

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D DENGAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA CV. AZMI JAYA KLATEN**

SKRIPSI



disusun oleh

Marfi`ah Jaiz

13.11.6827

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D DENGAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA CV. AZMI JAYA KLATEN**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

Marfi`ah Jaiz

13.11.6827

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D DENGAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA CV. AZMI JAYA KLATEN**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

Marfi'ah Jaiz

13.11.6827

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 29 September 2016

Dosen Pembimbing,


Tonny Hidayat, M.Kom.

NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D DENGAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA CV. AZMI JAYA KLATEN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Marfi`ah Jaiz

13.11.6827

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Mei 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Hastari Utama, M.Cs
NIK. 190302230

Hartatik, ST, M.Cs
NIK. 190302232

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 5 Juni 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 5 Juni 2017



Marfi ah Jaiz

NIM. 13.11.6827

MOTTO

Kebanggaan kita yang terbesar adalah bukan tidak pernah gagal, tetapi bangkit kembali setiap kali kita jatuh.”(Confusius)

Hanya kebodohan meremehkan pendidikan. (P.Syrus)
Ketergesaan dalam setiap usaha membawa kegagalan. “(Herodotus)
Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah.”(Lessing)

Orang-orang yang sukses telah belajar membuat diri mereka melakukan hal yang harus dikerjakan ketika hal itu memang harus dikerjakan, entah mereka menyukainya atau tidak.”(Aldus Huxley)

Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah.”(Thomas Alva Edison)

Tiadaanya keyakinanlah yang membuat orang takut menghadapi tantangan dan saya percaya pada diri saya sendiri.”(Muhammad Ali)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil'alamin, Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kekuatan, ilmu serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasulullah Muhammad SAW. Skripsi ini kupersembahkan kepada :

1. Kedua orangtua saya ayahanda Mardana dan Ibunda Wardiyah, sebagai guru, panutan dan motivasi untuk kehidupan terbaik saya, terimakasih atas do'a, kesabaran yang sangat luar biasa, keikhlasan, perhatian serta cinta dan kasih sayang yang tiada habisnya untuk saya.
2. Adikku Alawiyah Fahmi yang selalu mengajakku debat setiap saat.
3. Kekasihku Yusuf Bayu Aji terima kasih atas dukungan, do'a dan semangat yang selalu diberikan kepada saya.
4. Terimakasih untuk dosen pembimbing saya Tonny Hidayat, M.Kom yang sudah membimbing saya dan menyemangati saya, tanpa Bapak saya mungkin belum dapat memakai toga pada bulan Juli.
5. Sahabat-sahabatku yang selalu mendukung dan memberi semangat Retno Handayani Syahri dan Maryani A. Rahim. Bersama-sama melewati stress dan akhirnya sekarang ini semuanya telah terbayar dengan lebih indah.
Kita strong kawan!
6. Kepada Pimpinan Perusahaan CV. Azmi Jaya Bapak H. Muchson Masruri yang telah memberikan ijin untuk melakukan observasi.

7. Untuk keluargaku kelas 13-S1-TI-02 Universitas Amikom Yogyakarta terimakasih atas dukungan, do'a dan semangat yang selalu diberikan kepada saya.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah S.W.T yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA CV. AZMI JAYA KLATEN”** sebagai kelengkapan persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana di Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam rangka penyusunan skripsi ini kami telah mendapat bantuan secara materil maupun moril dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan kali ini kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku ketua Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T selaku ketua jurusan Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T selaku dekan ketua jurusan Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang selama ini selalu memberikan pengarahan dalam membantu menyelesaikan skripsi ini hingga mendapatkan hasil yang maksimal.
5. Bapak Hastari Utama, M.Cs sebagai penguji yang memberikan kritik saran yang amat membangun.
6. Ibu Hartatik, M.Cs sebagai penguji yang dengan saran-sarannya mampu membuat skripsi ini lebih baik.

7. Para Dosen Pengajar yang selama ini memberikan banyak ilmu.
8. Staf dan pegawai administrasi Universitas Amikom Yogyakarta.
9. Semua keluarga, sahabat, teman-teman, dan rekan-rekan semua yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu dalam menyusun hingga mengerjakan skripsi ini hingga akhirnya dapat terselesaikan.

Kami menyadari sepenuhnya, bahwa sebagai manusia biasa kami tak dapat lepas dari kesalahan dan kekurangan. Demikian juga dengan skripsi ini tentunya masih terdapat kesalahan-kesalahan dan kekurangan. Oleh sebab itu kami sangat berharap adanya kritik yang bersifat membangun guna penyempurnaan lebih lanjut dari berbagai pihak. Namun demikian kita berharap semoga tulisan ini ada manfaatnya bagi kita semua.

