

**MEMBUAT IKLAN ANIMASI 2D TOKO SEPATU DEBONAIR
GOODS DENGAN METODE MOTION GRAPHIC**

TUGAS AKHIR



diajukan oleh

Nama : Rafif Fadhil Adinagara

NIM : 19.01.4299

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

2022

**MEMBUAT IKLAN ANIMASI 2D TOKO SEPATU DEBONAIR
GOODS DENGAN METODE MOTION GRAPHIC**

TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Ahli Madya
Komputer Program Diploma – Program Studi Teknik Informatika



diajukan oleh

Nama : Rafif Fadhil Adinagara

NIM : 19.01.4299

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

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

MEMBUAT IKLAN ANIMASI 2D TOKO SEPATU DEBONAIR GOODS DENGAN METODE MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rafif Fadhil Adinagara

19.01.4299

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 25 April 2022

Dosen Pembimbing,

Barka Satya, M.Kom

NIK. 190302126

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**MEMBUAT IKLAN ANIMASI 2D TOKO SEPATU DEBONAIR
GOODS DENGAN METODE MOTION GRAPHIC**

yang disusun dan diajukan oleh

RAFIF FADHIL ADINAGARA

19.01.4299

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Oktober 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ria Andriani, M.Kom
NIK. 190302458

Firman Asharudin, S.Kom, M.Kom
NIK. 190302315

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya komputer
Tanggal 18 Oktober 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **RAFIF FADHIL ADINAGARA**
NIM : **19.01.4299**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

Membuat Iklan Animasi 2d Toko Sepatu Debonair Goods Dengan Metode Motion Graphic

Dosen Pembimbing : **Barka Satya, 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, 18 Oktober 2022

Yang Menyatakan,



Rafif Fadhil Adinagara

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini, saya persembahkan untuk:

Tuhan yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia Nya yang diberikan untuk menyelesaikan Tugas akhir ini dengan baik.

Ayah dan ibu yang tercinta yang telah memberikan doa dan kasih sayang serta memberikan dukungan dalam menyelesaikan karya tulis ini.

Kakak saya tercinta yang selalu memberikan dorongan dan ide dalam menyelesaikan karya tulis ini.

Pada pembimbing Tugas Akhir Bapak Barka Satya, M.Kom, yang telah membimbing saya dan membantu terlaksananya Tugas Akhir ini serta keluarga Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya kepada saya. Teman-teman TI 2019 yang telah memberikan dukungan untuk menyelesaikan karya tulis ini.

Semua Teman-temanku yang ada di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun diluar Univertas AMIKOM Yogyakarta yang belum saya sebutkan terimakasih atas doa, semangat, ide, dan juga dukungan serta bantuannya selama ini sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.

HALAMAN MOTTO

Doa tanpa usaha itu kosong, Usaha tanpa doa itu sombong.

Dadi uwong yen isoh wenehi, ojo jaluk, dadi sing guno kanggo menungso.

~ Winarni (Lovely Mom)

Siapkan lima perkaramu sebelum datang lima perkaramu, Masa mudamu sebelum masa tuamu, Masa luangmu sebelum masa sibukmu, masa sehatmu sebelum masa sakitmu, masa kayamu sebelum masa miskinmu, masa hidupmu sebelum masa matimu.

~ H.R. Imam Hakim

Money can't buy life.

~ Bob Marley

Jangan salahkan orang lain karena mengecewakanmu, salahkanlah diri sendiri karena berharap terlalu banyak pada mereka.

~ Soeharto

Bahwa tiada yang orang dapatkan, kecuali yang ia usahakan, Dan bahwa usahanya akan kelihatan nantinya.

~ (Q.S. An Najm ayat 39-40)

KATA PENGANTAR

Assalamu'allaikum Wr. Wb.

Puji syukur penyusun panjatkan kehadirat Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada setiap hamba-Nya dan tak lupa sholawat serta salam kepada junjungan Nabi besar kita, Nabi Muhammad SAW.

Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Diploma-3 Jurusan Teknik Informatika, Universitas AMIKOM Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar lulusan Ahli Madya Komputer.

Dengan selesainya Tugas akhir yang berjudul “Membuat Iklan Animasi 2D Toko Sepatu Debonair Goods Dengan Metode Motion Graphic”, dengan ini penyusun ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Barka Satya, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak saran, bantuan, masukan, dan bimbingan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Bapak Barka Satya, M.Kom dan Bapak Lukman, M.Kom, selaku Kaprodi dan sekprodi D3 Teknik Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Mama dan Papa, Eyang putri beserta kakakku, Keluarga dan Saudara-saudara, serta Sahabat-sahabat yang hebat. yang telah memberikan doa, kasih sayang, dan dorongan kepada penyusun.
5. Bapak Andhika Thaariq Yudhanagara selaku pemilik toko Debonair Goods yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di toko tersebut.
6. Dosen praktikum yang telah banyak membagikan ilmu, bimbingan, motivasi, kenangan, dan semangat.
7. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu oleh penyusun.

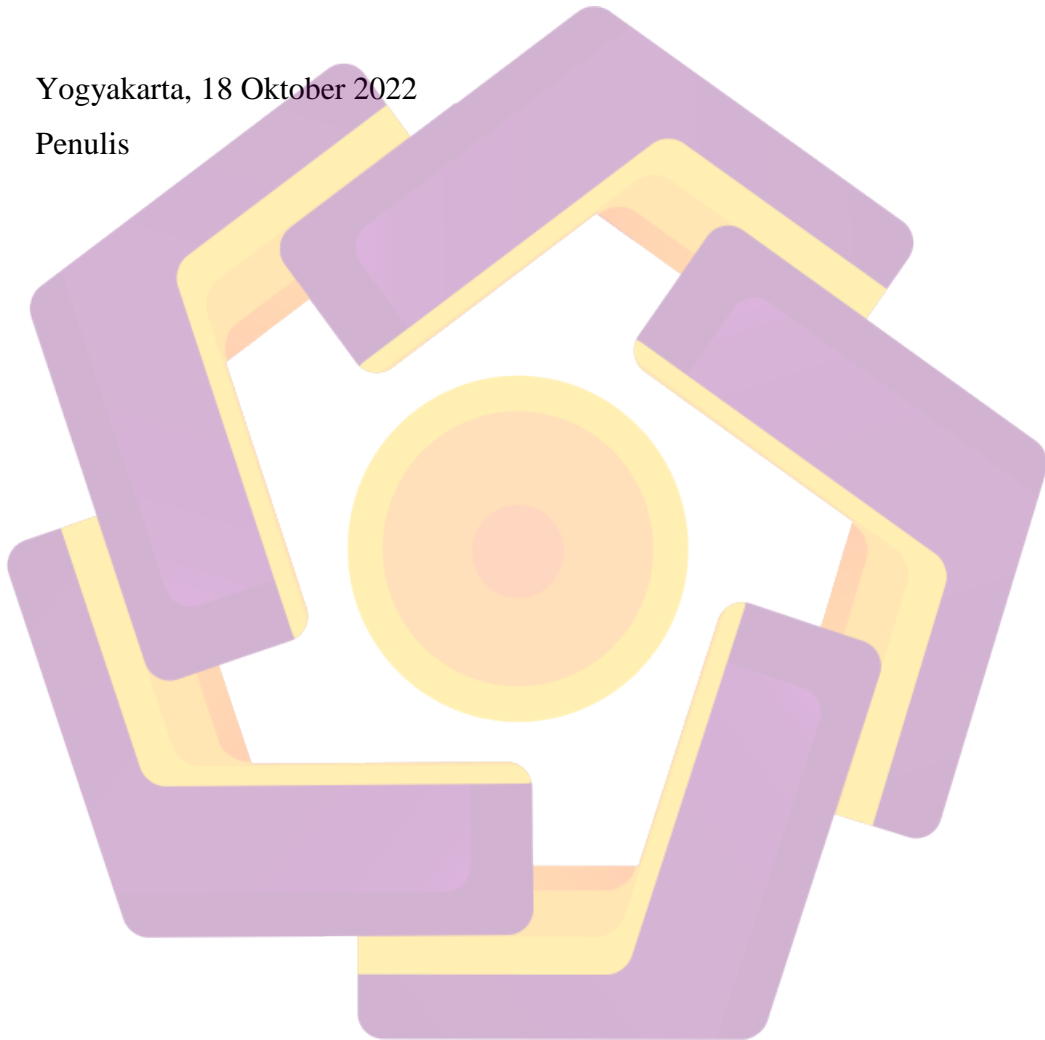
Dalam penulisan tugas akhir ini penyusun menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penyusun, oleh

