

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TV KRIPIK SIKAS
BERBASIS ANIMASI UNTUK MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI



disusun oleh

Alfiando Mahendra

14.21.0758

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TV KRIPIK SIKAS
BERBASIS ANIMASI UNTUK MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Alfiando Mahendra

14.21.0758

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TV KRIPIK SIKAS
BERBASIS ANIMASI UNTUK MEDIA PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Alfiando Mahendra

14.21.0758

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Pada tanggal 26 maret 2015



Kusnawi, S.kom, M. Eng

NIK. 190302112

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TV KRIPIK SIKAS
BERBASIS ANIMASI UNTUK MEDIA PROMOSI**

yang disusun oleh

Alfiando Mahendra

14.21.0758

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 10 November 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Kusnawi, S.Kom, M. Eng
NIK. 190302112



Erni Seniwati, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302231



Robet Marco, MT
NIK. 190302228



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh Sarjana Komputer
Tanggal 23 November 2015



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI) yang berjudul “Perancangan Dan Pembuatan Iklan TV Kripik Sikas Berbasis Animasi Untuk Media Promosi” 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, 16 November 2015

MI TERAI
TEMPIL
330515418
5000
RUPIAH

Alfiando Mahendra

NIM. 14.21.0758

MOTTO

“Kebanggaan yang paling besar bukan saat kita tidak pernah gagal, akan tetapi saat kita bangkit kembali setiap kali terjatuh”

(Confusius)

“Sukses akan mendatangi mereka yang berani bertindak, serta jarang menghampiri mereka yang penakut dan tidak berani mengambil konsekuensi”

(Jawaharlal Nehru)

“Tak selalu orang terampil yang mendapatkan yang terbaik, orang yang mempunyai kegigihan, orang yang terus bertahan dan tak pernah menyerah dalam mencapai sukses akan mendapatkan yang terbaik.”

(W. E. Corey)

“Orang-orang menjadi begitu luar biasa pada saat mereka mulai berpikir kalau mereka bisa melakukan sesuatu. Dan pada saat mereka percaya akan dirinya sendiri, maka mereka memiliki rahasia kesuksesan yang pertama”

(Norman Vincent Peale)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala nikmat dan berkah-Nya yang terus mengalir sampai saat ini.

Suri tauladan seluruh umat manusia Rasulullah Muhamad SAW yang menjadi panutan dalam mengarungi kehidupan ini.

Terimakasih kepada bapak dan ibuk yang selalu memberi semangat untuk mencapai cita-cita,

Terima kasih kepada adik-adik yang selalu menjadi motivasi untuk terus semangat dan menjadikan kami sebagai contoh tauladan baginya.

Terima kasih kepada dosen pembimbing kami serta teman-teman dan keluarga yang selalu memberi semangat dan mendukung kami untuk selalu percaya diri dan berjuang dalam menjalani kesulitan.

KATA PENGANTAR

Assalamu'Alaikum Wr.Wb.

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, juga sholawat serta salam kepada Rosululloh Muhammad SAW, keluarga dan para sahabatnya. Atas berkah, rahmatNya penulis akhirnya menyelesaikan Laporan Skripsi ini dengan baik.

