

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN 2D MOTION  
GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI  
TAMAN PINTAR YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Candra Aji**

**13.22.1521**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2015**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN 2D MOTION  
GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI  
TAMAN PINTAR YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

**Candra Aji**

**13.22.1521**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2015**

**PERSETUJUAN**  
**SKRIPSI**  
**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN 2D MOTION**  
**GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI**  
**TAMAN PINTAR YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Candra Aji**

**13.22.1521**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 10 Juli 2015

**Dosen Pembimbing,**

**Agus Purwanto, M.Kom**  
**NIK. 190302229**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN 2D MOTION**  
**GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI**  
**TAMAN PINTAR YOGYAKARTA**

yang disusun oleh

**Candra Aji**

**13.22.1521**

telah dipertahankan di depan Dewan penguji  
pada tanggal 13 Agustus 2015

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom**  
**NIK. 190302047**

**Dony Arivus, M.Kom**  
**NIK. 190302128**

**Agus Purwanto, M.Kom**  
**NIK. 190302229**

**Tanda Tangan**



Skrripsi ini telah diterima Sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 27 Agustus 2015

**KETUA SEMKAMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof.Dr.M.Suyanto, M.M.**  
**NIK.1903020001**

## 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, 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, 25 Agustus 2015

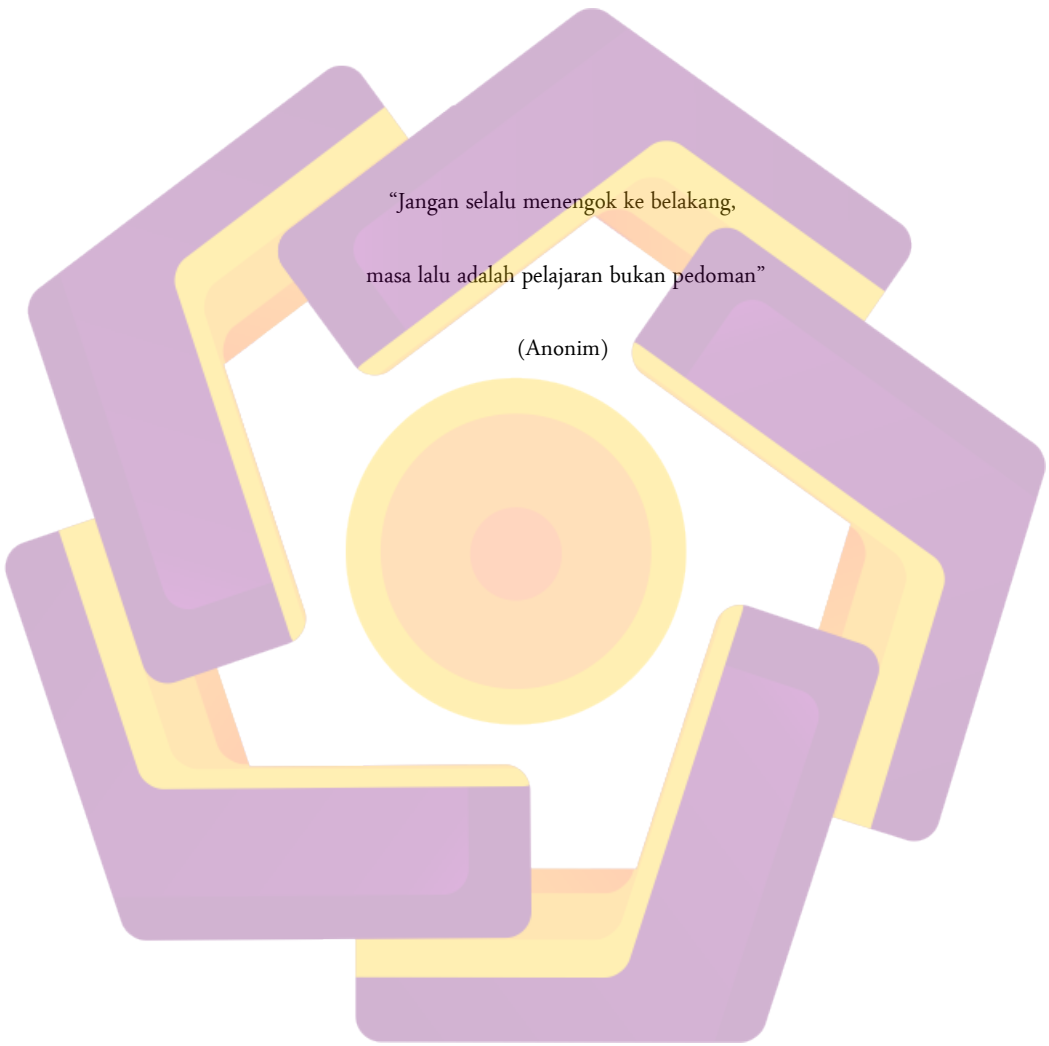


*Candra Aji*  
Candra Aji  
13.22.1521

## MOTTO

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum  
kecuali kaum itu sendiri yang mengubah nasibnya.”

