

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA STARTUP
MATRASH YOGYAKARTA DENGAN ANIMASI 2D**

SKRIPSI



disusun oleh

Deden Maulana Yusup

17.12.0453

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA STARTUP
MATRASH YOGYAKARTA DENGAN ANIMASI 2D**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Deden Maulana Yusup

17.12.0453

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN STARTUP MATRASH YOGYAKARTA DENGAN ANIMASI 2D

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Deden Maulana Yusup

17.12.0453

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 April 2021

Dosen Pembimbing,



Mei P. Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN STARTUP MATRASH YOGYAKARTA DENGAN ANIMASI 2D

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Deden Maulana Yusup

17.12.0453

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 19 April 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Bernadhed, M.Kom

NIK. 190302243

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom

NIK. 190302390

Mei P. Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 19 April 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

PERNYATAAN

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 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 secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat menjadi tanggungjawab saya pribadi.

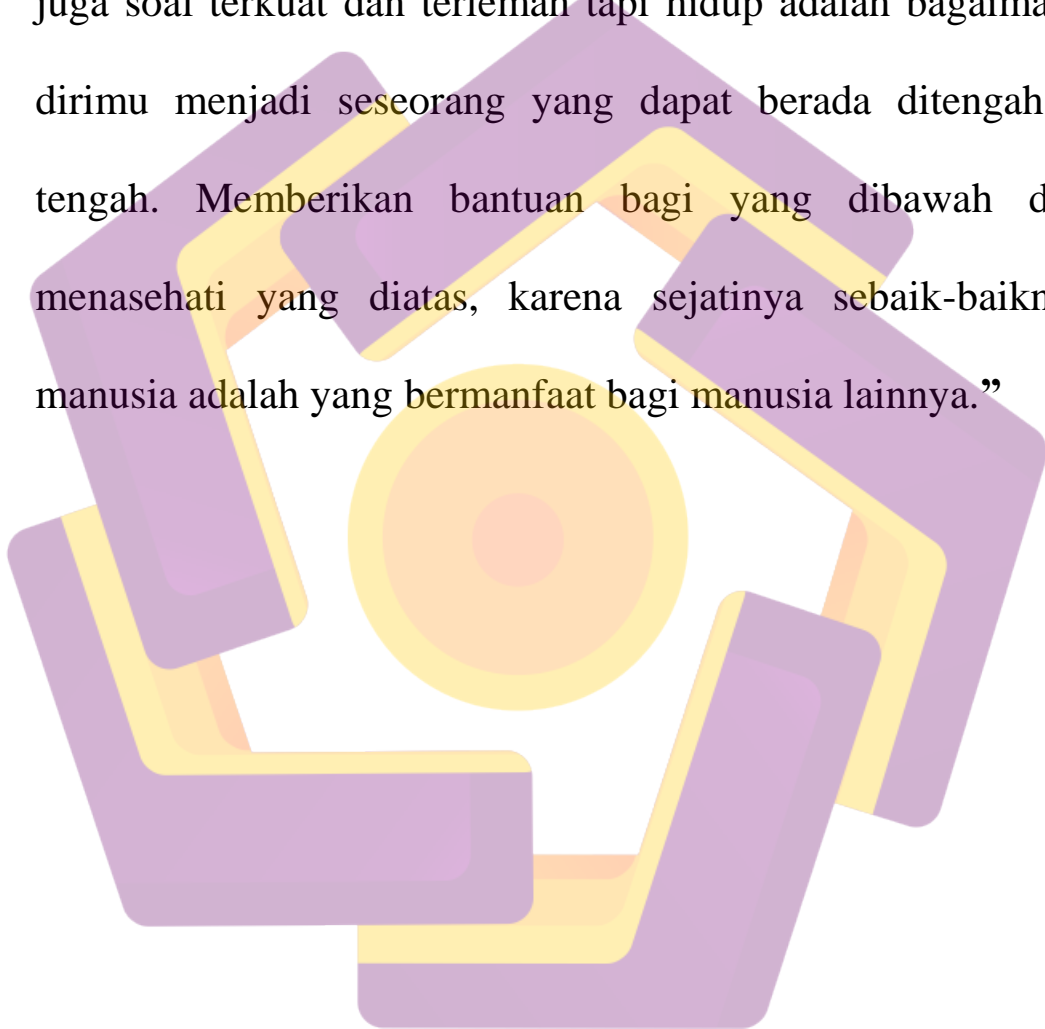
Yogyakarta, 03 Juni 2021



Deden Maulana Yusup
NIM. 17.12.0453

MOTTO

