

**PERANCANGAN IKLAN 2D AHMAD DHANI SCHOOL OF ROCK
CABANG TAMSIS YOGYAKARTA DENGAN MOTION
GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI



disusun oleh

Norma Amilinda

12.12.6350

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PERANCANGAN IKLAN 2D AHMAD DHANI SCHOOL OF ROCK
CABANG TAMSIS YOGYAKARTA DENGAN MOTION
GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Norma Amilinda

12.12.6350

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN IKLAN 2D AHMAD DHANI SCHOOL OF ROCK
CABANG TAMSIS YOGYAKARTA DENGAN MOTION
GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

Norma Amilinda

12.12.6350

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 Februari 2016

Dosen Pembimbing,


Rita Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN IKLAN 2D AHMAD DHANI SCHOOL OF ROCK
CABANG TAMSIS YOGYAKARTA DENGAN MOTION
GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Norma Amilinda

12.12.6350

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Mei 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

Dony Arivus, S.S, M.Kom
NIK. 190302128

Hartatik, ST, M.Cs
NIK. 190302232

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
pada tanggal 7 Juni 2016

KETUA SEMKAMKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 7 Juni 2016



Norma Amilinda

12.12.6350

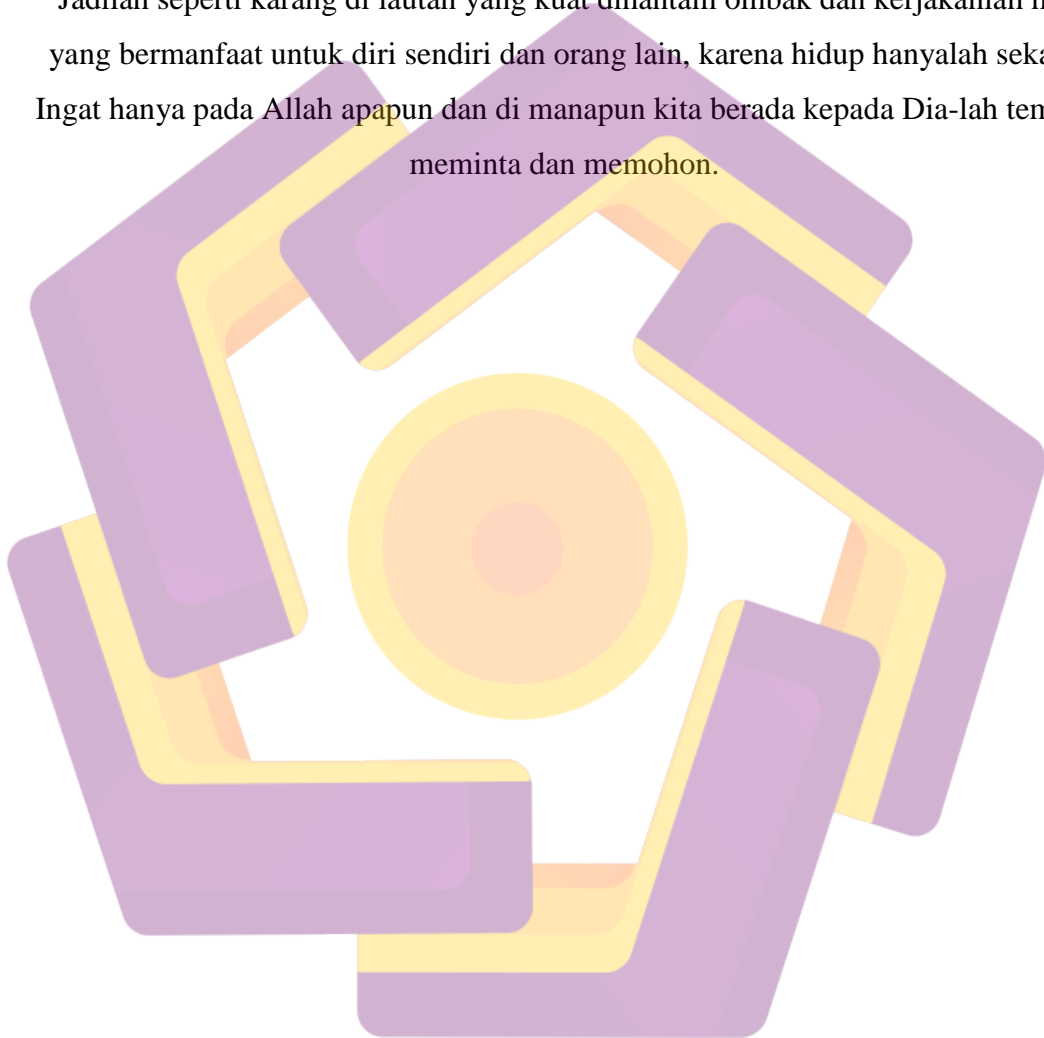
MOTTO

. Berangkat dengan penuh keyakinan.

Berjalan dengan penuh keikhlasan.

Istiqomah dalam menghadapi cobaan.

Jadilah seperti karang di lautan yang kuat dihantam ombak dan kerjakanlah hal yang bermanfaat untuk diri sendiri dan orang lain, karena hidup hanyalah sekali. Ingat hanya pada Allah apapun dan di manapun kita berada kepada Dia-lah tempat meminta dan memohon.



PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah Tuhan Semesta Alam, atas limpahan rahmat dan hidayahnya, Alhamdulillah skripsi ini bisa terselesaikan dengan sebaik-baiknya.

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- ❖ Kedua orang tua, Abahku Rusmadi Sadri dan Mamahku Siti Kartini yang selalu memberikan dukungan secara lahir & batin, kerja keras dan doa. Adikku Misdawati dan Safitri yang selalu mendukung, mendoakan, membantu, dan membuatku termotivasi untuk lulus tepat waktu.
- ❖ Dosen Pembimbingku Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom yang telah membimbing perjalanan skripsi ini.
- ❖ Dosen Multimedia Pak Agus Purwanto, M.Kom yang sudah membantu membimbing dan memberi ilmu.
- ❖ Pihak Ahmad Dhani School Of Rock (ADSOR) Cabang Tamsis Yogyakarta yang bersedia untuk memberikan tempat ijin penelitian skripsi ini, terutama kepada Mas Nopan, beserta instruktur musik lainnya yang sudah membantu untuk menyelesaikan skripsi ini dan Ryan yang sudah membantu untuk mencari tempat obyek.
- ❖ Keluarga besar KOMA, terutama Angkatan KOMA `13 dan KOMA `14 karena dari KOMA lah, saya mendapatkan ilmu, keluarga, pengalaman yang luar biasa dan terimakasih untuk 2 periode ini.
- ❖ Keluarga besar BOIM dan temen temen Asisten Rumpun Multimedia terima kasih sudah membantu dan memberikan semangat serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Keluarga besar S1-SI-01 dan teman-temanku angkatan 2012 semoga kalian cepat meraih sukses.
- ❖ Sahabat ku yang sudah duluan wisuda Iswindarika S.Kom, Dewi Sawitri S.Kom, dan yang menuju sarjana Sakinah Lisdawati dan Silvitariani. Terimakasih atas dukungan dan doanya. Semoga kita tetap menjadi sahabat selamanya. Ka Wita , Ka Fidha & Rini Makasih ya supportnya.

