

**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT KONSUL AREA
KLATEN MENGGUNAKAN ANIMASI MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



disusun oleh

Wisnu Anggit Pratama

11.11.4967

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**



**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT KONSUL AREA
KLATEN MENGGUNAKAN ANIMASI MOTION GRAPHIC
SKRIPSI**

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



disusun oleh

Wisnu Anggit Pratama

11.11.4967

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT KONSUL AREA
KLATEN MENGGUNAKAN ANIMASI MOTION GRAPHIC**

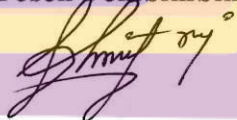
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wisnu Anggit Pratama

11.11.4967

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 Agustus 2015

Dosen Pembimbing,



Dhani Ariatmanto M.Kom.

NIK. 190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT KONSUIL AREA KLATEN MENGGUNAKAN ANIMASI MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh
Wisnu Anggit Pratama

11.11.4967

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 10 Agustus 2015

Susunan Dewan Penguji

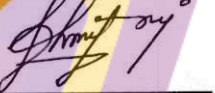
Nama Penguji

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

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Agustus 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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



PERNYATAAN KEASLIAN

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, 10 Agustus 2015



Wisnu Anggit Pratama

11.11.4967

MOTTO

Don't Be Evil

(GOOGLE)

Saya percaya bahwa hampir setengah hal yang membedakan pengusaha sukses dengan mereka yang tidak hanyalah ketekunan

(Steve Jobs)

Meraih mimpi itu sungguh hebat, meraih mimpi bersama orang yang kamu cintai itu sungguh romantis.

(Wisnu Anggit Pratama)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dalam mengerjakan Skripsi ini.
2. Bapak dan Ibu tercinta, Terimakasih sudah memberikan Do'a sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
3. Buat mantanku terimakasih banyak yang dimasa lalu karena kalian menjadi motivasi untuk mengerjakan skripsi ini sampai selesai. Semoga menemukan jodoh yang baik.
4. PT. Konsuil Klaten yang telah mengijinkan untuk menjadikan usahanya sebagai objek skripsi.
5. Teman-temanku 11 S1-TI-05 yang sudah memberikan arahan, semangat, dan juga motivasi.
6. Teman-teman seperjuangan kontrakkan Qulhuale Fadjar, Ghani, Alvino, Rinex, Alan , Bambang. Terimakasih telah memberi tumpangan untuk mengerjakan skripsi semoga kita sukses dan menjadi orang kelak di masa depan.
7. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, semua takkan terwujud tanpa dukungan kalian.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat, hidayah dan Inayah-Nya sehingga dapat terselesaikan skripsi dengan judul **“PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT KONSUIL AREA KLATEN MENGGUNAKAN ANIMASI MOTION GRAPHIC”**.

Penyusunan laporan Skripsi ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan kelulusan Strata 1 jurusan Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dengan terselesaikannya penulisan skripsi ini penulis telah begitu banyak memperoleh bantuan bimbingan, pengarahan dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan S1-TI STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing yang telah sabar membimbing penyusunan skripsi ini hingga selesai.
4. Bapak Rizki Ardiansyah, selaku kepala PT. Konsuil Klaten yang telah memberikan izin kepada saya untuk melakukan penelitian skripsi
5. Bapak Samin dan Ibu Haryati selaku kedua orang tua saya yang selalu memberikan motivasi dan do'a kepada saya sehingga dapat

menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik hingga tuntas.

Saya menyadari sepenuhnya bahwa penulisan laporan ini masih memiliki banyak kekurangan. Untuk itu penulis mengharapkan Saran yang bersifat membangun dari pembaca.

Akhir kata penyusun berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat berupa ilmu pengetahuan yang berguna bagi semua pihak.

Wasalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 10 Agustus 2015

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER	I
PERSETUJUAN.....	II
PENGESAHAN.....	III
PERNYATAAN.....	IV
MOTTO.....	V
PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR.....	VII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
DAFTAR TABEL.....	XVI
INTISARI.....	XVII
<i>ABSTRACT</i>	XVIII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1 Bagi Peneliti.....	3
1.5.2 Bagi Masyarakat Umum.....	3
1.5.3 Bagi Pembaca.....	3
1.5.4 Metode Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4

BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjaun Pustaka	6
2.1.1 Motion Graphic.....	7
2.1.2 Tokoh Penting Perintis Motion Graphic.....	7
2.1.3 Karakteristik Motion Graphic.....	9
2.2.1 Animasi	9
2.2.2 Animasi 2D	10
2.2.3 Prinsip Animasi.....	10
2.3.3 Elemen Multimedia.....	19
2.4.1 Tahap Produksi Animasi 2D.....	20
2.5 Konsep Dasar Iklan	22
2.5.1 Pengertian Iklan	22
2.5.2 Jenis-jenis Iklan	23
2.6 Tahap Memproduksi Iklan Televisi.....	25
2.6.1 Tahap Praproduksi	25
2.6.2 Tahap Produksi	25
2.6.3 Tahap Pascaproduksi	26
2.7 Sistem Televisi Dunia.....	27
2.7.1 NTSC (National Television Standards Committee)	27
2.7.2 PAL (Phase Alternate Line).....	27
2.7.3 SECAM (Sequential Color And Memory System).....	27
2.7.4 HDTV (High Defenition TV).....	27
2.8 Format File Video.....	28
2.8.1 Audio Video Interleave (AVI).....	28
2.8.2 Quick Time (MOV)	28

2.8.3	Motion Picture Experts Group (MPEG)	29
2.8.4	Format Real Video.....	29
2.8.5	Format Shockwave (Flash).....	29
2.9	Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	29
2.9.1	Adobe After Effects CS6	29
2.9.2	Adobe Audition CS6.....	30
2.9.3	Adobe Photoshop CS6.....	31
2.9.4	Corel Draw X5.....	32
BAB III ANALISIS DAN PERANCANAGAN.....		33
3.1	Deskripsi Perusahaan.....	33
3.1.1	Sejarah Singkat KONSUIL Klaten	33
3.1.2	Visi dan Misi.....	33
3.2	Analisis Sistem	34
3.2.1	Identifikasi Masalah	34
3.3	Analisis SWOT.....	35
3.4	Kebutuhan Perangkat Keras	37
3.4.2	Kebutuhan Pengguna/Brainware.....	38
3.5	Analisis Kelayakan Sistem	39
3.5.1	Kelayakan Hukum.....	39
3.5.2	Kelayakan Operasional	39
3.5.3	Kelayakan Teknologi	40
3.6	Perancangan Iklan	40
3.6.1	Tahap Praproduksi	40
3.6.2	Ide Cerita.....	40
3.6.3	Script Iklan	41



3.6.4	Prinsip – Prinsip Animasi Yang Digunakan Dalam Iklan	41
3.6.5	Perancangan Storyboard.....	42
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PERSEMBAHAN	44
4.1	Implementasi	44
4.1.1	Produksi.....	45
4.2	Pasca Produksi.....	51
4.2.1	Menejemen File.....	51
4.3	Animasi.....	52
4.2.4	Dubbing dan Editing Audio	56
4.3	Finishing	58
4.4	Rendering	58
4.4.1	Mastering.....	59
BAB V	PENUTUP.....	60
5.1	Kesimpulan.....	60
5.2	Saran.....	60

