

**PERANCANGAN IKLAN ANIMASI 2D PADA ENGLISH MADE EASY
BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI



disusun oleh

DANIEL SIMATUPANG

12.11.6707

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

**PERANCANGAN IKLAN ANIMASI 2D PADA ENGLISH MADE EASY
BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar sarjana
pada program Studi Informatika



disusun oleh

DANIEL SIMATUPANG

12.11.6707

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN IKLAN ANIMASI 2D PADA ENGLISH MADE EASY
BERBASIS MULTIMEDIA**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Daniel Simatupang

12.11.6707

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Januari 2017

Dosen Pembimbing,

Robert Mareo, M.T.

NIK. 190302228

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN IKLAN ANIMASI 2D PADA ENGLISH MADE EASY BERBASIS MULTIMEDIA

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Daniel Simatupang

12.11.6707

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji

Pada tanggal 20 Maret 2017.

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Robert Marco, M.T.

NIK. 190302228

Andika Agus Slameto, M.Kom.

NIK. 190302109

Ahlihi Masruro, M.kom.

NIK. 190302148

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 27 Juli 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si, M.T.

NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 18 juli
2017



Daniel Simatupang

12.11.6707

MOTTO

- I can do all things through Christ who strengthens me -philippians 4:13
- Practice makes perfect -proverb
- The difference between a winner and a loser is in how much work you put on



PERSEMBAHAN

Puji Tuhan atas berhasilnya skripsi ini.

Pertama-tama saya ucapkan banyak terimakasih kepada tuhan saya Yesus Kristus karena berkat anugerahdan kekuatannyalah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Yang kedua saya ucapkan banyak terimakasih buat kedua orang tua saya Pardi Simatupang, amd. Nesy Kawa dan abang saya Dohar Gresrayman Simatupang,S.T. yang selalu mensupport saya tidak hanya mensupport melalui moril tetapi juga material.

Terlebih kepada dosen pembimbing Robert Marco, M.T. yang selalu setia membimbing saya sampai pada selesainya skripsi ini saya ucapkan terimakasih.

Terimakasih untuk teman-teman kelas 12 S1TI 14 untuk kebersamaannya yang tidak dapat diucapkan dengan kata-kata, banyak cerita yang tidak dapat diungkapkan.

Tidak lupa juga saya ucapkan banyak terimakasih kepada sahabat-sahabat saya Kenny Stephany Rabban, S.T., Ryon Undul, S.H., Taufik Hidayat, S.H.,Jhonatan Frendy Sinaga,S.T., Andi Pranata, S.T., Adetya Pradana, S.Kom., Benny Triadi, S.Kom. yang selalu setia mendukung dan mengingatkan untuk mengerjakan skripsi setiap saatnya.

Penulis ucapkan terimakasih kepada pihak EME yang memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian guna berhasilnya pembuatan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yesus Kristus karena berkat anugerah dan penyertaannya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan Iklan Animasi 2D Pada English Made Easy Berbasis Multimedia”. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang banyak kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus yang telah mati dikayu salib untuk menebus dosa penulis dan penyertaan setianya disepanjang hidup penulis.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
3. Bapak Sudarmawan, M.T. selaku ketua jurusan S1 Teknik Informatika.
4. Bapak Robert Marco, M.T. selaku pembimbing skripsi.
5. Bapak Agus Nugroho, S.T. selaku GM EME.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan yang dibuat baik sengaja maupun tidak sengaja, dikarenakan keterbatasan ilmu pengetahuan dan wawasan serta pengalaman yang penulis miliki. Untuk itu penulis mohon maaf atas segala kekurangan tersebut tidak menutup diri terhadap segala saran dan kritik serta masukan yang bersifat konstruktif bagi diri penulis.

