

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN YAYASAN PENDIDIKAN
ISLAM (YPI) DARUL MA'AARIJ MAGETAN
JAWA TIMUR**

SKRIPSI



**disusun oleh
Putut Wijanarko
18.22.2170**

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN PEMBUATAN IKLAN YAYASAN
PENDIDIKAN ISLAM (YPI) DARUL MA'AARIJ MAGETAN
JAWA TIMUR**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada program studi Sistem Informasi



**disusun oleh
Putut Wijanarko
18.22.2170**

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
201**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM (YPI) DARUL MA'AARIJ MAGETAN JAWA TIMUR

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Putut Wijanarko

18.22.2170

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 15 Mei 2019

Dosen Pembimbing



Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN YAYASAN PENDIDIKAN
ISLAM (YPI) DARUL MA'AARIJ MAGETAN
JAWA TIMUR**

yang disusun oleh

Putut Wijanarko

18.22.2170

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 April 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tonny Hidayat, M.Kom.
NIK. 190302182

Bernadhed, M.Kom.
NIK : 190302243

Mei P Kurniawan, M.Kom.
NIK. 190302187

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 Mei 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, MT
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri. Isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di 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 yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 15 Mei 2019



Putut Wijanarko

NIM. 18.22.2170

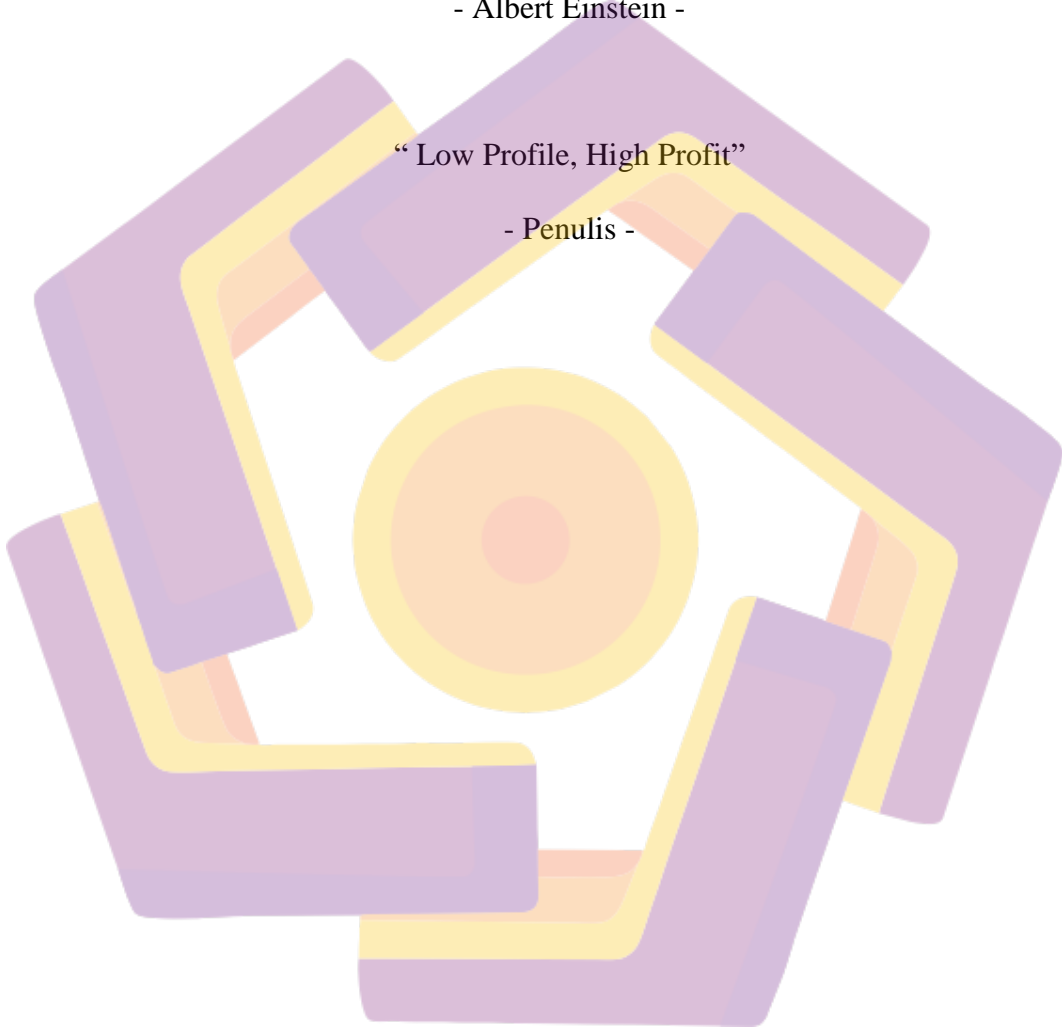
MOTTO

*“ Learn from yesterday, live for today, hope for tommorow. The important thing is
not to stop questioning ”*

- Albert Einstein -

“ Low Profile, High Profit”

- Penulis -



PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya yang telah memberikan saya kemudahan dan kelancaran dalam segala hal sehingga saya dapat dan mampu menyelesaikan penelitian ini. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Allah SWT yang selalu bersama saya, dan selalu memberikan kekuatan kepada saya ketika kehilangan semangat dan tenaga untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Kepada bapak dan ibu saya tercinta bapak Supriyadi dan ibu Sulastri, terima kasih untuk segala doa dan semangat yang selalu beliau berikan. Kasih dan sayang kalian akan selalu saya jadikan semangat.