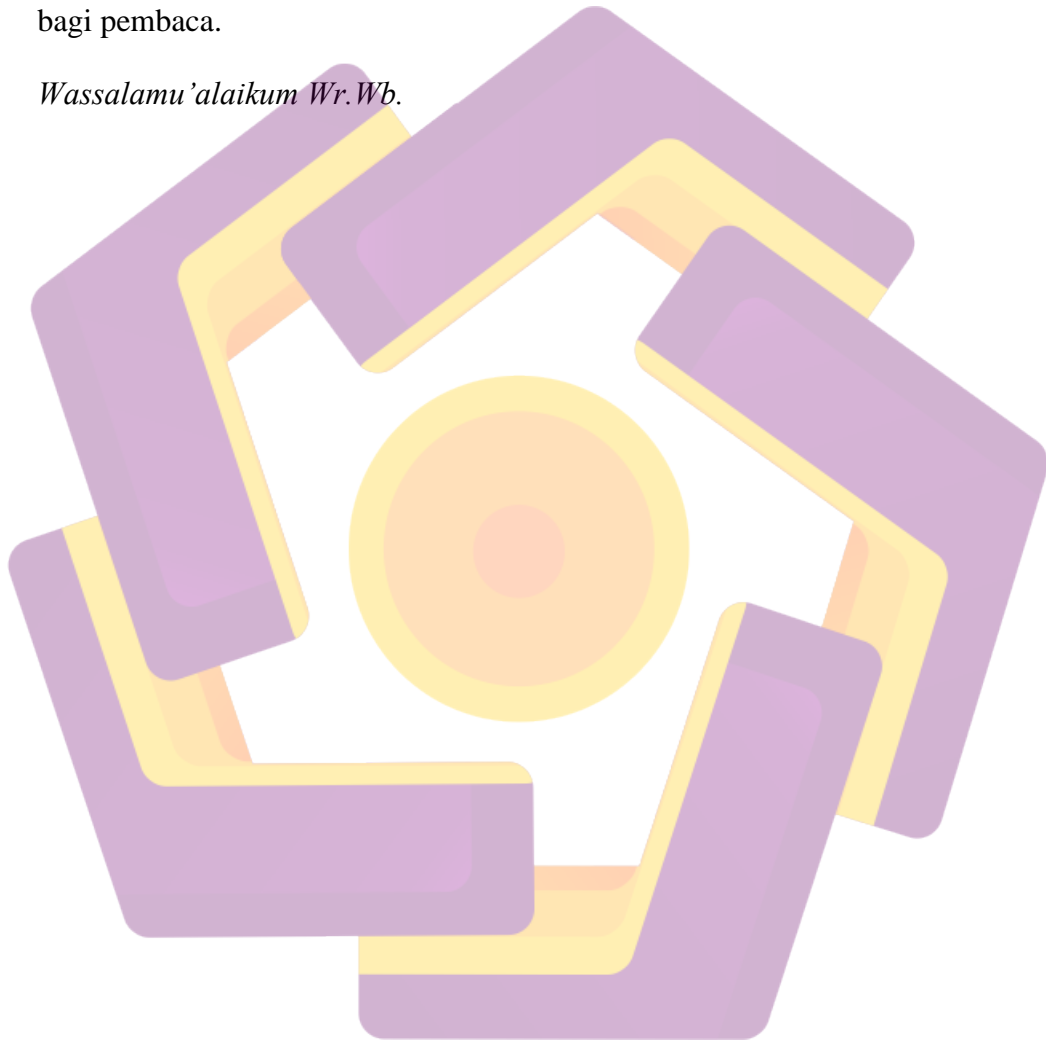
Dalam penyusunan Laporan Skripsi ini secara langsung maupun tidak langsung, tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak M. Suyanto, Prof. Dr, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta beserta para dosen dan seluruh karyawan/ staf pegawai atas bantuan yang diberikan selama penulis mengikuti studi.
2. Bapak Kusnawi, S.Kom, M. Eng. selaku pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, nasehat dan arahan kepada kami.
3. Pimpinan dan karyawan Kripik Sikas yang telah memberikan ijin dan informasinya selama dalam penelitian untuk syarat Skripsi kami.
4. Bapak dan Ibu kami yang telah memberikan dukungan dan pengorbanan baik secara moral maupun materi sehingga kami dapat menyelesaikan studi dengan baik.
5. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan proyek Skripsi ini.

Penulis menyadari dalam pembuatan laporan Skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari para pembaca.

Demikian laporan Skripsi yang telah penulis buat semoga dapat bermanfaat bagi pembaca.

Wassalamu 'alaikum Wr.Wb.