Yogyakarta, 12 juli 2017

Penulis

Daniel Simatupang

DAFTAR ISI

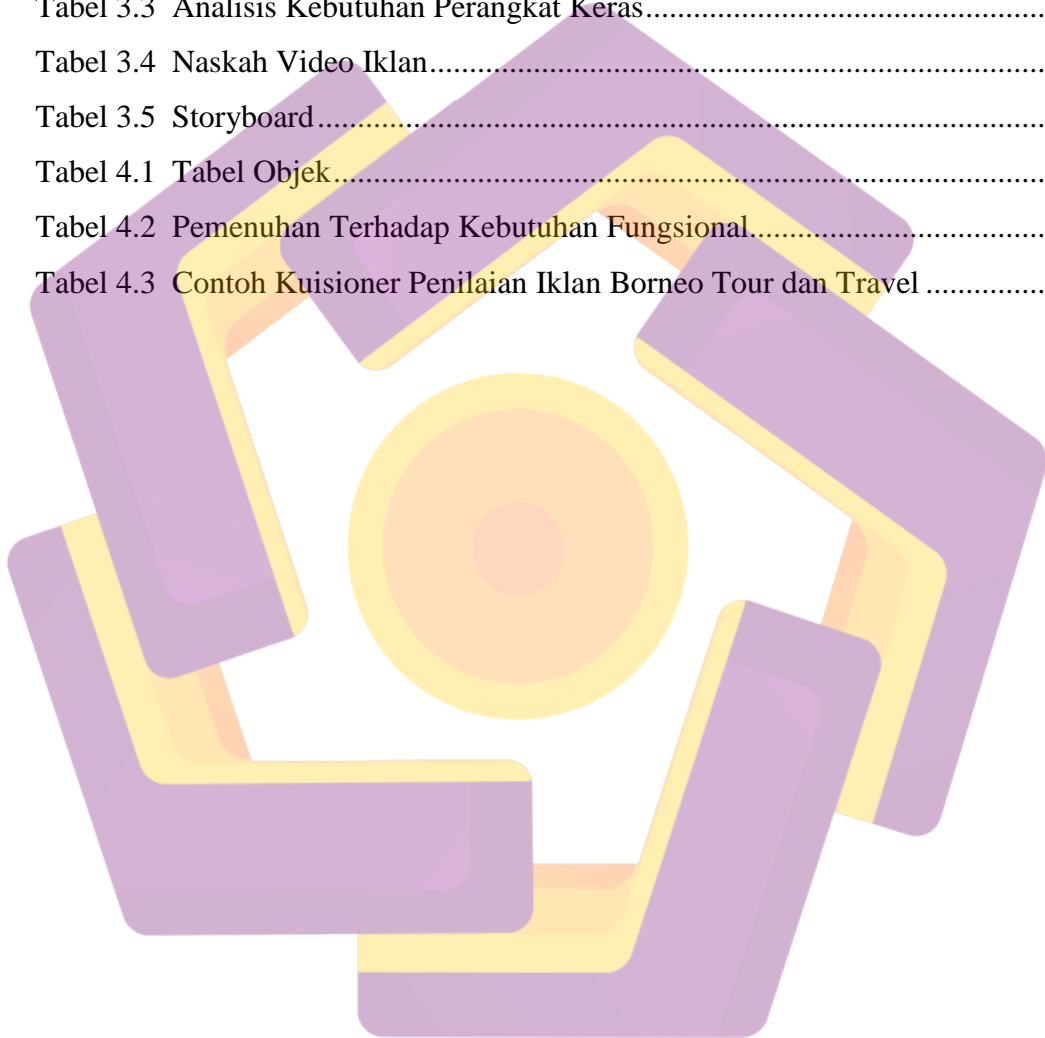
JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Maslaah	2
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.5.2 Metode Analisis	4
1.5.3 Metode Perancangan.....	4
1.5.4 Metode Testing	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Tinjauan Pustaka.....	5
2.2 Multimedia.....	5
2.2.1 Definisi Multimedia.....	5
2.2.2 Objek Multimedia.....	6
2.3 Video.....	6

2.3.1 Defenisi Video.....	7
2.3.1 Video Analog.....	7
2.3.3 Video Digital	8
2.4 Audio	8
2.5 Periklanan	8
2.5.1 Pengertian Iklan.....	8
2.5.2 Tujuan Periklanan.....	9
2.5.3 Strategy memproduksi iklan.....	10
2.5.4 Tahap Produksi.....	12
2.5.5 Tahap pasca produksi	12
2.6 Animasi.....	13
2.6.1 Pengertian Animasi	13
2.6.2 Macam-Macam Animasi	13
2.6.3 Prinsip Dasar Animasi	17
2.7 Animasi 2d.....	23
2.7.1 Pengertian animasi.....	23
2.7.2 Pengenalan animasi	23
2.7.3. Jenis-jenis animasi.....	23
2.8 Teori Analnsisi Kebutuhan Sistem	25
BAB III Gambaran Umum	26
3.1 Sejarah umum persusahaan.....	26
3.1.1 visi eme.....	26
3.2 Sruktur organisasi Eme.....	27
3.3 Logo eme	28
3.4 Analisis	28
3.4.1 Analisi swot.....	28
3.4.2 Kelemahan media	30
3.4.3 Solusi yang diberikan	30
3.4.4 Analisis kebutuhan	30
3.5 Tahap praproduksi iklan	32
3.6 Media penyimpanan.....	35

