

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI  
HERRO NOTEBOOK CENTER MENGGUNAKAN TEKNIK  
ROTOSCOPING**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Yunanto Aditya Khusnan**

**14.11.8412**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI  
HERRO NOTEBOOK CENTER MENGGUNAKAN TEKNIK  
ROTOSCOPING**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Yunanto Aditya Khusnan**

**14.11.8412**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI  
HERRO NOTEBOOK CENTER MENGGUNAKAN TEKNIK  
ROTOSCOPING**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Yunanto Aditya Khusnan**

**14.11.8412**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Pada tanggal 19 Maret 2020

**Dosen Pembimbing,**

**Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M. Cs**

**NIK. 190302235**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI HERRO  
NOTEBOOK CENTER MENGGUNAKAN TEKNIK ROTOSCOPING**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Yunanto Aditya Khusnan**

**14.11.8412**

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji

Pada tanggal 19 Maret 2020

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Agus Fatkhurohman, M.Kom**

**NIK. 190302249**

**Ahlili Masruro, M.Kom**

**NIK. 140302148**

**Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M. Cs**

**NIK. 190302235**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 19 Maret 2020

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Krisnawati, S.Si, M.T**

**NIK. 190302083**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan 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 dan pendapat yang pernah ditulis dan / atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 19 Maret 2020



**Yunanto Aditya Khusnan**

**NIM. 14.11.8412**

## MOTTO

“A true friend is one who upon seeing a fault gives you advice and who defends you in your absence.”

“Be the flower that gives its fragrance to even the hand that crushes it.”

**Ali ibn Abi Thalib (RA)**

“Do not fear the darkness, but welcome its embrace.”

**Ezio Auditore da Firenze**

”Terbentur, terbentur, terbentur, terbentuk.”

**Tan Malaka**

“We've been praying together. Praying that God will save our town. Well, our prayers have been answered. God will save Alexandria because God has given us the courage to save it ourselves.”

**Father Gabriel Stokes**

## PERSEMBAHAN

Dengan mengucap puji dan syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan lancar dan kedepannya dapat bermanfaat. skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua yang tidak pernah berhenti memberikan kasih sayang, do'a, dukungan dan semangat setiap waktu serta nasehat-nasehatnya.
2. Bapak Ferry Wahyu Wibowo selaku dosen pembimbing, terima kasih atas bimbingan dan nasehat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.
3. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat sewaktu perkuliahan.
4. Seluruh teman-teman kelas 14 S1-TI 13 yang selalu memberikan semangat, dan dukungan. Terima kasih untuk semuanya.

Dan semua pihak yang sudah membantu menyusun skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu-persatu.

## KATA PENGANTAR

“Dengan menyebut nama Allah Tuhan Seluruh Alam”

*Semoga Allah Melimpahkan keselamatan, Rahmat dan Keberkahan untukmu.*

Segala Puji Bagi Allah, Tuhan Seluruh Alam, Skripsi yang telah penulis susun berjudul “Pembuatan Video Animasi 2D Sebagai Media Promosi Herro Notebook Center Menggunakan Teknik Rotoscoping” telah sampai ditahap akhir yakni Penyelesaian hingga akhirnya dipertanggungjawabkan di depan penguji.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana Strata 1 pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Proses penyusunan hingga selesainya laporan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Maka dari itu, sebagai rasa hormat penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Kedua Orangtua, dan semua anggota keluarga atas dukungannya selama ini.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.



3. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Sudarmawan, M.T., selaku Ketua Prodi S1-Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Bapak Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M. Cs selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan waktunya dengan sepenuh hati.
6. Pemilik Herro Notebook Center yang telah bersedia memberikan ijin untuk tempatnya usahanya dijadikan objek penelitian.
7. Segenap Dosen dan staf Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama masa perkuliahan.
8. Teman – teman 14.- S1TI – 13 yang telah memberikan pengalaman selama satu kelas bersama.
9. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis serta pembaca.