karena itu saran dan kritik yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian ini.

Akhir kata semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca umumnya dan khususnya untuk pengembangan pada bidang multimedia.

Yogyakarta, 18 Oktober 2022

Penulis



DAFTAR ISI

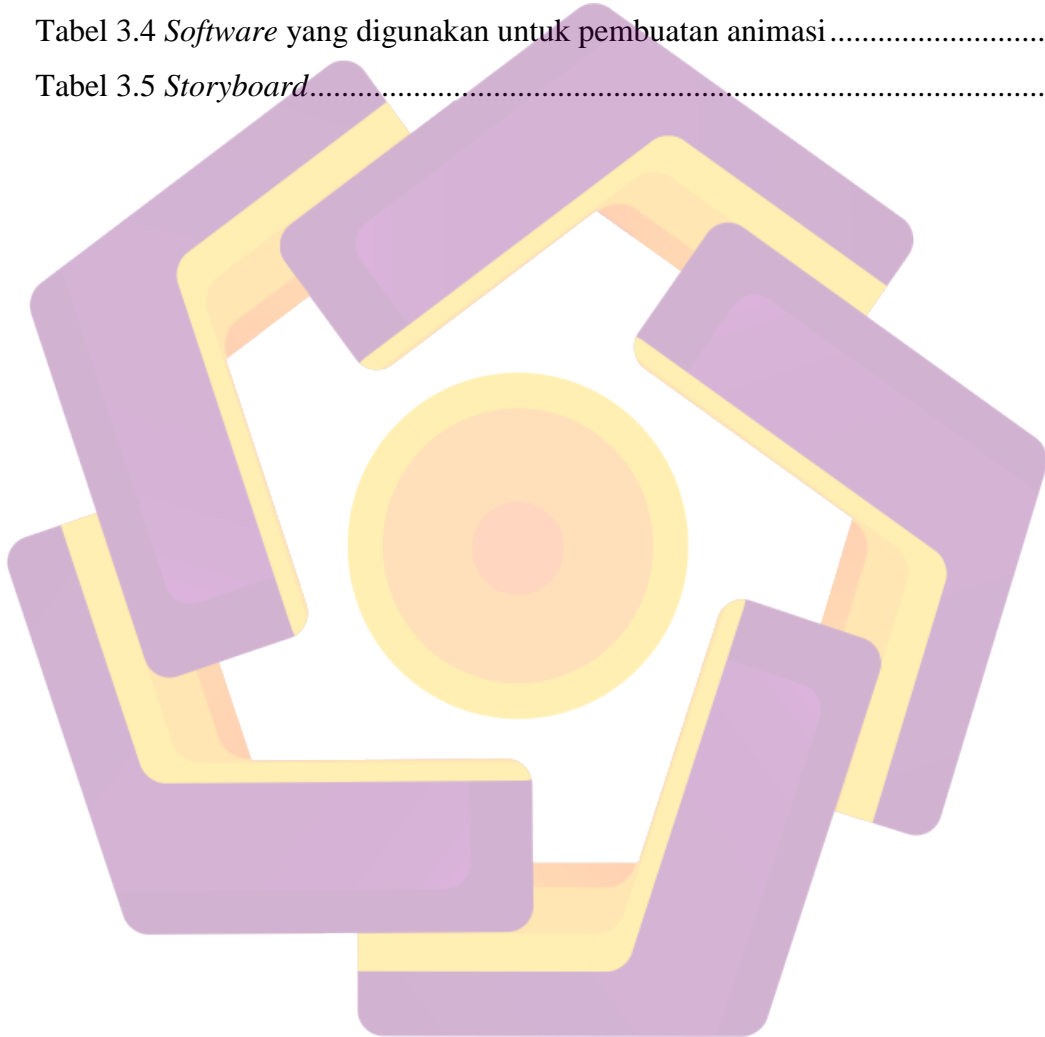
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xv
DAFTAR ISTILAH	xvi
INTISARI.....	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Tinjauan Pustaka.....	5
2.2 Landasan Teori.....	7
2.2.1 Pengertian Video	7
2.2.2 Pengertian Iklan	7