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	36
4.1 Implementasi.....	36
4.2 Tahap Produksi	37
4.2.1 Visualisasi.....	37
4.2.1.1 Pembuatan Desain Grafis.....	40
4.2.2 Rekaman Narasi dan Editting Backsound	41
4.3 Tahap Pascaproduksi	43
4.3.1 <i>Compositting Editting</i>	44
4.3.2 <i>Rendering</i>	50
4.4 Pembahasan dan Pengujian.....	50
4.4.1 Pembahasan	50
4.4.2 Pengujian	50
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	53
5.1 Kesimpulan.....	53
5.2 Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA	54

DAFTAR TABEL

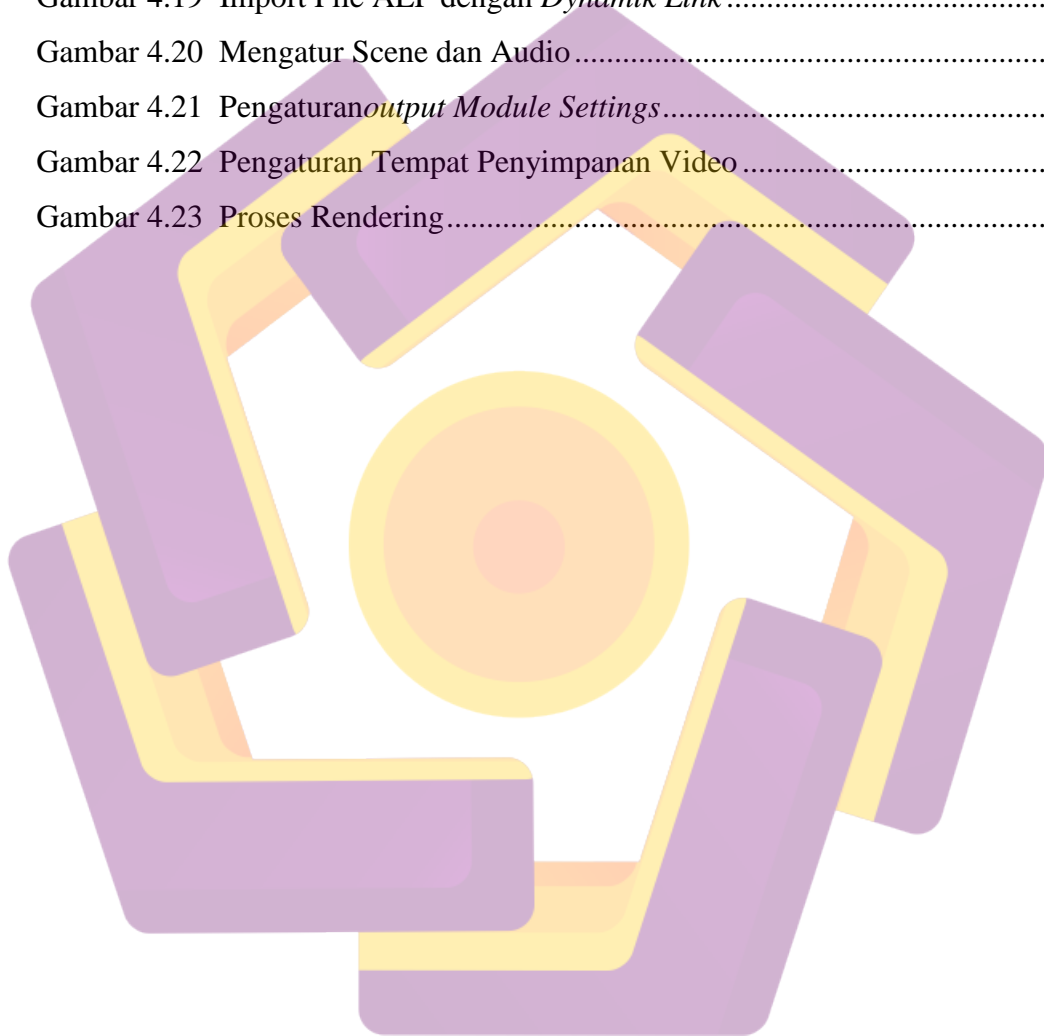
Tabel 2.1	Tabel Matrik SWOT	24
Tabel 3.1	Strategi Analisis SWOT.....	28
Tabel 3.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	31
Tabel 3.3	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	31
Tabel 3.4	Naskah Video Iklan.....	32
Tabel 3.5	Storyboard.....	33
Tabel 4.1	Tabel Objek.....	36
Tabel 4.2	Pemenuhan Terhadap Kebutuhan Fungsional.....	51
Tabel 4.3	Contoh Kuisioner Penilaian Iklan Borneo Tour dan Travel	52



