

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI SEBAGAI MEDIA
IKLAN UNTUK SWIFT ENGLISH SCHOOL YOGYAKARTA
MENGUNAKAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



disusun oleh
Jalil Fadli
15.11.9067

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
2019**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI SEBAGAI MEDIA
IKLAN UNTUK SWIFT ENGLISH SCHOOL YOGYAKARTA
MENGUNAKAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh
Jalil Fadli
15.11.9067

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI SEBAGAI MEDIA
IKLAN UNTUK SWIFT ENGLISH SCHOOL YOGYAKARTA
MENGUNAKAN MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Jalil Fadli

15.11.9067

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 2 November 2019

Dosen Pembimbing,



Mei P. Kurniawan, M.Kom.

NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI SEBAGAI MEDIA IKLAN UNTUK SWIFT ENGLISH SCHOOL YOGYAKARTA MENGUNAKAN MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Jalil Fadli

15.11.9067

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Oktober 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mei P. Kurniawan, M.Kom.

NIK. 190302187

Rizqi Sukma K, M.Kom.

NIK. 190302215

Tonny Hidayat, M.Kom.

NIK. 190302182



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 2 November 2019

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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 16 November 2019



Jalil Fadli

NIM. 15.11.9067

MOTTO

"Gantungkan cita-cita mu setinggi langit! Bermimpilah setinggi langit. Jika engkau jatuh, engkau akan jatuh di antara bintang-bintang." (Ir. Soekarno)



PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, syukur yang tak terhingga atas nikmat dan karunia Allah kepada hamba-Nya. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

- 1 Allah Subhanahuwata'ala yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia dalam bentuk apapun, sehingga dilancarkan dan diberikan kemudahan dalam segala urusan yang penulis hadapi, terutama dalam proses penyampaian naskah skripsi ini.
- 2 Kedua orang tua dan keluarga besar yang tiada henti-hentinya mendoakan, melimpahkan rasa kasih dan sayang, selalu memberikan nasehat, memberikan motivasi, memberikan bimbingan dan dukungan kepada saya, tanpa mereka saya bukan lah apa – apa.
- 3 Bapak Mei P. Kurniawan, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan semangat, motivasi, bimbingan, arahan, kritik dan saran selama proses penyusunan hingga penyelesaian naskah skripsi ini.
- 4 Bapak Endrik Yulianto selaku Public Relations Manager Swift English School Yogyakarta yang telah memberikan ijin kepada saya untuk melakukan penelitian skripsi ini.
- 5 Vajrin Syawaluddin S.E sebagai kakak sepupu yang selalu memberikan motivasi dan dukungan untuk kelancaran pengerjaan skripsi ini.
- 6 Anand Azhari dan Suryani Dwi Lestari yang banyak membantu pada saat proses pengerjaan pembuatan video.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu wata'ala atas segala limpahan rahmat dan ridho-Nya yang telah memberikan kesehatan, kelancaran, kemudahan, keteguhan, dan membekali anugerah ilmu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Animasi Sebagai Media Iklan Untuk Swift English School Yogyakarta Menggunakan Motion Graphic”.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan di Program Strata-I Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta. Banyak pihak yang telah mendukung terselesaikannya skripsi ini, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Mei P. Kurniawan, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan semangat, motivasi, dan kritik serta saran selama bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu yang sangat bermanfaat bagi saya kedepannya.
4. Keluarga besar 15-S1IF-09, yang telah menemani selama perkuliahan.

Penulis juga memohon maaf apabila dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis berhadap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini.

