

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN KLINIK MATA SEHATI
DI YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI



ARIF RIDHAN YUSMAN

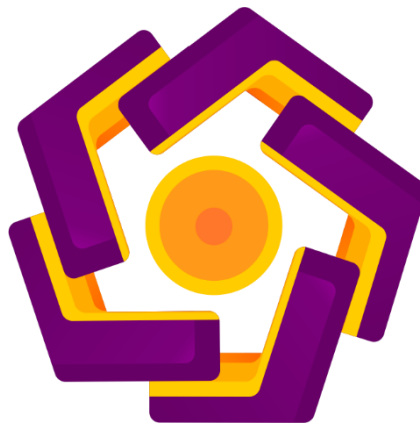
10.12.4852

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN KLINIK MATA SEHATI
DI YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI

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



ARIF RIDHAN YUSMAN

10.12.4852

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

PERSETUJUAN

**PERSETUJUAN
SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN KLINIK MATA SEHATI
DI YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Arif Ridhan Yusman
10.12.4852

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 11 Desember 2017

Dosen Pembimbing


Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

PENGESAHAN

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN KLINIK MATA SEHATI DI YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA PROMOSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Arif Ridhan Yusman

10.12.4852

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 November 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom
NIK. 190302096

Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 11 Desember 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, M.T.

NIK. 190302038

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya sayasendiri (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, 11 Desember 2017



Arif Ridhan Yusman

10.12.4852

MOTTO

“TIDAK ADA USAHA YANG TIDAK MEMBUAHKAN HASIL”



PERSEMBAHAN

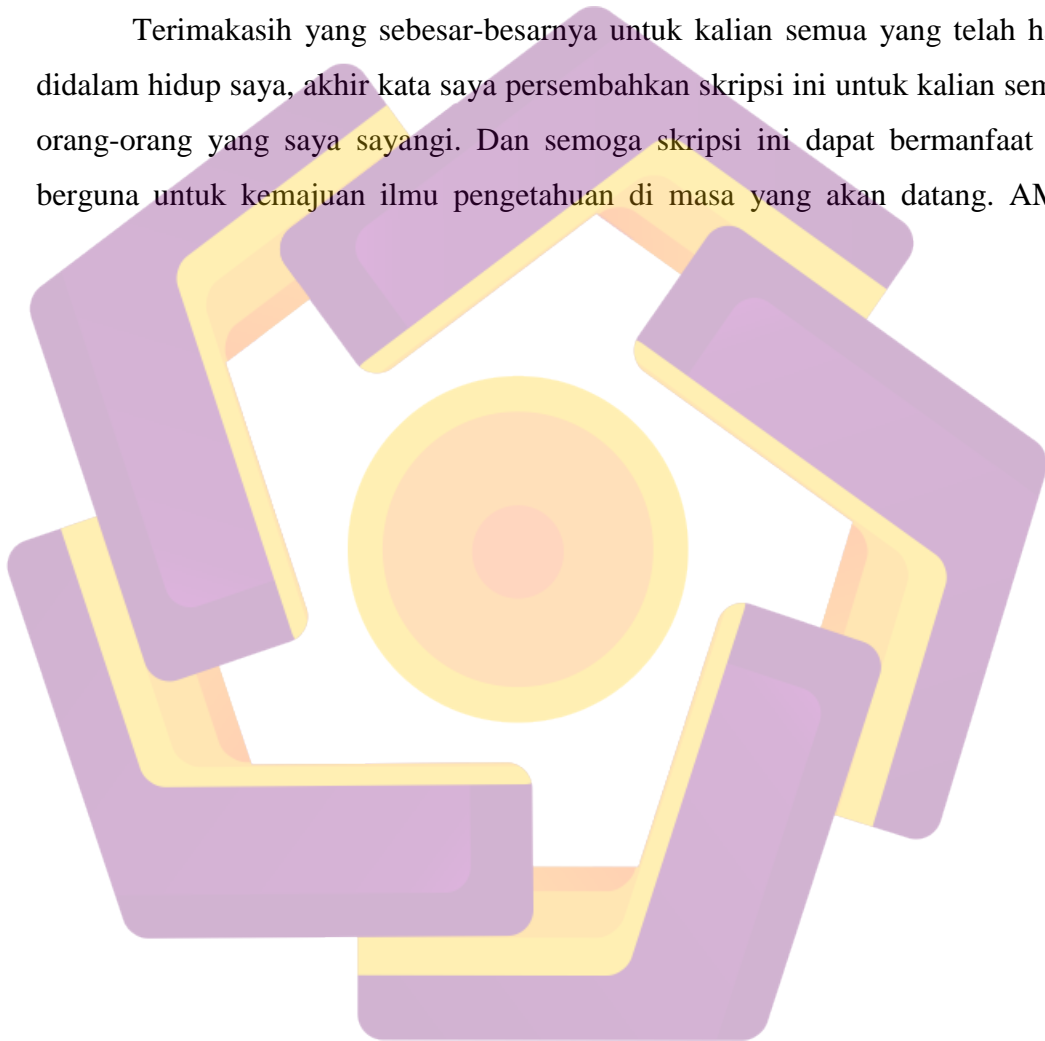
Pertama-tama puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kebahagiaan, kesehatan, dan kekuatan. Dan tak lupa doa dan dukungan penuh dari orang-orang yang selalu saya cintai, hingga akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan lancar. Oleh Karena itu dengan rasa bahagia dan bangga saya tuturkan rasa syukur dan terimakasih saya kepada:

1. Puji Syukur Tuhan, karena atas rahmat dan karunia-NYA skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya. Puji Syukur dan terimakasih karena Tuhan Yesus telah mengabulkan semua doa yang telah saya panjatkan dengan segala usaha yang dilakukan dengan maksimal.
2. Bapak Sunaryo dan ibu Musarofah kedua orang tua saya yang tiada henti-hentinya selalu memberikan doa dan semangat yang besar kepada saya. Untuk itulah semua kebaikan yang telah diberikan selama ini semoga bisa terbalaskan untuk kalian bapak ibuku dikemudian kelak nanti.
3. Akp. Lulik Febyantara SiK yang selalu memberikan nasehat dan panutan sampai saat ini.
4. Teman-teman Gank Kura-kura Zuwinda Darmaestiaji, Aziz triwusono, Roisul Iksan, Maharani Pridanti, Maria pradnyanyu, Ana Aulia, Novu Ika S, Isnaini Laili, Vidya Liftiyana D dan semuanya yang tidak bisa saya sebutkan satu-satu yang telah memberi dukungan penuh sampai sekarang.
5. Teman-teman 10-S1SI-05 Rully Tripasetya, Irwan Arifin, yang menjadikan semangat dan acuan saya dalam mengerjakan skripsi dan tidak lupa semua yang tidak bisa disebutkan satu-satu.
6. Anggiana Sara Yuningtyasyang menjadi orang terdekat saya dan tiada henti-hentinya menyemangati saya dalam keadaan apapun.
7. Bapak Agus Purwanto, M.kom selaku dosen pembimbing yang telah membimbing, mengarahkan, memotivasi dan memberikan pelajaran yang tak terlupakan untuk bisa menyelesaikan skripsi ini.
8. Dokter Gideon Hartono, bersama keempat rekannya, yaitu : dr. Sagung Gede Indrawati, SpM, dr. Purjanto Tepo Utomo, SpM (K), dr. Kurnia

Rosyida, SpM, dan dr. Marlyna Afifudin, SpMselaku pemilik Klinik Mata sehati yang selalu memberikan masukan dan pelajarannya.