3. Adikku satu satunya Zhigit Kusumo Pambudi yang selalu memberikan semangat agar saya bisa menjadi sosok kakak yang terbaik.
4. Untuk para sahabat saya kontrakan 204D Wildan & Syafiq yang selalu memberi semangat agar kelak wisuda secara bersamaan.
5. Teman-teman Saonone Motorsport.
6. Untuk Calon Pendamping hidup saya Indah Retnaningtyas, Inshaallah saya semakin bersemangat untuk mengahalalkannya.
7. Dan untuk semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini terima kasih banyak atas dukungan, doa, dan bantuannya.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat, hidayah serta inayah-NYA, penulis masih diberi kesempatan dan kemudahan untuk menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi Program Studi Strata 1 Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta dan meraih gelar sarjana (S.Kom).

Sebagai ungkapan rasa syukur pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah berperan dalam proses penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih tersebut khususnya penulis sampaikan kepada:

1. Bapak/Ibu Pimpinan dan Pembantu Pimpinan di Universitas Amikom Yogyakarta atas segala kebijakan yang diterapkan khususnya kebijakan akademik yang sangat menunjang keberhasilan penulis dalam menyelesaikan studi.
2. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar dalam memberikan masukan, saran, bantuan, dan bimbingan dalam menyelesaikan naskah skripsi ini.
3. Bapak dan Ibu serta Keluarga tercinta untuk kasih sayang, didikan, serta dukungan berupa nasehat dan doa yang diberikan kepada saya.

4. Bapak/Ibu Dosen dan Karyawan di Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman.
5. Semua pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini yang tentunya sangat berharga dan tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis juga meminta maaf apabila dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan masih jauh untuk memberikan kata sempurna. Penulis juga dengan senang hati menerima kritik dan saran.

Semoga skripsi ini dapat menambah pengetahuan dan memberikan manfaat bagi para pembacanya maupun diri penulis sendiri serta dapat digunakan sebagai salah referensi untuk penelitian yang lain.

