

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN ANIMASI 2D PADA
ARTINDO STUDY CLUB**

SKRIPSI



disusun oleh

Eri Martanto

18.22.2105

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN ANIMASI 2D PADA
ARTINDO STUDY CLUB**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Eri Martanto

18.22.2105

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN
ANIMASI 2D PADA ARTINDO STUDY CLUB**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Eri Martanto

18.22.2105

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 27 Juni 2019

Dosen Pembimbing,



Barka satya, M.Kom

NIK. 190302126

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN
ANIMASI 2D PADA ARTINDO STUDY CLUB

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Eri Martanto

18.22.2105

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Oktober 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ike Verawati, M.Kom
NIK. 190302237



Amir Fatah Sofyan, S.T., M.kom
NIK. 190302047



Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 Oktober 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038



PERTANYAAN

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 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 18 November 2019



Eri Martanto

18.22.2105

MOTTO

“Setiap orang punya sesuatu yang bisa dilakukan dan tidak bisa dilakukan”

(Vinsmoke Sanji: Chapter 414)

“Mereka yang tidak punya pendirian sendiri, tidak pantas menyentuh sesuatu milik orang lain”

(Monkey D. Luffy: Chapter 131)



PERSEMBAHAN

Penulisan tugas akhir ini penulis persembahkan kepada:

1. **Allah SWT** yang telah memberikan segala kemampuan, kekuatan, rahmat, hidayah dan karunia-Nya.
2. **Bapak dan Ibu serta keluarga** saya yang telah memberikan doa, motivasi serta semangat dalam mengerjakan Tugas Akhir ini.
3. Dosen pembimbing **Barka Satya, M.Kom** yang telah membimbing penulis dengan sabar dan tegas dari awal hingga penulis mendapatkan hasil yang baik.
4. **Pemilik Artindo Study Club** yang telah memberikan ijin penelitian serta segala dukungan dan bantuannya penulis ucapkan terimakasih.
5. Untuk Tety Dwi Septiari terima kasih untuk dukungan semangat dan juga hiburannya yang telah diberikan kepada saya.
6. Kepada Diyah Ima Purwanti, Firman Gifari terimakasih untuk dukungan yang telah diberikan kepada saya.