Yogyakarta, 5 Juni 2017

Penulis

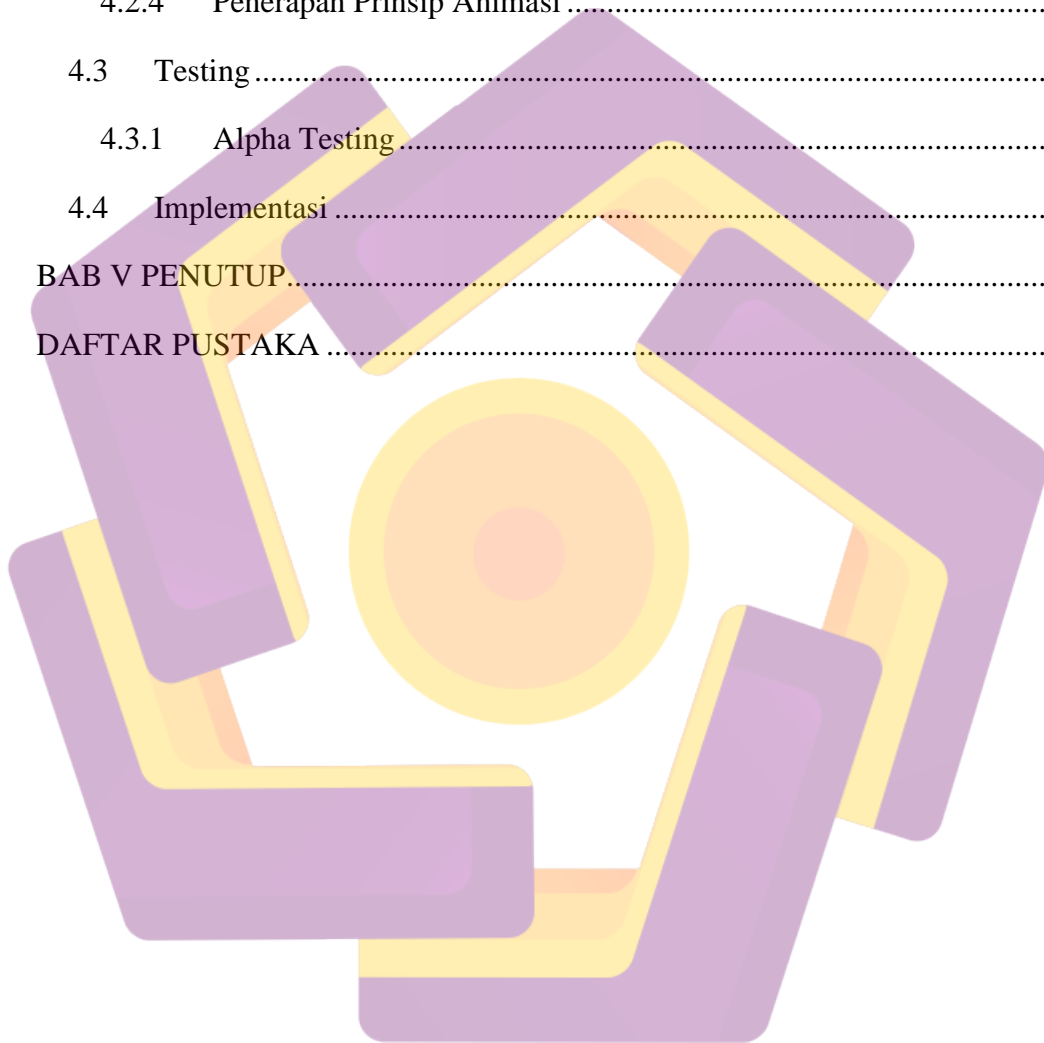
DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI.....	xix
<i>ABSTRACT</i>	xixx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1 Manfaat bagi Penulis.....	3
1.5.2 Manfaat bagi CV. Azmi Jaya.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Analisis	5

