

**PEMBUATAN IKLAN 2D PADA VISIT JOGJA TRAVEL DAN TOURISM
UNTUK MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI



disusun oleh
M Andriansyah
12.12.6984

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PEMBUATAN IKLAN BERBASIS ANIMASI 2D PADA VISIT JOGJA
TRAVEL DAN TOURISM UNTUK MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagai persyaratan
mencapai derajat sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

M Andriansyah

12.12.6984

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

2017

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN IKLAN BERBASIS ANIMASI 2D PADA VISIT JOGJA
TRAVEL AND TOURISM UNTUK MEDIA PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

M Andriansyah

12.12.6984

Telah di setujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 30 januari 2017

Dosen Pembimbing

Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN IKLAN BERBASIS ANIMASI 2D PADA VISIT JOGJA TRAVEL AND TOURISM UNTUK MEDIA PROMOSI

yang dipersiapkan dan yang disusun oleh

M Andriansyah
12.12.6984

telah di pertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 agustus 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

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

Erni Seniwati, M.Cs
NIK. 190302231

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu Persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 29 Oktober 2017

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, 9 Februari 2017



M Andjiansyah

NIM. 12.12.6984

MOTTO

“Kesuksesan hanya dapat diraih dengan segala upaya dan usaha yang disertai dengan doa, karena sesungguhnya nasib seseorang manusia tidak akan berubah dengan sendirinya.”

“Belajar adalah sikap berani menantang segala ketidakmungkinan bahwa ilmu yang tak dikuasai akan menjelma di dalam diri manusia menjadi sebuah ketakutan, belajar dengan keras hanya bisa dilakukan oleh seorang yang bukan penakut”

--Anwar Fuadi--

“Ilmu lebih utama dari pada harta. Sebab ilmu warisan para nabi adapun harta adalah warisan Qorun, firaun dan lainnya. Ilmu lebih utama dari harta karna ilmu itu menjaga kamu , kalau harta kamulah yang menjaganya.”

--Ali bin Abi Thalib--

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim.

Dengan mengucapkan syukur kepada ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya serta Nabi MUHAMMAD SAW yang menjadi tauladan bagi seluruh umat manusia. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Bapak DARWNTO dan Ibu SUAIRO sebagai orang tua saya tercinta, terima kasih banyak atas doa, kasih sayang, dukungan, nasehatnya dan motivasi selama ini. Semoga selalu diberikan kesehatan dan lindungan Allah SWT. Amin
2. Buat Nenek (Suaibah) tersayang yan tidak sempat hadir di Wisudahan saya, terima kasih atas dukungan, semangat serta doa. Semoga amal dan ibadah nenek di terima disisi Allah amin.
3. Untuk kakak- kakak dan adik saya, terimakasih banyak untuk semua dukukungan, doa dan nasehatnya.
4. Terima kasih kepada dosen pembimbing saya bapak Agus Purwanto, M.Kom yang telah membimbing saya hingga penelitian saya selesai.
5. Terima kaih kepada temen temen Dedi, Ramadhan, Onne, Nanda, Dinan, Gilang, Andi, Yogi, Binsar, Oki, Nafis, Joe, Gatot, Sendi, Devi, Emile, Kelvin, Mas Fajar, Toto, Kak Kiki dan semuanya yang tidak bisa saya ucapkan satu-persatu. Terima kasih atas beberapa tahun kebelakang. Terimakasih atas gelak tawa dan solidaritas yang luar biasa. Semoga kita semua di berikan kesuksesan kepada Allah SWT, Amin.
6. Seluruh keluarga kelas 12.S1.SI.10 dan Asrama Palembang

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Puji dan syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kita rahmat dan hidayah serta karunia yang berlimpah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pembuatan Video Profil Pada Pantai Menganti Kebumen Untuk Pemerintah Desa Karang Duwur Kecamatan Ayah Kebumen ”Dengan sebaik-baiknya.