Penulis

Eri Martanto

KATA PENGANTAR

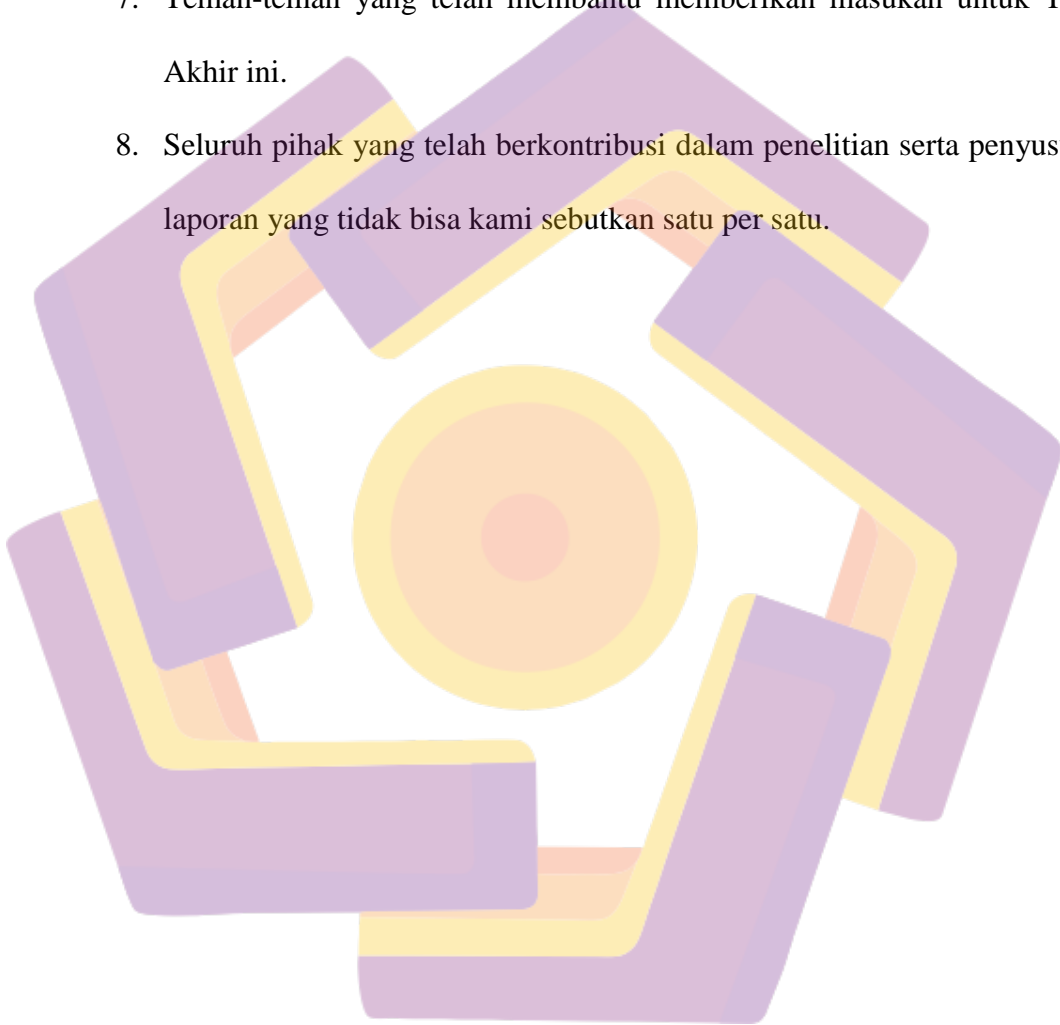
Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, kekuatan serta waktu luang sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diinginkan penulis. Tidak lupa sholawat serta salam penulis ucapkan kepada junjungan umat, Nabi Muhammad SAW, yang telah memperjuangkan agama Islam dan menyebarkannya keseluruh dunia sehingga penulis dan seluruh umat islam dapat merasakan keindahan Islam.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Sarjana dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada:

1. Universitas Amikom Yogyakarta selaku pihak yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si., MT selaku ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Barka Satya, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah bersedia memberikan pengarahan dan bimbingan penyusunan Skripsi ini.

5. Pemilik Artindo Study Club yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian pada kedai yang dimilikinya.
6. Kedua orang tua yang sudah memberikan motivasi, doa, dan semangat.
7. Teman-teman yang telah membantu memberikan masukan untuk Tugas Akhir ini.
8. Seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian serta penyusunan laporan yang tidak bisa kami sebutkan satu per satu.



