

PEMBUATAN ANIMASI PLANETARIUM BERBASIS 2D

SEBAGAI MEDIA PROMOSI TAMAN PINTAR

YOGYAKARTA

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

Krisna Murti Wibowo	18.01.4192
Alif Muchlisin Adi S	18.01.4196
Isnur Yulianto	18.01.4176
Hawa Permata Sari	18.01.4200

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2021

**PEMBUATAN ANIMASI PLANETARIUM BERBASIS 2D
SEBAGAI MEDIA PROMOSI TAMAN PINTAR**

YOGYAKARTA

TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Pada jenjang Program Diploma – Program Studi Teknik Informatika



Disusun oleh:

Krisna Murti Wibowo	18.01.4192
Alif Muchlisin Adi S	18.01.4196
Isnur Yulianto	18.01.4176
Hawa Permata Sari	18.01.4200

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN ANIMASI PLANETARIUM BERBASIS 2D

SEBAGAI MEDIA PROMOSI TAMAN PINTAR

YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Krisna Murti Wibowo	18.01.4192
Alif Muchlisin Adi S	18.01.4196
Isnur Yulianto	18.01.4176
Hawa Permata Sari	18.01.4200

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

pada tanggal 07 Agustus 2021

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto, M.Kom.

NIK. 190302229

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN ANIMASI PLANETARIUM BERBASIS 2D
SEBAGAI MEDIA PROMOSI TAMAN PINTAR
YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Krisna Murti Wibowo

18.01.4192

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Agustus 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom

NIK. 190302281

Tanda Tangan

Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 24 Agustus 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN ANIMASI PLANETARIUM BERBASIS 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI TAMAN PINTAR YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Alif Muchlisin Adi S

18.01.4196

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Agustus 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom

NIK. 190302164

Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom

NIK. 190302392

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 24 Agustus 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN ANIMASI PLANETARIUM BERBASIS 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI TAMAN PINTAR YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Isnur Yulianto

18.01.4176

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Agustus 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ferian Fauzi Abdulloh, M.Kom

NIK. 190302276

M. Nuraminudin, M.Kom

NIK. 190302408

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 24 Agustus 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN ANIMASI PLANETARIUM BERBASIS 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI TAMAN PINTAR YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Hawa Permata Sari

18.01.4200

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Agustus 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

M. Nuraminudin, M.Kom

NIK. 190302408

Barka Satya, M.Kom

NIK. 190302126

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 24 Agustus 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al fatta, M.Kom

NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Krisna Murti Wibowo
NIM : 18.01.4192

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:
**Pembuatan Animasi Planetarium Berbasis 2D Sebagai Media Promosi
Taman Pintar Yogyakarta**

Dosen Pembimbing : Agus Purwanto, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dimantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidaklaksanaan dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi

Yogyakarta, 07 Agustus 2021
Yang Menyatakan,



Krisna Murti Wibowo

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Alif Muchlisin Adi S
NIM : 18.01.4196

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:
**Pembuatan Animasi Planetarium Berbasis 2D Sebagai Media Promosi
Taman Pintar Yogyakarta**

Dosen Pembimbing : Agus Purwanto, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian **SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi

Yogyakarta, 07 Agustus 2021
Yang Menyatakan,



Alif Muchlisin Adi S

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Isnur Yulianto
NIM : 18.01.4176

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:
**Pembuatan Animasi Planetarium Berbasis 2D Sebagai Media Promosi
Taman Pintar Yogyakarta**

Dosen Pembimbing : Agus Purwanto, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian **SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi

Yogyakarta, 07 Agustus 2021

Yang Menyatakan,



Isnur Yulianto

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Hawa Permata Sari**
NIM : **18.01.4200**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut
**Pembuatan Animasi Planetarium Berbasis 2D Sebagai Media Promosi
Taman Pintar Yogyakarta**

Dosen Pembimbing : **Agus Purwanta, M.Kom**

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian **SAYA sendiri**, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam masalah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi

Yogyakarta, 07 Agustus 2021
Yang Menyatakan,



Hawa Permata Sari

HALAMAN MOTTO

“Not everyone can become a great artist, but a great artist can come from anywhere”

(Anton Ego – Ratatouille)

”HIDUP ITU SEPERTI MENGENDARAI SEPEDA. UNTUK MENJAGA KESEIMBANGAN, ANDA HARUS TERUS BERGERAK”

(ALBERT EINSTEIN)

“Apa yang kita pikirkan menentukan apa yang akan terjadi pada kita. Jadi jika kita ingin mengubah hidup kita, kita perlu sedikit mengubah pikiran kita.”

