

**PEMBUATAN ANIMASI PERIKLANAN SEBAGAI MEDIA BANTU
PROMOSI PADA KAFE BANUA COKELAT DI PALU**

SKRIPSI



disusun oleh

Arief Rachmad

09.11.2603

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

**PEMBUATAN ANIMASI PERIKLANAN SEBAGAI MEDIA BANTU
PROMOSI PADA KAFE BANUA COKELAT DI PALU**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Arief Rachmad

09.11.2603

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN ANIMASI PERIKLANAN SEBAGAI MEDIA BANTU
PROMOSI PADA KAFE BANUA COKELAT DI PALU**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Arief Rachmad

(09.11.2603)

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Oktober 2012

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN ANIMASI PERIKLAMAN SEBAGAI MEDIA BANTU PROMOSI PADA KAFE BANUA COKELAT DI PALU

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Arief Rachmad
(09.11.2603)

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Juni 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Tonny Hidayat, M.Kom.
NIK. 190302182



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



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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 3 Juli 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah 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, 22 Juni 2013

Arief Rachmad
09.11.2603

HALAMAN MOTTO

“Lakukan apa yang ingin kamu lakukan karena akan selalu ada jalan untuk mereka yang berdoa dan berusaha”



HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

- Allah S.W.T atas rahmat, hidayah dan anugerah serta Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan suri teladhan kepada seluruh umat manusia.
- Ibu dan Ayah tercinta yang telah memberikan doa, dukungan dan semangat, Sehingga saya dapat menyelesaikan studi dan skripsi dengan lancar dan baik.
- Keluarga Besar STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Bapak Tonny Hidayat selaku pembimbing skripsi, yang telah membimbing dan memberikan doa serta dukungan atas penyelesaian skripsi ini.
- Bapak Hamzah Haidir selaku pemilik Kafe Banua Cokelat yang telah bersedia menjadi objek dari skripsi ini.
- Untuk adik-adikku (Eno dan Novi) yang selalu mendukung.
- Untuk sahabat-sahabatku (Obed, Merry, Yoyo, Laras, Andri, Onco, Zul, Ancha, Trianto) yang selalu menyemangati hingga selesainya skripsi ini.
- Untuk teman - teman sekelas 09-SITI-01 yang selama ini berjuang bersama. Sukses buat kalian semua.
- Untuk seluruh anak-anak kost Pondok Nakula.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah senantiasa mencurahkan rahmat dan hidayah-Nya penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata 1 Jurusan Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya Skripsi berjudul **“Pembuatan Animasi Periklanan Sebagai Media Bantu Promosi Pada Kafe Banua Cokelat Di Palu”**. Dengan ini penyusun mengucapkan banyak terima kasih kepada :