Yogyakarta, 27 Oktober 2019

Penulis

DAFTAR ISI

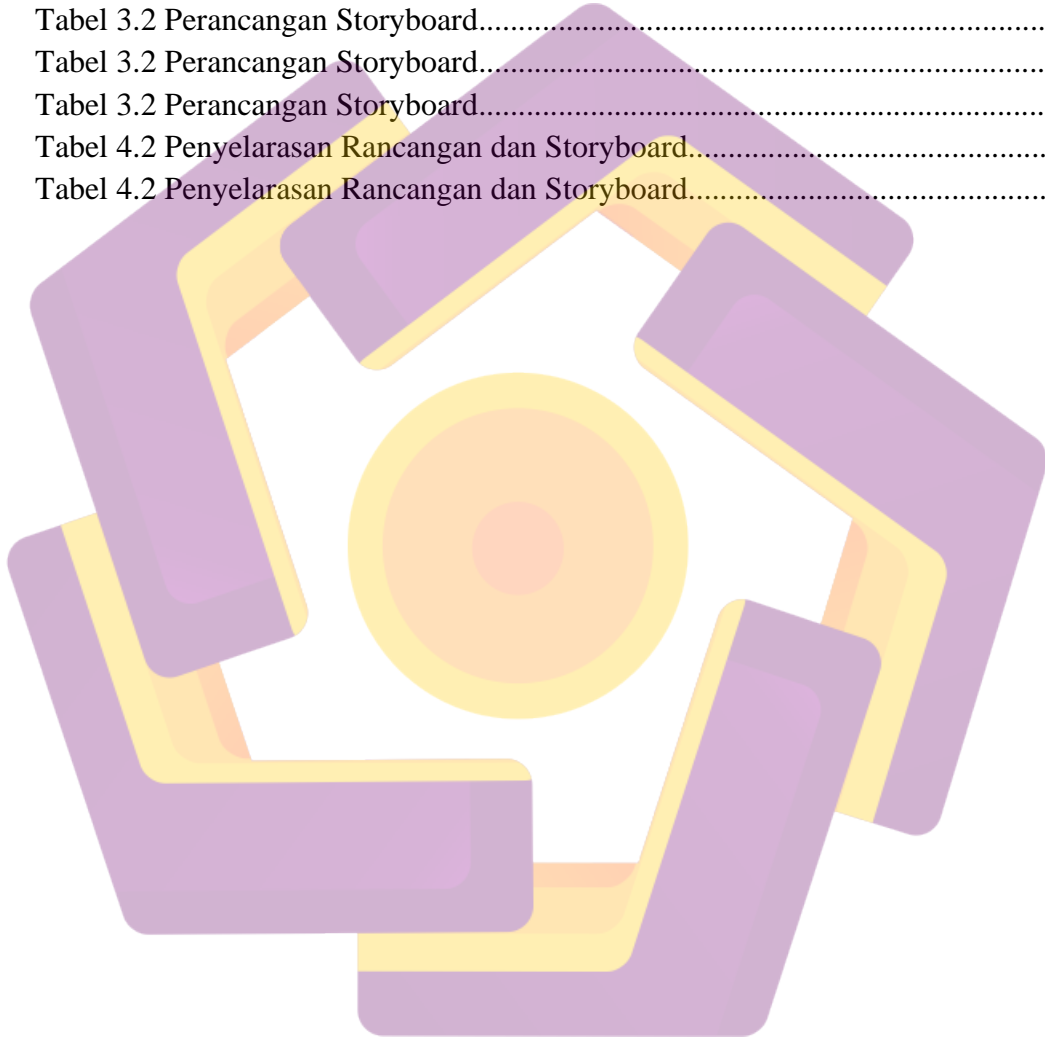
JUDUL	i
PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN	iii
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Konsep Dasar Multimedia	8
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	8
2.2.2 Sejarah Multimedia.....	8

2.2.3 Elemen – Elemen Multimedia	9
2.3 Video.....	10
2.4 Periklanan	14
2.4.1 Pengertian Periklanan.....	14
2.4.2 Definisi Iklan	14
2.4.3 Jenis Iklan.....	15
2.5 Storyboard.....	17
2.6 Motion Graphic	18
2.6.1 Sejarah Motion Graphic	18
2.6.2 Konsep Dasar Perancangan Video dengan Tehnik Motion Graphic	20
2.7 Pengertian Iklan Animasi.....	23
2.7.1 Langkah-lagkah Dalam Strategi Merancang Iklan Animasi	23
2.7.2 Strategi Menerapkan Sasaran Audien	23
2.7.3 Tahap Pengembangan Multimedia.....	26
2.8 Tahap Memproduksi Iklan	27
2.8.1 Pra Produksi.....	28
2.8.2 Produksi.....	28
2.8.3 Pasca Produksi	30
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	31
3.1 Tinjauan Umum Swift English School.....	31
3.1.1 Profil Swift English School	31
3.1.2 Logo Swift English School.....	31
3.2 Pengertian Analisis Sistem	32
3.2.1 Analisis SWOT	32
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem.....	34
3.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	34
3.3.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	35
3.3.3 Analisis Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	36
3.4 Tahap Praproduksi.....	37
3.4.1 Rancangan Ide Iklan.....	37

