

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA PO.AGRAMAS BOYOLALI JAWA
TENGAH DENGAN ANIMASI 2D**

SKRIPSI



disusun oleh

Anom Suryo Handoyo

18.21.1265

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA PO.AGRAMAS BOYOLALI JAWA
TENGAH DENGAN ANIMASI 2D**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Anom Suryo Handoyo

18.21.1265

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA PO.AGRAMAS BOYOLALI JAWA TENGAH DENGAN ANIMASI 2D

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Anom Suryo Handoyo

18.21.1265

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 05 Juli 2019

Dosen Pembimbing,

Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA PO.AGRAMAS BOYOLALI JAWA TENGAH DENGAN ANIMASI 2D

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Anom Suryo Handoyo

18.21.1265

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Agustus 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom

NIK. 190302390

Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

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

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, 30 Agustus 2020



Anom Suryo Handoyo

NIM. 18.21.1265

MOTTO

“Victoria Concordia Crescit”

Kemenangan tumbuh melalui keharmonisan (The Gooner – Big Fans Arsenal)

“Arsene Wenger”

If you do not believe you can do it then you have no chance at all

(Jika Anda tidak percaya, Anda bisa melakukannya maka Anda tidak punya kesempatan sama sekali)



PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan *Alhamdulillah* sebagai tanda rasa syukur kepada Allah SWT dan suri tauladanku Nabi Muhammad SAW, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Karya ini saya persembahkan untuk orang-orang yang sangat luar biasa:

- Eko Sumarsono & Anik Suryani, kedua orang tua tercinta yang telah memberikan dukungannya baik moril maupun materiil dan selalu membimbing dengan do'a dan limpahan kasih sayangnya, *love you so much!*
- Maharani Nur Anisa, Yanuar Agung Wijaya, Salma Saliha Dan Atika Nisrina adik-adik tercinta yang menjadi sumber semangat dan inspirasi.
- Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom atas bimbingan yang sangat berharga dan bermanfaat selama pengerjaan skripsi ini.
- Terimakasih kepada teman-teman angkatan 2011 dan transfer 2018 yang selalu memberikan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini.
- Faizal Furqon P, Abdul Rahman Rimas, Agus Irawan, Gunawan H, Novendy Hima, Permadi Satria Dewa Teman-teman yang sudah menjadi keluarga dan Semua pihak yang sudah mendoakan, menyumbang ide, saran, gagasan, dan kritik yang sangat membangun yang tidak bisa disebut satu-satu, *thank you for everything.*

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr Wb

Alhamdulillah rabbil 'alamin, puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat, taufik serta hidayah-Nya kepada kita semua. sholawat dan salam juga tak lupa penulis kirimkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun umatnya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa UNIVERSITAS AMIKOM dan juga untuk memperoleh gelar sarjana Komputer yang telah menyelesaikan kuliah jenjang program strata 1. Penulis menyadari bahwa skripsi ini bukanlah akhir dari belajar karena belajar adalah sesuatu yang tidak terbatas.

Terselesaikannya skripsi ini tentunya tak lepas dari bantuan dan dorongan oleh berbagai pihak, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, MM, PH.D selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku DEKAN Fakultas Ilmu Komputer UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan selama proses penyusunan Laporan Skripsi ini hingga selesai.

