

**PEMBUATAN VIDEO PROMOSI ANIMASI 2D
PADA HEEZAB COLLECTION**

SKRIPSI



disusun oleh

Yudha Febrika Hendrawan

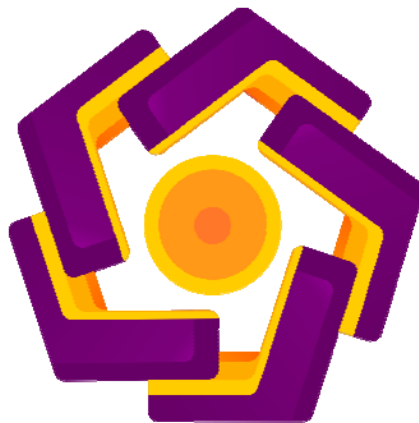
13.11.7539

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PEMBUATAN VIDEO PROMOSI ANIMASI 2D PADA HEEZAB
COLLECTION**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Yudha Febrika Hendrawan

13.11.7539

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO PROMOSI ANIMASI 2D PADA HEEZAB
COLLECTION**

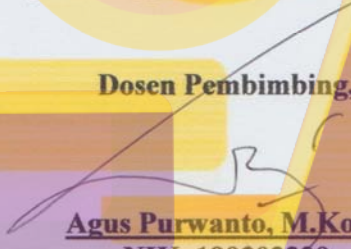
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yudha Febrika Hendrawan

13.11.7539

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Oktober 2017

Dosen Pembimbing,


Agus Purwanto, M.Kom.

NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO PROMOSI ANIMASI 2D PADA HEEZAB
COLLECTION**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yudha Febrika Hendrawan

13.11.7539

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Agustus 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom
NIK. 190302047

Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302105

Agus Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302229

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 29 Agustus 2017



DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si, M.T.

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 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, 27 Agustus 2017



Yudha Febrika Hendrawan

MOTTO

“Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat” (Al-Mujadalah : 11)

“Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal itu amat baik bagi kamu. Dan boleh jadi kamu mencintai sesuatu, padahal itu amat buruk bagi kamu. Allah Maha mengetahui sedangkan kamu tidak mengetahui” (Al-Baqarah : 216)

“Barang siapa yang melepaskan satu kesusahan seorang mukmin, pasti Allah akan melepaskan darinya satu kesusahan pada hari kiamat. Barang siapa yang menjadikan mudah urusan orang lain, pasti Allah akan memudahkan di dunia dan di akhirat” (HR. Muslim)

“Orang yang tak pernah melakukan kesalahan adalah orang yang tak pernah mencoba sesuatu yang baru.” (Albert Einstein)

“Yang penting bukan berapa kali aku gagal, tetapi yang terpenting adalah berapa kali aku bangkit dari kegagalan” (Abraham Lincoln)

“Just do the best, and let the God finish it” (Mario Teguh)

PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, kesehatan, kesempatan, pengetahuan dan kekuatannya, sehingga penulis dapat membuat dan menyelesaikan skripsi ini dengan lancar tanpa halangan yang berarti. Shalawat dan salam juga tercurahkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW yang telah membawa zaman kedamaian dan beradab ke muka bumi. Dalam kesempatan ini, penulis ingin mengutarakan seluruh isi hati penulis kepada seluruh pihak yang telah mensukseskan skripsi ini, yaitu:

1. Kedua orang tua tercinta Whawhan Widariyanti dan Hendro Pardiyono yang selalu mendoakan, mensupport dan memberi nasihat untuk keberhasilan penulis.
2. Untuk Paman dan Tante yang selalu memberikan arahan, motivasi, semangat dan kegembiraan atas candaan serta gurauan didalam keluarga.
3. Keluarga besar Sam'ian dan adik-adik sepupu, yang telah membantu mendoakan.
4. Aviga Eggy Juliandana, yang selalu menyemangati dalam pembuatan video dan memberi arahan dalam menyusun naskah skripsi.
5. Bagus Setiyawan, yang telah membimbing dalam pembuatan video serta seluruh ilmu yang dibagi dengan penulis.
6. Muhammad Hafizhul Ikhsan, yang selalu mensupport dan membantu penulis dalam pembuatan video.
7. Raynaldi Fatih Amanullah, yang selalu membantu penulis dalam segala aspek yang berkaitan dalam pembelajaran.
8. 3 Mas Kenthir, yang selalu menyemangati dan mengajak untuk refreshing dan kegembiraan dan candaan yang selalu diberikan.
9. 3 Fat Fish, yang selalu menyemangati dengan gerakan lucu yang menghibur penulis dalam pembuatan naskah skripsi.
10. Shynta Eza Angrainy dan Hari Miftah Hardono selaku owner Heezab Collection yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian.
11. Agus Purwanto, M.Kom., atas bimbingan dari bapak, penulis ucapkan banyak terima kasih.

