangun Budiarto.

13. Sahabat – sahabat yang selalu memberikan inspirasi dikontrakan maupun diluar kontrakan, Titis, Imam, Asok, Galeh, Agung, Eko dan yang lainnya yang engga bisa saya sebut satu persatu-satu. Semoga Allah SWT selalu mempermudah urusan kita bersama.

14. Keluarga besar SISI10 angkatan 2010, tetep kompak, walaupun lulusnya sendiri-sendiri.

15. Komunitas Sedekah Buku yang selalu menjadi Inspirasi

16. Temen-temen IKAPMI Regional Yogyakarta.

17. Dan seluruh pihak yang membantu kelancaran skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu

Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa laporan ini jauh dari kata sempurna, hal lebih itu dikarenakan keterbatasan penulis dalam hal pengetahuan. Kritik dan saran yang bersifat membangun guna mencapai kesempurnaan akan penulis harapkan agar dapat lebih bermanfaat bagi penulis dan pihak-pihak yang membutuhkan.

Akhirnya dengan izin Allah SWT, semoga laporan skripsi ini memberikan banyak manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabaraktuh

Yogyakarta, 01 Juni 2014

Penulis

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	ii
PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I	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	3
1.5.1 Manfaat Untuk Objek.....	3
1.5.2 Manfaat Untuk Akademis	3
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.1 Metode Kepustakaan.....	4
1.6.2 Metode Observasi.....	4
1.6.3 Metode Wawancara.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II	7
2.1 Konsep Dasar Multimedia	7

2.1.1	Definisi Multimedia	7
2.1.2	Pentingnya Multimedia	7
2.1.3	Elemen Multimedia.....	8
2.2	Pengertian Animasi.....	9
2.2.1	Animasi 2D	10
2.2.2	Tahap Produksi Animasi 2D	10
2.3	Video <i>Explainer</i>	12
2.4	Konsep Dasar Iklan.....	12
2.4.1	Pengertian Iklan	12
2.4.2	Jenis-jenis Iklan.....	13
2.4.3	Tujuan Iklan	14
2.4.4	Tahap Memproduksi Iklan Televisi	15
2.5	Sistem Televisi Dunia.....	17
2.5.1	NTSC (National Television Standards Committee).....	17
2.5.2	PAL (Phase Alternate Line).....	17
2.5.3	SECAM (Sequential Colour And Memory Sistem).....	17
2.5.4	HDTV (High Definiton TV)	18
2.6	<i>Format File Video</i>	18
2.6.1	<i>Audio Video Interleave (AVI)</i>	18
2.6.2	<i>Quick Time (MOV)</i>	18
2.6.3	<i>Motion Picture Experts Group (MPEG)</i>	19
2.6.4	<i>Format Real Video</i>	19
2.6.5	<i>Format Shockwave (Flash)</i>	19
2.7	Perangkat Lunak Yang Digunakan	20
2.7.1	Adobe After Effects CS6	20
2.7.2	Adobe Audition CS6.....	21