1.6.3	Metode Perancangan	5
1.6.4	Metode Implementasi dan Evaluasi	5
1.7	Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI		7
2.1	Tinjauan Pustaka	7
2.2	Konsep Dasar Multimedia.....	8
2.2.1	Definisi Multimedia	8
2.2.2	Elemen – Elemen Multimedia.....	8
2.3	Konsep Dasar Animasi	9
2.3.1	Definisi Animasi	9
2.3.2	Sejarah Animasi	9
2.3.3	Prinsip Dasar Animasi	11
2.3.4	Jenis-Jenis Animasi.....	18
2.4	Konsep Dasar Iklan	24
2.4.1	Definisi Iklan.....	24
2.4.2	Jenis-Jenis Iklan	24
2.5	Konsep Teknik <i>Motion Graphic</i>	28
2.5.1	Definisi Teknik <i>Motion Graphic</i>	28
2.5.2	Karakteristik <i>Motion Graphic</i>	29
2.5.3	Elemen-Elemen <i>Motion Graphic</i>	29
2.6	Tahapan Pembuatan Animasi.....	31
2.6.1	Tahap Pra produksi	32
2.6.2	Tahap Produksi	33
2.6.3	Tahap Pasca Produksi	34
BAB III ANALISIS DAN PEMBAHASAN		35

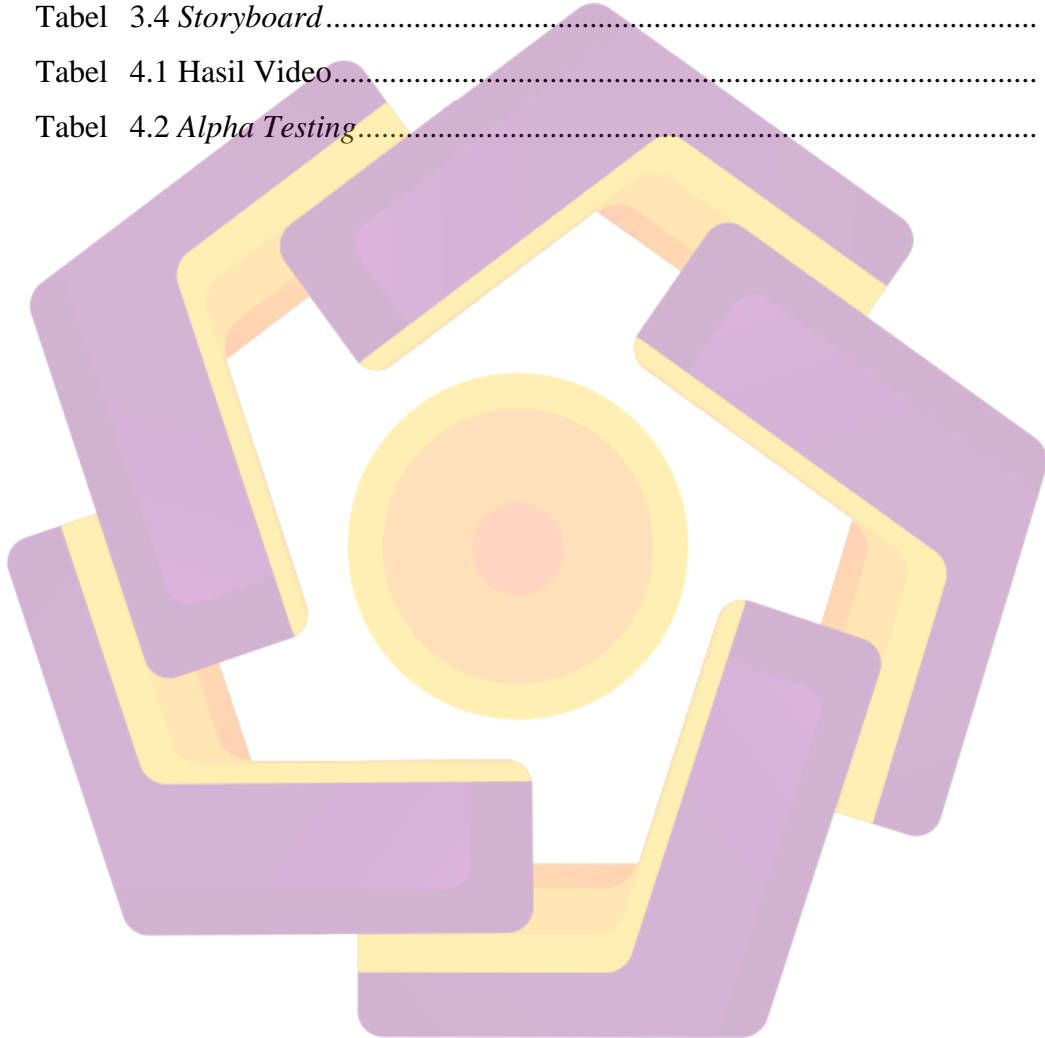
3.1	Tinjauan Umum.....	35
3.1.1	Profil Perusahaan	35
3.1.2	Visi dan Misi Perusahaan.....	35
3.1.3	Gambaran Umum Perusahaan.....	36
3.1.4	Produk	37
3.1.5	Pelayanan	40
3.2	Analisis Masalah	40
3.2.1	Identifikasi Masalah.....	40
3.3	Pengumpulan Data	41
3.3.1	Metode Observasi.....	41
3.3.2	Metode Wawancara.....	41
3.3.3	Metode Kepustakaan.....	42
3.3.4	Solusi yang diterapkan	42
3.4	Analisis kebutuhan	43
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	43
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	44
3.4.3	Analisis Kelayakan.....	46
3.5	Tahap Pra Produksi	47
3.5.1	Ide Iklan	47
3.5.2	Tema Iklan	47
3.5.3	Naskah Iklan.....	48
3.5.4	Storyboard.....	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		53
4.1	Produksi.....	53
4.1.1	Proses Pembuatan Aset	53