9. Dan semua orang yang sudah terlibat dalam kehidupan saya, terimakasih atas pelajrannya dan supportnya.

Terimakasih yang sebesar-besarnya untuk kalian semua yang telah hadir didalam hidup saya, akhir kata saya persembahkan skripsi ini untuk kalian semua, orang-orang yang saya sayangi. Dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna untuk kemajuan ilmu pengetahuan di masa yang akan datang. AMIN



KATA PENGANTAR

Pertama-tama tidak lupa penulis mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Perancangan dan Pembuatan Iklan Klinik Mata Sehati di Yogyakarta Sebagai Media Promosi di waktu yang tepat.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program strata 1 (S1) dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom).

Penulis tentunya menyadari bahwa skripsi yang telah dibuat ini masih banyak sekali kekurangan. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambahkan kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 11 Desember 2017

Arif Ridhan Yusman

NIM. 10.12.4852

DAFTAR ISI

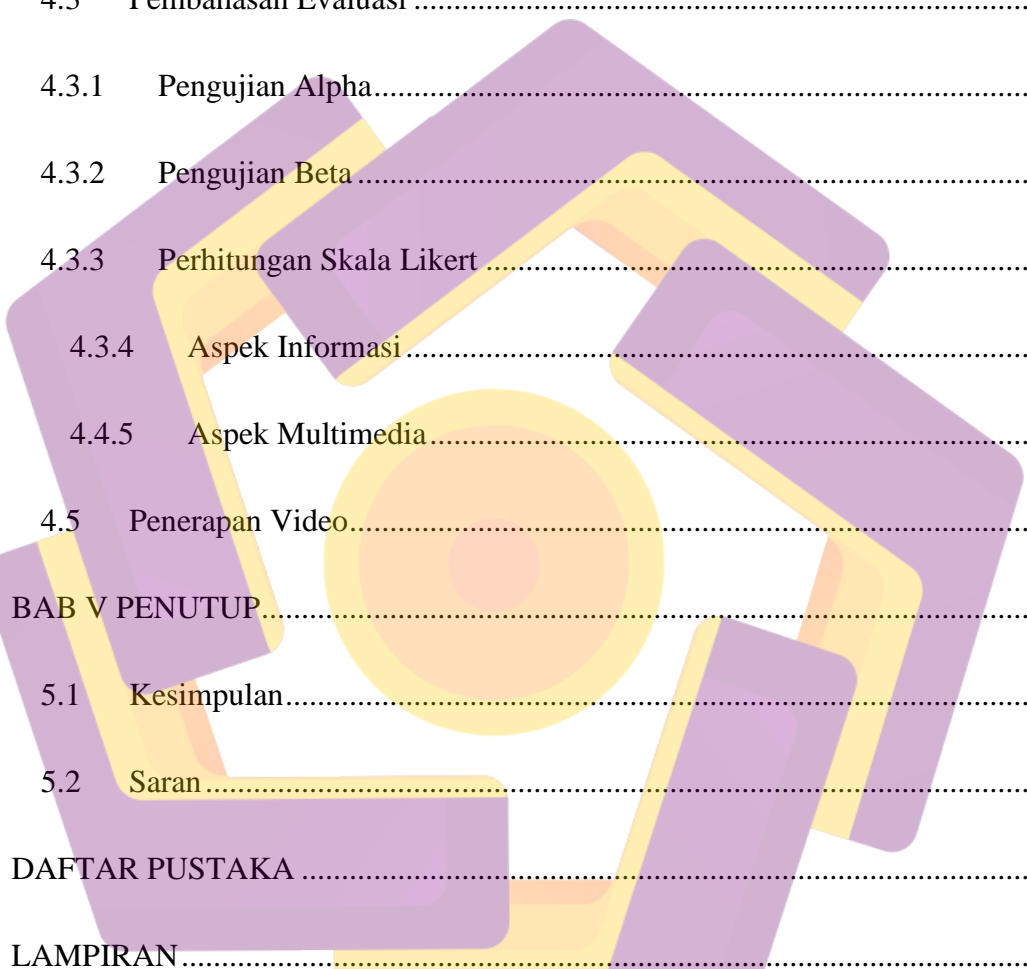
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
INTISARI.....	xix
ABSTRACT.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1 Bagi Calon Konsumen	4
1.5.2 Bagi Klinik Mata Sehati.....	4