Skripsi ini telah disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Strata 1 Jurusan Sistem Informasi di STMIK Amikom Yogyakarta. Dengan terselesaikannya skripsi ini, penulis dengan segala kerendahan hati menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung atau tidak, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Ucapan terima kasih ini penulis tujukan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Agus Purwanto, M.Kom Selaku dosen pembimbing.
3. Kedua Orang tua yang selalu memberikan dukungan, doa, moral dan material.
4. Bapak Ibu Dosen seluruh Staf serta seluruh Pegawai STMIK Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan bantuan yang bermanfaat
5. Teman teman semasa kuliah

Yogyakarta, 23 Agustus 2017

M Andriansyah

12.12.6984

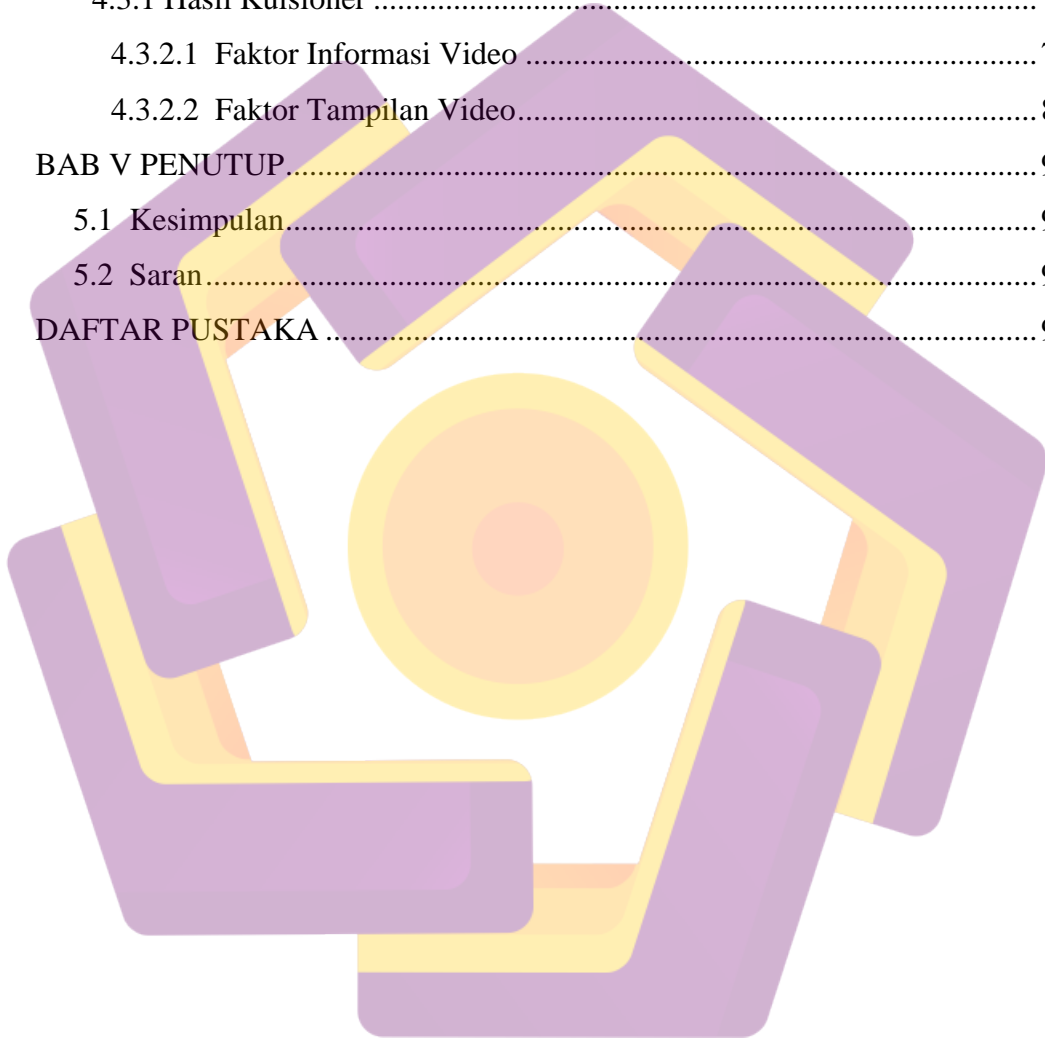
DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	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 Metode Penelitian.....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Metode Analisis	4
1.5.3 Metode Produksi	5
1.5.4 Metode Evaluasi.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Dasar Teori	8
2.2.1 Pengertian Animasi	8
2.2.2 Pengertian Multimedia.....	9
2.2.3 Macam – Macam Multimedia	10