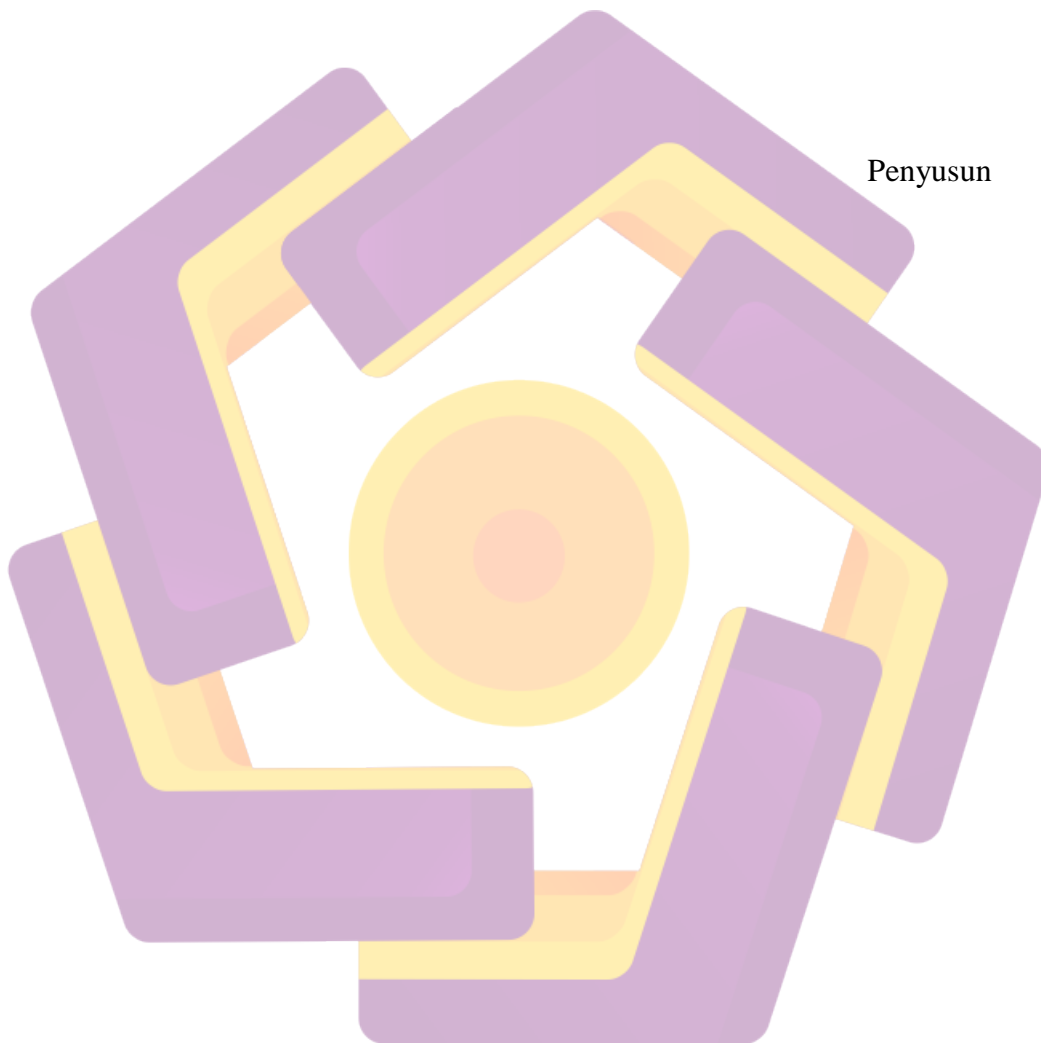
1. Bapak Prof. Dr. H.M Suyanto, MM. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak masukan yang membantu dalam menyelesaikan Skripsi ini.
3. Bapak Drs. Sudarmawan, MT. Selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian Skripsi ini yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pihak terkait, masyarakat umum dan khususnya bagi penyusun, Skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kekurangan, oleh karena itu diharapkan saran

atau masukan dari pembaca sangat kami harapkan sebagai acuan untuk lebih baik di waktu yang akan datang.