*Dan Semoga Keselamatan dan Rahmat Allah serta Keberkahan-Nya Terlimpah kepada Kalian*

Yogyakarta, 19 Maret 2020

**Penulis**

## DAFTAR ISI

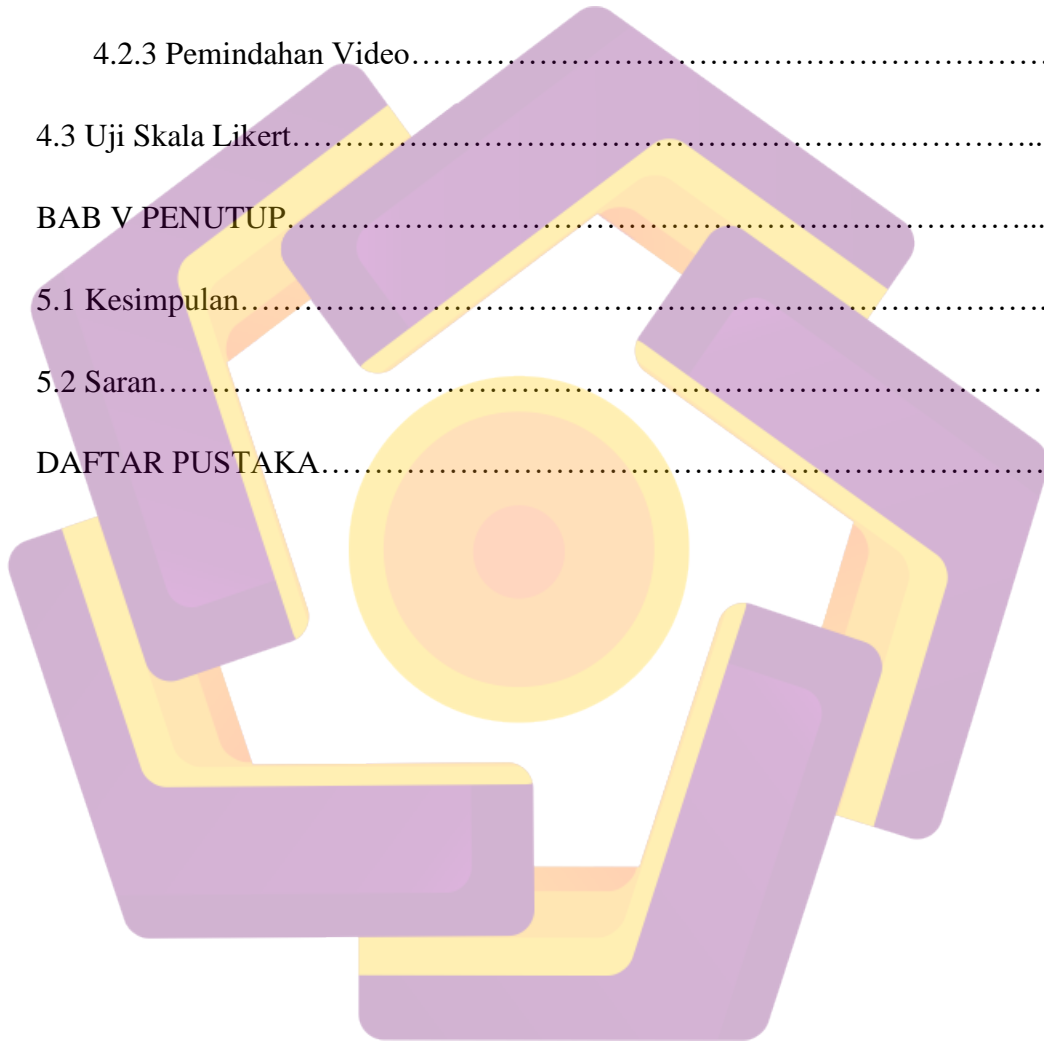
JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI.....	xvii
ABSTRAK.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1 Bagi Perusahaan Herro Notebook Center.....	3
1.5.2 Bagi Calon Pembeli.....	4
1.5.3 Bagi Penulis.....	4