2.2.3	Pengertian Animasi	7
2.2.4	Pengertian <i>Motion Graphic</i>	8
2.2.5	Pengertian Animasi 2D	9
2.2.6	Pengertian Storyboard.....	9
2.2.7	Pengertian Compositing.....	9
2.2.8	Pengertian Editing.....	9
2.3	<i>Motion Graphic</i>	9
1.	Spatial.....	10
2.	Temporal	10
3.	Live Action.....	10
4.	Typographic.....	10
2.4	Sejarah <i>Motion Graphic</i>	10
2.4.1	Penggunaan Motion Graphic.....	11
2.5	Tahapan Pembuatan Iklan	11
2.5.1	Tujuan dan Manfaat Periklanan	12
BAB III TINJAUAN UMUM.....		14
3.1	Diskripsi Singkat Obyek.....	14
3.2	Promosi dalam meningkatkan omset penjualan.....	14
3.3	Alur Penelitian.....	15
3.3.1	Metode Penelitian.....	16
3.3.1.1	Metode Studi Pustaka.....	17
3.3.1.2	Metode Observasi	17
3.3.1.3	Metode Wawancara.....	17
3.3.1.4	Analisis PIECES	17
3.3.1.4	Metode perancangan	19
3.3.1.5	Metode Pengembangan	19

3.4 Langkah Penelitian	20
3.5 Kebutuhan <i>Hardware</i> dan <i>Software</i>	21
3.5.1 <i>Hardware</i>	21
3.5.2 <i>Software</i>	23
3.6 Perancangan Iklan	23
3.6.1 Strategi Perancangan Iklan.....	23
3.6.2 Tahapan Perancangan.....	24
3.6.2.1 Pra Produksi	24
3.7 <i>Storyboard</i> iklan	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	27
4.1 Proses Produksi Pembuatan Iklan Debonair Goods	27
A. Logo	27
B. Background	28
C. Pembuatan gambar (<i>designing</i>)	28
D. Pembuatan <i>Motion Graphic</i>	30
4.2 Proses Pasca Produksi Pembuatan Iklan Debonair Goods	37
E. Compositing dan Editing	37
F. <i>Export Video</i>	38
4.3 Hasil.....	39
4.4 Pengujian	39
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	41
5.1 Kesimpulan.....	41
5.2 Saran	42
DAFTAR PUSTAKA	43

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Pembuatan Iklan Animasi Sebagai Media Promosi.....	6
Tabel 3.1 Masalah dan solusi pada obyek penelitian.....	20
Tabel 3.2 <i>Hardware</i> yang digunakan untuk menyusun tugas akhir	21
Tabel 3.3 <i>Hardware</i> minimal untuk menjalankan aplikasi.....	22
Tabel 3.4 <i>Software</i> yang digunakan untuk pembuatan animasi.....	23
Tabel 3.5 <i>Storyboard</i>	26