2.2.4 Elemen – Elemen Multimedia.....	11
2.2.5 Animasi Flash	13
2.2.6 Animasi Frame by Frame.....	14
2.2.7 Prinsip Dasar Animasi	14
2.2.8 Teknik Dasar Animasi	22
2.2.9 Perkembangan Animasi Di Indonesia.....	23
2.3 Definisi Motion Graphic	24
2.3.1 Pengertian Motion Graphic.....	24
2.3.2 Pertimbangan pada Motion Graphic	25
2.4 Konsep Dasar Iklan	26
2.4.1 Sejarah Iklan	26
2.4.2 Pengertian Iklan	27
2.4.3 Jenis – Jenis Iklan	27
2.4.3.1 Iklan Informatif	27
2.4.3.2 Iklan Persuasif	27
2.4.3.3 Iklan Peningat.....	28
2.4.3.4 Iklan Penambahan Nilai	28
2.4.4 Fungsi Iklan.....	28
2.5 Pengertian Analisi SWOT	29
2.6 Analisis Kebutuhan Prangkat Lunak.....	29
2.7 Tahap Produksi.....	30
2.7.1 Tahap Pra Produksi	30
2.7.2 Tahap Produksi	31
2.7.2.1 Key Animator	31
2.7.2.2 Background	32
2.7.2.3 Cloring.....	33
2.7.2.4 Timesheeting	33
2.7.2.5 Lip-Synch	34
2.7.2.6 Sound.....	35
2.7.3 Tahap Pasca Produksi	36
2.8 Analisis Kebutuhan Sistem	36