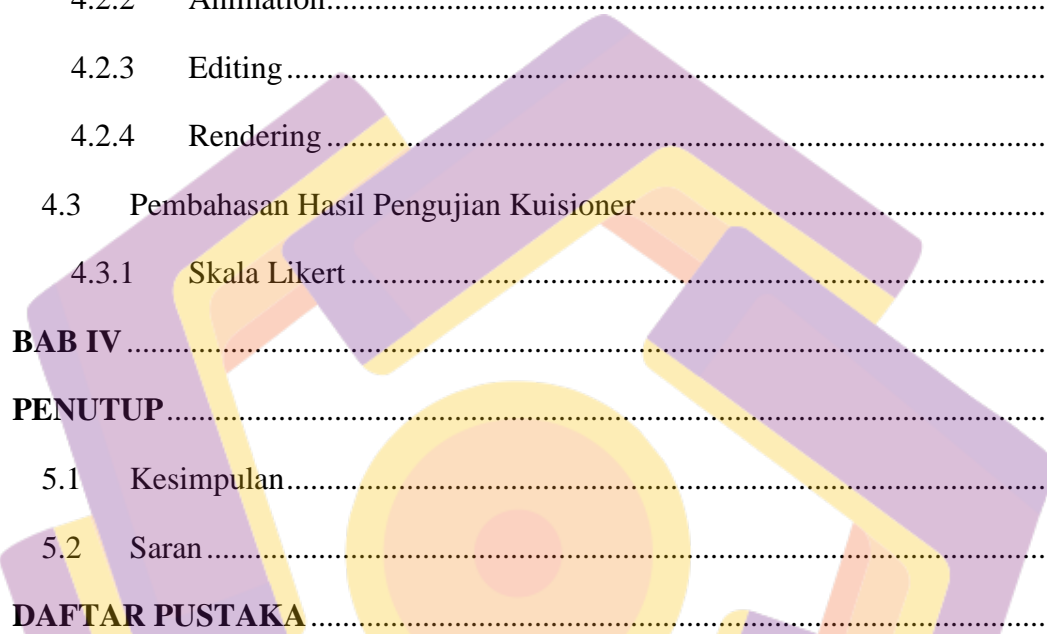
DAFTAR ISI

JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERTANYAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI	xviii
ABSTRACT	xix
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
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 Metode Perancangan	5

1.6.4	Kuisisioner.....	5
1.6.5	Metode Pengembangan.....	5
1.7	Sistematika penulisan.....	5
BAB II	7
LANDASAN TEORI	7
2.1	Tinjauan Pustaka.....	7
2.2	Konsep Dasar Multimedia.....	8
2.2.1	Pengertian Multimedia.....	8
2.3	Konsep Dasar Video.....	9
2.3.1	Pengertian Video.....	9
2.3.2	Jenis–Jenis Video.....	10
2.3.3	Standart Video Format.....	10
2.4	Jenis – jenis Animasi.....	11
2.5	Animasi 2D.....	13
2.5.1	Pengertian Animasi 2D.....	13
2.5.2	Perekembangan Animasi dengan Teknik Digital.....	13
2.6	Motion Grafis.....	14
2.6.1	Definisi Motion Grafis.....	14
2.6.2	Elemen – Elemen Motion Grafis.....	16
2.6.3	Karakteristik Motion Grafis.....	16
2.7	Keuntungan Menggunakan Animasi.....	17
2.8	Konsep Dasar Periklanan.....	17
2.8.1	Pengertian Iklan.....	17

2.8.2	Tujuan Iklan	18
2.8.3	Strategi Merancang Iklan	19
2.9	Analisis	22
2.9.1	Analisis Kebutuhan Sistem	22
2.10	Tahap Memproduksi Iklan	24
2.10.1	Pra Produksi	24
2.10.2	Produksi	27
2.10.3	Pasca Produksi	30
2.11	Software yang digunakan	31
2.11.1	Adobe Illustrator CC 2018	31
2.11.2	Adobe After Effect CC 2018	32
2.11.3	Adobe Premiere Pro CC 2018	35
2.12	Pengelolaan Data Kuisisioner	36
2.12.1	Skala Likert	36
2.12.2	Menentukan Interval	37
2.12.3	Rumus Presentase	38
BAB III	40
ANALISIS DAN PERANCANGAN	40
3.1	Tinjauan Umum	40
3.1.1	Deskripsi Objek	40
3.2	Analisis Masalah	43
3.2.1	Langkah-langkah Analisis Masalah	43
3.2.2	Identifikasi Masalah	43

