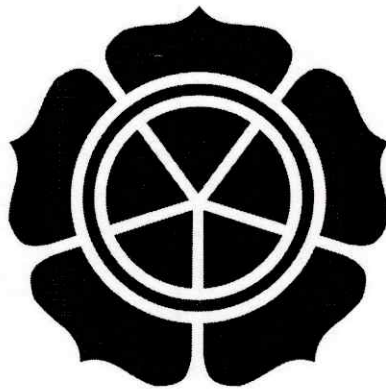


**PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D DALAM UPAYA MENINGKATKAN
PENJUALAN PRODUK BATIK PADA MEDOGH.COM**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh

Latip Setiawan

11.02.7937

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

2014

**PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D DALAM UPAYA MENINGKATKAN
PENJUALAN PRODUK BATIK PADA MEDOGH.COM**

TUGAS AKHIR

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



Disusun oleh

Latip Setiawan

11.02.7937

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

2014

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN IKLAN ANIMASI DALAM UPAYA MENINGKATKAN
PENJUALAN PRODUK BATIK PADA MEDOGH.COM**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Latip Setiawan
11.02.7937

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 23 Juli 2014

Dosen Pembimbing


Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 19000001

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN IKLAN ANIMASI DALAM UPAYA MENINGKATKAN PENJUALAN PRODUK BATIK PADA MEDOGH.COM

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Latip Setiawan
11.02.7937

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Juli 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

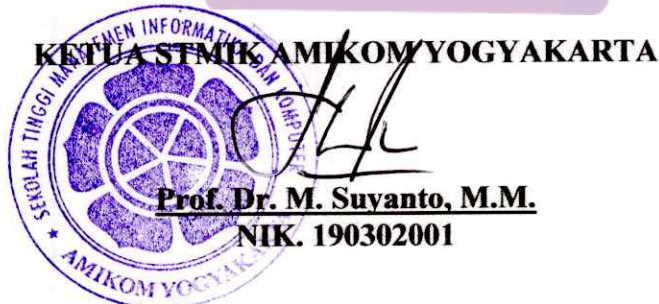
Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192



Krisnawati, S.Si, MT
NIK. 190302038



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 22 Juli 2014



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya saya 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 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, 23 Juli 2014



Latip Setiawan

11.02.7937

MOTTO

"Dan apabila kamu menghitung ni'mat Allah, niscaya kamu tidak akan dapat menghitungnya" (Q.S. Ibrahim: 34)

"Apabila kamu bersyukur niscaya akan Aku tambahkan nikmat-Ku, dan apabila kamu kufur maka adzab-Ku sangat pedih" (Q.S. Ibrahim:7)

"Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum hingga mereka mengubah diri mereka sendiri" (Q.S. Ar-Ra'd:11)

"Niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antara kalian dan orang-orang yang diberi ilmu (agama) beberapa derajat" (Al-Mujaadilah:11)

"Janganlah kamu bersikap lemah, dan janganlah pula kamu bersedih hati, padahal kamulah orang-orang yang paling tinggi derajatnya, Jika kamu orang-orang yang beriman." (Q.S. Al-Imran: 139)

"Dan janganlah kamu berputus asa daripada rahmat Allah. Sesungguhnya tiada berputus asa daripada rahmat Allah melainkan orang-orang yang kufur." (Q.S. Yusuf: 87)

"Allah tidak membebani seseorang itu melainkan sesuai dengan kesanggupannya." (Q.S. Al-Baqarah: 286)

"Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan." (Q.S. Al-Insyirah: 5-6)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan kerendahan hati yang tulus, bersama keridhaan-Mu Yaa Allah.

Kupersembahkan karya tulis ini kepada:

Ayahanda dan ibunda tercinta, doamu hadirkan keridhaan untukku, petuahmu tuntunkan jalanku. Semoga Allah menjadikanku anak yang sholih, yang kelak akan memakaikan mahkota di Syurga yang penuh dengan kenikmatan.

Istri tercinta, doa dan pengabdianmu yang tulus hadirkan keberkahan dalam hidupku, nasehatmu besarkan hatiku. Semoga Allah memperjumpakan kita di Syurga, sebagai sepasang suami istri.