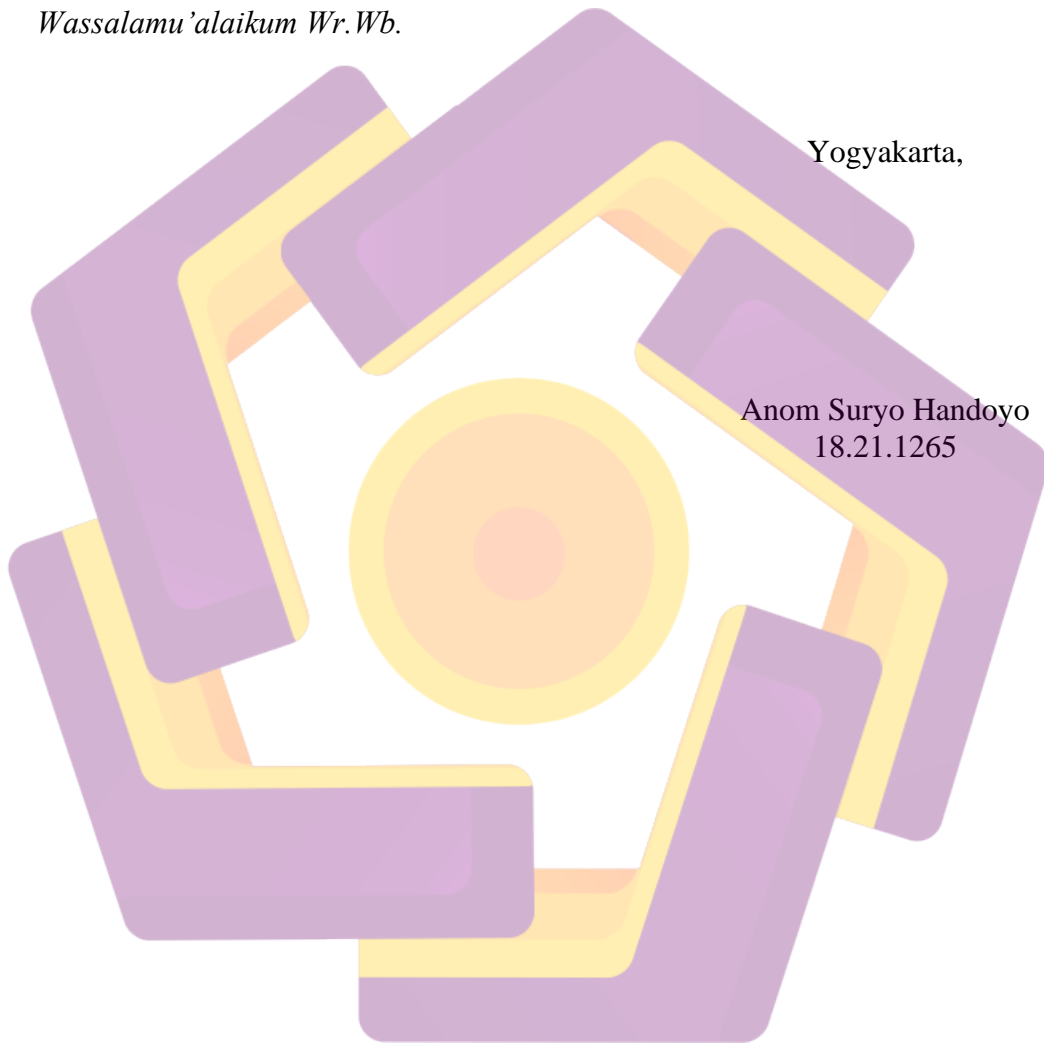
Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang

membangun agar skripsi ini dapat lebih baik lagi. Semoga penyusunan dan penulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi dunia ilmu pengetahuan khususnya Teknologi informasi untuk saat ini, mendatang dan selamanya. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta,