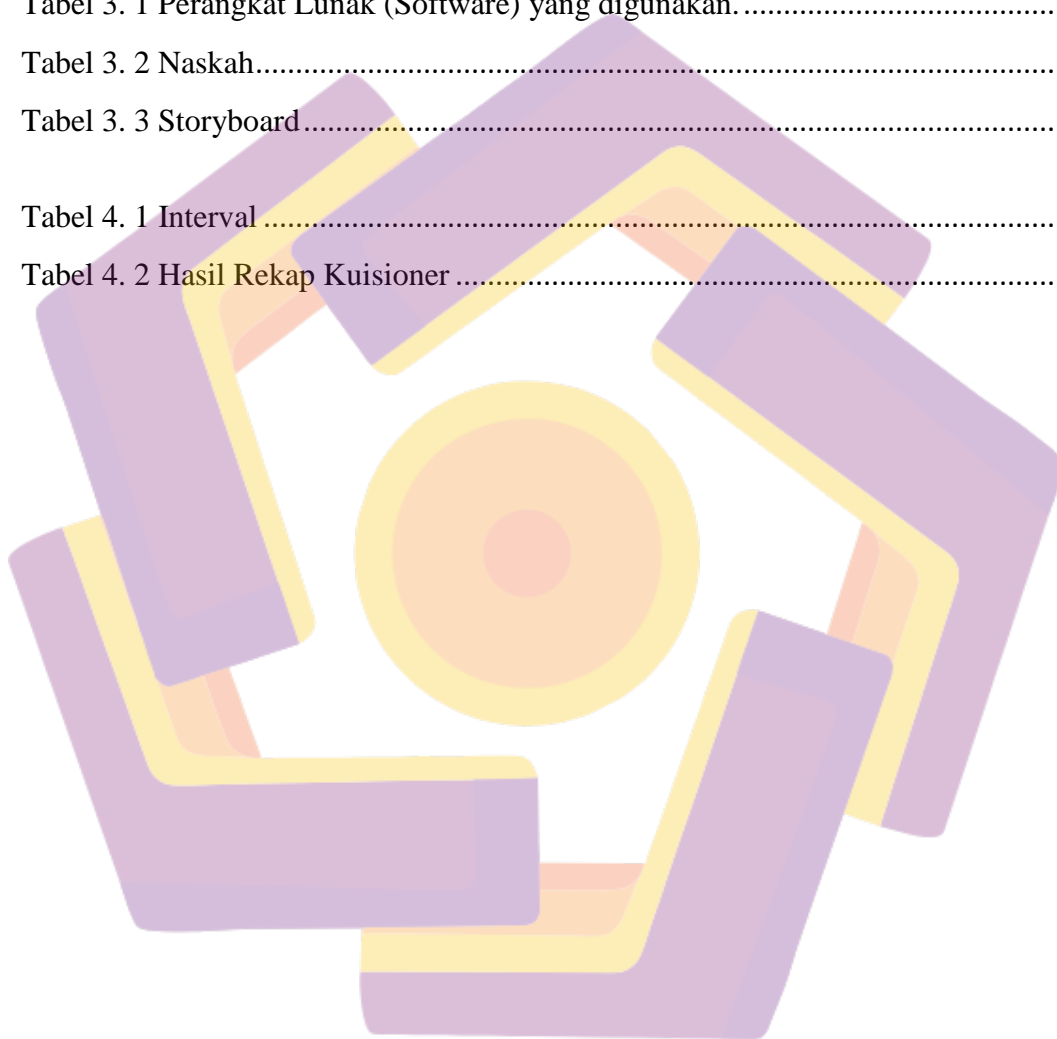
3.2.3	Wawancara.....	44
3.2.4	Hasil Analisis Masalah.....	44
3.3	Solusi yang Dapat Diterapkan.....	45
3.4	Solusi yang Dipilih.....	45
3.5	Study Kelayakan.....	46
3.5.1	Kelayakan Teknologi.....	46
3.5.2	Kelayakan Operasional.....	46
3.5.3	Kelayakan Ekonomi.....	47
3.5.4	Kelayakan Hukum.....	47
3.6	Analisis Kebutuhan Sistem.....	47
3.6.1	Kebutuhan Fungsional.....	47
3.6.2	Kebutuhan Non-Fungsional.....	49
3.7	Tahap Pra-Produksi.....	51
3.7.1	Ide Cerita.....	51
3.7.2	Pembuatan Naskah.....	52
3.7.3	Pembuatan Storyboard.....	55
BAB IV	62
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	62
4.1	Produksi.....	62
4.1.1	Drawing.....	63
4.1.2	Coloring.....	66
4.1.3	Background dan Foreground.....	67
4.1.4	Dubbing.....	69



4.1.5	Sound Editing dan Lypsnc	71
4.2	Pasca Produksi.....	72
4.2.1	Compositing.....	72
4.2.2	Animation.....	76
4.2.3	Editing.....	79
4.2.4	Rendering.....	79
4.3	Pembahasan Hasil Pengujian Kuisisioner.....	80
4.3.1	Skala Likert.....	80
BAB IV	85
PENUTUP	85
5.1	Kesimpulan.....	85
5.2	Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA	87

