

**IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHIC CARTOON ANIMASI
PADA IKLAN KULINER “CILOK OCIL” YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Dian Junita Putri

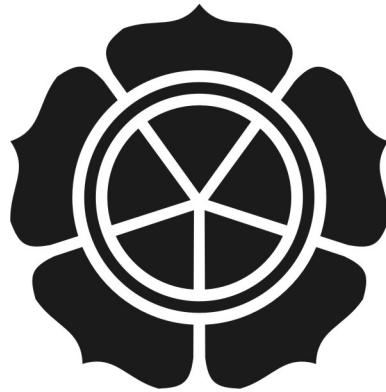
12.11.6490

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHIC CARTOON ANIMASI
PADA IKLAN KULINER “CILOK OCIL” YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Dian Junita Putri

12.11.6490

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHIC CARTOON ANIMASI
PADA IKLAN KULINER “CILOK OCIL” YOGYAKARTA**

yang disusun oleh

Dian Junita Putri

12.11.6490

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 2 Desember 2015

Dosen Pembimbing,



M. Rudyanto Arief, MT

NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHIC CARTOON ANIMASI
PADA IKLAN KULINER “CILOK OCIL” YOGYAKARTA**

yang disusun oleh

Dian Junita Putri

12.11.6490

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Desember 2015

Susunan Dewan Penguji

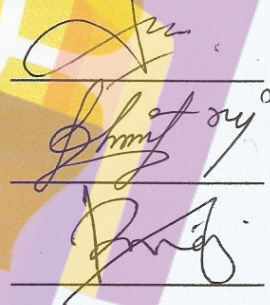
Nama Penguji

Sudarmawan, MT
NIK. 190302035

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 17 Desember 2015



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, 4 Maret 2016

Yogyakarta, 4 Maret 2016

KEPERAI
SIMPUL
KETERANGAN
KETERANGAN
6000
Dian Junita Putri
NIM. 12.11.6490

Dian Junita Putri

NIM. 12.11.6490

MOTTO

- ✚ Anda tidak akan mengetahui apa itu kesuksesan sebelum merasakan kegagalan.
- ✚ Jadila dirimu sebagaimana yang kau inginkan.
- ✚ Berpikirkan yang besar , tetapi tetap menikmati kesenangan yang kecil.
- ✚ Learn from the past, live for the today, and plan for tomorrow.
- ✚ **Jangan lupakan kekuatan senyum, selama kau bertahan, banyak hal menyenangkan yang akan terjadi.**



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah sholawat dan salam atas Rasulullah, keluarga, para sahabat, dan segenap pengikutnya hingga akhir zaman. Segala puji milik Allah Subhanahuwata'ala yang telah memberikan rahmat, hidayah dan taufik-NYA sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- Kedua orang tua saya untuk Ayah dan Ibu yang saya cintai dan hormati yang selalu memberikan kasih sayang dan kepercayaan serta selalu memberikan doa kepada saya agar bisa menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.
- Untuk Kakak saya Taufik Hidayat, M. Iqbal Mustaqim dan Adik saya Muhammad Fadil terima kasih sudah menjadi kakak dan adik yang baik untuk saya, terima kasih atas support dan semangatnya selama ini.
- Buat keluarga yang di Bengkulu terima kasih atas doa dan semangatnya untuk saya menyelesaikan skripsi ini.
- Untuk keluarga senasib dan seperantauan dari Bengkulu yang sudah saya anggap seperti saudara saya sendiri, Roch, Ahmad, Agung Kib, Baonk, Acil, teman-teman perantauan lainnya Surya, Ican, Kiki dan Kak Ade. Untuk sahabat baru saya diperantauan Listiyorini(rini), santi, siti dan anak-anak Kontrakan Swetty Icha, Uti, Tia, Diza semoga persahabatan kita tidak sampai di dunia perantauan ini saja senang bisa kenal kalian semua □ kemudian untuk teman-teman sepermainan Mas tom, Deswa, Gembul, Ibal, Ardi, Bontek dan kalian teman-teman saya semuanya yang tidak saya sebutkan disini satu persatu. Terima kasih atas semuanya yang sudah

kalian lakukan apa pun itu, untuk support dan canda tawanya. KALIAN SEMUA LUAR BIASA ..\m/ □