4.2	Pasca Produksi.....	65
4.2.1	Animasi Aset.....	66
4.2.2	Compisiting.....	75
4.2.3	Hasil Video	80
4.2.4	Penerapan Prinsip Animasi	83
4.3	Testing	85
4.3.1	Alpha Testing	86
4.4	Implementasi	86
BAB V PENUTUP.....		89
DAFTAR PUSTAKA		78



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Peralatan Produksi.....	44
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak	45
Tabel 3.3 Kebutuhan <i>Brainware</i>	45
Tabel 3.4 <i>Storyboard</i>	49
Tabel 4.1 Hasil Video.....	80
Tabel 4.2 <i>Alpha Testing</i>	86



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	12
Gambar 2.2 <i>Timing and Spacing</i>	12
Gambar 2.3 <i>Secondary Action</i>	13
Gambar 2.4 <i>Slow In and Slow Out</i>	13
Gambar 2.5 <i>Anticipation</i>	13
Gambar 2.6 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	14
Gambar 2.7 <i>Exaggeration</i>	15
Gambar 2.8 <i>Squash and Stretch</i>	15
Gambar 2.9 <i>Staging</i>	16
Gambar 2.10 <i>Appeal</i>	16
Gambar 2.11 <i>Solid Drawing</i>	17
Gambar 2.12 <i>Archs</i>	17
Gambar 2.13 Animasi Bayangan.....	18
Gambar 2.14 Animasi Boneka.....	20
Gambar 2.15 Animasi <i>Stop Frame</i>	21
Gambar 2.16 Animasi <i>Clay</i>	21
Gambar 2.17 Animasi 3D.....	22
Gambar 2.18 Animasi Indonesia 3D.....	23
Gambar 2.19 Animasi 2D.....	24
Gambar 2.20 Contoh Iklan Baris.....	25
Gambar 2.21 Contoh Iklan Kolom.....	25
Gambar 2.22 Contoh Iklan <i>Advertorial</i>	26
Gambar 2.23 Contoh Iklan <i>Display</i>	26
Gambar 2.24 Tampilan Animasi <i>Motion Graphic</i>	28
Gambar 2.25 Tampilan Animasi <i>Motion Graphic</i>	31
Gambar 2.26 Contoh <i>Storyboard</i>	33
Gambar 3.1 Almari Dua Pintu.....	37
Gambar 3.2 Kursi Tamu Arwana.....	37
Gambar 3.3 Spring Bed.....	38

Gambar 3.4 Kursi Minimalis Akasia	38
Gambar 3.5 Buffet Pojok Ukir jepara	39
Gambar 3.6 Almari Ukir Dua Pintu	39
Gambar 3.7 Meja Makan Ukir Jepara	40
Gambar 4.1 Manajemen <i>File</i>	53
Gambar 4.2 Membuka Projek Baru	54
Gambar 4.3 Pilih File Foto	55
Gambar 4.4 <i>Selection</i>	55
Gambar 4.5 <i>Make Selection</i>	56
Gambar 4.6 Mengganti Latar	56
Gambar 4.7 Menyimpan File	57
Gambar 4.8 Ekstensi Penyimpanan	57
Gambar 4.9 Membuat Projek Baru	58
Gambar 4.10 Pengaturan lembar kerja	59
Gambar 4.11 Gambar <i>Background</i>	60
Gambar 4.12 Pemberian Warna pada <i>Object</i>	60
Gambar 4.13 Menyimpan Project	61
Gambar 4.14 Penamaan File	61
Gambar 4.15 Proses Recording	62
Gambar 4.16 Membuat <i>New Project</i>	63
Gambar 4.17 Direktori Penyimpanan	63
Gambar 4.18 <i>Effect Studio Reverb</i>	64
Gambar 4.19 <i>Dynamic Processing</i>	64
Gambar 4.20 <i>Mastering</i>	65
Gambar 4.21 <i>Export</i>	65
Gambar 4.22 <i>New Project</i>	66
Gambar 4.23 <i>New Compotition</i>	67
Gambar 4.24 Direktori Penyimpanan	67
Gambar 4.25 New Folder	68
Gambar 4.26 <i>Import</i>	68
Gambar 4.27 Manajement Folder	69

