

**IMPLEMENTASI 2D MOTION GRAPHIC PADA PEMBUATAN IKLAN
RUMAH JAMU JATI HUSADA MULYA YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Baskara Khairul Anam

14.11.8056

**PROGRAM SARJANA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**



**IMPLEMENTASI 2D MOTION GRAPHIC PADA PEMBUATAN IKLAN
RUMAH JAMU JATI HUSADA MULYA YOGYAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Baskara Khairul Anam

14.11.8056

**PROGRAM SARJANA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**



PERSETUJUAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI 2D MOTION GRAPHIC PADA PEMBUATAN IKLAN
RUMAH JAMU JATI HUSADA MULYA YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Baskara Khairul Anam

14.11.8056

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 9 Agustus 2018

Dosen Pembimbing,


Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI 2D MOTION GRAPHIC PADA PEMBUATAN IKLAN
RUMAH JAMU JATI HUSADA MULYA YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Baskara Khairul Anam

14.11.8056

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Agustus 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Mulia Sulistiyono, M.Kom
NIK. 190302248

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Agustus 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

PERNYATAAN

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, 25 Agustus 2018



Baskara Khairul Anam

NIM. 14.11.8056

MOTTO

“Man Jadda Wa Jadda”

Barang siapa yang bersungguh - sungguh akan berhasil.

“Man Shobaro Zafiro”

Barang siapa yang bersabar akan beruntung.

“Man Saaro’Alaa Darbi Washola”

Barang siapa yang berjalan dijalur-Nya akan sampai.

Tuntutlah ilmu walaupun ke negeri cina, sesungguhnya menuntut ilmu itu wajib atas tiap-tiap muslim (Hadits).

Cara memulai itu adalah... berhenti berbicara dan mulailah beraksi. - **Walt Disney**

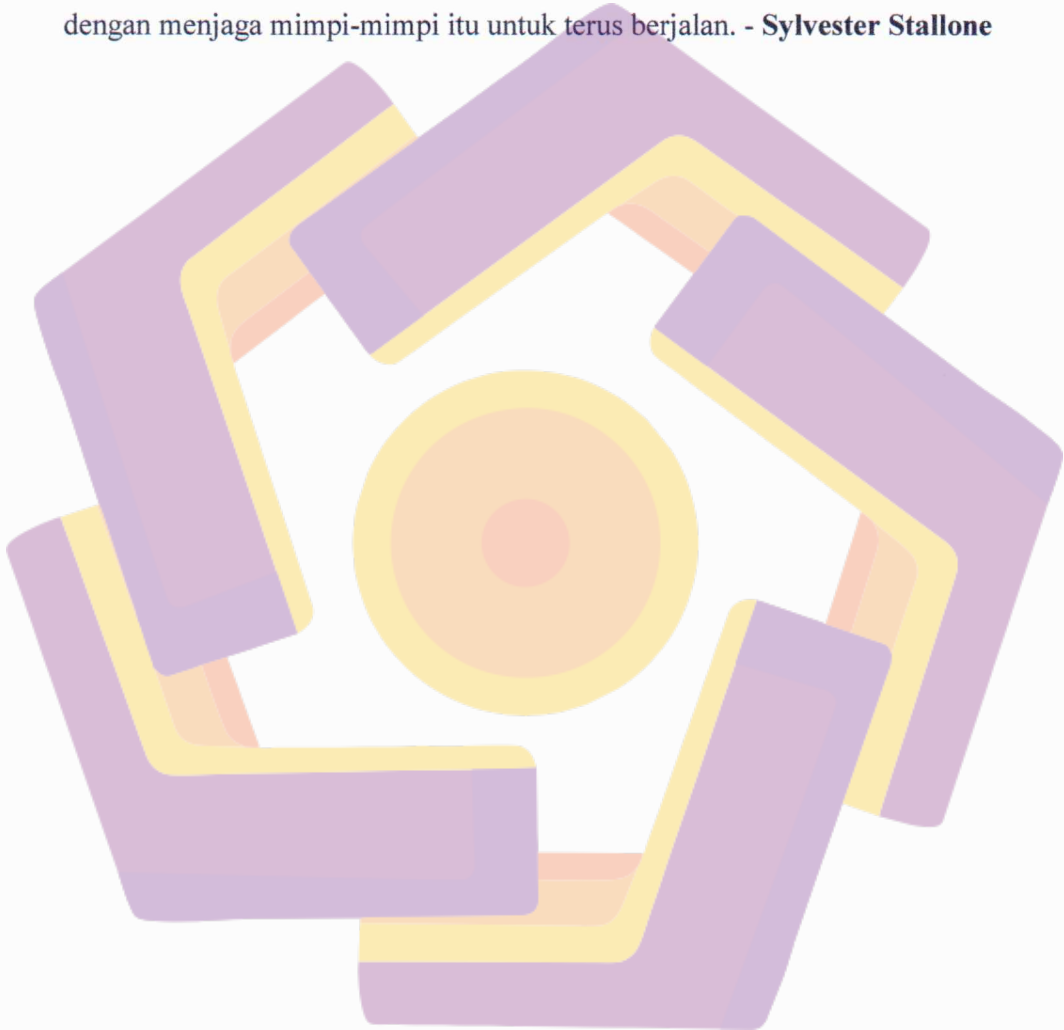
Lakukan apa yang kamu bisa dengan apa yang kamu punya, di mana pun kamu berada. - **Theodore Roosevelt**