Kakak dan adik tersayang, doamu telah menyertaiku, nasehatmu hadirkan kebaikan untukku. Semoga kita menjadi orang yang beruntung yang kelak mendapatkan syafaat Nabi, dan dapat menghadap wajah-Nya.

Saudara tersayang, persahabatanmu yang tulus denganku, hati tanpa pamrih untuk saling membantu dan menasehati dalam kebaikan mewarnai hidupku. Semoga ukhuwah kita akan terus tersambung hingga akhir hayat.

Aamiin Yaa Rabbal 'Alamin.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah yang telah memberi sebaik-baik nikmat berupa iman dan islam, atas nikmat itu penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik dan lancar. Shalawat dan doa keselamatanku terlimpahkan selalu kepada Nabi Agung Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabat-sahabat Nabi semuanya.

Keberhasilan penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari pihak-pihak yang membantu. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing.
3. Ali Mustopa, M.Kom selaku dosen penguji.
4. Krisnawati, S.Si, MT selaku dosen penguji.
5. Dosen-dosen dan karyawan STMIK Amikom Yogyakarta.
6. Kedua orang tuaku tercinta Bapak Sutiyo dan Ibu Ratinah.
7. Istriku tercinta Anizah Mardyah Purnamasari.
8. Kakakku tersayang Ana Setyarini dan adikku tersayang Adika Sanjaya.
9. Teman-teman 11-D3MI-01.
10. Semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, yang telah membantu sehingga terselesaikannya Tugas Akhir ini.

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN HASIL TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
INTISARI.....	xi
ABSTRACT.....	xii
I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1 Bagi Penulis.....	4
1.5.2 Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta.....	5
1.5.3 Bagi Medogh.com.....	5
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	6
1.6.1 Studi Kepustakaan.....	6
1.6.2 Observasi.....	6
1.6.3 <i>Interview</i>	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
1.8 Jadwal Rencana Penelitian.....	8

II	LANDASAN TEORI.....	9
2.1	Konsep Dasar Periklanan.....	9
2.1.1	Pengertian Iklan.....	9
2.1.2	Jenis-jenis Iklan.....	9
2.1.2.1	Iklan Standar.....	10
2.1.2.2	Iklan Layanan Masyarakat.....	10
2.2	Konsep Dasar Multimedia.....	11
2.2.1	Pengertian Multimedia.....	11
2.2.2	Jenis-jenis Multimedia.....	11
2.2.2.1	Multimedia Interaktif.....	11
2.2.2.2	Multimedia Hiperaktif.....	11
2.2.2.3	Multimedia Linier.....	12
2.2.3	Elemen Multimedia.....	12
2.3	Konsep Dasar Video.....	13
2.3.1	Pengertian <i>Video</i>	13
2.3.2	Jenis-jenis <i>Video</i>	14
2.3.2.1	<i>Video Analog</i>	14
2.3.2.2	<i>Video Digital</i>	14
2.3.3	Standar <i>Video</i>	14
2.3.4	<i>Format File Video</i>	15
2.3.5	Jenis-jenis <i>Shot</i>	17
2.3.5.1	<i>CU (Close Up Shot)</i>	17
2.3.5.2	<i>MCU (Medium Close Up Shot)</i>	18
2.3.5.3	<i>BCU (Big Close Up)</i>	18
2.3.5.4	<i>ECU (Extrime Close Up)</i>	19
2.3.5.5	<i>MS (Medium Shot)</i>	19
2.3.5.6	<i>KS (Knee Shot)</i>	20
2.3.5.7	<i>TS (Total Shot)</i>	20
2.3.5.8	<i>ES (Establish Shot)</i>	21
2.3.5.9	<i>Two Shot</i>	21

