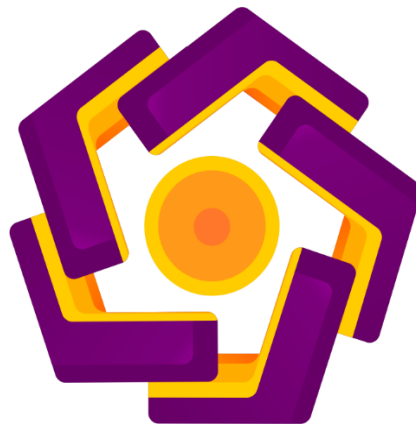


**Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Untuk Museum Sandi
Berbasis Animasi 2.5D Menggunakan Teknik Parallax**

SKRIPSI



disusun oleh :

Aji Burhan

11.12.6095

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

PERSETUJUAN
SKRIPSI
PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT UNTUK
MUSEUM SANDI BERBASIS ANIMASI 2.5D
MENGGUNAKAN TEKNIK PARALLAX


yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aji Burhan

11.12.6095

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 20 Agustus 2018

Dosen Pembimbing


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

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT UNTUK
MUSEUM SANDI BERBASIS ANIMASI 2.5D
MENGGUNAKAN TEKNIK PARALLAX

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aji Burhan

11.12.6095

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 20 Agustus 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

Kusnawi, S.Kom, M. Eng.
NIK. 190302112

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom.
NIK. 190302215

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal, 20 Agustus 2018

Dekan
Fakultas Ilmu Komputer



Krisnawati, S.Si., MT
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI) dan isi dalam skripsi tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis/ diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

18 Agustus 2018



Aji Burhan

11.12.6095

MOTTO

“Legend Never Surrender, Tiada Alasan untuk Bertahan Sampai Matahari Terbit”



PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya serta Nabi Muhammad SAW yang menjadikan tauladan bagi seluruh umat manusia, Skripsi ini saya dedikasikan untuk :

1. Orang tuaku, Bapak Bambang Heryanto dan Ibu Tatik Sri Hastuti yang selalu mendukung dan selalu memberikan do'a serta restu sehingga aku dapat menyelesaikan skripsiku dengan lancar.
2. Pulung Ilmuwiguna, Wahyu Janu K, Arrad Yoga, Eriks, Ucok, senantiasa membantu memberikan masukan, saran, serta dorongan untuk skripsi animasi ini.
3. Mas Alan Ega yang telah memberi masukan dalam animasi 2.5D ini.
4. Teman-teman seperjuangan 11-S1-SI-11 yang tersisa, pengalaman yang sangat berharga bisa berkenalan dengan kalian.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan yang baik serta menjadi motivasi bagi penulis.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata-1 Jurusan Sistem Informasi UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta guna memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi yang berjudul *“Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Untuk Museum Sandi Berbasis Animasi 2.5D Menggunakan Teknik Parallax”* dengan ini penulis ingin 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 Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak saran, bantuan, masukan, dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Sahabat dan teman-teman kelas 11-S1SI-11 yang tersisa dan telah berjuang bersama selama 14 semester.
5. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu oleh penulis.

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian ini.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca umumnya dan khususnya untuk pengembangan pada bidang multimedia.

Yogyakarta, 18 Agustus 2018

Aji Burhan

11.12.6095

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	7

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka.....	9
2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	10
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	10
2.2.2 Element Multimedia.....	11
2.3 Animasi.....	13
2.3.1 Jenis Animasi.....	13
2.3.2 Prinsip Animasi.....	18
2.4 Periklanan.....	21
2.4.1 Pengertian Periklanan.....	21
2.4.2 Definisi Iklan.....	22
2.4.3 Jenis Iklan.....	22
2.5 Pengertian Iklan Televisi.....	25
2.5.1 Langkah Merancang Iklan Televisi.....	25
2.5.2 Strategi Menerapkan Audien Sasaran.....	25
2.6 Tahap Memproduksi Iklan.....	29
2.6.1 Pra Produksi.....	29
2.6.2 Produksi.....	30
2.6.3 Pasca Produksi.....	30
2.7 Animasi 2.5D.....	31
2.8 Parallax.....	32

2.8.1 Panoramic Parallax.....	33
2.8.2 AOV Parallax.....	33
2.9 Skala Likert.....	33

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Tinjauan Umum.....	36
3.1.1 Latar Belakang Perusahaan.....	38
3.1.2 Visi dan Misi.....	44
3.1.3 Logo.....	45
3.1.4 Struktur Organisasi.....	46
3.1.5 Wawancara.....	47
3.2 Pengumpulan Data.....	48
3.2.1 Referensi.....	48
3.2.2 Ide Cerita.....	52
3.2.3 Konsep Teknik Pembuatan.....	52
3.3 Analisis.....	53
3.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	53
3.3.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	54
3.4 Tahap Pra Produksi.....	58
3.4.1 Ide Iklan Videotron.....	58
3.4.2 Script/Screenplay.....	58
3.4.3 Storyboard.....	60