□ Untuk anak-anak ‘Coltay yang ada di bengkulu Nden, Yudhek, Rangga dan Dang Lhin terima kasih sudah mau menjadi teman, sahabat dan saudara untuk saya sampai sekarang dan terima kasih dukungan dan canda tawa kalian berooo saya dan untuk akak saya Uni Nurwidiyah(Wiwid) terima kasih atas kekonyolan dan canda tawa nya □

□ Untuk kalian berempat Wiwik(wowok), Ayumi(oni), Tri Agustina(Opek), Astrid(atid) terima kasih atas support, dan canda tawanya. □

□ Almamater STMIK AMIKOM YOGYAKARTA terutama untuk kelas 12-11-S1-TI Angkatan 2012. Terima kasih untuk kekeluargaan yang menyenangkan untuk selalu dikenang.

Untuk semua pihak yang telah mendoakan, berkontribusi dan mendukung saya sampai saat ini yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu terima kasih banyak yang sebesar-besarnya.

KATA PENGANTAR

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.

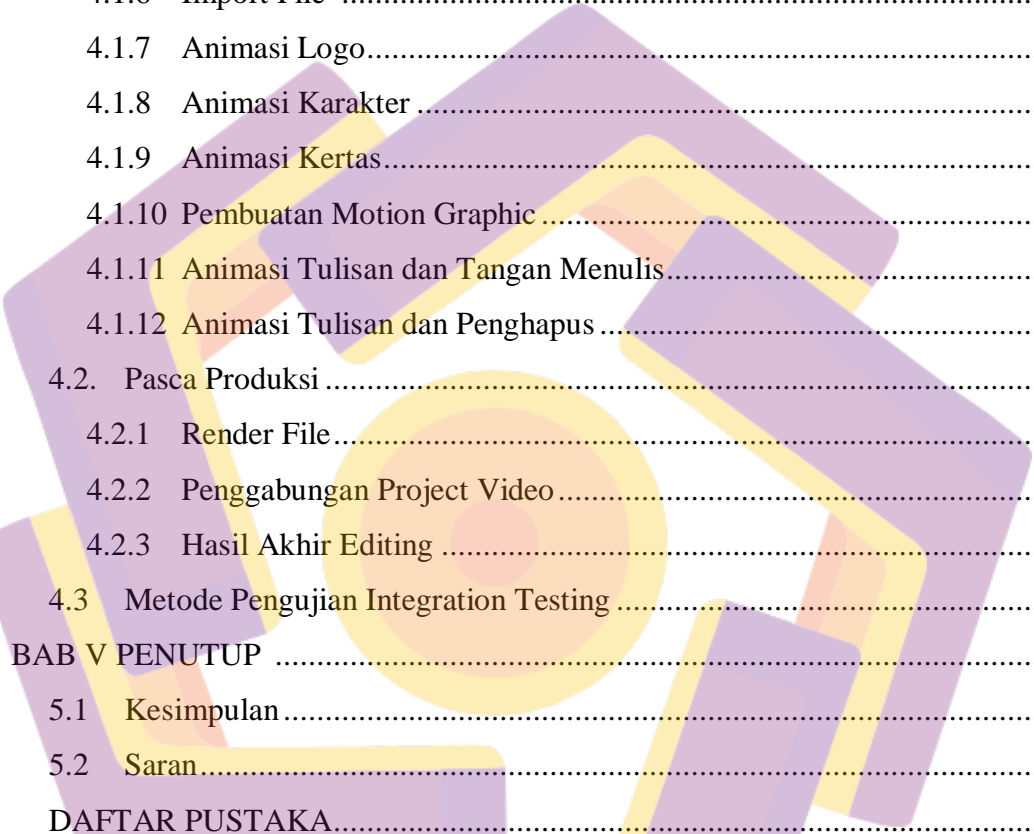
Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak M. Rudyanto Arief, MT selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan dan masukan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
5. Semua keluarga besar penulis terutama untuk orang tua yang tidak pernah lelah memberikan dukungan, semangat, dan doa kepada penulis.
6. Teman-teman senasib seperantauan dan seperjuangan selama ini yang luar biasa semangatnya.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABLE	xvi
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB 1 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 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Tinjauan Pustaka.....	9
2.2 Dasar Teori	11
2.2.1 Konsep Dasar Iklan	11
2.2.2 Pengertian Iklan	11
2.2.3 Komponen Iklan Televisi	11
2.2.4 Jenis Iklan	13
2.2.5 Fungsi dan Tujuan Periklanan.....	14
2.2.6 Kekuatan dan Kelemahan Iklan Televisi.....	16