12. Seluruh dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah, serta inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan naskah skripsi ini yang berjudul “Pembuatan Video Promosi Animasi 2D Pada Heezab Collection”.

Penyusunan naskah ini dimaksudkan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana S1 pada Jurusan Teknik Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Proses penyusunan hingga selesainya naskah skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung yang telah memberikan motivasi kepada penulis. Maka dari itu, sebagai rasa hormat penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku ketua Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Agus Purwanto, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan masukan, arahan dan motivasi kepada penulis.
3. Segenap staff dan dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya selama perkuliahan.
4. Teman-teman seperjuangan kelas 13-S1TI-11.

5. Semua pihak yang telah membantu kelancaran penyusunan naskah skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari masih ada kekurangan dari penyusunan naskah skripsi ini. Kritik dan saran yang membangun selalu penulis harapkan demi kemajuan dan arah lebih baik di masa yang akan datang sehingga dapat bermanfaat bagi penulis serta pihak-pihak yang membutuhkan. Semoga naskah skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 27 Agustus 2017



Yudha Febrika Hendrawan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
INTISARI.....	xx
ABSTRACT.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.5.2 Metode Analisa.....	4
1.5.3 Metode Produksi.....	4
1.5.4 Evaluasi.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Pengertian Multimedia.....	8
2.3 Pengertian Video.....	9
2.4 Konsep Dasar Iklan.....	10

2.4.1	Pengertian Iklan	10
2.4.2	Penetapan Tujuan Periklanan	11
2.5	Pengertian Animasi	11
2.6	Prinsip – Prinsip Dasar Animasi	13
2.7	Konsep Teknik Motion Graphic	19
2.7.1	Sejarah Motion Graphic	19
2.7.2	Konsep Dasar Teknik Motion Graphic	20
2.8	Analisis SWOT	21
2.8.1	Strength (Kekuatan)	21
2.8.2	Weakness (Kelemahan)	21
2.8.3	Opportunity (Peluang)	22
2.8.4	Threats (Ancaman)	22
2.9	Analisis Kebutuhan Sistem	23
2.9.1	Kebutuhan Fungsional	23
2.9.2	Kebutuhan Non-Fungsional	23
2.10	Desain Pengukuran Data	24
2.10.1	Data Kuisisioner	24
2.10.2	Skala Likert	25
2.10.3	Menentukan Interval	25
2.11	Rumus Presentase	26
2.12	Tahap Produksi	27
2.12.1	Pra produksi	27
2.12.2	Produksi	29
2.12.3	Pasca produksi	34
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		35
3.1	Gambaran Umum	35
3.1.1	Sejarah Perusahaan	35
3.1.2	Visi dan Misi	36
3.1.3	Logo	36
3.2	Pengumpulan Data	37
3.2.1	Wawancara	37

3.2.2 Observasi.....	38
3.3 Analisa Masalah.....	40
3.3.1 Analisa SWOT	40
3.3.2 Solusi yang Ditawarkan	43
3.3.3 Solusi yang Dipilih.....	43
3.4 Analisa Kebutuhan.....	43
3.4.1 Kebutuhan Fungsional	43
3.4.2 Kebutuhan Non Fungsional	44
3.5 Pra Produksi	46
3.5.1 Ide.....	46
3.5.2 Naskah.....	47
3.5.3 Storyboard.....	49
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	54
4.1 Produksi	54
4.1.1 Drawing.....	54
4.1.2 Coloring.....	57
4.1.3 Background dan Foreground.....	57
4.1.4 Dubbing.....	59
4.1.5 Sound Editing dan Dubbing.....	59
4.2 Pra Produksi.....	64
4.2.1 Compositing.....	64
4.2.2 Animating.....	66
4.2.3 Editing.....	72
4.2.4 Rendering.....	74
4.3 Evaluasi.....	74
4.3.1 Alpha Testing.....	75
4.3.2 Beta Testing	77
BAB V PENUTUP.....	83
5.1 Kesimpulan	83
5.2 Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA	85