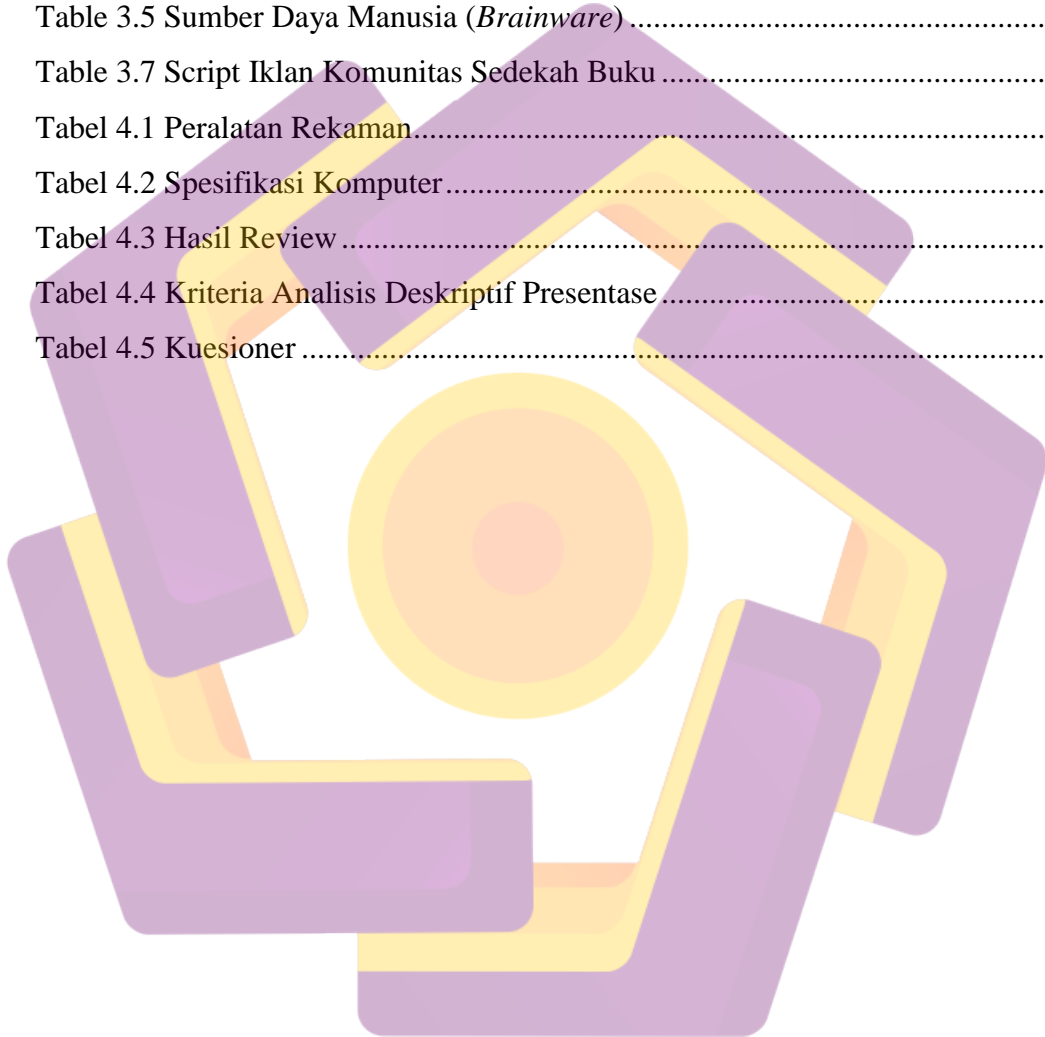
2.7.3	Adobe Photoshop CS6	22
2.7.4	Corel Draw X5	23
BAB III	25
3.1	Gambaran Umum.....	25
3.1.1	Profil Komunitas Sedekah Buku.....	25
3.1.2	Visi Dan Misi	25
3.2	Analisis Sistem	26
3.2.1	Identifikasi Masalah	26
3.3	Analisis SWOT	27
3.3.1	Kekuatan (<i>strengths</i>).....	28
3.3.2	Kelemahan (<i>weaknesses</i>)	28
3.3.3	Kesempatan (<i>Opportunities</i>).....	28
3.3.4	Ancaman (<i>threats</i>).....	29
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem.....	30
3.4.1	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	30
3.4.2	Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	31
3.4.3	Sumber Daya Manusia (<i>Brainware</i>).....	32
3.5	Studi Kelayakan Sistem	32
3.6	Perancangan Iklan.....	33
3.6.1	Tahap Praproduksi	33
3.6.2	Ide Cerita.....	34
3.6.3	Unsur Dasar Iklan	35
3.6.4	Script Iklan	36
3.6.5	Perancangan Storyboard.....	37
BAB IV	42
4.1	Tahap Produksi	42
4.1.1	Persiapan Aset-aset	42



4.2	Tahap Pasca Produksi	58
4.2.1	Perengkapan Editing	58
4.2.2	Proses Editing	59
4.2.3	Rendering	62
4.2.4	Pembahasan.....	63
4.2.5	Tampilan Iklan	65
4.3	Implementasi.....	67
4.3.1	Uji Kuesioner	67
4.3.2	Teknik Analisis Data.....	67
BAB V	70
5.1	Kesimpulan	70
5.2	Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN	73