DAFTAR TABEL

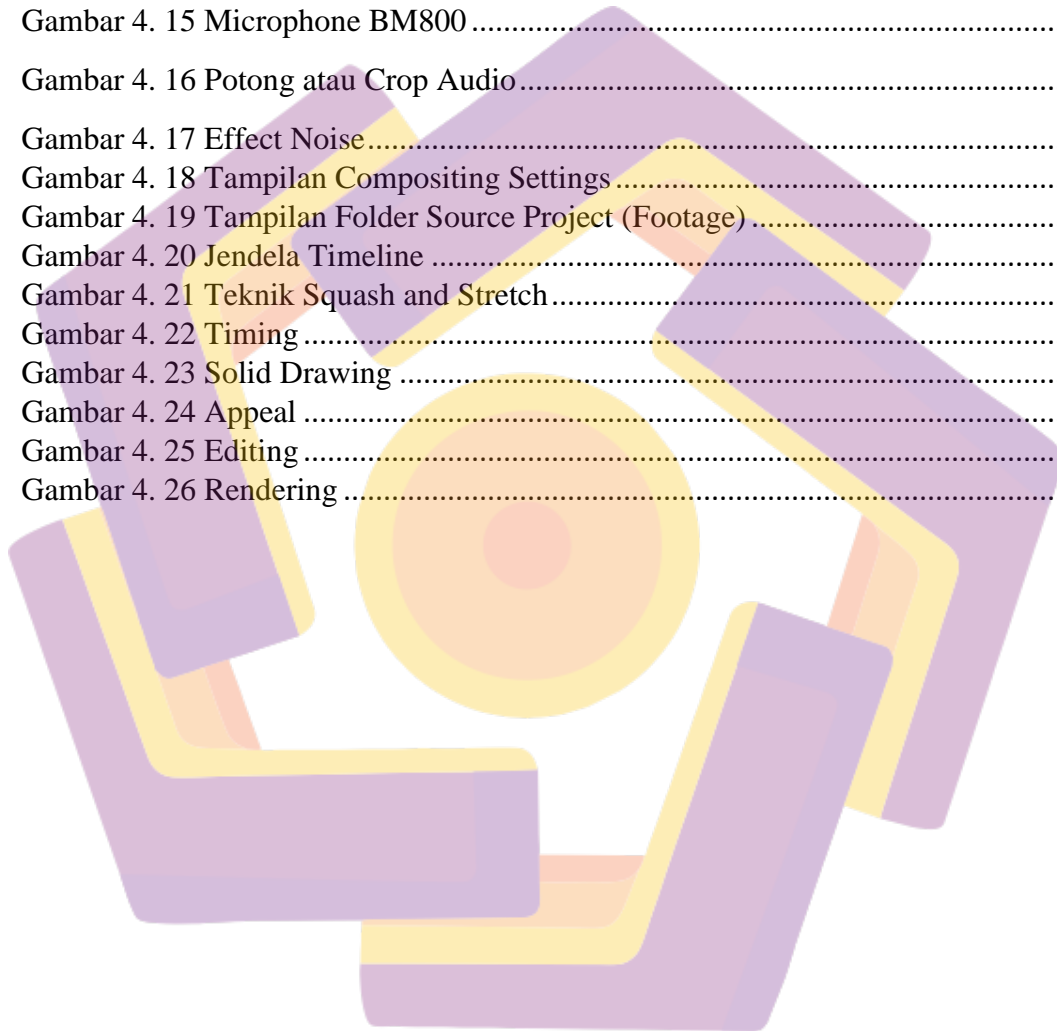
Tabel 2. 1 Interval Tingkat Intesitas	37
Tabel 2. 2 Presentase.....	38
Tabel 3. 1 Perangkat Lunak (Software) yang digunakan.....	50
Tabel 3. 2 Naskah.....	52
Tabel 3. 3 Storyboard.....	55
Tabel 4. 1 Interval	81
Tabel 4. 2 Hasil Rekap Kuisisioner	82