Yogyakarta, 15 Mei 2019

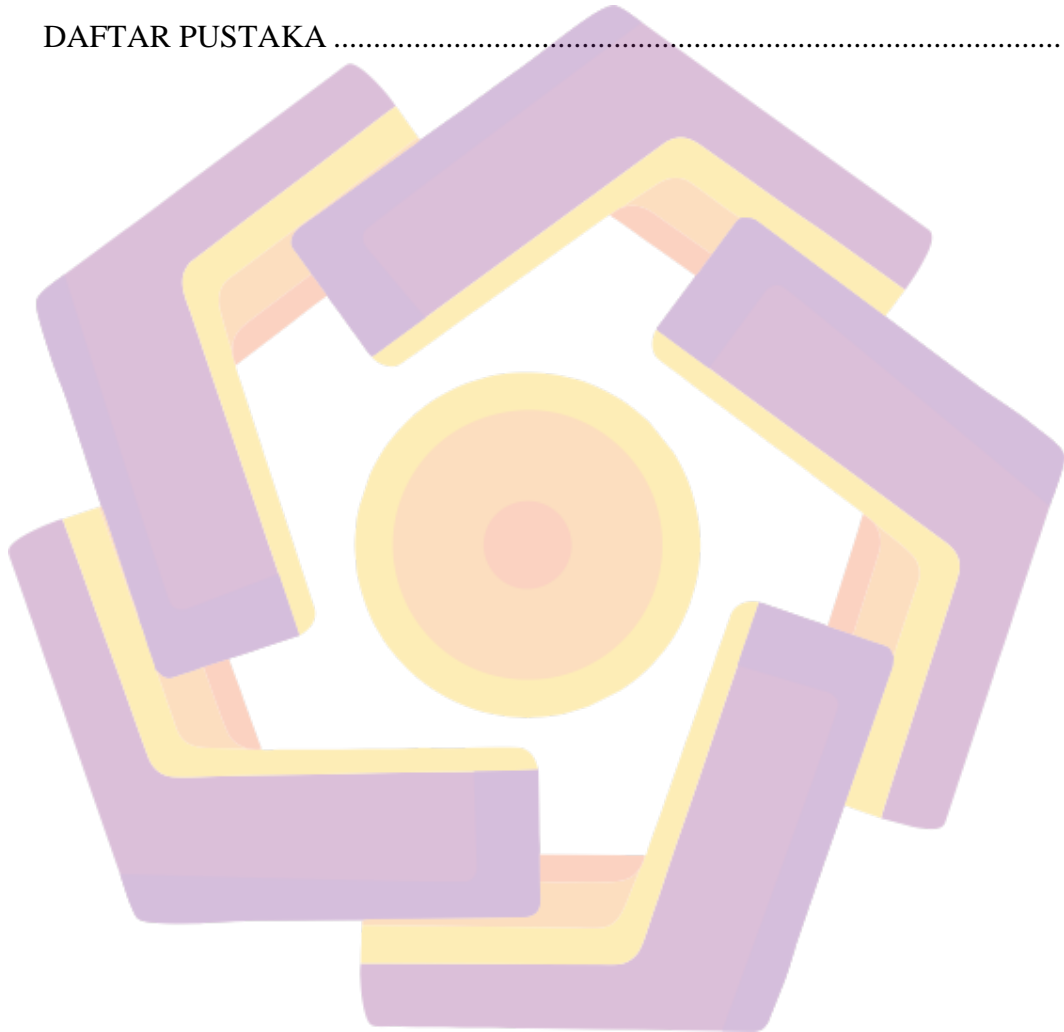
Putut Wijanarko

DAFTAR ISI

JUDUL	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
INTISARI.....	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.2 Metode Analisis	4
1.6.3 Perancangan	4
1.6.4 Produksi	4
1.6.5 Pasca Produksi	4
1.6.6 Implementasi.....	5
1.6.7 Evaluasi.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1. Tinjauan Pustaka	7
2.2. Konsep Dasar Video.....	7

2.3	Definisi Iklan	8
2.4.	Konsep Dasar Multimedia	9
2.4.1	Definisi Multimedia	9
2.4.2	Elemen Multimedia	10
2.5	Animasi	11
2.5.1	Pengertian Animasi	11
2.5.2	Animasi 2D	11
2.5.3	Tehnik Dasar Animasi.....	11
2.5.4	Prinsip Animasi.....	13
2.6	Pengertian Motion Graphic	21
2.7	Tahapan Pembuatan Video Animasi 2D	22
2.7.1	Tahapan Praproduksi.....	22
2.7.2	Tahapan Produksi.....	24
2.7.3	Tahapan Pascaproduksi.....	25
BAB III	26
ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		26
3.1	Gambaran Umum	26
3.1.1	Gambaran Umum YPI DARUL MA'AARIJ MAGETAN.....	26
3.1.2	Sejarah Singkat.....	26
3.1.3	Profil YPI Darul Ma'aarij	27
3.1.4	Visi dan Misi	28
3.1.5	Logo YPI Darul Ma'aarij	29
3.1.6	Kelas Belajar YPI Darul Ma'aarij.....	29
3.2	Analisis Kebutuhan	30
3.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	30
3.2.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	30
3.3	Rancangan Praproduksi	33
3.3.1	Ide Cerita.....	33
3.3.2	Pembuatan <i>Storyboard</i>	33
BAB IV	37
4.1.	Pembahasan	37
4.2.	Implementasi	37