(Ar – Ra’ad : 11)



“Jangan selalu menengok ke belakang,  
masa lalu adalah pelajaran bukan pedoman”

(Anonim)

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini saya persembahkan untuk Dinda Aulia Marhaeni dan Alanza Aulia Aji,  
terima kasih atas doa dan dukungannya selama ini.



## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang dengan bimbingan, rahmat, dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **Perancangan dan Pembuatan Iklan 2D Motion Graphic sebagai Media Promosi Taman Pintar Yogyakarta.**

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana pada Jurusan Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta. Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis sangat dibantu oleh berbagai pihak, pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan banyak terima kasih kepada :

1. Allah SWT, atas segala kenikmatan yang tak mampu penulis menghitungnya.
2. Istri dan anak tercinta, atas nyala terang dalam hati penulis.
3. Keempat orang tua penulis, atas limpahan doa yang tak pernah putus.
4. Pemerintah Kota Yogyakarta yang telah memberi beasiswa atas pendidikan penulis.
5. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. , selaku Ketua Amikom Yogyakarta.
6. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, M.M. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi.
7. Bapak Agus Purwanto, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan saran, bantuan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.



8. Bapak Drs. Yuniarto Dwi Sutono, Kepala Taman Pintar Yogyakarta yang telah percaya dan memberi izin penulis untuk menyusun skripsi di instansi yang Beliau pimpin.
9. Sahabat-sahabat asisten rumpun multimedia, terima kasih atas ilmu dan kegembiraan yang telah dibagi bersama.
10. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini, masih terdapat banyak kekurangan dan kelemahannya. Untuk itu penulis sangat mengharapkan masukan berupa kritik dan saran yang bersifat membangun.

Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis, pembaca dan semua pihak yang berkepentingan dengan skripsi ini.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, Agustus 2015

Penulis

## DAFTAR ISI

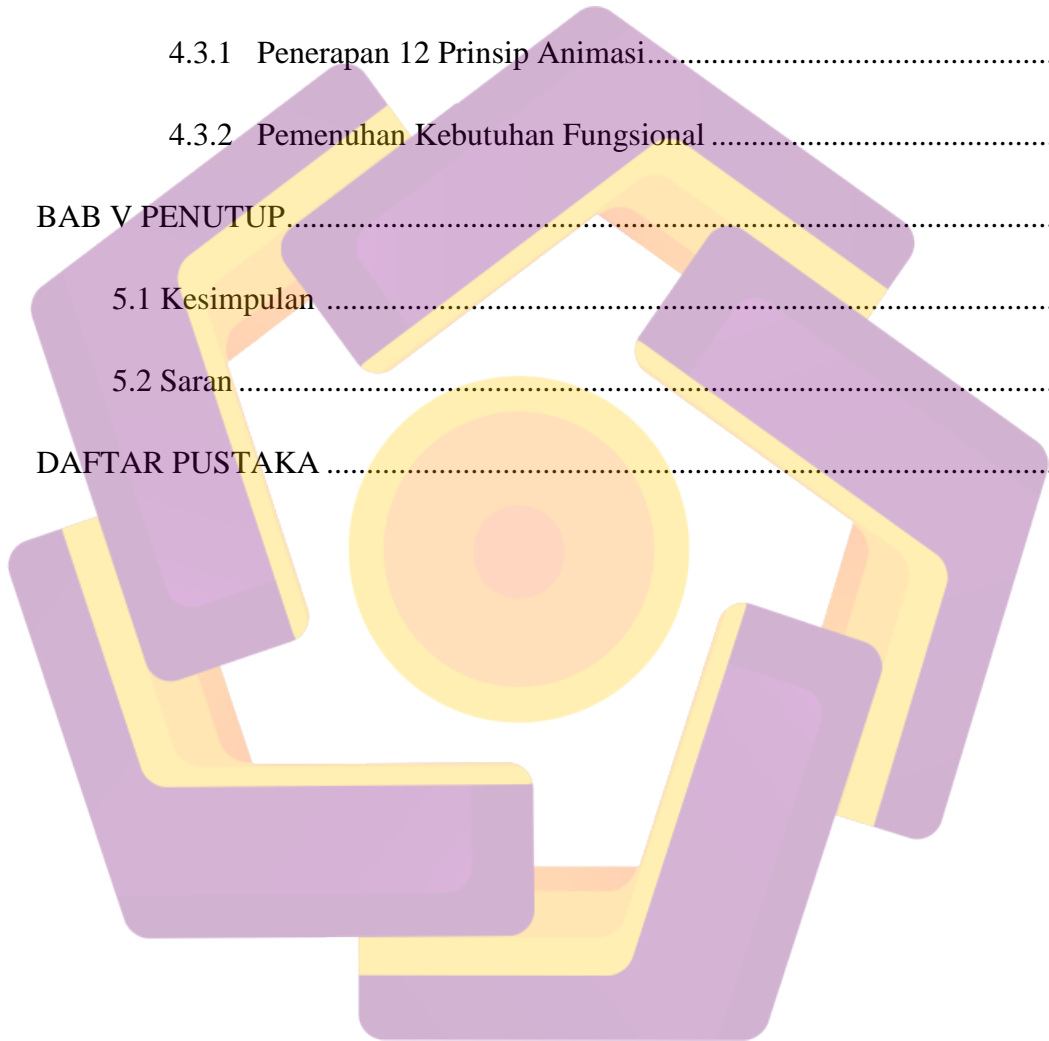
JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
PERNYATAAN .....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metodologi Penelitian .....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.6.2 Analisis .....	5

