

**DESAIN DAN IMPLEMENTASI VIDEO PERIKLANANKABUPATEN
KARANGANYAR DENGAN TEKNIK STOP MOTION
DAN MAKING PARALLAX 2.5 D EFFECT**

SKRIPSI



disusun oleh

Luth Santos Setyaji

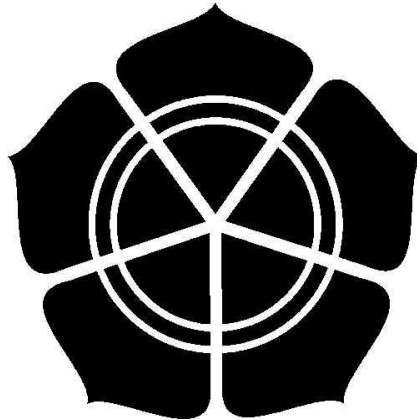
09.11.3527

**JURUSAN S1 TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**DESAIN DAN IMPLEMENTASI VIDEO PERIKLANAN PARIWISATA
KABUPATEN KARANGANYAR DENGAN TEKNIK STOP MOTION
DAN MAKING PARALLAX 2.5 D EFFECT**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Luth Santos Setyaji

09.11.3527

**JURUSAN S1 TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**DESAIN DAN IMPLEMENTASI VIDEO PERIKLANAN PARIWISATA
KABUPATEN KARANGANYAR DENGAN TEKNIK STOP MOTION
DAN MAKING PARALLAX 2.5D EFFECT**

yang dipersiapkan dan di susun oleh :

Luth Santos Setyaji

09.11.3527

telah di setujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Pada tanggal 1 Mei 2014

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI

**DESAIN DAN IMPLEMENTASI VIDEO PERIKLANAN PARIWISATA
KABUPATEN KARANGANYAR DENGAN TEKNIK STOP MOTION
DAN MAKING PARALLAX 2.5 D EFFECT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Luth Santos Setyaji

09.11.3527

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 11 Agustus 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hastari Utama, M.Cs

NIK. 190302232

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom

NIK. 190302047

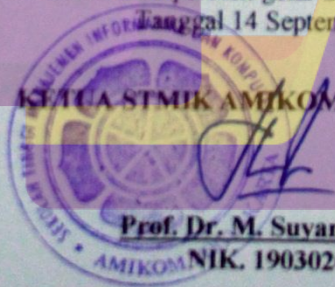
Dony Arivus, M.Kom

NIK. 190302128



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 14 September 2015

KEJILAUAN STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah 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 Instansi Pendidikan 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.