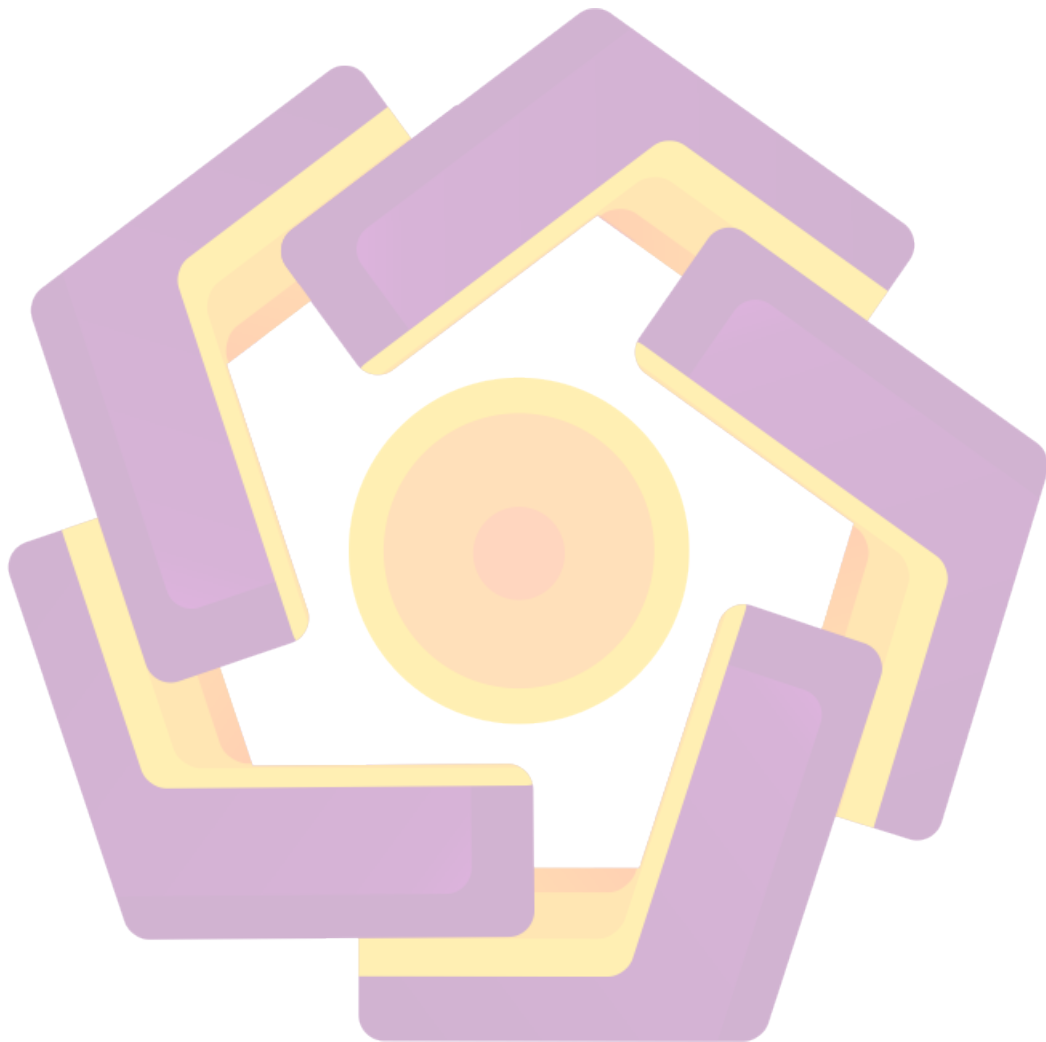
DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	4
1.6. Metode Penelitian	4
1.7. Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Dasar Teori	8
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	8