Yogyakarta, 1 Juli 2013

Penyusun



DAFTAR ISI

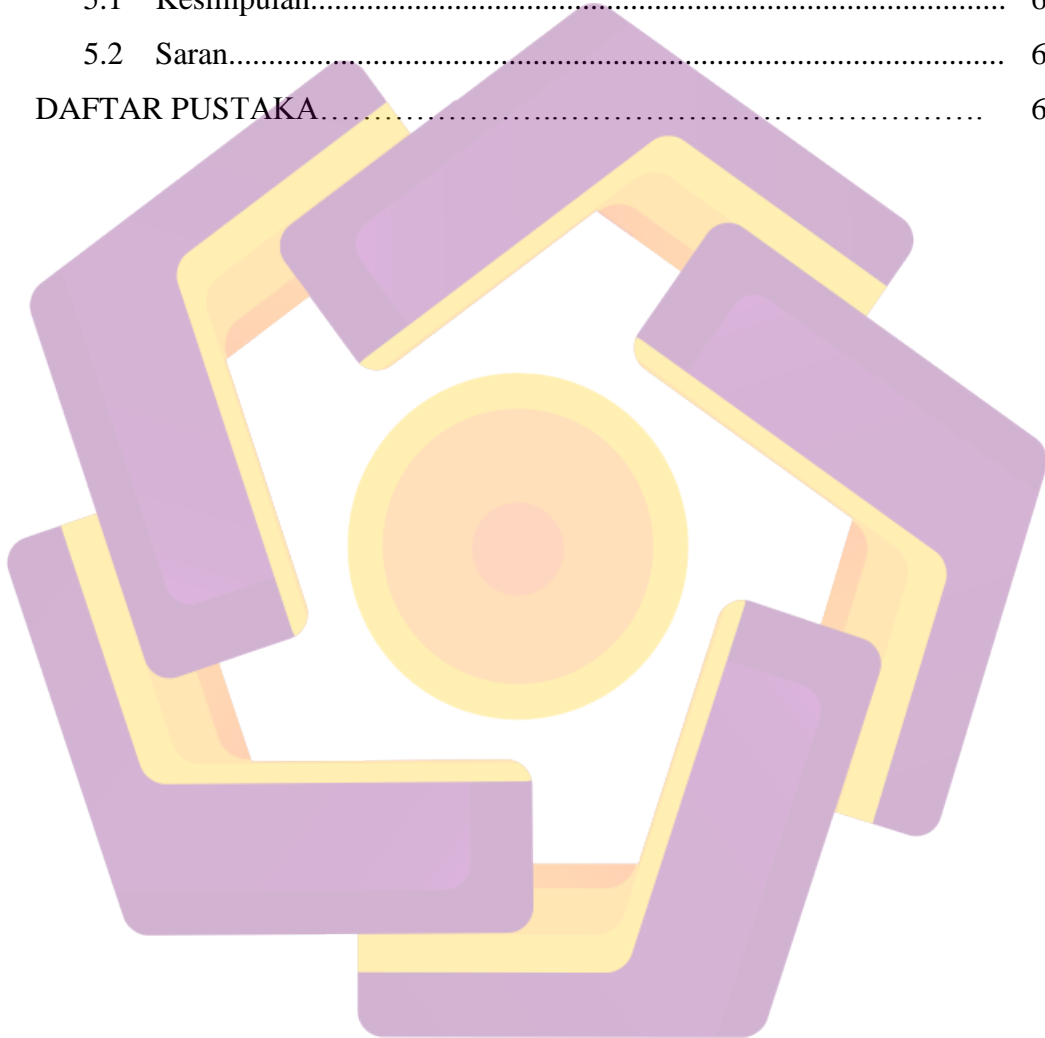
Judul.....	i
Lembar Persetujuan.....	ii
Lembar Pengesahan.....	iii
Pernyataan.....	iv
Halaman Motto.....	v
Halaman Persembahan.....	vi
Kata Pengantar.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
Intisari.....	xv
<i>Abstract</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Pembuatan Animasi.....	3
1.4.1 Tujuan Internal.....	3
1.4.2 Tujuan External.....	4
1.5 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Sejarah Animasi.....	7
2.2 Pengertian Animasi.....	8
2.3 Perkembangan Animasi.....	9
2.3.1 Animasi Klasik.....	9
2.3.2 Animasi Boneka.....	10
2.3.3 Animasi Komputer.....	10
2.3.3.1 Animasi 2D.....	11
2.3.3.2 Animasi 3D.....	12

2.4	Macan – Macam Bentuk Animasi.....	13
2.4.1	Animasi Sel (<i>Cell Animation</i>)	13
2.4.2	Animasi <i>Frame</i> (<i>Frame Animation</i>)	14
2.4.3	Animasi <i>Sprite</i> (<i>Sprite Animation</i>)	14
2.4.4	Animasi Lintasan (<i>Path Animation</i>)	15
2.4.5	Animasi <i>Spline</i> (<i>Spline Animation</i>)	15
2.4.6	Animasi Vektor (<i>Vector Animation</i>)	16
2.4.7	Animasi Karakter (<i>Character Animation</i>)	16
2.4.8	<i>Computational Animation</i>	17
2.4.9	<i>Morphing</i>	17
2.5	Prinsip-Prinsip Animasi.....	18
2.5.1	<i>Squash and Scretch</i>	18
2.5.2	<i>Anticipation</i>	18
2.5.3	<i>Staging</i>	19
2.5.4	<i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	19
2.5.5	<i>Follow Through and Overlapping Action</i>	19
2.5.6	<i>Slow In and Slow Out</i>	20
2.5.7	<i>Arcs</i>	20
2.5.8	<i>Secondary Action</i>	21
2.5.9	<i>Timing</i>	21
2.5.10	<i>Exaggeration</i>	21
2.5.11	<i>Solid Drawing</i>	22
2.5.12	<i>Appeal</i>	23
2.6	Teknik-Teknik Pembuatan Animasi.....	23
2.6.1	<i>Stop Motion Animation</i>	23
2.6.2	<i>2D Hybrid Animation</i>	23
2.6.3	<i>Digital Animation</i>	24
2.7	Definisi Periklanan.....	24
2.8	Strategi Memproduksi Iklan.....	25

