

**PERANCANGAN ANIMASI PROMOSI IKLAN
SMP NEGERI 1 CURUP UTARA**

SKRIPSI



disusun oleh

Widiyantara Putra

07.12.2284

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

**PERANCANGAN ANIMASI PROMOSI IKLAN
SMP NEGERI 1 CURUP UTARA**

Skripsi

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



disusun oleh

Widiyantara Putra

07.12.2284

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Perancangan Animasi Promosi Iklan
SMP Negeri 1 Curup Utara**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Widiyantara Putra

07.12.2284

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 06 April 2011

Dosen Pembimbing,



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

PENGESAHAN

SKRIPSI

Perancangan Animasi Promosi Iklan
SMP Negeri 1 Curup Utara

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Widiyantara Putra

07.12.2284

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 April 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Kusnawi, S.kom.,M.Eng..
NIK. 190302112

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

Sudarmawan, S.T., M.T..
NIK. 190302035

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 3 Mei 2011



KEJELASA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN KEASLIAN

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, 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.

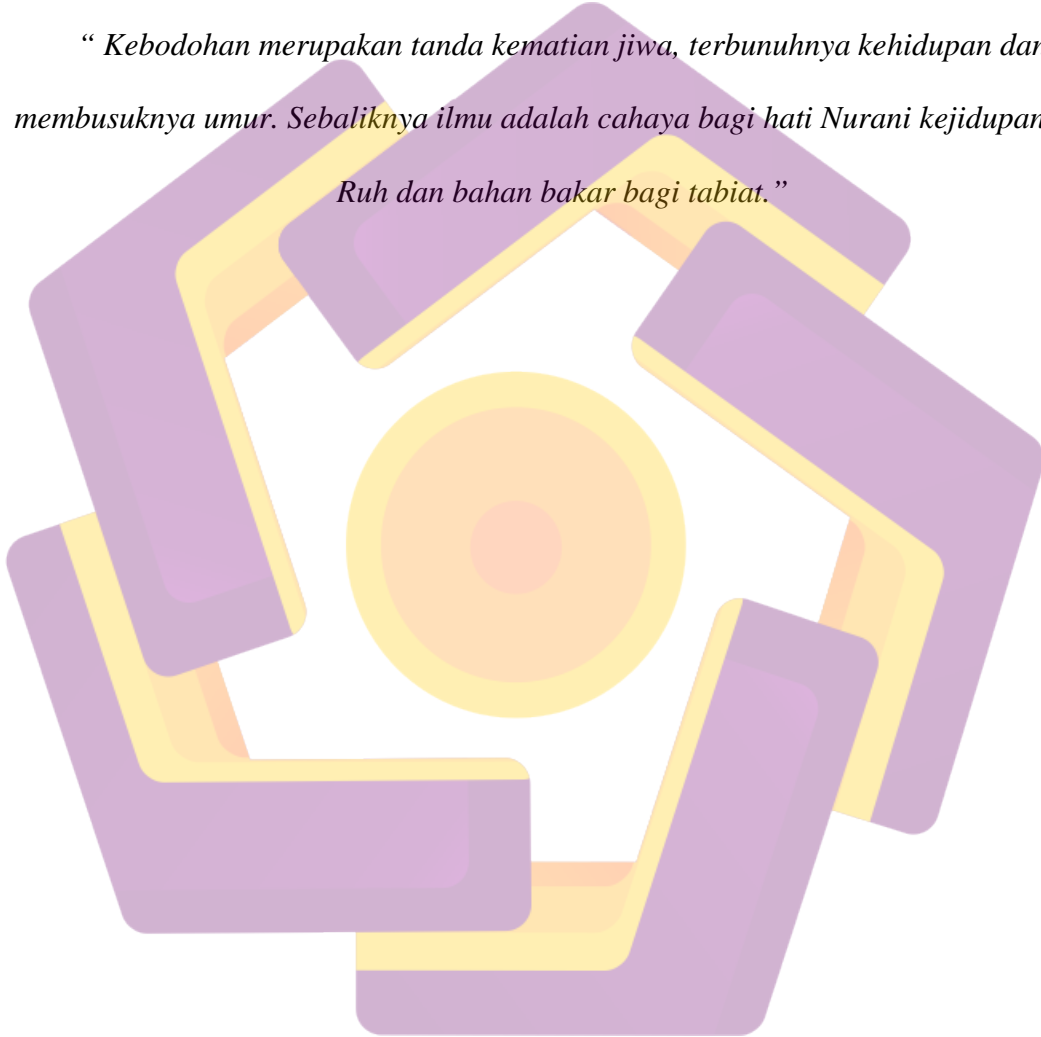
Yogyakarta, Mei 2011

Widiyantara Putra

MOTTO