1.5.3	Bagi penulis.....	5
1.6	Metode Penelitian.....	5
1.6.1	Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2	Analisa.....	6
1.6.3	Produksi.....	6
1.6.4	Evaluasi.....	6
1.7.	Sistematika penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....		9
2.1	Tinjauan Pustaka.....	9
2.2	Konsep Dasar Video Klip Kartun.....	10
2.2.1	Pengertian Video Klip.....	10
2.2.2	Format Video.....	11
2.2.1	Standar Video.....	13
2.2.1	Definisi Animasi.....	13
2.2.1	Sejarah Animasi.....	14
2.3	Prinsip Animasi.....	15
2.3.1	Squash and Stretch.....	15
2.3.2	Anticipation.....	15
2.3.2	Staging.....	16
2.3.3	Straight-Ahead Action and Pose-To-Pose.....	17

2.3.4	Follow-Through and Overlapping Action.....	18
2.3.5	Slow in-Slow out.....	19
2.3.6	Arcs	20
2.3.7	Secondary Action	21
2.3.8	Timing.....	22
2.3.9	Exaggeration	22
2.3.10	Solid Drawing	23
2.3.11	Appeal	24
2.4	Jenis-Jenis Animasi	25
2.4.1	Animasi ‘sel’ (Cell Animation).....	25
2.4.2	Animasi Potongan (<i>Cut-Out Animation</i>).....	26
2.4.3	Animasi Hand Draw.....	26
2.4.4	Animasi Inbetweening	27
2.4.5	Animasi Stop Motion	28
2.4.6	Animasi Motion Tween.....	28
2.5	Analisis SWOT.....	32
2.5.1	Kekuatan (Strenghts).....	32
2.5.2	Kelemahan (Weakness).....	32
2.5.3	Peluang (Oppurtunities)	32
2.5.4	Ancaman (Threat)	32

2.4	Analisis Kebutuhan	34
2.7.1	Kebutuhan Fungsional	34
2.7.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	34
2.6	Teori Evaluasi.....	34
2.8.1	Kuesioner	34
2.8.2	Skala Likert.....	35
2.9	Tahap – tahap Produksi	37
2.9.1	Pra Produksi	38
2.9.2	Produksi	40
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		42
3.1	Tinjauan Umum	42
3.1.1	Deskripsi Singkat Klinik “MATA SEHATI” YOGYAKARTA	42
3.1.2	VISI dan MISIKlinik “ MATA SEHATI ” YOGYAKARTA	43
3.2	Pengumpulan Data	43
3.2.1	Metode Wawancara.....	43
3.2.2	Metode Observasi.....	44
3.2.2.1	Website.....	45
3.2.2.2	Media SosialInstagram.....	46
3.3	Analisis Masalah	46
3.3.1	Analisis SWOT.....	46