3.4.2 Rancangan Konsep Iklan.....	37
3.4.3 Rancangan Naskah Iklan	37
3.4.4 Rancangan Storyboard Iklan Swift English School.....	39
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	45
4.1 Implementasi.....	45
4.1.1 Pengumpulan Data	46
4.2 Tahap Produksi.....	46
4.3 Animasi Motion Graphic	47
4.3.1 Menggerakkan Gambar (Animating).....	47
4.4 Pasca Produksi.....	52
4.4.1 Scene Editing	52
4.4.2 Penggabungan Scene (Compositing)	53
4.4.3 Dubbing.....	53
4.4.4 Sound Editing dan Lipsync.....	54
4.4.5 Mixing (Penggabungan Audio dan Video).....	56
4.4.6 Rendering	58
4.5 Penyelarasan Rancangan Storyboard dan Hasil Editing.....	60
BAB V PENUTUP	64
5.1 Kesimpulan	64
5.2 Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN	68

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	36
Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	37
Tabel 3.2 Perancangan Storyboard.....	40
Tabel 3.2 Perancangan Storyboard.....	41
Tabel 3.2 Perancangan Storyboard.....	42
Tabel 3.2 Perancangan Storyboard.....	43
Tabel 3.2 Perancangan Storyboard.....	44
Tabel 3.2 Perancangan Storyboard.....	45
Tabel 4.2 Penyelarasan Rancangan dan Storyboard.....	63
Tabel 4.2 Penyelarasan Rancangan dan Storyboard.....	65



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Logo Swift English School.....	32
Gambar 4.1. Tabel Bagan Pembuatan Video.....	46
Gambar 4.2. Pengumpulan Data.....	47
Gambar 4.3. Tampilan Awal Sebelum di Animasikan.....	49
Gambar 4.4. Menganimasikan Gambar.....	50
Gambar 4.5. Menganimasikan Transisi.....	51
Gambar 4.6. Menganimasikan Transisi.....	51
Gambar 4.7. Penggunaan Graph Editor.....	52
Gambar 4.8. Penggunaan Keyframe.....	53
Gambar 4.9. Penggunaan Keyframe.....	53
Gambar 5.0. Scene Editing.....	54
Gambar 5.1. Penggabungan Scene.....	55
Gambar 5.2. Pembuatan File Baru.....	56
Gambar 5.3. Perekaman Audio Narasi.....	57
Gambar 5.4. Mengeraskan Suara.....	57
Gambar 5.5. Menyimpan Audio.....	58
Gambar 5.6. Import Audio File.....	59
Gambar 5.7. Penggabungan Video dan Audio.....	60
Gambar 5.8. Render After Effect.....	60
Gambar 5.9. Render Premiere Pro.....	61
Gambar 6.0. Settingan Render.....	62
Gambar 6.1. Menunggu Hasil Render.....	62

INTISARI

Swift English School merupakan lembaga kursus bahasa Inggris yang terbaik dan mempunyai beberapa cabang di Yogyakarta, Purwokerto dan Tasikmalaya. Swift English School menggunakan metode pembelajaran bahasa Inggris terbaik dan efektif. Kursus bahasa Inggris pun jadi lebih menyenangkan dan seru tidak kaku dan menyramkan.

Dengan media saat ini dirasa belum cukup untuk menampilkan beberapa informasi dalam Swift English School Yogyakarta, yang tidak dapat mencakup semua informasi dalam Swift English School Yogyakarta. Dari penjelasan di atas, penulis mengusulkan pembuatan video iklan animasi yang dapat digunakan sebagai pendukung dalam membuat informasi dan promosi yang melibatkan elemen multimedia lain seperti teks, gambar, video, suara.

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi kepada masyarakat khususnya yang ingin belajar bahasa Inggris di Yogyakarta, agar menambah jumlah konsumen di Swift English School Yogyakarta, sehingga hasil yang diperoleh dapat lebih baik dibanding dengan sebelum – sebelumnya.

Kata kunci: Motion Graphic, Iklan, Kursus Bahasa Inggris.

ABSTRACT

Swift English School is the best English language course institution and has several branches in Yogyakarta, Purwokerto and Tasikmalaya. Swift English School uses the best and effective English learning methods. English courses become more fun and exciting, not rigid and creepy.

With the current media it is not enough to display some information in Swift English School Yogyakarta, which cannot cover all information in Swift English School Yogyakarta. From the explanation above, the authors propose making animated video advertisements that can be used as a support in making information and promotions involving other multimedia elements such as text, images, videos, sounds.

This study aims to provide information to the public, especially those who want to learn English in Yogyakarta, in order to increase the number of consumers in Swift English School Yogyakarta, so that the results obtained can be better than before.

Keywords: Motion Graphic, Advertising, English Language Courses.