2.2.2	Pengertian Animasi	8
2.2.3	Macam-macam Animasi	9
2.2.3.1	Animasi Sel (<i>Cell Animation</i>)	9
2.2.3.2	Animasi Frame (<i>Frame Animation</i>)	10
2.2.3.3	Animasi Sprite (<i>Sprite Animation</i>)	11
2.2.3.4	Animasi Lintasan (<i>Path Animation</i>)	11
2.2.3.5	Animasi Spline	12
2.2.3.6	Animasi Vektor (<i>Vektor Animation</i>)	12
2.2.3.7	Animasi Karakter (<i>Character Animation</i>)	13
2.2.3.8	<i>Computational Animation</i>	14
2.2.3.9	<i>Morphing Animation</i>	14
2.2.4	Definisi Periklanan	15
2.2.5	Sejarah Periklanan	15
2.2.6	Tujuan Periklanan	16
2.2.7	Manfaat Periklanan	16
2.2.8	Konsep Dasar Strategi Perancangan iklan	17
2.2.8.1	Menetapkan Audien atau Sasaran	17
2.2.8.2	Pembidikan Pasar dan Penempatan Posisi	18
2.2.8.3	Mencari Keunggulan Produk	18
2.2.9	Manajemen Periklanan	19
2.2.10	Penetapan Tujuan Periklanan	20
2.2.11	Daya Tarik Iklan	21
2.2.12	Gaya Dalam Pelaksanaan Pesan Iklan	23
2.2.13	Merancang Slogan, Logo dan Simbol Periklanan	25
2.3	Konsep Produksi Iklan	25
2.3.1	Tahap Pra Produksi	26
2.3.1.1	Perancangan Ide Cerita Iklan	26
2.3.1.2	Menentukan Tema	26
2.3.1.3	Pembuatan Storyboard	27
2.3.2	Tahap Produksi	27
2.3.2.1	Pembuatan Background dan Karakter Animasi	28

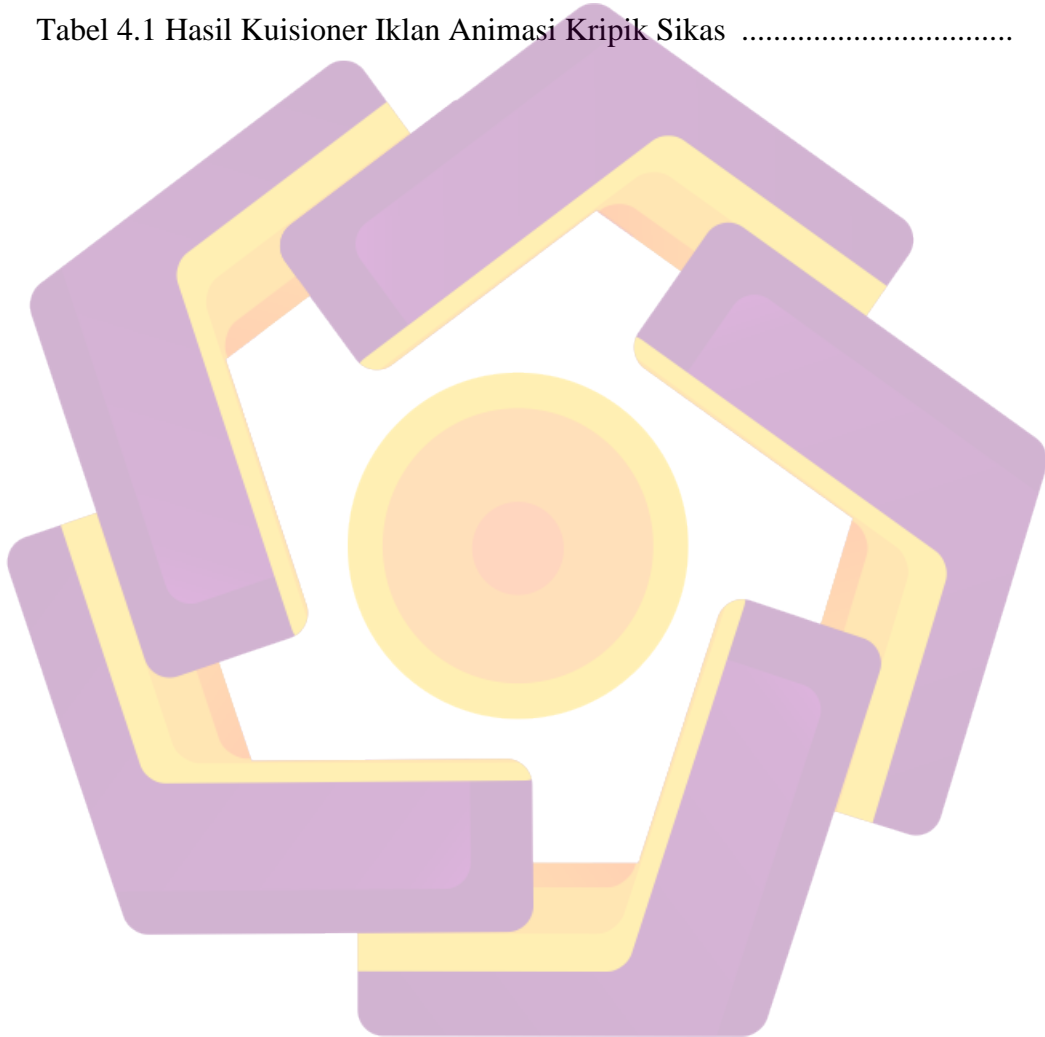
2.3.2.2	Perekaman Suara.....	28
2.3.2.3	Proses pewarnaan.....	28
2.3.2.4	Editing Audio.....	29
2.3.2.5	Proses Animasi.....	29
2.3.3	Tahap Pasca Produksi	29
2.3.3.1	Compositing.....	29
2.3.3.2	Rendering.....	29
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		31
3.1.	Tinjauan Umum.....	31
3.1.1.	Sejarah Usaha kripik Sikas	31
3.1.2.	Visi dan Misi.....	33
3.2.	Analisis SWOT.....	33
3.3.	Analisis dan Kebutuhan Perangkat.....	35
3.3.1	Kebutuhan Perangkat keras (<i>Hardware</i>).....	35
3.3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	36
3.4.	Tahap Pra Produksi.....	36
3.4.1	Ide iklan animasi	37
3.4.2	Tema Iklan	37
3.4.3	Perancangan Storyboard	37
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		42
4.1	Produksi.....	42
4.1.1	Menggambar (<i>Drawing</i>) dan Pewarnaan (<i>Coloring</i>).....	42
4.1.2	Animasi dan Editing	48
4.2.2	Perekaman dan Editing Suara.....	61
4.2	Pasca Produksi.....	62
4.2.1	Finising dan Rendering.....	62
4.3	Penilaian Iklan Animasi Kripik Sikas.....	65
BAB V PENUTUP		68
5.1	Kesimpulan	68