Satu-satunya cara untuk melakoni pekerjaan keren yaitu dengan mencintai apa yang kamu lakukan. Jika kamu belum menemukannya, teruslah cari. Jangan menetakannya (dulu). - **Steve Jobs**

Kamu tidak harus menjadi (orang) hebat untuk memulai, tetapi kamu harus memulai untuk menjadi (orang) hebat. - **Zig Ziglar**

Hiduplah seolah-olah kamu akan mati esok. Belajarlah seolah-olah kamu akan hidup selamanya. - **Mahatma Gandhi**

Mimpi-mimpi itu tidak ada biayanya. Mimpi-mimpi itu gratis. Hal tersulit yaitu dengan menjaga mimpi-mimpi itu untuk terus berjalan. - **Sylvester Stallone**



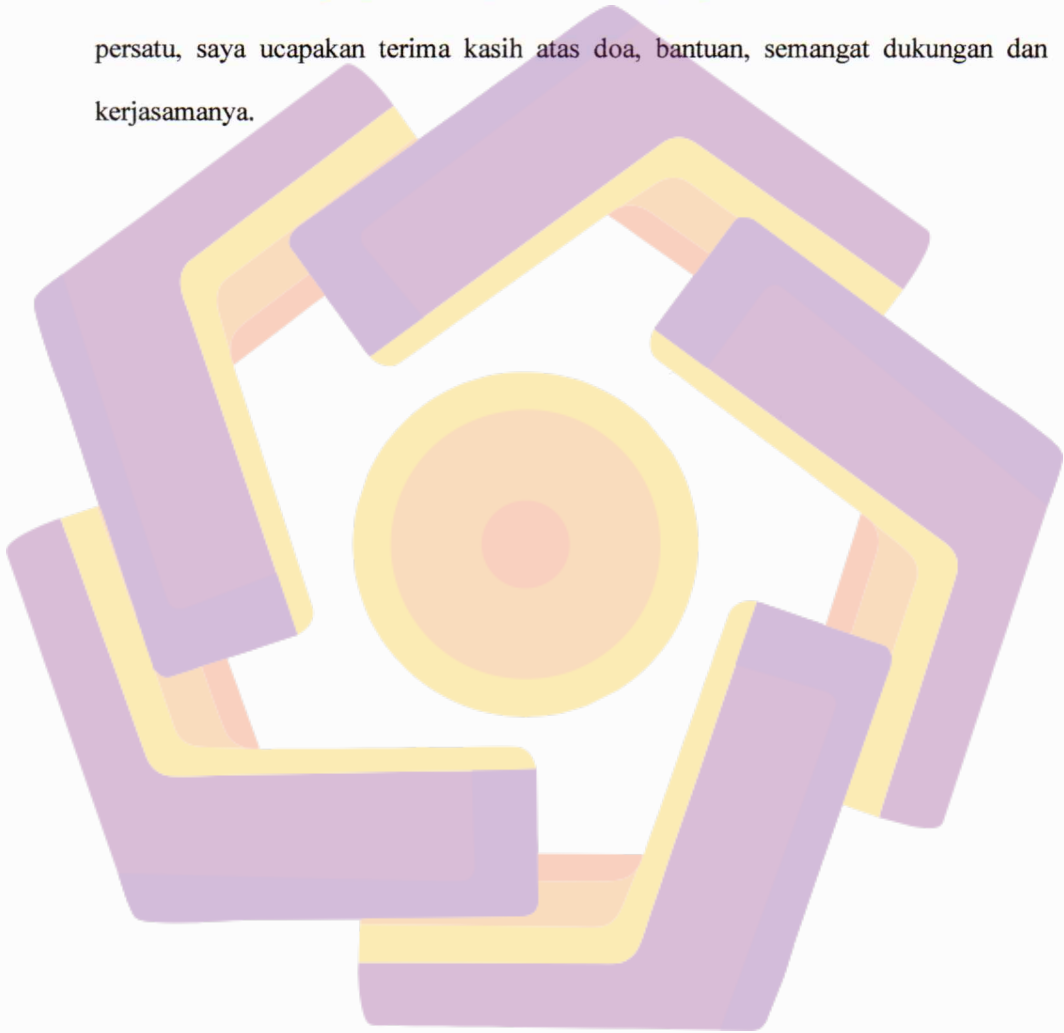
PERSEMBAHAN

Puji Syukur kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan ridho-Nya yang telah memberikan kesehatan, kelancaran, dan kekuatan. Atas segala karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan.

Kupersembahkan Skripsi ini kepada orang-orang yang sangat saya sayangi dan kasihi.

1. Kedua Orang Tua dan Keluarga (Bapak Ery Widaryana dan Ibu Widyawati) serta Kakak saya (Deferianta Widyandana) yang selalu memberikan doa dan kasih sayang serta tak henti-hentinya memberikan dukungan dan semangat moral, spiritual serta material yang tak ternilai harganya.
2. Rumah Jamu Jati Husada Mulya Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian, sehingga dapat terselesaikannya Skripsi ini, tak lupa kepada Ibu Wagiyanti serta anggota Jati Husada Mulya yang telah mendukung Skripsi saya.