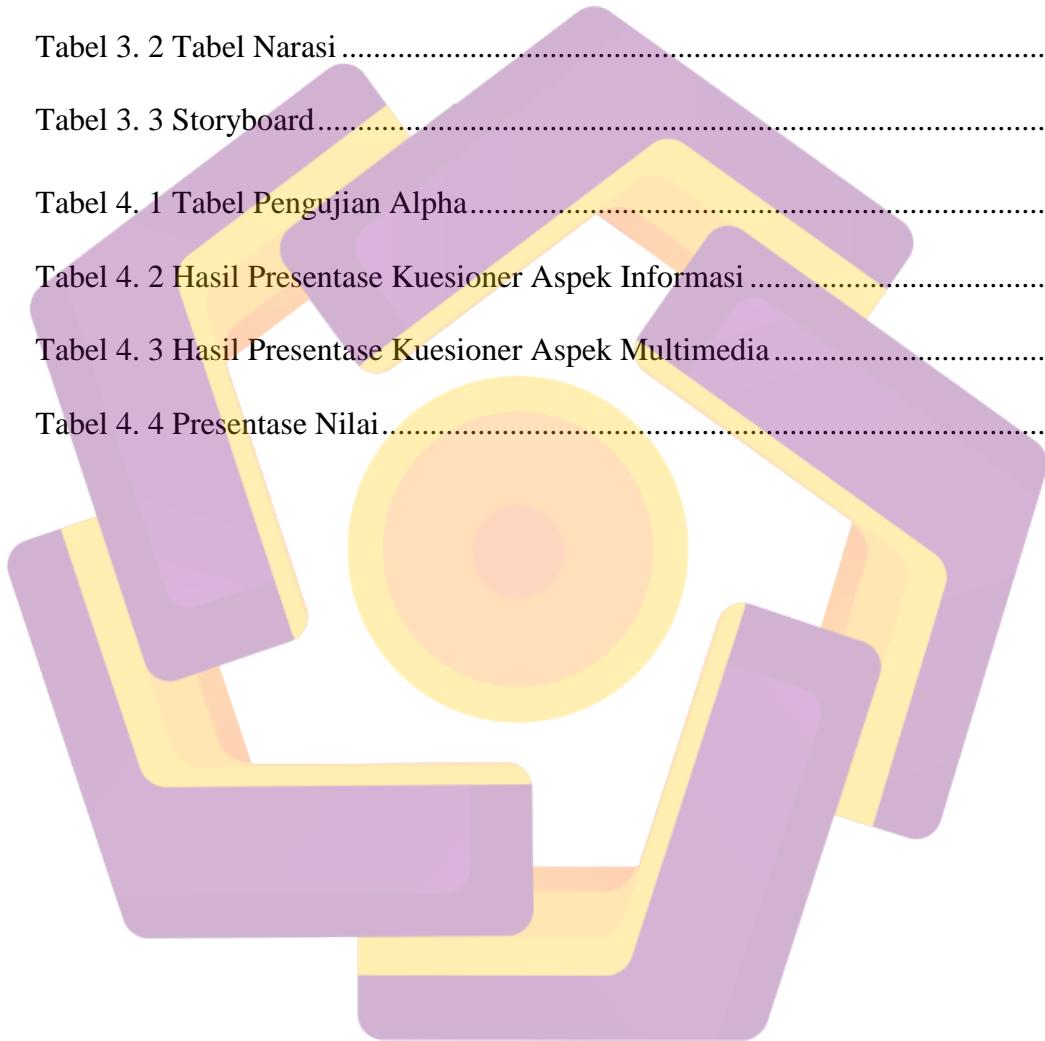
3.3.2	Kelemahan Media Lama	48
3.3.3	Solusi Yang Diberikan.	49
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem	49
3.4.1	Kebutuhan Fungsional.....	50
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	50
3.4.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras.....	50
3.4.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	51
3.4.2.3	Kebutuhan Brainware.....	51
3.5	Tahap Pra-Produksi.....	51
3.5.1	Rancangan Konsep.....	51
3.5.2	Rancangan Naskah	52
3.5.3	Storyboard	53
BAB IV	56
4.1	Produksi.....	56
4.1.1	Pembuatan Karakter.....	56
4.1.2	Pembuatan Aset Properti	59
4.1.3	Pembuatan suara.....	61
4.2	Pasca Produksi	61
4.2.1	Compositing.....	61
4.2.1.1	Pembuatan animasi intro.....	63



