

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN WISHBONE CLOTH
DENGAN MENGGUNAKAN UNSUR LIVE SHOOT DAN
2D FRAME BY FRAME UNTUK MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI



disusun oleh
Dicky Ramanda
12.11.5917

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN WISHBONE CLOTH
DENGAN MENGGUNAKAN UNSUR LIVE SHOOT DAN
2D FRAME BY FRAME UNTUK MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian persyaratan Mencapai Derajat Sarjana S1
Program Studi Informatika



disusun oleh

Dicky Ramanda

12.11.5917

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN WISHBONE CLOTH
DENGAN MENGGUNAKAN UNSUR LIVE SHOOT DAN
2D FRAME BY FRAME UNTUK MEDIA PROMOSI**

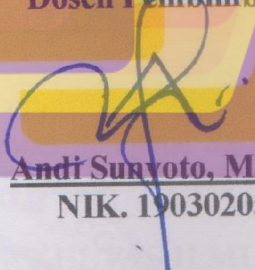
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dicky Ramanda

12.11.5917

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 15 April 2019

Dosen Pembimbing,


Andi Sunyoto, M.Kom

NIK. 190302052

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN WISHBONE CLOTH DENGAN MENGGUNAKAN UNSUR LIVE SHOOT DAN 2D FRAME BY FRAME UNTUK MEDIA PROMOSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dicky Ramanda

12.11.5917

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 11 April 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Muhammad Rudyanto Arief, M.T
NIK. 190302098

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 30 April 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 22 April 2019



Dicky.R

Dicky Ramanda
NIM. 12.11.5917

MOTTO

“It ain’t about how hard you can hit, it’s how hard you can get hit and keep moving forward. It’s about how much you can take and keep moving forward”
(Rocky Balboa)

“Every Champion was once a contender who refused to give up”
(Rocky Balboa)

“Hard work beats talent, when talent doesn’t work hard”
(Kevin Durant)

“I can accept failure, but I can’t accept not trying”
(Michael Jordan)



PERSEMBAHAN



Puji syukur Alhamdulillah tidak lupa saya panjatkan kepada-Nya. Dia yang berkuasa atas segalanya dan Dia pula yang menentukan segalanya. Dengan rasa syukur yang mendalam skripsi ini kupersembahkan kepada :

1. Orangtuaku tercinta yang telah berjasa dan dengan doanya selalu mengiringi langkahku, memberikan motivasi baik moril maupun material. Semoga Allah swt melindungi dan memberikan syurga kepada keduanya;
2. Kepada keluarga tercinta yang selalu mengingatkan untuk menyelesaikan skripsiku;
3. Sahabat yang selalu memberi saran dan bantuan kepada saya selama kuliah maupun selama mengerjakan skripsi ini;
4. Teman-teman Universitas AMIKOM Yogyakarta kalian selalu di hati dan akan selamanya di hati;
5. Wishbone Cloth yang telah mengizinkan saya untuk membuat video iklan ini

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala kuasa dan nikmat yang telah dilimpahkan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Iklan Wishbone Cloth Dengan Menggabungkan Unsur Live Shoot dan 2D Frame by Frame Animation untuk Media Promosi”. Selain merupakan salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana S-1 pada Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta, skripsi ini merupakan wujud aplikasi dari pengetahuan yang penulis peroleh selama mengikuti perkuliahan. Penulis mencoba merancang dan membuat video iklan Wishbone Cloth.

Penulis menyadari bahwa selesainya penulisan skripsi ini tidak terlepas dari peran banyak pihak yang senantiasa membantu dan mendukung penulis. Oleh karena itu penghargaan dan ucapan rasa terima kasih yang tak terhingga penulis sampaikan kepada Bapak Andi Sunyoto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Selanjutnya ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada ;

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta;
2. Bapak/ibu selaku dosen penguji, yang telah banyak memberikan masukan yang berarti demi penyempurnaan skripsi ini;

3. Bapak/Ibu dosen, staff dan karyawan Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan bantuan yang bermanfaat;
4. Wishbone Cloth yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian;
5. Seluruh rekan satu perjuangan yang telah bersama-sama senasib dan sepenanggungan dalam rasa kekeluargaan menjalani pendidikan ini;
6. Teman dan sahabat dimanapun berada yang selalu memberikan semangat;
7. Keluarga tercinta yang telah memberikan inspirasi dalam menjalankan kehidupan;
8. Orang tua tercinta yang tiada pernah lelah memberikan do'a dan cintanya.

