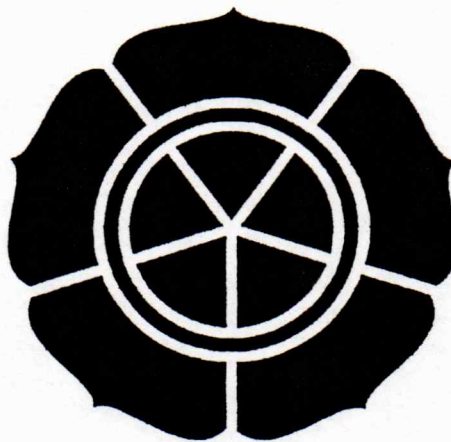


PERANCANGAN VIDEO ANIMASI IKLAN MINUMAN RINGAN

“COOLTEA”

Skripsi



Disusun Oleh :

Muhammad Ilan Wafa

08.22.0864

JURUSAN SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM YOGYAKARTA

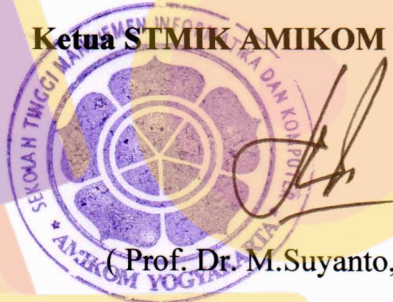
2009

HALAMAN PENGESAHAN

**Laporan Skripsi ini disusun guna mendapatkan gelar Sarjana Komputer
(S.Kom) Jurusan Sistem Informasi Di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika
dan Komputer AMIKOM Yogyakarta**

Disahkan dan disetujui oleh :

Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta



(Prof. Dr. M.Suyanto, MM)

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, likely belonging to Prof. Dr. M. Suyanto, MM.

(Prof. Dr. M.Suyanto, MM)

HALAMAN PENGUJIAN

Skripsi ini disetujui dan dipresentasikan di depan Tim Penguji Skripsi
Strata 1 Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
AMIKOM Yogyakarta, dengan mahasiswa :

Nama : Muhammad 'Ilan Wafa

Hari : Selasa

Tanggal : 18 Agustus 2009

Jam : 10.00 WIB

Ruang : Folder

Penguji I

(M. Rudyanto Arief, MT)

Penguji II

(Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom)

Penguji III

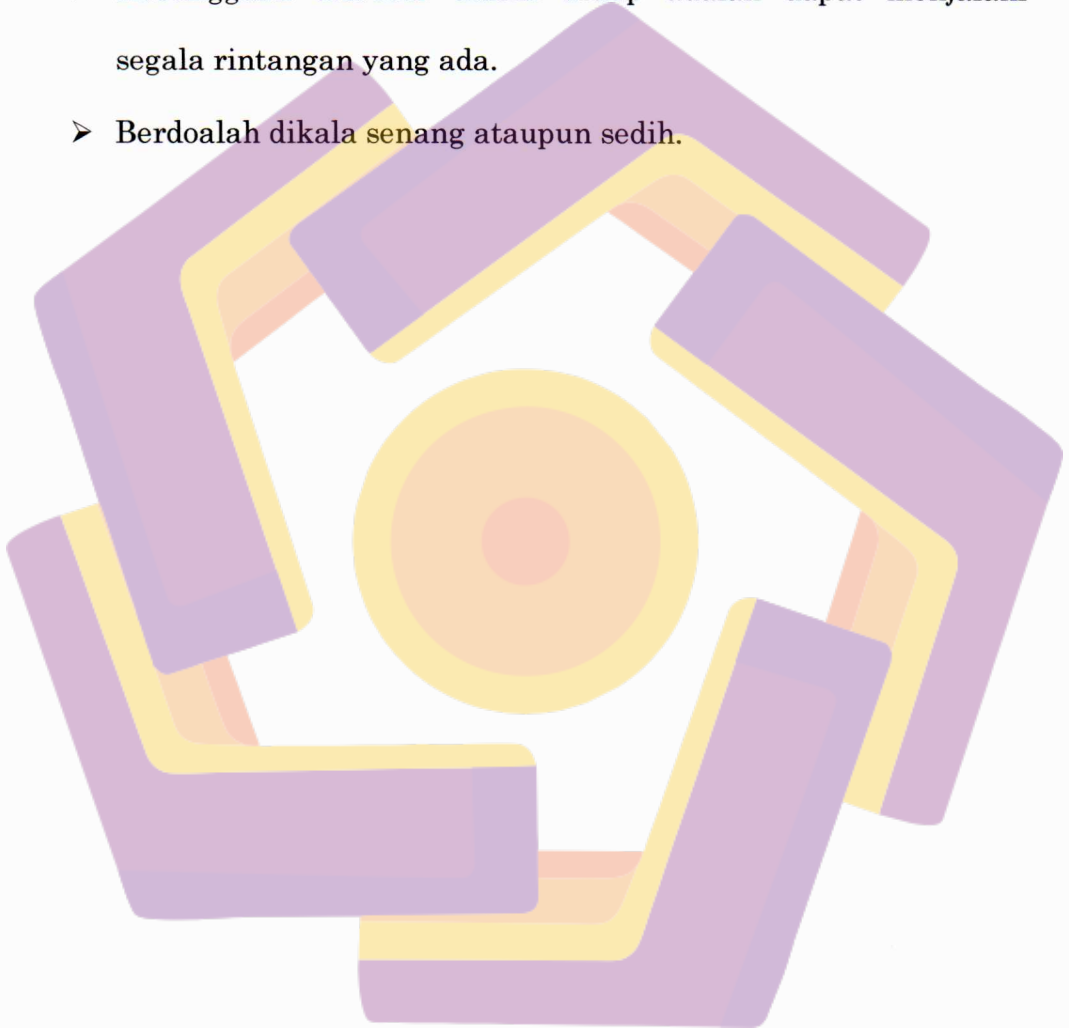
(Prof. Dr. M.Suyanto, MM)