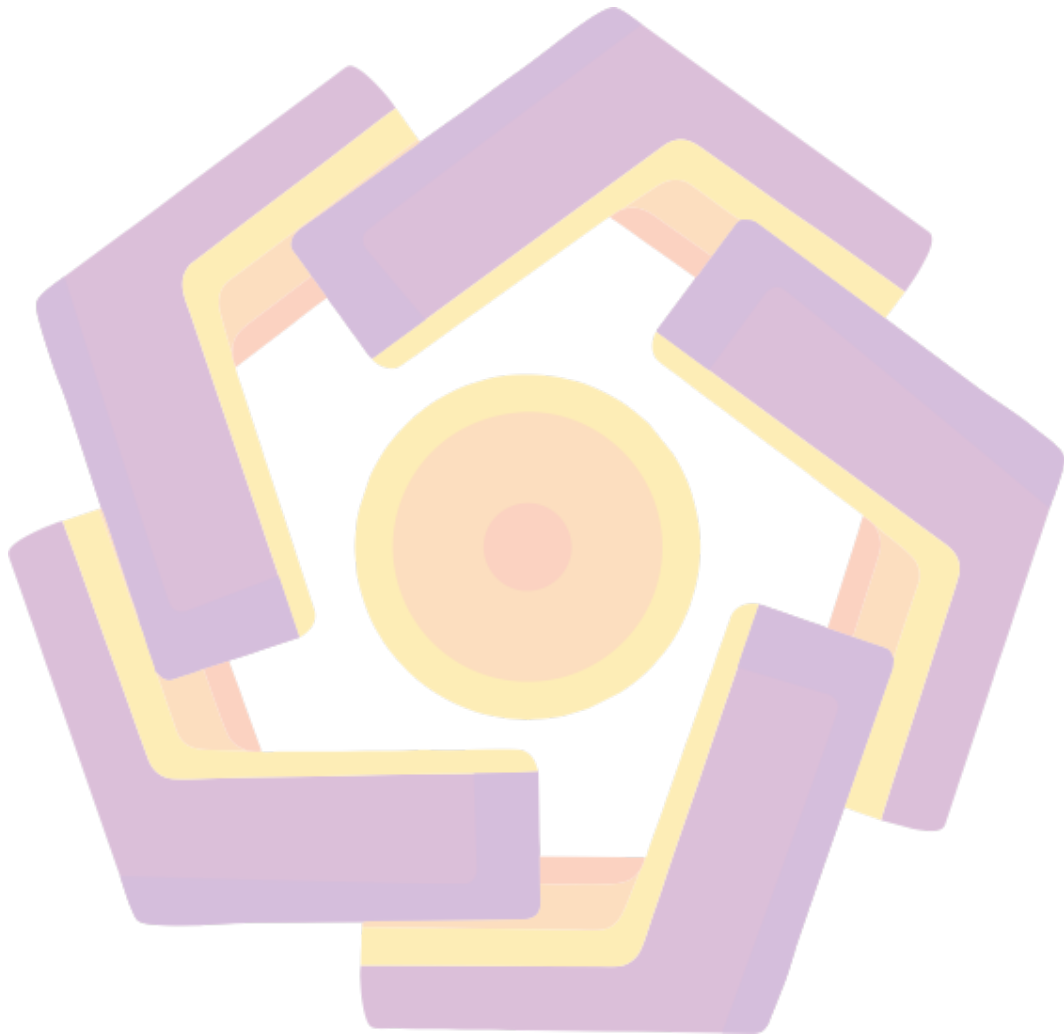
4.2.1. Produksi	37
4.2.2. Pasca Produksi	42
BAB V.....	56
PENUTUP.....	56
5.1 Kesimpulan.....	56
5.2 Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	58