“Hidup bukanlah soal siapa yang tercepat atau lambat bukan juga soal terkuat dan terlemah tapi hidup adalah bagaimana dirimu menjadi seseorang yang dapat berada ditengah – tengah. Memberikan bantuan bagi yang dibawah dan menasehati yang diatas, karena sejatinya sebaik-baiknya manusia adalah yang bermanfaat bagi manusia lainnya.”



PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa, karena atas rahmatNya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan sebaik baiknya. Tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua yang selalu mendoakan, menyemangati, memotivasi dan memberikan dukungan dalam segala hal.
2. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom, selaku dosen pembimbing, terima kasih telah memberikan motivasi, kritik dan saran yang membangun dalam penyusunan Skripsi ini.
3. Teman-teman seperjuangan 17.SI.07 yang telah banyak memberikan pengalaman luarbiasa kepada penulis selama menempuh Pendidikan sarjana.
4. Teman-teman UKM Amikom Computer Club terimakasih telah banyak bekerja sama dalam masa berorganisasi, serta berbagi pengetahuan dan ilmu yang bermanfaat.
5. Semua pihak keluarga besar Universitas Amikom Yogyakarta yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

KATA PENGANTAR

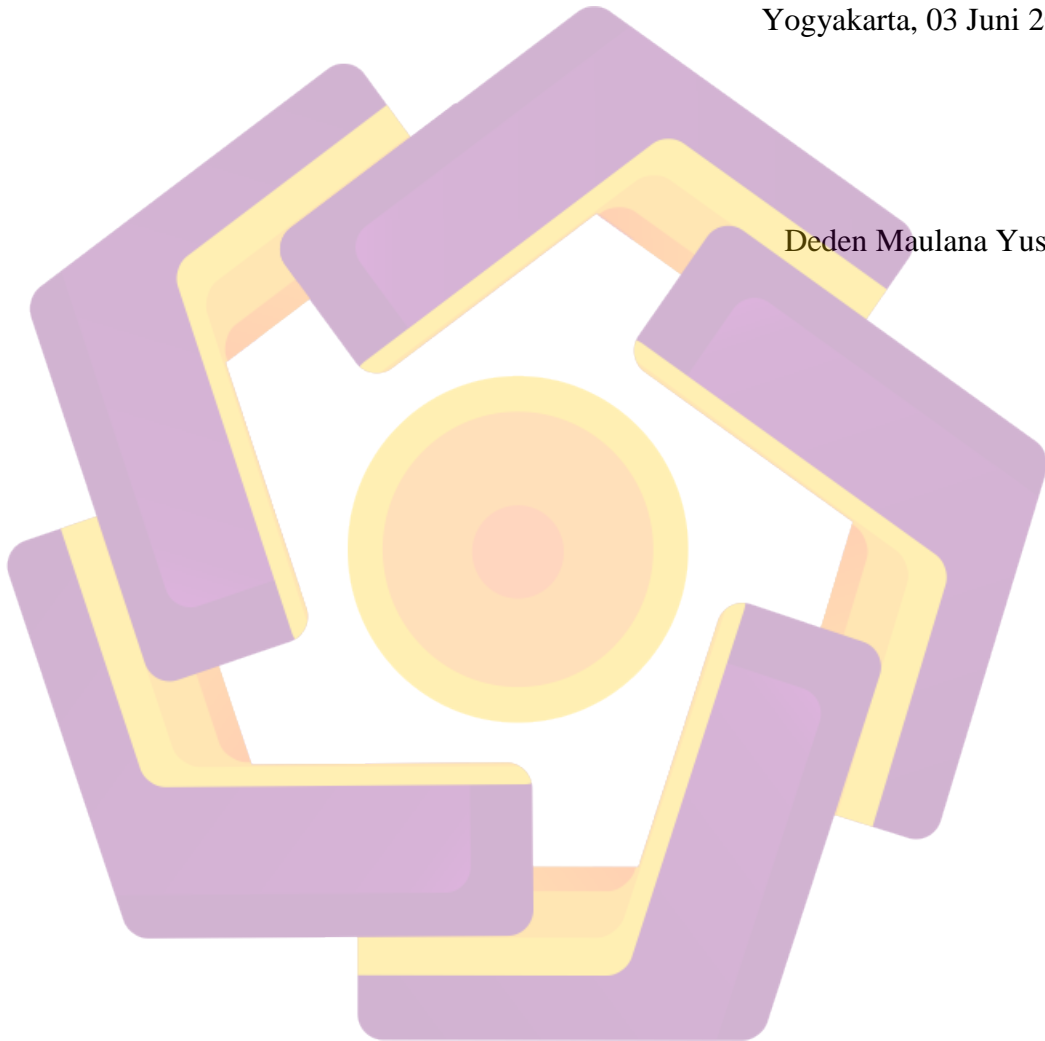
Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas kebesaran dan keagungan-Nya telah memberikan begitu banyak anugrah ilmu, rezeki serta rahmatNya kepada kita semua. Dengan mengucapkan rasa syukur Alhamdulillah skripsi dengan judul **“Perancangan Dan Pembuatan Iklan Startup Matrash Yogyakarta Dengan Animasi 2d”** telah disusun dengan baik. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu terselesainya laporan ini, antara lain:

1. Bapak Prof.Drs.M.Suyanto,MM selaku Ketua Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Hanif Al fatta,M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Mei P Kurniawan,M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan masukan, arahan dan bimbingan yang sangat membantu dalam menyelesaikan Skripsi ini.
4. Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu dalam penyusunan tugas akhir ini. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis selalu membuka diri untuk saran dan kritik yang membangun dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri pada khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya. Terima kasih.

Akhir kata semoga penyusunan skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dalam menambah wawasan dan pengetahuan khususnya dalam bidang multimedia

Yogyakarta, 03 Juni 2021

Deden Maulana Yusup



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN	i
HALAMAN JUDUL	ii
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian.....	4
1.4.1 Maksud Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Metode Penelitian	6
1.7 Sistematika Penulisan	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 Kajian Pustaka	10
2.2 Dasar Teori.....	12
2.2.1 Definisi Perancangan	12
2.2.2 Definisi Iklan	13
2.2.2.1 Jenis Jenis Iklan	13
2.2.2.2 Iklan Di Era Digital.....	13
2.2.3 Definisi Media Promosi	18
2.2.4 Definisi Motion Graphic	19
2.2.5 Company Profile	20

2.2.6	Definisi Startup	20
2.3	Metode Analisis	20
2.4	Metode <i>Testing</i>	21
2.4.1	Skala Likert.....	22
2.4.2	Menentukan Interval	22
2.4.3	Rumus Presentase	23
2.5	Analisis Kebutuhan	24
2.5.1	Kebutuhan Fungsional	24
2.5.2	Kebutuhan Non Fungsional	24
BAB III METODE PENELITIAN		26
3.1	Gambaran Umum.....	26
3.1.1	Profile Startup Matrash	26
3.1.2	Struktur Startup Matrash.....	27
3.1.3	Visi Matrash.....	27
3.1.4	Misi Matrash	27
3.1.5	Logo Matrash	28
3.2	Analisis	28
3.2.1	Hasil Observasi	28
3.2.2	Hasil Wawancara	31
3.3	Analisis SWOT	32
3.3.1	Strength (Kekuatan)	32
3.3.2	Weakness (Kelemahan).....	33
3.3.3	Opportunity (Peluang)	33
3.3.4	Threat (Ancaman)	34
3.4	Solusi yang disarankan.....	37
3.5	Solusi yang dipilih	37
3.6	Analisis Kebutuhan.....	38
3.6.1	Analisis Kebutuhan Informasi	38
3.6.2	Analisis Kebutuhan Hardware	38
3.6.3	Analisis Kebutuhan Software.....	39
3.6.4	Analisis Kebutuhan Brainware	40
3.7	Tahap Perancangan	41
3.7.1	Pra Produksi	41
3.7.2	Ide Cerita.....	41