“ Penderitaan adalah Misteri. Dalam penderitaan manusia lebih mudah menjadi dirinya sendiri dari pada dalam keberuntungan. ”

“ Kebodohan merupakan tanda kematian jiwa, terbunuhnya kehidupan dan membusuknya umur. Sebaliknya ilmu adalah cahaya bagi hati Nurani kejidupan bagi Ruh dan bahan bakar bagi tabiat. ”



PERSEMBAHAN

“ Kupersembahkan karya ini dengan tulus dan penuh cinta kepada Allah SWT, terima kasih atas segala kebaikan Mu dan hanya kepada Mu kuserah kan diri dan segala urusanku“

“Ku persembahkan untuk Keluarga ku tercinta Ibu, Bapak, kakak dan adik – adikku”.

Karya ini saya persembahkan juga kepada semua yang telah membantu dan memotivasi.

- Ke kasihku tercinta Agustin Dewi Permatasari yang selalu ada buat aku
“you're made me so alive , you give the best for me love and fantasy”
- Sahabat – sahabatku terimakasih untuk bantuannya Anto, Amar, Edoy, Benj Teo, Nong.
- Untuk sahabatku Maya terimakasih atas kebersamaannya dan saling memotivasi dari awal kuliah sampe pendadaran sukses selalu untukmu.
- Pak Melwin Syafrizal, S.Kom.,M.Eng. selaku dosen pembimbing.
- Kepala sekolah SMP N 1 Curup Utara terimakasih telah memberikan izin untuk penelitian.
- Teman – temanku D' class sukses selalu untuk kalian.
- Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkanj satu persatu terimakasih atas bantuannya.

Penulis

KATA PENGANTAR

Assalam'ualaikum Wr. Wb

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “ **Perancangan Animasi Promosi Iklan SMP N 1 Curup Utara** “ ini dengan baik dan benar.