- ❖ Anak Ayamku yang paling rempong sejagat raya, yang sudah tumbuh dewasa (Oix”Umi”, Idang”Idung”, Keked”Ongked”, Kaka, Ka Ona”Bu Ron, Ka Koy). Terimakasih untuk selama ini saat kita bersama, merasakan sedih, susah, sakit, senang bareng-bareng. Walaupun udah jarang ngumpul karena kesibukan masing-masing kita selamanya tetap Anak Ayam dan kita WISUDA bareng, terkecuali Ka Ona dan Ka Koy yang udah WISUDA duluan.
- ❖ Cewek Strongku (Idung, Ool, Yoke, Dekap dan Lintang) yang sekarang udah mulai menuju dewasa. Terimakasih kalian sudah mau menerima Aku dan Mbak Idang untuk menjadi bagian orang-orang yang kuat dan hebat. Semoga kalian cepat menyusul ya sayang-sayangku, aku sayang kalian semua.
- ❖ Imam, Didik, Cacac, Aan. Ayo LULUS bareng, masuk dan keluar KOMA bareng-bareng, masa kuliah gak keluar bareng-bareng. Cepet nyusul ya para lelaki.
- ❖ Terimakasih untuk Keluarga baru ku Wendy Saputro S.Kom menjadi pengisi suara di karya skripsiku dan yang selalu membantu dan mendukung tanpa mengenal lelah, Royan Aldina Putra S.Kom, Mas Fajar Nugroho S.Kom, Imam Ainudin S.Kom, Ovin Religarinta Amd(Cepet nyusul menuju S.Kom), Dhimas Adi Saputra S.Kom, dan Slamet Dul Rahmat(Cepet nyusul ya).
- ❖ Terimakasih untuk Keluarga baruku lagi Devina Safrieka S.Kom, Nuzumul Laily S.Kom, Ikha Nindya Laksmi”Wisuda bareng” (Menuju S.Kom), dan Riana Ayu Safitri (Ayo Segera nyusul sayang) yang selalu kasih dukungan dan semangat yang luar biasa.
- ❖ Terimakasih untuk Rivian dan Robertus Bagus W yang sudah bersedia membantu dan mendukung. Hey kalian cepat nyusul ya.
- ❖ Semua pihak, teman-teman yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terimakasih untuk semua bantuan dan doa.
- ❖ Keluarga Besar STMIK AMIKOM Yogyakarta yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas karunia yang telah dianugerahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan Iklan 2D Ahmad Dhani School Of Rock Cabang Tamsis Yogyakarta Dengan Motion Graphic Sebagai Media Promosi ” dengan baik dan pada waktu yang tepat.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

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

1. Allah SWT yang telah memberikan terang-Nya kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan pekerjaan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom selaku pembimbing skripsi yang selalu memberikan bimbingan, waktu, dan arahan serta segala kemurahan hati pada saya.
5. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.

6. Semua keluarga besar penulis terutama untuk kedua orang tua yang tidak bosan-bosannya memberikan dukungan, semangat, motivasi, dan doa kepada penulis.
7. Dosen praktikum dan teman-teman asisten rumpun Multimedia yang telah banyak membagikan ilmu, bimbingan, motivasi, kenangan, dan semangat, semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan dan pelaksanaan skripsi ini.
8. Teman dan sahabat penulis yang telah membantu dan mendukung saat penulis menyusun skripsi
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun materi, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Keluarga besar S1-SI-01 angkatan 2012.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait dalam penulisan ini. Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari masih banyak kekurangan karena terbatasnya pengetahuan dan pengalaman penulis. Karena itu, dengan lapang hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna menyempurnakan skripsi ini.

Yogyakarta, 7 Juni 2016

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN.....	IV
MOTTO	V
PERSEMBAHAN	VI
KATA PENGANTAR	VIII
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR TABEL.....	XIV
DAFTAR GAMBAR	XV
INTISARI.....	XIX
<i>ABSTRACT</i>	XX
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	2
1.3 BATASAN MASALAH	3
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN	4
1.5 MANFAAT PENELITIAN	4
1.6 METODE PENELITIAN	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.6.1.1 Metode Studi Kepustakaan	5
1.6.1.2 Metode Wawancara.....	5
1.6.1.3 Metode Observasi.....	5
1.6.1.4 Kuisoner	5
1.6.2 Metode Analisis	5
1.6.3 Metode Perancangan	6
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 TINJAUAN PUSTAKA	8
2.2 KONSEP DASAR MULTIMEDIA	9