HALAMAN PERSEMBAHAN

- *Terimakasihku takkan pernah kulupakan kepada Allah SWt, yang telah menuntunku dalam menuntut ilmu.*
- *Spesial buat bapak dan ibu tersayang, Terimakasih atas segala doa dan nasehatnya, inilah persembahanku sebagai tanda baktiku.*
- *Buat kakakku Muhayana Al Mazidah, Idy Muzayyad, Muliati Ni'mah terimakasih atas semua dukungan yang telah diberikan.*
- *Buat belahan jiwa yang selalu dekat dihati dan selalu setia memberikan doa juga mensupport diriku selama ini, I will Always Love You.*
- *Buat semua teman-teman kos yang selalu memberikan keceriaan dalam setiap hari-hari kami.*
- *Buat Bapak Sabirin sekeluarga yang telah memberikan tempat berteduh sementara selama saya menuntut ilmu.*
- *Thank's for all.*

HALAMAN MOTTO

- Hidup adalah perjuangan tanpa akhir dalam mencapai apa yang diinginkan.
- Kebanggaan terbesar dalam hidup adalah dapat menjalani segala rintangan yang ada.
- Berdoalah dikala senang ataupun sedih.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan segala rahmat dan hidayah-Nya kepada penyusun, sehingga dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “ Perancangan Video Animasi Iklan Minuman Ringan CoolTea “ ini.

Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan program Strata I di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