3.7.3	Tema	41
3.7.4	Naskah.....	41
3.7.5	Storyboard.....	44
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		48
5.1	Implementasi.....	48
4.1.1	Produksi	48
4.1.1.1	Design	48
4.1.1.2	Coloring	50
4.1.1.3	Management file	51
4.1.1.4	Animation	51
4.1.1.5	Rekam Narasi.....	55
4.1.2	Paska Produksi	57
4.1.2.1	Composing	57
4.1.2.2	Editing.....	59
4.1.2.3	Rendering.....	59
5.2	Pembahasan.....	60
4.2.1	Metode Testing	60
BAB V PENUTUP		67
5.1	Kesimpulan	67
5.2	Saran	67
DAFTAR PUSTAKA		68

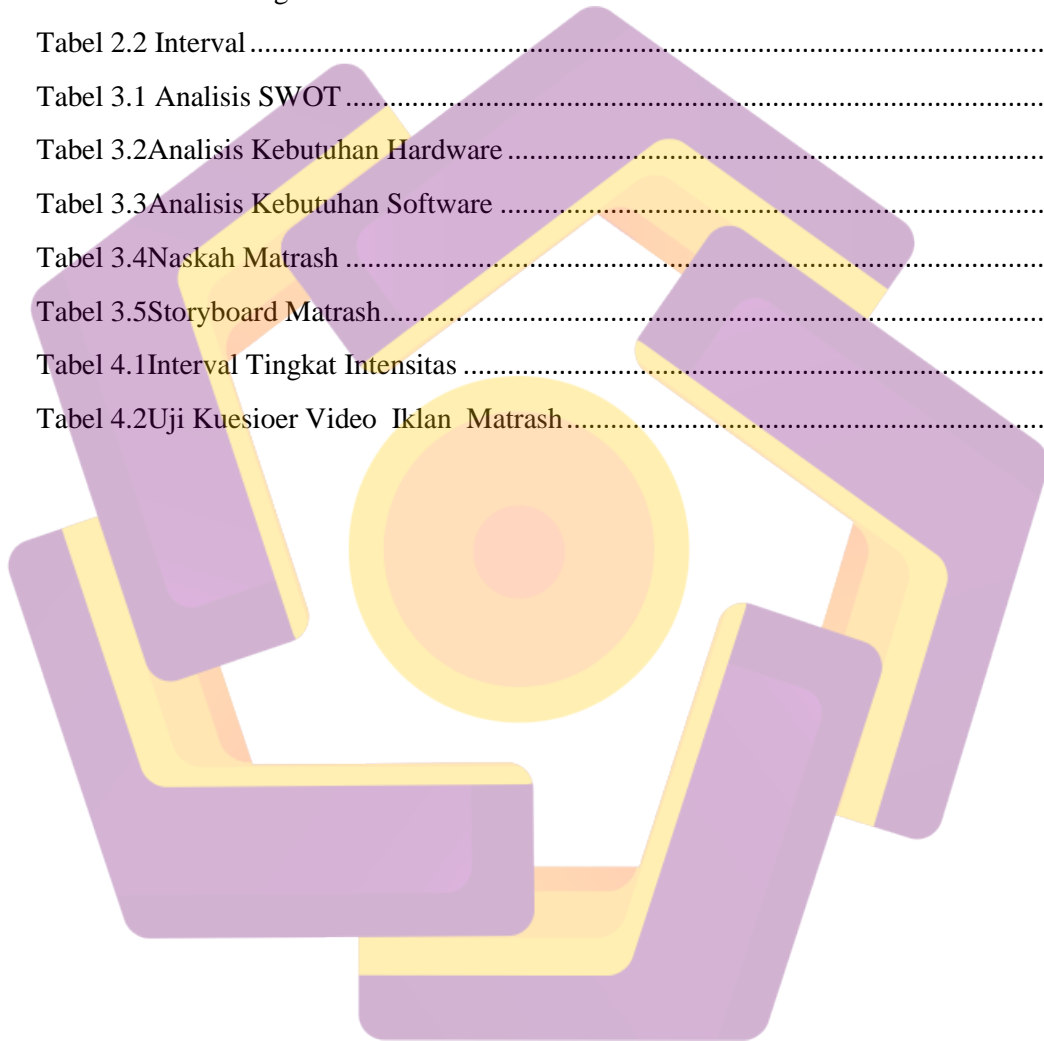
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Iklan WIB Spesial Ulang Tahun ke - 11	14
Gambar 2.2 Jenis Iklan Di Youtube	15
Gambar 2.3 Contoh Instagram Ads Jenis Story	16
Gambar 2.4 Contoh Facebook Ads	17
Gambar 2.5 Contoh Google AdsWord pada Situs Kumparan	18
Gambar 2.6 Iklan Kreatif Gopay.....	19
Gambar 3.1 Logo Matrash	28
Gambar 3.2 Video Motion Graphic di Youtube.....	29
Gambar 4.1 Tampilan Menu Rectangle Tool.....	48
Gambar 4.2 Tampilan Menu Shape Builder Tool.....	49
Gambar 4.3 Tampilan Artboard Baru	49
Gambar 4.4 Pembuatan Karakter	50
Gambar 4.5 Coloring Karakter.....	50
Gambar 4.6 Management File.....	51
Gambar 4.7 Composition Settings	52
Gambar 4.8 Background	52
Gambar 4.9 Import File.....	53
Gambar 4.10 Hasil Import File	53
Gambar 4.11 Pemberian Keyframe.....	54
Gambar 4.12 Easy Ease.....	54
Gambar 4.13 Proses Mengedit Hasil Dubbing.....	55
Gambar 4.14 Proses Mengambil Sample Noise.....	56
Gambar 4.15 Proses Menghilangkan Noise	57
Gambar 4.16 Composing Main Project.....	58
Gambar 4.17 Composing	58
Gambar 4.18 Editing	59