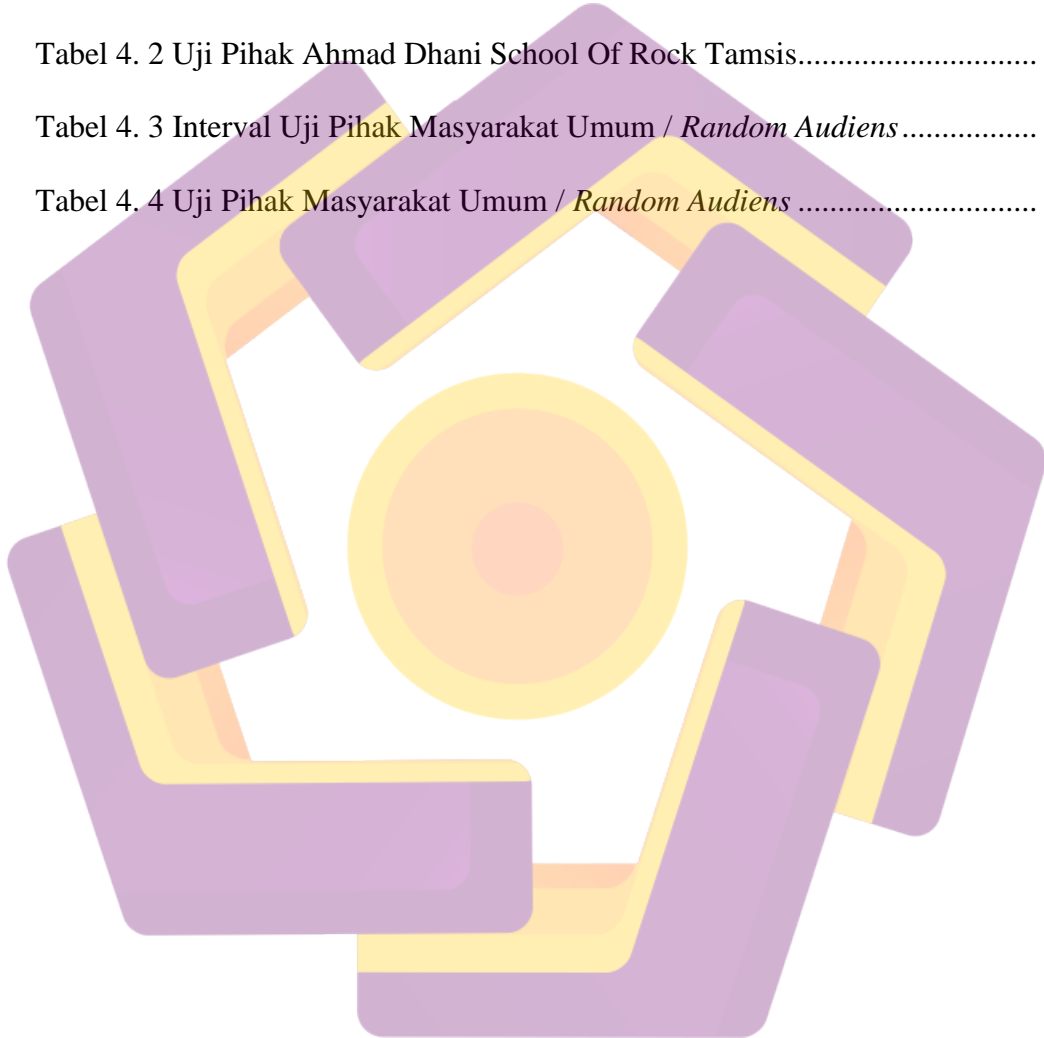
2.2.1	Definisi Multimedia	9
2.2.2	Elemen Multimedia.....	10
2.2.4	<i>Standart Video Format</i>	11
2.3	JENIS – JENIS ANIMASI.....	12
2.4.1	Pengertian Animasi 2D	13
2.4.2	Pembuatan Animasi dengan Teknik Digital	14
2.5	KEUNTUNGAN MENGGUNAKAN ANIMASI.....	14
2.6	<i>MOTION GRAFIS</i>	15
2.6.1	Definisi <i>Motion Grafis</i>	15
2.6.2	Elemen- Elemen <i>Motion Grafis</i>	17
2.6.3	Karakteristik <i>Motion Grafis</i>	17
2.7	KONSEP DASAR IKLAN	18
2.7.1	Pengertian Iklan	18
2.7.2	Tujuan Iklan	18
2.7.3	Strategi Merancang Iklan	20
2.8	MEDIA PROMOSI.....	23
2.8.1	Definisi Media.....	23
2.8.2	Definisi Promosi	23
2.8.3	Definisi Media Promosi	24
2.8.4	Tujuan Media Promosi.....	24
2.9	ANALISIS	25
2.9.1	Analisis Kebutuhan Sistem	25
2.9.1.1	Kebutuhan Fungsional	25
2.9.1.2	Kebutuhan Non-Fungsional	25
2.10	TAHAP MEMPRODUKSI IKLAN	26
2.10.1	Pra Produksi	26
2.10.2	Produksi	29
2.10.3	Pasca Produksi	33
2.11	<i>SOFTWARE</i> YANG DIGUNAKAN.....	34
2.11.1	<i>Adobe Illustration CS</i>	34
2.11.2	<i>Adobe After Effect CS6</i>	35