DAFTAR LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Analisis SWOT	22
Tabel 2. 2 Contoh Bentuk Checklist	25
Tabel 2. 3 Rumus Skala Likert.....	26
Tabel 2. 4 Contoh Skor Berdasarkan Interval Tingkat Intensitas	26
Tabel 2. 5 Rumus Presentase	26
Tabel 3. 1 Tabel Observasi.....	38
Tabel 3. 2 Analisis SWOT	40
Tabel 3.3 Rancangan Naskah.....	47
Tabel 3. 4 Tabel Storyboard.....	49
Tabel 4. 1 Alpha Testing.....	75
Tabel 4. 2 Pengujian Aspek Informasi.....	77
Tabel 4. 3 Pengujian pada Aspek Tampilan.....	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Squash and Stretch	13
Gambar 2. 2 Anticipation.....	14
Gambar 2. 3 Staging.....	14
Gambar 2. 4 Straight-Ahead and Pose to Pose	15
Gambar 2. 5 Follow Throught and Overlapping Action.....	15
Gambar 2. 6 Slow in and Slow out	16
Gambar 2. 7 Arcs	16
Gambar 2. 8 Secondary Action.....	17
Gambar 2. 9 Timing	17
Gambar 2. 10 Exaggeration.....	18
Gambar 2. 11 Solid Draw.....	18
Gambar 2. 12 Appeal	19
Gambar 2. 13 Contoh Naskah.....	28
Gambar 2. 14 Contoh Storyboard.....	28
Gambar 2. 15 Contoh Background.....	29
Gambar 2. 16 Contoh Character.....	30
Gambar 2. 17 Contoh Icon.....	30
Gambar 2. 18 Contoh Diagram.....	31
Gambar 2. 19 Contoh Typography.....	31
Gambar 2. 20 Contoh Colors	32
Gambar 2. 21 Contoh Layout.....	33
Gambar 2. 22 Contoh Key Motion.....	33
Gambar 2. 23 Contoh In Between.....	34
Gambar 3. 1 Logo Heezab Collection.....	37
Gambar 4. 1 Pen Tool	54
Gambar 4. 2 Shape Tool.....	55
Gambar 4. 3 Tampilan awal Adobe Illustrator.....	55
Gambar 4. 4 Tampilan membuat dokumen baru.....	56
Gambar 4. 5 Contoh Karakter	56

Gambar 4. 6 Contoh Karakter	57
Gambar 4. 7 Contoh Karakter	57
Gambar 4. 8 Sketsa Background dan Foreground	58
Gambar 4. 9 Pewarnaan Background dan Foreground	58
Gambar 4. 10 Gambar Pendukung	59
Gambar 4. 11 Tampilan awal Adobe Audition	60
Gambar 4. 12 Import file Audio	60
Gambar 4. 13 Capture Noise pada Adobe Audition CS6	61
Gambar 4. 14 Menghilangkan Noise	61
Gambar 4. 15 Setelah Noise Dihilangkan	62
Gambar 4. 16 Crop Audio	62
Gambar 4. 17 Effect Normalize	63
Gambar 4. 18 Effect Vocal Enchaner	63
Gambar 4. 19 Menyimpan file audio	64
Gambar 4. 20 Membuka Adobe After Effect	64
Gambar 4. 21 Dokumen Baru After Effect	65
Gambar 4. 22 Import Aset Adobe Illustrator	65
Gambar 4. 23 Import Aset Pada Adobe After Effect	66
Gambar 4. 24 Dokumen Baru After Effect	66
Gambar 4. 25 Import File After Effect	67
Gambar 4. 26 Tampilan Proses Composition	67
Gambar 4. 27 Membuat layer mask 4 After Effect	68
Gambar 4. 28 Set Matte frame 4 After Effect	68
Gambar 4. 29 Set End Trim Path After Effect	69
Gambar 4. 30 Menggerakan Path Pada After Effect	69
Gambar 4. 31 Membuat Puppet Pada After Effect	70
Gambar 4. 32 Bola Stretching diatas	70
Gambar 4. 33 Bola Stretching dibawah	71
Gambar 4. 34 Rendering Aset Video Pada Adobe After Effect	71
Gambar 4. 35 Membuka Adobe Premiere	72
Gambar 4. 36 Memilih Format Video	72

