

**PERANCANGAN IKLAN ANIMASI JEANS LOGO UNTUK
KONVEKSI EKO RIO FASHION**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Alfiando Mahendra 10.01.2719

Dwi Cahyo Nugroho 10.01.2709

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**PERANCANGAN IKLAN ANIMASI JEANS LOGO UNTUK KONVEKSI
EKO RIO FASHION**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Diploma III jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Dwi Cahyo Nugroho 10.01.2709

Alfiando Mahendra 10.01.2719

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKAN DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN IKLAN ANIMASI JEANS LOGO UNTUK KONVEKSI
EKO RIO FASHION**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dwi Cahyo Nugroho

10.01.2709

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 21 November 2012

Dosen Pembimbing

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom

NIK. 190302215

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN IKLAN ANIMASI JEANS LOGO UNTUK KONVEKSI
EKO RIO FASHION**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dwi Cahyo Nugroho

10.01.2709

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Juni 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Windha Mega PD, M.Kom.
NIK. 190302185

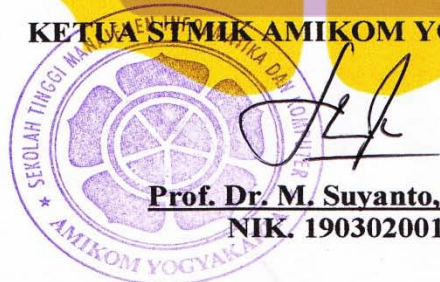


Ir.Abas Ali Pangera, M.Kom.
NIK. 190302008



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 30 Juni 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Kami yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas akhir ini merupakan karya kami sendiri (ASLI), dan isi dalam Tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan, dan sepanjang pengetahuan kami juga terdapat karya atau terdapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 25 Juni 2013

Penulis,

Dwi Cahyo Nugroho
NIM. 10.01.2709

MOTTO

1. Janganlah kamu takut akan kegagalan, tapi takutlah pada kesempatan yang telah kamu lewati.
2. Kenikmatan tidak mungkin diraih tanpa iman, imanlah yg akan menentramkan diri anda dalam kondisi apapun.
3. Kegagalan berhenti lebih cepat, kesuksesan bertahan lebih lama.
4. Kepercayaan diri dibangun dengan sesering mungkin melatih diri bersikap dan bertindak positif.
5. Meskipun tidak ada yang bisa kembali dan membuat awal yang baru, siapa pun dapat memulai dari sekarang dan membuat akhir yang baru.
6. mencoba kadang menjadi langkah pertama dengan kegagalan, namun kegagalan bisa menjadi langkah awal kesuksesan jika masih mau mencoba.
7. Bukan untuk menjadi yang terbaik tapi hanya ingin menjadi lebih baik. dan di kehidupan yang lebih baik.
8. Jangan pernah merasa lebih dalam hal apapun jika kamu masih ingin meningkat ke jenjang berikutnya.
9. Investasikan waktu masa depan dengan mengerjakan hal-hal positif.tidak ada kata terlambat untuk memulai hal baru.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala nikmat dan berkah-Nya yang terus mengalir sampai saat ini.

Suri tauladan seluruh umat manusia Rasulullah Muhamad SAW yang menjadi panutan dalam mengarungi kehidupan ini.

Sembah sungkem kepada bapak dan ibu kami tercinta terima kasih atas kasih sayang serta doanya yang terus mendorong kami untuk meraih cita-cita.

Terima kasih kepada adik dan kakak-kakakku yang selalu menjadi motivasi untuk terus semangat dan menjadikan kami sebagai contoh tauladan baginya.

Terima kasih kepada teman-teman angkatan tahun 2010, kepada dosen pembimbing kami serta keluarga-keluarga yang selalu memberi semangat kepada kami yang selalu mendukung kami untuk selalu percaya diri dalam menjalani kesulitan apa pun.

KATA PENGANTAR

Assalamu'Alaikum Wr.Wb.

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, juga sholawat serta salam kepada Rosululloh Muhammad SAW, keluarga dan para sahabatnya. Atas berkah, rahmatNya penulis akhirnya menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan baik.

Dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini secara langsung maupun tidak langsung, tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak M. Suyanto, Prof. Dr, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta beserta para dosen dan seluruh karyawan/ staf pegawai atas bantuan yang diberikan selama penulis mengikuti studi.
2. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom selaku pembimbing yang telah banyak mamberikan bimbingan, nasehat dan arahan kepada kami.
3. Pimpinan dan karyawan Konveksi Eko Rio Fashion yang telah memberikan ijin dan informasinya selama dalam penelitian untuk syarat tugas akhir kami.
4. Bapak dan Ibu kami yang telah memberikan dukungan dan pengorbanan baik secara moral maupun materi sehingga kami dapat menyelesaikan studi dengan baik.
5. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan proyek tugas akhir ini.

Penulis menyadari dalam pembuatan laporan tugas akhir ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari para pembaca.

Demikian laporan tugas akhir yang telah penulis buat semoga dapat bermanfaat bagi pembaca.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 25 Juni 2013

Penulis,

Dwi Cahyo Nugroho
NIM. 10.01.2709

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metodologi Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
1.8 Jadwal Rencana Penelitian.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Pengertian Multimedia.....	6
2.2 Pengertian Animasi	6
2.3 Macam-macam Animasi	7
2.3.1 Animasi Sell (Cell Animation).....	7
2.3.2 Animasi Frame (Frame Animation).....	7
2.3.3 Animasi Sprite (SpriteAnimation)	7

2.3.4 Animasi Lintasan (Path Animation).....	8
2.3.5 Animasi Spline.....	8
2.3.6 Animasi Vektor (Vektor Animation).....	8
2.3.7 Animasi Karakter (Character Animation).....	9
2.3.8 Computational Animation.....	9
2.3.9 Morphing.....	9
2.4 Pengertian Periklanan.....	10
2.5 Sejarah Periklanan.....	10
2.6 Konsep Dasar Dalam Periklanan.....	11
2.7 Produksi Iklan.....	11
2.8 Tahap Praproduksi.....	11
2.8.1. Pembuatan Naskah Cerita.....	12
2.8.2. Pembuatan Storyboard.....	12
2.8.3. Menganalisa Teknik Produksi Iklan.....	14
2.9 Tahap Produksi.....	14
2.9.1 Pembuatan Karakter Animasi.....	15
2.9.2 Perekaman Suara.....	15
2.9.3 Pewarnaan Karakter.....	15
2.9.4 Editing Animasi.....	15
2.9.5 Rencana Pembuatan Animasi.....	16
2.10 Tahap Pasca Produksi.....	16
2.10.1. Pencampuran Audio Dan Vidio.....	16
2.10.2. Tahap Pendiskusan.....	16
2.10.3. Menambah Dan Mengurangi Efek Suara.....	17
2.10.4. Rendering.....	17
2.11 Perangkat Multimedia Yang di Gunakan.....	17
2.11.1. Adobe Premier pro CS4.....	17
2.11.2. Adobe Audition 1.5.....	19
2.11.3. Adobe Photoshop CS4.....	21

2.11.4. Adobe Flash CS4	23
2.11.5. Adobe After Effects CS4	24
2.12 Langkah-langkah dan Strategi Merancang Iklan	27
2.13 Manajemen Periklanan.....	27
2.14 Keunggulan Produk.....	28
2.15 Penetapan Tujuan Periklanan.....	28
2.16 Strategi Kreatif	29
2.17 Daya Tarik.....	30
2.18 Gaya Dalam Penyampaian Iklan.....	30
2.19 Strategi Periklanan	31
2.20 Keputusan Memilih Media.....	31
2.21 Evaluasi Efektivitas Periklanan	31
2.22 Sinematografi	32
2.23 Istilah Penulisan Naskah Iklan	32
BAB III GAMBARAN UMUM.....	34
3.1 Sejarah Berdirinya Konveksi Eko Rio Fashion	34
3.2 Visi Dan Misi Serta Peran Konveksi Eko Rio Fashion	35
3.3 Analisis PIECES	35
3.3.1. Kinerja Sistem (Performance)	36
3.3.2. Informasi (Information)	37
3.3.3. Ekonomi (Economi).....	37
3.3.4. Kontrol (Control)	38
3.3.5. Efisiensi (Efficiency)	38
3.3.6. Pelayanan (Service)	38
3.4 Hasil Solusi Dari PIECES.....	39
3.5 Perancangan Sistem	39
3.6 Tahap Praproduksi	39
3.6.1. Pembuatan Naskah Cerita	40
3.6.2. Membuat Storyboard.....	40

