

**PENGEMBANGAN IKLAN ANIMASI 2D UNTUK
PROMOSI CLUB AIRSOFT
(Studi Kasus: Mahasiswa Baru AMIKOM - TA 2019/2020)**

SKRIPSI



disusun oleh

Angga Yudha Pratama

16.61.0088

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

**PENGEMBANGAN IKLAN ANIMASI 2D UNTUK
PROMOSI CLUB AIRSOFT
(Studi Kasus: Mahasiswa Baru AMIKOM - TA 2019/2020)**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Angga Yudha Pratama

16.61.0088

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN IKLAN ANIMASI 2D UNTUK
PROMOSI CLUB AIRSOFT
(Studi Kasus: Mahasiswa Baru AMIKOM - TA 2019/2020)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Angga Yudha Pratama

16.61.0088

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 19 juni 2020

Dosen Pembimbing,

Sri Ngudi Wahyuni, S.T.,M.Kom.

NIK. 190302060

PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGEMBANGAN IKLAN ANIMASI 2D UNTUK PROMOSI CLUB AIRSOFT

(Studi Kasus: Mahasiswa Baru AMIKOM - TA 2019/2020)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Angga Yudha Pratama
16.61.0088

telah dipertahankan di depan Dewan Pengujipada
tanggal 19 jui 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ahlihi Masruro, M.Kom
NIK. 190302148

Dony Ariyus, M.Kom
NIK. 190302128

Sri Ngudi Wahyuni, S.T.,M.Kom.
NIK. 190302060

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 Juli 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif AlFatta, S.Kom., M.Kom.,
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Angga Yudha Pratama
NIM : 16.61.0088

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PENGEMBANGAN IKLAN ANIMASI 2D UNTUK PROMOSI CLUB AIRSOFT

Dosen Pembimbing : Sri Ngudi Wahyuni, S.T.,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.