2.3.5.10	<i>OSS (Over Shoulder Shot)</i>	22
2.3.5.11	<i>POV (Point Of View)</i>	22
2.3.6	Sudut Pengambilan Kamera.....	23
2.3.6.1	<i>High Angle</i>	23
2.3.6.2	<i>Normal Angle (Eye Level)</i>	23
2.3.6.3	<i>Low Angle</i>	24
2.4	Konsep Dasar Animasi.....	24
2.4.1	Pengertian Animasi.....	24
2.4.2	Jenis-jenis Animasi.....	25
2.4.2.1	<i>Animasi Sel (Cell Animation)</i>	25
2.4.2.2	<i>Animasi Frame (Frame Animation)</i>	26
2.4.2.3	<i>Animasi Sprite (Sprite Animation)</i>	26
2.4.2.4	<i>Animasi Lintasan (Path Animation)</i>	27
2.4.2.5	<i>Animasi Spline</i>	27
2.4.2.6	<i>Animasi Vektor (Vector Animation)</i>	28
2.4.2.7	<i>Animasi Karakter (Character Animation)</i>	29
2.4.2.8	<i>Computational Animation</i>	29
2.4.2.9	<i>Morphing</i>	30
2.4.3	Prinsip Animasi.....	30
2.4.3.1	<i>Squash and Stretch</i>	30
2.4.3.2	<i>Anticipation</i>	31
2.4.3.3	<i>Staging</i>	31
2.4.3.4	<i>Straight-Ahead Action and Pose-To-Pose</i>	32
2.4.3.5	<i>Follow-Through and Overlapping Action</i>	32
2.4.3.6	<i>Slow In-Slow Out</i>	33
2.4.3.7	<i>Arcs</i>	34
2.4.3.8	<i>Secondary Action</i>	34
2.4.3.9	<i>Timing</i>	35
2.4.3.10	<i>Exaggeration</i>	36
2.4.3.11	<i>Solid Drawing</i>	36

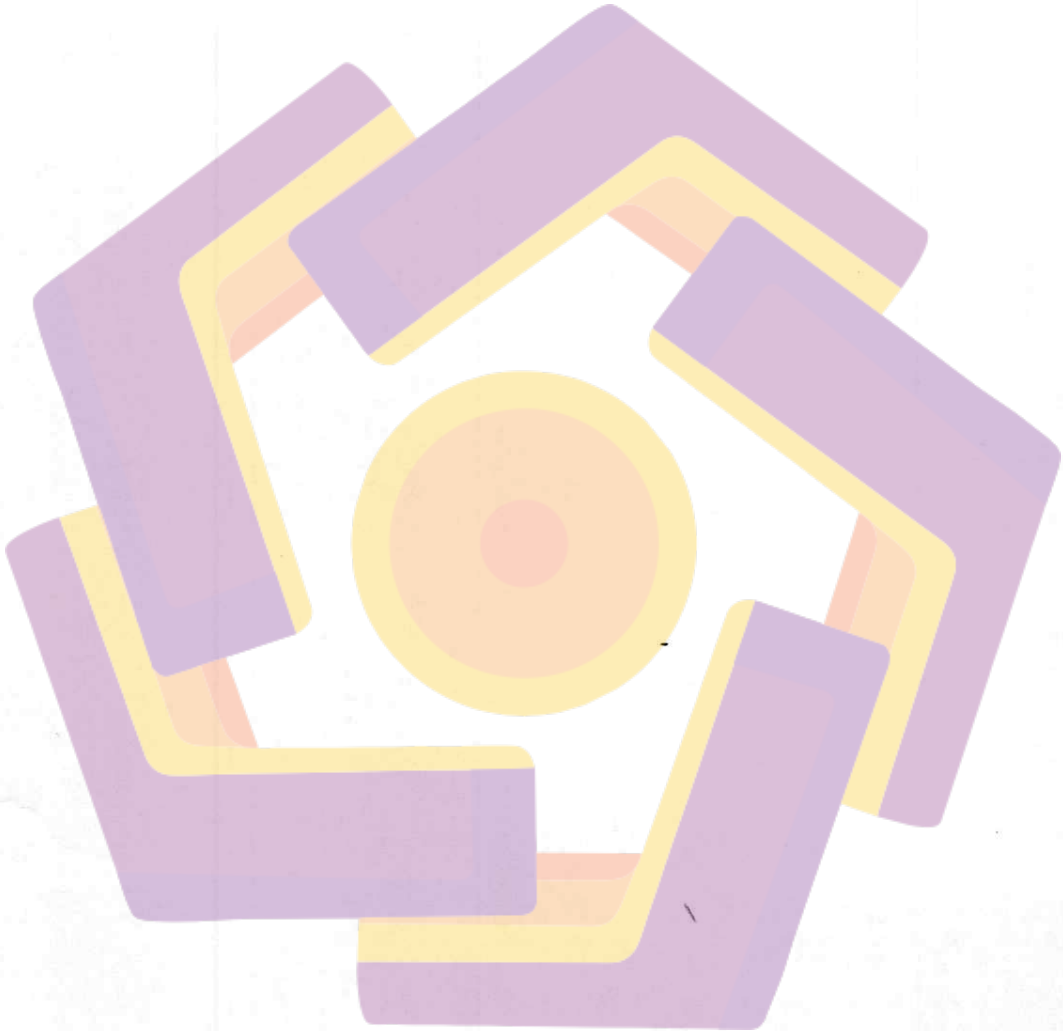
2.4.3.12	<i>Appeal</i>	37
2.4.4	Kebutuhan Dasar Peralatan Film Kartun atau Film Animasi.....	37
2.4.4.1	<i>Drawing Table/Lightboxes</i>	38
2.4.4.2	<i>Decent Chair</i>	39
2.4.4.3	<i>Desk Lighting</i>	39
2.4.4.4	<i>Mirror (Cermin)</i>	40
2.4.4.5	<i>Paper/Kertas</i>	40
2.4.4.6	<i>Pencils</i>	41
2.4.4.7	<i>Eraser (Penghapus Pensil)</i>	41
2.4.4.8	<i>Punch/Peghole (Pelubang Kertas)</i>	42
2.4.4.9	<i>Pegbar</i>	42
2.4.4.10	<i>Scanner</i>	43
2.4.4.11	<i>Komputer</i>	43
2.4.4.12	<i>Kamera/Webcam</i>	44
2.4.5	Tahapan Pembuatan Animasi.....	45
2.4.5.1	Pra Produksi.....	45
2.4.5.1.1	<i>Ide</i>	45
2.4.5.1.2	<i>Sinopsis</i>	45
2.4.5.1.3	<i>Character Development</i>	46
2.4.5.1.4	<i>Screenplay/Script</i>	46
2.4.5.1.5	<i>Storyboard</i>	48
2.4.5.2	Produksi	50
2.4.5.2.1	<i>Drawing</i>	50
2.4.5.2.2	<i>Key Animator</i>	50
2.4.5.2.3	<i>In Betweenner</i>	51
2.4.5.2.4	<i>Background</i>	52
2.4.5.2.5	<i>Scanning</i>	52
2.4.5.2.6	<i>Coloring</i>	53
2.4.5.2.7	<i>Lip-Synch</i>	53
2.4.5.2.8	<i>Sound</i>	54

