

**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT "GERAKAN
GEMAR MEMBACA" BERBASIS ANIMASI 2D**

SKRIPSI



disusun oleh

Arief Rahman Susetyo

08.12.2905

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

AMIKOM

YOGYAKARTA

2013

**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT "GERAKAN
GEMAR MEMBACA" BERBASIS ANIMASI 2D**

Skripsi

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



disusun oleh

Arief Rahman susetyo

08.12.2905

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Perancangan Iklan Layanan Masyarakat "Gerakan Gemar
Membaca" Berbasis Animasi 2D**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Arief Rahman Susetyo

08.12.2905

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 9 Januari 2013

Dosen Pembimbing

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom

NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Perancangan Iklan Layanan Masyarakat "Gerakan Gemar
Membaca" Berbasis Animasi 2D**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Arief Rahman Susetyo
08.12.2905

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Februari 2013

Susunan Dewan Penguji

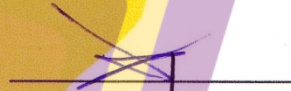
Nama Penguji

Tanda Tangan

Krisnawati, S.Si, MT
NIK. 190302038



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



Sudarmawan, MT
NIK. 190302035



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 Januari 2013

**KETUA STM IKAMAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA**




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

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 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, 25 Februari 2013


Arief Rahman Susetyo
08.12.2905

MOTTO

KESUKSESAN TIDAK DATANG DENGAN SENDIRINYA, TAPI BISA TERWUJUD DENGAN DIAWALI DOA
DAN USAHA KITA UNTUK MERAH KESUKSESAN ITU.

JANGANLAH TERLALU MENYESALI KEGAGALAN, JADIKAN KEGAGALAN ITU SEBAGAI MOTIFASI
KITA UNTUK MERAH KEBERHASILAN.

SEGALA SESUATU DALAM HIDUP AKAN TERASA INDAH BILA DIDASARI RASA IKLAS.



HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

- Allah S.W.T. atas rahmat, hidayah dan karunia serta junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah menunjukkan kepada saya sebuah jalan kebenaran yang haqiqi bagi umatnya.
- Ayah dan Ibu tercinta yang selalu memberikan dukungan moral dan materil.
- Keluarga besar STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku pembimbing skripsi saya, Terima kasih telah membantu meluangkan waktu dan membantu dalam pembuatan skripsi ini.
- Untuk semua teman terbaikku, terimakasih atas bantuan dan semangat yang kalian berikan selama ini.
- Semua teman seperjuangan (**KELAS C'08**) terima kasih atas pengalaman dan kebersamaannya.
- Seluruh teman-teman yang sudah berbaik hati meminjamkan alat-alat penunjang pembuatan Skripsi ini.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayahNya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan tepat waktu dengan judul: Perancangan Iklan Layanan Masyarakat,”Gerakan Gemar Membaca”, Berbasis 2D