Yogyakarta, 22 April 2019

Penulis,

Dicky Ramanda

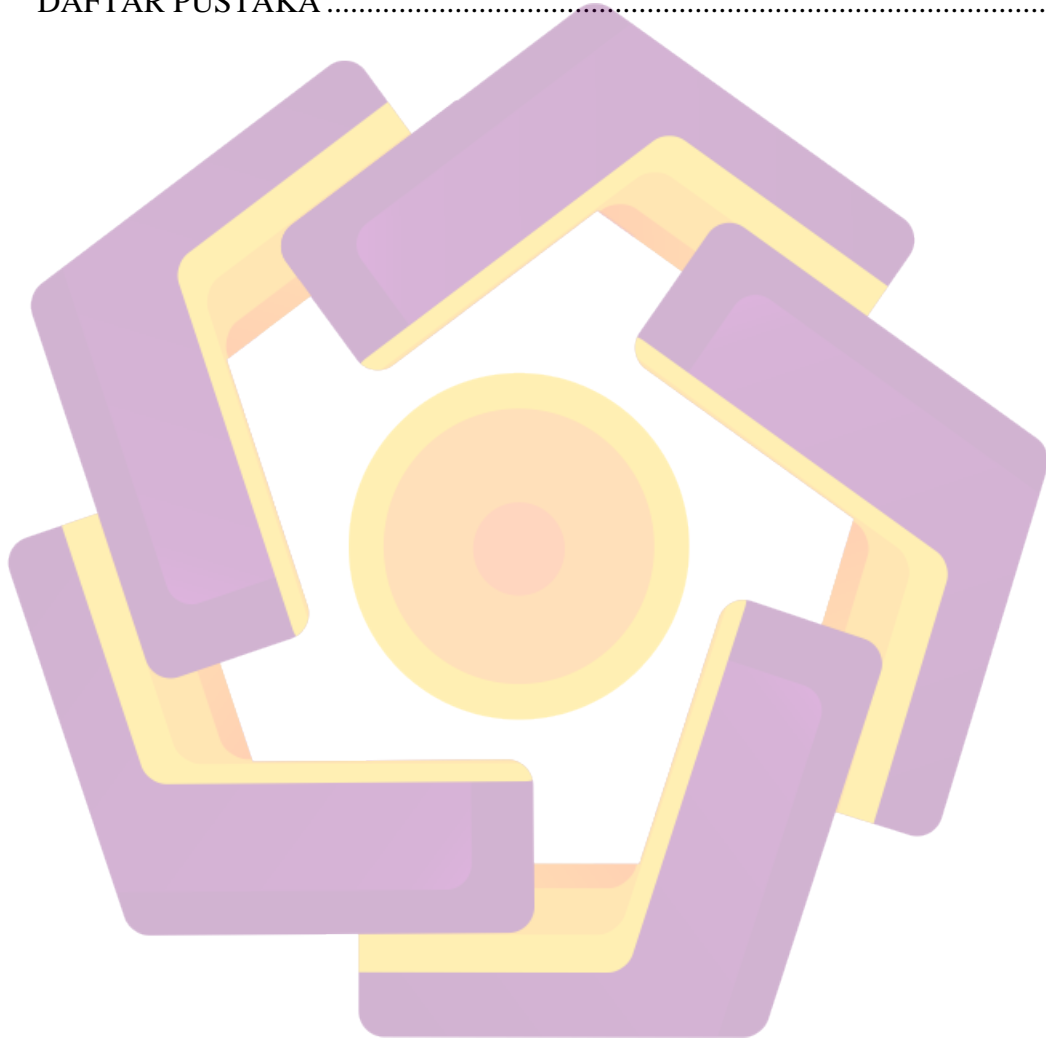
DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------------------------------|
| PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN WISHBONE CLOTH DENGAN MENGGABUNGKAN UNSUR LIVE SHOOT DAN 2D FRAME BY FRAME ANIMATION UNTUK MEDIA PROMOSI..... | ii |
| PERSETUJUAN | Error! Bookmark not defined. |
| PENGESAHAN | iv |
| PERNYATAAN | Error! Bookmark not defined. |
| MOTTO | vi |
| PERSEMBAHAN | vii |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI | x |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| DAFTAR TABEL | xv |
| INTISARI | xvi |
| ABSTRACT | xvii |
| BAB I PENDAHULUAN | 18 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah | 18 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 19 |
| 1.3 Batasan Masalah | 19 |
| 1.4 Tujuan Penelitian | 19 |
| 1.5 Manfaat Penelitian | 20 |
| 1.6 Metode Penelitian | 20 |
| 1.7 Sistematika Penulisan | 20 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 24 |
| 2.1 Tinjauan Pustaka | 24 |
| 2.2 Landasan Teori | 25 |
| 2.2.1 Multimedia | 25 |
| 2.2.2 Elemen Multimedia | 25 |
| 2.3 Video | 26 |