2.4.5.3	Pasca Produksi	55
2.4.5.3.1	<i>Compositing</i>	55
2.4.5.3.2	<i>Editing</i>	56
2.4.5.3.3	<i>Rendering</i>	56
2.5	<i>Software Yang Digunakan</i>	57
2.5.1	Adobe Photoshop	57
2.5.2	Adobe Premiere Pro	58
2.5.3	Nuendo	59
2.5.4	CTP Pro	60
III	GAMBARAN UMUM	61
3.1	Profil Medogh.Com	61
3.2	Sejarah Singkat Medogh.Com	61
3.3	Visi dan Misi Medogh.Com	64
3.3.1	Visi	64
3.3.2	Misi	64
3.4	Lokasi Medogh.Com	64
3.5	Segmentasi Pasar	65
3.6	Struktur Organisasi	65
IV	PEMBAHASAN	66
4.1	Pra Produksi	66
4.1.1	Ide	66
4.1.2	Tema	66
4.1.3	Sinopsis	66
4.1.4	<i>Character Development</i>	68
4.1.5	<i>Screenplay/Script</i>	70
4.1.6	<i>Storyboard</i>	73
4.2	Produksi	76
4.2.1	<i>Drawing</i>	76
4.2.2	<i>Key Animator</i>	76
4.2.3	<i>In Betweenner</i>	77