1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Analisis.....	5
1.6.3 Metode Pengembangan.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>8</b>
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	9
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	9
2.2.2 Elemen – Elemen Multimedia.....	10
2.3 Pengertian Periklanan.....	11
2.4 Jenis – Jenis Media Iklan.....	11
2.5 Tujuan Periklanan.....	12
2.6 Implementasi Multimedia dalam Industri Periklanan.....	14
2.6.1 Keunggulan Multimedia dalam Periklanan.....	14
2.6.2 Tahap Pengembangan Aplikasi Multimedia untuk Periklanan.....	15
2.7 Tahap Merancang Naskah dan Storyboard Iklan.....	16
2.7.1 Prinsip Dasar Menulis Naskah Iklan.....	16
2.8 Animasi.....	18
2.8.1 Pengertian Animasi.....	18
2.8.2 Konsep Animasi 2D.....	18
2.8.3 Tahap Produksi Animasi.....	18

2.8.3.1 Pra Produksi.....	18
2.8.3.2 Produksi.....	21
2.8.3.3 Pasca Produksi.....	22
2.8.4 Fungsi Animasi.....	23
2.8.5 Manfaat Animasi.....	23
2.8.6 Jenis Animasi.....	25
2.9 Rotoscoping.....	26
2.9.1 Pengertian Rotoscoping.....	26
2.9.2 Sejarah Rotoscoping.....	26
2.9.3 Cara Kerja Rotoscoping.....	27
2.10 Uji Skala Likert.....	27
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>	<b>30</b>
3.1 Tinjauan Umum.....	30
3.1.1 Sejarah Perusahaan.....	30
3.1.2 Visi Misi Perusahaan.....	30
3.1.2.1 Visi.....	30
3.1.2.2 Misi.....	31
3.1.3 Logo Perusahaan.....	31
3.1.4 Struktur Pengurusan.....	31
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	32
3.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	32

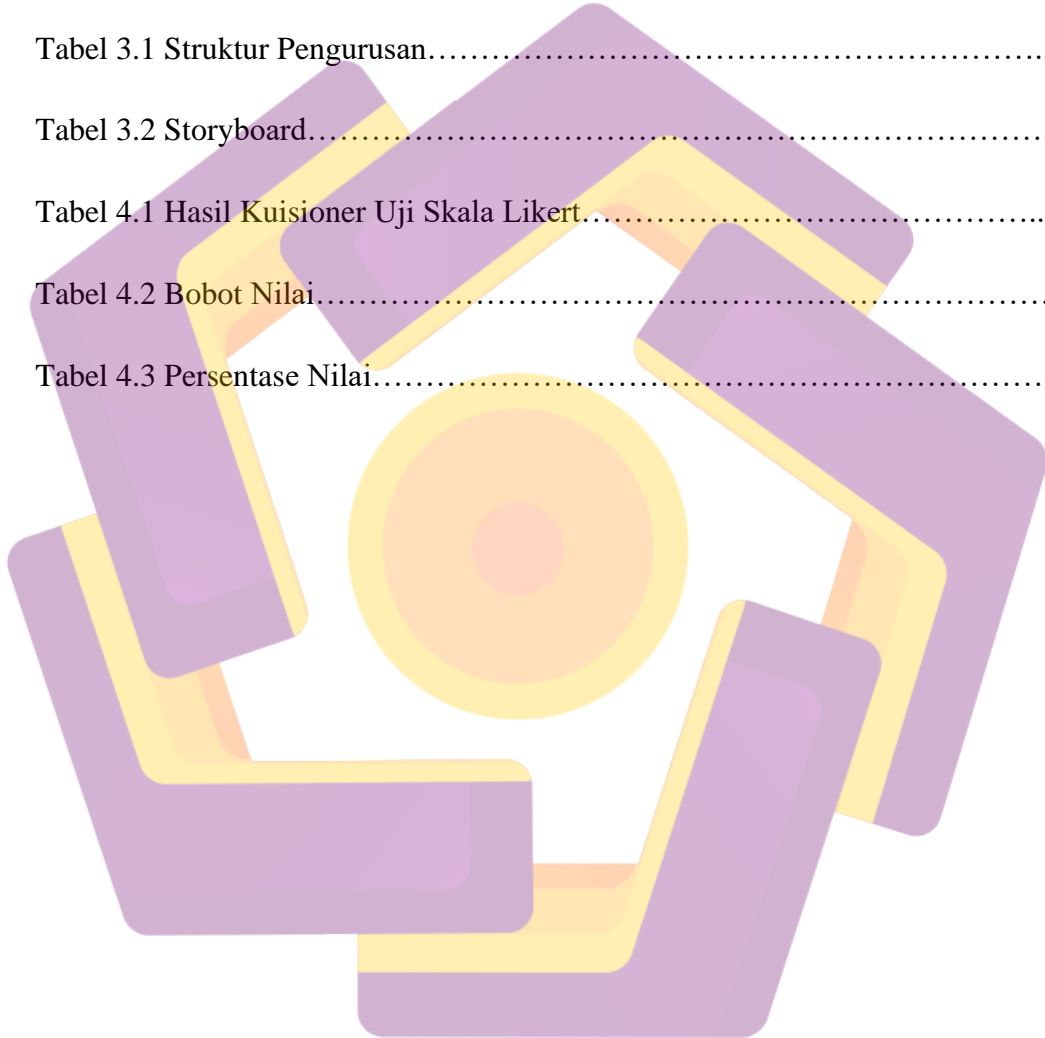
3.2.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	33
3.2.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	33
3.2.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	33
3.2.2.3 Kebutuhan Sumberdaya Manusia (Brainware).....	34
3.3 Analisis Kelayakan.....	35
3.4 Tahap Pra Produksi.....	36
3.4.1 Ide Cerita.....	36
3.4.2 Skenario atau Naskah.....	37
3.4.3 Karakter atau Objek Ilustrasi.....	38
3.4.4 Storyboard.....	38
3.4.5 Dubbing atau Pengisian Suara.....	41
3.4.6 Music atau Sound FX.....	41
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>43</b>
4.1 Produksi.....	43
4.1.1 Shooting (Pengambilan Video).....	43
4.1.2 Evaluasi.....	44
4.1.3 Retake.....	44
4.1.4 Penggabungan Video.....	45
4.1.5 Capture.....	48
4.1.6 Editing Adegan.....	49
4.1.7 Menghapus Background.....	52