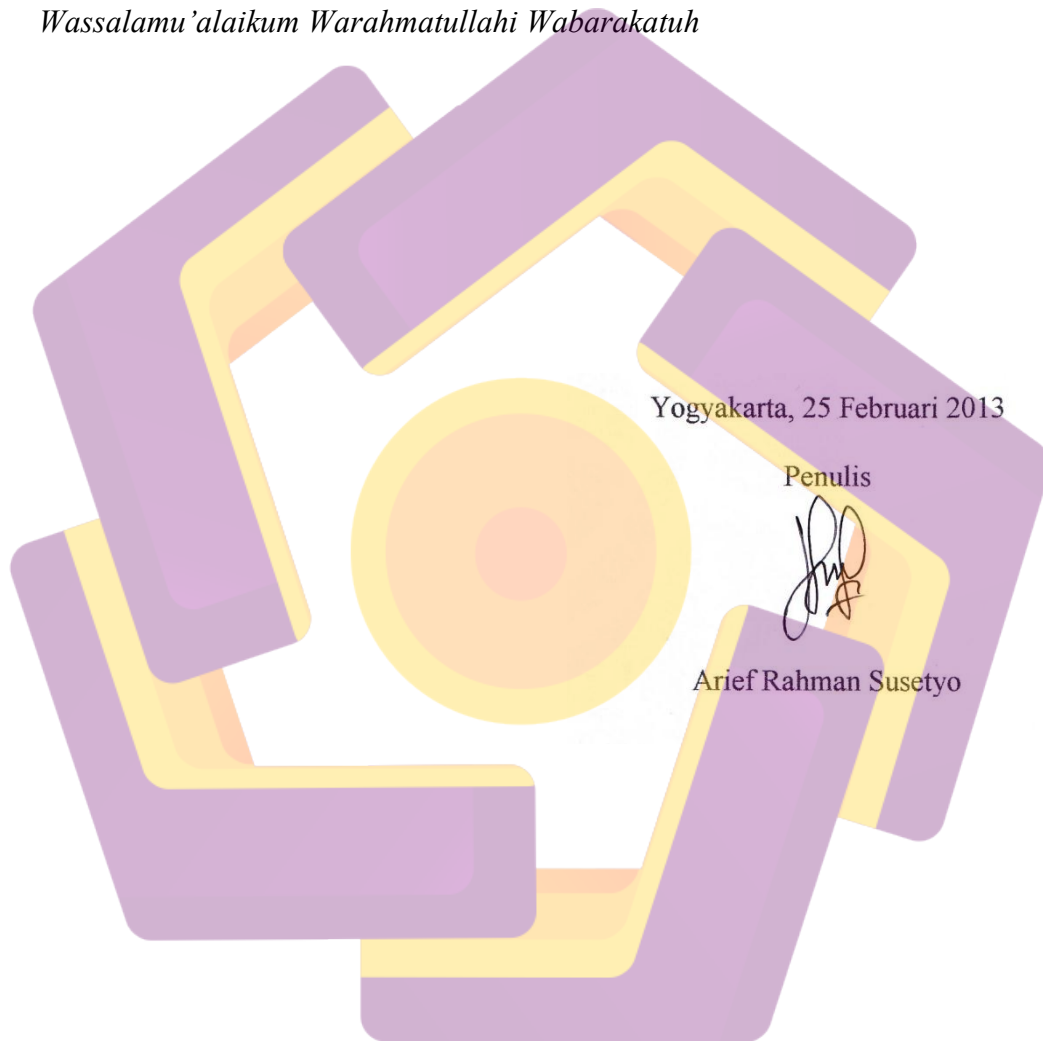
Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi persyaratan menyelesaikan pendidikan Program Strata 1 Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan Skripsi, banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini kami mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Amir Fatah Sofyan,ST,M.Kom selaku dosen pembimbing Skripsi.
3. Bapak dan Ibu Dosen, selaku staf pengajar pada STMIK “AMIKOM” Yogyakarta, yang telah membimbing dan memberi ilmu pengetahuan kepada penulis selama ini.
4. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati Penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi kesempurnaan tulisan ini dan semoga bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI	xvii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Maksud Tujuan.....	3
1.5. Metode Pengumpulan Data	3
1.6. Sistematika Penulisan.....	4
1.7. Rencana Kegiatan.....	6
BAB II	7

DASAR TEORI	7
2.1. Pengertian Iklan	7
2.2. Televisi sebagai Media Periklanan	8
2.3. Tujuan Iklan	8
2.3.1. Iklan Informatif (Informative Advertising).....	8
2.3.2. Iklan Persuasuif (<i>Persuasive Advertising</i>)	9
2.3.3. Iklan Pengingat (<i>Reminder Advertising</i>).....	9
2.3.4. Iklan Penambah nilai	9
2.3.5. Iklan Bantuan Aktivitas Lain	10
2.3.6. Iklan Komersil dan Nonkomersil	10
2.3.7. Iklan <i>Corporate</i>	10
2.4. Iklan Layanan Masyarakat	11
2.5. Pengertian multimedia	11
2.6. Objek-Objek Multimedia	12
2.6.1. Teks (Text)	12
2.6.2. Gambar (<i>Graphic</i>).....	13
2.6.3. Suara (<i>Audio</i>)	14
2.6.4. Video	14
2.6.5. Animasi (Animation)	14
2.7. Pengertian animasi	15
2.8. Macam macam animasi	16
2.8.1 Animasi Sel (Cell Animation).....	16
2.8.2 Animasi Frame (Frame Animation).....	16