4.2.4	<i>Background</i>	78
4.2.5	<i>Scanning</i>	78
4.2.6	<i>Coloring</i>	81
4.2.6.1	<i>Character</i>	81
4.2.6.2	<i>Background</i>	89
4.2.7	<i>Lip-Synch</i>	100
4.2.8	<i>Sound</i>	100
4.2.8.1	<i>Recording</i>	100
4.2.8.2	<i>Dubbing</i>	105
4.3	<i>Pasca Produksi</i>	106
4.3.1	<i>Compositing</i>	106
4.3.2	<i>Editing</i>	106
4.3.3	<i>Rendering</i>	123
V	PENUTUP	127
5.1	<i>Kesimpulan</i>	127
5.2	<i>Saran</i>	128
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Rencana Penelitian..... 8



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Close Up Shot.....	17
Gambar 2.2 MCU (Medium Close Up Shot).....	18
Gambar 2.3 BCU (Big Close Up).....	18
Gambar 2.4 ECU (Extrime Close Up).....	19
Gambar 2.5 MS (Medium Shot).....	19
Gambar 2.6 Knee Shot.....	20
Gambar 2.7 TS (Total Shot).....	20
Gambar 2.8 ES (Establish Shot).....	21
Gambar 2.9 Two Shot.....	21
Gambar 2.10 OSS (Over Shoulder Shot).....	22
Gambar 2.11 POV (Point Of View).....	22
Gambar 2.12 High Angle.....	23
Gambar 2.13 Normal Angle (Eye level).....	23
Gambar 2.14 Low Angle.....	24
Gambar 2.15 Squash and Stretch.....	30
Gambar 2.16 Anticipation.....	31
Gambar 2.17 Staging.....	31
Gambar 2.18 Straight-ahead Action and Pose-to-Pose.....	32
Gambar 2.19 Follow-through and Overlapping Action.....	33
Gambar 2.20 Slow In-Slow Out.....	33
Gambar 2.21 Arcs.....	34
Gambar 2.22 Secondary Action.....	34
Gambar 2.23 Timing.....	35
Gambar 2.24 Exaggeration.....	36
Gambar 2.25 Solid Drawing.....	36
Gambar 2.26 Appeal.....	37
Gambar 2.27 Drawing Table.....	38
Gambar 2.28 Lightboxes.....	38

Gambar 2.29 Decent Chair.....	39
Gambar 2.30 Desk Lighting.....	39
Gambar 2.31 Mirror (Cermin).....	40
Gambar 2.32 Paper/Kertas.....	40
Gambar 2.33 Pencils.....	41
Gambar 2.34 Eraser (Penghapus Pensil).....	41
Gambar 2.35 Punch/Peghole (Pelubang Kertas).....	42
Gambar 2.36 Pegbar.....	42
Gambar 2.37 Scanner.....	43
Gambar 2.38 Komputer.....	43
Gambar 2.39 Kamera/Webcam.....	44
Gambar 2.40 Character Development.....	46
Gambar 2.41 Screenplay/Script.....	48
Gambar 2.42 Storyboard.....	49
Gambar 2.43 Drawing.....	50
Gambar 2.44 Key Animator.....	51
Gambar 2.45 In Betweener.....	51
Gambar 2.46 Background.....	52
Gambar 2.47 Scanning.....	52
Gambar 2.48 Coloring.....	53
Gambar 2.49 Lip-Synch.....	54
Gambar 2.50 Sound.....	55
Gambar 2.51 Compositing.....	55
Gambar 2.52 Editing.....	56
Gambar 2.53 Rendering.....	56
Gambar 2.54 Adobe Photoshop.....	57
Gambar 2.55 Adobe Premiere Pro.....	58
Gambar 2.56 Nuendo.....	59
Gambar 2.57 CTP Pro.....	60
Gambar 3.1 Website Medogh.com.....	62