Anom Suryo Handoyo
18.21.1265



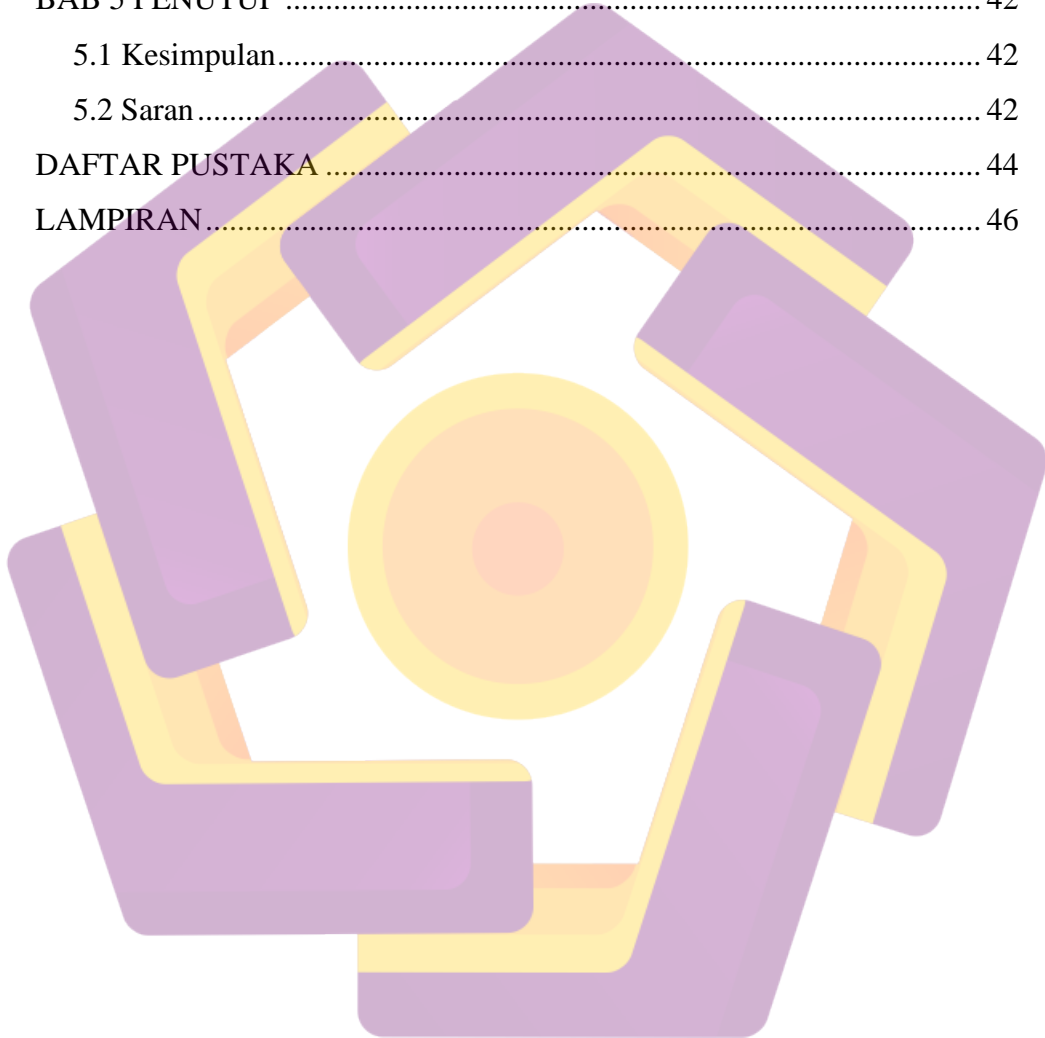
DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	2
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.2 Analisis	4
1.6.3 Perancangan	4
1.6.4 Produksi	4
1.6.5 Pasca Produksi	4
1.6.6 Implementasi Dan Evaluasi	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	7

2.2.1 Sejarah Multimedia	7
2.2.2 Definisi Multimedia	8
2.2.3 Elemen-Elemen Multimedia	8
2.3 Konsep Dasar Animasi	10
2.3.1 Definisi Animasi	10
2.3.2 Prinsip-Prinsip Dasar Animasi.....	11
2.3.2.1 Squash dan Stretch.....	11
2.3.2.2 Anticipation	11
2.3.2.3 Staging	12
2.3.2.4 Straight Ahead dan Pose to Pose	13
2.3.2.5 Follow Through dan Overlapping	13
2.3.2.6 Slow In dan Slow Out.....	14
2.3.2.7 Arcs.....	14
2.3.2.8 Secondary Action.....	15
2.3.2.9 Timing.....	15
2.3.2.10 Exaggeration	16
2.3.2.11 Solid Drawing.....	16
2.3.2.12 Appeal.....	17
2.4 Konsep Teknik <i>Motion Graphic</i>	17
2.4.1 Sejarah <i>Motion Graphic</i>	17
2.4.2 Definisi <i>Motion Graphic</i>	18
2.5 Tahap Pengerjaan Video	19
2.5.1 Pra Produksi	19
2.5.1.1 Ide Cerita	19
2.5.1.2 Menentukan Tema	19
2.5.1.3 Membuat <i>Logline</i>	19
2.5.1.4 Membuat Sinopsis	19
2.5.1.5 Desain Karakter	20
2.5.1.6 Pembuatan Naskah.....	20
2.5.1.7 Pembuatan <i>Storyboard</i>	20
2.5.2 Produksi	21

2.5.2.1 Drawing	21
2.5.2.2 Coloring	21
2.5.2.3 Background.....	21
2.5.2.4 Sound Recording dan Sound Editing.....	21
2.5.3 Pasca Produksi	22
2.5.3.1 Compositing.....	22
2.5.3.2 Editing.....	22
2.5.3.3 Rendering.....	22
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	23
3.1 Tinjauan Umum.....	23
3.2 Analisis Kebutuhan	23
3.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	23
3.2.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	24
3.2.3 Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	24
3.2.4 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	25
3.2.5 Brainware	25
3.3 Pra Produksi	26
3.3.1 Ide Cerita.....	26
3.3.2 Tema	26
3.3.3 Logline	26
3.3.4 Sinopsis	27
3.3.5 Desain Karakter	28
3.3.6 Naskah.....	29
3.3.7 Storyboard.....	30
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	34
4.1 Produksi.....	34
4.1.1 Pembuatan Asset Ilustrasi	34
4.1.2 Pembuatan Background Dan Environment.....	37
4.1.3 Layering	38
4.1.4 Pembuatan Animasi	39
4.2 Pasca Produksi.....	40

