

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA KUAS GILAK
YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh
Selfyana Ayu Wardhany
14.11.8280

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

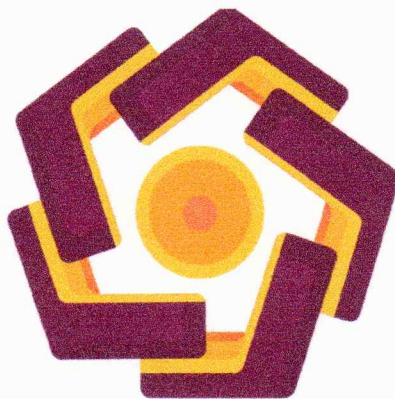


**AMIKOM
RESOURCE CENTER
YOGYAKARTA**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA KUAS GILAK
YOGYAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Selfyana Ayu Wardhany

14.11.8280

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



**AMIKOM
RESOURCE CENTER
YOGYAKARTA**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA KUAS GILAK YOGYAKARTA

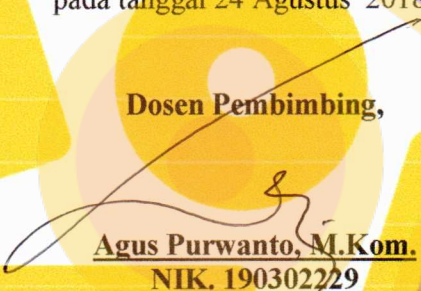
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Selfyana Ayu Wardhany

14.11.8280

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 Agustus 2018

Dosen Pembimbing,


Agus Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA KUAS GILAK YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Selfyana Ayu Wardhany

14.11.8280

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Agustus 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Dony Ariyus, M.Kom
NIK. 190302128

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 di bawah 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, 2 September 2018



Selfyana Ayu Wardhany

NIM. 14.11.8270

MOTTO

“ Bekerja keraslah walaupun orang lain berkata sebaliknya “

“ Karena kerja keras tidak akan mengkhianati hasil, bekerja keraslah keberuntungan akan mengikutimu “

“ Bersyukurlah dengan hal baik sekecil apapun dalam dirimu “



PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada semua pihak yang terlibat langsung maupun tidak langsung dalam proses pembuatan skripsi.

1. Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW, yang telah memberikan kemudahan dan kesehatan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga hambamu ini dapat menjadi lebih baik seiring berjalannya waktu serta dapat menjadi hambaMu yang beriman dan bertaqwa.
2. Orang tua saya yang telah memberikan doa dan dukungan terhadap saya, serta tidak henti-hentinya tidak memberikan semangat yang luar biasa sehingga saya bisa melewati segala halangan dan menyelesaikan skripsi dengan baik.
3. Untuk adik saya Novita Ayu Wardhany, yang telah memberikan tekanan yang bisa menjadikan penyemangat untuk saya agar dapat menyelesaikan skripsi tepat waktu.
4. Bapak Agus Purwanto selaku dosen pembimbing saya, yang telah memberikan saran serta membimbing saya dalam mengerjakan skripsi yang saya buat.
5. Dosen-dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmu selama kuliah.
6. Sahabat saya Ninda Karina, yang sudah banyak sekali membantu dalam pengerjaan skripsi dan juga orang pertama yang selalu memberikan semangat. Terimakasih untuk pikiran dan tenaga yang tidak pernah bisa

saya ganti dengan apapun, dan terimakasih telah menjadi guru, saudara dan sahabat yang hebat untuk saya.

7. Sahabat saya Fahri, terimakasih atas dubbing yang luar biasanya dan segala bantuan yang lain. Dan untuk Ovillia, Retno, Dhena dan Laras terimakasih sudah menjadi pendukung atas segala kerja keras saya selama ini.
8. Teman-teman kelas 14 S1 TI 11 yang telah menemani dari awal kuliah sampai selesai, terima kasih dan semoga sukses selalu.
9. Dan terimakasih kepada bias ter-Daebak Jeon Jungkook (BTS), terimakasih telah menemani dan membuat saya bersemangat untuk lulus.
10. Serta seluruh pihak yang telah banyak membantu dan tidak bisa disebutkan satu per satu, saya ucapkan terima kasih banyak.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diinginkan penulis. Tidak lupa sholawat serta salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi Muhammad SAW, yang telah menyebarkan agama Islam sehingga penulis dan seluruh umat Islam dapat merasakan indahnya 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 Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

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

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Kedua orangtua saya, Bapak Sawino dan Ibu Ngadinah.
5. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.