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Motion Graphic	14
Gambar 2. 2 Layout.....	27
Gambar 2. 3 Key Animasi.....	28
Gambar 2. 4 In Betweener	29
Gambar 2. 5 Background	29
Gambar 2. 6 Logo Adobe Illustrator	31
Gambar 2. 7 Adobe Illustrator	31
Gambar 2. 8 Logo Adobe After Effect CC 2018	32
Gambar 2. 9 Tampilan Jendela Utama Adobe After Effect CC 2018.....	33
Gambar 2. 10 Logo Adobe Premiere CC 2018.....	35
Gambar 2. 11 Jendela Utama Adobe Premiere CC 2018.....	36
Gambar 3. 1 Logo Artindo Study Club.....	40
Gambar 3. 2 Strukur Organisasi.....	41
Gambar 3. 3 Banner Artindo Study Club.....	43
Gambar 4. 1 Bagan Penggunaan Software.....	62
Gambar 4. 2 Tampilan Pen Tool pada Adobe Illustrator	63
Gambar 4. 3 Tampilan Shape Tool pada Adobe Ilustrator	64
Gambar 4. 4 Tampilan New File pada Adobe Illustrator.....	64
Gambar 4. 5 Tracing menggunakan Pen Tool pada Adobe Illustrator	65
Gambar 4. 6 Object Tracing Di Pisah Dengan Layer Yang Berbeda	65
Gambar 4. 7 Save File.....	66
Gambar 4. 8 Coloring.....	66
Gambar 4. 9 Sketsa Background.....	67
Gambar 4. 10 Hasil jadi Background dan Foreground	68

Gambar 4. 11 Karakter Pelajar dan Putri	68
Gambar 4. 12 Gambaran Gedung	69
Gambar 4. 13 Background	69
Gambar 4. 14 Proses Recording Dubbing.....	70
Gambar 4. 15 Microphone BM800	70
Gambar 4. 16 Potong atau Crop Audio.....	71
Gambar 4. 17 Effect Noise.....	72
Gambar 4. 18 Tampilan Compositing Settings.....	73
Gambar 4. 19 Tampilan Folder Source Project (Footage)	74
Gambar 4. 20 Jendela Timeline	75
Gambar 4. 21 Teknik Squash and Stretch.....	77
Gambar 4. 22 Timing	77
Gambar 4. 23 Solid Drawing	78
Gambar 4. 24 Appeal	78
Gambar 4. 25 Editing.....	79
Gambar 4. 26 Rendering	80