3. Dosen Pembimbing yang sangat baik dan keren sekali Bapak Agus Purwanto, M.Kom yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahan, bimbingan, semangat dan motivasi agar segera menyelesaikan tugas Skripsi ini.
4. Teman-teman dan Sodaraku (keluarga kedua) “WILD HOGS and Gangs” yang memberikan semangat, dukungan, canda tawa, dalam proses pengerjaan skripsi ini.
5. Terima kasih kepada kelas S1 Informatika 08 yang telah banyak memberikan pendidikan sikap moral dan bijak serta kekeluargaan sehingga dapat mengenali setiap tingkah laku sikap dari masing-masing.
6. Terima Kasih untuk Wanita Terhebat dalam hidupku “ANNISA CHIYAROTUL WARDAH” yang selalu setia memberikan waktu dan perhatiannya, berbagi kebahagiaan, kesedihan serta cinta dan kasih sayang sehingga membuat saya lebih bersemangat dalam menjalani kehidupan di dunia ini dan menyelesaikan Skripsi ini.

7. Tak lupa kepada teman-teman Karang Taruna Sengon Madinan yang membuat saya menjadi orang yang mengerti akan kehidupan bersosialisasi yang baik dalam bermasyarakat dan bermusyawarah. Terima kasih atas dukungan teman-teman semua.
8. Serta seluruh pihak yang telah banyak membantu yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, saya ucapkan terima kasih atas doa, bantuan, semangat dukungan dan kerjasamanya.