6. Teman-teman saya semasa kuliah.
7. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 28 April 2018

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI	xix
ABSTRACT	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2 Analisis	4
1.5.3 Metode Produksi.....	5

1.6	Sistematika Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORI		7
2.1	Tinjauan Pustaka	7
2.1.1	Persamaan	8
2.1.2	Perbedaan	8
2.2	Dasar Teori	9
2.2.1	Multimedia	9
2.2.2	Jenis Multimedia	9
2.2.3	Elemen Multimedia	9
2.3	Iklan	11
2.3.1	Definisi Iklan.....	11
2.3.2	Jenis jenis Iklan.....	11
2.3.3	Tujuan Periklanan	12
2.4	Produksi Iklan	13
2.4.1	Tahap Pra Produksi	13
2.4.2	Tahap Produksi	14
2.4.3	Tahap Pasca Produksi	15
2.5	Animasi	15
2.5.1	Pengertian Animasi	15
2.5.2	Jenis- jenis Animasi	16
2.5.3	Prinsip Dasar Animasi	17
2.6	Konsep Teknik Motion Graphic	26
2.6.1	Pengertian Motion Graphic	26

2.6.2	Sejarah Motion Graphic	26
2.6.3	Konsep Dasar Perancangan Video dan Teknik Motion Graphic	27
2.7	Analisis SWOT	28
2.7.1	Komponen Dasar Analisis SWOT	28
2.8	Teori Analisis Kebutuhan Sistem	29
2.8.1	Kebutuhan Fungsional	29
2.8.2	Kebutuhan Non Fungsional	30
2.9	Teori Skala Likert	30
2.9.1	Rumusan Persentase	30
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		32
3.1	Tinjauan Umum	32
3.1.1	Kuas Gilak Yogyakarta	32
3.1.2	Visi dan Misi Kuas Gilak Yogyakarta	33
3.1.2.1	Visi	33
3.1.2.2	Misi	33
3.1.2.3	Logo	33
3.2	Pengumpulan Data	34
3.2.1	Wawancara	34
3.2.2	Observasi	35
3.2.2.1	Instagram	35
3.2.2.2	Facebook	36

3.3	Analisis	37
3.3.1	Analisis SWOT.....	37
3.3.1.1	Strength (Kekuatan)	37
3.3.1.2	Weakness (Kelemahan).....	38
3.3.1.3	Opportunities (Peluang).....	38
3.3.1.4	Threat (Ancaman).....	39
3.3.2	Analisis Kebutuhan Fungsional	42
3.3.3	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	42
3.3.3.1	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	42
3.3.3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	43
3.3.3.3	Kebutuhan Brainware	44
3.4	Tahap Perancangan Pra Produksi	45
3.4.1	Rancangan Konsep Iklan	45
3.4.2	Rancangan Naskah Iklan	45
3.4.3	Storyboard	51
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		60
4.1	Produksi	60
4.1.1	Produksi Aset	60
4.1.1.1	Produksi Aset Karakter.....	61
4.1.1.2	Produksi Aset Properti.....	65
4.1.1.3	Produksi Aset Gambar	68
4.1.2	Tata Letak (Layout)	70
4.1.3	Produksi Audio.....	71

4.2	Pasca Produksi	73
4.2.1	Composite.....	73
4.2.1.1	Compositing Adegan Karakter	73
4.2.1.2	Compositing Adegan Properti.....	76
4.2.1.3	Compositing Adegan Gambar	79
4.2.2	Editing.....	81
4.2.3	Rendering.....	83
4.3	Evaluasi	86
4.3.1	Alpa Testing	86
4.3.2	Beta Kuisisioner	90
4.3.3	Implementasi	93
BAB V PENUTUP		94
5.1	Kesimpulan	94
5.2	Saran	95
DAFTAR PUSTAKA		96
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Matrix SWOT	29
Tabel 2.2 Pengkategorian Skor Jawaban	31
Tabel 3.1 Kualitatif Matrix SWOT	39
Tabel 3.2 Kebutuhan Hardware	43
Tabel 3.3 Kebutuhan Software	43
Tabel 3.4 Storyboard	51
Tabel 4.1 Hasil Produksi Aset Karakter	64
Tabel 4.2 Hasil Produksi Aset Properti	67
Tabel 4.3 Aset Gambar Jenis Mural	69
Tabel 4.4 Tabel Alpha Testing	87
Tabel 4.5 Tabel Kuisisioner Aspek Tampilan	90
Tabel 4.6 Tabel Kuisisioner Aspek Informasi	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Prinsip Dasar Animasi	18
Gambar 2.2 Stretch	18
Gambar 2.3 Anticipation	19
Gambar 2.4 Penempatan	19
Gambar 2.5 Straight	20
Gambar 2.6 Pose to Pose	20
Gambar 2.7 Contoh Gambar Gerakan Menyambung	21
Gambar 2.8 Semakin Lambat Bagian Awal dan Semakin Cepat di Bagian Akhir	22
Gambar 2.9 Gerakan Melingkar	22
Gambar 2.10 Gerakan Pembantu	23
Gambar 2.11 Contoh Gerakan Dalam Waktu	24
Gambar 2.12 Gerakan Melebih-lebihkan	24
Gambar 2.13 Contoh Gambar yang Kokoh	25
Gambar 2.14 Contoh Gambar yang Memberikan Kesan yang diciptakan	25
Gambar 3.1 Logo Kuas Gilak	33
Gambar 3.2 Instagram Kuas Gilak	36
Gambar 3.3 Facebook Kuas Gilak	36
Gambar 4.1 Tool yang digunakan pada Adobe Illustrator CS6	60
Gambar 4.2 Tampilan New Document	61
Gambar 4.3 Sketsa Karakter	62