2.2.7	Strategi Memproduksi Iklan Televisi	17
2.3	Konsep Motion Graphic	18
2.3.1	Sejarah Motion Graphic.....	18
2.3.2	Pengerian Motion Graphic.....	20
2.3.3	Pertimbangan pada Motion Graphic.....	20
2.4	Animasi.....	21
2.4.1	Jenis Animasi	22
2.4.2	Macam-macam Animasi.....	25
2.4.3	Prinsip Animasi.....	28
2.5	Cartoon.....	33
2.6	Multimedia.....	34
2.6.1	Pengertian Multimedia	34
2.6.2	Kategori Multimedia	35
2.7	Metode Analisis (SWOT).....	38
2.8	Tahap Produksi Iklan.....	39
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		42
3.1	Tinjauan Umum	42
3.1.1	Sejarah Cilik Ocil	42
3.1.2	Logo	43
3.1.3	Menu dan Daftar Harga	43
3.2	Analisis	44
3.2.1	Definisi Analisis Sistem	44
3.2.2	Analisis SWOT	44
3.2.3	Analisis Kebutuhan	49
3.2.4	Analisis Kelayakan.....	52
3.3	Perancangan Iklan	54
3.3.1	Brainstorming Iklan Televisi	54
3.3.2	Konsep Iklan Televisi.....	55
3.3.3	Pra Produksi.....	55
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		67
4.1	Produksi.....	67



4.1.1	Implementasi Iklan	67
4.1.2	Pembuatan Desain	67
4.1.3	Pembuatan Desain 2D dan Pengambilan Gambar	68
4.1.4	Manajemen File.....	70
4.1.5	Editing	72
4.1.6	Import File	74
4.1.7	Animasi Logo.....	74
4.1.8	Animasi Karakter	76
4.1.9	Animasi Kertas.....	77
4.1.10	Pembuatan Motion Graphic	78
4.1.11	Animasi Tulisan dan Tangan Menulis.....	79
4.1.12	Animasi Tulisan dan Penghapus	80
4.2.	Pasca Produksi	81
4.2.1	Render File.....	81
4.2.2	Penggabungan Project Video	82
4.2.3	Hasil Akhir Editing	85
4.3	Metode Pengujian Integration Testing	86
BAB V	PENUTUP	88
5.1	Kesimpulan.....	88
5.2	Saran.....	88
DAFTAR	PUSTAKA.....	90