Gambar 3.2 Facebook Page Medogh.com.....	62
Gambar 3.3 Twitter Medogh.com.....	63
Gambar 3.4 Karyawan Medogh.com (Heroes of Medogh)	63
Gambar 3.5 Showroom Medogh.com.....	64
Gambar 3.6 Struktur Organisasi Medogh.com.....	65
Gambar 4.1 Heroes.....	68
Gambar 4.2 Ari.....	69
Gambar 4.3 Storyboard Page 1 of 2.....	74
Gambar 4.4 Storyboard Page 2 of 2.....	75
Gambar 4.5 Drawing.....	76
Gambar 4.6 Key Animator.....	77
Gambar 4.7 In Beetwener.....	77
Gambar 4.8 Background.....	78
Gambar 4.9 Membuka Tool Box Scanner.....	79
Gambar 4.10 Tampilan Tool Box scanner.....	79
Gambar 4.11 Color Mode Black and White.....	79
Gambar 4.12 Tombol Scan.....	80
Gambar 4.13 Hasil Scan.....	80
Gambar 4.14 Format .PSD.....	81
Gambar 4.15 Membuka Gambar.....	82
Gambar 4.16 Gambar yang Sudah discan.....	82
Gambar 4.17 Merotasi Kanvas 90° CW.....	83
Gambar 4.18 Mode Grayscale.....	83
Gambar 4.19 Size Ratio 1.....	83
Gambar 4.20 Mode RGB.....	84
Gambar 4.21 Paint Bucket.....	84
Gambar 4.22 Warna Foreground.....	85
Gambar 4.23 Memberi Warna dengan Paint Bucket.....	85
Gambar 4.24 Memberi Warna pada Objek Lainnya.....	86
Gambar 4.25 Magig Wand Tool.....	86

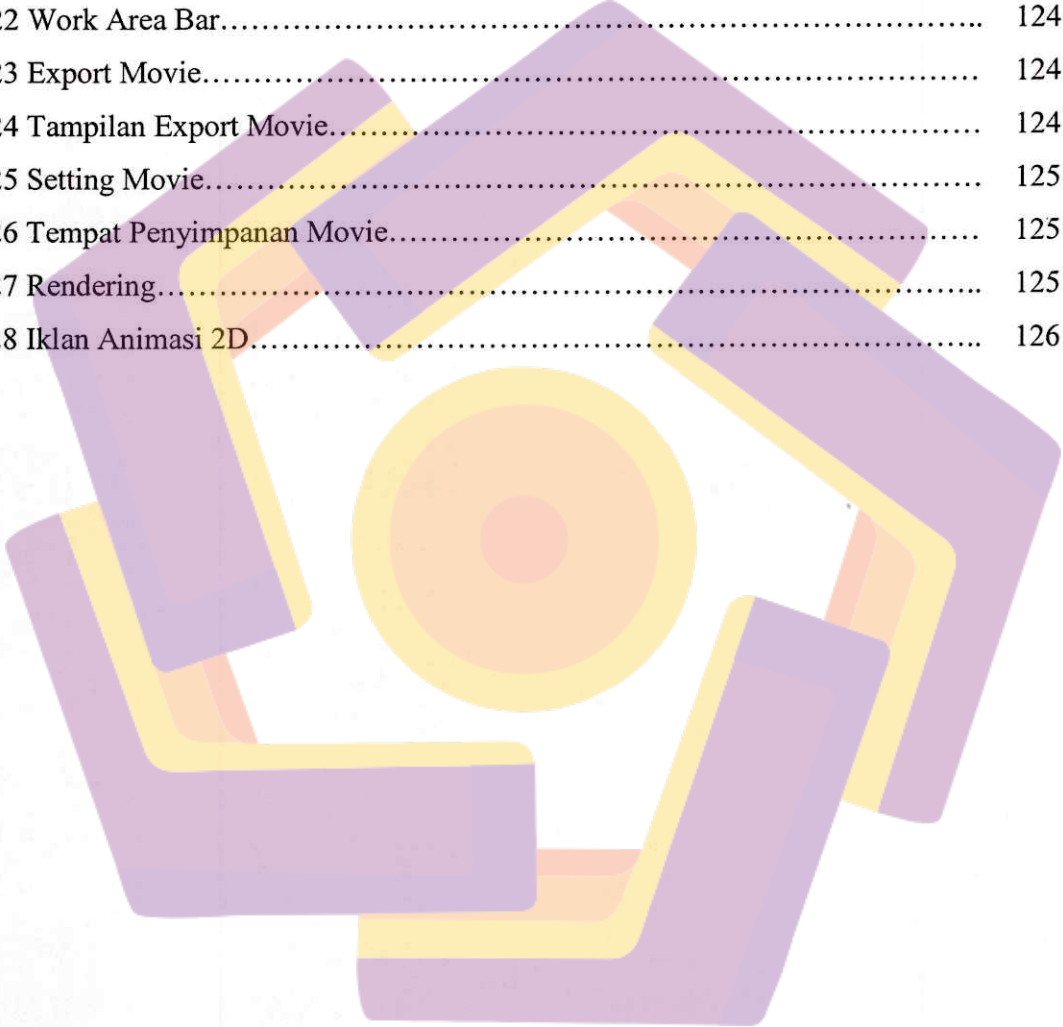
Gambar 4.26 Drag Magig Wand Tool.....	87
Gambar 4.27 Menghilangkan Gembok.....	87
Gambar 4.28 Delete Background.....	87
Gambar 4.29 Mamatikan Seleksi.....	88
Gambar 4.30 Ukuran Kanvas.....	88
Gambar 4.31 Membuat File Baru.....	90
Gambar 4.32 Ukuran Standar PAL.....	90
Gambar 4.33 Membuat Layer Baru.....	90
Gambar 4.34 Klik Ganda Layer.....	91
Gambar 4.35 Ubah Nama Menjadi Sketch.....	91
Gambar 4.36 Brush Tool.....	91
Gambar 4.37 Sapukan Brush pada Kanvas.....	92
Gambar 4.38 Atur Opacty.....	92
Gambar 4.39 Opacity 15%.....	93
Gambar 4.40 Buat Layer Midtone.....	93
Gambar 4.41 Pen Tool.....	93
Gambar 4.42 Paths.....	93
Gambar 4.43 Seleksi Gambar.....	94
Gambar 4.44 Make Selection.....	94
Gambar 4.45 Feather Radius.....	94
Gambar 4.46 Paint Bucket.....	95
Gambar 4.47 Foreground.....	95
Gambar 4.48 Area yang Telah Terseleksi.....	96
Gambar 4.49 Deselect.....	96
Gambar 4.50 Menambahkan Shadow.....	96
Gambar 4.51 Menambahkan Highlight.....	97
Gambar 4.52 Klik Semua Layer.....	97
Gambar 4.53 Grub.....	97
Gambar 4.54 Duplicate.....	97
Gambar 4.55 Memberi Nama Layer Hasil Duplicate.....	98