Gambar 4. 37 Import Aset Video 73
Gambar 4. 38 Penggabungan Aset Video dengan Sound 73
Gambar 4. 39 Rendering Aset Video Pada Adobe Premiere 74



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lampiran Wawancara Owner Heezab Collection	1
Lampiran 2 Lanjutan Wawancara Owner Heezab Collection.....	2
Lampiran 3 Lanjutan Wawancara Owner Heezab Collection.....	3
Lampiran 4 Lanjutan Wawancara Owner Heezab Collection.....	4
Lampiran 5 Kuisiner Heezab Collection.....	5
Lampiran 6 Kuisiner Heezab Collection.....	6
Lampiran 7 Kuisiner Heezab Collection.....	7
Lampiran 8 Kuisiner Heezab Collection.....	8
Lampiran 9 Kuisiner Heezab Collection.....	9
Lampiran 10 Kuisiner Heezab Collection.....	10
Lampiran 11 Kuisiner Heezab Collection.....	11
Lampiran 12 Kuisiner Heezab Collection.....	12
Lampiran 13 Kuisiner Heezab Collection.....	13
Lampiran 14 Kuisiner Heezab Collection.....	14
Lampiran 15 Kuisiner Heezab Collection.....	15
Lampiran 16 Kuisiner Heezab Collection.....	16
Lampiran 17 Kuisiner Heezab Collection.....	17
Lampiran 18 Kuisiner Heezab Collection.....	18
Lampiran 19 Proses Owner Upload Youtube	19
Lampiran 20 Proses Owner Share Video ke Sosial Media	19
Lampiran 21 Owner Sudah Mengupload Video ke Sosial Media Instagram.....	20
Lampiran 22 Surat Penyerahan ke Objek.....	21

INTISARI

Heezab Collection ialah sebuah online shop yang menjual produk keperluan khususnya bagi kaum hawa. Selama ini Heezab Collection menggunakan media sosial sebagai media promosi yang berisi tentang produk yang disediakan dalam bentuk text, sehingga pelanggan maupun pembeli kesulitan untuk mendapatkan visualisasi mengenai produk yang disediakan, serta sulit untuk menyakup calon pembeli atau pelanggan secara meluas.

Penulis mengusulkan adanya pembuatan video animasi 2D dalam penyampaian informasi mengenai produk. Melalui pengemasan visualisasi informasi dengan menggunakan teknik *motion graphic* akan menyampaikan informasi Heezab Collection yang ditujukan pada calon konsumen.

Selain itu video animasi 2D mudah dalam mengaplikasikan pada media yang dapat dijadikan sebagai sasaran dalam publikasi untuk tujuan promosi. Berbeda halnya dengan menggunakan media cetak seperti brosur, baliho, ataupun banner, dikarenakan Heezab Collection dalam menyebarkan informasi melalui media sosial. Maka dari keterangan diatas penulis tertarik untuk mengajukan judul skripsi “Pembuatan Video Promosi 2D Pada Heezab Collection”.

Kata Kunci: *Multimedia, Advertisement, Motion Graphic*

ABSTRACT

Heezab Collection is an online shop that sells a product requirement particularly for womenfolk. During this Heezab Collection using social media as a promotional medium that contains about products is provided in the form of text, so that the customer or buyer's difficulty to get the visualizations regarding the provided products, as well as difficult for menyakup prospective buyers or customers widely.

The author proposes the existence of a 2D animation video making in the delivery of information about the product. Through the visualization of packaging information using techniques of motion graphic will convey information Heezab Collection aimed at prospective customers.

In addition the 2D animation video easy to apply on the media which can be used as a target in the publication for promotional purposes. Different case with using printed media such as flyers, billboards or banners, due to the Heezab Collection in the spread of information through social media. Then from the above description of the author are interested to apply for the title of the thesis "the making of promotional Video 2D on the Heezab Collection".

Keyword: *Multimedia, Advertisement, Motion Graphic*