KATA PENGANTAR

Assalamualikum Wr. Wb

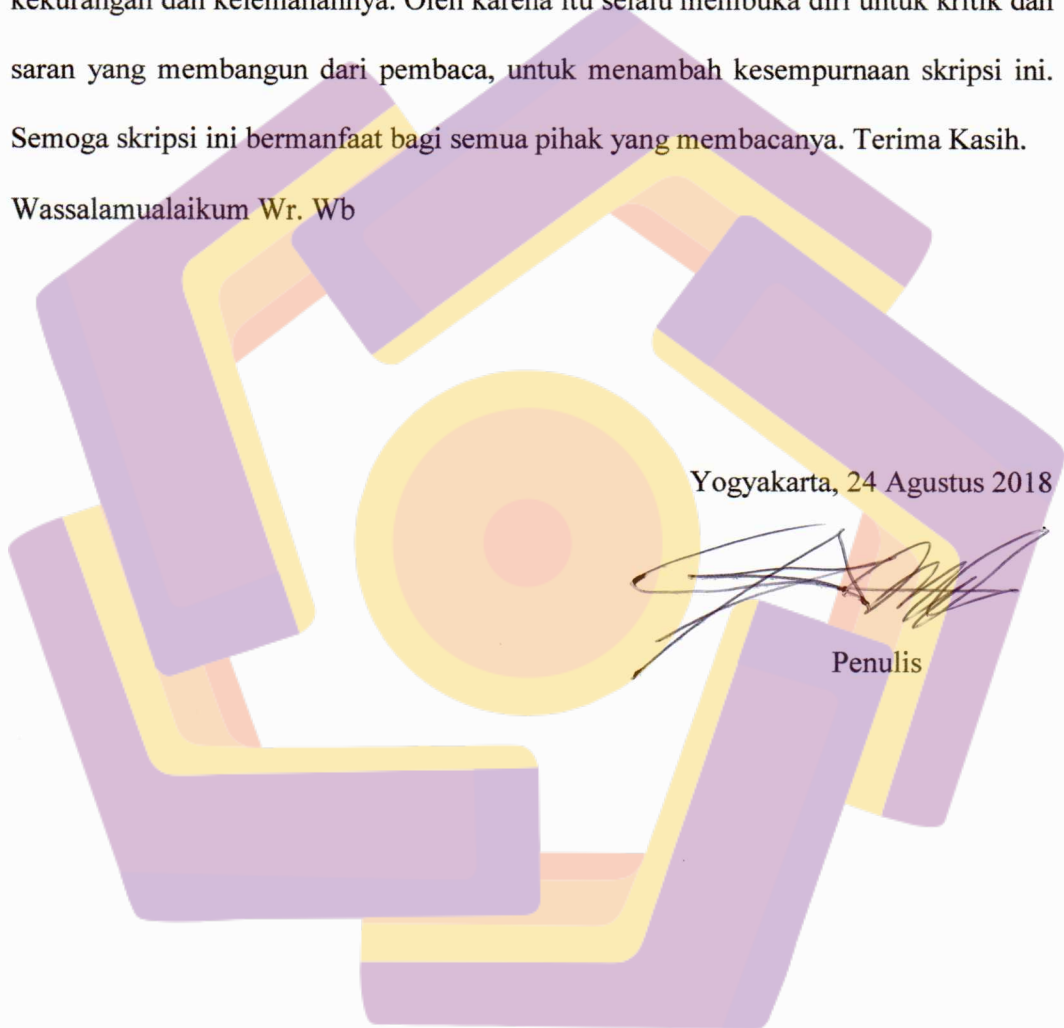
Alhamdulillah Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, kekuatan, karunia dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “IMPLEMENTASI 2D MOTION GRAPHIC PADA PEMBUATAN IKLAN RUMAH JAMU JATI HUSADA MULYA YOGYAKARTA” dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini merupakan syarat utama bagi penulis untuk menyelesaikan program studi Strata-1 di Universitas Amikom Yogyakarta program studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta
3. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Informatika Universitas Amikom Yogyakarta
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku Dosen Pembimbing, berkat bimbingan serta arahan beliau sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan hasil yang terbaik.
5. Ibu Wagiyanti dan anggota Rumah Jamu Jati Husada Mulya yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dan saran.

6. Semua keluarga besar penulis terutama orang tua dan yang tidak pernah lelah memberikan dukungan, motivasi, doa kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu selalu membuka diri untuk kritik dan saran yang membangun dari pembaca, untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya. Terima Kasih.
Wassalamualaikum Wr. Wb



Yogyakarta, 24 Agustus 2018

Penulis

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1 Manfaat bagi Rumah Jamu Jati Husada Mulya Yogyakarta.....	3
1.5.2 Manfaat bagi produsen dan konsumen.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Analisis	5
1.6.3 Metode Produksi	5
1.6.4 Evaluasi	7
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II.....	9
LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9