5.2 Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT	34
Tabel 3.2 Storyboard Iklan	38
Tabel 4.1 Hasil Kuisisioner Iklan Animasi Kripik Sikas	65



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Animasi Sel	10
Gambar 2.2 Animasi Frame	11
Gambar 2.3 Animasi Spline	12
Gambar 2.4 Animasi Karakter	13
Gambar 2.5 Animasi Morphing	14
Gambar 2.6 Tahapan Manajemen Periklanan	20
Gambar 2.7 Contoh Storyboard	27
Gambar 3.1 Kripik Akhir Zaman	32
Gambar 3.2 Kemasan Kripik Sikas Sekarang	32
Gambar 4.1 Tahap Proses Produksi	42
Gambar 4.2 Memasukan Foto atau Gambar	43
Gambar 4.3 Membuat Garis-garis (<i>Tracing</i>)	43
Gambar 4.4 Pewarnaan Objek Sekolah	44
Gambar 4.5 Pembuatan Karakter Animasi	45
Gambar 4.6 Pembuatan Bagian-bagian karakter	45
Gambar 4.7 Pembuatan Gambar Kripik Sikas Dua Dimensi	46
Gambar 4.8 Pembuatan Kantin Sekolah	47
Gambar 4.9 Pembuatan Gambar Langit dan Awan	47
Gambar 4.10 Pembuatan Gambar Singkong dan Cabai	48
Gambar 4.11 Setting Composition Pada After Effect CS6	49

