

**PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D DENGAN PENERAPAN TEKNIK  
MOTION GRAPHIC UNTUK RUMAH PRODUKSI KEKO SEBAGAI  
MEDIA PROMOSI**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Septian Taufiq Hidayat**

**14.11.7635**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

**PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D DENGAN PENERAPAN TEKNIK  
MOTION GRAPHIC UNTUK RUMAH PRODUKSI KEKO SEBAGAI  
MEDIA PROMOSI**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Septian Taufiq Hidayat**

**14.11.7635**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D DENGAN PENERAPAN TEKNIK  
MOTION GRAPHIC UNTUK RUMAH PRODUKSI KEKO SEBAGAI  
MEDIA PROMOSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Septian Taufiq Hidayat

14.11.7635

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 4 Januari 2018

Dosen Pembimbing

Erik Hadi Sanjaya, S.Kom., M.Eng.  
NIK 190302107

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D DENGAN PENERAPAN TEKNIK  
MOTION GRAPHIC UNTUK RUMAH PRODUKSI KEKO SEBAGAI  
MEDIA PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Septian Taufiq Hidayat**

**14.11.7635**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 18 Januari 2018

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Erik Hadi Saputra, S.Kom., M.Eng.**  
**NIK. 190302107**

**Bayu Setiaji, M.Kom**  
**NIK. 190302216**

**Nila Feby Puspitasari, S.Kom., M.Cs**  
**NIK. 190302161**

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 25 Januari 2018

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Rusnawati, S.Si., M.T.**  
**NIK. 190302038**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Skripsi ini merupakan karya saya (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, 13 Februari 2018

  
6000  
Septian Taufiq Hidayat  
NIM. 14.11.7635

## MOTTO

“Manusia tidak merancang untuk gagal, mereka gagal untuk merancang”

(William J. Siegel)

“Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah”

(Lessing)

“siapa yang kalah dengan senyum, merekalah pemenangnya”

(A. Hubard)



## PERSEMBAHAN

Skripsi ini aku persembahkan untuk :

1. Tuhanku Allah Subhanahu wata'ala yang selalu mengarahkanku, menguatkanku, memberiku ketenangan lahir dan batin. Hanya kepada-Mu aku bersyukur dan memohon pertolongan karena Engkau adalah sebaik-baik pelindung dan penolong. Nabi Muhammad Sallallahu alayhi wasallam beserta para sahabat, dan semua Nabi dan Rasul. Engkau adalah sebaik-baik tauladan bagi umat.
2. Orang tuaku, Bapak dan Ibu tercinta yang selalu mendukung, mendoakan dan selalu memberikan yang terbaik untuk anaknya. Mereka adalah pemberian terbaik dari Allah SWT.
3. Adikku Shafira Nur Rahmawati yang selalu nurut kalau diberi tahu dan tak pernah bandel. kamu sudah besar sekarang dan selalu memberiku nasihat supaya aku bisa lebih baik lagi.
4. Teman-teman KEKO Mas Okky, Mas Tino, Mas Aan, Mbak Tika. Terimakasih atas kerjasamanya.
5. Teman Kampus, Yanuar, Harry Viswanto, Arif Rahman, Hari, Renkarismadya, Davis, dan teman lainnya . Terimakasih kalian yang selalu menemaniku samapai seperti ini.
6. Serta seluruh pihak yang telah membantu kelancaran skripsi ini terima kasih banyak.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D DENGAN PENERAPAN TEKNIK MOTION GRAPHIC UNTUK RUMAH PRODUKSI KEKO SEBAGAI MEDIA PROMOSI”

Adapun tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi program studi Strata-1 Teknik Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Serta dengan terbuka mengucapkan terima kasih atas kritik dan saran dari pembaca guna perbaikan pada masa mendatang.

Dengan selesainya skripsi ini, penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan Teknik Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Erik Hadi Saputra, S. Kom, M. Eng, selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah banyak membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen serta seluruh Staf dan Karyawan/Karyawati Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis mengikuti perkuliahan.
5. Keluarga dan teman – teman yang telah banyak memberikan pengalaman, motivasi dan kenangan.