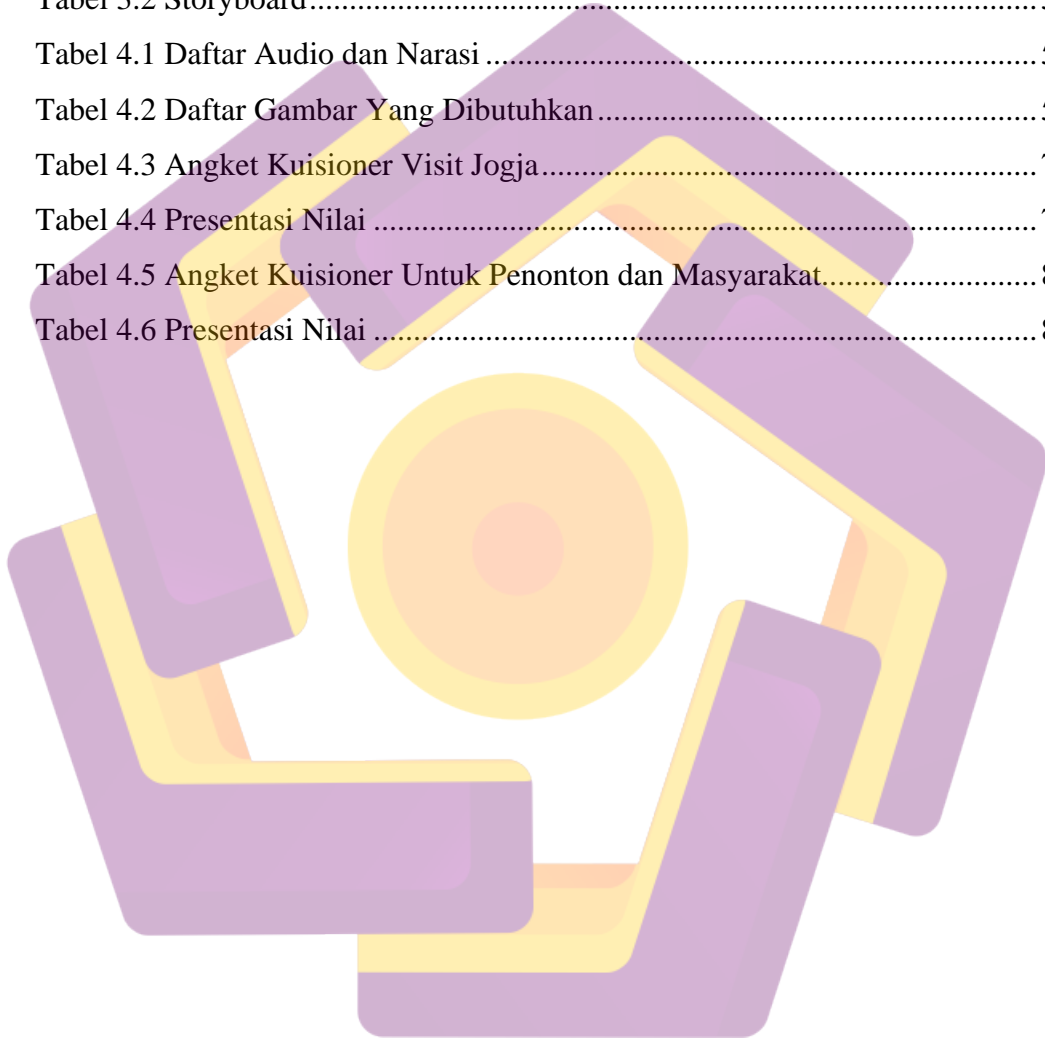
2.9 Evaluasi	37
2.10 Kuisisioner	37
2.11 Sekalah Liket.....	37
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	39
3.1 Profil Visit-jogja.com.....	39
3.1.1 Struktur Organisasi	39
3.2 Pengumpulan Data	40
3.2.1 Wawancara.....	40
3.2.2 Observasi.....	41
3.3 Analisis.....	44
3.3.1 Analisis SWOT	44
3.3.2 Kelemahan Media Lama	45
3.3.3 Solusi.....	46
3.4 Analisis Kebutuhan	46
3.4.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	46
3.4.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	47
3.4.3 Kebutuhan Perangkat Keras.....	47
3.4.4 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	48
3.4.5 Kebutuhan Brainware	48
3.5 Pra Produksi	49
3.5.1 Merancang Konsep	49
3.5.2 Ide Cerita.....	50
3.5.3 Tema.....	50
3.5.4 Pembuatan Sinopsis	50
3.5.5 Perancangan Karakter	51
3.5.6 Naska.....	52
3.5.7 Pembuatan Storyboard	53
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEBAHASAN.....	58
4.1 Produksi.....	58
4.1.1 Pengabilan Audio Narasi	58
4.1.2 Pembuatan Gambar	59

4.2 Tahap Pasca Produksi.....	62
4.2.1 Desain Objek Grafis.....	62
4.2.2 Mengedit Audio Narasi dan Background Sound	66
4.2.3 Editing.....	68
4.3 Evaluasi	74
4.3.1 Hasil Kuisisioner	74
4.3.2.1 Faktor Informasi Video	74
4.3.2.2 Faktor Tampilan Video.....	84
BAB V PENUTUP.....	92
5.1 Kesimpulan.....	92
5.2 Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA	94



