

**PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D PRODUK GULA SEMUT UNTUK
KOPERASI SERBA USAHA JATIROGO, KULON PROGO**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Muhkamad Toil

10.01.2671

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

**PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D PRODUK GULA SEMUT UNTUK
KOPERASI SERBA USAHA JATIROGO, KULON PROGO**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Diploma III jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Muhkamad Toil

10.01.2671

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

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D PRODUK GULA SEMUT UNTUK
KOPERASI SERBA USAHA JATIROGO, KULON PROGO**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhkamad Toil

10.01.2671

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 19 September 2014

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302279

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D PRODUK GULA SEMUT UNTUK
KOPERASI SERBA USAHA JATIROGO, KULON PROGO**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhkamad Toil 10.01.2671

Telah dipertahamkan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 05 Maret 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

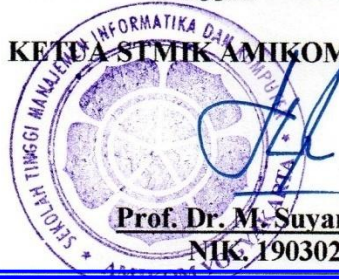


Tonny Hidavat, M.Kom
NIK. 190302182



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 05 Maret 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Kami yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa,Tugas akhir ini merupakan karya sendiri (ASLI) dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oelah orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain,kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka

Yogyakarta, 12 Maret 2015

METERAI
TEMPEL

TGL 20
3301ADF216342229

6000
ENAM RIBU RUPIAH

Muhkamad Toil



MOTTO

“Berharaplah Pada Diri Sendiri Jangan Berharap Pada Siapapun”

“Menjadi Orang Penting Itu Baik Tapi Lebih Penting Menjadi Orang Baik”

“Talk Less Do More!!!”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji hanya untuk Allah SWT, Yang Maha Pengasih dan Penyayang yang telah memberikan segala kemudahan atas segala urusan hamba sehingga Tugas Akhir ini dapat selesai dengan hasil yang baik.

Tugas Akhir ini Penulis persembahkan untuk :

My Parents: Bapak Kuat Raharjo , Ibu Sumaryati

“The Power Can’t Be Stopped”

My Brothers: Kokoh Ismail, Erna Ermasari

Keluarga Besar “Amikom Music Organization” (AMO)

Keluarga besar 01_D3_TI angkatan 2010

Para Sahabat yang selalu membimbingku

Para Glowies “After Glow”

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan hanya bagi Allah SWT. Pemelihara seluruh alam raya, yang atas limpahan rahmat taufik dan hidayah-Nya penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini. Tugas Akhir ini dikerjakan demi memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Ahli madya komputer, STMIK AMIKOM Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini bukanlah tujuan akhir dari belajar karena belajar adalah sesuatu yang tidak terbatas. terselesaikannya Tugas Akhir ini tentunya tak lepas dari dorongan dan uluran tangan berbagai pihak, oleh karena itu tak salah kiranya bila penulis mengungkapkan rasa terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku ketua jurusan D3 Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak arahan dan bimbingan dalam pelaksanaan tugas akhir ini.
4. Bapak, ibu dosen dan seluruh staf dan pegawai di jurusan D3 Teknik Informatika yang telah membimbing dan menjadi bagian pembelajaran diri selama studi.
5. Ayah dan Ibu tercinta yang selalu memberikan dorongan moril maupun materil selama studi dan penyelesaian tugas akhir ini.