4.2.2	Editing Video.....	67
4.2.2.1	Pembuatan Dubbing Narasi.....	68
4.2.3	Rendering.....	72
4.3	Pembahasan Evaluasi.....	73
4.3.1	Pengujian Alpha.....	73
4.3.2	Pengujian Beta.....	75
4.3.3	Perhitungan Skala Likert.....	78
4.3.4	Aspek Informasi.....	78
4.4.5	Aspek Multimedia.....	79
4.5	Penerapan Video.....	81
BAB V PENUTUP.....		83
5.1	Kesimpulan.....	83
5.2	Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA.....		85
LAMPIRAN.....		87

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Matriks	33
Tabel 2. 2 Pengkategorian skor jawaban.....	37
Tabel 3. 1 Tabel SWOT	47
Tabel 3. 2 Tabel Narasi	52
Tabel 3. 3 Storyboard.....	54
Tabel 4. 1 Tabel Pengujian Alpha.....	74
Tabel 4. 2 Hasil Presentase Kuesioner Aspek Informasi	75
Tabel 4. 3 Hasil Presentase Kuesioner Aspek Multimedia	76
Tabel 4. 4 Presentase Nilai.....	78

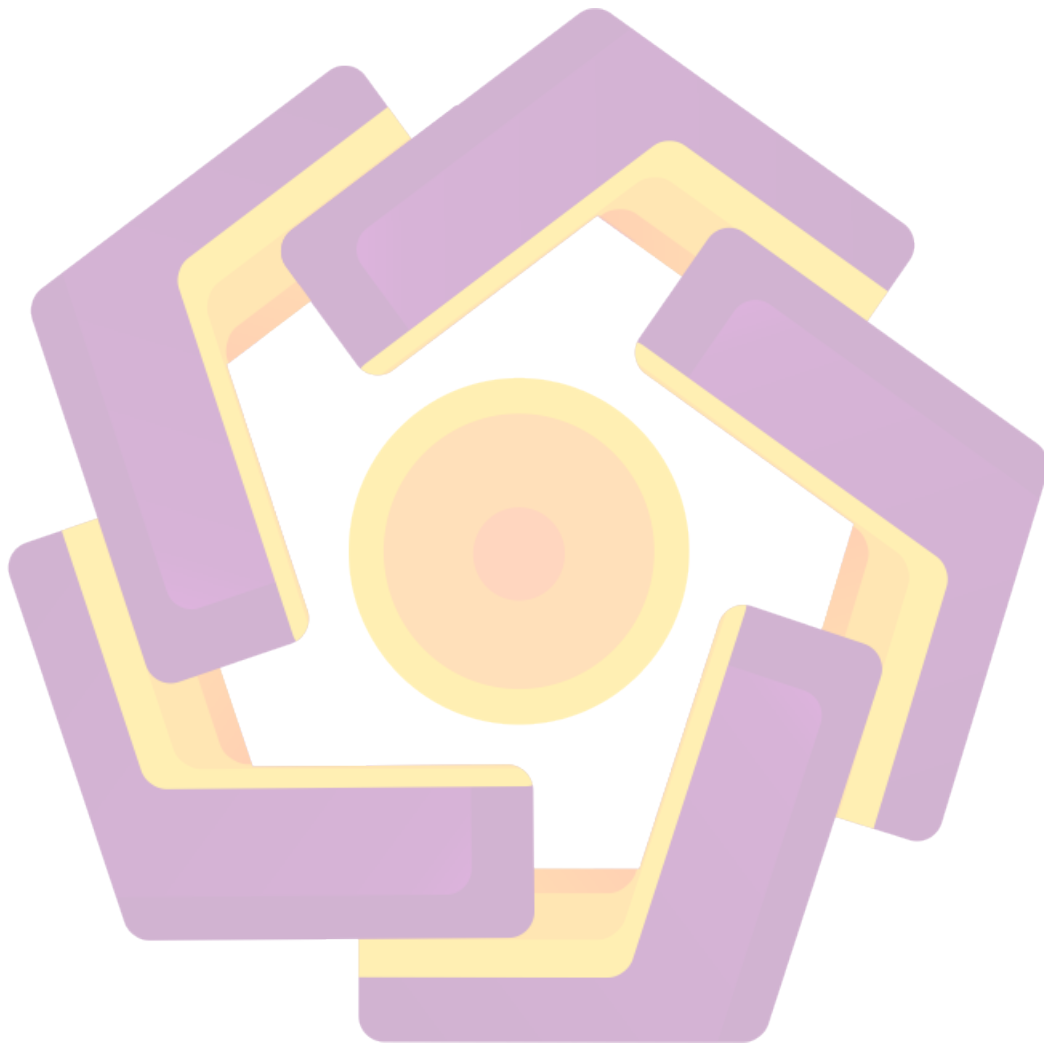


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Squash and Stretch	15
Gambar 2. 2 Anticipation	16
Gambar 2. 3 Staging	17
Gambar 2. 4 Straight-Ahead Action and Pose-to-Pose	18
Gambar 2. 5 Straight-Ahead Action and Pose-to-Pose	19
Gambar 2. 6 Slow in-Slow out	20
Gambar 2. 7 Arcs	21
Gambar 2. 8 Secondary Action	22
Gambar 2. 9 Timing	22
Gambar 2. 10 Exaggeration	23
Gambar 2. 11 Solid Drawing	24
Gambar 2. 12 Appeal	25
Gambar 2. 13 Animasi 'sel' (Cell Animation)	25
Gambar 2. 14 Animasi Potongan (Cut-Out Animation)	26
Gambar 2. 15 Animasi Hand Draw	27
Gambar 2. 16 Animasi Inbetweening	28
Gambar 2. 17 Animasi Stop Motion	28
Gambar 2. 18 Animasi Motion Tween	29
Gambar 2. 19 Animasi Masking	30
Gambar 2. 20 Morphing	30
Gambar 2. 21 Animasi Karakter (Character Animation)	31
Gambar 2. 22 Pembuatan karakter	39