| | | |
|---|--|-----------|
| 2.3.1 | Definisi Video..... | 26 |
| 2.4 | Animasi | 27 |
| 2.4.1 | Pengertian Animasi..... | 27 |
| 2.4.2 | Animasi Frame by frame | 27 |
| 2.4.3 | Macam-Macam Animasi | 27 |
| 2.4.4 | Prinsip Animasi | 30 |
| 2.5 | Iklan..... | 38 |
| 2.5.1 | Definisi Periklanan | 38 |
| 2.5.2 | Tujuan Periklanan..... | 38 |
| 2.5.3 | Jenis Jenis Iklan | 39 |
| 2.5.4 | Strategi Merancang Iklan..... | 39 |
| 2.6 | Tahap Memproduksi Iklan | 40 |
| 2.6.1 | Pra Produksi..... | 40 |
| 2.6.2 | Tahap Produksi | 41 |
| 2.6.3 | Pasca Produksi..... | 42 |
| BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN | | 44 |
| 3.1 | Tinjauan Umum..... | 44 |
| 3.1.1 | Latar belakang Wishbone Cloth | 44 |
| 3.2 | Analisis..... | 45 |
| 3.2.1 | Langkah-Langkah Analisis Masalah | 45 |
| 3.2.2 | Hasil Analisis Masalah | 45 |
| 3.3 | Solusi yang dapat diterapkan..... | 46 |
| 3.4 | Solusi yang dipilih..... | 46 |
| 3.5 | Analisa Kebutuhan Sistem | 47 |
| 3.5.1 | Analisis Kebutuhan Perangkat Keras | 47 |
| Tabel 3.1 | Hardware | 47 |
| 3.5.2 | Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak | 48 |
| Tabel 3.2 | Software..... | 48 |
| 3.5.3 | Analisa Kebutuhan Sumber Daya Manusia..... | 48 |
| 3.6 | Perancangan | 49 |
| - | Storyline iklan | 49 |

| | |
|--|----|
| - Perancangan karakter | 49 |
| - Perancangan <i>background</i> | 49 |
| - Pembuatan <i>storyboard</i> | 50 |
| - Storyline iklan | 50 |
| - Perancangan karakter | 50 |
| - Perancangan <i>background</i> | 50 |
| - Pembuatan <i>storyboard</i> | 50 |
| - <i>Compositing & Grading</i> | 50 |
| 3.7 Pra Produksi | 50 |
| 3.7.1 <i>Storyline</i> Iklan..... | 50 |
| 3.7.2 Perancangan Karakter..... | 50 |
| 3.7.3 Perancangan Background | 51 |
| 3.7.4 Storyboard..... | 52 |
| 3.7.5 Audio | 55 |
| 3.7.5.1 <i>Audio Recording</i> | 55 |
| 3.7.5.2 <i>Background Music</i> | 55 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN | 56 |
| 4.1 Implementasi/Produksi..... | 56 |
| 4.2 Tahapan Produksi..... | 57 |
| 4.2.1 Perekaman video live shoot sebagai <i>background</i> | 57 |
| 4.2.2 Pembuatan Animasi | 57 |
| 4.2.2.1 Pembuatan <i>key animation</i> | 58 |
| 4.2.2.2 Pembuatan <i>in-between animation</i> | 60 |
| 4.2.2.3 Pemberian warna pada animasi | 61 |
| 4.2.2.4 Pembuatan efek pada animasi..... | 62 |
| 4.2.3 Proses <i>dubbing</i> untuk animasi | 63 |
| 4.3 Pasca Produksi..... | 64 |
| 4.3.1 Editing Video..... | 64 |
| 4.3.2 Colour Correction dan Colour Grading | 66 |
| 4.3.3 Proses <i>compositing</i> | 66 |
| 4.3.4 <i>Rendering</i> | 69 |