6. Serta semua pihak yang telah membantu dan bekerjasama dalam pelaksanaan tugas akhir ini.

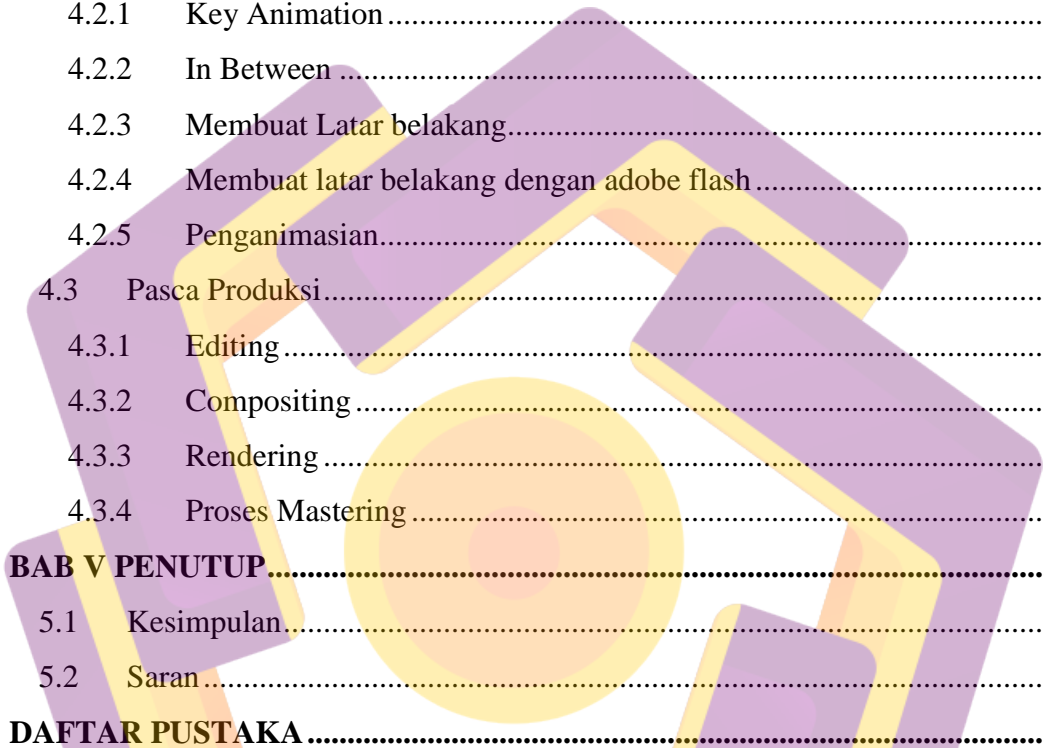
Penulis menyadari masih begitu banyak kekurangan dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini. Untuk itu, kritik dan saran adalah sesuatu yang sangat kami harapkan demi kemajuan bersama dan peningkatan ilmu pengetahuan Indonesia.



DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
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 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metodologi Pengumpulan Data	3
1.7 Sitematika Penulisan	4
1.8 Jadwal Rencana Penelitian	6
BAB II LANDASANTEORI	7
2.1 Pengertian Multimedia	7
2.2 Unsur-Unsur Multimedia	7
2.2.1 Teks (<i>Text</i>)	7