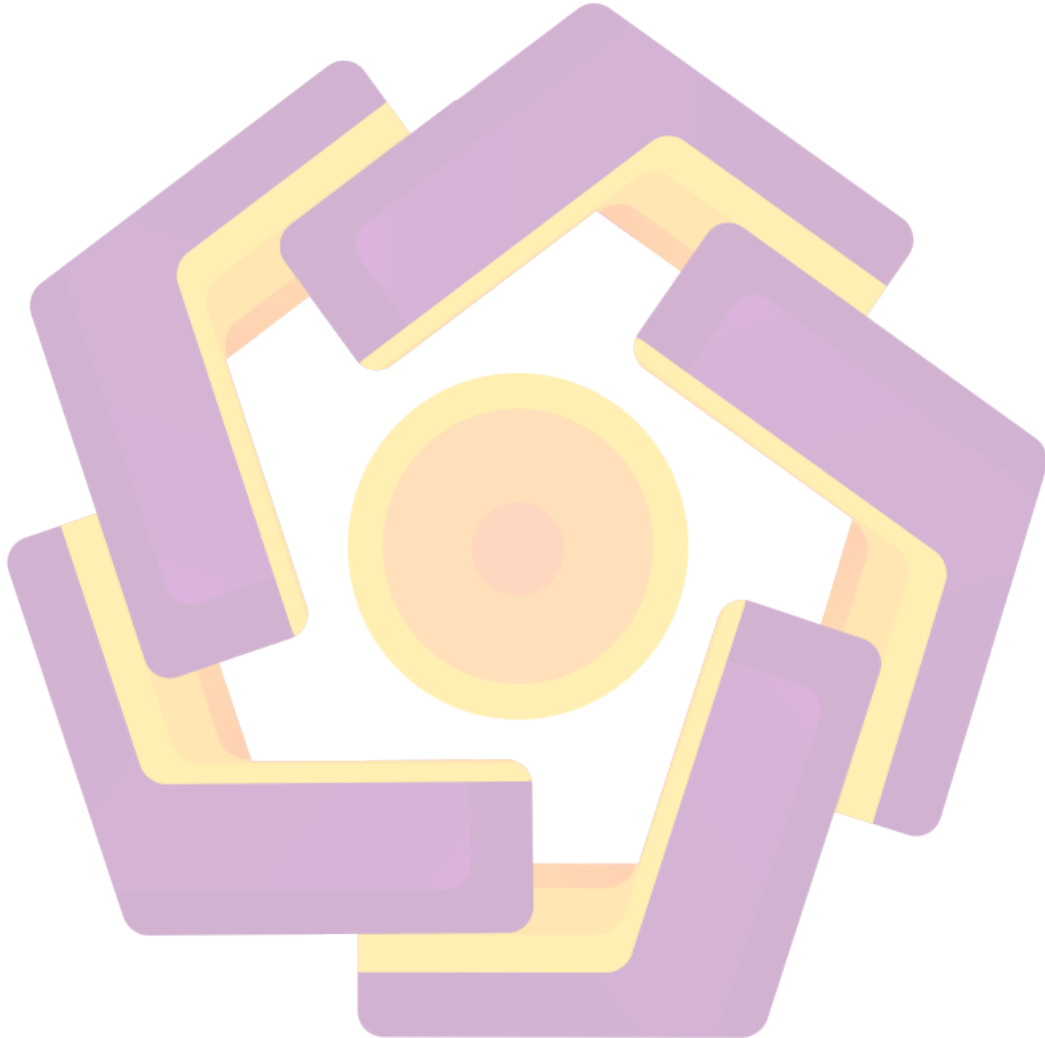
2.8.3.	Animasi Sprite (<i>Sprite Animation</i>).	17
2.8.4.	Animasi Lintasan (<i>Path Animation</i>).	17
2.8.5.	Animasi Spline (<i>Spline Animation</i>).	17
2.8.6.	Animasi Vektor (<i>Vector Animation</i>).	18
2.8.7.	Animasi Karakter (<i>Character Animation</i>).	18
2.8.8.	Computational Animation.	18
2.8.9.	Morphing.	19
2.9.	Pengertian Animasi 2D	19
2.10.	Prinsip prinsip animasi.	19
2.10.1.	<i>Timing</i>	19
2.10.2.	Slow in and slow out.	20
2.10.3.	<i>Arcs</i>	20
2.10.4.	Follow through and overlapping action.	20
2.10.5.	Secondary action.	20
2.10.6.	Squash and stretch	21
2.10.7.	Exaggeration	21
2.10.8.	Anticipation	21
2.10.9.	Staging	21
2.10.10.	Solid Drawing	21
2.10.11.	<i>Appeal</i>	22
2.10.12.	Straight ahead and pose to pose	22
2.11.	Sistem televisi dunia	22
2.12.1	Pra produksi	24
2.12.2	Produksi	25