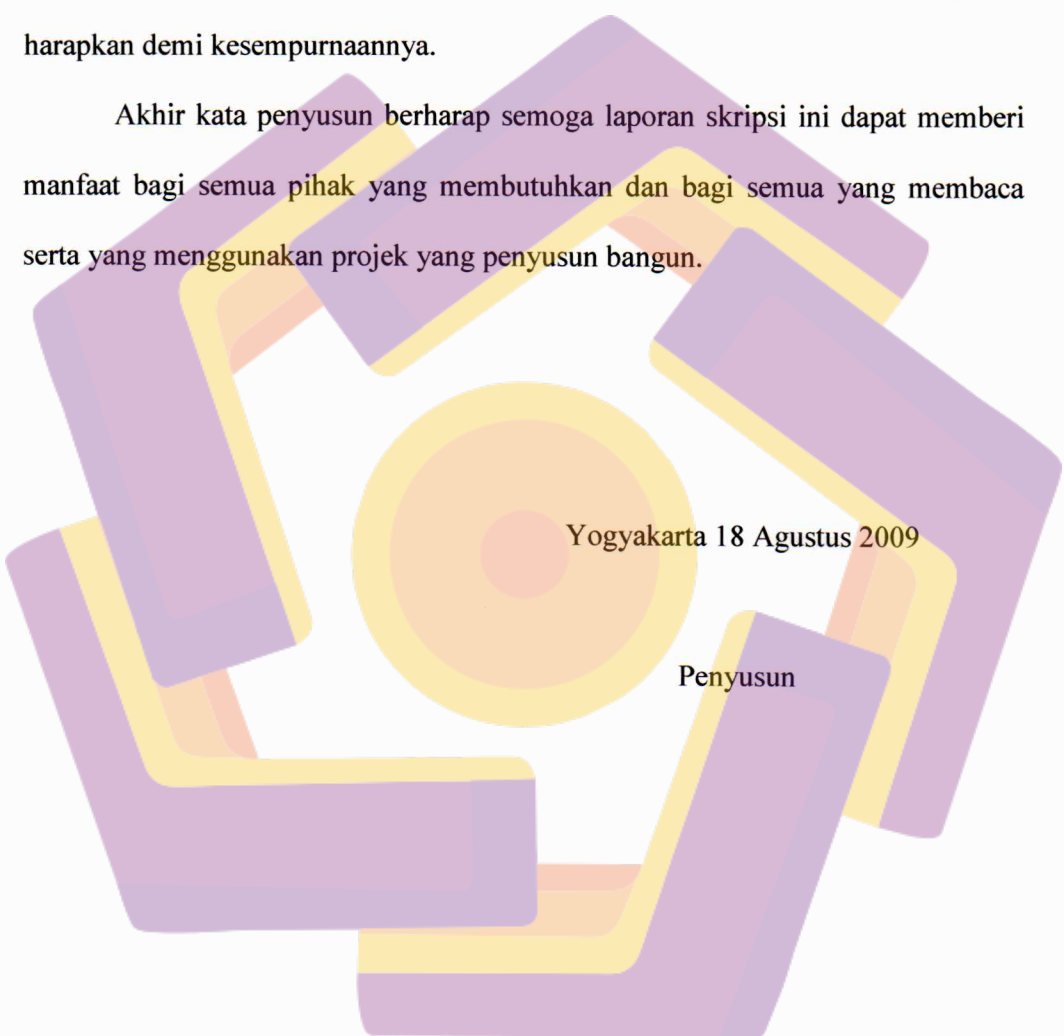
Terselesainya skripsi ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan dorongan moril maupun spiritual dan juga bimbingan ilmu pengetahuan, oleh karena itu pada kesempatan yang sangat berharga ini penyusun mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof.Dr.M.Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta. Sekaligus sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan. Bimbingan dan masukan selama proses penyusunan skripsi ini hingga selesai.
2. Bapak Drs.Bambang Sudaryatno, MM, selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak, Ibu, dan semua kakak-kakaku tercinta, atas segala dorongan material dan spiritualnya.

4. Semua teman-teman yang telah membantu untuk masukan, kelancaran, dan segala motivasinya.

Penyusun menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan , oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca maupun pengguna projek yang penyusun buat ini, sangat penyusun harapkan demi kesempurnaannya.

Akhir kata penyusun berharap semoga laporan skripsi ini dapat memberi manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan dan bagi semua yang membaca serta yang menggunakan projek yang penyusun bangun.



Yogyakarta 18 Agustus 2009

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PENGUJIAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
 BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	1
C. Batasan Masalah.....	2
D. Tujuan Penelitian.....	2
E. Metode Pengumpulan Data.....	3
F. Sistematika Penulisan.....	3
G. Rancangan Pembuatan.....	6