3.6.3. Rencana Anggaran	40
BAB IV PEMBAHASAN	42
4.1 Pra Produksi	42
4.1.1 Ide Cerita.....	42
4.1.2 Tema Cerita.....	42
4.1.3 Character Development.....	42
4.1.4 Story Board	43
4.2 Produksi	45
4.2.1. Key Animation	45
4.2.2. In Between.....	46
4.2.3. Membuat Latar Belakang.....	46
4.2.4. Membuat Latar Belakang Dengan Adobe Flash CS4	47
4.2.5. Pewarnaan	49
4.3 Pasca Produksi	51
4.3.1 Dubbing.....	51
4.3.2 Sound	54
4.3.3 Compositing.....	55
4.3.4 Rendering	63
4.3.5 Proses Mastering	64
4.3.6 Implementasi Iklan Animasi	66
BAB V PENUTUP	69
5.1. Kesimpulan	69
5.2. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN I	73
LAMPIRAN II	74
LAMPIRAN III.....	75

INTISARI

Di era globalisasi saat ini perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat menuntut setiap instansi baik dalam negeri maupun luar negeri berlomba-lomba meningkatkan daya saing pemasaran dalam hal pengenalan produk kepada masyarakat, guna meningkatkan kualitas. Salah satu yang terkena dampak ini adalah pemasaran dalam negeri. Pemasaran di Indonesia saat ini cenderung kalah dalam persaingan pasar internasional.

Penyebab kalahnya Indonesia dalam persaingan bisnis internasional, salah satunya dikarenakan masyarakat Indonesia yang masih kurang mencintai produk buatan dalam negeri, persaingan bisnis saat ini membuat instansi bersaing dalam mengiklan produk masing-masing, dalam hal ini masyarakat Indonesia masih belum mengenal akan produk dalam negeri.

Permasalahan yang akan dibahas dalam hal ini adalah bagaimana merancang sebuah iklan animasi pemasaran produk celana jeans dalam negeri, yang bertujuan untuk memperkenalkan pada masyarakat Indonesia supaya mengetahui kualitas produk celana jeans buatan dalam negeri. Adapun metode pengumpulan data dengan metode observasi, wawancara dan peninjauan dalam pasar, untuk perancangan iklan sendiri melalui beberapa tahap antara lain studi kelayakan, rencana pendahuluan, analisis, perancangan system periklanan dan implementasi system periklanan. Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat aplikasi ini yaitu Photoshop, Corel Draw, Blender, Adobe After Effect, Adobe PremierPro, Maya

Kata kunci : Perancangan iklan animasi pemasaran produk celana jeans dalam negeri.

ABSTRACT

In the era of globalization, the development of information technology is growing rapidly each agency requires both domestic and overseas vying enhance the marketing competitiveness in terms of product introduction to the community, to improve quality. One of these is affected by marketing in the country. Marketing in Indonesia is likely to lose out in the competitive international market.

The cause of the defeat of Indonesia in international business competition, one of which is because the Indonesian people still lack love the products made in the country, today's business competition makes insatansi compete advertise their products, in this case the people of Indonesia are still not familiar with the product in the country.

Issues that will be addressed in this regard is how to design an animated ad product marketing jeans in the country, which aims to introduce the people of Indonesia in order to determine the quality of the product jeans made in the country. The method of data collection methods of observation, wawancara and review of the market, to design their own ads through several stages such as feasibility studies, preliminary planning, analysis, design and implementation of the advertising system advertising system. The software used to create this application is Photoshop, Corel Draw, blander, Adobe After Efect, Adobe PremierPro, Maya

Keywords: *Design of animated advertising marketing products in the country jeans*