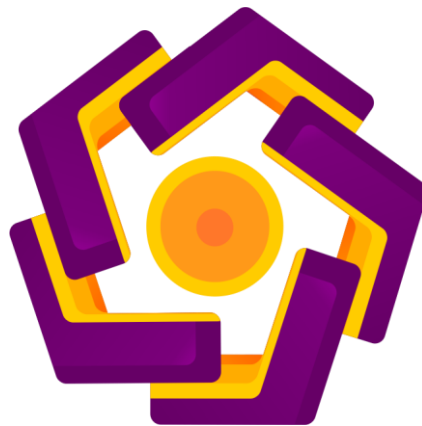


**PEMBUATAN IKLAN TELEVISI LABIRU TOUR BERBASIS ANIMASI
2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI



disusun oleh

Regina Glory Victory

12.12.6585

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PEMBUATAN IKLAN TELEVISI LABIRU TOUR BERBASIS ANIMASI
2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Regina Glory Victory

12.12.6585

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

YOGYAKARTA

2018

PENGESAHAN
PERSETUJUAN
SKRIPSI

SKRIPSI

PEMBUATAN IKLAN TELEVISI LABIRU TOUR BERBASIS ANIMASI
2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI

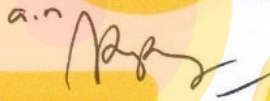
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Regina Glory Victory

12.12.6585

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 8 Februari 2018

Dosen Pembimbing,

a.n


Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN IKLAN TELEVISI LABIRU TOUR BERBASIS ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Regina Glory Victory

12.12.6585

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Maret 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Hartatik, ST, M.Cs
NIK. 190302232

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 10 November 2016



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, 16 April 2018



Regina Glory Victory

NIM. 12.12.6585

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN	2
1.1 Latar Belakang	2
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Metode Penelitian.....	5
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.5.2 Metode Analisis Data.....	6
1.5.3 Metode Perancangan	6
1.5.4 Metode Pengembangan	7
1.5.5 Metode Testing.....	7
1.6 Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	10
2.1 Tinjauan Pustaka	10
2.2 Dasar Teori.....	11
2.2.1 Periklanan.....	11
2.2.2 Tujuan Periklanan	11
2.2.3 Periklanan Televisi di Era Internet.....	12
2.2.4 Teknik Animasi 2D.....	13
2.2.5 Prinsip Animasi.....	14
2.3 Metode Analisis Data.....	28
2.4 Metode Perancangan	29

2.5 Metode Pengembangan	31
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	33
3.1 Tinjauan Umum Perusahaan	33
3.1.1 Profil Labiru Tour and Travel	33
3.1.2 Logo Labiru Tour and Travel.....	34
3.2 Analisis.....	34
3.2.1 Analisis Kebutuhan	34
3.3 Perancangan Video Iklan	38
3.3.1 Rancangan Ide Video Iklan.....	38
3.3.2 Pengumpulan Data	39
3.3.3 Rancangan Naskah Video Iklan	39
3.3.4 Rancangan Story Board Video Iklan.....	41
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	45
4.1 Proses Produksi	45
4.1.1 Menggambar (Drawing)	45
4.1.2 Pewarnaan (Colouring)	47
4.1.3 Rekaman Narasi	52
4.2 Proses Pascaproduksi	55
4.2.1 Compositing	55
4.2.2 Rendering	65
4.3 Pembahasan	68
4.4 Testing.....	69
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	77