Gambar 4.4 Tampilan badan, kaki, tangan dan kepala	62
Gambar 4.5 Tampilan sudah menggunakan aksesoris	63
Gambar 4.6 Tampilan setelah di beri warna	63
Gambar 4.7 Tampilan simpan project	64
Gambar 4.8 Tampilan New Documents Scene 13	65
Gambar 4.9 Tampilan sketsa scene 13	65
Gambar 4.10 Tampilan scene 13	66
Gambar 4.11 Tampilan scene 13 setelah di beri warna	66
Gambar 4.12 Penyimpanan scene 13	67
Gambar 4.13 Tata letak asset	71
Gambar 4.14 Tampilan Audacity	71
Gambar 4.15 Tampilan Import File	72
Gambar 4.16 Tampilan Noise Reducation	72
Gambar 4.17 Tampilan Capture Noise Print	73
Gambar 4.18 Tampilan Penyimpanan Audio	73
Gambar 4.19 Tampilan Import File Adobe After Effect	74
Gambar 4.20 Tampilan Storyline	75
Gambar 4.21 Tampilan pergerakan scale	75
Gambar 4.22 Tampilan Rigging	76
Gambar 4.23 Tampilan scale	76
Gambar 4.24 Tampilan Import adegan property	77
Gambar 4.25 Tampilan storyline properti	77
Gambar 4.26 Tampilan pergerakan rotation	78

Gambar 4.27 Tampilan pergerakan scale pada property	78
Gambar 4.28 Tampilan pergerakan tangan menggunakan scale	78
Gambar 4.29 Tampilan pergerakan animasi menggunakan scale	79
Gambar 4.30 Tampilan Import Gambar	79
Gambar 4.31 Tampilan storyline	80
Gambar 4.32 Tampilan pergerakan gambar menggunakan scale	80
Gambar 4.33 Tampilan pergerakan shape menggunakan position	81
Gambar 4.34 Tampilan pergerakan text	81
Gambar 4.35 Tampilan compositing setting	82
Gambar 4.36 Tampilan susuna timeline	82
Gambar 4.37 Tampilan Timeline	83
Gambar 4.38 Tampilan susunan audio	83
Gambar 4.39 Tampilan waveform narasi	83
Gambar 4.40 Tampilan waveform backsound	84
Gambar 4.41 Tampilan susunan scene pada storyline	84
Gambar 4.42 Tampilan pilihan composition	85
Gambar 4.43 Tampilan output auto	85
Gambar 4.44 Tampilan output to	86
Gambar 4.45 Tampilan rendering	86
Gambar 4.46 Rekomendasi setting Youtube.....	94
Gambar 4.47 Iklan Kuas Gilak pada Youtube	94

INTISARI

Tujuan pembuatan makalah ini adalah untuk membantu "Gilak Yogyakarta Brush" dalam memaksimalkan informasi yang ada. Iklan dalam bentuk video akan dibuat secara kreatif dengan menggunakan efek visual Motion Graphic sehingga video lebih berkualitas dan mampu memberikan informasi yang jelas. Tidak hanya itu, iklan juga akan tersebar luas melalui media sosial untuk mengunggah video.

Pada penelitian ini penulis menganalisis kekurangan dan kelebihan Kuas Gilak, kemudian menghasilkan kebutuhan fungsional untuk iklan Kuas Gilak Yogyakarta. Hasil dari kebutuhan fungsional tersebut nantinya akan menjadi bahan dalam pembuatan iklan Kuas Gilak Yogyakarta.

Proses pembuatan iklan ini nantinya akan menggunakan beberapa perangkat lunak seperti Adobe Illustrator CS6, Adobe After Effect CS6, dan Adobe Audition CS6. Dengan menggunakan perangkat lunak ini, diharapkan dapat menghasilkan iklan yang dapat membantu "Gilak Yogyakarta Brush" dalam mempromosikan layanan yang mereka berikan.

Kata kunci : Multimedia, Media Promosi, Video Ads, Kuas Gilak.

ABSTRACT

The purpose of making this paper is to help the "Gilak Yogyakarta Brush" in maximizing existing information. The advertisement in the form of video will be created creatively by using Motion Graphic visual effects so that the video is more qualified and able to provide clear information. Not only that, the advertisement will also be spread widely through social media to upload a video.

In this study the author will explore and discuss Kuas Gilak, then develop the function for the Gilak Yogyakarta Brush. The results of these technical requirements will later become material in making the Kuas Gilak Yogyakarta ads.

The process of making these advertisements will later use several software such as Adobe Illustrator CS6, Adobe After Effect CS6, and Adobe Audition CS6. By using the software, it is hoped that it can produce advertisements that can help the "Gilak Yogyakarta Brush" in promoting the services they provide

Keyword : *Multimedia, Promotion Media, Video Ads, Kuas Gilak.*