4.2.1 Compositing	40
4.2.2 Sound Producing	40
4.2.3 Rendering	41
4.3 Implementasi	41
4.3.1 Penyerahan Hasil Penelitian.....	41
BAB 5 PENUTUP	42
5.1 Kesimpulan.....	42
5.2 Saran.....	42
DAFTAR PUSTAKA	44
LAMPIRAN.....	46



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Kebutuhan <i>Software</i>	24
Tabel 3.1 Tabel <i>Storyboard</i>	30



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Squash dan Stretch Pada Ekspresi Karakter.....	11
Gambar 2.2 Anticipation.....	12
Gambar 2.3 Staging.....	12
Gambar 2.4 Straight Ahead dan Pose To Pose	13
Gambar 2.5 Follow Through dan Overlapping Action	13
Gambar 2.6 Slow In dan Slow Out.....	14
Gambar 2.7 Arcs	14
Gambar 2.8 Secondary Action	15
Gambar 2.9 Timing	15
Gambar 2.10 Exanggeration.....	16
Gambar 2.11 Solid Drawing	17
Gambar 2.12 Appeal	17
Gambar 3.1 Rancangan Karakter	28
Gambar 4.1 Bus Ekonomi.....	35
Gambar 4.2 Bus Vip.....	35
Gambar 4.3 Bus Double Decker	36
Gambar 4.4 Karakter.....	36
Gambar 4.5 Background Terminal.....	37
Gambar 4.6 Background Terminal.....	37
Gambar 4.7 Background Locket.....	38
Gambar 4.8 Background Jalan Raya.....	38
Gambar 4.9 Layering	39
Gambar 4.10 Composition Setting.....	39
Gambar 4.11 Panel Transform	40
Gambar 4.12 Proses Compositing.....	40
Gambar 4.13 Proses Render	41

INTISARI

Di PO.Agramas Boyolali terdapat masalah dalam penyampaian informasi tentang proses menampilkan atau memvisualkan iklan animasi bus. Dimana pemilik dari Po.Agramas Boyolali hanya bisa menginformasikan melalui brosur, poster dan foto.

Hal ini belum mampu menjelaskan secara rinci bagaimana proses memvisualkan iklan bus, sehingga penulis memberikan jalan alternative kepada pihak Po.Agramas Boyolali melalui penggunaan Motion Graphic untuk membantu mengilustrasikan atau memvisualkan iklan bus animasi 2D. Karena dengan Motion Graphic informasi untuk memvisualkan iklan bus, bisa diilustrasikan melalui gambar animasi 2D disertai Teks dan Audio.

Dengan menggunakan Visualisasi informasi dalam bentuk infografis dengan teknik Motion Graphic diharapkan mampu menyampaikan informasi dari Agramas Boyolali Jawa Tengah. Maka penulis membuat tugas akhir dengan mengangkat tema melalui teknik Motion Graphic untuk media promosi pada PO.Agramas Boyolali.

Kata Kunci : *Motion Graphics, Po.Agramas Boyolali, After Effect.*

ABSTRACT

In Po. Agramas Boyolali there is a problem in delivering information about the process of displaying or visualizing an animated bus advertisement. Where the owner of Po.Agramas Boyolali can only inform through brochures, posters and photos.

This has not been able to explain in detail how the process of visualizing bus advertisements, so the authors provide an alternative way to Po.Agramas Boyolali through the use of Motion Graphics to help illustrate or visualize 2D animated bus ads. Because with a Motion Graphic, the information for visualizing bus advertisements can be illustrated through 2D animated images accompanied by text and audio.

By using information visualization in the form of infographics with Motion Graphic technique, it is hoped that it can convey information from Agramas Boyolali, Central Java. So the authors make a final project with a theme through the Motion Graphic technique for promotional media at Po. Agramas Boyolali.

Keywords : Motion Graphic, Po.Agramas Boyolali, After Effect.