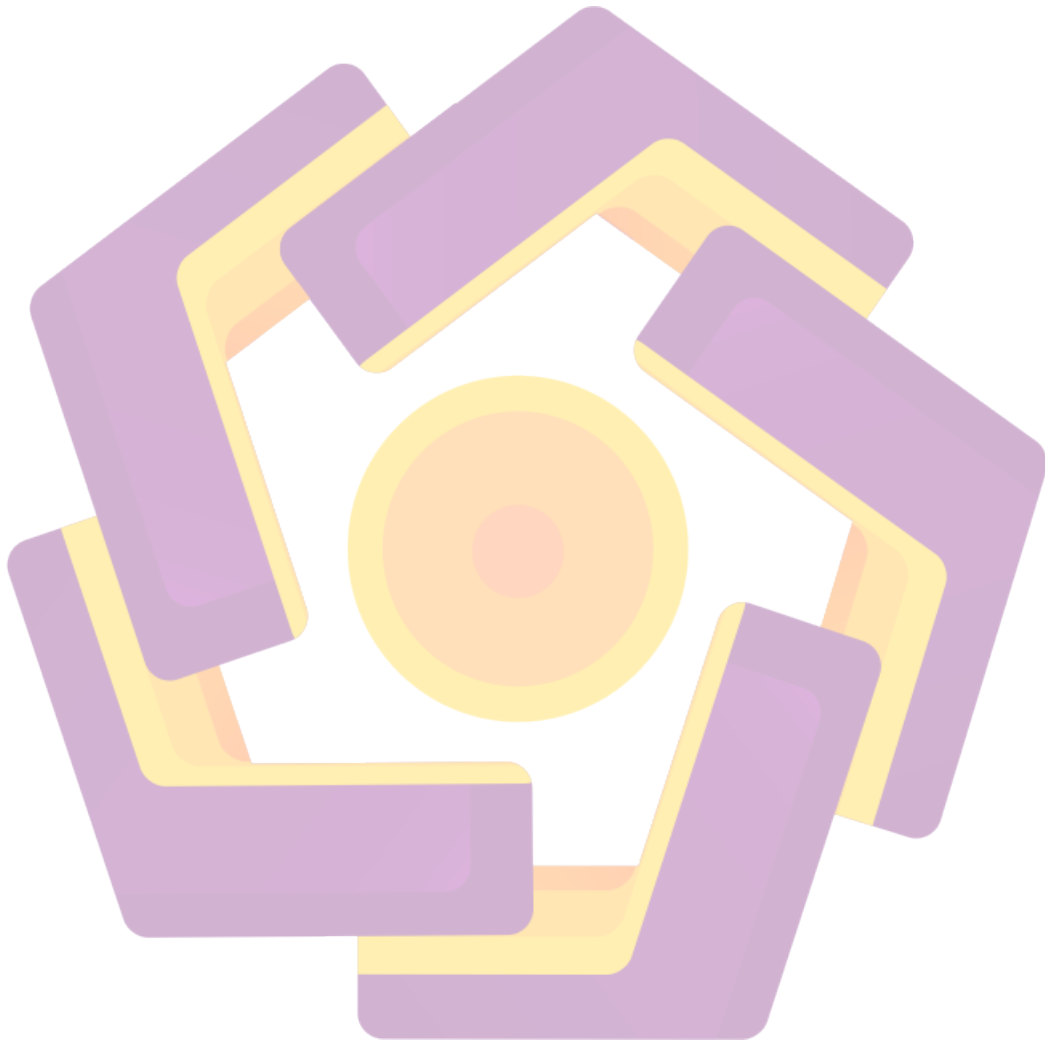


DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Proses Penelitian	15
Gambar 3.2 Bagan Tahapan perancangan iklan Debonair Goods	24
Gambar 4.1 Logo	27
Gambar 4.2 Background	28
Gambar 4.3 Tampilan file pada menu	28
Gambar 4.4 Tampilan <i>Open</i> pada menu file	29
Gambar 4.5 Pilih objek gambar	29
Gambar 4.6 Proses <i>designing</i>	30
Gambar 4.7 Proses <i>save as</i>	30
Gambar 4.8 Tampilan Adobe after effect	31
Gambar 4.9 Proses membuat <i>project</i> baru	31
Gambar 4.10 Tampilan <i>composition setting</i>	32
Gambar 4.11 Tampilan file pada menu	32
Gambar 4.12 Tampilan menu <i>import</i> file	33
Gambar 4.13 Proses <i>import</i> gambar	33
Gambar 4.14 Tampilan <i>timeline</i>	34
Gambar 4.15 Tampilan <i>animation</i> composer	34
Gambar 4.16 Proses pemilihan animasi	35
Gambar 4.17 Tampilan <i>export add to render queue</i>	35
Gambar 4.18 Tampilan <i>output module setting</i>	36
Gambar 4.19 Proses <i>render</i> video	36
Gambar 4.20 Tampilan <i>import</i> file di Premier pro CC 2019	37
Gambar 4.21 Tampilan <i>timeline</i> Premier Pro CC 2019	37
Gambar 4.22 Tampilan <i>export settings</i>	38
Gambar 4.23 Tampilan <i>export save</i> video	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Penelitian.....	1
--	---



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

®

Adalah *Registered* atau telah terdaftar.

™

Adalah *Trademark* atau merk dagang.

GHz

Adalah gigahertz satuan frekuensi untuk mengukur jumlah siklus per detik.



DAFTAR ISTILAH

Motion Graphic

Grafis gerak atau penggabungan dari beberapa elemen – elemen 2D, 3D, Animasi.