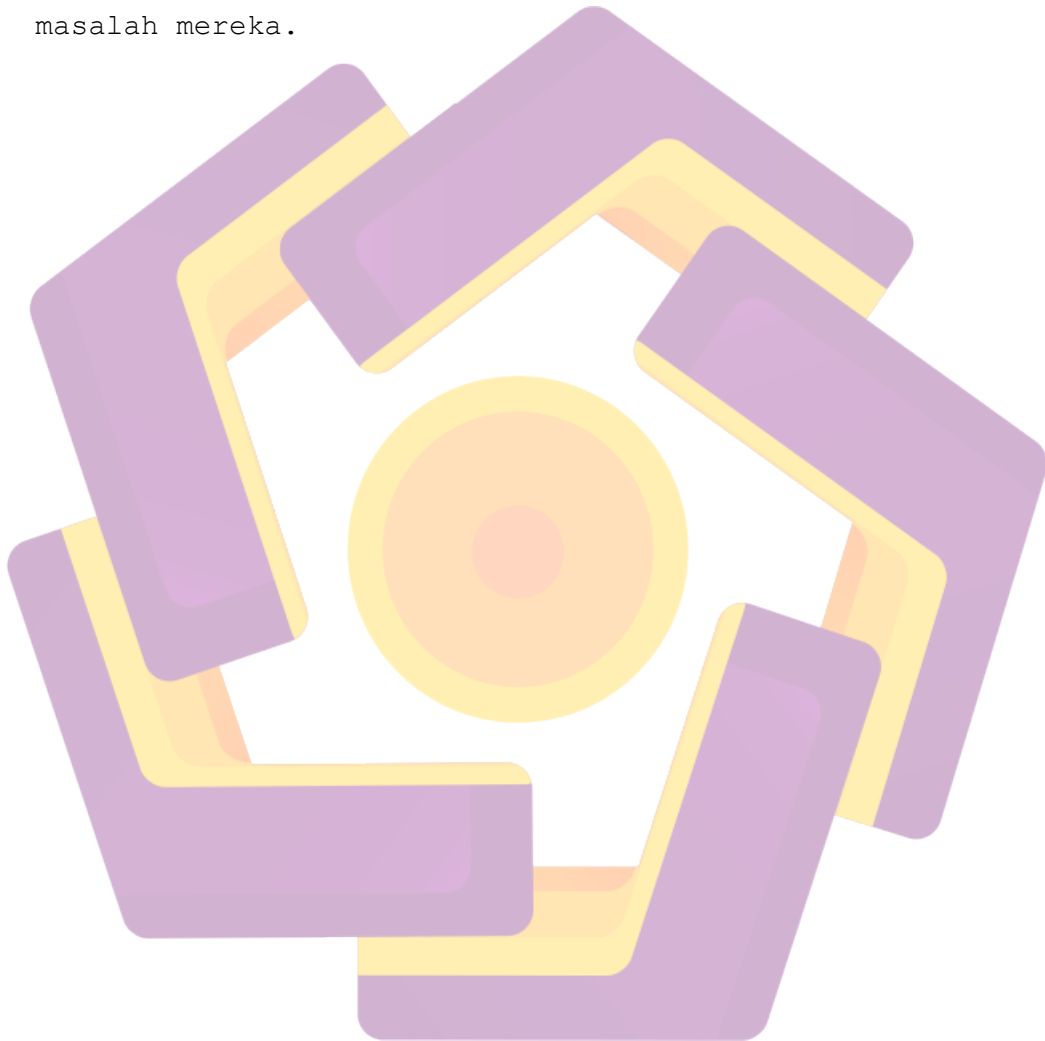
Yogyakarta, 15 September 2015



Luth Santos Setyaji
Nim. 09.11.3527

MOTTO

Kamu harus menjadi dirimu sendiri. Bersikaplah sangat jujur tentang siapa dan apa dirimu. Dan jika orang masih menyukaimu, itu bagus. Jika mereka tidak menyukaimu, itu masalah mereka.



PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT atas Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga saya mampu untuk menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini diajukan sebagai syarat kelulusan Strata 1 jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta. Skripsi ini saya persembahkan kepada orang-orang terdekat saya ;

1. Bapak Dan Ibu, terimakasih atas doa dan restunya.
2. Terimakasih juga Eyang Putri dan Eyang Kakong yang juga menyupport dan merestui hingga lulus
3. Untuk orang yang menginspirasi saya
4. Teman sejati Yusuf Budiar Ridwan , Murdianto , Tri wahono , dan Bagas Gilar Pambudi
5. Pacar yang bawel udah ngingetin terus dan suportnya
6. Untuk Semua Sahabat-sahabat saya yang tidak bisa di sebutin satu per satu yang selalu memberi semangat

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “ Desain dan Implementasi Video Periklanan Pariwisata Kabupaten Karanganyar Dengan Teknik Stop Motion dan Making Parallax 2.5 D Effect “. Adapun maksud dari penulis skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan mata kuliah skripsi Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang terlibat dalam pembuatan skripsi ini untuk setiap bimbingan, bantuan, semangat, dan doa yang diberikan kepada penulis sehingga terselesaikannya skripsi ini , kiranya Allah SWT , yang akan membalas semua kebaikan yang telah di berikan kepada penulis

Penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini .
2. Bpk dan Ibu penulis yang selalu mendoakan dan mensupport penulis dengan sabar .

3. Bpk Ketua Jurusan Teknik Informatika Sudarmawan, MT yang telah memberikan kemudahan penulis untuk melaksanakan pedadaran .
4. Bpk Tonny Hidayat, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak membimbing dan memberikan pengarahan kepada penulis dalam menyusun Skripsi .
5. Mas Tri Wahono yang udah mau jadi model dalam skripsi penulis dan menemani penulis untuk mengambil gambar .
6. Pacar penulis yang udah bawel ngingetin penulis untuk menyelesaikan skripsi ini .
7. Sahabat-sahabat penulis yang memberikan dukungan semangat.