DAFTAR TABEL

Table 3.1	Harga Makanan Cilok Ocil.....	43
Table 3.2	Strategi Analisis SWOT	47
Table 3.3	Strategi Analisis SWOT (Lanjutan 3.2)	48
Table 3.4	Perancangan Storyboard	58
Table 3.5	Perancangan Storyboard (Lanjutan 3.4).....	59
Table 3.6	Perancangan Storyboard (Lanjutan 3.4).....	60
Table 3.7	Perancangan Storyboard (Lanjutan 3.4).....	61
Table 3.8	Perancangan Storyboard (Lanjutan 3.4).....	62
Table 3.9	Perancangan Storyboard (Lanjutan 3.4).....	63
Table 3.10	Perancangan Storyboard (Lanjutan 3.4).....	64
Table 3.11	Perancangan Pembuatan Animasi.....	65
Table 3.12	Perancangan Pembuatan Animasi (Lanjutan 3.11).....	66
Table 3.13	Daftar Sound Dalam Pembuatan Iklan.....	66
Table 4.1	Hasil Review.....	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Anatomy Of Murder Motion Graphic Pertama	19
Gambar 2.2	Pembuatan Cell Animation.....	22
Gambar 2.3	Calymation.....	23
Gambar 2.4	Cut-out-animation	24
Gambar 2.5	Puppet Animation	25
Gambar 2.6	Anticipation	28
Gambar 2.7	Squash dan Stretch	28
Gambar 2.8	Stanging.....	29
Gambar 2.9	Straight-Ahead Action and Pose-To-Pose.....	29
Gambar 2.10	Overlapping Action.....	30
Gambar 2.11	Slow In-Slow Out	30
Gambar 2.12	Arcs	31
Gambar 2.13	Secondary Action.....	31
Gambar 2.14	Timing	32
Gambar 2.15	Exaggeration.....	32
Gambar 2.16	Solid Drawing.....	33
Gambar 2.17	Appeal	33
Gambar 2.18	Lima Elemen Multimedia.....	37
Gambar 3.1	Logo	43
Gambar 4.1	Hasil Desain Gambar dan Foto.....	69
Gambar 4.2	Manajemen File	70
Gambar 4.3	Composition Setting	71
Gambar 4.4	Import File	72
Gambar 4.5	Jendela Project	73
Gambar 4.6	Jendela Timeline	73
Gambar 4.7	Opening Logo 1	74
Gambar 4.8	Efek Logo 1	74
Gambar 4.9	Opening Logo 2	75
Gambar 4.10	Efek Logo 2.....	75

Gambar 4.11	Karakter Orang	76
Gambar 4.12	Efek Karakter Orang	76
Gambar 4.13	Animasi Kertas Terbang	77
Gambar 4.14	Efek Kertas Terbang	77
Gambar 4.15	Lingkaran dan Makanan.....	79
Gambar 4.15	Efek Lingkaran dan Makanan	79
Gambar 4.17	Animasi Tulisan dan Pensil.....	80
Gambar 4.18	Efek Tulisan dan Tangan	80
Gambar 4.19	Animasi Tulisan dan Penghapus.....	81
Gambar 4.20	Efek Tulisan dan Penghapus	81
Gambar 4.21	Composition Render	82
Gambar 4.22	Settingan Sequence.....	83
Gambar 4.23	Drag Scene	84
Gambar 4.24	Sound	84
Gambar 4.25	Format Video Render.....	85
Gambar 4.26	Hasil Akhir Editing.....	85