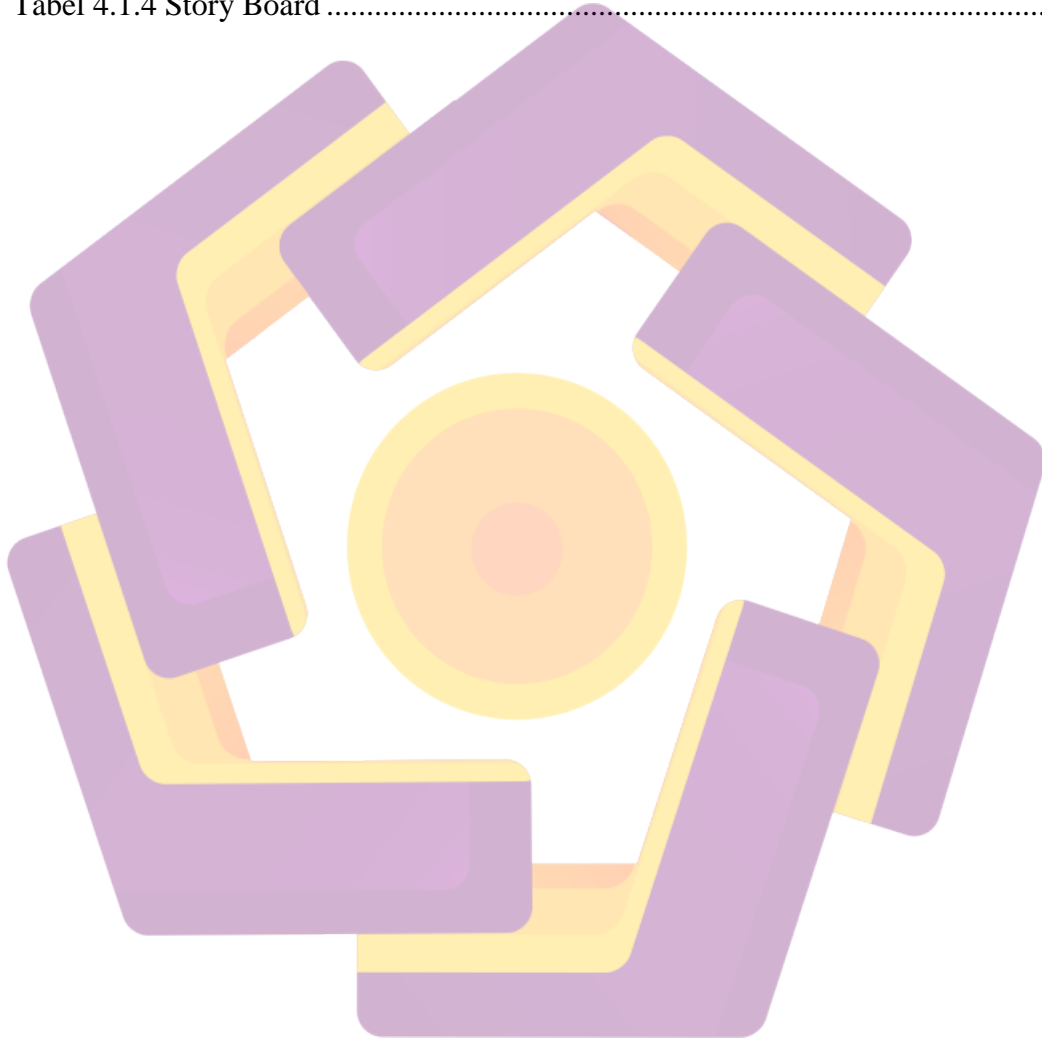
2.2.2	Image (Grafik).....	8
2.2.3	Suara (Audio).....	9
2.2.4	Video.....	9
2.2.5	Animasi.....	9
2.3	DefinisiAnimasi.....	10
2.3.1	Sejarah Animasi.....	10
2.3.2	Teknik Dasar Animasi.....	11
2.3.3	Fungsi Animasi.....	13
2.4	Konsep Dasar Periklanan.....	14
2.4.1	Sejarah Periklanan.....	14
2.4.2	Pengertian Iklan.....	16
2.4.3	Jenis Iklan.....	16
2.5	Prinsip Animasi.....	16
2.6	Tahapan Pembuatan Iklan Animasi 2D.....	17
2.6.1	Tahap Praproduksi.....	17
2.6.2	Tahap Produksi.....	19
2.6.3	Tahap Pascaproduksi.....	23
2.7	Hardware Software Yang Dibutuhkan.....	23
2.7.1	Perangkat Keras (Hardware) Yang Dibutuhkan.....	23
2.7.2	Software yang Dibutuhkan.....	24
BAB III GAMBARAN UMUM.....		35
3.1	Sejarah Berdirinya Koperasi Serba Usaha Jatirogo.....	35
3.2	Visi dan Misi Serta Peran Koperasi Serba Usaha Jatirogo.....	36
3.2.1	VISI.....	36
3.2.2	MISI.....	36
3.3	Perancangan Sistem.....	36
BAB IV PEMBAHASAN.....		37
4.1	Pra Produksi.....	37
4.1.1	Ide Cerita.....	37



4.1.2	Tema Cerita.....	37
4.1.3	Character Development.....	38
4.1.4	Story Board	39
4.2	Produksi.....	39
4.2.1	Key Animation	43
4.2.2	In Between	43
4.2.3	Membuat Latar belakang.....	44
4.2.4	Membuat latar belakang dengan adobe flash.....	46
4.2.5	Penganimasian.....	48
4.3	Pasca Produksi.....	50
4.3.1	Editing.....	50
4.3.2	Compositing	51
4.3.3	Rendering	55
4.3.4	Proses Mastering.....	57
BAB V PENUTUP.....		59
5.1	Kesimpulan.....	59
5.2	Saran	60
DAFTAR PUSTAKA		62