Semoga segala amal kebaikan dan upaya yang telah mereka berikan kepada penulis dibalas oleh Allah SWT , Amin. Dengan terselesaikannya skripsi ini penulis berharap semoga penulis laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 15 September 2015

Luth Santos Setyaji

DAFTAR ISI

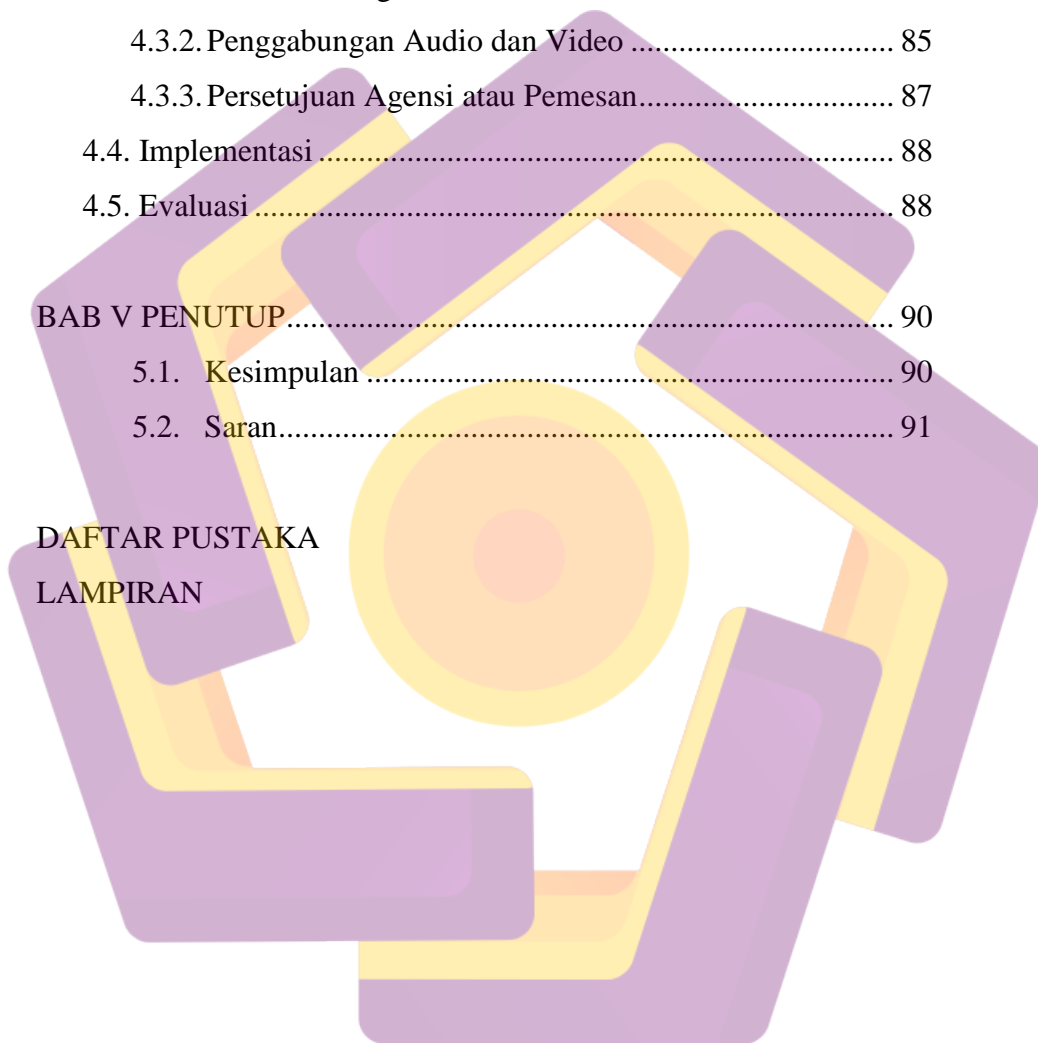
	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Maksud Dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Metode Penelitian.....	4
1.6. Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Tinjauan Pustaka.....	8

