

**PERANCANGAN ANIMASI 2D MENGGUNAKAN TEKNIK
TIMELAPSE PADA KAMPOENG STEAK**

DI WONOGIRI

(Studi Kasus : Kampoeng Steak Jl.Arjuna VIII kota Wonogiri)

SKRIPSI



disusun oleh

Anggri Nugroho W.S

12.12.6870

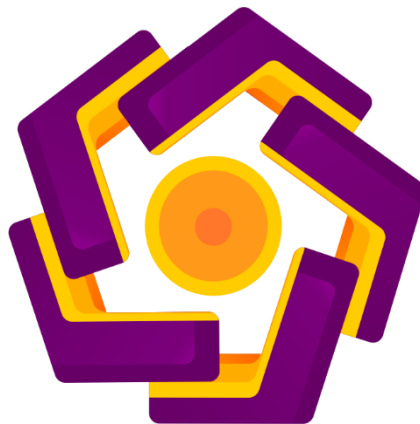
**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PERANCANGAN ANIMASI 2D MENGGUNAKAN TEKNIK TIMELAPSE
PADA KAMPOENG STEAK
DI WONOGRI
(Studi Kasus: Kampoeng Steak Jl.Arjuna VIII kota Wonogiri)**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana

pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Anggri Nugroho W.S

12.12.6870

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN ANIMASI 2D MENGGUNAKAN TEKNIK
TIMELAPSE PADA KAMPOENG STEAK
DI WONOGIRI

(Studi Kasus: Kampong Steak Jl.Arjuna VIII kota Wonogiri)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Anggri Nugroho W.S

12.12.6870

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 31 Agustus 2016

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, M.kom

NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN ANIMASI 2D MENGGUNAKAN TEKNIK TIMELAPSE PADA KAMPOENG STEAK DI WONOGIRI

(Studi Kasus: Kampoeng Steak Jl.Arjuna VIII kota Wonogiri)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Anggri Nugroho W.S

12.12.6870

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Agustus 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tonny Hidayat, M.kom.
NIK. 190302182

Dony Ariyus, M.kom.
NIK. 190302128

Akhmad Dahlan, M.kom.
NIK. 190302174

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 13 September 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang betandatangani dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak dapat karya yang pernah di ajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu industri 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 diacuka 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

Sleman, 7 September 2016



Anggi Nugroho W.S

NIM. 12.12.6870

MOTTO

"Hambatan tidak akan menjadi penghalang jika kamu tidak menganggapnya sebagai penghalang. Peluang tidak akan menjadi kesempatan jika kamu tidak menganggapnya sebagai peluang. Semua tergantung dari diri kamu sendiri"

-Anggri Nugroho Wahyu Sumarno-

"Selamat apapun kamu berjalan jika kamu telah sampai di tujuan tetap bersyukur, karena ini bagian dari nikmat Tuhan"

-@Anggrynws-



PERSEMBAHAN

Syukur Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga karya ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar tanpa ada hambatan yang berarti.

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

1. STMIK Amikom Yogyakarta sebagai tolak ukur bahwa saya telah menempuh seluruh proses pembelajaran.
2. Untuk bapak dan almarhum ibu saya sebagai ukuran bahwa saya telah telah menjalankan amanah untuk menuntut ilmu.
3. Seluruh pihak yang membutuhkan penelitian ini untuk digunakan sebagai bahan pembelajaran (refrensi) dikemudian hari.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang melimpahkan rahmat serta kekuatan, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulisan Skripsi yang berjudul **"Perancangan Animasi 2D Menggunakan Teknik Timelapse pada Kampoeng Steak di Wonogiri"**.

Tujuan penulisan Skripsi ini adalah sebagai syarat kelulusan pada program strata 1 program Studi Sistem Informasi pada sekolah tinggi manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM YOGYAKARTA.

Terselesainya skripsi ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan petunjuk, bimbingan dan dorongan baik moral maupun materi. Sebagai ungkapan cinta dan dedikasi penulis mengucapkan trimakasih kepada :


1. Bapak dan Almarhum ibu serta keluarga yang telah memberikan bimbingan dan juga dukungan dalam menjalani hidup selama ini.
2. Para penyemangat yang telah memberikan dukungan, dorongan, sindiran serta doa agar skripsi ini segera terselesaikan.
3. Seluruh teman hidup saya ketika di jogja selama 4 tahun ini, Azka(konya), Didik(tomo), Hafit, Fandy, Wahyu, Yogi, Aruna Senjava, Fikri(aceng), Chacak, Indri, Bayu, Rizal, Pratama Agung, Agung kibow, dan maupun seluruh keluarga sistem informasi 08.
4. Seluruh dosen dan asisten praktikum yang telah membagikan ilmu kepada saya selama 4 tahun kuliah di STMIK Amikom Yogyakarta.