4.1.8 Pembuatan Background.....	56
4.2 Pasca Produksi.....	57
4.2.1 Editing.....	57
4.2.2 Rendering.....	64
4.2.3 Pemindahan Video.....	65
4.3 Uji Skala Likert.....	65
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>70</b>
5.1 Kesimpulan.....	70
5.2 Saran.....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>72</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Contoh Storyboard.....	20
Tabel 3.1 Struktur Pengurusan.....	32
Tabel 3.2 Storyboard.....	39
Tabel 4.1 Hasil Kuisisioner Uji Skala Likert.....	66
Tabel 4.2 Bobot Nilai.....	67
Tabel 4.3 Persentase Nilai.....	68



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo Herro Notebook Center.....	31
Gambar 3.2 Contoh Objek Ilustrasi.....	38
Gambar 4.1 Hasil Pengambilan Video.....	44
Gambar 4.2 Pengaturan Lembar Kerja.....	45
Gambar 4.3 Tampilan Lembar Kerja.....	46
Gambar 4.4 Tampilan Pengaturan Sequence.....	46
Gambar 4.5 Tampilan Import File.....	47
Gambar 4.6 Penggabungan Video.....	47
Gambar 4.7 Export Setting.....	48
Gambar 4.8 Import Video To Layers.....	49
Gambar 4.9 Hasil Import Video To Layers.....	49
Gambar 4.10 Import Gambar.....	50
Gambar 4.11 Filter Image.....	51
Gambar 4.12 Gambar yang Sudah di Edit.....	51
Gambar 4.13 Import File.....	52
Gambar 4.14 Import File.....	53
Gambar 4.15 Pengaturan Layer.....	53
Gambar 4.16 Proses Seleksi.....	54



Gambar 4.17 Add and Subtract Selection.....	54
Gambar 4.18 Hapus Background.....	55
Gambar 4.19 Setelah Background di Hapus.....	55
Gambar 4.20 Proses Pembuatan Background.....	56
Gambar 4.21 Contoh Background.....	57
Gambar 4.22 Import File Composition.....	58
Gambar 4.23 Buat Sequence.....	59
Gambar 4.24 Sequence Presets.....	59
Gambar 4.25 Memasukan File ke Dalam Sequence 1.....	60
Gambar 4.26 Memasukan File ke Dalam Sequence 2.....	60
Gambar 4.27 Setting Speed/Duration.....	61
Gambar 4.28 Tampilan Settingan Title.....	61
Gambar 4.29 Tampilan Settingan Text.....	62
Gambar 4.30 Tampilan Menu Effects.....	63
Gambar 4.31 Penempatan Efek.....	63
Gambar 4.32 Pengaturan Keyframe Audio.....	64
Gambar 4.33 Export Video di Adobe Premiere.....	64
Gambar 4.34 Pengaturan Format Export Video.....	65