2.11.2.1	Tampilan Jendela Utama <i>Adobe After Effect CS6</i>	36
2.11.3	<i>Adobe Premiere Pro CS6</i>	38
2.11.3.1	Tampilan Jendela Utama <i>Adobe Premiere CS6</i>	38
2.11.4	<i>Adobe Audition CS6</i>	39
2.12	PENGOLAHAN DATA KUISIONER.....	40
2.12.1	Skala <i>Likert</i>	40
2.12.2	Menentukan Interval	41
2.12.3	Rumus <i>Presentase</i>	42
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN	43
3.1	TINJAUAN UMUM.....	43
3.1.1	Deskripsi Objek.....	43
3.1.1.1	Struktur Organisasi	44
3.1.1.2	Visi, Misi, dan Filosofi Ahmad Dhani School Of Rock	45
3.1.1.3	Lokasi Ahmad Dhani School Of Rock Cabang Tamsis.....	46
3.1.1.4	Bangunan Ahmad Dhani School Of Rock Cabang Tamsis	46
3.1.1.5	Program Kelas Ahmad Dhani School Of Rock Cabang Tamsis.....	47
3.1.1.6	Mekanisme Promosi Kegiatan Terdahulu.....	47
3.2	ANALISIS MASALAH.....	49
3.2.1	Langkah-langkah Analisis Masalah	49
3.2.2	Identifikasi Masalah	49
3.2.3	Wawancara.....	50
3.2.4	Hasil Analisis Masalah.....	51
3.3	SOLUSI YANG DAPAT DITERAPKAN	51
3.4	SOLUSI YANG DIPILIH.....	51
3.5	STUDI KELAYAKAN.....	52
3.5.1	Kelayakan Teknologi	52
3.5.2	Kelayakan Operasional	53
3.5.3	Kelayakan Ekonomi	53
3.5.4	Kelayakan Hukum.....	53
3.5.5	Kelayakan Jadwal.....	53
3.6	ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM	54

3.6.1	Kebutuhan Fungsional	54
3.6.1.1	Kebutuhan Sistem	54
3.6.1.2	Kebutuhan Pengguna/Pemirsa	55
3.6.2	Kebutuhan Non-Fungsional	56
3.6.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	56
3.6.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	56
3.6.2.3	Kebutuhan Pengguna (<i>Brainware</i>).....	57
3.7	TAHAPAN PRA-PRODUKSI.....	58
3.7.1	Ide Cerita.....	58
3.7.2	Pembuatan Naskah.....	59
3.7.3	Pembuatan <i>Storyboard</i>	62
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		71
4.1	PRODUKSI.....	71
4.1.1	<i>Drawing</i>	72
4.1.2	<i>Coloring</i>	75
4.1.3	<i>Background dan Foreground</i>	75
4.1.4	<i>Dubbing</i>	78
4.1.5	<i>Sound Editing dan Lypsnc</i>	79
4.2	PASCA PRODUKSI.....	81
4.2.1	<i>Compositing</i>	81
4.2.2	<i>Editing Video Menggunakan Adobe Premiere CS 6</i>	94
4.2.3	<i>Rendering</i>	96
4.3	PEMBAHASAN HASIL PENGUJIAN KUISONER.....	98
4.3.1	Uji Pihak Ahmad Dhani School Of Rock Cabang Tamsis	98
4.3.2	Masyarakat Umum / <i>Random Audiens</i>	101
BAB V PENUTUP.....		105
5.1	KESIMPULAN.....	105
5.2	SARAN	106
DAFTAR PUSTAKA		107
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Perangkat Lunak (<i>Software</i>) yang Digunakan	57
Tabel 3. 2 <i>Storyboard</i>	63
Tabel 4. 1 Interval Uji Pihak Ahmad Dhani School Of Rock Tamsis	99
Tabel 4. 2 Uji Pihak Ahmad Dhani School Of Rock Tamsis.....	100
Tabel 4. 3 Interval Uji Pihak Masyarakat Umum / <i>Random Audiens</i>	101
Tabel 4. 4 Uji Pihak Masyarakat Umum / <i>Random Audiens</i>	102