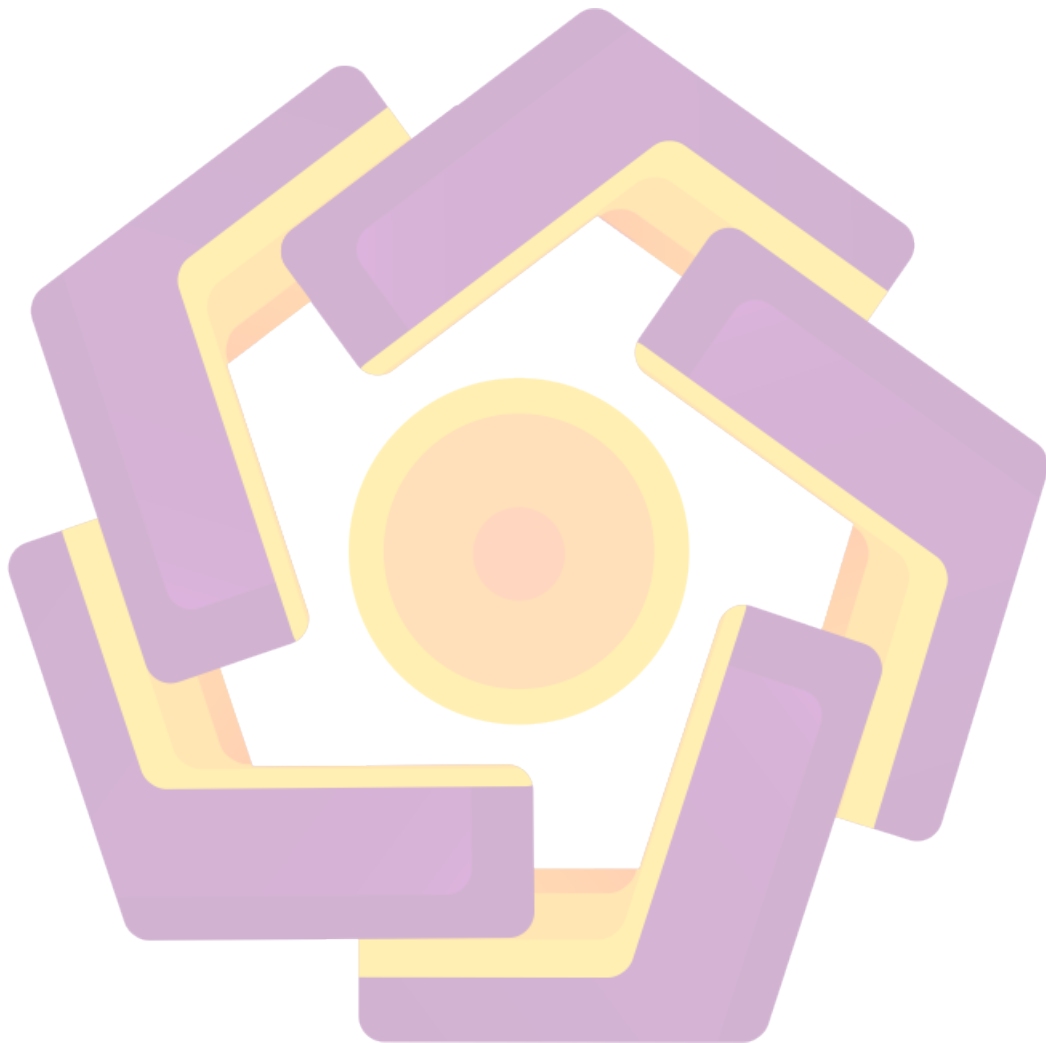
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

4.1	Produksi.....	63
4.1.1	Jadwal Produksi.....	63
4.1.2	Pengambilan Video.....	64
4.1.3	Design.....	66
4.1.4	Animating.....	70
4.1.5	CleanUp.....	72
4.1.6	Coloring.....	73
4.1.7	Parallax.....	75
4.1.8	Render.....	77
4.2	Pasca Produksi.....	78
4.2.1	Manajemen File.....	78
4.2.2	Compositing.....	78
4.2.3	Final Output.....	80
4.3	Perencanaan Media dan Publishing.....	81
4.3.1	Rekomendasi Jumlah dan Waktu Tayang.....	81
4.3.2	Asumsi Biaya.....	81
4.4	Evaluasi.....	82