BAB II. DASAR TEORI

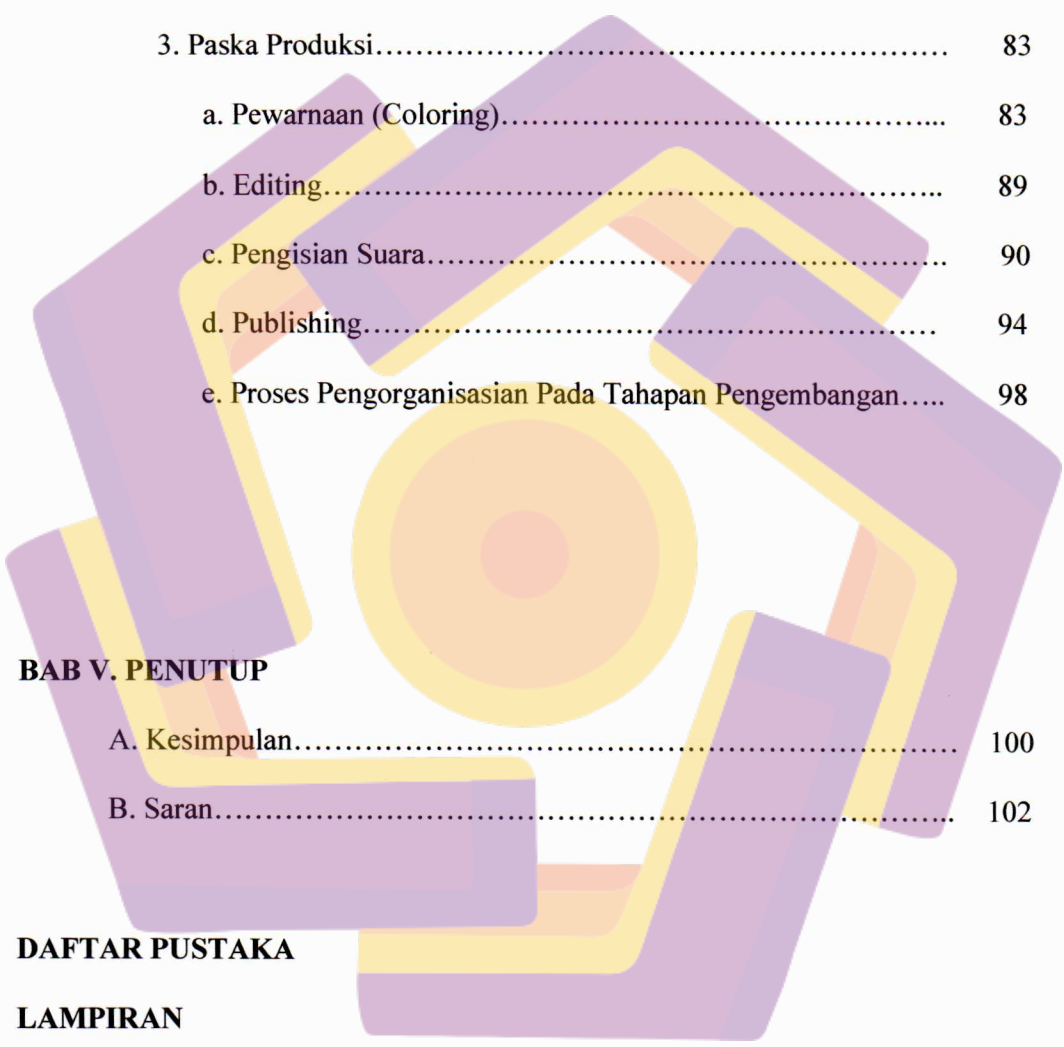
A. Pengertian Animasi.....	7
B. Pengertian Multimedia.....	8
1. Teks.....	9
2. Gambar (Image).....	10
3. Suara(Audio).....	10
4. Video.....	10
5. Animasi(Animation).....	10
C. Periklanan Televisi.....	11
1. Pengertian Periklanan Televisi.....	11
2. Sejarah Periklanan Televisi.....	11
3. Deskripsi Iklan.....	13
4. Strategi Merancang Iklan Televisi.....	13
5. Perancangan Video Iklan.....	14
D. Konsep Dasar Animasi.....	18
1. Sejarah Animasi.....	19
2. Animasi Klasik.....	19
3. Animasi Komputer.....	20
4. Jenis Animasi.....	20
5. Macam-macam Animasi.....	21
6. Prinsip Animasi.....	23
7. Bahasa Animasi.....	25
8. Metode Mengontrol Animasi.....	26