| | | |
|----------------------|---------------------------------------|----|
| 4.4 | Lampiran Hasil penerimaan video | 72 |
| 4.5 | Data Report | 72 |
| BAB V PENUTUP | | 75 |
| 5.1 | Kesimpulan..... | 75 |
| 5.2 | Saran..... | 76 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 78 |

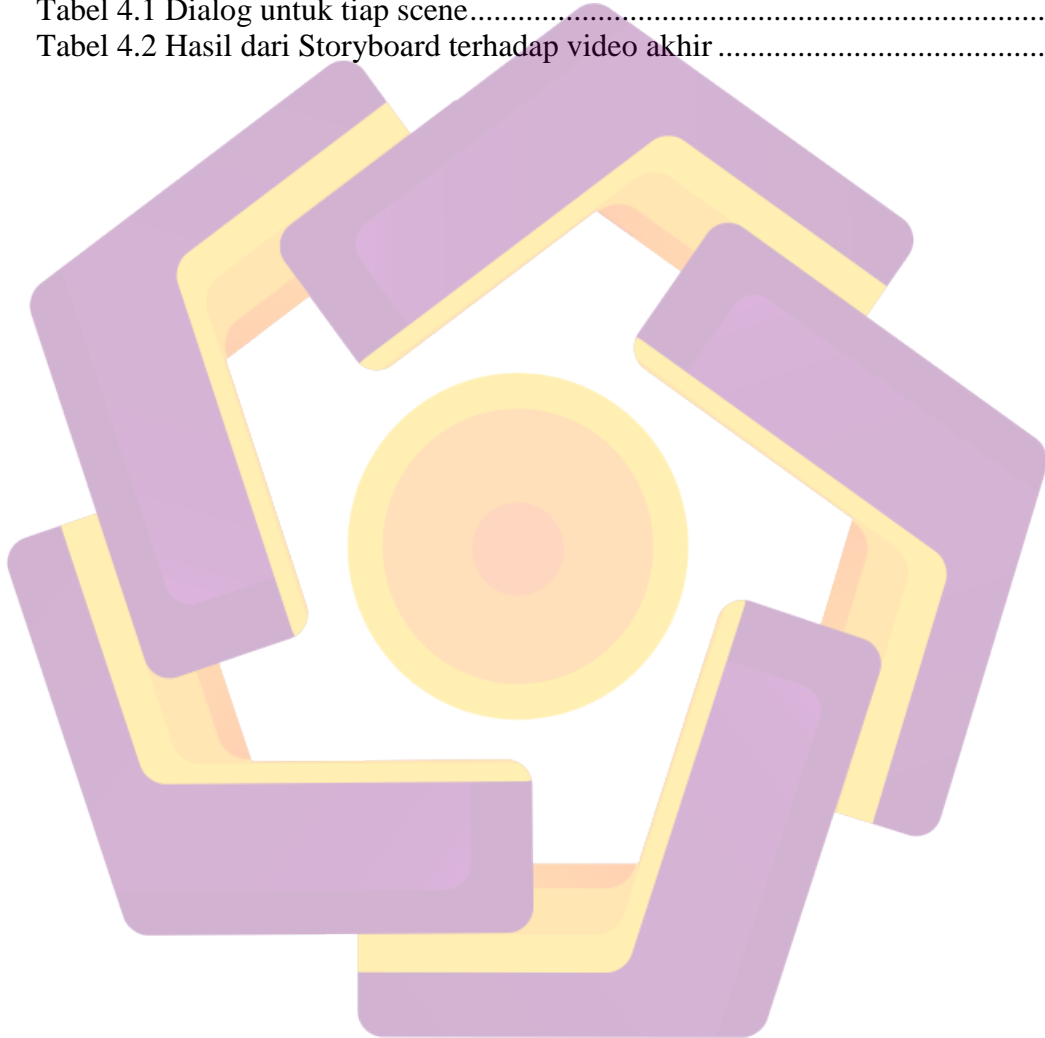


DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2. 1 Squash And Strecth | 31 |
| Gambar 2. 2 Anticipation..... | 31 |
| Gambar 2. 3 Arcs | 32 |
| Gambar 2. 4 Ease in Ease out | 32 |
| Gambar 2. 5 Appeal | 32 |
| Gambar 2. 6 Timing | 34 |
| Gambar 2. 7 Exaggeration | 34 |
| Gambar 2. 8 Straight ahead and pose to pose | 35 |
| Gambar 2. 9 Staging | 36 |
| Gambar 2.10 Secondary Action | 37 |
| Gambar 2.11 Follow through and overlapping action | 37 |
| Gambar 2.12 Solid Drawing | 38 |
| Gambar 3. 1 Logo Wishbone Cloth | 44 |
| Gambar 3. 2 Laman Instagram Wishbone Cloth..... | 45 |
| Gambar 3. 3 Halaman panduan membuat iklan di instagram | 46 |
| Gambar 3. 4 Desain Karakter Yoko | 51 |
| Gambar 3. 5 Foto Karakter Valdi | 51 |
| Gambar 3. 6 Background untuk iklan | 52 |
| Gambar 4. 1 Langkah-langakh pembuatan iklan | 56 |