DAFTAR TABEL

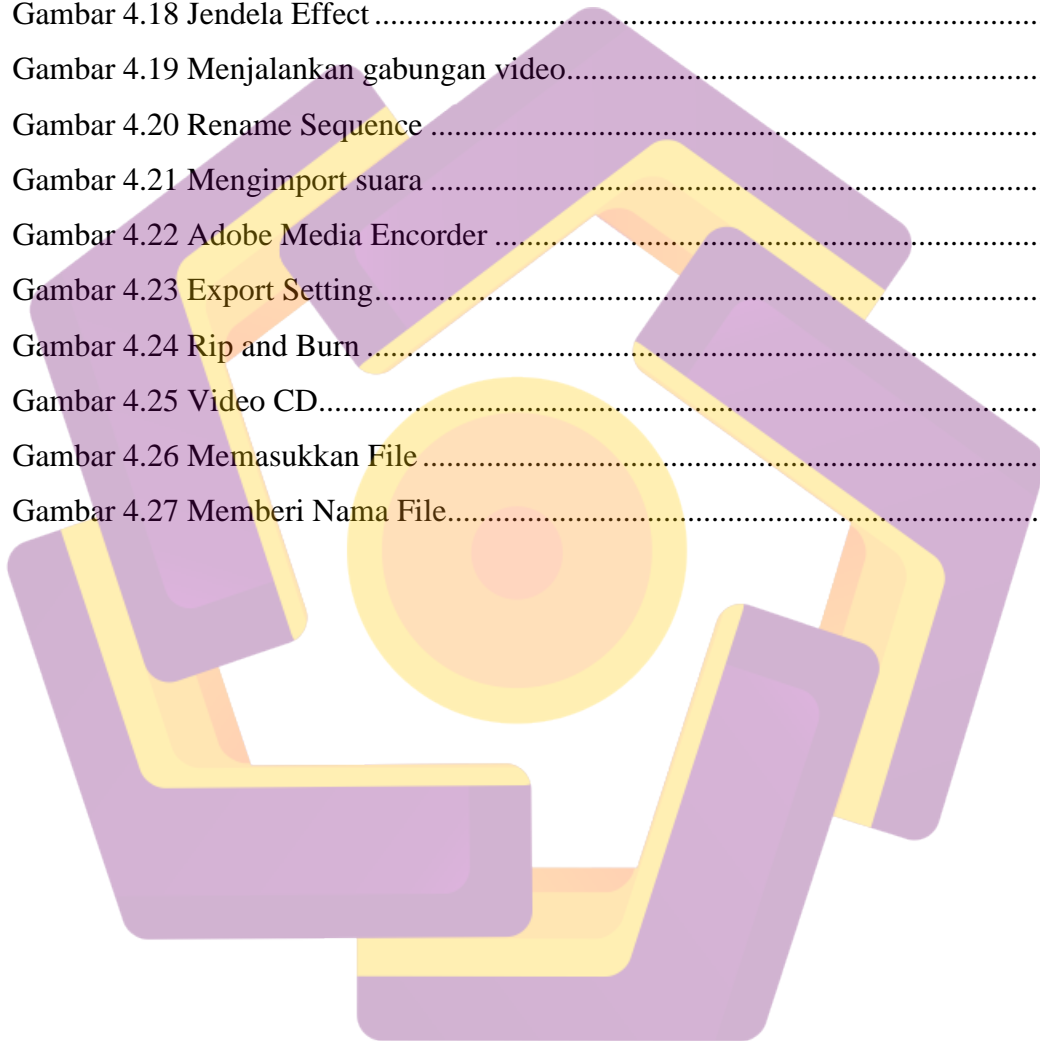
Tabel 1.1 Rencana Kegiatan	6
Tabel 2.2 Spesifikasi PC Standar Multimedia	24
Tabel 4.1.4 Story Board	39



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Karakter Animasi 2D.....	18
Gambar 2.2 Contoh Storyboard	19
Gambar 2.3 Contoh Layout.....	20
Gambar 2.4 Contoh Key Animation	20
Gambar 2.5 Contoh In Betwen	21
Gambar 2.6 Contoh Background.....	21
Gambar 2.7 Contoh Pewarnaan.....	22
Gambar 2.8 Contoh Dubbing	22
Gambar 2.9 Jendela Program Adobe Flash CS4.....	25
Gambar 2.10 Adobe Premiere CS4.....	26
Gambar 2.11 Adobe Audition 1.5.....	28
Gambar 2.12 Adobe Illustrator CS4	32
Gambar 2.13 Adobe Photoshop CS4	33
Gambar 4.1 Tokoh Semut	38
Gambar 4.2 Story board	43
Gambar 4.3 Key Animaton	43
Gambar 4.4 In Betwen	44
Gambar 4.5 Atur Latar belakang.....	45
Gambar 4.6 Tampilan Background Outline	46
Gambar 4.7 Tampilan Background setelah diberi warna.....	47
Gambar 4.8 mengatur ukuran latar belakang	47
Gambar 4.9 Mengatur ukuran grafis	48
Gambar 4.10 Convert to Symbol	49
Gambar 4.11 Penganimasian.....	49
Gambar 4.12 Proses keyframe to keyframe	50
Gambar 4.13 Memotong Suara	51

