

**PERANCANGAN ANIMASI FILM KARTUN 2D UNTUK MEDIA
PROMOSI “SEMBUNG BATIK”**

SKRIPSI



disusun oleh

Ahmad Nadarul Furqon

14.12.8058

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**PERANCANGAN ANIMASI FILM KARTUN 2D UNTUK MEDIA
PROMOSI “SEMBUNG BATIK”**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Ahmad Nadarul Furqon

14.12.8058

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN ANIMASI FILM KARTUN 2D UNTUK MEDIA PROMOSI "SEMBUNG BATIK"

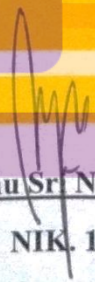
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ahmad Nadarul Furqon

14.12.8058

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 1 November 2017

Dosen Pembimbing


Bhanu Sri Nugraha M. Kom

NIK. 190302164

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN ANIMASI FILM KARTUN 2D UNTUK MEDIA PROMOSI "SEMBUNG BATIK"

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ahmad Nadarul Furqon

14.12.8058

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Agustus 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dr. Kusrini, M.Kom
NIK. 190302106

Ainul Yaqin, M.Kom
NIK. 190302255

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 5 September 2018



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, 3 September 2018



Ahmad Nadarul Furqon

14.12.8058

MOTTO

“Keridhoan Allah adalah tujuan akhir cita – cita kita”

(KH Achmad Zawawi)

“Lamban Ketinggalan, Malas Tergilas, Berhenti Mati, Mundur Babakbelur
Kecebur Sumur”

(KH. Imam Bajuri)

“Jadilah seperti bunga yang memberikan keharuman bahkan kepada tangan yang
telah menghancurkannya”

(Ali bin Abi Thalib)

“Betapa bodohnya manusia, dia menghancurkan masa kini sambil
mengkhawatirkan masa depan, tapi menangis di masa depan dengan mengingat
masa lalunya”

(Ali bin Abi Thalib)

PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur selalu tercurah kehadiran Allah SWT yang selalu melindungi dan membantu saya dalam kondisi apapun. Terimakasih atas nikmat, dan karunia yang telah Engkau berikan. Terimakasih Engkau telah memberiku pertolongan, kekuatan, kesabaran, ilmu, serta memberiku orang-orang baik di sekelilingku, selalu memberiku semangat dan doa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Untuk itu kuucapkan rasa terimakasihku kepada:

1. Kedua orang tua saya yakni alm Agus Darinanto dan Tri Ernawati yang sudah memberikan dukungan sepenuh hati dan menghantarkan saya sampai ke titik ini yang mana kerja keras dan bakti saya tidak akan pernah cukup untuk membalasnya.
2. Seluruh keluarga Nadarul, Mas Huda, Mbak Nikmah, Alyssa, Mas Agung, Mbak Rika, Nabel, Fitri, dan Sayid yang sudah membantu saya dalam perjalanan hidup saya.
3. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M. Kom selaku dosen pembimbing, terima kasih sudah membimbing dan membantu saya dalam pengerjaan skripsi. Terima kasih atas segala ilmu yang diberikan selama bimbingan.
4. Ririn Meliana Riswanti yang luar biasa dalam memotivasi, dan mendukung dalam tersusunnya skripsi ini.
5. Keluarga besar Amikom Resource Center Mbak Fitri, Pak Bar, Pak Agung, Bu Lina, Mbak Anggit, Mas Arif, Pak Slamet, Mbak Achi, Mbak Hikmah, yang

selalu memberikan perhatiannya kepada saya ketika progress skripsi saya tidak berjalan yang padahal berjalan pagi hingga petang. Student Staff ARC yang gila – gila seperti Agung, Hadi, Bela, Nila, Oim, Mbak Wahyu, Mas Ade, Anis 1, Anis 2, Dita, Tutut, Aziz dan yang lain – lain yang tidak dapat saya sebut satu – satu.

6. Teman teman saya Dendi, Gilang, Fadhil, Qowi, Rora, Arif, Didin, Fauzi, Dani, Fiki, Lilik, Andi, Bagas, Chandra dan seluruh teman SI05 yang tidak bisa saya sebut satu - persatu yang telah membantu saya berjuang bersama berada dalam almamater AMIKOM.