Gambar 4.12 Import File ke After Effect CS6.....	50
Gambar 4.13 Pemberian Effect Lens Flare	51
Gambar 4.14 Pembuatan Efek Paralax	52
Gambar 4.15 Pembuatan Bendera Tiga Dimensi.....	52
Gambar 4.16 Import Semua File pada Scene Kantin.....	53
Gambar 4.17 Penggunaan Puppet Tool Pada Karakter.....	54
Gambar 4.18 Mengatur Parent pada Bagian-bagian Karakter	54
Gambar 4.19 Mengatur Keyframe Saat Karakter Berjalan.....	55
Gambar 4.20 Pemberian Efek Blur pada Background.....	55
Gambar 4.21 Pengaturan Efek Warna pada Kepala Karakter.....	56
Gambar 4.22 Pengaturan Keyframe Karakter Jatuh	57
Gambar 4.23 Pembuatan Angin dengan Efek Noise & Grain	58
Gambar 4.24 Memasukan Composisi Angin Kedalam Projek	58
Gambar 4.25 Memberikan Efek Circle pada Solid.....	59
Gambar 4.26 Memberikan Efek Circle pada Solid.....	60
Gambar 4.27 Pengaturan Keyframe Singkong dan Cabai	60
Gambar 4.28 Proses Perekaman Suara	61
Gambar 4.29 Proses Editing Suara	62
Gambar 4.30 Proses Rendering pada After Effect.....	63
Gambar 4.31 Output Module Seting pada After Effect	63
Gambar 4.32 Pengabungan Video pada Premier Pro CS6.....	64
Gambar 4.33 Proses Rendering pada Premier Pro CS6.....	6

INTISARI

Industri periklanan saat ini berkembang dengan sangat pesat dan maju dilihat dari kualitas maupun kreatifitasnya dan belum lagi ditunjang dengan pertumbuhan teknologi yang setiap saat semakin maju. Hal ini dikarenakan persaingan bisnis yang semakin ketat di antara para produsen yang bertujuan untuk menjadi yang utama dalam mempromosikan produk atau usaha yang mereka tawarkan. Iklan TV merupakan salah satu cara untuk menyampaikan informasi dan memperkenalkan produk kepada konsumen dan masyarakat.

Sekarang ini sedang ramai bermunculan industri rumahan yang menghasilkan produk-produk kreatif, salah satunya adalah produksi rumahan yang bergerak di bidang pembuatan makanan ringan, hampir disetiap toko kelontong, sekolah dan warung makan dapat kita jumpai makanan ringan hasil industri rumahan, Kripik Sikas adalah salah satu usaha rumahan yang sedang berkembang pesat di daerah klaten, solo, dan Yogyakarta.

Permasalahan yang akan dibahas dalam hal ini adalah bagaimana merancang sebuah iklan animasi kripik sikas yang baik dan menarik sehingga diharapkan agar para konsumen tertarik mau mencoba dan memperluas jangkauan pemasaran produk. Adapun metode pengumpulan data yang dipakai adalah dengan metode observasi, wawancara dan peninjauan langsung, untuk perancangan iklan sendiri melalui beberapa tahap antara lain tahap praproduksi, tahap produksi, dan tahap pasca produksi.

Kata kunci : Periklanan, Industri Rumahan, Produk Kreatif, Kripik Sikas, Animasi.

ABSTRACT

The advertising industry is currently growing very rapidly and advanced views of quality and creativity and not yet supported by the growth of the technology is advancing all the time. This is because businesses increasingly fierce competition among manufacturers aiming to become the key player in promoting a product or business they offer. TV advertising is one way to convey information and introduce products to consumers and society.

Now this is being crowded cottage industry sprung produce creative products, one of which is a home production engaged in the manufacture of snacks, almost every grocery store, school and food stalls can we meet the housing industry results snacks, Kripik Sikas are one home-based business that is growing rapidly in the area of Klaten, solo, and Yogyakarta.

Issues to be discussed in this regard is how to design an animated advertisement cycads chips were good and interesting so that it is expected that consumers are interested in going to try and expand the range of product marketing. The data collection method used is the method of observation, interviews and direct observation, to design their own ads through several stages include pre-production stage, the stage of production, and post-production stage.

Keyword : Advertising, Home Industry, Creative Products, Kripik Sikas . Animation.