2.2	Dasar Multimedia	10
2.2.1	Definisi Multimedia	10
2.2.2	Jenis-jenis Multimedia	11
2.2.3	Elemen-elemen Multimedia	12
2.3	Motion Graphics	17
2.3.1	Definisi Motion Graphics	17
2.3.2	Pengertian Motion Graphics	18
2.3.3	Karakteristik Motion Graphics	19
2.4	Animasi	20
2.4.1	Definisi Animasi	20
2.4.2	Jenis Animasi	20
2.4.3	Prinsip Animasi	22
2.5	Iklan	28
2.5.1	Definisi Iklan	28
2.5.2	Jenis Iklan	29
2.5.3	Tujuan Iklan	29
2.6	Analisis SWOT	30
2.7	Analisi Kebutuhan Sistem	32
2.7.1	Kebutuhan Fungsional	32
2.7.2	Kebutuhan Non-Fungsional	32
2.8	Analisis Kelayakan Ekonomi	32
2.8.1	Kelayakan Ekonomi	32
2.9	Inflamasi	33
2.9.1	Definsi	33
2.9.2	Mekanisme	33
2.10	Tahap Dalam Pembuatan Multimedia	35
2.10.1	Tahap Pra Produksi	35
2.10.2	Tahap Produksi	36
2.10.3	Tahap Pasca Produksi	37
2.11	Evaluasi	38
2.11.1	Populasi dan Sampel	38

2.11.2	Teknik Pengambilan Sampel.....	38
2.11.3	Pengelolaan Data Kuisisioner.....	39
2.11.4	Skala Likert.....	39
2.11.5	Menentukan Interval.....	40
2.11.6	Rumus Presentase.....	40
BAB III.....		42
ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		42
3.1	Tinjauan Umum.....	42
3.1.1	Sejarah Perusahaan.....	42
3.1.2	Visi dan Misi Perusahaan.....	43
3.1.3	Struktur Organisasi.....	44
3.1.4	Daftar Anggota.....	44
3.1.5	Alamat Perusahaan.....	45
3.1.6	Produk.....	46
3.1.7	Logo Perusahaan.....	46
3.1.8	Sertifikat dan Penghargaan.....	47
3.1.9	Kemitraan.....	47
3.1.10	Informasi Kontak.....	48
3.2	Pengumpulan Data.....	49
3.2.1	Metode Observasi.....	49
3.2.2	Metode Wawancara.....	50
3.3	Analisis Sistem.....	52
3.3.1	Identifikasi Masalah.....	52
3.3.2	Analisis SWOT.....	53
3.3.3	Matrik SWOT.....	55
3.3.4	Kelemahan Media Lama.....	58
3.3.5	Solusi yang Ditawarkan.....	58
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem.....	59
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	59
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	60
3.5	Analisis Kelayakan Ekonomi.....	62

3.5.1	Perhitungan Analisis Payback Period	63
3.5.2	Perhitungan Persentase (Presentase On Investment)	63
3.5.3	Perhitungan Net Present Value (NPV).....	63
3.5.4	Perhitungan Internal Rate of Return (IRR)	64
3.6	Pra Produksi.....	64
3.6.1	Ide Iklan	64
3.6.2	Tema.....	65
3.6.3	Storyboard	65
BAB IV	70
ANALISIS DAN PERANCANGAN	70
4.1	Produksi.....	70
4.1.1	Pembuatan Desain Grafis.....	70
4.1.2	Voice Over	77
4.2	Pasca Produksi.....	80
4.2.1	Compositing	80
4.2.2	Editing.....	83
4.3	Evaluasi	85
4.3.1	Alpha Testing.....	85
4.3.2	Beta Testing	87
4.4	Implementasi	94
4.4.1	Implementasi Teknis	94
4.4.2	Implementasi Penyerahan Video.....	96
BAB V	97
PENUTUP	97
5.1	Kesimpulan.....	97
5.2	Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN	102

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Squash and Stretch</i>	22
Gambar 2.2 <i>Anticipation</i>	23
Gambar 2.3 <i>Staging</i>	23
Gambar 2.4 <i>Straight-ahead Action and Pose-to-Pose</i>	24
Gambar 2.5 <i>Follow-through and Overlapping Action</i>	24
Gambar 2.6 <i>Slow In-Slow Out</i>	25
Gambar 2.7 <i>Arcs</i>	25
Gambar 2.8 <i>Secondary Action</i>	26
Gambar 2.9 <i>Timing</i>	26
Gambar 2.10 <i>Exaggeration</i>	27
Gambar 2.11 <i>Solid Drawing</i>	27
Gambar 2.12 <i>Appeal</i>	28
Gambar 3.1 Struktur Organisasi.....	44
Gambar 3.2 Produk	46
Gambar 3.3 Logo Perusahaan	46
Gambar 3.4 Sertifikat	47
Gambar 3.5 Brosur	50
Gambar 4.1 Pengaturan Lembar Kerja.....	71
Gambar 4.2 Tools Menu	71
Gambar 4.3 Pen Tool	72
Gambar 4.4 Direct Selection Tool	72
Gambar 4.5 Selection Tool	72
Gambar 4.6 Desain Karakter.....	73
Gambar 4.7 Pewarnaan Desain Karakter	73
Gambar 4.8 Desain Background	74
Gambar 4.9 Pewarnaan Background.....	74
Gambar 4.10 Desain Objek Meja Kasir	75
Gambar 4.11 Pemberian Warna Objek Meja Kasir	75

