

**PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D PADA CV. EMERSI LINE  
BANJARNEGARA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Muh. Riza Fauzan**

**13.11.7100**

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

**PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D PADA CV. EMERSI LINE  
BANJARNEGARA**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Muh. Riza Fauzan**

**13.11.7100**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D PADA CV. EMERSI LINE  
BANJARNEGARA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muh. Riza Fauzan**

**13.11.7100**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 3 November 2016

**Dosen Pembimbing,**



**Dhan Ariatmanto, M. Kom**

**NIK. 190302197**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D PADA CV. EMERSI LINE  
BANJARNEGARA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muh. Riza Fauzan**

**13.11.7100**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 21 November 2016

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Andi Sunyoto, M.Kom**  
**NIK. 190302052**

**Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom**  
**NIK. 190302215**

**Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom**  
**NIK. 190302047**

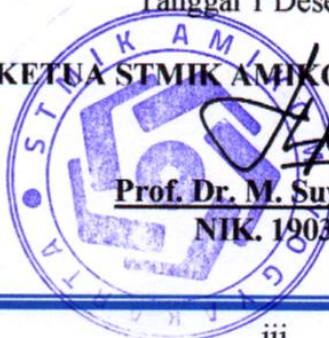
**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 1 Desember 2016

**KETUA STMIK AMIKOM 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, 02 Desember 2016



Muh. Riza Fauzan  
NIM. 13.11.7100

## MOTTO

*“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.”*

*~ (QS. Al-Insyirah,6-8 ~*

*“ Cara untuk menjadi di depan adalah memulai sekarang. Jika memulai sekarang, tahun depan Anda akan tahu banyak hal yang sekarang tidak diketahui, dan Anda tak akan mengetahui masa depan jika Anda menunggu-nunggu”*

*~ Nabi Muhammad SAW ~*

*Keberhasilan adalah sebuah proses. Niatmu adalah awal keberhasilan. Peluh keringatmu adalah penyedapnya. Tetesan air matamu adalah pewarnanya. Doamu dan doa orang-orang isekitarmu adalah bara api yang mematangkannya. Kegagalandi setiap langkahmu adalah pengawetnya. aka dari itu, bersabarlah! Allah selalu menyertai orang-orang yang penuh kesabaran dalam roses menuju keberhasilan. Sesungguhnya kesabaran akan membuatmu mengerti bagaimana cara mensyukuri arti sebuah keberhasilan*

## PERSEMBAHAN

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, karena atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam tidak lupa penulis haturkan kepada junjungan besar nabi Muhammad SAW. Dalam kesempatan ini, penulis persembahkan skripsi ini dengan tidak lupa juga mengucapkan rasa terimakasih kepada:

1. Ibu Nasiroh dan Bapak Muhammad Muhadjir, yang tiada pernah hentinya selama ini memberiku semangat, doa, dorongan, nasehat dan kasih sayang serta pengorbanan yang tak tergantikan hingga aku selalu kuat menjalani setiap rintangan yang ada didepanku. Untuk Ibu, terimalah bukti kecil ini sebagai kado keseriusanku untuk membalas semua pengorbananmu. Dalam hidupmu demi hidupku kalian ikhlas mengorbankan segala perasaan tanpa kenal lelah, dalam lapar berjuang separuh nyawa hingga segalanya. Maafkan anakmu ini yang masih saja seringkali menyusahkanmu.

Untuk Kakak - Adikku yang senantiasa memberi doa dan dukungan setiap langkah-langkahku agar bisa menyelesaikan pendidikan ini di STMIK Amikom Yogyakarta.

2. Kepada Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom terimakasih telah menjadi pembimbing terbaik saya dalam skripsi ini, terimakasih atas motivasi saran

dan masukan yang diberikan kepada saya selama ini hingga saya bisa mencapai keberhasilan dan menyelesaikan skripsi ini.

3. Bapak Prof. Dr. M Suyanto, MM selaku Ketua STMIK Amikom Yogyakarta.
4. Untuk seseorang yang masih menjadi rahasia Illahi, yang pernah singgah ataupun yang belum sempat berjumpa, terimakasih untuk semuanya yang pernah tercurah untukku. Untuk seseorang di relung hati, percayalah bahwa hanya ada satu namamu yang selalu kusebut-sebut dalam benih doaku, semoga keyakinan dan takdir ini terwujud, Insyallah jodohnya kita bertemu atas ridho dan izin Allah S.W.T.
5. Untuk bapak dan ibu dosen yang pernah mengajar kelas 13-S1TI-05 atas Semua ilmu yang telah diberikan.