Gambar 4.19 Proses Rendering.....	60
Gambar 4.20 Form Kuesioner.....	61

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian.....	11
Tabel 2.2 Interval	23
Tabel 3.1 Analisis SWOT	35
Tabel 3.2 Analisis Kebutuhan Hardware	38
Tabel 3.3 Analisis Kebutuhan Software	39
Tabel 3.4 Naskah Matrash	42
Tabel 3.5 Storyboard Matrash.....	44
Tabel 4.1 Interval Tingkat Intensitas	63
Tabel 4.2 Uji Kuesioer Video Iklan Matrash.....	64



INTISARI

Matrash merupakan salah satu startup yang bergerak dibidang *waste management* di Yogyakarta. Matrash merupakan aplikasi yang dapat meningkatkan kesadaran masyarakat dengan menghubungkan tempat pembuangan sampah, TPS dan bank sampah sebagai mitra agar sampah yang dihasilkan masyarakat dapat dikelola dengan baik dan dapat meminimalisir pencemaran lingkungan. Aplikasi Matrash yang masih belum terpublikasi dengan baik sehingga membutuhkan media promosi yang dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat umum tentang adanya aplikasi Matrash.

Peneliti mencoba melakukan Analisa permasalahan dan mencoba memberikan solusi agar media penyampaian informasi lebih optimal dengan dibuatkan sebuah video animasi tentang startup Matrash. Video ini menggunakan teknik motion graphic dalam proses pembuatannya.

Video animasi ini bertujuan membantu dan mempermudah masyarakat yang akan menggunakan aplikasi Matrash. Karena video ini dibuat dengan menggabungkan teks, gambar dan suara yang diharapkan dapat menjadi langkah yang tepat sebagai media promosi.

Kata kunci : Motion graphic, Matrash, Media Promosi.

ABSTRACT

Matrash is one of the startups engaged in waste management in Yogyakarta. Matrash is an application that can increase public awareness by connecting landfills, tps and waste banks as partners so that the waste produced by the community can be managed properly and can minimize environmental pollution. Matrash application that is still not published properly so that it requires a promotional media that can increase the general public knowledge about the existence of matrash application.

Researchers try to analyze problems and try to provide solutions so that the media delivers information more optimally by making an animated video about startup Matrash. This video uses motion graphic techniques in the process of making it.

This animated video aims to help and facilitate people who will use the Matrash app. Because this video is created by combining text, images and sounds that are expected to be the right move as a promotional medium.

Keyword : Motion graphic, Matrash, Promotion.