Software

Perangkat lunak istilah khusus untuk data yang diformat dan disimpan secara digital, termasuk program komputer, dan berbagai informasi yang bisa dibaca, dan ditulis oleh komputer.

Hardware

Perangkat keras, Komponen fisik dari sistem komputer.

Storyboard

Rangkaian gambar atau foto yang menunjukkan garis besar dari cerita sebuah film dan lain – lain.

PNG (Portable Network Graphics)

Format file kompresi lossless, pilihan yang baik untuk menyimpan gambar garis, teks, dan grafis ikon pada ukuran file yang kecil.

PSD (Photoshop Document)

Format ini mampu menyimpan informasi *layer* dan *alpha channel* yang terdapat pada sebuah gambar, sehingga suatu saat dapat dibuka dan diedit kembali.

VGA (Video Graphics Adapter)

Adalah perangkat keras komputer yang berfungsi menerjemahkan tampilan ke layar monitor.

Export File

Mengubah format suatu file ke dalam bentuk tertentu agar dapat dibaca oleh *software* lain.

Import File

Adalah proses mengambil data atau file dari luar aplikasi atau dari aplikasi lain untuk dibuka di aplikasi terkait.

AVI (Audio Video Interleave)

Merupakan format berkas file video buatan microsoft.

Mp4

MPEG-4 sub-bagian 14 adalah salah satu format berkas pengodean suara dan gambar/video digital yang dikeluarkan oleh sebuah organisasi MPEG.

Backsound

Suara/bunyi susulan dari suara asli yang biasa digunakan untuk memberikan kesan yang lebih indah pada suara utama.

Audio

Adalah suara atau bunyi yang dihasilkan oleh getaran suatu benda atau digunakan untuk penambahan suara pada video.