2.2. Animasi	9
2.2.1. Definisi Animasi	9
2.2.1.1. Animasi 2 Dimensi	10
2.2.1.2. Animasi 2.5 Dimensi	11
2.2.1.3. Animasi 3 Dimensi	12
2.2.2. Teknik Pembuatan Animasi	13
2.2.2.1. Cell Animation	13
2.2.2.2. Stop Motion Animation	13
2.2.2.3. Computer Generated Imagery (CGI)	13
2.2.2.4. Live Action and Carton Combinations	13
2.2.3. Animasi Stop Motion	14
2.2.3.1. Jenis-jenis Animai Stop Motion	14
2.2.4. Parralax Effect.....	20
2.3. Pengertian Periklanan	21
2.3.1. Karakteristik Daya Tarik Iklan.....	24
2.3.2. Elemen-elemen Iklan.....	24
2.3.3. Fungsi Iklan.....	26
2.3.4. Jenis-jenis Iklan.....	28
2.3.4.1. Iklan Standar	28
2.3.4.2. Iklan Layanan Masyarakat	29
2.3.5. Tujuan Iklan	29
2.3.5.1. Iklan Informatif	29
2.3.5.2. Iklan Persuasif	30
2.3.5.3. Iklan Peningat	30
2.3.5.4. Iklan Penambah Nilai	30
2.3.5.5. Iklan Bantuan Aktivitas Lain	31
2.3.6. EtikaPeriklanan	31
2.4. Tahapan Produksi	33
2.4.1. Tahapan Pra Produksi.....	34

2.4.2. Tahapan Produksi	37
2.4.3. Tahapan Pasca Produksi	37
2.5. Standard Broadcasting TV	38
2.5.1. PAL	39
2.5.2. NTSC	41
2.5.3. DVD/HD DVD	42
2.6. Sistem Perangkat Lunak (<i>Software</i>) Multimedia	42
2.6.1. Adobe PhotoShop CS5	42
2.6.2. Adobe After Effect CS5	47
2.6.3. Adobe Premiere Pro	49
2.7. Sistem Perangkat Keras (<i>Hardware</i>) Multimedia	53
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	54
3.1. Tahap Pra Produksi	54
3.1.1. Penentuan Ide dan Gagasan	54
3.1.2. Pemilihan Tema	55
3.1.3. Penentuan Penggunaan Aplikasi/ <i>Software</i>	55
3.1.4. Pembuatan Naskah	58
3.1.5. Pembuatan Storyboard	59
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	62
4.1. Tahap Awal Produksi.....	62
4.1.1. Proses Alur Produksi.....	62
4.1.2. Proses Pengambilan Gambar	63
4.1.2.1. Pengambilan Gambar Untuk Stop Motion	63
4.1.2.2. Pengambilan Gambar Untuk Parallax 2.5D.	65
4.1.3. Proses Editing Gambar	66
4.1.3.1. Editing Gambar Untuk Teknik Stop Motion	67
4.1.3.2. Editing Gambar Untuk Teknik Parallax 2.5D.	68
4.2. Tahap Produksi	71

4.2.1. Proses Pengerjaan Project	71
4.2.1.1. Membuat Video Stop Motion	72
4.2.1.2. Membuat Video Parallax 2.5D	76
4.2.2. Pengembangan Ide/Gagasan	79
4.2.3. Review Sementara	81
4.3. Tahapan Pasca Produksi	81
4.3.1. Proses Editing	81
4.3.2. Penggabungan Audio dan Video	85
4.3.3. Persetujuan Agensi atau Pemesan	87
4.4. Implementasi	88
4.5. Evaluasi	88
BAB V PENUTUP	90
5.1. Kesimpulan	90
5.2. Saran	91