5. Bapak Tonny Hidayat, M.kom. Selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, motivasi, serta telah membantu melancarkan urusan saya dalam menyelesaikan tugas akhir.
6. Aruna Senjava yang sudah meminjamkan PC untuk mengerjakan program dan tugas akhir saya.
7. seluruh pihak yang telah melancarkan segala urusan saya selama ini.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin dalam menyelesaikan Skripsi ini, Namun kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak sangat penulis harapkan demi kesempurnaan Skripsi ini.

Sebagai akhir kata penulis mengharapkan semoga Skripsi ini dapat mencapai sasaran serta bermanfaat bagi semua yang membaca.

Sleman, 7 September 2016



Anggri Nugroho W.S

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN ASLI.....	iv
MOTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	ix
INTISARI.....	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4

1.7	Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....		7
2.1	Tinjauan Pustaka.....	7
2.2	Konsep Dasar Multimedia.....	8
2.2.1	Dasar Multimedia.....	8
2.2.2	Elemen Multimedia.....	9
2.3	Konsep Dasar Iklan.....	12
2.3.1	Pengertian Periklanan.....	12
2.3.2	Tujuan Periklanan.....	13
2.3.3	Iklan Informatif.....	13
2.3.4	Iklan Persuasif.....	13
2.3.5	Iklan Pengingat.....	14
2.3.6	Iklan Penambah Nilai.....	14
2.3.7	Bantuan Aktivitas lain.....	14
2.4	Konsep Dasar Animasi.....	15
2.4.1	Jenis Animasi.....	15
2.4.1.1	Animasi Sel	15
2.4.1.2	Animasi Frame	16
2.4.1.3	Animasi Sprite	16
2.4.1.4	Animasi Lintasan	17
2.4.1.5	Animasi Spline.....	17

2.4.1.6 Animasi Vektor	18
2.4.1.7 Animasi Karakter.....	18
2.4.1.8 Animasi composition animation.....	19
2.4.1.9 Animasi Morphing.....	19
2.4.2 Prinsip Animasi	20
2.4.2.1 Squash And Stretch	20
2.4.2.2 Anticipation	20
2.4.2.3 Staging.....	21
2.4.2.4 Straight-Ahead Action and Pose-to-pos.....	21
2.4.2.5 Follow-Through And Overlapping Action	22
2.4.2.6 Slow in-Slow out.....	22
2.4.2.7 Arcs	23
2.4.2.8 Secondary Action	24
2.4.2.9 Timing	24
2.4.2.10 Appeal	25
2.4.2.11 Exaggeration	25
2.4.2.12 Solid Drawing	26
2.5 Pengertian Iklan Televisi	26
2.5.1 Langkah - langkah Strategi dalam merancang iklan televisi.....	26
2.5.1.1 Strategi Menetapkan Audien sasaran.....	27
2.5.1.2 Strategi Pendidikan Pasar dan Penempatan posisi.....	27
2.5.1.3 Strategi Mencari Keunggulan Produk yang di Pasarkan	28