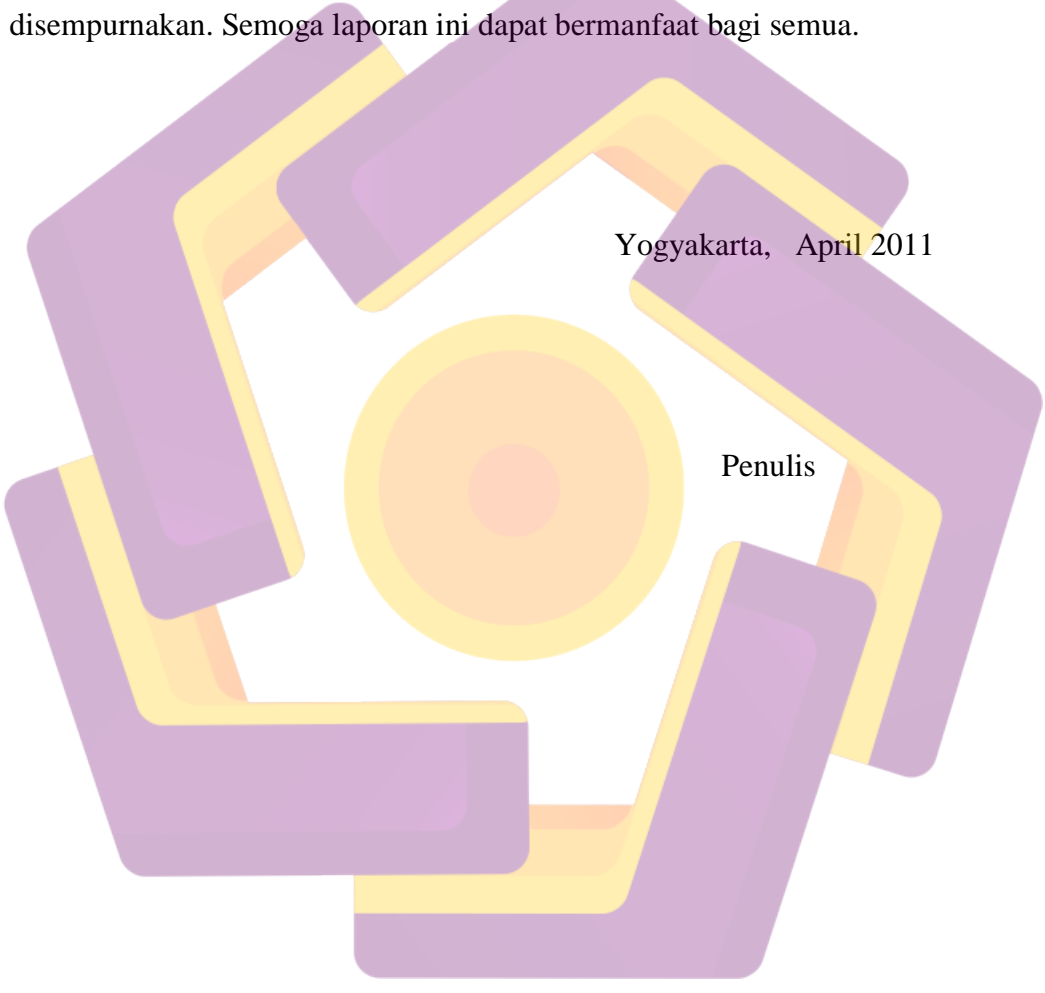
Penulisan skripsi merupakan bagian akhir, yang digunakan sebagai salah satu persyaratan Akademik guna menyelesaikan Pendidikan Tingkat Sarjana (Strata-1) sekaligus merupakan salah satu mata kuliah wajib di jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “ AMIKOM “ Yogyakarta

Dalam Proses pengerjaan ini, penulis menerima bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan Banyak terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr Mohammad Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryanto, MM selaku ketua jurusan S1 Sistem Informasi.
3. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.eng Selaku pembimbing.
4. Bapak Salamun, S.pd yang telah memberikan izin penelitian di SMP N 1 CURUP UTARA.
5. Orang tua dan saudara yang selalu memberi doa, dukungan dan motivasi tiada henti.

6. Semua pihak yang telah membantu dalam pengerjaan skripsi ini dengan baik.

Penulis menyadari bahwa laporan ini belum sempurna, sehingga penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun, sehingga laporan ini dapat disempurnakan. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua.