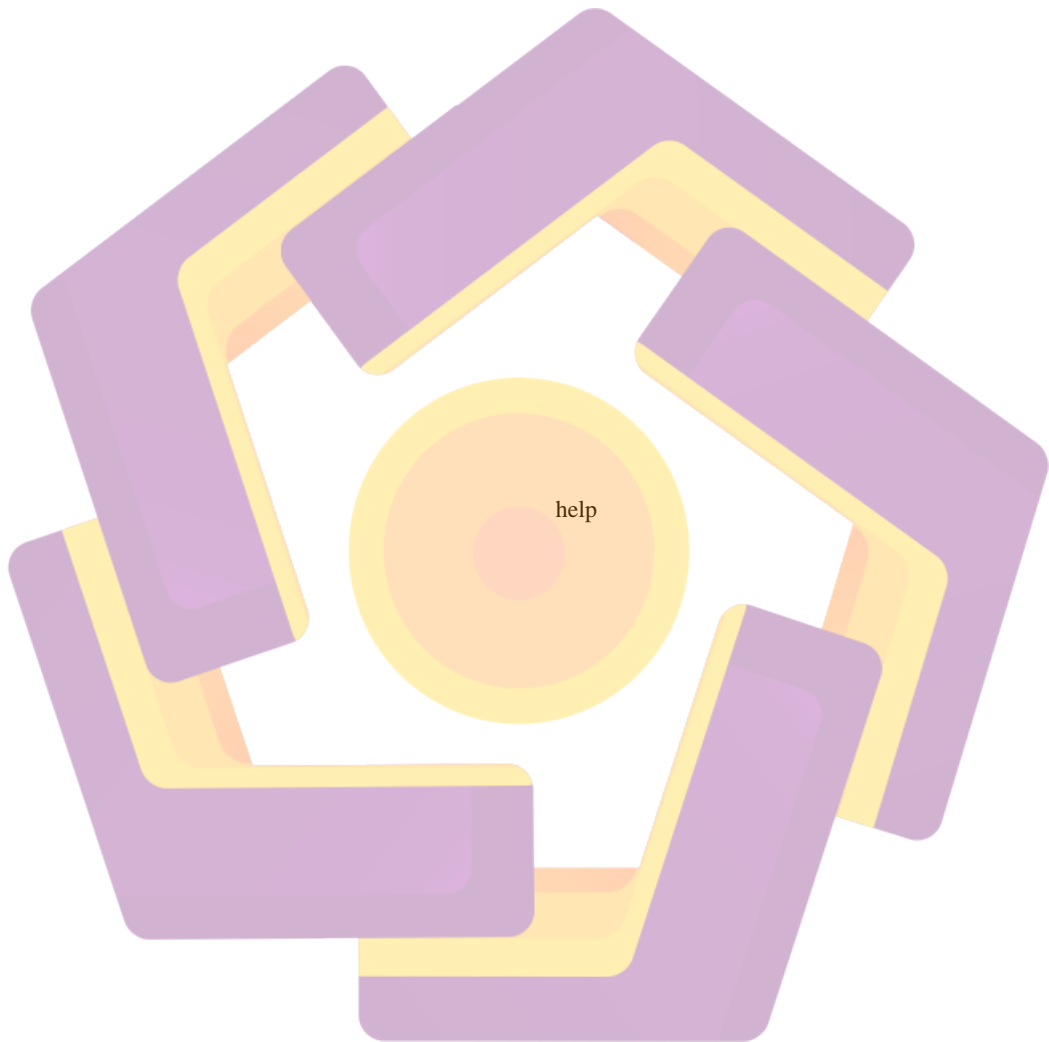
Yogyakarta, 21 juli 2021

Yang Menyatakan,



Angga Yudha Pratama

MOTTO



PERSEMBAHAN

Puji syukur saya ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul "pembuatan animasi untuk iklan club airsoft" sebelumnya pengajuan judul ini banyak di tolak sampai akhir pertama kali di terima dengan judul gambar berikut.

judul penelitian adalah sebagai berikut ini yang telah saya lampirkan.

Judul Tugas Akhir :

Bahasa Indonesia :

Analisa Dasar dan Teknik Lanjutan Animasi dalam pembuatan Animasi "Tolong Saya"

Bahasa Inggris :

Basic Analysis and Advanced 2D Animation Techniques

Berikut ini saya lampirkan syarat-syarat yang harus dipenuhi untuk mengikuti Yudisium.

Dan saya juga berterimakasih kepada dosen pembimbing saya ibu **Sri Ngudi Wahyuni, S.T.,M.Kom.** yang telah membimbing saya dalam pembuatan skripsi ini yang benar benar dari 0 menjadi sebuah penelitian yang professional. Di samping itu juga sekilas saya langsung belajar metode penelitian yang seharusnya di matakuliah kampus saya sudah ada tapi saya kurang memerhatikanya.

Saya berterimakasih juga kepada dosen penguji yang telah meluluskan saya walau nilai saya di ambang kehancuran dan telah memudahkan pendadaran skripsi saya juga.

KATA PENGANTAR

Shalawat dan salam Penulis panjatkan atas ke hadirat Allah SWT tetapkan atas Nabi Muhammad SAW, keluarganya, para sahabatnya, dan pengikut-pengikutnya yang setia dengan baik sampai akhir zaman, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “pembuatan animasi iklan promosi club airsoft” yang digunakan untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan segala kerendahan dan ketulusan hati, penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sedalam - dalamnya kepada semua pihak yang telah membantu memberikan arahan, bimbingan,

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan karya tulis ini masih terdapat kekurangan, baik dalam analisis maupun cara penyajian materi. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat penulis harapkan demi sempurnanya skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada pembaca.

Yogyakarta, juli 2021

Angga Yudha Pratama

DAFTAR ISI

Judul	i
Lembar Pengesahan	ii
Lembar Persetujuan	iii
Lembar Pernyataan keaslian.....	iv
Motto	v
persembahan.....	vi
kata pengantar	vii
Daftar Isi	viii
Daftar Gambar	x
Intisari	xi
Abstrak	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.1 Rumusan Masalah.....	2
1.2 Batasan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
1.4 Metode Penelitian.....	2
1.5 Sistematika Penelitian.....	3
BAB II TINJAUAN TEORI	5
2.1 Tinjauan Pustaka.....	5
2.2 Dasar Teori.....	6
2.2.1 <i>Flash</i>	6
2.2.2 Animasi Frame	7
2.2.3 Design character	7
2.2.4 Prinsip-Prinsip Animasi.....	7
2.2.5 Analisa SWOT	11
2.2.6 Sosial Media.....	11
BAB III Metode Penelitian	13
3.1 Alur Penelitian.....	13
3.2 Analisa Swot.....	14
3.3 Pencarian data	15
3.3.1 Observasi	15
3.3.2 Pengambilan Sampel	15