DAFTAR TABEL

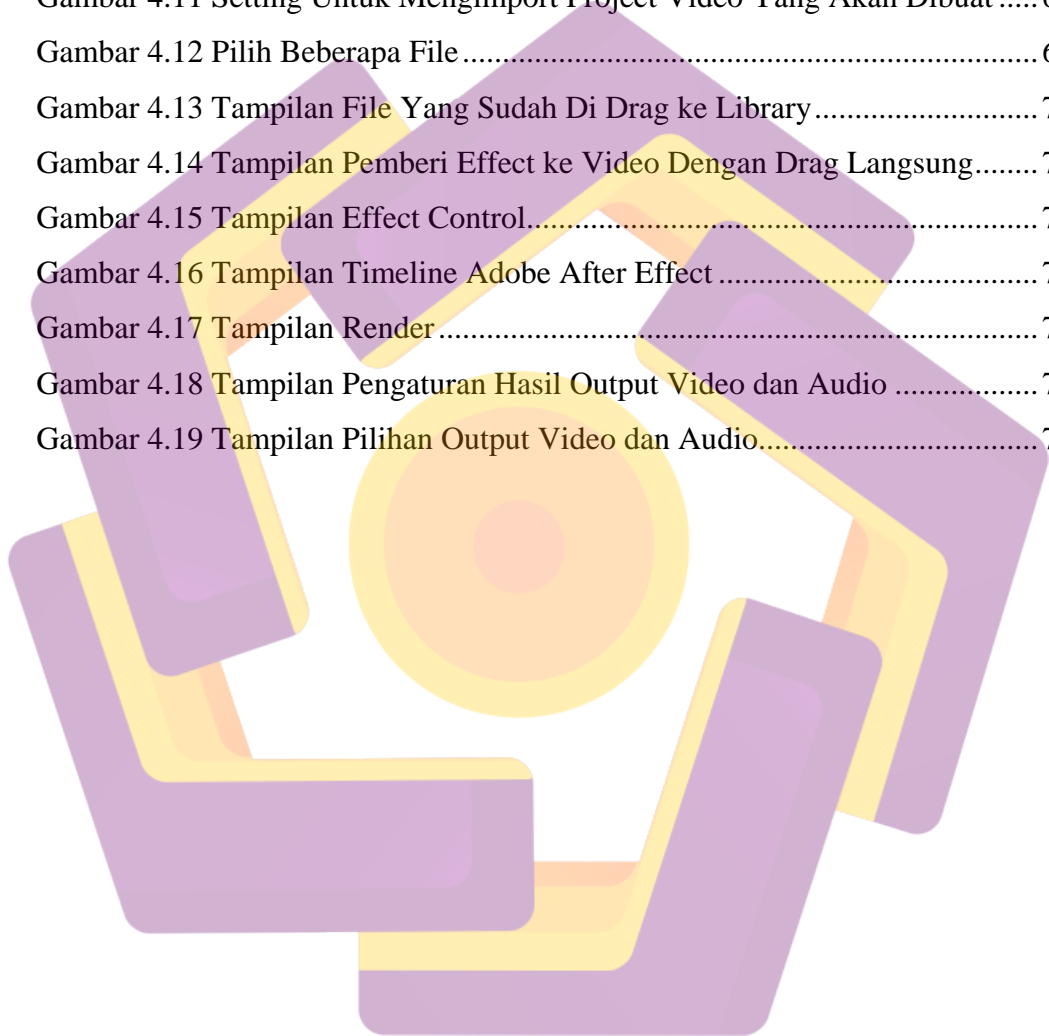
Tabel 2.1 Tabel Matrik Swot	29
Tabel 2.2 Contoh Pengkategorian Skor Jawaban.....	38
Tabel 3.1 Analisis SWOT	44
Tabel 3.2 Storyboard.....	54
Tabel 4.1 Daftar Audio dan Narasi	58
Tabel 4.2 Daftar Gambar Yang Dibutuhkan.....	59
Tabel 4.3 Angket Kuisisioner Visit Jogja.....	75
Tabel 4.4 Presentasi Nilai	77
Tabel 4.5 Angket Kuisisioner Untuk Penonton dan Masyarakat.....	84
Tabel 4.6 Presentasi Nilai	85