Gambar 4.28 <i>Flowcart</i> Proyek	69
Gambar 4.29 Animasi <i>Background</i>	70
Gambar 4.30 Animasi Karakter	70
Gambar 4.31 Animasi <i>Scene 2</i>	71
Gambar 4.32 Animasi <i>Scene 3</i>	71
Gambar 4.33 Pemberian <i>Effect</i>	72
Gambar 4.34 Animasi <i>Scene 4</i>	72
Gambar 4.35 Animasi pada Sub Komposisi Pembayaran	73
Gambar 4.36 Animasi <i>Scene 5</i>	73
Gambar 4.37 Animasi <i>Scene 5.1</i>	73
Gambar 4.38 Animasi Logo	74
Gambar 4.39 Export	74
Gambar 4.40 <i>Render Setting</i>	75
Gambar 4.41 Proses Render	75
Gambar 4.42 <i>New Project</i>	76
Gambar 4.43 Direktori Penyimpanan	76
Gambar 4.44 <i>Import</i>	77
Gambar 4.45 <i>Sequences Setting</i>	77
Gambar 4.46 Proses Memotong Video	78
Gambar 4.47 <i>Razor Tool</i> yang digunakan.....	78
Gambar 4.48 <i>Export</i>	79
Gambar 4.49 <i>Render Setting</i>	79
Gambar 4.50 Proses <i>Rendering</i>	80
Gambar 4.51 Teknik <i>Squash and Streetch</i>	84
Gambar 4.52 Teknik <i>Slow in and Slow out</i>	84
Gambar 4.53 Teknik <i>Archs</i>	85
Gambar 4.54 <i>Screen Shoot Facebook</i>	87
Gambar 4.55 <i>Screen Shoot Komentar</i>	88

INTISARI

Iklan adalah salah satu bentuk informasi yang sering kita jumpai. Iklan sebagai media promosi yang memberikan barang atau jasa untuk menyampaikan keunggulan produk yang di berikan atau ditawarkan kepada public. Menyampaikan iklan dalam bentuk video juga membantu memasarkan produk yang ditawarkan. Dengan pembuatan iklan dalam bentuk video memberikan gambaran kepada para konsumen untuk bisa mempercayai produk yang ditawarkan oleh sebuah perusahaan.

CV. Azmi Jaya merupakan badan usaha yang bergerak dibidang perdagangan umum (pengadaan Mebelair). Perusahaan ini diharapkan dapat menunjang peningkatan pejualan mebelair untuk CV. Azmi Jaya.

Dalam proses pembuatan video iklan ini menerapkan motion graphic merupakan iklan berbentuk video. Yang dimana kata lain dari motion graphic adalah gambar yang bergerak. Iklan ini akan dibuat animasi motion graphic dengan tampilan yang menarik sehingga para penikmat iklan bisa dengan mudah menerima pesan yang terkandung dalam iklan tersebut. Oleh karena itu dalam pembuatan iklan ini menggunakan kombinasi dari beberapa aplikasi yaitu *Adobe Illustrator CC 2015, Adobe Photoshop CS 6, Adobe After Efect CC 2015, Adobe Premiere pro CC 2015, Adobe Audition CC.*

Kata Kunci : Motion Graphic, Iklan, Animasi

ABSTRACT

Advertising is a form of information that we often come across. Advertising as a promotional medium that provides goods or services to deliver excellence in products provided or offered to the public. Deliver ads in video form also helped market the products offered. With the creation of advertising in video form gives an overview to the consumer to be able to trust the products offered by a company.

CV. Azmi Jaya is a business entity engaged in general trading (procurement Mebelair). The company is expected to support increased sales mebelair for CV Azmi Jaya.

In the process of creating a video ad is applying motion graphic is shaped ads videos. That is where the other words of the motion graphic is an image that moves. This ad will be made animated motion graphic with an attractive display so that diners could easily receive advertising messages that are contained in the ads. Therefore in the making of this ad uses a combination of several applications namely Adobe Illustrator CC 2015, Adobe Photoshop CS 6, Adobe After Effect CC 2015, Adobe Premiere pro CC 2015, Adobe Audition CC.

Keyword: *Motion Graphic, Advertising, Animation*