Terimakasih yang sebesar-besarnya untuk teman – temanku dan kalian semua pihak yang telah membantu tersusunnya skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, akhir kata saya persembahkan skripsi ini untuk kalian semua, orang-orang yang sangat saya sayangi. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat untuk kemajuan ilmu pengetahuan di masa yang akan datang, Aamiinnn.

*Wassalamu 'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh*



## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Alhamdulillahirobbil'alamin, Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat serta kasih-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "Pembuatan Iklan Animasi 2D Pada CV. EMERSI LINE BANJARNEGARA"

Penulisan skripsi ini dilakukan untuk memenuhi sebahagian syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) pada program studi Teknik Informatika di STMIK "Amikom" Yogyakarta.

Terselesainya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak, diantaranya yaitu :

- Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Bapak Sudamawan, MT, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom, Bapak Ali Mustopa, M.Kom, dan Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku Dosen Pembimbing dan Dosen Penguji.
- Seluruh Dosen STMIK AMIKOM yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan.
- Rekan saya Muammar Faiq Hamada, Maulida Helmi Isnaini, Wahyudi, Bagas Satria Buana, yang tidak pernah lelah memberikan keritik dan saran serta

motivasi kepada saya dan terus memberikan bimbingan kepada saya dalam proses menyelesaikan skripsi ini.

- Teristimewa kepada Orang Tua penulis Nasiroh dan Muhammad Muhadjir yang selalu mendoakan, memberikan motivasi kepada penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.

Meskipun penyusunan Skripsi ini sudah dilakukan dengan semaksimal mungkin, namun Penulis menyadari bahwa usaha tersebut masih jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini.

Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini, semoga dapat bermanfaat bagi kita semua dan memberikan andil bagi kemajuan dunia pendidikan dan teknologi informasi.

*Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Yogyakarta, 02 Desember 2016