2.12.3	Pasca Produksi	26
BAB III	28
PERANCANGAN	28
3.1	Analisis Kebutuhan Sistem	28
3.1.1	Kebutuhan Perangkat Keras	28
3.1.2	Analisis Perangkat Lunak	29
3.1.3	Analisis Kelayakan Sistem.....	29
3.2	Perancangan Iklan Layanan Masyarakat.....	30
3.2.1	Menentukan Ide Cerita.....	30
3.2.2	Menentukan Tema Cerita.....	31
3.2.3	Menulis Naskah.....	31
3.2.4	Character Development.....	33
3.2.5	Storyboard.....	36
BAB IV	38
PEMBAHASAN	38
4.1	Pembuatan Karakter Tokoh Utama	38
4.1.1	Desain sketsa.....	38
4.1.2	Scanning.....	38
4.1.3	Tracing	39
4.1.4	Pewarnaan	41
4.2	Membuat Properti.....	43
4.2.1	Merancang mobil	43
4.2.2	Membuat Daun.....	44

4.3	Membuat Background	45
4.4	Menganimasikan Objek.....	48
4.5	Menyatukan potongan Objek menjadi Video.....	48
4.6	Mengolah file suara	49
4.7	Menyatukan File Video	50
BAB V.....		52
PENUTUP.....		52
5.1	Kesimpulan.....	52
5.2	Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA		54
LAMPIRAN.....		55