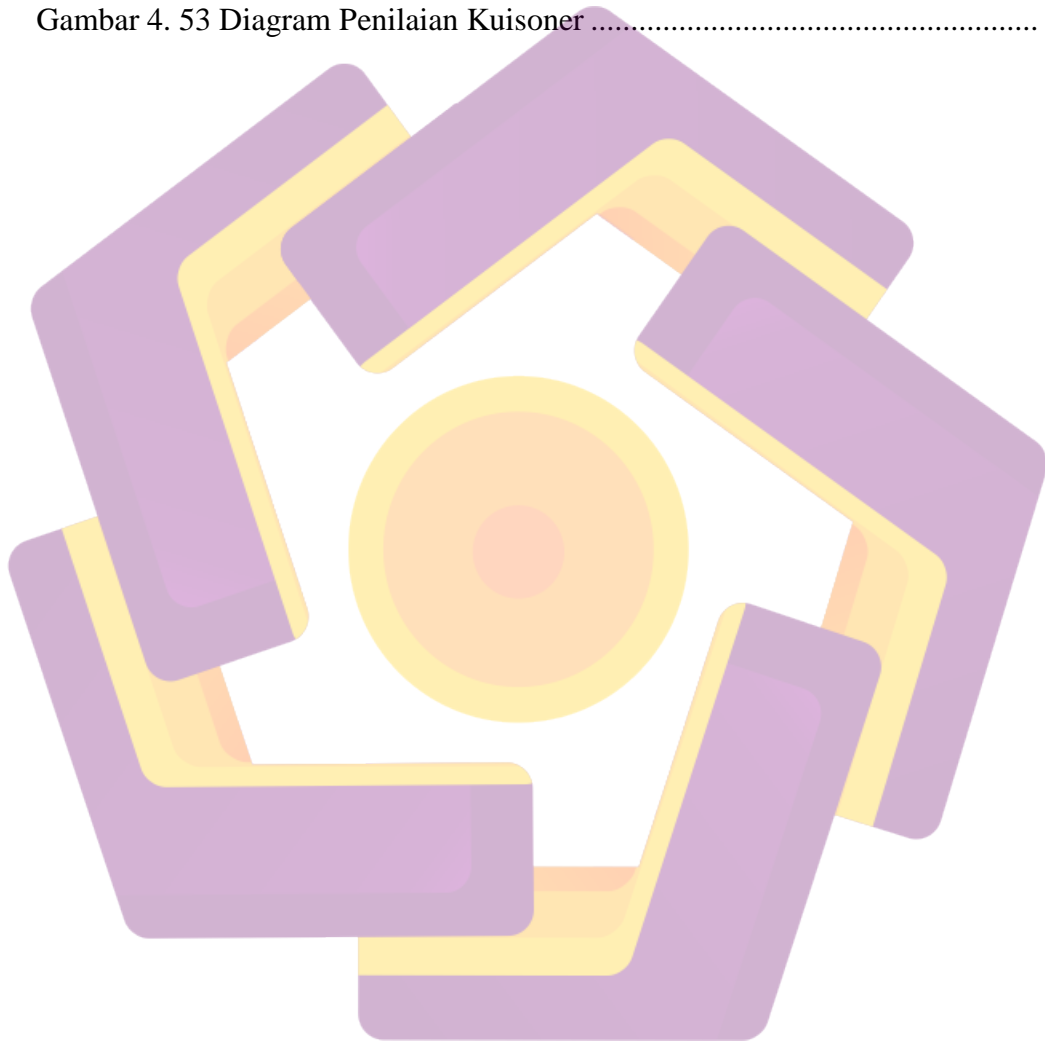
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Unsur Multimedia	11
Gambar 2. 2 Siklus Pengembangan Multimedia.....	11
Gambar 2. 3 Contoh <i>Motion Grafis</i>	15
Gambar 2. 4 Contoh <i>Storyboard</i>	29
Gambar 2. 5 <i>Layout</i>	30
Gambar 2. 6 <i>Key Animasi</i>	31
Gambar 2. 7 <i>In Between</i>	31
Gambar 2. 8 <i>Background</i>	32
Gambar 2. 9 Logo <i>Adobe Illustration CS6</i>	34
Gambar 2. 10 Lembar Kerja <i>Adobe Illustrator CS6</i>	34
Gambar 2. 11 Logo <i>Adobe After Effect CS6</i>	35
Gambar 2. 12 Tampilan Jendela Utama <i>Adobe After Effect CS6</i>	36
Gambar 2. 13 Logo <i>Adobe Premiere CS6</i>	38
Gambar 2. 14 Jendela Utama <i>Adobe Premiere CS6</i>	38
Gambar 2. 15 Tampilan <i>Adobe Audition CS6</i>	39
Gambar 3. 1 Logo <i>Ahmad Dhani School Of Rock Cabang Tamsis</i>	43
Gambar 3. 2 Struktur Organisasi Kantor Pusat.....	44
Gambar 3. 3 Struktur Organisasi Kantor Cabang	45
Gambar 3. 4 Poster Kegiatan <i>Ahmad Dhani Musik School</i>	48
Gambar 3. 5 <i>Screenshot</i> poster kegiatan di <i>media social</i>	48
Gambar 4. 1 Bagan Penggunaan <i>Software</i>	71
Gambar 4. 2 Tampilan <i>Shape Tool</i> menu pada <i>Adobe Illustration</i>	72