7. Seluruh jajaran dosen dan karyawan Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah melancarkan kegiatan belajar mengajar sehingga saya mendapatkan ilmu yang tidak akan tergantikan dengan apapun.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Alhamdulillah puja dan puji syukur senantiasa penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan seluruh kemampuan penulis. Tidak lupa sholawat dan salam penulis haturkan pada junjungan Nabi besar Muhammad SAW yang telah mengantarkan dari zaman jahiliyyah menuju zaman yang terang. Skripsi ini merupakan salah satu syarat kelulusan dan memperoleh gelar sarjan (S1) pada Jurusan Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya.
5. Kang Girin selaku pemilik “Sembung Batik” yang telah berkenan bagi penulis untuk menjadikan “Sembung Batik” sebagai objek penelitian.

6. Semua keluarga besar penulis yang tidak bosan-bosannya memberikan dukungan, semangat, motivasi dan doa kepada penulis.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 02 September 2018

Penulis,

Ahmad Nadarul Furqon

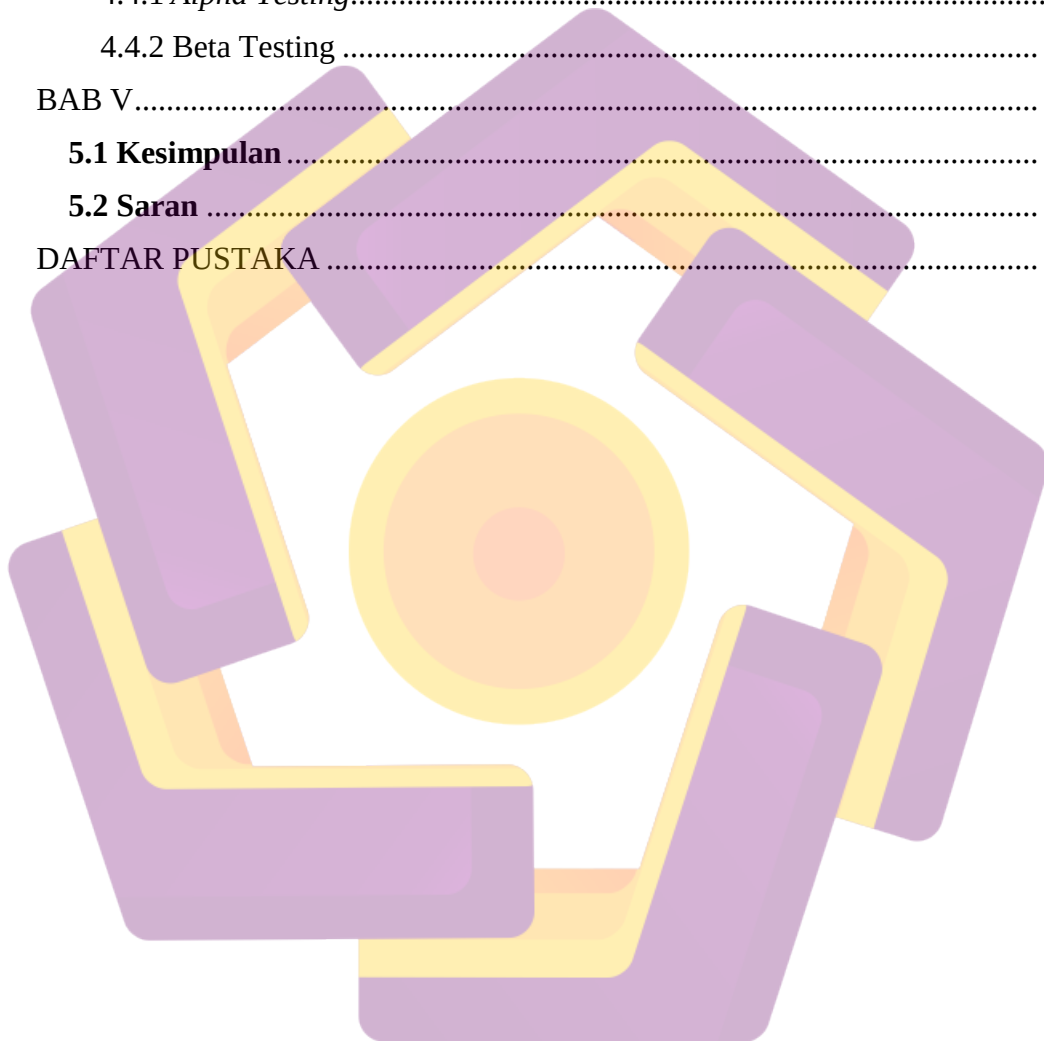
14.12.8058

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Multimedia	9
2.3 Animasi	10
2.3.1 Jenis – Jenis Teknik Film Animasi	11
2.3.2 Bentuk – Bentuk Film Animasi	14