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pembentukan Karakter	11
Gambar 2.2 ContohStoryboard	11
Gambar 2.3 <i>Squash and Strecth</i>	17
Gambar 2.4 <i>Anticipation</i>	17
Gambar 2.5 <i>Staging</i>	17
Gambar 2.6 <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	18
Gambar 2.7 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	18
Gambar 2.8 <i>Slow In Slow Out</i>	19
Gambar 2.9 <i>Arcs</i>	19
Gambar 2.10 <i>Secondary Action</i>	20
Gambar 2.11 <i>Timing</i>	20
Gambar 2.12 <i>Exaggeration</i>	21
Gambar 2.13 <i>Solid Drawing</i>	21
Gambar 2.14 <i>Appeal</i>	22
Gambar 3.2 Struktur Organisasi eme	27
Gambar 3.3 Logo eme	27
Gambar 4.1 Bagian Pengembangan Video Iklan	36
Gambar 4.2 Membuat Dokumen Baru	37
Gambar 4.3 Membuat Objek Dengan PenTool	38
Gambar 4.4 Memberi Warna Pada Objek	38
Gambar 4.5 Menyimpan Objek	39
Gambar 4.6 Membuat Dokumen Baru	41
Gambar 4.7 Merekam Suara Narasi	42
Gambar 4.8 Pengeditan Suara/Narasi	42
Gambar 4.9 Penyimpanan File	43
Gambar 4.10 Membuat Composition Baru	43
Gambar 4.11 Import Objek Desain	44
Gambar 4.12 Compositing dan Editing	44
Gambar 4.13 Menampilkan Objek Dengan <i>Scale dan Posittion</i>	45

Gambar 4.14 Menampilm Semua Objek Dengan Teknik Scale	45
Gambar 4.15 Menampilkan percakapan	46
Gambar 4.16 Gambar keluar tulisan	46
Gambar 4.17 Membuat efek bola berputar	47
Gambar 4.18 Teknik zoom in	47
Gambar 4.19 Import File AEP dengan <i>Dynamik Link</i>	48
Gambar 4.20 Mengatur Scene dan Audio	48
Gambar 4.21 Pengaturan <i>output Module Settings</i>	49
Gambar 4.22 Pengaturan Tempat Penyimpanan Video	49
Gambar 4.23 Proses Rendering	50



INTISARI

Perkembangan dunia teknologi sangat pesat saat ini, khususnya dibidang periklanan mengharuskan sebuah perusahaan harus mampu untuk membuat layanan informasi dan media promosi yang dapat menarik pengunjung.

English made easy adalah sebuah badan usaha yang bergerak di bidang pendidikan dan sedang menghadapi masalah dalam memberikan suatu informasi serta mempromosikan layanan pembelajaran yang mudah dan menyenangkan yang tidak dilakukan seperti perkuliahan.

Perancangan Iklan Animasi 2d pada English Made Easy ini dibuat dengan menggunakan beberapa teknologi pengolahan audio & visual dengan menggunakan beberapa perangkat lunak pendukung , seperti Adobe Illustrator, Adobe After Effects dan Adobe Audition. Dengan menggunakan perangkat lunak tersebut diharapkan dapat menghasilkan kualitas iklan animasi yang baik bagi segi audio dan visual.

Kata kunci – iklan animasi 2d, promosi, video, multimedia, English Made Easy

ABSTARCT

The rapid development in technology today, particularly in the field of advertising requires a company to be able to create information service and mediapromotions to attract visitors.

English made easy is a state-owned company in the field of education; it is facing difficulty in providing information as well as promoting its learning which is easy, fun and informal (It isn't like what people do in college).

The designing of advertising 2d atEnglish Made Easy is made by audio & visual technology with using some supporting software such as Adobe Illustrator, Adobe After Effects and Adobe Audition. The utilization of this software is expected to be able to create a good-advertising animation either in audio or in visual.

Keywords – *animation advertisement, promotion, video, multimedia, English Made Easy*