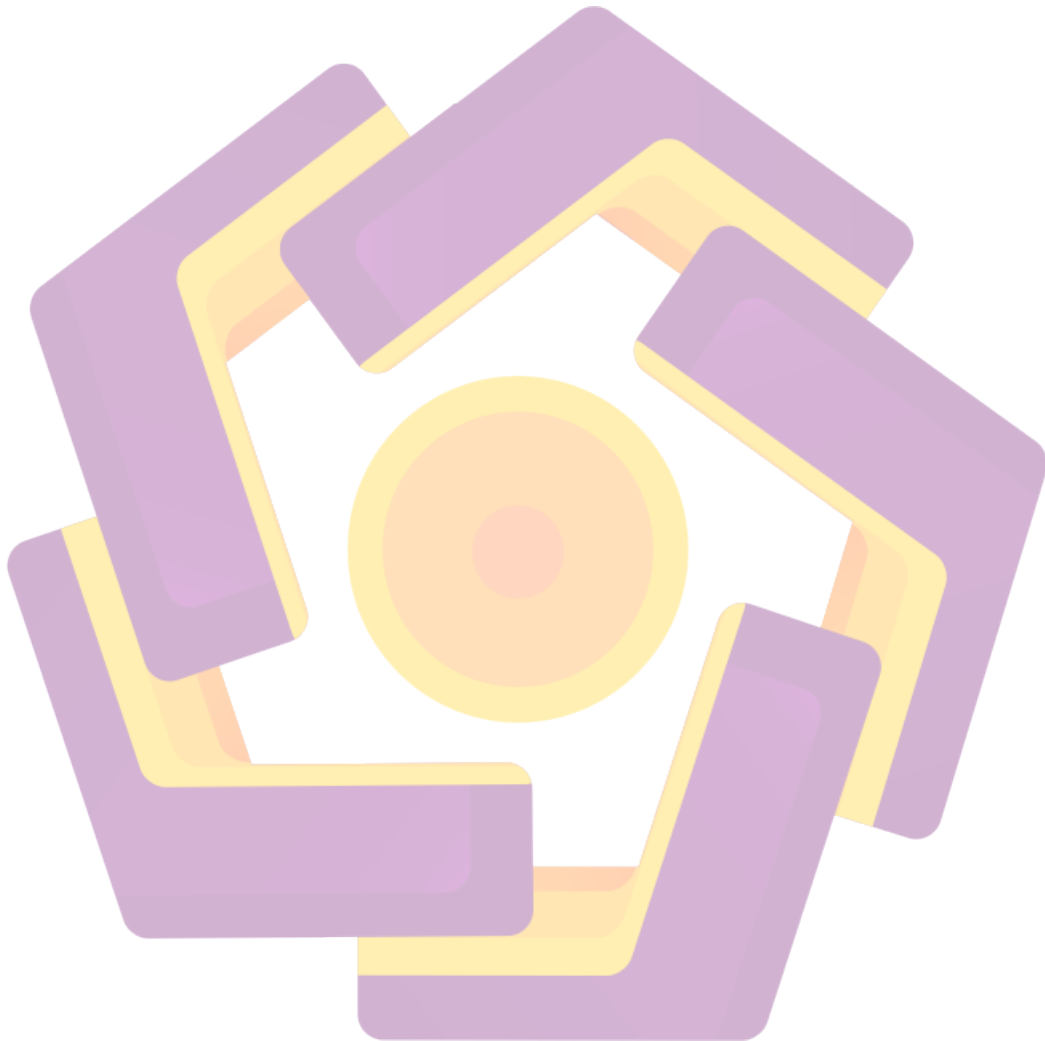
2.5.1.4	Strategi Menentukan Anggaran Iklan Televisi	28
2.5.1.5	Strategi Merancang Pesan Iklan Televisi.....	28
2.5.1.6	Strategi Merancang Daya Tarik Pesan Iklan.....	29
2.5.1.7	Strategi Merancang Naskah dan Storyboard.....	29
2.5.1.8	Strategi Memproduksi Iklan Televisi.....	29
2.6	Format Video Digital.....	31
2.7	TimeLapse.....	33
2.8	Digital Compositing.....	34
2.9	Proses Pembuatan Iklan.....	35
2.9.1	Praproduksi.....	35
2.9.1.1	Script Breakdown.....	35
2.9.1.2	Jadwal Shooting.....	36
2.9.1.3	Call Set.....	36
2.9.1.4	Pemilihan Style.....	37
2.9.1.5	Menentukan Anggaran Dana.....	37
2.9.1.6	Menyeleksi kru.....	38
2.9.1.7	Anggaran.....	41
2.9.1.8	Storyboard.....	41
2.9.2	Produksi.....	42
2.9.2.1	Teknik Pengambilan Gambar.....	42
2.9.3	Pascaproduksi.....	44
2.9.3.1	Editting.....	44
2.9.3.2	Visual Effect.....	45
2.9.3.3	Rendering.....	47

BAB III ANALISI DAN PERANCANGAN.....	48
3.1 Tinjauan Umum.....	48
3.1.1 Sejarah Caffe Kampoeng Steak.....	48
3.1.2 Visi dan Misi Caffe Kampoeng Steak.....	49
3.1.3 Logo.....	50
3.2. Analisa.....	51
3.2.1 Definisi Analisis Sistem.....	51
3.2.2 Analisa Kebutuhan Sistem.....	51
3.2.2.1 Analisa Kebutuhan Informasi.....	51
3.2.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	52
3.2.2.3 Kebutuhan Perangkat Keras.....	52
3.2.2.4 Kebutuhan Brainware.....	53
3.2.3 Studi kelayakan Sistem.....	53
3.2.3.1 Kelayakan Teknis.....	53
3.2.3.2 Kelayakan Hukum.....	54
3.2.3.3 Kelayakan Oprasional.....	54
3.3 Perancangan Iklan.....	55
3.3.1 Brainstroming Iklan.....	55
3.3.2 Konsep Iklan.....	55
3.3.3 Perancangan Naskah.....	56
3.3.4 Perancangan Storyboard.....	58
3.3.5 Sound effec dan Musik.....	59
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	60
4.1 Tahap Produksi.....	60