2.8.1	Tahap Praproduksi.....	25
2.8.1.1	Animasi.....	25
2.8.1.2	Efek-Efek Spesial.....	26
2.8.1.3	Audio.....	26
2.8.1.4	Perencanaan Produksi.....	26
2.8.2	Tahap Produksi.....	27
2.8.3	Tahap Pasca Produksi.....	27
2.9	Sistem Perangkat Lunak yang digunakan.....	28
2.9.1	Adobe After Effects CS3.....	28
2.9.2	Adobe Photoshop.....	29
2.9.2.1	Obyek Vektor.....	29
2.9.2.2	Obyek Bitmap.....	30
2.9.3	Fruity Loop 10.....	31
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....		32
3.1	Tinjauan Umum.....	32
3.1.1	Gambaran Tentang Kafe Banua Cokelat.....	32
3.1.2	Visi Kafe Banua Cokelat.....	32
3.1.3	Misi Kafe Banua Cokelat.....	32
3.2	Analisis Sistem.....	33
3.3	Analisis Kelemahan Sistem.....	33
3.3.1	Identifikasi Masalah.....	33
3.3.2	Analisis SWOT.....	34
3.3.2.1	<i>Strengths</i> (Kekuatan).....	35
3.3.2.2	<i>Weakness</i> (Kelemahan).....	35
3.3.2.3	<i>Opportunities</i> (Peluang).....	35
3.3.2.4	<i>Threats</i> (Ancaman).....	35
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem.....	36
3.4.1	Kebutuhan Fungsional Sistem.....	36
3.4.2	Kebutuhan Nonfungsional.....	36

3.4.2.1	Aspek Hardware.....	36
3.4.2.2	Aspek Software.....	37
3.4.2.4	Aspek Sumber Daya Manusia.....	38
3.5	Analisis Informasi.....	40
3.6	Analisis Kelayakan.....	40
3.6.1	Analisis Kelayakan Teknologi.....	40
3.6.2	Analisis Kelayakan Hukum.....	41
3.6.3	Analisis Kelayakan Ekonomi.....	41
3.6.3.1	Analisis Biaya.....	42
3.6.4	Analisis Kelayakan Operasi.....	43
3.7	Perancangan Konsep Animasi.....	43
3.7.1	Pra Produksi.....	43
3.7.1.1	Ide Cerita.....	44
3.7.1.2	Tema.....	44
3.7.1.3	Pembuatan Storyboard.....	44
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	49
4.1	Tahap Produksi.....	49
4.1.1	Background.....	49
4.1.2	Pembuatan Karakter dan Pewarnaan.....	50
4.1.3	Pembuatan Musik Latar Belakang.....	50
4.1.3.1	Konversi Musik ke MP3.....	51
4.1.4	Pembuatan Animasi.....	52
4.1.4.1	Membuat Proyek Baru.....	52
4.1.4.2	Import File.....	53
4.1.4.3	Pembuatan Animasi.....	54
4.2	Tahap Pasca Produksi.....	55
4.2.1	Editing.....	55
4.2.2	Rendering.....	56

4.2.3 Mastering.....	57
4.3 Uji Kelayakan.....	57
4.4 Perencanaan Media.....	60
4.5 Hasil Desain Akhir.....	60
BAB V PENUTUP.....	63
5.1 Kesimpulan.....	63
5.2 Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA.....	65