- Wayne Dyer.

“BEBERAPA ORANG MEMIMPIKAN KESUKSESANNYA, SEMENTARA YANG LAINNYA BANGUN SETIAP PAGI UNTUK MEWUJUDKAN MIMPINYA.”

- WAYNE HUIZENGA

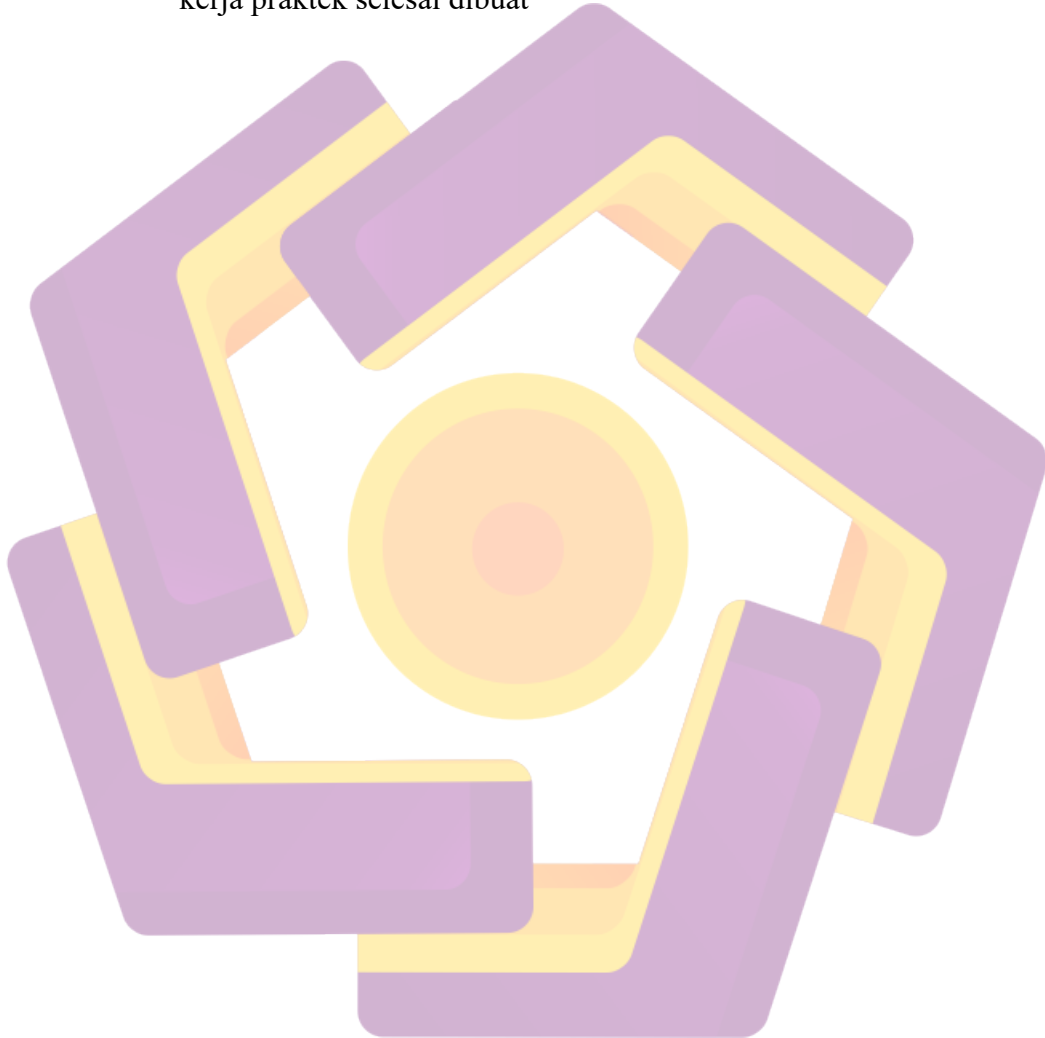
HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji dan syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-nya sehingga kami dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang dilaksanakan di Taman Pintar Yogyakarta.