## DAFTAR ISI

HALAMAN COVER.....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud .....	2
1.5 Tujuan .....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Pengumpulan Data.....	4
1. Studi Pustaka.....	4

2.	Pengamatan .....	4
1.6.2	Metode Analisis .....	4
1.6.3	Metode Perancangan .....	4
1.6.4	Metode Pengembangan .....	5
1.6.5	Metode Pengujian .....	5
1.6.6	Metode Implementasi .....	6
1.7	Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II</b>	.....	<b>8</b>
<b>LANDASAN TEORI</b>	.....	<b>8</b>
2.1	Tinjauan Pustaka .....	8
2.2	Konsep Dasar Multimedia .....	10
2.2.1	Pengertian Multimedia .....	10
2.2.2	Elemen-elemen Multimedia .....	10
1.	Teks .....	10
2.	Image .....	11
3.	Audio .....	11
4.	Video .....	11
5.	Animation .....	11
2.3	Periklanan .....	11
2.3.1	Pengertian Periklanan .....	11
2.3.2	Jenis – Jenis Media Iklan .....	12
1.	Media Cetak .....	12
2.	Media Elektronik .....	12
2.3.4	Tujuan Periklanan .....	12
1.	Iklan Informatif .....	13

2.	Iklan Persuasif.....	13
3.	Iklan Pengingat .....	13
4.	Iklan Penambah Nilai.....	13
2.4	Animasi .....	14
2.4.1	Pengerttian Animasi.....	14
2.4.2	Fungsi Animasi .....	14
2.4.3	Manfaat Animasi.....	15
1.	Media Hiburan .....	15
2.	Media Presentasi .....	15
3.	Media Iklan/Promosi.....	16
2.4.4	Jenis-Jenis Animasi.....	16
2.4.4.1	Animasi 2D (2 Dimensi) .....	16
2.4.4.2	Animasi 3D (3 Dimensi) .....	17
2.4.4.3	Stop Motion Animations .....	18
2.5	Motion Graphic .....	19
2.5.1	Pengertian Motion Graphic.....	19
2.5.2	Sejarah Motion Graphic.....	19
2.5.3	Cara Kerja Motion Graphic .....	20
2.6	Promosi .....	21
2.6.1	Pengertian Promosi .....	21
2.6.2	Fungsi Promosi .....	22
1.	Fungsi Pengenalan .....	22
2.	Fungsi Penawaran .....	22
3.	Fungsi Penjagaan Konsumen.....	22
4.	Fungsi Perbaikan.....	23

BAB III .....	24
ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	24
3.1    Gambaran Umum .....	24
3.1.1    Sejarah Perusahaan .....	24
3.1.2    Visi dan Misi perusahaan.....	25
1.    Visi.....	25
2.    Misi.....	25
3.1.3    Logo Perusahaan.....	25
3.2    Analisis .....	25
3.2.1    Analisis SWOT.....	25
3.2.1.1    Kekuatan (Strength) .....	26
3.2.1.2    Kelemahan (Weakness).....	26
3.2.1.3    Peluang (Oportunity).....	27
3.2.1.4    Ancaman (Threat).....	27
3.2.1.5    Solusi.....	29
3.2.2    Analisis Kebutuhan Sistem.....	28
3.2.2.1    Analisis Kebutuhan Informasi.....	28
3.2.2.2    Kebutuhan Perangkat Lunak.....	29
3.2.2.3    Kebutuhan Perangkat Keras .....	29
3.2.2.4    Kebutuhan Brainware.....	30
3.3    Studi Kelayakan Sistem .....	30
3.4    Proses Pembuatan Iklan Keko .....	31
3.4.1    Tahap Pra Produksi.....	32
3.4.1.1    Perancangan Ide Iklan .....	32
3.4.1.2    Konsep Iklan.....	32