Gambar 2. 23 Contoh Storyboard 40

Gambar 2. 24 Contoh Background 41



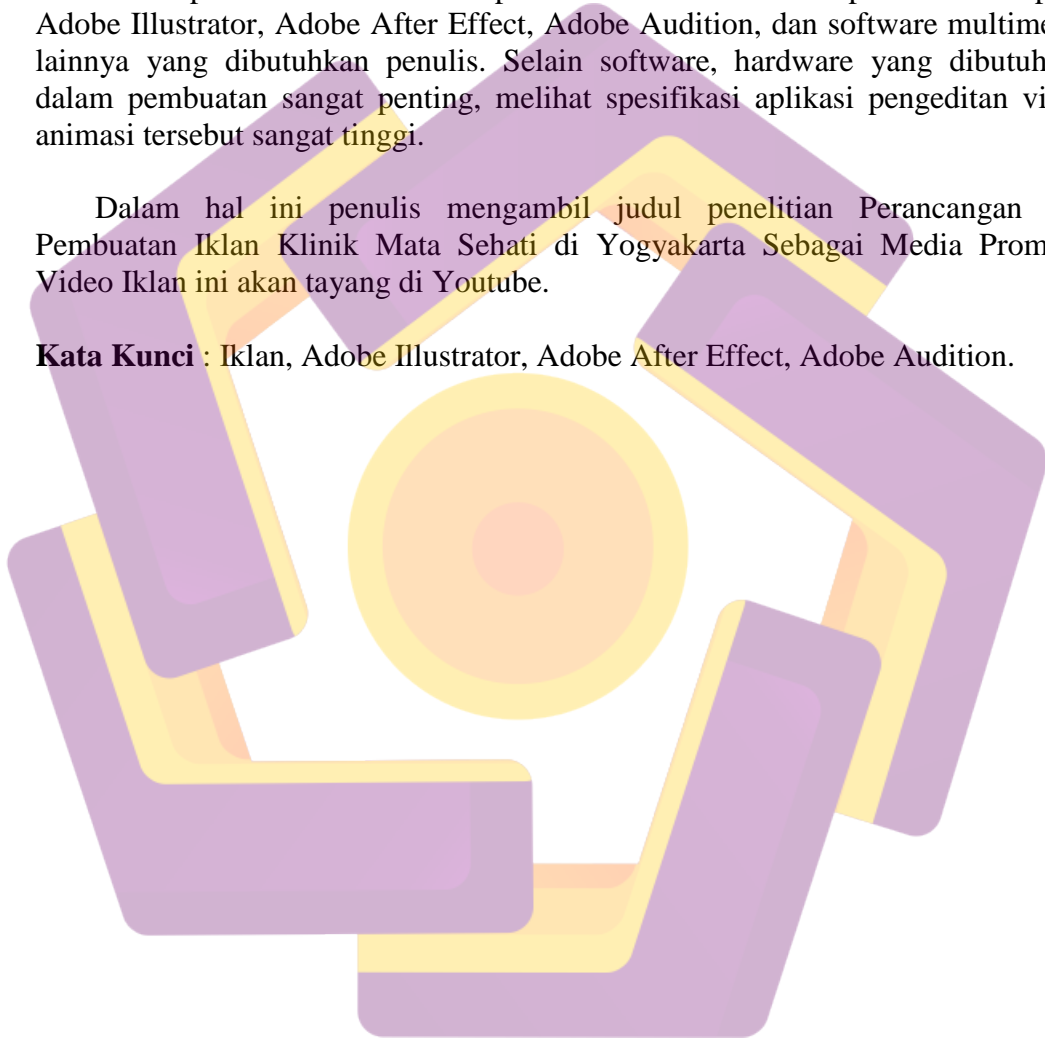
INTISARI

Klinik Mata Sehati beralamat di Jl. Yos Sudarso no. 27 Kota Baru sebelah Hi-Lab Diagnostic Center. Layanan Klinik Mata Sehati : Pemeriksaan mata umum, pemeriksaan mata subspecialistik (tumor, trauma, okloplastik, glaucoma, pediatric ophthalmologi, retina, refraksi, lensa kontak).

Dalam pembuatan video iklan promosi dibutuhkan beberapa software seperti Adobe Illustrator, Adobe After Effect, Adobe Audition, dan software multimedia lainnya yang dibutuhkan penulis. Selain software, hardware yang dibutuhkan dalam pembuatan sangat penting, melihat spesifikasi aplikasi pengeditan video animasi tersebut sangat tinggi.

Dalam hal ini penulis mengambil judul penelitian Perancangan dan Pembuatan Iklan Klinik Mata Sehati di Yogyakarta Sebagai Media Promosi. Video Iklan ini akan tayang di Youtube.

Kata Kunci : Iklan, Adobe Illustrator, Adobe After Effect, Adobe Audition.



ABSTRACT

Klinik Mata Sehati is located at Jl. Yos Sudarso no. 27 Kotabaru under the Hi-Lab Diagnostic Center. Klinik Mata Sehati Services: General eye examination, subspecialty eye examination (tumor, trauma, olloplastic, glaucoma, child ophthalmology, retina, refraction, contact lenses).

In the promotion of video advertising campaigns required some software such as Adobe Illustrator, Adobe After Effect, Adobe Audition, and other multimedia software required by the author. In addition to the software, the hardware needed in making is very important, see the specifications of video editing applications very high animation.

In this case the author took the title of research “ Designing and Making Advertising Klinik Mata Sehati in Yogyakarta An Media Campaign. Video This ad will be live on Youtube.

Keywords: *Ads, Adobe Illustrator, Adobe After Effect, Adobe Audition.*