  
Muh. Riza Fauzan

## DAFTAR ISI

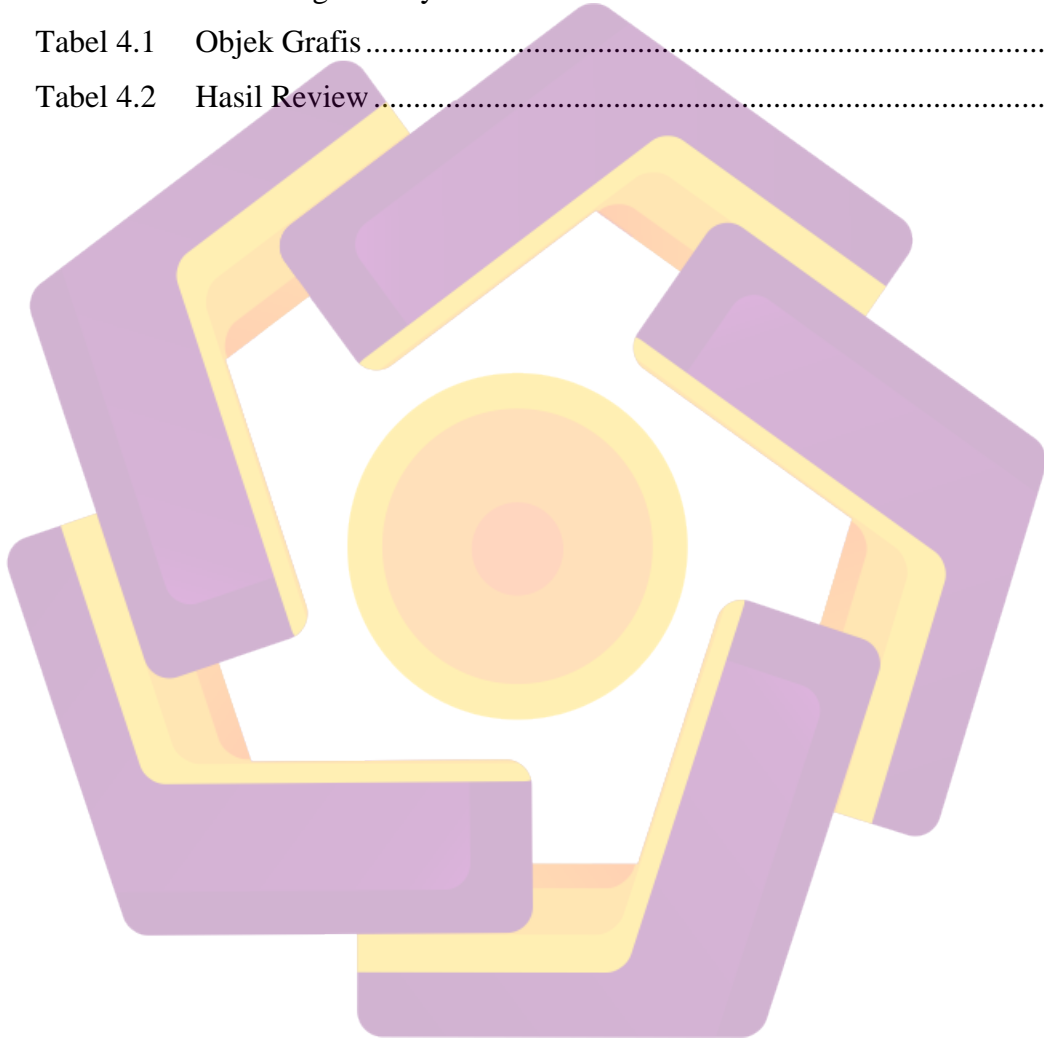
JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI .....	vi
<i>ABSTRACT</i> .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	2
1.5 Metode Penelitian .....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan data .....	3
1.5.2 Metode Analisis .....	4
1.5.3 Metode Perancangan .....	4
1.5.4 Metode Pengembangan .....	4
1.5.5 Metode <i>Testing</i> .....	4
1.6 Sistematika Penulisan .....	4
BAB II LANDASAN TEORI .....	6
2.1 Tinjauan Pustaka .....	6
2.2 Dasar Teori .....	7
2.2.1 Periklanan .....	7
2.2.2 Promosi .....	10

2.2.3	Kosep <i>Motion Graphic</i> .....	14
2.2.4	Animasi .....	16
2.3	Metode Analisis .....	21
2.3.1	Analisis SWOT .....	21
2.4	Metode Perancangan dan Pengembangan.....	22
2.4.1	Metode Perancangan .....	22
2.4.2	Metode Pengembangan.....	23
2.5	Metode <i>Testing</i> .....	25
2.6	Metode Implementasi.....	25
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>26</b>
3.1	Tinjauan Umum .....	287
3.1.1	Emersi Line Banjarnegara.....	26
3.1.2	Visi dan Misi.....	27
3.1.3	Logo .....	27
3.1.4	Struktur Organisasi .....	28
3.2	Analisis.....	28
3.2.1	Teknik Analisis Kualitatif .....	28
1.	Hasil Wawancara .....	29
2.	Hasil Observasi .....	31
3.2.2	Analisis SWOT .....	32
1.	<i>Strength</i> (Kekuatan) .....	32
2.	<i>Weakness</i> (Kelemahan) .....	33
3.2.3	Solusi yang Dapat Diterapkan.....	36
3.2.4	Solusi Yang Dipilih.....	38
3.3	Struktur Organisasi .....	38
1.	Kebutuhan Prangkat Keras ( <i>Hardware</i> ).....	39
2.	Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ).....	39
3.	Kebutuhan Sumber Daya Manusia ( <i>Brainware</i> ).....	41
3.4	Perancangan .....	42
3.4.1	Pra Produksi .....	42
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>48</b>