1.6.3 Perancangan.....	5
1.6.4 Evaluasi .....	5
1.7 Sistematika Penelitian.....	6
1.8. Rencana Kerja.....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>8</b>
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Pengertian Multimedia.....	9
2.3 Elemen Multimedia .....	10
2.3.1 Teks .....	10
2.3.2 Grafik.....	10
2.3.3 Gambar (Visual atau Visual Diam) .....	11
2.3.4 Video .....	11
2.3.5 Animation .....	11
2.3.6 Audio .....	12
2.3.7 Interaktifitas .....	12
2.4 Pengertian Animasi .....	12
2.5 Motion Graphic.....	13
2.5.1 Pengertian Motion Graphic .....	13
2.5.2 Karakteristik Motion Graphic.....	14
2.6 Prinsip-prinsip Animasi .....	15
2.7 Macam-macam Animasi.....	22

2.8 Animasi 2D.....	25
2.9 Teknik Pembuatan Animasi.....	26
2.10 Pengertian Periklanan .....	28
2.11 Jenis Iklan .....	28
2.12 Analisis SWOT.....	29
2.12.1 Strength (Kekuatan).....	29
2.12.2 Weakness (Kelemahan).....	30
2.12.3 Opportunity (Peluang) .....	30
2.12.4 Threat (Ancaman).....	30
2.13 Analisis Kebutuhan Sistem.....	32
2.13.1 Analisis Kebutuhan Sistem.....	32
2.13.2 Sistem yang Sedang Berjalan .....	32
2.13.3 Permasalahan yang Terjadi.....	32
2.13.4 Kebutuhan.....	32
2.14 Proses Produksi Iklan .....	33
2.14.1 Pra Produksi.....	33
2.14.2 Produksi.....	35
2.14.3 Pasca Produksi.....	37
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>	<b>41</b>
3.1 Gambaran Umum.....	41
3.1.1 Profil Taman Pintar Yogyakarta .....	41