2.3.3 Gaya Film Animasi	15
2.3.4 12 Prinsip Animasi	16
2.4 Promosi	23
2.4.1 Iklan	24
2.4.2 Pemasaran Langsung (<i>Direct Selling</i>)	26
2.4.3 Pemasaran Interaktif	27
2.4.4 Promosi Penjualan	28

2.4.5 Hubungan Masyarakat	29
2.5 Batik	29
2.5.1 Ditinjau dari sejarah kebudayaannya	30
2.5.2 Ditinjau dari design batik	30
2.6 Tahap Perancangan	31
2.6.1 Pra Produksi	31
2.6.2 Produksi	35
2.6.3 Pasca Produksi	36
2.7 Analisis	37
2.7.1 Analisis SWOT	37
2.7.2 Analisis Kebutuhan	37
2.8 Perangkat Lunak yang Digunakan	39
2.8.1 Adobe After Effect	39
2.8.2 Adobe Illustrator	39
2.8.3 Adobe Photoshop	39
2.8.4 Adobe Audition	39
2.8.5 Adobe Flash/Animate	40
BAB III	41
3.1 Tinjauan Umum	41
3.1.1 Latar Belakang Objek Penelitian	41
3.1.2 Informasi Sembung Batik	42
3.2 Analisis	43
3.2.1 Analisis SWOT	43
3.2.2 Kebutuhan Fungsional	45
3.2.3 Kebutuhan Non – Fungsional	46
3.3 Tahap Perancangan	48
3.3.1 Pra - Produksi	48
BAB IV	73
4.1 Tahap Produksi	73
4.1.1 <i>Drawing</i>	73
4.1.2 <i>Clean Up</i>	78
4.1.3 <i>Background dan Foreground</i>	82

4.1.4 <i>Coloring</i>	86
4.2 Tahap Pasca Produksi	87
4.3.1 <i>Compositing</i>	87
4.2.2 <i>Editing</i>	95
4.3 Testing	98
4.4.1 <i>Alpha Testing</i>	98
4.4.2 <i>Beta Testing</i>	102
BAB V	115
5.1 Kesimpulan	115
5.2 Saran	115
DAFTAR PUSTAKA	117