Gambar 4.56 Layer Hasil Duplicate.....	98
Gambar 4.57 Marge Grub.....	98
Gambar 4.58 Coloring Semua Area Gambar.....	99
Gambar 4.59 Format .JPG.....	99
Gambar 4.60 Lip-synch.....	100
Gambar 4.61 Membuat Direktori Baru.....	101
Gambar 4.62 Pilihan Empty.....	101
Gambar 4.63 Tempat Penyimpanan Project.....	102
Gambar 4.64 Beri Nama Project.....	102
Gambar 4.65 Pengaturan Merekam Suara.....	102
Gambar 4.66 Audio Mono.....	103
Gambar 4.67 Tombol Microfon.....	103
Gambar 4.68 Tombol Play.....	103
Gambar 4.69 Tombol Stop.....	103
Gambar 4.70 Tampilan Nuendo.....	104
Gambar 4.71 Export Audio.....	104
Gambar 4.72 Tool Box Audio.....	104
Gambar 4.73 Format .Mp3.....	105
Gambar 4.74 Tampilan Startup.....	106
Gambar 4.75 Create a New Scene.....	106
Gambar 4.76 Direktori Penyimpanan dan Nama Scene.....	107
Gambar 4.77 Scene Properties.....	107
Gambar 4.78 Workspace.....	108
Gambar 4.79 Import Image from File.....	108
Gambar 4.80 Storage Sheet.....	109
Gambar 4.81 Import.....	110
Gambar 4.82 Pilih Gambar.....	110
Gambar 4.83 Kelompok Gambar.....	110
Gambar 4.84 Import.....	110
Gambar 4.85 Layer Storage Sheet.....	111