| Gambar 4. 2 Tampak depan rumah penulis | 57 |
| Gambar 4. 3 Ruangan kamar penulis untuk background | 57 |
| Gambar 4. 4 Tampilan layer pembantu dan proses penggambaran | 59 |
| Gambar 4. 5 Proses keying pada salah satu adegan | 60 |
| Gambar 4. 6 Proses Pembuatan in between untuk salah satu adegan | 61 |
| Gambar 4. 7 Hasil pembuatan in between | 61 |
| Gambar 4. 8 Proses pewarnaan untuk salah satu frame | 62 |
| Gambar 4. 8 Proses pembuatan efek | 62 |
| Gambar 4. 9 Proses pewarnaan untuk salah satu frame | 62 |
| Gambar 4.10 Proses editing dan recording di adobe audition | 63 |
| Gambar 4.11 Tahapan editing video | 64 |
| Gambar 4.12 Penampakan toolbar | 65 |
| Gambar 4.13 Tampilan Workspace di adobe audition..... | 66 |
| Gambar 4.14 Hasil Compositing..... | 67 |
| Gambar 4.15 Langkah proses merender video..... | 70 |
| Gambar 4.16 Preset untuk format video | 71 |
| Gambar 4.17 Settingan format render video | 71 |
| Gambar 4.18 Surat penerimaan video iklan..... | 72 |
| Gambar 4.19 Hasil kuisisioner pertanyaan pertama | 73 |
| Gambar 4.20 Hasil kuisisioner pertanyaan kedua | 73 |
| Gambar 4.21 Hasil kuisisioner pertanyaan ketiga | 74 |