Yogyakarta, April 2011

Penulis

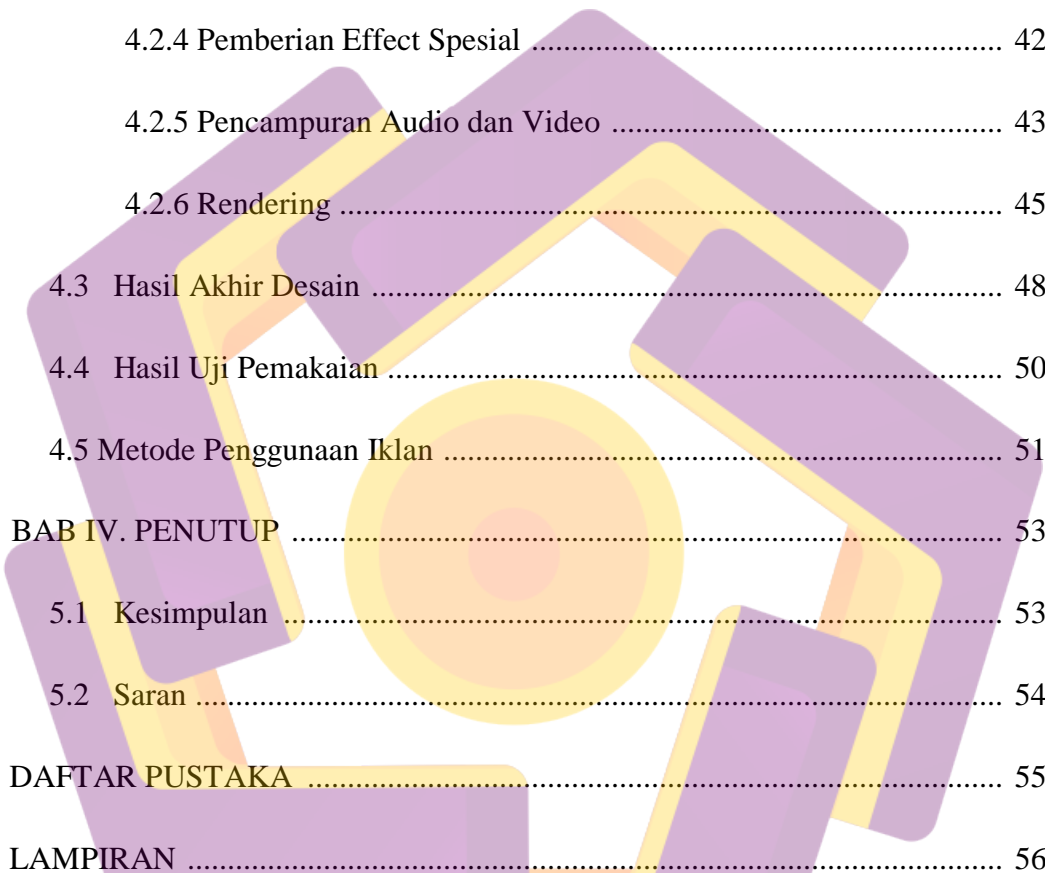
DAFTAR ISI

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	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian	2

1.5. Manfaat Penelitian	3
1.6. Metode Pengumpulan Data	3
1.7. Sistematika Penulisan	4
BAB II. LANDASAN TEORI	6
2.1. Tinjauan Pustaka	6
2.2. Konsep Dasar Multimedia Dan Animasi.....	6
2.2.1. Pengertian Multimedia.....	6
2.2.2. Objek – Objek Multimedia.....	7
2.2.3. Sejarah Animasi	7
2.2.4. Pengertian Animasi	8
2.2.5. Jenis – jenis Animasi	9
2.2.5.1 Aniamsi Dwi-Matra	9
2.2.5.2 Animasi tri – matra	10
2.3. Pengertian Periklanan	11
2.3.1 Iklan Komersil	12
2.3.2 Iklan Taktis	12
2.3.2 Iklan Corporate	12
2.4. Pengertian Periklanan	13

2.4.1 Tahap Praproduksi	13
2.4.2 Tahap Produksi	14
2.4.3 Tahap Pascaproduksi	15
2.5 Perangkat Lunak.....	15
2.5.1 Macromedia Flash 8 pro	15
2.5.2 Adobe After effect	17
2.5.3 Adobe Premiere Pro	17
BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN	19
3.1. Tinjauan Umum.....	19
3.1.1 Latar Belakang SMP N1 CURUP UTARA	19
3.2. Visi, Misi Dan Tujuan	20
3.2.1 Visi	20
3.2.2 Misi	20
3.2.3 Tujuan	21
3.2.4 Struktur Organisasi	22
3.3. Pra Produksi	22
3.3.1 Mendefinisikan Masalah	22
3.3.2 Ide Cerita	23
3.3.3 Tema	23