DAFTAR GAMBAR

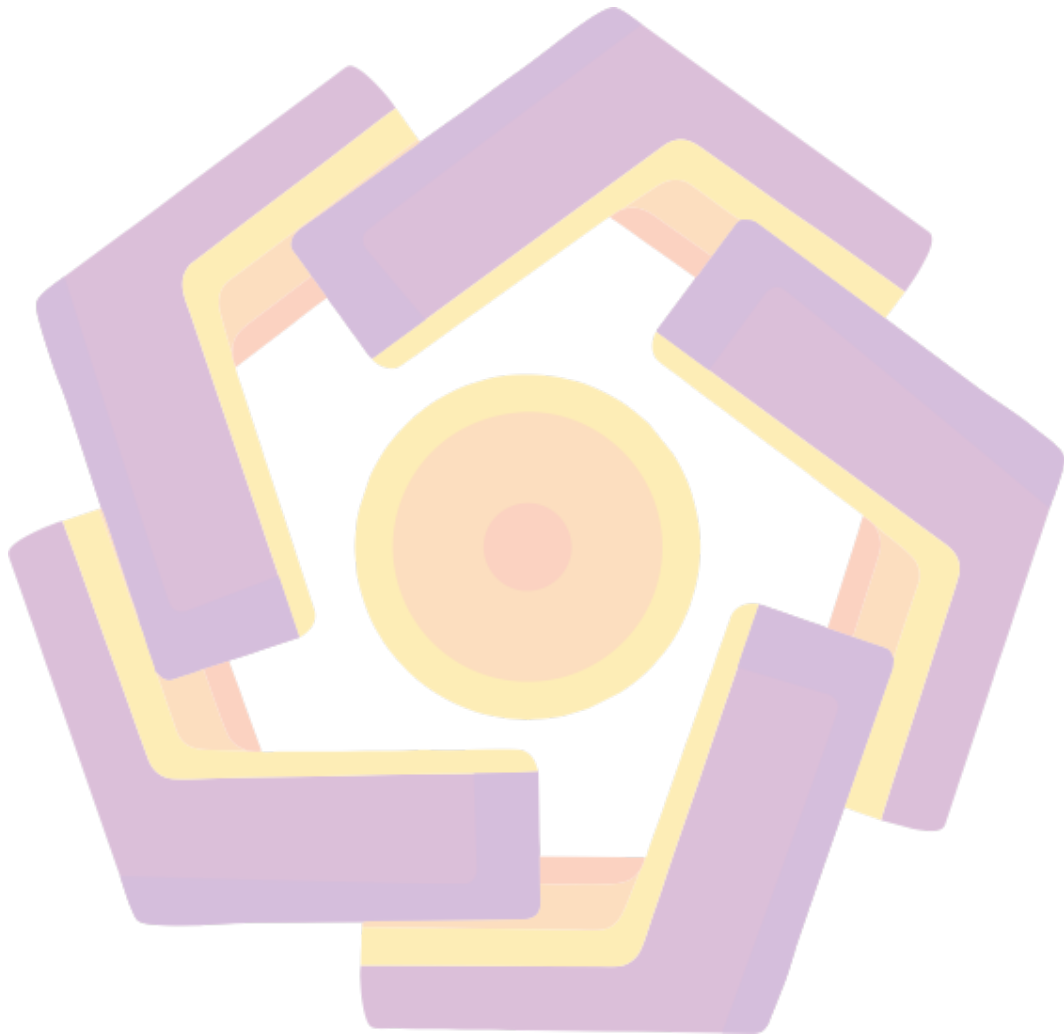
Gambar 2. 1 Squash and Stretch	13
Gambar 2. 2 Anticipation	14
Gambar 2. 3 Staging	15
Gambar 2. 4 Straight-Ahead Action And Pose-To-Pose	15
Gambar 2. 5 Follow-Through And Overlapping Action	16
Gambar 2. 6 Slow In – Slow Out	17
Gambar 2. 7 Arcs	17
Gambar 2. 8 Secondary Action	18
Gambar 2. 9 Timing	19
Gambar 2. 10 Exaggeration	19
Gambar 2. 11 Solid Drawing	20
Gambar 2. 12 Appeal	21
Gambar 2. 13 Storyboard	23
Gambar 3. 1 Logo YPI Darul Ma'aarij	29
Gambar 4. 1 Contoh Pembuatan Dokumen Baru	38
Gambar 4. 2 Contoh Pembuatan Objek Anak Laki-Laki	39
Gambar 4. 3 Contoh Pen Tools	39
Gambar 4. 4 Contoh Shape Tools	40
Gambar 4. 5 Contoh Pemisahan Layer	40
Gambar 4. 6 Contoh File Penyimpanan	41
Gambar 4. 7 Contoh Pewarnaan Objek Menggunakan Fill	42
Gambar 4. 8 Contoh Objek Setelah Diwarnai	42
Gambar 4. 9 Tampilan Awal Pada After Effect	43
Gambar 4. 10 Contoh Membuat Projek Baru Pada After Effect	44
Gambar 4. 11 Contoh Import File Pada After Effect	44
Gambar 4. 12 Penggabungan Layer Pada Adobe Illustrator CC 2017	45
Gambar 4. 13 Tampilan Menu Transform	45
Gambar 4. 14 Contoh Penggunaan Masking	46
Gambar 4. 15 Penggunaan Plug In Animation Composer	47
Gambar 4. 16 Proses Penggunaan Graph Editor	47
Gambar 4. 17 Contoh Komposisi Scene Yang Sudah Digabungkan	48
Gambar 4. 18 Contoh Exporting File Melalui Adobe Media Encoder	49
Gambar 4. 19 Tampilan Awal Adobe Media Encoder	49
Gambar 4. 20 Contoh Pemilihan Format File	50
Gambar 4. 21 Contoh Pemilihan Resolusi File Hasil Render	50
Gambar 4. 22 Proses Rendering	51
Gambar 4. 23 Contoh Pembuatan Lembar Kerja Baru	52
Gambar 4. 24 Contoh Pemilihan Frame Pada Lembar Kerja Baru	52
Gambar 4. 25 Tampilan Lembar Kerja Pada Adobe Premiere Pro CC 2015	53
Gambar 4. 26 Contoh Import File Ke Adobe Premiere Pro CC 2015	53