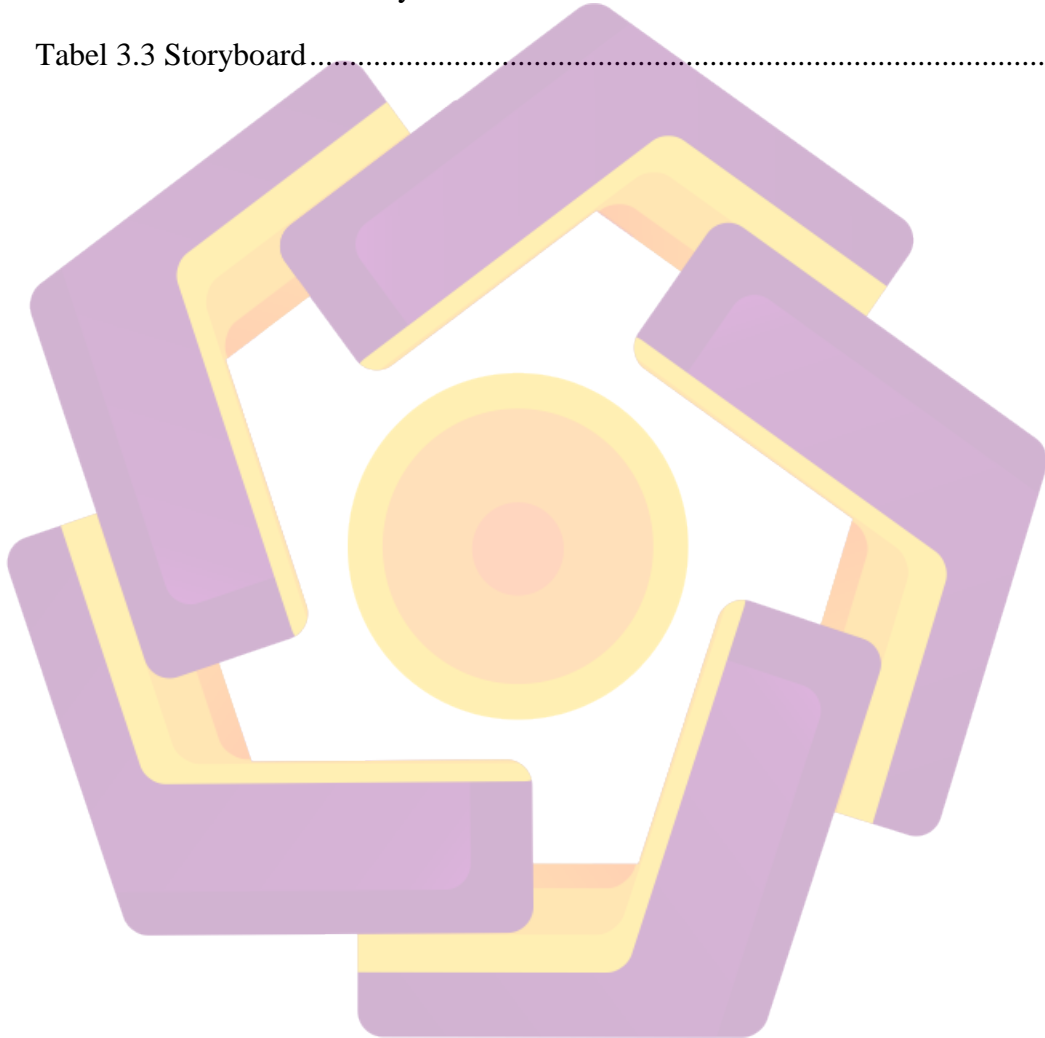
3.4.1.3	Storyboard .....	32
3.4.2	Deskripsi Iklan .....	34
3.4.2.1	Deskripsi Hasil Iklan .....	34
3.4.2.2	Segmentasi Sasaran Iklan .....	35
3.4.2.3	Media Iklan.....	35
BAB IV	.....	36
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	.....	36
4.1	Tahap Produksi.....	36
4.1.1	Pembuatan Desain.....	36
4.1.2	Pembuatan Animasi.....	38
1.	Animasi Position.....	40
2.	Animasi Scale .....	40
3.	Animasi Rotation .....	41
4.	Animasi Opacity .....	42
5.	Animasi Masking.....	42
6.	Keyframe Assistant.....	43
4.1.3	Perekaman Suara Efek.....	44
4.2	Tahap Pasca Produksi.....	44
4.2.1	Editing.....	45
4.2.2	Compositing.....	45
4.2.3	Rendering.....	46
4.2.4	Testing .....	49
4.3	Implementasi .....	50
4.4	Uji questioner .....	50
BAB V	.....	54

PENUTUP.....	54
5.1 Kesimpulan.....	54
5.1 Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA .....	58



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Persamaan dan Perbedaan Tinjauan Pustaka .....	9
Tabel 3.1 Tabel Kualitatif Matrik SWOT .....	27
Tabel 3.2 Tabel Faktor Kelayakan .....	30
Tabel 3.3 Storyboard.....	33