DAFTAR GAMBAR

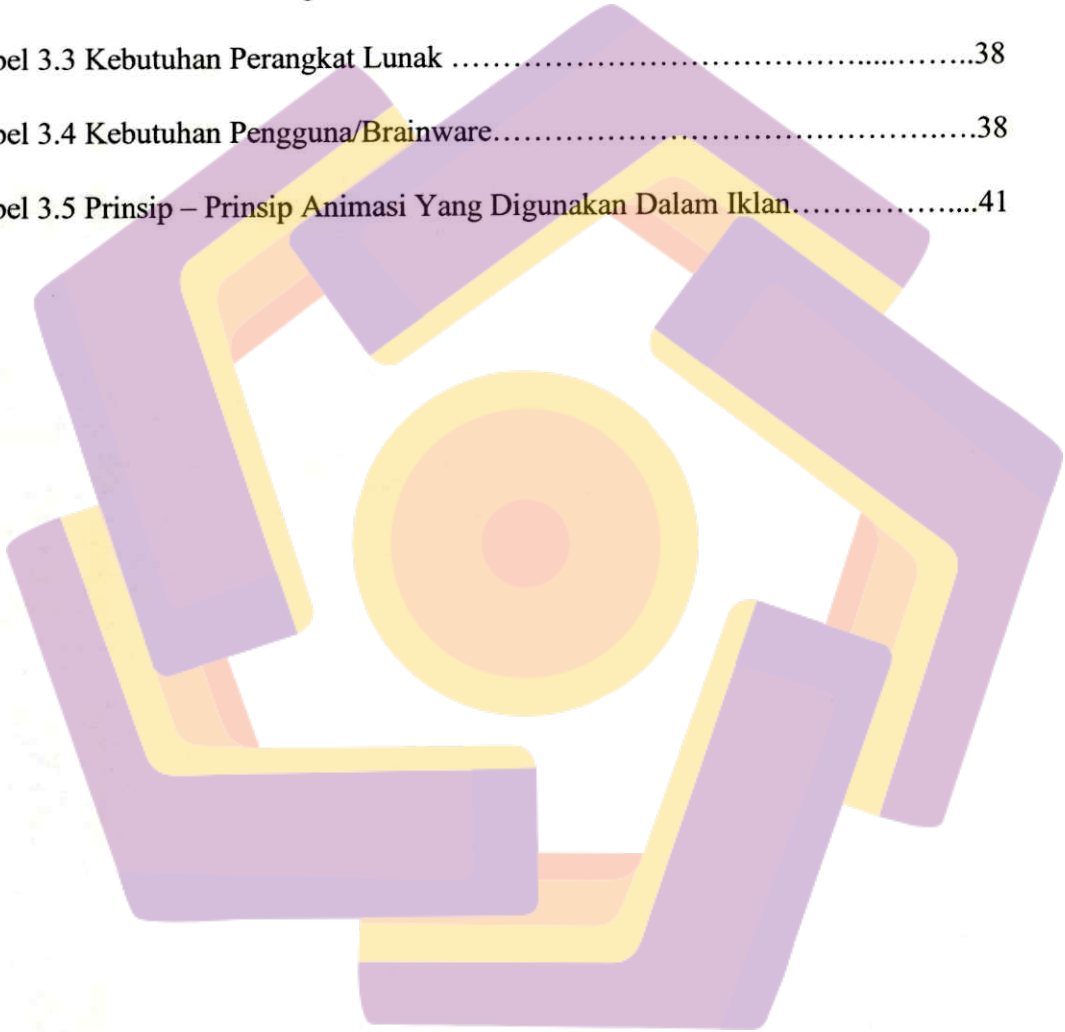
Gambar 2.1 Saul Bass.....	7
Gambar 2.2 Kyle Cooper.....	8
Gambar 2.3 Squash and Stretch.....	11
Gambar 2.4 Anticipation.....	12
Gambar 2.5 Staging.....	12
Gambar 2.6 Straight-Ahead Action And Pose-To-Pose.....	13
Gambar 2.7 Follow-Through And Overlapping Action.....	14
Gambar 2.8 Slow In – Slow Out.....	14
Gambar 2.9 Arcs.....	15
Gambar 2.10 Secondary Action.....	16
Gambar 2.11 Timing.....	16
Gambar 2.12 Exaggeration.....	17
Gambar 2.13 Solid Drawing.....	18
Gambar 2.14 Appeal.....	18
Gambar 2.15 Elemen Multimedia.....	19
Gambar 2.16 Tampilan Ruang kerja Adobe After Effects CS6.....	30
Gambar 2.17 Tampilan Ruang kerja Adobe Audition CS6.....	31
2.18 Tampilan Ruang Kerja Adobe Photoshop CS6.....	32
Gambar 2.19 Tampilan Ruang Kerja Corel Draw X5.....	32
Gambar 3.1 Script Iklan.....	41