BAB V PENUTUP

5.1	Kesimpulan.....	86
5.2	Saran.....	86

DAFTAR PUSTAKA..... 87
LAMPIRAN.....88



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Benda Koleksi Museum Sandi.....	42
Tabel 3.2 Perangkat Keras.....	54
Tabel 3.3 Perangkat Lunak.....	55
Tabel 3.4 Storyboard.....	60
Tabel 4.1 Jadwal Produksi.....	63
Tabel 4.2 Tabel Pertanyaan.....	82
Tabel 4.3 Hasil Responden.....	83
Tabel 4.4 Interval Uji Random Audience.....	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Element Multimedia.....	12
Gambar 2.2 Gambar Sederhana Parallax.....	33
Gambar 3.1 Skytale Greek.....	43
Gambar 3.2 Sandi Caesar/Sandi Geser.....	43
Gambar 3.3 Patung Tokoh Persandian.....	43
Gambar 3.4 Ruang Diorama Lembaga Sandi.....	43
Gambar 3.5 Replika Radio.....	43
Gambar 3.6 Foto Suasana Perundingan Renville.....	43
Gambar 3.7 Mesin Sandi SN-101.....	44
Gambar 3.8 Foto Pak Soeharto Ngecek Mesin Sandi SN-101.....	44
Gambar 3.9 Foto Pemimpin Sandi Terdahulu.....	44
Gambar 3.10 Barang dari Pemimpin Sandi Negara Terdahulu.....	44
Gambar 3.11 Logo Museum Sandi.....	45
Gambar 3.12 Struktur Organisasi Museum Sandi.....	46
Gambar 3.13 Ziegfeld Follies.....	49
Gambar 3.14 The Simpsons Season 21.....	50
Gambar 3.15 Animasi 2.5D dan Parallaax.....	51
Gambar 4.1 Proses Produksi.....	63
Gambar 4.2 Medium Shot.....	65
Gambar 4.3 Close Up.....	66
Gambar 4.4 Setting Document pada Photoshop.....	67
Gambar 4.5 Menampilkan Timeline pada Photoshop.....	67
Gambar 4.6 Setting Timeline pada Photoshop.....	68

Gambar 4.7 Import Gambar pada Photoshop.....	68
Gambar 4.8 Gambar Kepala pada Photoshop.....	69
Gambar 4.9 Gambar Badan pada Photoshop.....	69
Gambar 4.10 Ekspresi dan Gerakan.....	70
Gambar 4.11 Gerakan Pertama pada Photoshop.....	71
Gambar 4.12 Gerakan Kedua.....	71
Gambar 4.13 Contoh Union Skin.....	72
Gambar 4.14 Clean Up.....	72
Gambar 4.15 Trashing.....	73
Gambar 4.16 Gambar Scene 5.....	73
Gambar 4.17 Pewarnaan Gambar.....	74
Gambar 4.18 Shading Gambar.....	75
Gambar 4.19 Full Color.....	75
Gambar 4.20 Covert Smart Object.....	76
Gambar 4.21 Parallax.....	76
Gambar 4.22 Export Video.....	77
Gambar 4.23 Render Adobe Photoshop.....	77
Gambar 4.24 Compositing.....	79
Gambar 4.25 Export Setting Adobe Premier Pro.....	79
Gambar 4.26 Render Adobe Premier Pro.....	80
Gambar 4.27 Hasil Akhir.....	80
Gambar 4.28 Bukti Kwitansi.....	81
Gambar 4.29 Bukti Tayang.....	81

INTISARI

Iklan Animasi 2.5 Dimensi Sebagai Media Promosi Museum Sandi. Adapun permasalahan yang diangkat adalah bagaimana merancang iklan yang efektif dan kreatif untuk menarik minat masyarakat agar menggunakan fasilitas yang disediakan oleh Museum Sandi, dan membangun citra Museum Sandi di masyarakat Yogyakarta. Keunggulan yang dimiliki Museum Sandi adalah fasilitas standart museum, koleksi persandian negara, dan layanan edukasi.

Maka diperlukan strategi beriklan yang tepat untuk menyampaikan informasi tentang produk-produk secara jelas dan efektif. Dalam perancangan periklanan, media yang digunakan harus relevan serta memperhatikan segmentasi pasar yang dituju. Dengan adanya iklan Museum Sandi secara jelas identitas dan citra museum agar dapat menempati posisi tertentu dalam wisata dan minat masyarakat.

Kata Kunci : Animasi 2.5D, Parallax, Periklanan

ABSTRACT

Animated Ads 2.5 Dimensions As Media Promotion Sandi Museum. The issues raised are how to design an effective and creative advertising to attract people to use the facilities provided by the Sandi Museum, and to build the image of Museum Sandi in Yogyakarta society. The advantages possessed by the Sandi Museum are the museum's standart facilities, state encoding collections, and educational services.

So we need the right advertising strategy to convey information about the products clearly and effectively. In the design of advertising, the media used must be relevant and pay attention to the target market segmentation. With the existence of Sandi Museum ads clearly identity and image of the museum in order to occupy a certain position in tourism and public interest.

Keywords : Parallax, Animasi 2.5D, Advertising.