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia.....	10
Gambar 2.2 Contoh Animasi 2D.....	17
Gambar 2.3 Contoh Animasi 3D.....	18
Gambar 2.4 Contoh Stop Motion Animations .....	19
Gambar 2.5 Tokoh Motion Graphic.....	20
Gambar 3.1 Logo Keko.....	25
Gambar 3.2 Tahapan Produksi.....	31
Gambar 4.1 Membuat Dokumen Baru Di Adobe Photoshop CS 6 .....	36
Gambar 4.2 Elipse Tool .....	37
Gambar 4.3 Hasil Goresan Elipse Tool.....	37
Gambar 4.4 Rectangle Tool .....	38
Gambar 4.5 Hasil Goresan Recangle Tool.....	38
Gambar 4.6 New Composition Di After Effects.....	39
Gambar 4.7 Import File Dari After Effects.....	39
Gambar 4.8 Object Position .....	40
Gambar 4.9 Keyframe Position.....	40
Gambar 4.10 Objek Scale .....	41
Gambar 4.11 Keyframe Scale .....	41
Gambar 4.12 Objek Rotation .....	41
Gambar 4.13 keyframe Rotation.....	42
Gambar 4.14 Objek Opacity .....	42
Gambar 4.15 Object Mask .....	43



Gambar 4.16 Keyframe Mask .....	43
Gambar 4.17 Keyframe Assistant .....	44
Gambar 4.18 Graph Editor Keyframe Assistant .....	44
Gambar 4.19 Membuat Squence Baru Di Premiere .....	45
Gambar 4.20 Memilih Codec .....	46
Gambar 4.21 Tampilan Awal Rendering Di After Effects .....	47
Gambar 4.22 Output Module Setting .....	47
Gambar 4.23 Memberi Nama Video .....	48
Gambar 4.24 Proses Rendering After Effects .....	48
Gambar 4.25 Tampilan Rendering Di Premiere .....	49
Gambar 4.26 Publikasi Iklan Di Media Sosial Instagram Keko Kreasi.....	50
Gambar 4.27 Publikasi Iklan Di Media Sosial Instagram Nomnom Klaten .....	91
Gambar 5.1 Grafik Rata-Rata Pilihan Quesioner.....	54
Gambar 5.2 Jumlah Pengikut Keko Sebelum Iklan Disiarkan.....	55
Gambar 5.2 Jumlah Pengikut Keko Setelah Iklan Disiarkan.....	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A QUESTIONER DARI BEBERAPA RESPONDEN ..... 1



## INTISARI

Keko merupakan ruang kreasi yang didirikan pertama kali oleh Tino, Adit, dan Okky Herwin. Berdiri di Klaten dengan nama Keko Kreasi. Berawal dari keinginan Tino untuk membuat desain dan dikreasikan menjadi papercraft bersama Adit. Papercraft itu kemudian dijual di Car Free Day Klaten setiap minggu pagi. Tino yang setiap hari bertemu dengan Okky kemudian mencoba mengkreasi karya model pop up frame. Seiring berjalannya waktu ternyata karya yang mereka buat mulai menarik konsumen. Tetapi Mereka Membutuhkan suatu inovasi berupa iklan animasi 2D untuk menunjang karya mereka.

Animasi adalah benda yang bergerak memberi energi dan memberi dorongan kekuatan atau emosi untuk membuat objek menjadi hidup atau bergerak. Dengan dimulainya perkembangan zaman dan perkembangan dunia komputer atau digital, industri film animasi juga mengalami banyak kemajuan pesat di dunia, termasuk di Indonesia.

Pembuatan Iklan Animasi 2d Dengan Penerapan Teknik Motion Graphic Untuk Rumah Produksi Keko Sebagai Media Promosi diharapkan berguna untuk semua pembaca, terutama bagi KEKO agar Bisnis dalam bagian craft dan merchandise nya semakin maju.

**Kata Kunci :** Animasi, Iklan, 2D, Keko, Promosi, Motion Graphic.

## **ABSTRACT**

*Keko is a creation space that was first established by Tino, Adit, and Okky Herwin. Standing in Klaten under the name Keko Kreasi. Starting from the desire Tino to create a design and dikreasikan into papercraft with Adit. The papercraft is then sold on Car Free Day Klaten every Sunday morning. Tino who every day met with Okky then tried to create works of pop-up frame models. Over time it turns out that the work they made began to attract consumers. But They Need an innovation in the form of 2D animation ads to support their work.*

*Animation is a moving object that energizes and gives a force or emotional boost to make the object come alive or moving. With the start of the development of the age and development of the computer or digital world, the animated film industry also experienced many rapid advances in the world, including in Indonesia.*

*Making 2d Animated Ads With Motion Graphic Technique Application For Keko Production House As Promotional Media is expected to be useful for all readers, especially for KEKO for Business in the craft and merchandise it progress.*

**Keywords :** *Animation, 2D, Advertisement, Keko, Promotion, Motion Graphic.*