9. Tipe Kartun.....	27
10. Genre Anime.....	29
E. Peralatan Dasar Membuat Animasi.....	30
F. Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	33
G. Pewarnaan.....	36
H. Sistem Televisi Dunia.....	38
I. Perangkat Lunak Dalam Pembuatan Video Animasi.....	39
1. Macromedia Flash MX.....	40
2. Adobe Photoshop CS2.....	45
3. Adobe Audition 1.5.....	49
J. Teknik Menggambar.....	51
 BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN	
A. Analisis Sistem.....	52
B. Identifikasi Masalah.....	52
C. Analisis SWOT.....	54
D. Analisis Kebutuhan Sistem.....	56
1. Aspek Hardware.....	57
2. Aspek Software.....	57
3. Aspek Brainware.....	58
E. Analisis Biaya dan Manfaat.....	58
1. Metode Periode Pengembalian (Payback periode).....	60
2. Metode Pengembalian Investasi (Return Of Investmen)..	61

3. Metode Nilai Sekarang Bersih (Net Present Value).....	62
F. Teknis dan Rencana Anggaran Biaya.....	46

BAB IV. PEMBAHASAN

A. Pembahasan Masalah.....	57
B. Merancang Konsep.....	57
C. Merancang Isi.....	59
1. Pra Produksi.....	59
a. Membuat Desain Karakter.....	59
b. Desain Standar Properti dan Vegetasi.....	60
c. Merancang Warna Tokoh Karakter.....	60
d. Menyusun Standar Karakter.....	61
e. Membuat Layout.....	61
f. Membuat Storyboard (<i>Storyboard Artist</i>).....	61
g. Idea.....	71
h. Tema.....	71
i. Character Development.....	71
j. Sound Effect (SFX).....	74
k. Teknik Pengambilan Gambar.....	74
l. Storyboard.....	77
1. Pengertian Storyboard.....	78
2. Tujuan Pemakaian Storyboard.....	77

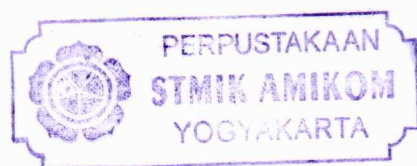
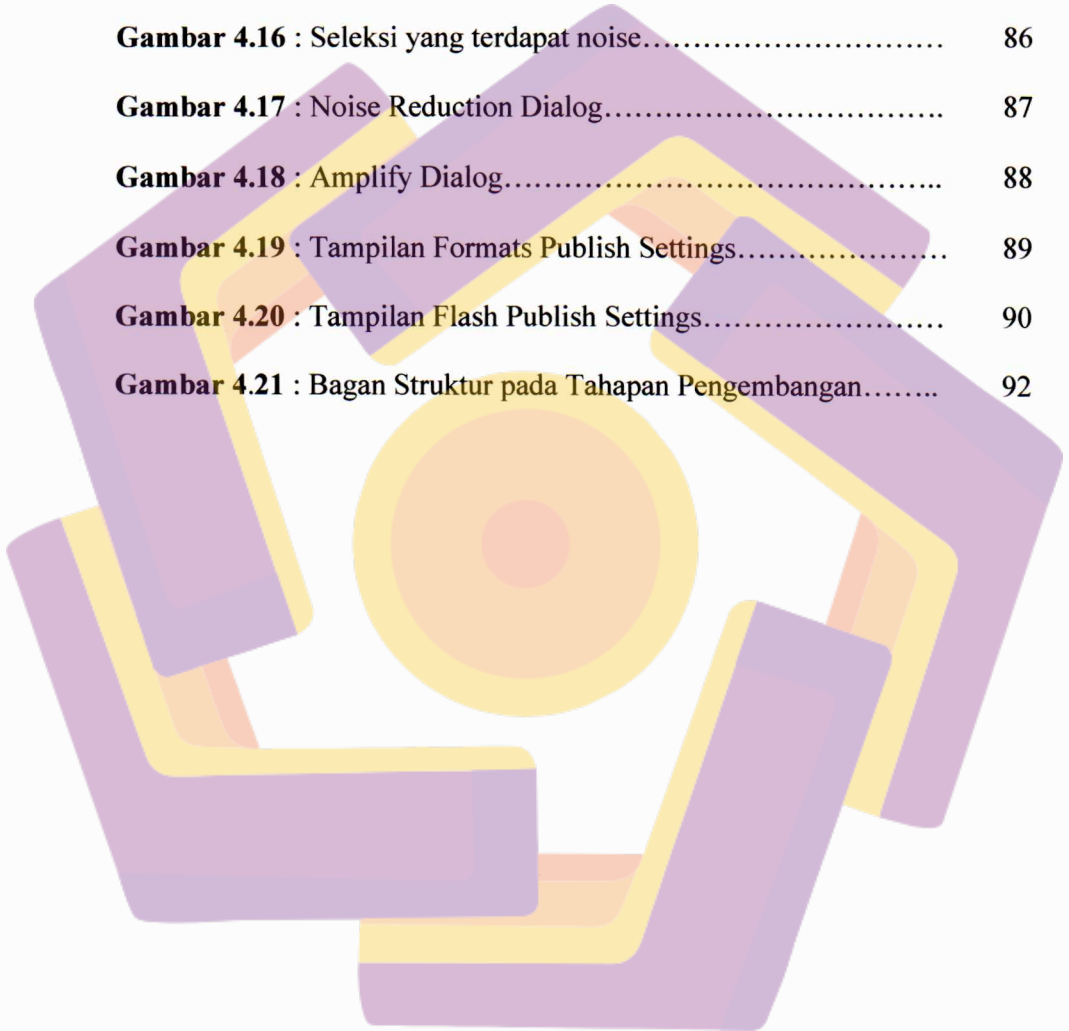