Gambar 4. 27 Contoh Penggabungan Video, Efek Suara dan Backsound 54
Gambar 4. 28 Pemilihan Format Video H.264 55
Gambar 4. 29 Pemilihan Preset Video 55
Gambar 4. 30 Contoh Proses Rendering Yang Sedang Berjalan 55



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Perangkat Keras	31
Tabel 3. 2 Perangkat Lunak	31
Tabel 3. 3 Tabel StoryBoard	36



INTISARI

Yayasan adalah penyelenggara pendidikan yang sangat membutuhkan media untuk menyampaikan informasi kepada calon siswa atau masyarakat luas. Yayasan bisa juga disebut sebagai badan usaha yang pasti mengalami persaingan dengan badan usaha lain. Untuk itu salah satu cara meningkatkan persaingan adalah dengan menggunakan multimedia sebagai media untuk menyampaikan informasi.

Multimedia memiliki peranan penting dalam persaingan badan usaha pendidikan dalam menarik calon siswa baru, karena multimedia merupakan gabungan dari banyak media digital seperti gambar, suara, text, animasi, dan video sehingga informasi dapat tersampaikan dengan baik.

Salah satu produk iklan multimedia yang dihasilkan adalah animasi, perkembangan animasi yang awalnya dikerjakan secara gambar tangan manual kini telah beralih menggunakan komputer atau yang lebih dikenal dengan digital animation. Animasi 2D (Dua Dimensi) berpengaruh juga dalam menarik calon siswa baru. Penggambaran jasa yang ditawarkan dengan menggunakan animasi mempunyai kelebihan di bandingkan livenesshoot, karena pengilustrasian mengenai yayasan akan lebih bebas dalam mengekspresikannya.

Kata kunci: Yayasan Pendidikan , Iklan, Motion Graphic

ABSTRACT

The Foundation is an education provider who desperately needs the media to convey information to prospective students or the wider community. The foundation can also be referred to as a business entity that must experience competition with other business entities. For this reason, one way to increase competition is to use multimedia as a medium to convey information.

Multimedia has an important role in the competition of educational business entities in attracting prospective new students, because multimedia is a combination of many digital media such as images, sound, text, animation, and video so that information can be conveyed properly.

One of the multimedia advertising products produced is animation, the development of animation that was originally done in the manual hand drawing has now been switched to using computers or better known as digital animation. 2D (Two Dimensional) animation also influences attracting new students. The description of services offered by using animation has advantages compared to live shoot, because the illustration of the foundation will be more free in expressing it.

Keywords: *Educational Foundation, Advertising, Motion Graphic*