5.1 Kesimpulan 77

5.2 Saran..... 78

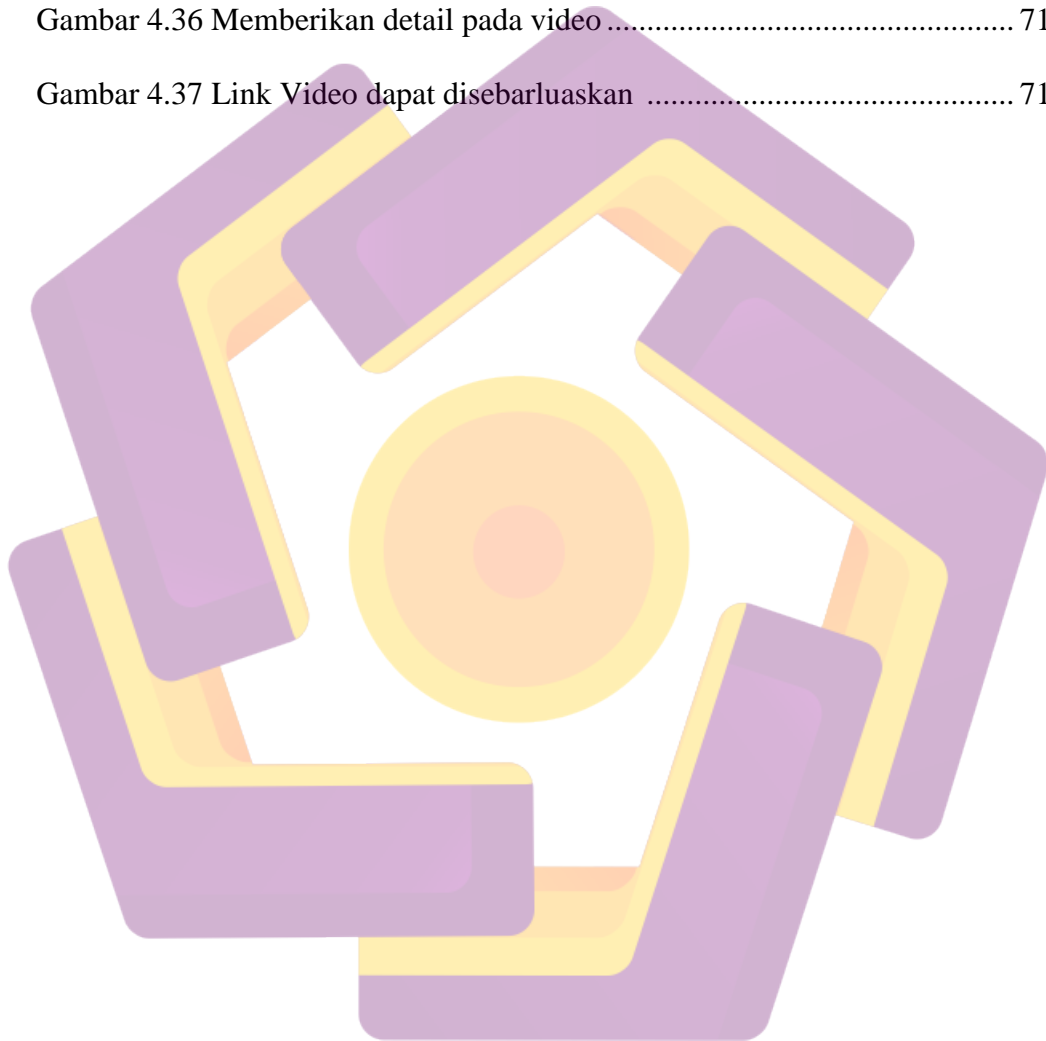


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Squash and Stretch	16
Gambar 2.2 Anticipation	17
Gambar 2.3 Staging	17
Gambar 2.4 Straight Ahead Action	18
Gambar 2.5 Pose To Pose	20
Gambar 2.6 Follow-Through	20
Gambar 2.7 Overlapping Action	21
Gambar 2.8 Slow in-Slow out	22
Gambar 2.9 Archs	23
Gambar 2.10 Secondary Action	24
Gambar 2.11 Timing	25
Gambar 2.12 Exaggeration	26
Gambar 2.13 Solid Drawing	27
Gambar 2.14 Appeal	28
Gambar 3.1 Logo Labiru Tour	34
Gambar 4.1 Shortcut Icon dari Corel Draw X7	46
Gambar 4.2 Halaman baru pada Corel Draw X7	46
Gambar 4.3 Icon dari Pen Tool	47
Gambar 4.4 Icon dari Shape Tool	47
Gambar 4.5 Objek yang dibuat dengan Pen Tool dan Shape Tool	47
Gambar 4.6 Interactive Fill Tool	48
Gambar 4.7 Uniform Fill	48
Gambar 4.8 Hasil pewarnaan (Colouring) pada objek	49

Gambar 4.9 Menyimpan objek	49
Gambar 4.10 Rekaman mentah Narasi di Adobe Audition CS6	52
Gambar 4.11 Rekaman mentah Mini Jingle di Adobe Audition CS6	53
Gambar 4.12 Capture Noise Print	53
Gambar 4.13 Effect Noise Reduction	54
Gambar 4.14 Proses Noise Reduction	54
Gambar 4.15 Hasil akhir rekaman narasi	55
Gambar 4.16 Membuat Composition baru	56
Gambar 4.17 Manajemen file dan dikelompokkan berdasarkan scene	57
Gambar 4.18 Import objek	57
Gambar 4.19 Compositing	58
Gambar 4.20 Pemberian Position keyframe pada objek mobil	58
Gambar 4.21 Pemberian efek Black and White	59
Gambar 4.22 Alpa Matte objek logo ke shape di atasnya	60
Gambar 4.23 Kemunculan kantong uang secara Scaling	60
Gambar 4.24 Kemunculan tangan secara perubahan Position	61
Gambar 4.25 Kemunculan daftar checklist memberikan perubahan Position	61
Gambar 4.26 Kemunculan objek dengan memberikan perubahan Scale	62
Gambar 4.27 Bola dunia berputar dengan memberikan Rotation	63
Gambar 4.28 Tagline muncul dengan menggunakan Alpha Matte	63
Gambar 4.29 Pengaturan Output Modules sebelum proses Render	64
Gambar 4.30 Pengaturan nama dan lokasi penyimpanan akhir video	65
Gambar 4.31 Proses Rendering	65

Gambar 4.32 Penayangan Iklan Labiru Tour di RBTv	68
Gambar 4.33 Aplikasi Youtube di Mobile Phone	69
Gambar 4.34 Icon unggah video	70
Gambar 4.35 Pemilihan file	70
Gambar 4.36 Memberikan detail pada video	71
Gambar 4.37 Link Video dapat disebarluaskan	71



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Lunak	35
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras	36
Tabel 3.3 Kebutuhan Sumber Daya Manusia	37
Tabel 3.4 Storyboard	41
Tabel 4.1 Objek grafis	50
Tabel 4.2 Hasil rendering dalam scene	66
Tabel 4.3 Quesioner Penilaian iklan untuk Masyarakat Umum	73
Tabel 4.4 Quesioner Penilaian iklan untuk Praktisi Multimedia	74
Tabel 4.5 Quesioner Penilaian iklan untuk Pegawai Labiru Tour	74
Tabel 4.6 Hasil Quesioner Penilaian iklan untuk Masyarakat Umum	75
Tabel 4.7 Hasil Quesioner Penilaian iklan untuk Praktisi Multimedia	76
Tabel 4.8 Hasil Quesioner Penilaian iklan untuk Pegawai Labiru Tour	76