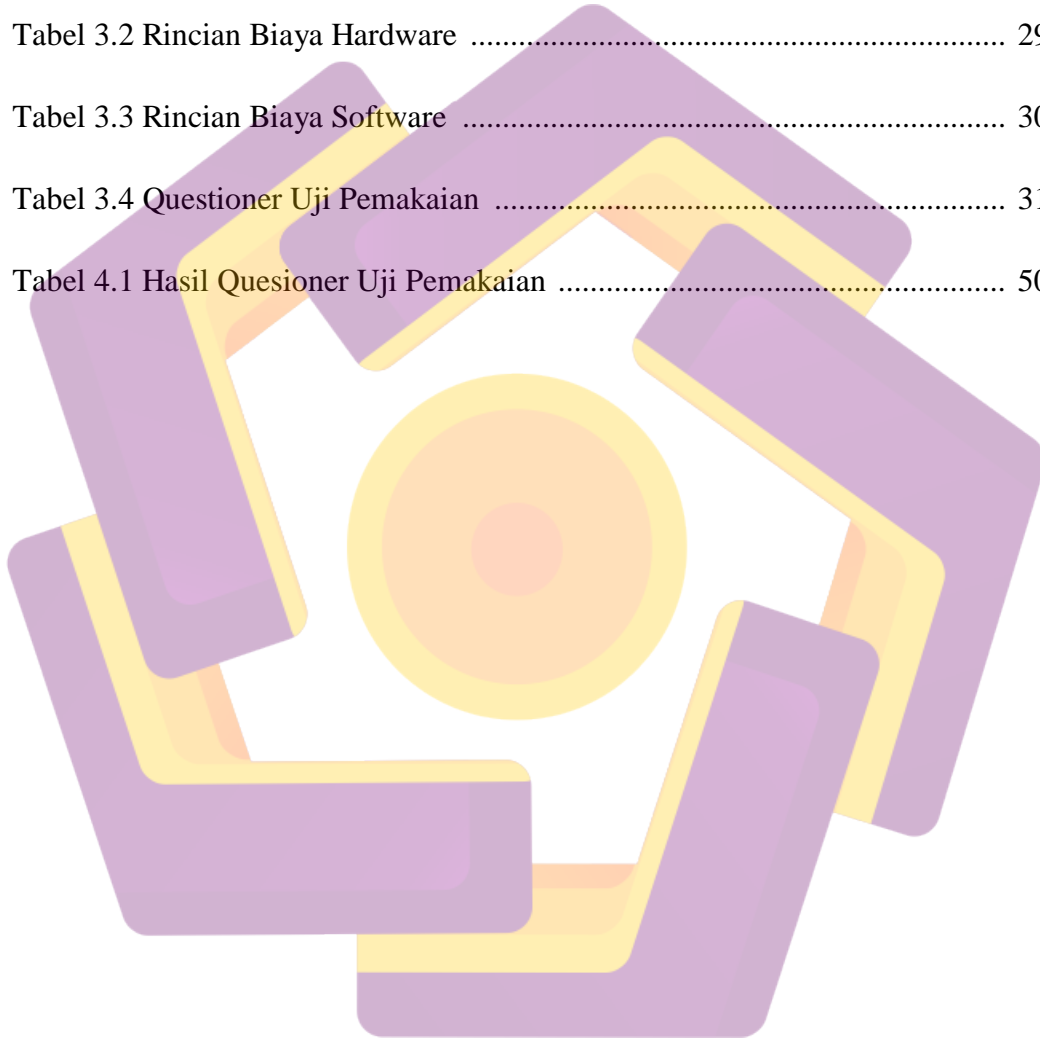
3.3.4 Logline	23
3.3.5 Sinopsis	23
3.3.6 Diagram Scene	25
3.3.7 Naskah	25
3.3.8 Storyboard	27
3.4. Analisis	29
3.4.1 Analisis Kebutuhan Hardware	29
3.4.2 Analisis Kebutuhan Software	30
3.4.3 Analisis Kebutuhan Brainware	30
3.4.4 Uji Pemakaian	30
BAB IV. PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI	32
4.1 Tahap Produksi	32
4.1.1 Standard Character	32
4.1.2 Pewarnaan	33
4.1.3 Perekaman Suara	34
4.1.3.1 Mengurangi Noise	35
4.1.3.2 Menambah / Mengurangi Volume	36
4.1.3.3 Menambah Efek Suara	37
4.2 Tahap Pasca Produksi	38