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN



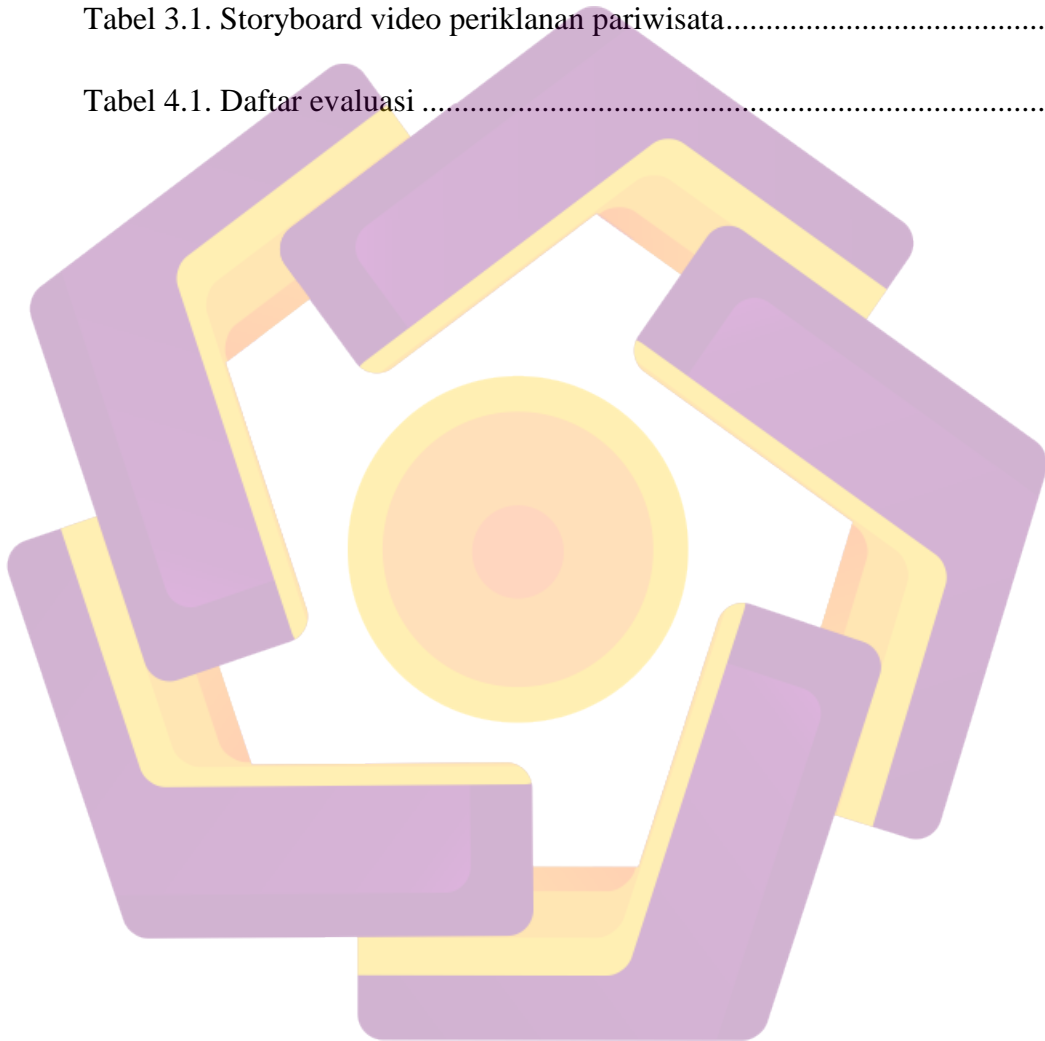
DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Animasi 2 Dimensi Tom and Jerry.....	10
Gambar 2.2. Contoh pembuatan animasi 2.5D dengan Adobe After Effect	11
Gambar 2.3. Animasi 3 Dimensi Ice Age 2 The Meltdown.....	12
Gambar 2.4. Animasi Tanah Liat (Clay).....	15
Gambar 2.5. Animasi Guntingan (Cutout)	16
Gambar 2.6. Animasi Gambar (Graphic)	17
Gambar 2.7. Animasi Pixilation	18
Gambar 2.8. Animasi Wayang (Puppet)	19
Gambar 2.9. Animasi Bayangan (Silhouette)	20
Gambar 2.10. Contoh Animasi 2.5D Parallax.....	21
Gambar 2.11. Contoh Storyboard Iklan Durasi 30 Detik.....	36
Gambar 2.12. Tampilan Adobe Photoshop CS5	47
Gambar 2.13. Adobe After Effect CS5	49
Gambar 2.14. Adobe Premiere Pro CS5.....	52
Gambar 3.1. Tampilan software Adobe Photoshop CS5.....	56
Gambar 3.2. Tampilan gambar software Adobe Audition.....	57
Gambar 4.1. Diagram Alur Tahapan Produksi.....	62
Gambar 4.2. Penggunaan Tripod Pada Kamera Digital	64
Gambar 4.3. Pengambilan Titik Fokus Pada Objek	64
Gambar 4.4. Pengambilan Gambar Untuk Teknik Parallax 2,5D..	66
Gambar 4.5. Proses Editing Gambar Menggunakan Color Balance Pada Adobe Photoshop CS5.....	67
Gambar 4.6. Proses Editing Gambar memisahkan Foreground Dan	