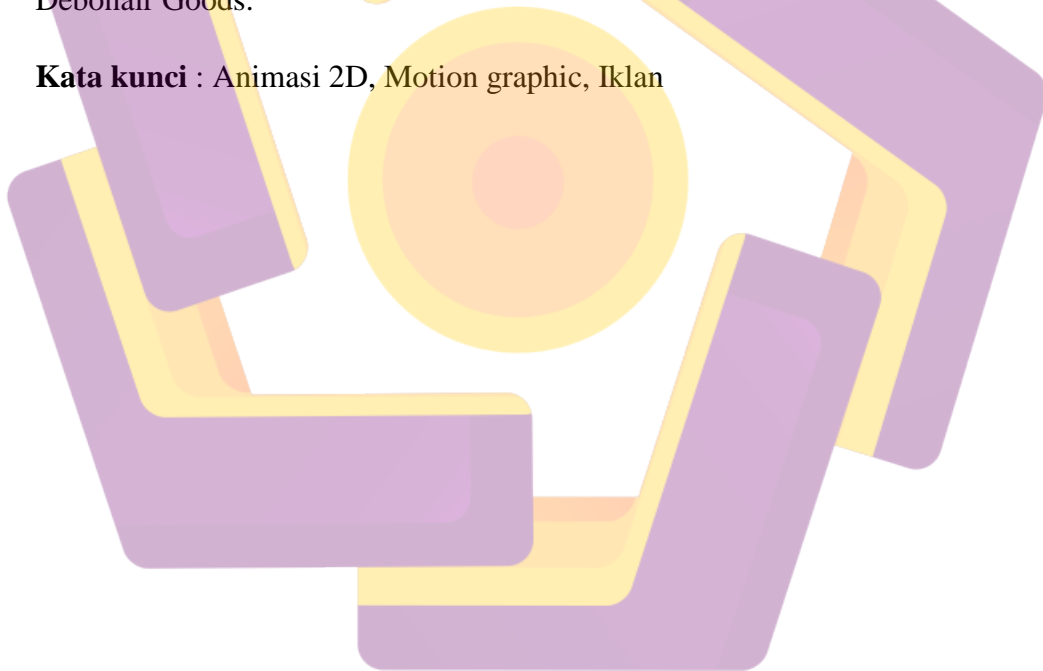
INTISARI

Permintaan pasar yang begitu tinggi serta persaingan di dunia fashion sepatu yang begitu ketat menuntut pengusaha fashion khususnya sepatu agar lebih kreatif dalam menjualkan sebuah produk. Selain kreatifitas, harga dan kualitas juga sangat mempengaruhi persaingan di dunia industri tersebut. Tidak ketinggalan persaingan menggunakan media promosi juga diterapkan untuk menarik minat masyarakat baik itu secara lisan, cetak maupun iklan media sosial. Kali ini penulis akan mencoba membuat sebuah iklan instagram untuk Debonair Goods dengan menggunakan animasi 2D sebagai media promosi.

Pembuatan Iklan dengan memanfaatkan Teknik Adobe Photoshop, Adobe After effects dan Adobe Premier Pro untuk membuat iklan yang berkualitas dengan mudah. Motion Graphic merupakan salah satu jenis dari animasi. Biasanya motion graphic menggunakan musik atau suara.

Tujuan membuat iklan animasi 2D toko sepatu Debonair Goods sebagai media iklan di instgram, Dengan memanfaatkan teknologi komputer berharap bisa menciptakan sebuah iklan dalam bentuk animasi 2D yang dapat menarik minat masyarakat agar mempercayakan segala kebutuhan fashionnya pada Debonair Goods.

Kata kunci : Animasi 2D, Motion graphic, Iklan



ABSTRACT

Market demand is so high and competition in the world of shoe fashion is so tight that fashion entrepreneurs, especially shoes, are more creative in selling a product. In addition to creativity, price and quality also greatly affect the competition in the industrial world. Not to forget, competition using promotional media is also applied to attract public interest, either verbally, in print or in social media advertisements. This time the author will try to make an Instagram ad for Debonair Goods using 2D animation as a promotional medium.

Making Ads by utilizing Adobe Photoshop Techniques, Adobe After Effects and Adobe Premier Pro to easily create quality ads. Motion Graphic is one type of animation. Usually motion graphics use music or sound.

The purpose of making a 2D animated advertisement for the Debonair Goods shoe store as an advertising medium on Instagram, By utilizing computer technology, we hope to create an advertisement in the form of 2D animation that can attract people to entrust all their fashion needs to Debonair Goods.

Keyword : 2D animation, motion graphic, advertisement