DAFTAR TABEL

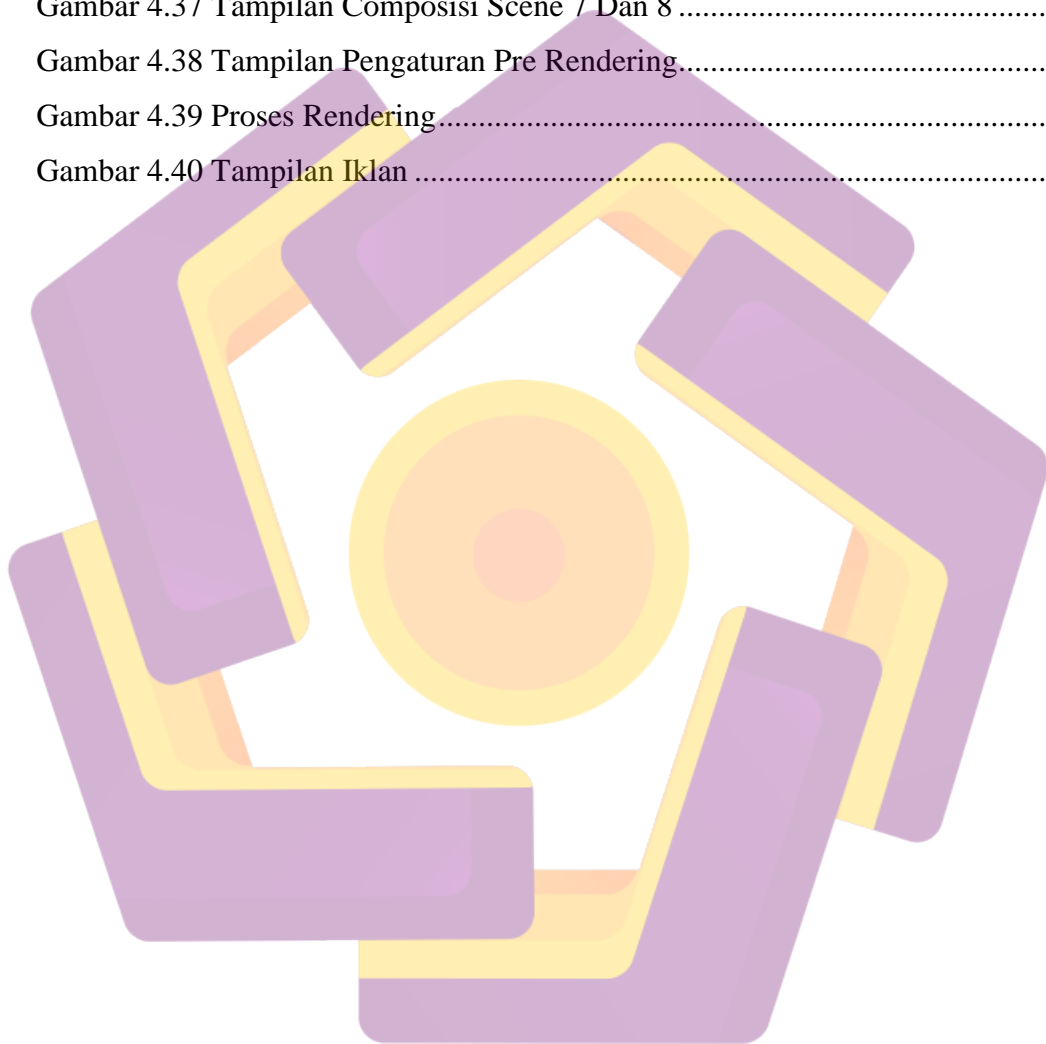
Table 3.1 Analisis SWOT	29
Table 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras.....	30
Table 3.3 Perangkat Keras Minimal.....	31
Table 3.4 Perangkat Lunak	31
Table 3.5 Sumber Daya Manusia (<i>Brainware</i>)	32
Table 3.7 Script Iklan Komunitas Sedekah Buku	36
Tabel 4.1 Peralatan Rekaman.....	55
Tabel 4.2 Spesifikasi Komputer.....	58
Tabel 4.3 Hasil Review	64
Tabel 4.4 Kriteria Analisis Deskriptif Presentase.....	68
Tabel 4.5 Kuesioner	68