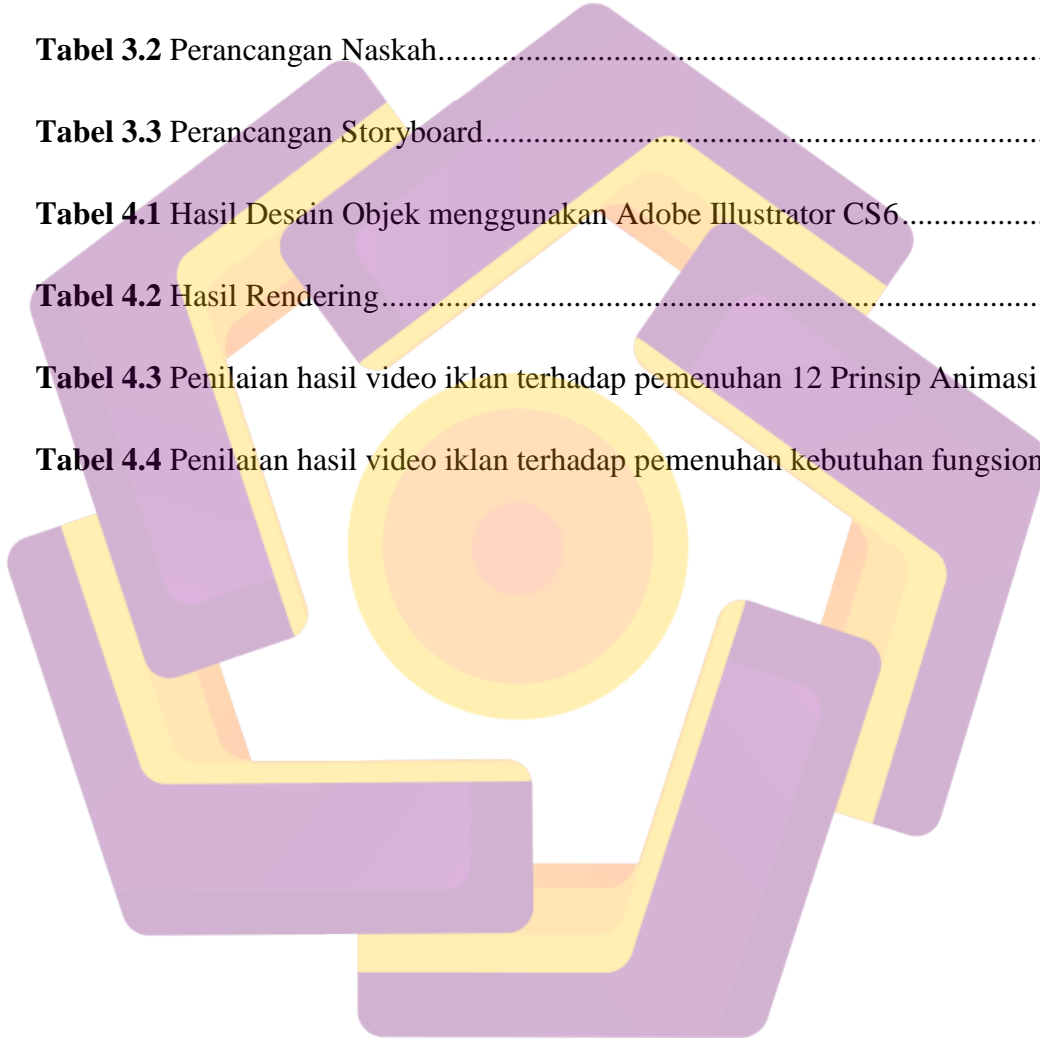
3.1.2 Visi dan Misi .....	43
3.1.3 Logo.....	43
3.2 Analisis Masalah.....	43
3.2.1 Analisis SWOT Taman Pintar Yogyakarta .....	43
3.2.2 Alternatif Solusi.....	45
3.2.3 Solusi yang dipilih.....	45
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem.....	45
3.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	45
3.3.2 Analisis Non Fungsional .....	46
3.4 Pra Produksi.....	47
3.4.1 Ide .....	47
3.4.2 Naskah .....	49
3.4.3 Storyboard .....	53
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>62</b>
4.1 Produksi .....	64
4.1.1 Pembuatan Asset .....	64
4.1.1.1 Pembuatan Sketsa.....	64
4.1.1.2 Pembuatan Grafis .....	65
4.1.1.3 Pembuatan Suara.....	70
4.1.1.4 Motioning.....	70
4.2 Paska Produksi.....	74

4.2.1 Compositing dan Editing.....	74
4.2.2 Rendering .....	75
4.2.3 Packaging .....	80
4.3 Pembahasan .....	80
4.3.1 Penerapan 12 Prinsip Animasi.....	80
4.3.2 Pemenuhan Kebutuhan Fungsional .....	86
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>93</b>
5.1 Kesimpulan .....	93
5.2 Saran .....	94
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>xx</b>



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1.1</b> Jadwal Kegiatan .....	7
<b>Tabel 2.1</b> Contoh Analisis SWOT.....	32
<b>Tabel 3.1</b> Analisis SWOT Taman Pintar Yogyakarta .....	42
<b>Tabel 3.2</b> Perancangan Naskah.....	47
<b>Tabel 3.3</b> Perancangan Storyboard.....	51
<b>Tabel 4.1</b> Hasil Desain Objek menggunakan Adobe Illustrator CS6.....	65
<b>Tabel 4.2</b> Hasil Rendering .....	76
<b>Tabel 4.3</b> Penilaian hasil video iklan terhadap pemenuhan 12 Prinsip Animasi ..	79
<b>Tabel 4.4</b> Penilaian hasil video iklan terhadap pemenuhan kebutuhan fungsional.	85