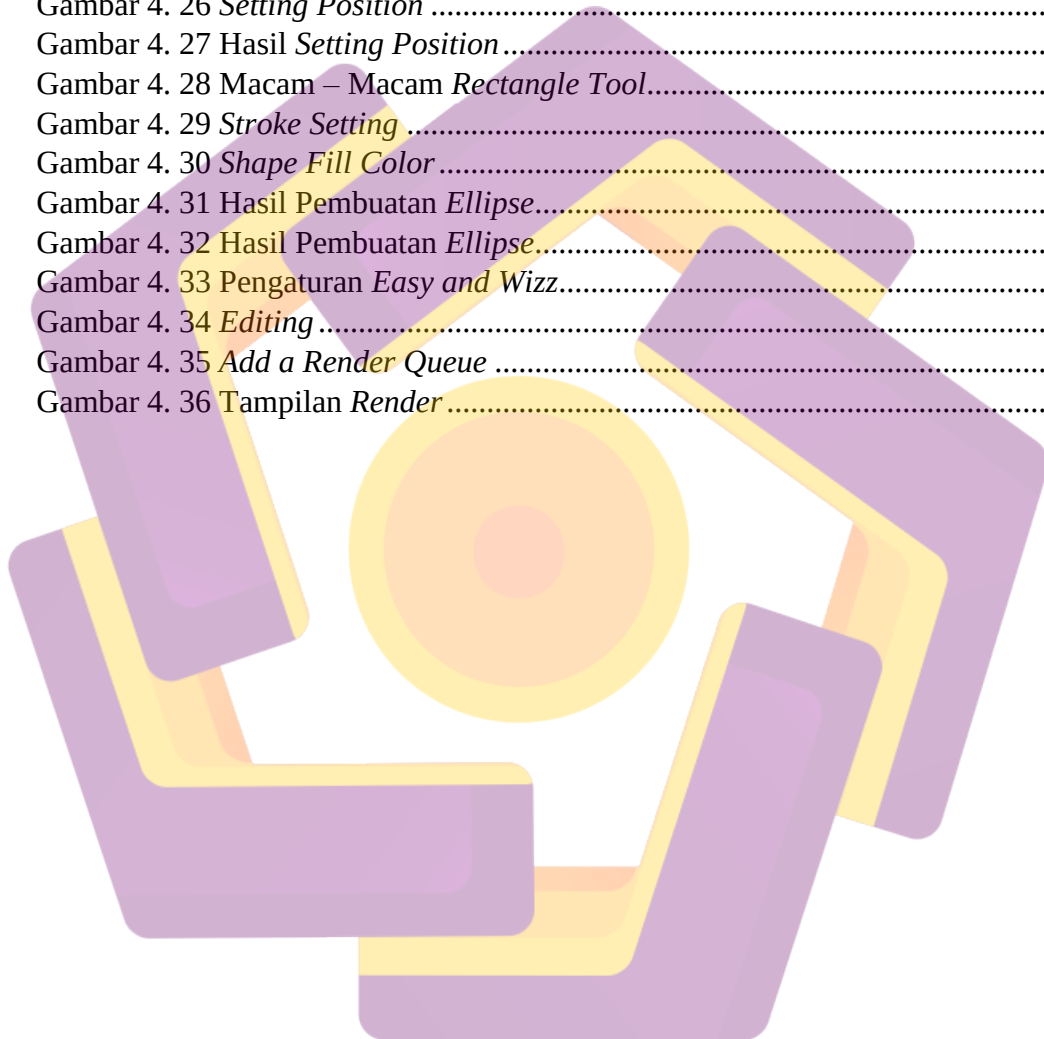
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Tinjauan Pustaka	8
Tabel 3. 1 Analisis SWOT	44
Tabel 3. 2 Perangkat Keras	46
Tabel 3. 3 Perangkat Lunak	47
Tabel 3. 4 <i>Storyboard</i>	65
Tabel 4. 1 <i>Alpha Testing</i> Kebutuhan Fungsional	98
Tabel 4. 2 <i>Alpha Testing</i> 12 Prinsip Animasi	100
Tabel 4. 3 Penentuan Interval.....	105
Tabel 4. 4 Perhitungan Kuisisioner Umum	106
Tabel 4. 5 Interval Kuisisioner Pakar	112
Tabel 4. 6 Hasil Kuesioner Pihak Pakar.....	113