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen – Elemen Multimedia.....	11
Gambar 2.2 Contoh Solid Drawing.....	15
Gambar 2.3 Contoh Timing and Spacing.....	16
Gambar 2.4 Contoh Squash and Stretch	16
Gambar 2.5 Contoh Anticipation	17
Gambar 2.6. Contoh Slow In	17
Gambar 2.7 Contoh Arcs	18
Gambar 2.8 Contoh Secondary Action	19
Gambar 2.9 Contoh Follow Through.....	19
Gambar 2.10 Contoh Straight Ahead Action	20
Gambar 2.11 Contoh Pose to Pose.....	20
Gambar 2.12 Contoh Staging.....	21
Gambar 2.13 Contoh Appeal.....	21
Gambar 2.14 Contoh Exaggeration.....	22
Gambar 2.15 Storyboard	31
Gambar 2.16 Key Animator	32
Gambar 2.17 Background	32
Gambar 2.18 Standar Phonetic.....	34
Gambar 3.1 Logo Visit Jogja Travel & Tourism	39
Gambar 3.1.1 Struktur Organisasi Visit Jogja Travel & Tourism	39
Gambar 3.2 Brosur Depan Paket Wisata.....	42
Gambar 3.3 Brosur Belakang Paket Wisata	42
Gambar 3.4 Website Visit Jogja Travel & Tourism	43
Gambar 3.5 Karakter Narator.....	51
Gambar 4.1 Bagan Alur Pasca Pembuatan Iklan	62
Gambar 4.2 Import Gambar ke Corel Draw X7.....	63
Gambar 4.3 Tracing Gambar ke Corel Draw X7	64
Gambar 4.4 Tool Membuat Bentuk Mata	64
Gambar 4.5 Cara Mewarnai	65

Gambar 4.6 Hasil Karakter Setelah Diwarnai.....	65
Gambar 4.7 Export Gambar ke Dalam Format Png.....	66
Gambar 4.8 Proses Editing Audio.....	67
Gambar 4.9 Simpan Audio.....	67
Gambar 4.10 New Project Pada Adobe After Effect	68
Gambar 4.11 Setting Untuk Mengimport Project Video Yang Akan Dibuat	69
Gambar 4.12 Pilih Beberapa File	69
Gambar 4.13 Tampilan File Yang Sudah Di Drag ke Library	70
Gambar 4.14 Tampilan Pemberi Effect ke Video Dengan Drag Langsung.....	71
Gambar 4.15 Tampilan Effect Control.....	72
Gambar 4.16 Tampilan Timeline Adobe After Effect	72
Gambar 4.17 Tampilan Render	73
Gambar 4.18 Tampilan Pengaturan Hasil Output Video dan Audio	73
Gambar 4.19 Tampilan Pilihan Output Video dan Audio.....	74



INTISARI

Visit jogja travel & tourism merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang jasa penyediaan kendaraan dan driver, tiket hotel dan paket drop off bagi wisatawan yang berwisata di Yogyakarta maupun sekitarnya. Pihak pengelola visit jogja dalam penyampain informasi kurang luas dan mengakibatkan visit jogja kurang di kenal oleh masyarakat untuk itu dibutuhkan media informasi berupa video animasi yang jangkawanya lebih luas sehingga dapat diliat oleh para wisatawan lokal maupun mancanegara

Pada video animasi informasi tentang cara booking, pembayaran dan pembatalan. selain itu terdapat animasi tentang paket wisata, rental mobil dan pemesanan hotel yang akan mempermudah para wisatawan untuk berlibur ke Jogja

Iklan animasi tersebut dibuat dengan menggunakan aplikasi After Effect CS6, Wave pad, CorelDraw X7. Iklan animasi akan diserahkan kepada pihak Visit jogja, yang nantinya pada pihak visit jogja akan di manfaatkan sebagai media promosi.

Kata-kunci : Sistem informasi, Multimedia, Video animasi, Iklan travel & tourism

ABSTRACT

Visit jogja travel & tourism is a company engaged in the provision of vehicles and driver, air tickets and drop off for tourists who travel in Yogyakarta and surrounding areas. The manager of visit jogja in the delivery of information is less extensive and resulted in visit jogja less known by the community for it needed the media information in the form of animation video that stood wider so that can be clay by the local and foreign torists

On an animated video of information on how to book, pay and cancel. In addition there is an animation about tour packages, car rentals and hotel reservations that will make it easier for tourists to vocation to jogja

The animated video is created using the application After Effect CS6, Wave pad, CorelDraw X7. Animated ads will be submitted to the visit jogja, which later on visit jogja will be utilized as a media campaign

Keywords: *Information system, Multimedia, animation, Travel & tourism Advertising*