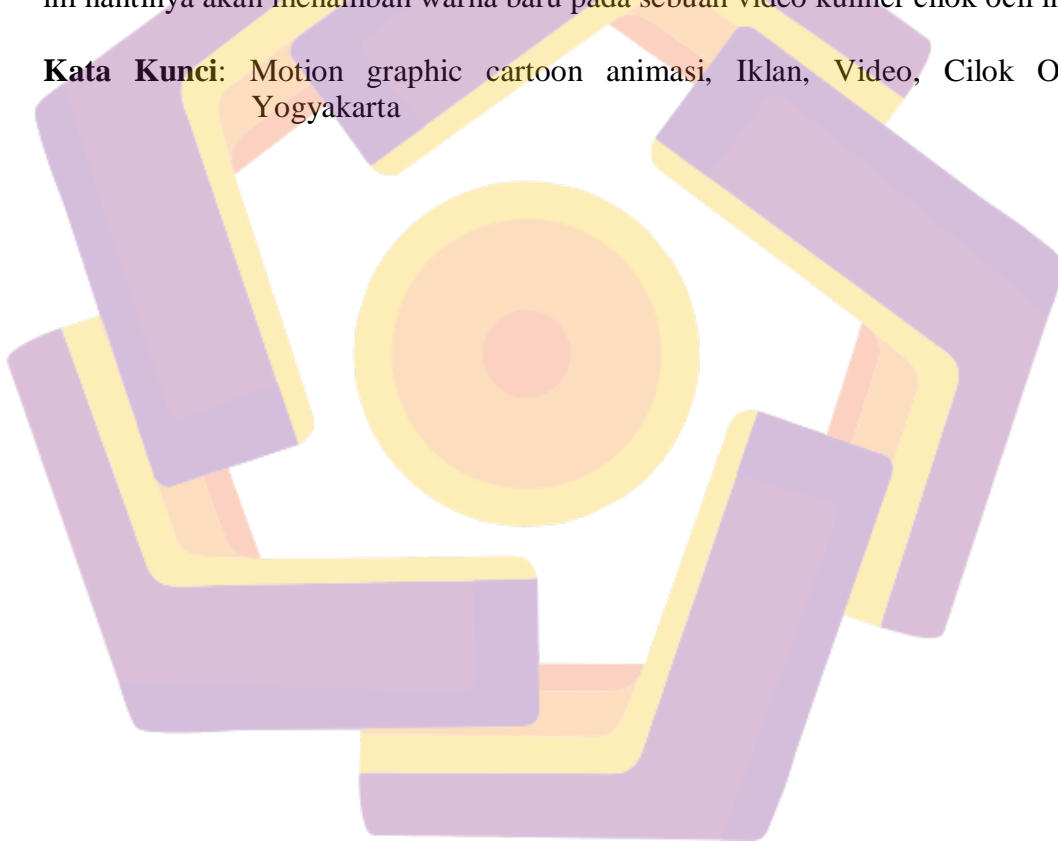
INTISARI

Video merupakan bagian dari multimedia yang mempunyai perkembangan sangat cepat. Dari sekian banyak perkembangan diantaranya proses editing video dengan banyak teknik yang diterapkan didalam video tersebut. Salah satu dari banyak teknik tersebut yaitu teknik Motion graphic cartoon animasi.

Dimana penulis merancang sebuah video iklan yang akan menerapkan teknik motion graphic cartoon animasi ini. Untuk itu pula penulis memilih sebuah objek rumah kuliner cilok ocil untuk iklan ini. Dimana kuliner cilok ocil untuk iklan merupakan salah satu usaha kuliner makanan yang ada di Yogyakarta.

Dalam pembuatan video dengan teknik motion graphic cartoon animasi ini di dukung dengan fitur program diantaranya after effect, paint tool SAI, adobe premiere. Diharapkan dengan penerapan teknik motion graphic cartoon animasi ini nantinya akan menambah warna baru pada sebuah video kuliner cilok ocil ini.

Kata Kunci: Motion graphic cartoon animasi, Iklan, Video, Cilok Ocil, Yogyakarta



ABSTRACT

Video is part of the multimedia having rapid development. Of the many developments among its video editing process with many of the techniques applied in the video. One of many such technique is a technique Motion graphics animated cartoon.

Where the authors designed a video ad that will implement the techniques of this animated cartoon motion graphic. For that is also the author chose an object culinary house cilok ocil for advertising. Where culinary cilok ocil for advertising is one of the culinary efforts of food in Yogyakarta.

In the manufacture of video with motion graphic cartoon animation technique is supported by the program features among its after effects, paint tool SAI, adobe premiere. Expected with the implementation of the animated cartoon motion graphic techniques would eventually add new colors on a video culinary cilok this ocil.

Keywords: *Motion graphic cartoon animasi, Iklan, Video, Cilok Ocil, Yogyakarta*