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh <i>Pose to Pose</i>	17
Gambar 2. 2 Contoh <i>Timing</i>	18
Gambar 2. 3 Contoh Ilustrasi <i>Squash & Stretch</i>	18
Gambar 2. 4 Contoh Ilustrasi <i>Anticipation</i>	19
Gambar 2. 5 Contoh Ilustrasi <i>Secondary Action</i>	19
Gambar 2. 6 Contoh Ilustrasi <i>Follow Trough & Overlapping Action</i>	20
Gambar 2. 7 Contoh Ilustrasi <i>Easy in & Easy out</i>	21
Gambar 2. 8 Contoh Ilustrasi <i>Arch</i>	21
Gambar 2. 9 Contoh Ilustrasi <i>Exaggeration</i>	22
Gambar 2. 10 Contoh Ilustrasi <i>Staging</i>	22
Gambar 2. 11 Contoh Ilustrasi <i>Appeal</i>	23
Gambar 2. 12 Contoh Ilustrasi <i>Diagram Scene</i>	33
Gambar 2. 13 Contoh <i>Storyboard</i>	34
Gambar 2. 14 Contoh <i>Background</i>	35
Gambar 3. 1 <i>Diagram Scene</i>	51
Gambar 3. 2 Jack a Sembung	53
Gambar 3. 3 Karakter Desain Jack a Sembung	54
Gambar 3. 4 Karakter Roro	54
Gambar 3. 5 Karakter Desain Roro	55
Gambar 3. 6 Karakter Desain Pencuri	56
Gambar 4. 1 Contoh <i>Drawing</i>	74
Gambar 4. 2 <i>Toolbar</i>	75
Gambar 4. 3 Penggunaan <i>Onion Skin</i>	76
Gambar 4. 4 <i>Insert Frame</i>	77
Gambar 4. 5 <i>Insert Blank KeyFrame</i>	77
Gambar 4. 6 <i>Scene 2 Roro Sketch</i>	78
Gambar 4. 7 <i>Scene 3 Roro Sketch</i>	78
Gambar 4. 8 <i>Scene 5 Roro Sketch</i>	78
Gambar 4. 9 <i>New Layer</i>	79
Gambar 4. 10 <i>Brush Tool</i>	79
Gambar 4. 11 <i>Brush Tool Properties</i>	80
Gambar 4. 12 Hasil <i>Clean Up</i>	80
Gambar 4. 13 Roro <i>Scene 1 Clean</i>	81
Gambar 4. 14 Roro <i>Scene 2 Clean</i>	81
Gambar 4. 15 Membuat <i>Canvas Baru</i>	82
Gambar 4. 16 Membuat <i>Layer Baru</i>	83
Gambar 4. 17 Menampilkan <i>Window Layer</i>	84
Gambar 4. 18 <i>Brush Tool</i>	85

Gambar 4. 19 <i>Brush Setting</i>	85
Gambar 4. 20 <i>Brush Setting</i> yang Digunakan.....	86
Gambar 4. 21 Contoh Hasil <i>Coloring</i>	87
Gambar 4. 22 <i>New Compositing</i>	88
Gambar 4. 23 <i>Composition Setting</i>	88
Gambar 4. 24 <i>Import File</i>	89
Gambar 4. 25 <i>Drag File ke Timeline</i>	90
Gambar 4. 26 <i>Setting Position</i>	90
Gambar 4. 27 Hasil <i>Setting Position</i>	91
Gambar 4. 28 Macam – Macam <i>Rectangle Tool</i>	92
Gambar 4. 29 <i>Stroke Setting</i>	92
Gambar 4. 30 <i>Shape Fill Color</i>	93
Gambar 4. 31 Hasil Pembuatan <i>Ellipse</i>	93
Gambar 4. 32 Hasil Pembuatan <i>Ellipse</i>	94
Gambar 4. 33 Pengaturan <i>Easy and Wizz</i>	95
Gambar 4. 34 <i>Editing</i>	96
Gambar 4. 35 <i>Add a Render Queue</i>	97
Gambar 4. 36 <i>Tampilan Render</i>	97



INTISARI

Sebagai salah satu produsen batik, Sembung Batik memiliki tantangan dalam pemasaran produk – produknya. Salah satu masalah pemasaran tersebut adalah kurangnya promosi. Promosi sangat penting untuk menarik minat konsumen agar mau membeli produk yang telah dihasilkan.

Multimedia khususnya animasi memiliki banyak keunggulan dalam mempromosikan suatu produk dibanding media promosi lain. Salah satunya lebih hemat, efisien, dan kreatifitas tidak terbatas.

Dengan pemanfaatan media animasi dalam kegiatan promosi Sembung Batik diharapkan dapat meningkatkan daya tarik dan memperluas segmentasi pasar untuk merangkul semua lini usia.

Kata Kunci : Sembung Batik, Multimedia, Animasi, Promosi

ABSTRACT

As one of the batik producers, Sembung Batik has a challenge in marketing its products. One of the marketing problem is the lack of promotion. Promotion is very important to attract consumers to buy products that have been produced.

Multimedia, especially animation has many advantages in promoting a product than other promotional media.

With animation in the promotion of Sembung Batik, its expected to increase attractiveness and expand market segmentation to embrace all age.

Keyword : Sembung Batik, Multimedia, Animation, Promotion