4.1.1 Teknik Pengambilan Gambar.....	60
4.2 Tahap Pascaproduksi.....	61
4.2.1 Editing.....	61
4.2.2 Import File.....	63
4.2.3 Pembuatan Animasi 2D.....	65
4.2.4 Animasi Maskot.....	66
4.2.5 Rendering After Effect.....	72
4.2.6 Pembuatan Timelapse.....	73
4.2.7 Penggabungan Projek Video.....	77
4.2.8 Review Testing.....	80
4.2.9 Hasil Akhir Editing.....	82
4.3 Kelebihan dan Kekurangan Teknik Animasi 2D dan Timelapse.....	84
4.4 Pembahasan.....	84
BAB V PENUTUP.....	87
5.1 Kesimpulan.....	87
5.2 Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA.....	89

DAFTAR TABLE

Table 4.1 Hasil review.....	81
-----------------------------	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Squash And Stretch.....	20
Gambar 2.2 Anticipation.....	21
Gambar 2.3 Staging.....	21
Gambar 2.4 Straght-Ahead Action and Pose-To-Pose.....	22
Gambar 2.5 Follow-Through and Overlapping Action.....	22
Gambar 2.6 Slow In-Slow Out.....	23
Gambar 2.7 Arcs.....	23
Gambar 2.8 Secondary Action.....	24
Gambar 2.9 Timing.....	24
Gambar 2.10 Appeal.....	25
Gambar 2.11 Exaggeration.....	25
Gambar 2.12 Solid Drawing.....	26
Gambar 2.13 Script breakdown sheet.....	36
Gambar 2.13 Storyboar.....	42
Gambar 2.14 Visual Effect.....	46
Gambar 3.1 Logo Kampoeng Steak.....	50
Gambar 3.2 Maskot Kampoeng Steak.....	50
Gambar 3.3 Storyboard Caffe Kampoeng Steak.....	58
Gambar 4.1 Composition Setting.....	62
Gambar 4.2 Import File.....	63
Gambar 4.3 Jendela Project.....	64
Gambar 4.4 Jendela Timeline.....	65

Gambar 4.5 Video Timeline.....	66
Gambar 4.6 Animasi intro.....	67
Gambar 4.7 Beground animasi.....	67
Gambar 4.8 Timeline menu.....	68
Gambar 4.9 Animasi maskot memilih menu.....	68
Gambar 4.10 Animasi Berbicara.....	69
Gambar 4.11 Animasi menu.....	70
Gambar 4.12 Animasi joget kombinasi.....	71
Gambar 4.13 Animasi dan logo.....	72
Gambar 4.14 Compoition Render.....	73
Gambar 4.15 New Project.....	74
Gambar 4.16 Settingan sequence.....	74
Gambar 4.17 Import Foto.....	75
Gambar 4.18 Clips Speed/Duration.....	76
Gambar 4.19 Hasil Frame jadi Video.....	76
Gambar 4.20 Settingan Squence.....	78
Gambar 4.21 Drad Scane.....	78
Gambar 4.22 Sound.....	79
Gambar 4.23 Format Video Render.....	79
Gambar 4.24 Proses Rendering.....	80

INTISARI

Kampoeng Steak merupakan cafe pertama yang ada di Wonogiri dan memberikan suasana tempat yang nyaman serta makanan kas Steak yang ada di kampoeng steak. Untuk membantu lebih mengenalkan caffe Kampoeng Stean yang berada di wonogiri maka di perlukan promosi yang di kemas dalam bentuk video.

Video promosi iklan Kampoeng Steak di buat dengan menggunakan konsep multimedia, yaitu menggunakan 2D dan Teknik Timelapse ini menggunakan software utama yaitu Adobe After Effect, Adobe Premier, dan software multimedia pendukung lainnya.

Setelah video ini selesai di uji, kemudian akan di Televisi dan di sosialmedia seperti youtube, facebook. Selain itu juga hasil yang di dapat maksimal dan dapat meningkatkan penjualan Caffe Kampoeng Steak. Dengan demikian penelitian ini berdampak positif bagi Cafe Kampoeng Steak yang masih kurang promosi.

Kata Kunci : Iklan, Animasi 2D, Timelapse, Kampoeng Steak, Video, Wonogiri

ABSTRACT

Kampoeng Steak is the first cafe in Wonogiri and provide a comfortable place and food cash Steak in kampoeng steak. To help further introduce caffe Kampoeng wonogiri stean who are then in need of promotion in the pack in the form of video.

Kampoeng Steak promotional video ads created using the multimedia concept, which uses 2D and Timelapse technique is to use the main software is Adobe After Effects, Adobe Premier, and other supporting multimedia software.

Once the video is finished in a test, then going on television and in sosialmedia such as youtube, facebook. It also can result in a maximum and to increase sales CaffeKampoeng Steak. This study therefore positively impact Cafe Kampoeng Steak that is still less promotion.

Keywords: Advertising, Animation 2D, Timelapse, Kampoeng Steak, Video, Wonogir