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Ruang Kerja Adobe After Effects CS6.....	21
Gambar 2.2 Tampilan Ruang Kerja Adobe Audition CS6	22
Gambar 2.3 Tampilan Ruang Kerja Adobe Photoshop CS6.....	23
Gambar 2.4 Tampilan Ruang Kerja CorelDraw X5.....	24
Gambar 4.1 Tumpukan Buku.....	42
Gambar 4.2 Kardus	43
Gambar 4.3 Rak Buku.....	43
Gambar 4.4 Logo Sedekah Buku	43
Gambar 4.5 Jasa Pengiriman.....	43
Gambar 4.6 Jasa Penerima Sedekah Buku.....	44
Gambar 4.7 Rantai	44
Gambar 4.8 Gear Rantai.....	44
Gambar 4.10 Buku Paket SMP	45
Gambar 4.11 Buku Paket SMA.....	45
Gambar 4.12 Buku Bacaan	45
Gambar 4.13 Laki-laki Dan Perempuan.....	46
Gambar 4.14 Gedung Sekolah	46
Gambar 4.15 Rumah Komunitas.....	46
Gambar 4.16 Tampilan Google.....	47
Gambar 4.17 Export Gambar Melalui Corel Draw X5	47
Gambar 4.18 Jendela <i>Export</i> Di Corel Draw X5	48
Gambar 4.19 Cara Memberikan Efek Noise	49
Gambar 4.20 Aset Yang Dipisahkan Perlayer	49
Gambar 4.21 Tampilan Ruang Kerja <i>After Effects CS6</i>	50
Gambar 4.22 Jendela <i>Import File</i> Di <i>After Effects CS6</i>	51
Gambar 4.23 Membuat Karakter “SB” Di Corel Draw X5	52
Gambar 4.24 Pewarnaan menggunakan <i>Uniform Fill</i>	53
Gambar 4.25 Status Bar	53
Gambar 4.26 Karakter “SB” Yang Sudah Diwarnai.....	54
Gambar 4.27 Pengaturan Recording pada Adobe Audition CS6.....	55

Gambar 4.28 Tampilan Proses Rekaman	56
Gambar 4.29 Proses Menghilangkan Noise	57
Gambar 4.30 Jendela <i>Effects – Noise Reduction</i>	57
Gambar 4.31 Hasil akhir Noise telah dihilangkan	58
Gambar 4.33 Tampilan Composisi Scene Satu.....	60
Gambar 4.37 Tampilan Composisi Scene 7 Dan 8	62
Gambar 4.38 Tampilan Pengaturan Pre Rendering.....	63
Gambar 4.39 Proses Rendering.....	63
Gambar 4.40 Tampilan Iklan	66



INTISARI

Multimedia merupakan salah satu alat yang tepat untuk mempermudah penyampaian informasi dalam bentuk video dan audio. Multimedia memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara manusia dan komputer melalui visual maupun audio yang berupa gambar, teks, animasi, ataupun suara. Dengan memanfaatkan teknologi multimedia yang sudah semakin maju maka akan didapatkan hasil yang lebih menarik sebagai salah satu sarana untuk mencapai tujuan tertentu.

Salah satu penerapannya adalah dalam pembuatan iklan televisi pada komunitas Sedekah Buku, yang bertujuan meningkatkan minat masyarakat dalam menyumbangkan buku-bukunya yang sudah tidak terpakai. disamping itu dikarenakan komunitas ini masih tergolong baru maka dengan adanya iklan televisi dapat menjadi sarana promosi yang efektif bagi komunitas Sedekah Buku.

Proses pembuatan iklan televisi ini akan menggunakan beberapa *software* antara lain : Adobe After Effect CS6, Adobe Photoshop CS6 dan Adobe Audition CS6. Dengan menggunakan beberapa *software* tersebut diharapkan dapat menghasilkan sebuah iklan multimedia yang berkualitas guna membantu promosi komunitas Sedekah Buku.

Kata Kunci : Multimedia, Sedekah Buku, Iklan

ABSTRACT

Multimedia is one of the right tools to ease delivering an information in video and audio. Multimedia allows the direct interaction Between human beings and computers through the visual and audio as like image, text, animation and sound. By using multimedia technologies which already more developed than should get more interesting as one of the utilities to achieve a specific goal.

One of the implementation is making television commercial for Sedekah Buku community, to increase people's interest in donated his books which already unuseable. Beside that, because this community is still relatively new then with a television commercial can be an effective promotion for Sedekah Buku community.

The process of making this television commercial would use several software i.e Adobe After Effect CS6, Adobe Photoshop CS6 and Adobe Audition CS6. By using several software were expected to produce a high quality multimedia advertising in order to support the promotion of Sedekah Buku community.

Keywords : *Multimedia, Sedekah Buku, Advertising*