Gambar 4.14 Menggabungkan Suara.....	51
Gambar 4.15 Tampilan Form New Project.....	52
Gambar 4.16 Import Composition	52
Gambar 4.17 Men-drag file dari jendela project ke timeline.....	53
Gambar 4.18 Jendela Effect.....	53
Gambar 4.19 Menjalankan gabungan video.....	54
Gambar 4.20 Rename Sequence.....	54
Gambar 4.21 Mengimport suara	55
Gambar 4.22 Adobe Media Encoder.....	56
Gambar 4.23 Export Setting.....	56
Gambar 4.24 Rip and Burn	57
Gambar 4.25 Video CD.....	57
Gambar 4.26 Memasukkan File.....	58
Gambar 4.27 Memberi Nama File.....	58



INTISARI

Di era globalisasi saat ini perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat menuntut setiap instansi baik dalam negeri maupun luar negeri berlomba-lomba meningkatkan daya saing pemasaran dalam hal pengenalan produk kepada masyarakat, guna meningkatkan kualitas. Salah satu yang terkena dampak ini adalah pemasaran dalam negeri. Pemasaran di Indonesia saat ini cenderung kalah dalam persaingan pasar internasional.

Penyebab kalahnya Indonesia dalam persaingan bisnis internasional, salah satunya dikarenakan masyarakat Indonesia yang masih kurang mencintai produk buatan dalam negeri, persaingan bisnis saat ini membuat instansi bersaing dalam mengiklan produk masing-masing, dalam hal ini masyarakat Indonesia masih belum mengenal akan produk dalam negeri.

Permasalahan yang akan dibahas dalam hal ini adalah bagaimana merancang sebuah iklan animasi pemasaran produk gula semut dalam negeri, yang bertujuan untuk memperkenalkan pada masyarakat Indonesia supaya mengetahui kualitas produk gula semut buatan dalam negeri. Adapun metode pengumpulan data dengan metode observasi, wawancara dan peninjauan dalam pasar, untuk perancangan iklan sendiri melalui beberapa tahap antara lain studi kelayakan, rencana pendahuluan, analisis, perancangan system periklanan dan implementasi system periklanan. Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat aplikasi ini yaitu Adobe Flash CS4, Adobe Premier Pro CS4, Adobe Audition 1.5, Adobe Illustrator CS4, dan Adobe Photoshop CS4.

Kata kunci : Pembuatan Iklan Animasi 2D Produk Gula Semut Untuk Koperasi Serba Usaha Jatirogo, Kulon Progo

ABSTRACT

In the era of globalization, the development of information technology is growing rapidly each agency requires both domestic and overseas vying enhance the marketing competitiveness in terms of product introduction to the community, to improve quality. One of these is affected by marketing in the country. Marketing in Indonesia is likely to lose out in the competitive international market.

The cause of the defeat of Indonesia in international business competition, one of which is because the Indonesian people still lack love the products made in the country, today's business competition makes insatansi compete advertise their products, in this case the people of Indonesia are still not familiar with the product in the country.

Issues that will be addressed in this regard is how to design an animated ad product marketing sugar ants in the country, which aims to introduce the people of Indonesia in order to determine the quality of the product sugar ants made in the country. The method of data collection methods of observation, wawancara and review of the market, to design their own ads through several stages such as feasibility studies, preliminary planning, analysis, design and implementation of the advertising system advertising system. The software used to create this application is Adobe Flash CS4, Adobe Premier Pro CS4, Adobe Audition 1.5, Adobe Illustrator CS4, and Adobe Photoshop CS4.

Keywords: *2D Animation ad Creation Ants to Sugar Product Business Cooperative Jatirogo, Kulon Progo*