4.2.1 Pengeditan	38
4.2.2 Pemberian Background	39
4.2.3 Penganimasian Sederhana	40
4.2.4 Pemberian Effect Spesial	42
4.2.5 Pencampuran Audio dan Video	43
4.2.6 Rendering	45
4.3 Hasil Akhir Desain	48
4.4 Hasil Uji Pemakaian	50
4.5 Metode Penggunaan Iklan	51
BAB IV. PENUTUP	53
5.1 Kesimpulan	53
5.2 Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN	56

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Storyboard	27
Tabel 3.2 Rincian Biaya Hardware	29
Tabel 3.3 Rincian Biaya Software	30
Tabel 3.4 Questioner Uji Pemakaian	31
Tabel 4.1 Hasil Quesioner Uji Pemakaian	50



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Tampilan dari Macromedia Flash 8 pro	16
Gambar 2.2 Tampilan dari Software Adobe After Effect CS 3	17
Gambar 2.3. Tampilan dari Software Adobe Premiere Pro	18
Gambar 3.1 Struktur Organisasi SMP N 1 CURUP UTARA	22
Gambar 3.2 Diagram Scene	25
Gambar 4.1 Proses Pembentukan Character	32
Gambar 4.2 Standard Character	33
Gambar 4.3 Proses Pewarnaan	33
Gambar 4.4 Hasil Pewarnaan	34
Gambar 4.5 New wave frome dialog	34
Gambar 4.6 Transport Controls	35
Gambar 4.7 Seleksi Noise	35
Gambar 4.8 Jendela Noise Reduction	36
Gambar 4.9 Seleksi Waveform	36
Gambar 4.10 Waveform Setelah Noise Dihilangkan	36
Gambar 4.11 Jendela Amplify/Fade	37
Gambar 4.12 Jendela Echo	38

Gambar 4.13 <i>Background</i>	39
Gambar 4.14 Window Document Properties	40
Gambar 4.15 Window Align	41
Gambar 4.16 Penyusunan Animasi	41
Gambar 4.17 Proses Export File	42
Gambar 4.18 Jendela Effects	43
Gambar 4.19 Pemberian effect spesial	43
Gambar 4.20 Perbedaan warna file	44
Gambar 4.21 Pencampuran Audio dan Video	45
Gambar 4.22 Export Movie	46
Gambar 4.23. Export Movie Settings	46
Gambar 4.24. Export Video Settings	47
Gambar 4.25. Proses Rendering	47
Gambar 4.26 Hasil Akhir Desain	49

INTISARI

Teknologi multimedia di bidang animasi 2 dimensi (2D) merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempercepat dan mempermudah suatu penyampaian suatu informasi dalam bentuk visual maupun audiovisual.

Dalam penulisan ini di maksudkan untuk menjelaskan mengenai pembuatan objek yang kemudian dibuat menjadi animasi hingga terbentuk menjadi “ Perancangan Animasi Iklan SMP N 1 Curup Utara “ untuk pembuatan iklan ini di butuhkan beberapa objek asli yang akan di gabungkan dengan animasi 2 dimensi.

Iklan animasi ini merupakan contoh iklan animasi sederhana yang akan di desain semenarik mungkin. Dalam implementasinya menggunakan perangkat lunak Macromedia Flash 8 Pro, Adobe after Effect CS 3 dan Adobe premiere pro. diharapkan dalam pembuatan iklan ini dapat bermanfaat sebagai sarana publikasi untuk SMP N 1 Curup Utara.

Kata kunci : Peancangan Animasi Promosi Iklan SMP Negeri 1 Curup Utara

ABSTRACT

Multimedia technology in the field of animated 2 dimensional (2D) is one appropriate way to accelerate and facilitate the delivery of information in the form of a visual or audiovisual.

In writing this in the mean to explain about the making of the object which is then made into an animation and to form a " Design Animation Commercials SMP N 1 North Curup " for making this ad in need some real object which will in combination with 2-dimensional animation.

Animated ads are an example of a simple animated ad that will be designed as attractive as possible. In the implementation using the software Macromedia Flash 8 Pro, Adobe after Effects CS 3 and Adobe premiere pro. the making of this ad can be useful as a means of publication for SMP N 1 North Curup

Keyword : " Design Animation Commercials SMP N 1 North Curup "