Gambar 4.12 Objek Bagian Dalam Tubuh Manusia yang Terluka.....	76
Gambar 4.13 Ekstensi dan Lokasi Penyimpanan Desain Grafis.....	76
Gambar 4.14 Proses Recording.....	77
Gambar 4.15 <i>Effect Vocal Enhancer</i>	78
Gambar 4.16 <i>Effect Vocal Enhancer Female</i>	78
Gambar 4.17 <i>Effect Reverb</i>	78
Gambar 4.18 Pengaturan Effect Reverb.....	79
Gambar 4.19 Penyimpanan File Audio.....	79
Gambar 4.20 Drag Aset ke Layer Komposisi.....	81
Gambar 4.21 Garis Mask.....	81
Gambar 4.22 Masks Path yang sudah dicopy ke position.....	82
Gambar 4.23 Ekstensi dan Lokasi Penyimpanan.....	82
Gambar 4.24 Render pada After Effect.....	83
Gambar 4.25 Project Baru Adobe Premiere.....	83
Gambar 4.26 Razor Tool.....	84
Gambar 4.27 Proses Memotong Video dan Audio.....	84
Gambar 4.28 Render pada Adobe Premiere.....	85
Gambar 4.29 Channel Youtube.....	94
Gambar 4.30 Memasukkan File.....	94
Gambar 4.31 Proses Upload.....	95
Gambar 4.32 Video Sudah Terupload.....	95

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Anggota.....	44
Tabel 3.2 Tabel SWOT	55
Tabel 3.3 Daftar Perangkat Lunak yang Digunakan.....	60
Tabel 3.4 Daftar Perangkat Keras yang Digunakan.....	61
Tabel 3.5 Daftar Sumber Daya Manusia.....	61
Tabel 3.6 Rincian Biaya dan Manfaat.....	63
Tabel 3.7 Tabel Storyboard.....	65
Tabel 4.1 Alpha Testing.....	86
Tabel 4.2 Pengujian Aspek Informasi.....	88
Tabel 4.3 Pengujian Pada Aspek Animasi.....	89
Tabel 4.4 Pengkategorian Skor Kuesioner.....	90
Tabel 4.5 Persentase Skor Jawaban Kuesioner.....	90

INTISARI

Perencanaan dalam membuat Iklan pada Rumah Jamu Jati Husada Mulya awal mula untuk mendukung dan melestarikan jamu sebagai minuman/obat tradisional yang mujarab untuk menyembuhkan penyakit. Pembuatan Iklan ini bertujuan untuk memperkenalkan produk-produk Rumah Jamu Jati Husada Mulya agar menarik lebih banyak konsumen sehingga semakin terkenal di berbagai daerah untuk membuktikan bahwa produk jamu disini berkualitas dan berkuantitas maka dibuatlah periklanan dalam bentuk Iklan 2D Motion Graphic. Rumah Jamu Jati Husada Mulya saat ini masih kecil dan belum terlalu mendapat perhatian dari masyarakat, untuk itulah dengan adanya Iklan maka akan membuat masyarakat menjadi lebih tertarik membeli karena penasaran dengan produk dari Rumah Jamu Jati Husada Mulya yang semakin berkembang.

Kata Kunci : Iklan, Animasi 2D, Motion Graphic, Jamu

ABSTRACT

Planning in making Advertisement on Jamu Jati Husada Mulya house early to support and conserve herbal medicine as a traditional beverage / medicine to cure diseases. Making this Ad aims to introduce products Jamu Jati Husada Mulya House to attract more consumers so that more famous in various regions to prove that herbal products here quality and quantity then made advertising in the form of 2D Motion Graphic Advertisement. The house of Jamu Jati Husada Mulya is currently still small and has not received much attention from the public, for that is with the existence of the advertisement will make people become more interested in buying out of curiosity with the product of Jamu Jati Husada Mulya house growing.

Keyword : Advertisement, 2D Animation, Motion Graphic, Jamu