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Film Kartun Tom and Jerry dan Felix The Cat	12
Gambar 2.2	Film Toy Story.....	13
Gambar 2.3	Contoh <i>Anticipation</i>	18
Gambar 2.4	Contoh <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	19
Gambar 2.5	Contoh <i>Circular</i>	20
Gambar 2.6	Contoh <i>Exaggeration</i>	22
Gambar 2.7	Contoh <i>Solid Drawing</i>	22
Gambar 2.8	Tampilan Adobe After Effect CS3.....	28
Gambar 2.9	Tampilan Adobe Photoshop.....	30
Gambar 2.10	Tampilan Fruity Loop 10.....	31
Gambar 4.1	Pembuatan <i>Background</i>	49
Gambar 4.2	Pembuatan Karakter.....	50
Gambar 4.3	Pembuatan Musik Menggunakan Fruity Loop 10.....	51
Gambar 4.4	Tampilan Render Musik.....	52
Gambar 4.5	Mengatur Settingan Composition.....	53
Gambar 4.6	File-File Yang Telah di Import ke Dalam Adobe After Effect.....	54
Gambar 4.7	Properti Animasi.....	55
Gambar 4.8	Penggabungan Pada Adobe After Effect CS3.....	55
Gambar 4.9	Tampilan <i>Render Queue</i>	56
Gambar 4.10	Mengatur Properti <i>Render Queue</i>	57
Gambar 4.11	Gambar Desain Akhir.....	62

INTISARI

Kafe Banua Cokelat merupakan salah satu kafe yang berada di kota Palu, Sulawesi Tengah. Kafe ini bukan hanya menjadi sebagai kafe tetapi juga para pelanggan dapat memesan berbagai jenis cokelat untuk acara-acara tertentu. Salah satunya adalah cokelat marissa (cokelat cabe), cokelat dengan rasa pedas. Namun, permasalahan yang terjadi pada kafe ini adalah karena kafe ini baru berdiri. Sehingga belum banyak masyarakat yang mengetahui tentang adanya kafe ini. Agar masyarakat lebih mengenal kafe ini dan mempunyai image yang kuat, maka penulis memilih judul Pembuatan Animasi Untuk Media Bantu Pemasaran Pada Kafe Banua Cokelat

Tujuan dari pembuatan animasi ini adalah untuk menjadi media bantu untuk pemasaran untuk Kafe Banua Coklat. Bentuk animasi sendiri terpilih karena penulis merasa media bantu untuk pemasaran seperti animasi sekarang lebih mudah diterima di masyarakat karena tampilan dan jalan cerita yang unik. Adapun metode pengumpulan data adalah wawancara, observasi, dan pustaka. Perangkat lunak yang digunakan antara lain Adobe After Effect untuk pembuatan animasi, Adobe Photoshop untuk pembuatan desain, dan Fruity Loop untuk pembuatan suara.

Dengan adanya animasi yang dapat menjadi media pemasaran yang lebih menarik, efektif serta dapat meningkatkan daya saing dengan kafe-kafe yang lain.

Kata kunci : Kafe, Cokelat, Animasi, After Effect

ABSTRACT

Banua Cokelat Cafe is one of the cafes in the city of Palu, Central Sulawesi. The cafe is not just to be a cafe but customers can order different types of chocolate for special occasions. One is marissa chocolate (chilli chocolate), chocolate with a spicy flavor. However, the problems that occurred in this cafe is that this new cafe stands. So not many people are aware of the existence of this cafe. In order for more people to know this cafe and have a strong image, the authors chose the title for Animation Creation Media Marketing Help In Banua Cokelat Café.

The objective of this animation is to become a media for marketing to help Banua Cokelat Cafe. Forms of animation itself was chosen because the author felt media for marketing aids such as animation is now more acceptable in society because of the look and a unique storyline. The data collection methods are interviews, observations, and literature. The software used include Adobe After Effects for animation creation, Adobe Photoshop for the design, and Fruity Loop for sound.

With the animation, is expected to become a more attractive marketing media, effective and can improve the competitiveness of the other cafes.

Keyword : *Cafe, Chocolate, Animation, After Effect*