Background Pada Adobe Photoshop CS5	69
Gambar 4.7. Layer Via Copy Pada Adobe Photoshop CS5	69
Gambar 4.8. Edit Fill Pada Adobe Photoshop CS5.....	70
Gambar 4.9. Create New Project Pada Adobe After Effect CS5 ...	72
Gambar 4.10. Import Multiple File Pada Adobe After Effect CS5..	73
Gambar 4.11. Create New Composition Pada Adobe After Effect CS5	73
Gambar 4.12. Composition Setting Pada Adobe After Effect CS5..	74
Gambar 4.13. Tampilan Timeline Pada Adobe After Effect CS5....	74
Gambar 4.14. Proses Rendering Pada Adobe After Effect CS5	75
Gambar 4.15. Create New Project Pada Adobe After Effect CS5 ...	76
Gambar 4.16. Import File Pada Adobe After Effect CS5	77
Gambar 4.17. Drag file ke timeline Pada Adobe After Effect CS5 .	77
Gambar 4.18. Pemberian Keyframe Pada Adobe After Effect CS5	78
Gambar 4.19. Proses Rendering Pada Adobe After Effect CS5	79
Gambar 4.20. Urutan Dalam Penyajian Video Periklanan Pariwisata	80
Gambar 4.21. Review Sementara Video Periklanan Pariwisata	81
Gambar 4.22. Create New Project Pada Adobe Premiere Pro	82
Gambar 4.23. Import File Pada Adobe Premiere Pro.....	83
Gambar 4.24. Tampilan Timeline Pada Adobe Premiere Pro.....	83
Gambar 4.25. Tampilan Export Movie Pada Adobe Premiere Pro..	84
Gambar 4.26. Tampilan Export Movie Setting Pada Adobe Premiere Pro	84
Gambar 4.27. Tampilan Hasil Export Movie Pada Adobe Premiere Pro	85
Gambar 4.28. Insert Audio Pada Adobe Premiere Pro.....	86
Gambar 4.29. Cut Audio Pada Adobe Premiere Pro.....	86
Gambar 4.30. Hasil Akhir Video Periklanan Pariwisata Kabupaten Karanganyar	87

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1. Storyboard video periklanan pariwisata.....	59
Tabel 4.1. Daftar evaluasi	89



INTISARI

Dinas Pariwisata Kabupaten Karanganyar memiliki berbagai media untuk mempromosikan potensi pariwisata di daerah kabupaten Karanganyar. Media promosi tersebut salahsatunya adalah menggunakan media audio visual atau iklan pariwisata.

Dalam skripsi ini penulis membahas sebuah teknik pembuatan video dengan Teknik Stop Motion dan Making Parallax 2.5D Effect, yaitu sebuah proses pengabungan dari beberapa frame foto atau gambar yang diambil secara continue's hingga menjadi gambar gerak itu untuk Stop Motion sedangkan Parallax 2.5 D membuat satu foto menjadi memiliki dimensi yang dapat bergerak. Istilah gampangnya adalah membuat objek yang 2D, hidup menjadi 3D. Teknik ini diawali dengan memproses foto di Adobe Photoshop terlebih dahulu untuk membuat *layer-layer* yang digunakan sebagai dimensi dari objek yang akan di parallax. Teknik ini sangat mudah dan simpel seperti membuat *slideshow* dengan *zoom in/ zoom out* sebuah foto.

Hasil akhir dari penulisan skripsi ini adalah sebuah video periklanan pariwisata, yang menampilkan beberapa objek pariwisata yang ada di Kabupaten Karanganyar.

Kata Kunci : Parallax 2.5D Effect, Stop Motion, Pariwisata , Video Periklana

ABSTRACT

The Health Service Tourism Karanganyar District have various media to promote the potential tourism in the region kabupaten karanganyar. Media advertisement them is Saguling hydro is to use audio visual media or tourist commercials.

In this final project I'm talking about a technique of making video with Technical Stop Motion and Making Parallax 2.5D Effect, which is a process coalescence from some frame photos or pictures taken will continue's up to a motion picture, to Stop Motion while Parallax 2.5 D to make the photos to have a dimension can move. The term dawn is to make an object that 2D, live up to 3D. This technique started with process in the photo Adobe Photoshop ahead of time to make layers that were used as the dimensions of objects that will be parallax. This technique is very easy and simple such as making slideshow with zoom in/ zoom out a picture.

The result of writing final project is a video advertising pariwisata, show some tourism objects that are in Karanganyar District.

Keywords : *Parallax 2.5D Effect, Stop Motion, Tourism, Video Advertising*