4.1 Implementasi .....	48
4.1.1 Produksi .....	48
1. Pembuatan Konsep Iklan .....	49
2. Pembuatan <i>Color Palette</i> .....	49
3. Pembuatan Desain Grafis .....	51
4.2.2 Pasca Produksi .....	53
1. Pembuatan <i>Background</i> .....	53
2. <i>Compositing dan Editing</i> .....	54
3. <i>Dubbing</i> .....	56
4. <i>Composition</i> .....	58
5. <i>Rendering</i> .....	59
6. <i>Review Testing</i> .....	63
4.2.6 Distribusi .....	65
BAB V PENUTUP .....	66
5.1 Kesimpulan .....	66
5.2 Saran .....	67
DAFTAR PUSTAKA .....	69
LAMPIRAN .....	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Analisis SWOT .....	36
Tabel 3.2	Kebutuhan Hardware .....	39
Tabel 3.3	Perancangan Storyboard .....	44
Tabel 4.1	Objek Grafis .....	51
Tabel 4.2	Hasil Review .....	63



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Logo Emersi Line.....	27
Gambar 4.1	Bagan Pembuatan Video Iklan Emersi Line .....	48
Gambar 4.2	Pembuatan <i>Color Palette</i> .....	50
Gambar 4.3	Hasil <i>Color Palette</i> .....	50
Gambar 4.4	Pembuatan Rumah Emersi Line.....	51
Gambar 4.5	Pembuatan Objek .....	52
Gambar 4.6	Pemilihan Warna Pada <i>Solid Color</i> .....	53
Gambar 4.7	Pemilihan Warna Pada <i>Color Palette</i> .....	54
Gambar 4.8	Pemilihan Warna Solid Untuk <i>Background</i> .....	54
Gambar 4.9	Perubahan Skala Pada Objek .....	55
Gambar 4.10	Perubahan Posisi Pada Objek.....	56
Gambar 4.11	Penerapan <i>Slow In</i> dan <i>Slow Out</i> .....	56
Gambar 4.12	Proses Pemotongan <i>Dubbing</i> .....	57
Gambar 4.13	<i>Dubbing</i> .....	58
Gambar 4.14	<i>Composition</i> .....	59
Gambar 4.15	<i>Rendering Settings</i> .....	60
Gambar 4.16	<i>Rendering After Effect CC 2015</i> .....	61
Gambar 4.17	Pemotongan <i>Soundtrack</i> .....	62
Gambar 4.18	<i>Costum Setting Sony Vegas Pro 14.0</i> .....	62
Gambar 4.19	<i>Rendering Sony Vegas Pro 14.0</i> .....	63

## INTISARI

Iklan berperan penting dalam mempromosikan kepada para konsumen, terutama untuk produk – produk yang ingin dikenal lebih banyak orang. Salah satunya dengan membuat iklan promosi animasi 2D *motion graphics* untuk Emersi Line Banjarnegara, yang diharapkan dapat menarik minat konsumen terhadap produk yang dipromosikan.

Emersi Line merupakan sebuah perusahaan yang menjual berbagai macam produk. Khususnya menitik beratkan pada pembuatan Mug, Pin, Sablon dan Bordir untuk Kaos Edukasi (*EducaTshirt*). Namun pemasaran yang dilakukan oleh Maulida (*owner* Emersi Line) selama ini belum memanfaatkan teknologi yang ada, sehingga pemasaran dari hasil produksi Emersi Line belum maksimal.

Iklan yang disajikan selama 55 detik dengan menampilkan animasi *motion graphics* yang saat ini sedang menjadi tren, diharapkan mampu untuk ketertarikan produk – produk tersebut kepada konsumen dan dapat memperluas pemasaran CV. Emersi Line Banjarnegara.

**Kata Kunci:** Animasi, Video Iklan, Motion Graphic, Promosi



## **ABSTRACT**

*Advertising play an important role in promote to the consumers, especially for products that are want to be known more people. One of them is by making promotion commercial animation 2d motion graphics to Emersi Line Banjarnegara, which are expected to attract the interest of consumers to products who promoted.*

*Emersi line is a company that sells several products. Especially emphasises to making a mug, pin, canvass and embroidery for shirts education (educatshirt). But marketing done by Maulida (owner) Emersi Line for this have not use technology that is, so that marketing of produce emersi line not maximum.*

*The advertisements that are presented for 55 seconds on displaying animation motion graphics which is currently be a trend, is expected to products to interest these products to consumers and can expand marketing CV. Emersi Line Banjarnegara.*

**Keyword:** *Animation, Video Ads, Motion Graphic, Promotions*