DAFTAR TABEL

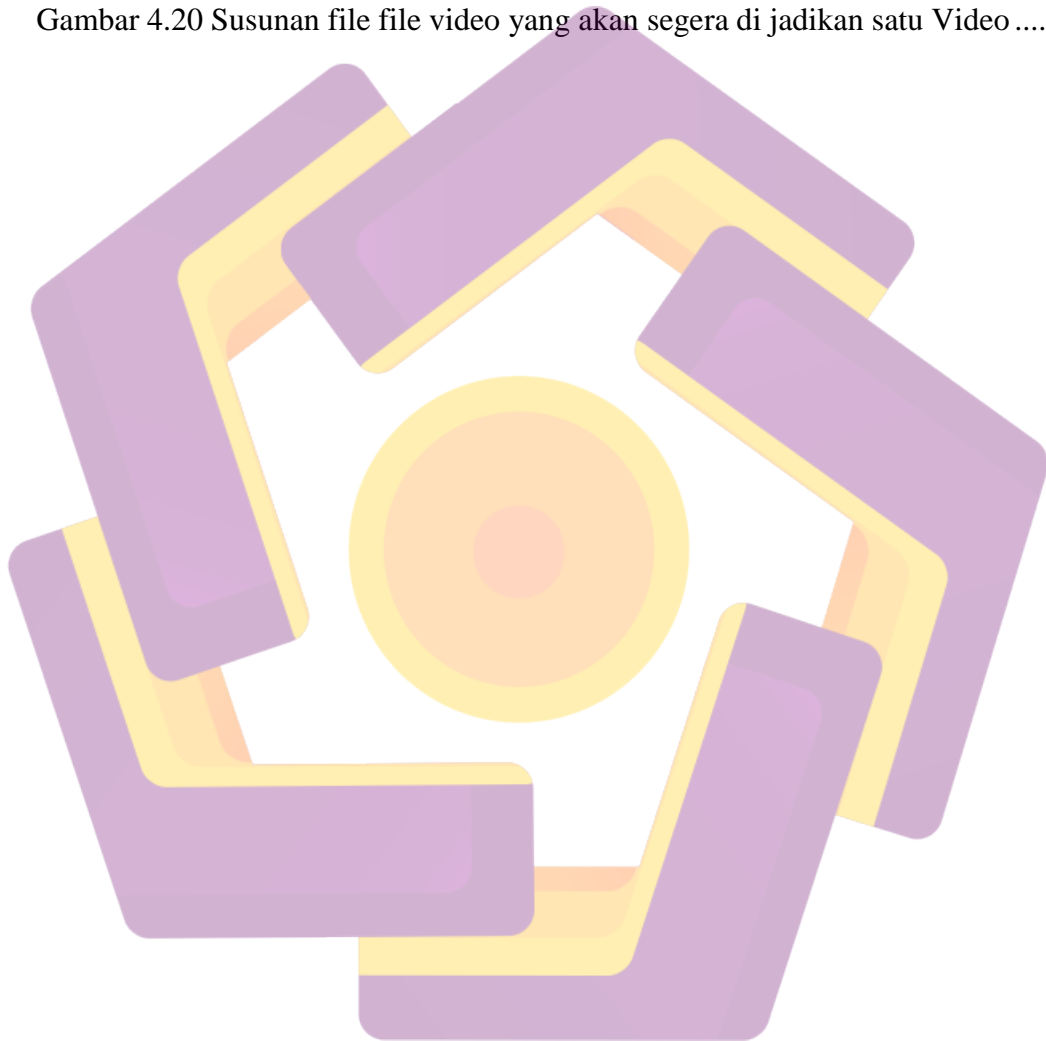
Tabel 1.1 Rencana kegiatan	6
Tabel 3.1 Preview Storyboard.....	37



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tokoh Utama.....	33
Gambar 3.2 Tokoh Utama.....	34
Gambar 3.3 Mobil tampak depan.....	34
Gambar 3.4 Mobil tampak samping.....	35
Gambar 3.5 Gedung dan Langit.....	35
Gambar 3.6 Gedung Background.....	36
Gambar 4.1 Hasil Scanning.....	39
Gambar 4.2 Hasil Import image.....	40
Gambar 4.3 Hasil menggunakan <i>Line Tool</i>	40
Gambar 4.4 Setelah semua garis terhubung.....	41
Gambar 4.5 Tampilan sesudah layer image disembunyikan.....	41
Gambar 4.6 Tampilan sesudah layer image disembunyikan.....	42
Gambar 4.7 Tampilan karakter setelah diberi warna dan efek gelap terang.....	42
Gambar 4.8 Import gambar mobil di stage Flash 8.....	43
Gambar 4.9 Hasil tracing mobil.....	44
Gambar 4.10 Hasil mewarnai mobil dan efek gelap terang.....	44
Gambar 4.11 Bentuk dasar dari obyek daun.....	45
Gambar 4.12 Obyek yang sudah membentuk daun.....	45
Gambar 4.13 Preview gambar gedung yang siap diolah.....	46
Gambar 4.14 Obyek setelah diberi warna abu-abu.....	46
Gambar 4.15 Obyek setelah diberi warna abu-abu.....	47

Gambar 4.16 Penambahan Pagar, jalan aspal dan trotoar.....	47
Gambar 4.17 Menganimasikan mata.....	48
Gambar 4.18 Menyusun Objek-objek yang terpisah.....	49
Gambar 4.19 Proses File suara yang siap diolah.....	50
Gambar 4.20 Susunan file file video yang akan segera di jadikan satu Video	50