Gambar 4. 3 Tampilan <i>Pen Tool</i> menu pada <i>Adobe Illustration</i>	72
Gambar 4. 4 Tampilan <i>New File</i> pada <i>Adobe Illustration</i>	73
Gambar 4. 5 <i>Tracing</i> menggunakan <i>Pen Tool</i> pada <i>Adobe Illustration</i>	73
Gambar 4. 6 <i>Object Tracing</i> Di Pisah Dengan <i>Layer</i> Yang Berbeda	74
Gambar 4. 7 <i>Save File</i>	74
Gambar 4. 8 <i>Coloring</i>	75
Gambar 4. 9 Sketsa <i>Background</i>	76
Gambar 4. 10 Hasil Jadi <i>Background</i> dan <i>Foreground</i>	76
Gambar 4. 11 Karakter Benny dan Cewek	77
Gambar 4. 12 Gambar Rumah, Baju dan Tas	77
Gambar 4. 13 Gambar <i>Background</i>	78
Gambar 4. 14 <i>Record Dubbing</i>	78
Gambar 4. 15 <i>Samsung Grand Prime SM-G530H/DS</i>	79
Gambar 4. 16 Tampilan Awal <i>Adobe Audition CS6</i>	79
Gambar 4. 17 <i>Import File</i> ke <i>Adobe Audition CS6</i>	80
Gambar 4. 18 Potong / <i>Crop Audio</i>	80
Gambar 4. 19 <i>Effect Noise</i>	81
Gambar 4. 20 <i>Save File</i>	81
Gambar 4. 21 Tampilan <i>New Project</i>	82
Gambar 4. 22 Tampilan <i>Compisition Settings</i>	83
Gambar 4. 23 Tampilan <i>Folder Source Project</i>	84
Gambar 4. 24 Tampilan Proses <i>Import</i>	84
Gambar 4. 25 Tampilan Penyusunan <i>Layer</i>	85