DAFTAR TABEL

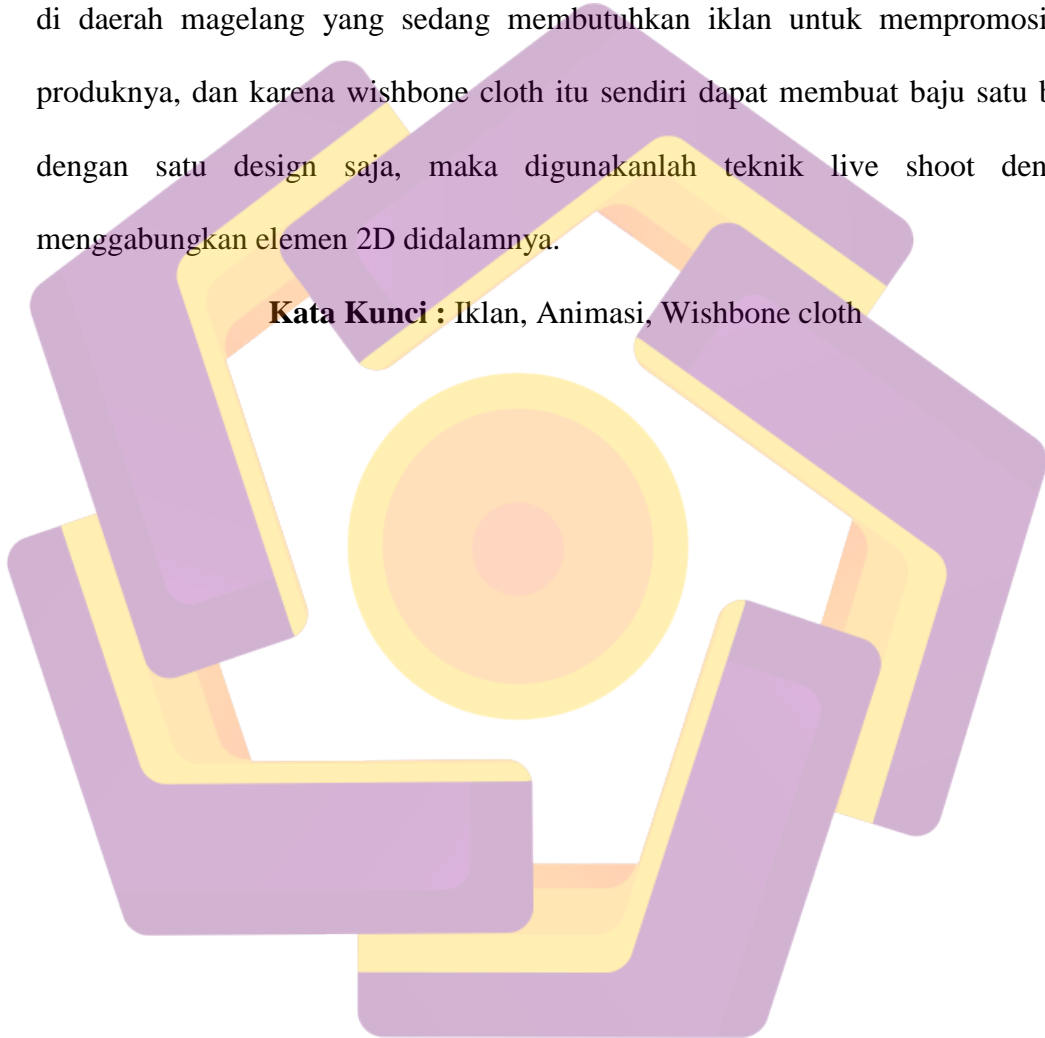
| | |
|--|----|
| Tabel 3.1 Hardware..... | 46 |
| Tabel 3.2 Software | 47 |
| Tabel 3.3 Tahapan pembuatan iklan | 48 |
| Tabel 3.4 Storyboard iklan..... | 51 |
| Tabel 4.1 Dialog untuk tiap scene..... | 62 |
| Tabel 4.2 Hasil dari Storyboard terhadap video akhir | 66 |



INTISARI

Iklan merupakan suatu bentuk komunikasi digital dengan tujuan memberikan informasi dan menyampaikan pesan, sehingga dapat menarik serta mempengaruhi penonton. Wishbone Cloth adalah produsen pembuat baju satuan di daerah magelang yang sedang membutuhkan iklan untuk mempromosikan produknya, dan karena wishbone cloth itu sendiri dapat membuat baju satu baju dengan satu design saja, maka digunakanlah teknik live shoot dengan menggabungkan elemen 2D didalamnya.

Kata Kunci : Iklan, Animasi, Wishbone cloth



ABSTRACT

Advertising is a form of digital communication with the aim of providing information and delivering messages, so as to attract and influence the audience. Wishbone Cloth is a manufacturer of clothing in Magelang area that is in need of advertising to promote its products, and because wishbone cloth itself can make one shirt suit with one design only, then used live shoot technique by combining 2D elements inside.

Keywords: *Commercial, Animation, Wishbone cloth*