Kami menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini terdapat kesulitan dan hambatan yang dialami baik dalam segi isi, penulisan maupun kata-kata yang tidak tersusun secara baik. Namun berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak akhirnya Laporan Kerja Praktek ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu kami ingin menyampaikan rasa syukur dan terima kasih serta penghargaan sebesar-besarnya kepada :

1. Ayah dan ibu saya yang memberikan dukungan penuh, memberikan semangat, doa dan motivasi
2. Yth. Bapak Barka Satya, M.Kom selaku Kepala Prodi Diploma 3 Teknik Informatika.
3. Yth. Agus Purwanto, M.Kom. selaku dosen pembimbing magang.
4. Yth. Seluruh Dosen Pengajar, Staf dan Karyawan Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Yth. Ibu Afia Rosdiana M.Pd selaku Kepala Bidang Taman Pintar Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk Magang di Taman Pintar Yogyakarta.
6. Yth. Ibu Mila selaku Kepala Bidang Kerjasama dan Pemasaran Taman Pintar.
7. Yth. Mbak Pipiet Dhanayu Pratiwindya Selaku analisis Kerjasama seksi Kerjasama dan Pemasaran yang selalu memberikan bimbingan, ilmu baru.
8. Staf Seksi Kerjasama dan Pemasaran lainnya yang selalu memberikan bimbingan: Mas Maman, Pak Rahman, Mbak Puput, Mas adhi, Mbak Sani

9. Seluruh Karyawan Taman Pintar yang sudah memberikan rasa senang dan nyaman selama berada di Taman Pintar, dari staf Seksi Penatausahaan BLUD, Staf Seksi Pelayanan dan Pengembangan, Pemandu, Satpam dan Cleaning service
10. Pihak lain yang membantu selama kegiatan magang sampai laporan kerja praktek selesai dibuat



KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim

Alhamdulillah. Dengan mengucap rasa puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Pembuatan Animasi Planetarium Berbasis 2D Sebagai Media Promosi Taman Pintar Yogyakarta”. Tugas ini dibuat dengan tujuan memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya Komputer pada jenjang Program Diploma – Program Studi Teknik Informatika

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan Laporan ini tidak sedikit kesulitan dan hambatan yang dialami penulis, baik dalam segi isi, penulisan maupun kata-katanya yang tidak tersusun secara baik, namun berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak akhirnya Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.

Dengan hati yang tulus dan ikhlas, penulis ingin menyampaikan rasa syukur dan terima kasih serta penghargaan yang tak terhingga sedalam-dalamnya kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof., Dr., M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Barka Satya, M.Kom. selaku Ketua Program Studi D3 Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Agus Purwanto, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing.
5. Para dosen penguji yang bersedia menguji dan memberikan nilai dengan bijaksana.
6. Seluruh Dosen Pengajar, Staf dan Karyawan Universitas Amikom Yogyakarta.

7. Kedua orangtua saya yang telah memberikan begitu banyak dorongan dan dukungan yang begitu besar. Doa dan dukungannya selalu menyertai langkahku.
8. Serta semua kerabat dan rekan-rekan seperjuangan yang telah berkenan memberikan bantuan dan dorongan yang tidak bisa kami tulis satu per satu

Pada proses penulisan Tugas Akhir ini, penulis sadar bahwa masih terdapat kesalahan dan kekurangan. Untuk itu penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya atas hal tersebut.