Gambar 4. 26 Mengganti Identitas <i>Layer</i>	85
Gambar 4. 27 Transformasi Utama.....	86
Gambar 4. 28 Sebelum menggunakan <i>Graph Editor</i>	86
Gambar 4. 29 <i>Graph Editor</i>	86
Gambar 4. 30 Mengaktifkan <i>Motion Blur</i>	87
Gambar 4. 31 <i>Masking Shape Tool</i>	87
Gambar 4. 32 <i>Masking Shape Matte</i>	88
Gambar 4. 33 Pola <i>Venetian Blind</i>	88
Gambar 4. 34 <i>Drop Shadow</i>	89
Gambar 4. 35 <i>Layer Kamera</i>	89
Gambar 4. 36 Pengaktifan <i>3D Layer</i>	90
Gambar 4. 37 <i>Layer camera</i>	90
Gambar 4. 38 Tampilan <i>Duik.Jsx</i>	91
Gambar 4. 39 Tampilan Obyek Setelah Diberi <i>Effect Puppet</i>	91
Gambar 4. 40 Tampilan <i>Puppet Pin</i>	92
Gambar 4. 41 Tampilan <i>Puppet Pin</i> setelah pilih <i>Bones</i>	92
Gambar 4. 42 Tampilan <i>Parrent</i>	92
Gambar 4. 43 Tampilan <i>Option d'IK</i>	93
Gambar 4. 44 Pergerakan <i>Controller</i>	93
Gambar 4. 45 <i>Import Sound Effect</i>	94
Gambar 4. 46 Susunan <i>Scene</i>	94
Gambar 4. 47 <i>New Project Adobe Premiere CS 6</i>	95
Gambar 4. 48 <i>New Sequence dan Source</i>	95

Gambar 4. 49 Proses Penggabungan Video dan Audio	96
Gambar 4. 50 Proses <i>Export Video</i>	96
Gambar 4. 51 Pemilihan <i>Codec Video</i>	97
Gambar 4. 52 Proses <i>Rendering</i>	97
Gambar 4. 53 Diagram Penilaian Kuisoner	104



INTISARI

Iklan merupakan salah satu tahap dalam pemasaran. Iklan sangat penting dalam menyampaikan informasi ataupun produk kepada konsumen, Salah satunya dapat dibuat dalam bentuk video iklan sebagai media promosi produk sehingga dapat memaksimalkan kegiatan promosi dalam bentuk digital. Video yang menampilkan informasi dalam bentuk iklan dengan visual motion grafis akan membuat iklan produk menjadi lebih menarik.

Ahmad Dhani School Of Rock (ADSOR) cabang Tamsis perlu adanya strategi promosi kinerja yang baik serta sumber daya yang semakin profesional sehingga perlu melakukan inovasi dalam menghadapi peningkatan persaingan pemasaran produk yang ditawarkan di masa mendatang.

Video iklan ini berisikan informasi animasi 2d pada produk dan kegiatan dengan berbasis multimedia agar produk tersebut selalu tersampaikan dan dapat meningkatkan daya tarik konsumen.

Kata Kunci: Adsor, Video iklan, Animasi 2d, Multimedia



ABSTRACT

Advertisement is one of steps in marketing. Advertising is very important in conveying information or products to consumers, one that can be made in the form of video advertising as a media campaign in order to maximize product promotion activities in digital form. Video displays information in visual form of advertisement with motion graphics will made the product more attractive.

Ahmad Dhani School Of Rock (ADSOR) branch of Tamsis still needs a promotion strategy and good performance as well as professional resources that need to innovate in facing the increase of marketing products competition that offered in the future.

This advertising video contains product information in 2D animation and activities by using multimedia-based, so that the product is always delivered and can enhance consumer appeal.

Keyword: *Adsor, Advertising video, 2D animation, Multimedia*