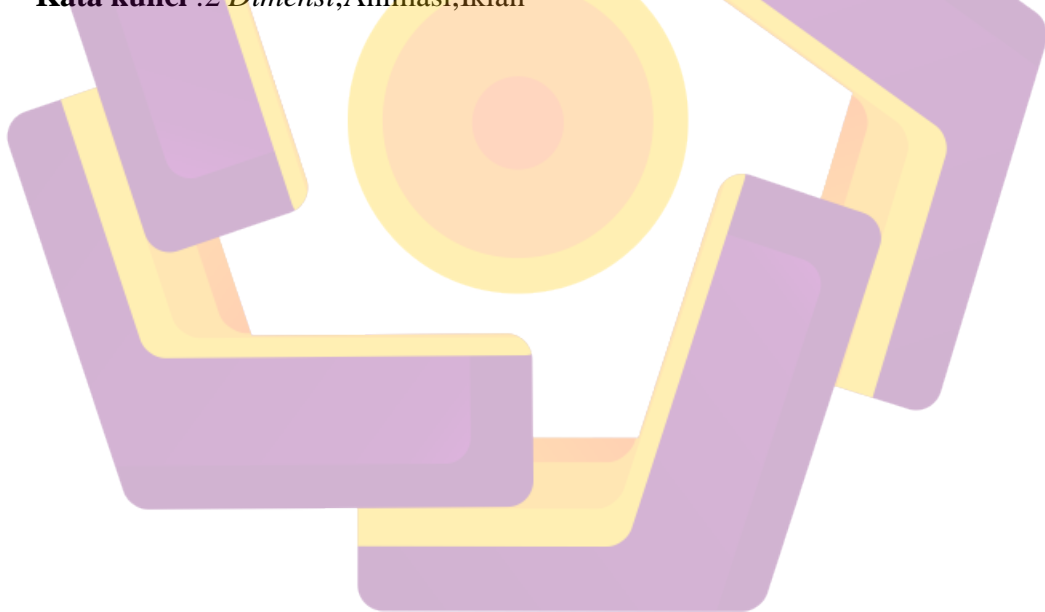
INTISARI

Ilmu pengetahuan bisa diperoleh dari banyak cara, misalnya dari membaca buku. Dengan mudahnya akses seseorang untuk membeli media elektronik, dalam hal ini adalah Televisi, maka alat efektif untuk mengajak seseorang agar mulai suka membaca adalah Televisi dengan bentuk video iklan.

Tujuan pembuatan skripsi ini adalah untuk mengajak dan meningkatkan minat baca yang ditujukan untuk masyarakat yang masih dalam golongan produktif maupun non produktif. Ironisnya, di abad teknologi saat ini, orang-orang yang memiliki minat baca yang masih kecil. Hal ini dibuktikan dari statistik pengunjung Perpustakaan Kota rata-rata kurang dari 500 orang per hari. Mengingat lokasi perpustakaan adalah dekat dengan kalangan pelajar.

Pemanfaatan teknologi dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif perancangan dalam pembuatan sebuah video, untuk dapat mempermudah dalam pembuatannya. Dengan permasalahan – permasalahan tersebut penulis terdorong untuk membuat video dan mengolah video tersebut agar lebih menarik yang ditujukan untuk masyarakat yang masih dalam golongan produktif maupun non produktif, dibuatlah dalam bentuk animasi 2D.

Kata kunci : 2 Dimensi, Animasi, Iklan



ABSTRACT

Science can be obtained from many ways, for example, from reading the book. With easy access for someone to buy the electronic media, in this case the television, it is an effective tool to encourage someone to begin to love reading is a television with a video.

The purpose of making this thesis is to encourage and increase reading intended for people who are in the class of productive and non-productive. Ironically, in the current technological age, people who have an interest in reading as a child. It is evident from the City Library visitor statistics averaged less than 500 people per day. Given the location of the library is close to the students.

Use of technology can be used as an alternative design in making a video, to be easier to manufacture. With the problems - the problems authors are encouraged to make a video and process it to make it more interesting video aimed at people who are still in the productive and non-productive class, was made in the form of 2D animation.

Keywords : 2 Dimension, Animation, Advertising