Akhir kata penulis mengucapkan Alhamdulillah, semoga Allah SWT selalu menyertai langkah penulis. Dan mudah-mudahan tulisan ini dapat bermanfaat bagi masyarakat luas, organisasi mahasiswa, institusi pendidikan, dan khususnya bagi penulis sendiri.

Yogyakarta, 07 Agustus 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR ... Error! Bookmark not defined.	
HALAMAN MOTTO.....	xii
HALAMAN PERSEMBAHAN	xiii
KATA PENGANTAR.....	xv
DAFTAR ISI.....	xvii
DAFTAR TABEL.....	xix
DAFTAR GAMBAR.....	xx
INTISARI.....	xxiii
ABSTRACT.....	xxiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Metode Penelitian	2
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Tinjauan Pustaka.....	5
2.2 Iklan	6

2.3 Video.....	6
2.4 Animasi.....	7
2.5 Motion Graphic.....	13
2.6 Produksi.....	14
2.7 Software.....	16
2.8 Gambaran Alur Kerja.....	16
BAB III TINJAUAN UMUM.....	21
3.1 Deskripsi Singkat Objek.....	21
3.2 Hasil Pengumpulan Data.....	23
3.3 Solusi Yang diusulkan.....	24
3.4 Kebutuhan Informasi.....	25
BAB IV PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN.....	26
1.7 Tahapan Pra-Produksi.....	26
1.8 Tahapan Produksi.....	33
1.9 Tahapan Pasca Produksi.....	37
1.10 Tahap Pengujian.....	49
BAB V PENUTUP.....	57
5.1. Kesimpulan.....	57
5.2. Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA.....	59
LAMPIRAN.....	61

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Analisis Permasalahan	23
Tabel 3.2. Analisis Solusi	24
Tabel 4.1. Spesifikasi Hardware	27
Tabel 4.2. Spesifikasi Software.....	27
Tabel 4.3. Storyboard.....	32
Tabel 4.4. Pengujian Prinsip Animasi.....	50
Tabel 4.5. Penilaian 1	52
Tabel 4.6. Penilaian 2.....	53
Tabel 4.7. Penilaian 3.....	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Timing And Spacing</i>	7
Gambar 2.2. <i>Arcs</i>	8
Gambar 2.3. <i>Squash And Strech</i>	8
Gambar 2.4. <i>Anticipation</i>	9
Gambar 2.5. <i>Slow In And Slow Out</i>	9
Gambar 2.6. <i>Secondary Action</i>	10
Gambar 2.7. <i>Follow Through And Overlapping Action</i>	10
Gambar 2.8. <i>Staging</i>	11
Gambar 2.9. <i>Straight Ahead And Pose To Pose</i>	11
Gambar 2.10. <i>Personality/Appeal</i>	12
Gambar 2.11. <i>Exaggeration</i>	12
Gambar 2.12. <i>Solid Drawing</i>	13
Gambar 2.13. <i>Ilustrasi Dalam Motion Graphic</i>	13
Gambar 2.14. <i>Storyboard Scene Pembuka</i>	15
Gambar 2.15. <i>Gambaran Alur Kerja</i>	17
Gambar 3.1. <i>Taman Pintar Yogyakarta</i>	21
Gambar 3.2. <i>Planetarium Taman Pintar</i>	22
Gambar 3.3. <i>Ruangan Planetarium</i>	22
Gambar 3.4. <i>Loket Yang Berada Di Samping Gedung Oval</i>	23
Gambar 4.1. <i>Pembuatan Ide Naskah Cerita</i>	28