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> Squash And Strech.....	15
<b>Gambar 2.2</b> Anticipation .....	16
<b>Gambar 2.3</b> Staging .....	17
<b>Gambar 2.4</b> Straight-Ahead And Pose-To-Pose.....	17
<b>Gambar 2.5</b> Follow-Through And Overlapping Action .....	18
<b>Gambar 2.6</b> Slow in-Slow Out .....	19
<b>Gambar 2.7</b> Arcs.....	19
<b>Gambar 2.8</b> Secondary Action.....	20
<b>Gambar 2.9</b> Timing .....	21
<b>Gambar 2.10</b> Exaggeration.....	22
<b>Gambar 2.11</b> Solid Drawing.....	22
<b>Gambar 2.12</b> Appeal.....	23
<b>Gambar 2.13</b> Contoh layout pembuatan karakter.....	35
<b>Gambar 2.14</b> Contoh Storyboard.....	36
<b>Gambar 3.1</b> Logo Taman Pintar Yogyakarta.....	41
<b>Gambar 4.1</b> Produksi dan Paska Produksi.....	62
<b>Gambar 4.2</b> Pembuatan Sketsa .....	63
<b>Gambar 4.3</b> Pen Tool.....	64
<b>Gambar 4.4</b> Objek Tengkorak di scene 3 .....	64
<b>Gambar 4.5</b> Pengeditan suara pada Adobe Audition CS6.....	68



<b>Gambar 4.6</b> Scaling .....	69
<b>Gambar 4.7</b> Rotating .....	70
<b>Gambar 4.8</b> Positioning .....	71
<b>Gambar 4.9</b> Oppaciting.....	72
<b>Gambar 4.10</b> Compositing dan editing pada Adobe After Effect CS6 .....	72
<b>Gambar 4.11</b> Jendela Export di After Effect CS6 .....	73
<b>Gambar 4.12</b> Pengaturan Output Module di Panel Queue .....	73
<b>Gambar 4.13</b> Pengaturan Format dan Audio option di Jendela Output Module Settings.....	74
<b>Gambar 4.14</b> Pengaturan direktori lokasi penyimpanan hasil render.....	75
<b>Gambar 4.15</b> Tombol render .....	75
<b>Gambar 4.16</b> Proses rendering.....	75

## INTISARI

Taman Pintar Yogyakarta menggunakan iklan untuk meningkatkan minat masyarakat untuk berkunjung. Media promosi yang selama ini digunakan adalah media grafis, suara dan video. Taman Pintar Yogyakarta yang menjadikan ilmu pengetahuan sebagai produk utama membuatnya membutuhkan media promosi yang mampu mengakomodir kebutuhan visual produk ilmu pengetahuan yang akan hadir di masa depan. Pertanyaan yang muncul adalah : Bagaimana membuat media promosi yang mampu mengakomodir kebutuhan visual untuk produk masa depan?

Pada penelitian ini, Peneliti mencoba untuk menganalisis permasalahan yang ada dan mencoba memberikan alternatif media promosi yang mampu mengakomodir kebutuhan visual untuk produk masa depan. Menggunakan analisis SWOT untuk menganalisa permasalahan dan Analisis Kebutuhan Sistem untuk menemukan solusi atas masalah.

Produk yang dihasilkan adalah motion graphic yang ditujukan untuk memberikan visual produk yang belum ada dan baru akan hadir di masa depan. Di samping itu, Peneliti juga memuat konten populer yang telah ada di Taman Pintar Yogyakarta serta empat zona hiburan yang barusaja diluncurkan di tahun ini.

**Kata-Kunci** : motion graphic, perancangan, pembuatan, media promosi, dan taman pintar yogyakarta.

## **ABSTRACT**

*Taman Pintar Yogyakarta use advertisement to increase people interest to visit. Promotion media which been used are graphic, audio and video. Taman Pintar Yogyakarta using science as core product make it need promotion media that can accommodate visual need of science product that will be exist in the future. The question is : how to make a promotion media that can accommodate visual need of the future product?*

*In this thesis report, researcher try to analyze the existing problem and try to give alternative promotion media that can accommodate visual need of future product. Using SWOT analysis to analyze problems and System Need Analysis to find the solution of the problem.*

*Product that resulted is a motion graphic which is aimed to give product visualisation that have not exist yet and just exist in the future. Although, researcher also make a popular content that has been exist in Taman Pintar Yogyakarta and also four entertainment zone that just launched in this year.*

**Keywords :** *motion graphic, design, production, promotion media, and taman pintar yogyakarta.*