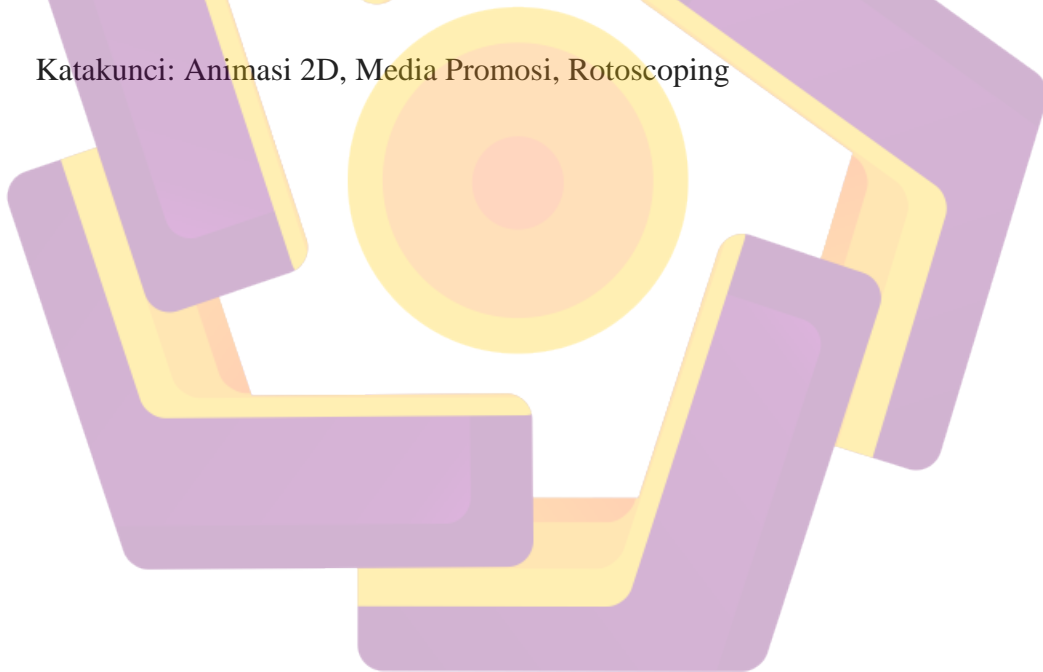
## INTISARI

Skripsi yang berjudul “Membuat Video Animasi 2D Sebagai Media Promosi Herro Notebook Center Menggunakan Teknik Rotoscoping” Ini adalah animasi dengan teknik 2 dimensi.

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat video animasi 2D sebagai media promosi untuk Herro Notebook Center menggunakan teknik rotoscoping. Animasi 2D sebagai media promosi yang bertujuan membantu dalam proses promosi yang lebih menarik di mata pelanggan.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, wawancara, dan studi pustaka. Untuk pengembangan sistem multimedia berdasarkan metode M. Suyanto (2006) dimana pengembangan sistem multimedia didasarkan pada tiga tahap: Pra-Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi. Hasil penelitian ini adalah video animasi 40 detik.

Katakunci: Animasi 2D, Media Promosi, Rotoscoping



## ABSTRACT

*Thesis entitled "Making 2D Animated Video As Herro Notebook Center Promotion Media Using Rotoscoping Techniqu " This is an animated with 2-dimensional techniques.*

*The purpose of this research is to make a 2D animation video as a promotional media for Herro Notebook Center using rotoscoping techniques. 2D animation as a promotional media which aims to help in the promotion process that is more attractive in the eyes of customers.*

*Data collection methods used are the method of observation, interviews, and literature. For the development of multimedia systems based on the method of M. Suyanto (2006) where the development of multimedia systems is based on three stages: Pre-Production, Production, and Post-Production. The results of this study are a 40 second animated video.*

*Keywords: 2D Animation, Promotion Media, Rotoscoping*