Gambar 4.2. Pembuatan Karakter Awal	28
Gambar 4.3. Pembuatan Karakter Akhir.....	29
Gambar 4.4. Layout Background.....	33
Gambar 4.5. Layout Karakter.....	33
Gambar 4.6. Pembuatan Karakter 1	34
Gambar 4.7. Pembuatan Karakter 2	34
Gambar 4.8. Karakter Jadi	35
Gambar 4.9. Pembuatan Background Memanjang Ke Atas Untuk Compositing Animasi 1.....	35
Gambar 4.10. Pembuatan Background Memanjang Ke Atas Untuk Compositing Animasi 2.....	36
Gambar 4.11. Pembuatan Background Memanjang Ke Atas Untuk Compositing Animasi 3.....	36
Gambar 4.12. Pembuatan Background Planetarium 1	36
Gambar 4.13. Pembuatan Background Planetarium 2	37
Gambar 4.14. Background Jadi.....	37
Gambar 4.15. Import Asset.....	38
Gambar 4.16. Melakukan Perubahan Anchor Point.....	38
Gambar 4.17. Parenting.....	38
Gambar 4.18. <i>Puppet Tool</i>	39
Gambar 4.19. Keyframe Assistance.....	39
Gambar 4.20. Mengatur Opacity.....	40
Gambar 4.21. Compositing 1	40

Gambar 4.22. Compositing 2	41
Gambar 4.23. Compositing Bagian Loket	41
Gambar 4.24. Compositing Planet	41
Gambar 4.25. Compositing Planet Dan Roket.....	42
Gambar 4.26. Compositing Penjelasan Planet	42
Gambar 4.27. Compositing Planetarium.....	42
Gambar 4.28. Memberikan Teks Singkat	43
Gambar 4.29. Rendering	43
Gambar 4.30. Dubbing Di Adobe Audition.....	44
Gambar 4.31. Membuat Projek Baru	45
Gambar 4.32. Mengatur Resolusi Dan Format Video.....	45
Gambar 4.33. Import File.....	46
Gambar 4.34. Timeline	46
Gambar 4.35. Mengatur Volume Backsound.....	46
Gambar 4.36. Backsound Tambahan	47
Gambar 4.37. Copyright Sound	47
Gambar 4.38. Rendering	48
Gambar 4.39. Proses Rendering Di Adobe Encorde.....	48
Gambar 4.40. Upload Youtube	49
Gambar 4.41. Grafik Penilaian Masyarakat danAnak-anak.....	56

INTISARI

Perkembangan animasi mempermudah individu ataupun kelompok dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat. Salah satu perkembangan adalah media animasi berbasis promosi untuk menginformasikan dan mempengaruhi orang lain agar melihat iklan. Pada kesempatan kali ini penulis akan membahas iklan untuk promosi Planetarium Taman Pintar dengan menggunakan prinsip animasi 2D.

Tujuan proyek studi ini menghasilkan iklan dengan animasi 2 dimensi yang unik dan menarik agar dapat meraih pengunjung khususnya anak-anak untuk berpergian ke Planetarium Taman Pintar. Animasi 2 dimensi dipilih karena gabungan gerakan dan suara membuat iklan ini tampak lebih hidup dan lebih berinteraksi kepada audiens dengan urian diatas dapat dilakukan penelitian berjudul “Pembuatan Animasi Planetarium Berbasis 2D Sebagai Media Promosi Taman Pintar Yogyakarta”

Hasil dari penelitian ini adalah video yang digunakan untuk media iklan yang bertujuan menginformasikan Planetarium kepada masyarakat luas khususnya anak-anak

Kata Kunci : animasi, animasi 2D, Planetarium, Taman Pintar

ABSTRACT

The development of animation makes it easier for individuals or groups to convey information to the public. One of the developments is the promotion-based animated media to inform and influence others to see advertisements. On this occasion, the author will discuss advertisements for the promotion of the Taman Pintar Planetarium using 2D animation principles.

The aim of the study project is to produce an advertisement with 2D animation that is unique and interesting so that visitors can read it, especially children, to travel to the Planetarium Taman Pintar. 2D animation was chosen because the combination of movement and sound made this advertisement look livelier and more visible to the audience. As described above, a research entitled "2D-Based making Planetarium Animation as Promotional Media for Taman Pintar Yogyakarta" can be carried out.

The result of this research is the video used for advertising media which aims to provide information on the Planetarium to the wider community, especially children

Keywords : *animation, 2D animation, Planetarium, Taman Pintar*