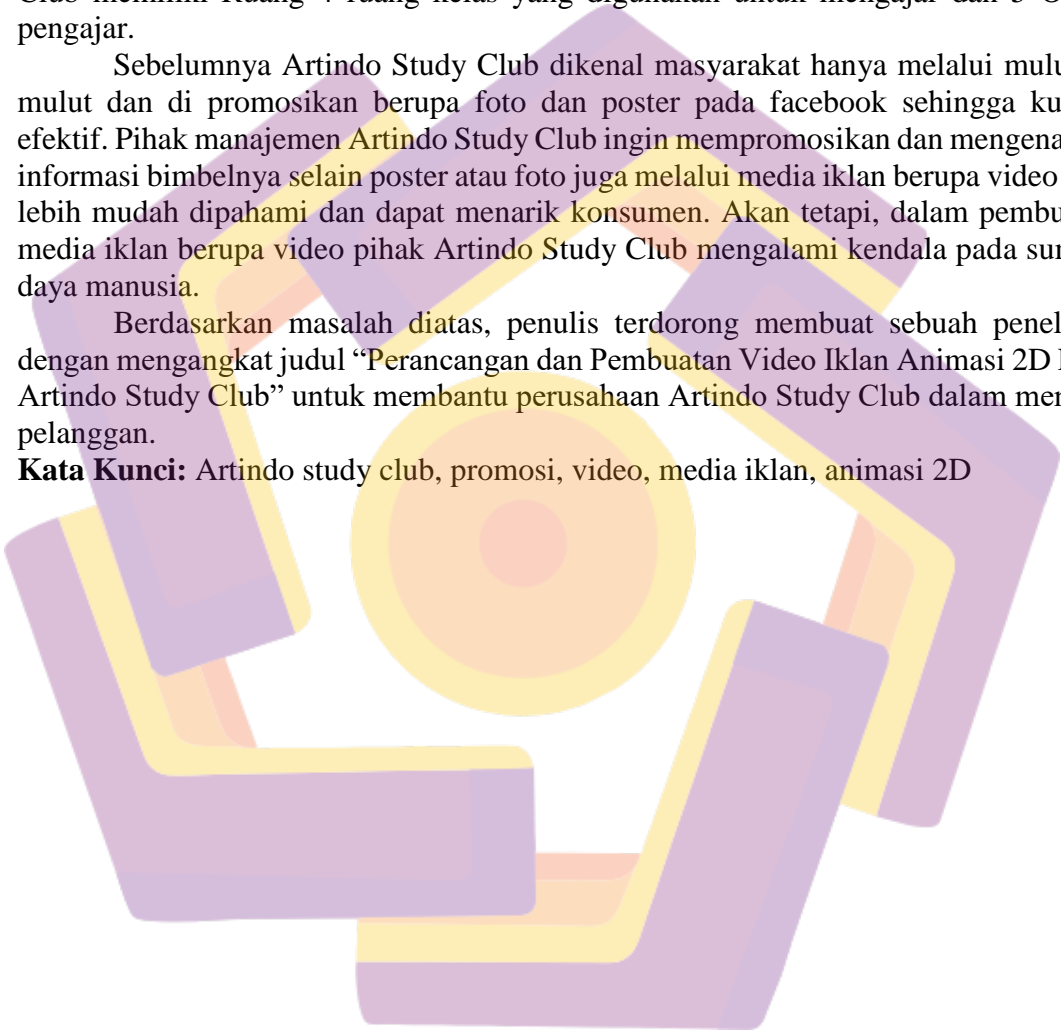
INTISARI

Artindo study club merupakan perusahaan yang bergerak dibidang pelayanan bimbingan belajar, berdiri sejak 2008 yang terletak di Rokosan, Sindumartani, Ngemplak, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55584. Kegiatan bimbingan belajar di Artindo Study Club setiap hari senin sampai sabtu. Arindo Study Club memiliki Ruang 4 ruang kelas yang digunakan untuk mengajar dan 5 Orang pengajar.

Sebelumnya Artindo Study Club dikenal masyarakat hanya melalui mulut ke mulut dan di promosikan berupa foto dan poster pada facebook sehingga kurang efektif. Pihak manajemen Artindo Study Club ingin mempromosikan dan mengenalkan informasi bimbelya selain poster atau foto juga melalui media iklan berupa video agar lebih mudah dipahami dan dapat menarik konsumen. Akan tetapi, dalam pembuatan media iklan berupa video pihak Artindo Study Club mengalami kendala pada sumber daya manusia.

Berdasarkan masalah diatas, penulis terdorong membuat sebuah penelitian dengan mengangkat judul “Perancangan dan Pembuatan Video Iklan Animasi 2D Pada Artindo Study Club” untuk membantu perusahaan Artindo Study Club dalam menarik pelanggan.

Kata Kunci: Artindo study club, promosi, video, media iklan, animasi 2D



ABSTRACT

Artindo study club is a company engaged in tutoring services, established since 2008 located in Rokosan, Sindumartani, Ngemplak, Sleman Regency, Special Region of Yogyakarta 55584. Tutoring activities at Artindo Study Club every Monday to Saturday. Arindo Study Club has 4 classrooms that are used for teaching and 5 teachers.

Previously, the Artindo Study Club was known to the public only by word of mouth and was promoted in the form of photos and posters on Facebook so that it was less effective. The management of the Artindo Study Club wants to promote and introduce its tutorial information in addition to posters or photos as well as through advertising media in the form of videos to make them easier to understand and attract consumers. However, in making advertising media in the form of video, the Artindo Study Club experienced constraints on human resources.

Based on the problem above, the author is compelled to make a study by raising the title "Designing and Making 2D Animation Advertising Videos on Artindo Study Club" to assist Artindo Study Club companies in attracting customers.

Keywords: *Artindo study club, promotion, video, advertising media, 2D animation*