Gambar 4.86 Import Gambar Lainnya.....	111
Gambar 4.87 Import Sound from File.....	111
Gambar 4.88 Import Sound.....	111
Gambar 4.89 Letak Sound.....	112
Gambar 4.90 Close.....	112
Gambar 4.91 Layer Sound.....	112
Gambar 4.92 Type Layer Sound.....	112
Gambar 4.93 Exposure Sheet.....	113
Gambar 4.94 Repeat Cells.....	113
Gambar 4.95 Gerakan Animasi.....	113
Gambar 4.96 Play.....	114
Gambar 4.97 Export Frames.....	114
Gambar 4.98 Directory, Format, dan Frame Size.....	114
Gambar 4.99 Choose Compressor.....	115
Gambar 4.100 Hasil Compositing.....	115
Gambar 4.101 Startup.....	116
Gambar 4.102 New Project.....	116
Gambar 4.103 Workspace.....	117
Gambar 4.104 Import.....	117
Gambar 4.105 File Setelah diimport.....	118
Gambar 4.106 Membuat Folder.....	118
Gambar 4.107 Ganti Nama Bin.....	118
Gambar 4.108 Bin.....	119
Gambar 4.109 Timeline Tool.....	119
Gambar 4.110 Zoom Tool.....	119
Gambar 4.111 Effect.....	120
Gambar 4.112 Effect Image.....	120
Gambar 4.113 Effect Video.....	120
Gambar 4.114 Effect Audio.....	120
Gambar 4.115 Source Monitor Image.....	121



Gambar 4.116 Source Monitor Video.....	121
Gambar 4.117 Source Monitor Sound.....	121
Gambar 4.118 Razor Tool.....	122
Gambar 4.119 Cut-cut.....	122
Gambar 4.120 Startup.....	123
Gambar 4.121 File Editing.....	123
Gambar 4.122 Work Area Bar.....	124
Gambar 4.123 Export Movie.....	124
Gambar 4.124 Tampilan Export Movie.....	124
Gambar 4.125 Setting Movie.....	125
Gambar 4.126 Tempat Penyimpanan Movie.....	125
Gambar 4.127 Rendering.....	125
Gambar 4.128 Iklan Animasi 2D.....	126



INTISARI

Medogh.com adalah toko online mode yang mengangkat desain-desain batik yang kasual, energik, dan membawa semangat muda. Saat ini konsumen Medogh.com banyak disuguhkan dengan gambar dan *video* saja sebagai media iklan atau promosi.

Berbeda dengan gambar dan *video*, animasi mempunyai banyak kelebihan yang tidak dimiliki kedua materi tersebut. Misalnya ekspresi dan gerakan yang ditekankan oleh karakter serta penambahan *visual effect* untuk mendukung gerakan karakter. Karakter animasi juga dapat dimanfaatkan sebagai maskot ataupun pembuatan karakter sesuai sifat-sifat yang diinginkan.

Dalam pembuatan iklan animasi pada Medogh.com, diharapkan mampu memaksimalkan setiap kelebihan yang dimiliki oleh animasi. Pembuatan maskot untuk Medogh.com dan penambahan *visual effect*, akan menjadikan animasi lebih hidup sehingga menarik konsumen untuk melihat iklan animasi yang telah dibuat. Konsumen juga lebih mudah memahami pesan yang terkandung dalam iklan animasi tersebut. Setelah konsumen memahami pesan yang disampaikan iklan animasi, diharapkan konsumen tertarik dan melakukan pembelian produk batik pada Medogh.com. Dengan terjadinya pembelian, diharapkan mampu meningkatkan penjualan produk batik pada Medogh.com.

Kata Kunci: Medogh.com, Multimedia, Iklan.

ABSTRACT

Medogh.com is an online fashion store which raised batik designs are casual, energetic, and brings youthful vigor. Currently many consumers Medogh.com presented with images and videos just as the media advertising or promotion.

In contrast to images and video, animation has many advantages not possessed both the material. For example, expression and movement exaggerated by the characters and the addition of visual effects for motion with supporting characters. Character animation can also be used as a mascot or character creation suit the desired properties.

In making animated ads on Medogh.com, expected to maximize any advantages possessed by the animation. Making mascot for Medogh.com and adding visual effects, animation will make consumers more of life so interesting to see animated ads that have been made. Consumers are also more easily understand the message contained in the animated ads. Once consumers understand the message conveyed animated ads, expected consumer interest and make purchases on Medogh.com batik products. With the purchase, expected to increase product sales batik on Medogh.com.

Keywords: *Medogh.com, Multimedia, Ad.*