Gambar 3.2 Perancangan Storyboard.....	42
Gambar 4.1 Urutan Produksi.....	44
Gambar 4.2 Scan Orang.....	45
Gambar 4.3 Scan Rumah.....	45
Gambar 4.4 Scan Lampu Taman.....	46
Gambar 4.5 Scan Pohon.....	46
Gambar 4.6 Scan Rumput.....	46
Gambar 4.6 Scan Bumi.....	47
Gambar 4.7 Drawing Karakter Konsuil.....	47
Gambar 4.8 Drawing Rumah.....	48
Gambar 4.9 Drawing Lampu Taman.....	48
Gambar 4.10 Drawing Pohon.....	48
Gambar 4.11 Drawing Rumput.....	49
Gambar 4.12 Drawing Bumi.....	49
Gambar 4.13 New Solid.....	50
Gambar 4.14 Solid Color Pemilihan Warna.....	50
Gambar 4.15 Tampilan Effect Ramp.....	50
Gambar 4.16 Finishing Backgroud.....	51
Gambar 4.17 Menejemen File.....	51
Gambar 4.18 Membuat Komposisi Baru Pada Adobe After Effect.....	53
Gambar 4.19 Pengaturan Animasi Pohon.....	53

Gambar 4.20 Api.....	54
Gambar 4.21 Proses Manual Ke Animasi.....	54
Gambar 4.22 Animasi Orang.....	55
Gambar 4.23 Pengaturan Animasi Orang.....	55
Gambar 4.24 Animasi Rumah.....	55
Gambar 4.25 Animasi Bumi.....	56
Gambar 4.26 Pengaturan Animasi Bumi.....	56
Gambar 4.27 Memebuat Rekaman Baru Pada Adobe Audition.....	57
Gambar 4.28 Capture Noise Print.....	57
Gambar 4.29 Noise Reduction.....	58
Gmabar 4.30 Tampilan Jendela Render.....	59

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Ananlisis SWOT.....	36
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras	37
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Lunak	38
Tabel 3.4 Kebutuhan Pengguna/Brainware.....	38
Tabel 3.5 Prinsip – Prinsip Animasi Yang Digunakan Dalam Iklan.....	41



INTISARI

Pembuatan iklan masyarakat ini bertujuan untuk membantu masyarakat tentang tata cara pemasangan instalasi listrik yang baik dan benar agar tidak terjadi korsleting listrik yang mengakibatkan kebakaran seperti yang di beritakan di televisi.

Dalam pembuatan iklan ini dibuat dalam animasi untuk lebih dipahami oleh masyarakat serta masyarakat jadi lebih tahu pentingnya instalasi listrik untuk kenyamanan masyarakat.

Aplikasi yang akan digunakan dalam pembuatan iklan ini Adobe Premier, Adobe After Effect, Adobe Photoshop, Corel Draw.

Kata Kunci : Iklan, Korsleting Listrik, Masyarakat, Adobe Premier, Adobe After Effect, Adobe Photoshop, Corel Draw

ABSTRACT

This public advertisement production had purpose to help and educate people to install electricity device in proper ways, so that people can minimalize short circuit that cause conflagration as news told.

In the making of this advertisement made by animation in purpose to explain people in simple way so that people know the important of electricity installation for people pleasurement.

The Applications to be used to make this public advertisement are Adobe Premire, Adobe After Efect, Adobe Flash, Adobe Photoshop, Corel Draw.

Keywords : *Advertisement, Short Circuit, Public, Adobe Premire, Adobe After Efect, Adobe Photoshop, Corel Draw.*