2. Produksi.....	79
a. Gambar key.....	73
b. Gambar Inbetween.....	80
c. Inker (<i>Cleaning</i>).....	81
d. Pembuatan Background.....	82
3. Paska Produksi.....	83
a. Pewarnaan (<i>Coloring</i>).....	83
b. Editing.....	89
c. Pengisian Suara.....	90
d. Publishing.....	94
e. Proses Pengorganisasian Pada Tahapan Pengembangan.....	98
 BAB V. PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	100
B. Saran.....	102
 DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Elemen-elemen Multimedia.....	9
Gambar 2.2 : Kertas Gambar.....	18
Gambar 2.3 : Alat Penjepit Kertas.....	18
Gambar 2.4 : Meja Gambar (Tracing Table).....	19
Gambar 2.5 : Diagram Warna.....	23
Gambar 2.6 : Tampilan Area Kerja Macromedia Flash.....	31
Gambar 2.7 : Tampilan Area Kerja Adobe Photoshop CS2.....	36
Gambar 2.8 : Tampilan Area Kerja Adobe Audition (Edit View).....	37
Gambar 3.1 : Yubeasi Dengan Warna.....	49
Gambar 3.2 : Nawayasi Dengan Warna.....	50
Gambar 3.3 : Produk Iklan Dengan Warna.....	50
Gambar 4.1 : Konsep Perancangan.....	59
Gambar 4.2 : Desain Karakter.....	60
Gambar 4.3 : Gambar Key.....	73
Gambar 4.4 : Penggabungan Gambar Key.....	74
Gambar 4.5 : Unlimited Inbetween.....	75
Gambar 4.6 : Limited Inbetween.....	75
Gambar 4.7 : Mengimport Image.....	79
Gambar 4.8 : Menampilkan Tools Trace Bitmap.....	80
Gambar 4.9 : Tools Fiil Colors.....	81
Gambar 4.10 : Eyedropper Tool dan Paint Bucket Tool.....	82

Gambar 4.11 : Proses Pemberian Warna Image Selesai.....	82
Gambar 4.12 : Timesheeting.....	83
Gambar 4.13 : Storyboard.....	84
Gambar 4.14 : Tampilan Adobe Audition.....	85
Gambar 4.15 : Noise pada Waveform.....	86
Gambar 4.16 : Seleksi yang terdapat noise.....	86
Gambar 4.17 : Noise Reduction Dialog.....	87
Gambar 4.18 : Amplify Dialog.....	88
Gambar 4.19 : Tampilan Formats Publish Settings.....	89
Gambar 4.20 : Tampilan Flash Publish Settings.....	90
Gambar 4.21 : Bagan Struktur pada Tahapan Pengembangan.....	92



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 : Warna primer dan sekunder..... 22

Tabel 2.2 : Perbandingan Warna Panas dan Dingin..... 23

Tabel 3.1 : Istilah Kamera..... 53

Tabel 4.1 : Tabel strategi analisis SWOT..... 65

Tabel 4.2 : Perhitungan Analisis Biaya dan Manfaat..... 68

Tabel 4.3 : Hasil Analisis Kelayakan..... 72

Tabel 4.4 : Spesifikasi Hardware dan Software..... 73