3.4	Pre-Production	16
3.4.1	Design character	16
3.4.2	Story	16
3.4.3	Storyboard	16
3.4.4	Animatic	16
3.5	Production	17
3.5.1	Animation	17
3.5.2	Colouring	17
3.5.3	VFX	17
3.5.4	SFX	17
3.6	Hasil Upload dan tanggapan penonton.....	17
3.6.1	Uploading.....	17
3.6.2	Tanggapan penonton	18
BAB IV	Metode Penelitian.....	19
4.1	Pengumpulan Data.....	19
4.1.1	Observasi	19
4.1.2	Pengambilan sampel character dan property	19
4.2	Pre-Production	20
4.2.1	Story	20
4.2.2	Character Design	20
4.2.3	Storyboard	25
4.2.4	Animatic	30
4.3	Production	32
4.3.1	Animation	32
4.3.2	Coloring	34
4.3.3	VFX	36
4.3.4	SFX	37
4.4	Publishing.....	38
4.4.1	Uploading	38
4.4.2	Tanggapan penonton	39
4.4.3	Hasil analisa	39
BAB V	Kesimpulan.....	43
5.1	Kesimpulan.....	43
5.1.1	Hasil kesimpulan	43
5.1.2	Step by step.....	43
5.2	Saran	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 tampilan pada flash animate.....	6
Gambar 2.2 contoh design character.....	7
Gambar 3.1 Alur penelitian.....	13
gambar 3.2 lokasi Jupiter paintball jogja	15
Gambar 4.1 contoh design character (gambar dan referensinya)	19
Gambar 4.2 Tampilan Clip Studio Paint.....	20
gambar 4.3 gambar Design Character pada shoot jauh.....	21
Gambar 4.4 Design chacater pada shoot dekat	22
Gambar 4.5 design unit airsoft.....	23
Gambar 4.6 design Obstacle	24
Gambar 4.7 storyboard 1.....	25
Gambar 4.8 storyboard 2.....	26
Gambar 4.9 storyboard 3.....	27
Gambar 4.10 storyboard 4.....	28
Gambar 4.11 storyboard 5.....	29
Gambar 4.12 gerakan animatic tanpa detail.....	30
Gambar 4.13 gambar storyboard.....	30
gambar 4.14 contoh shoot kamera dan persepsi kamera.....	31
Gambar 4.15 inbetween	32
Gambar 4.16 animatic to animation.....	33
gambar 4.17 detailing background dan character	34
gambar 4.18 sebelum dan sesudah di warnai.....	35
Gambar 4.19 pewarnaan background dan character	35
Gambar 4.20 memberikan efek blur pada benda jauh	36
Gambar 4.21 efek peluru airsoft	37
Gambar 4.22 pemberian sfx pada animasi.....	37
Gambar 4.23 akun instagram komunitas GAS	38
Gambar 4.24 penguplotan animasi ke youtube.....	38
Gambar 4.25 pembuatan form google	39

INTISARI

Periklanan menggunakan animasi sekarang sudah jarang bahkan bisa di bilang iklan yang menggunakan full animasi 2D sudah jarang sekarang, yang sering di pakai dalam mengiklan biasanya motion dan video take. Oleh karena itu penulis ingin membuktikan dampak suatu produk atau jasa dengan menggunakan iklan animasi 2D, contoh yang akan penulis ambil dari komunitas airsoft yang terbilang sedikit peminatnya.

Sebelum melakukan tahapan pembuatan iklan pertama yang perlu di lakukan adalah observasi kegiatan dari komunitas airsoft tersebut di lanjut dengan pengambilan referensi untuk di jadikan properti di animasi pembuatan character dan penggambaran background. Setelah fase observasi di lanjutkan ke fase pre production yakni referensi yang di ambil tadi di jadikan gambaran-gambaran kasar yang akan di jadikan animasi di lanjut proses production, fase ini lah yang jadi tahapan pembuatan animasi yakni menggerakkan gambaran-gambaran yang di buat di pre production. setelah itu post production, di fase ini tahapan akhir pembuatan animasi seperti memberi warna, detail, effect, dan SFX lalu animasi yang jadi tersebut di upload ke social media.

Kesimpulan saya ambil di sini animasi ini di mata orang umum mereka masih bisa menerimanya karena masih asik untuk di lihat tetapi pesan yang ada di dalam animasi tersebut tidak tersampaikan keseluruhannya hanya 50% pesan animasi yang tersampaikan dan bagi yang mengerti animasi, mereka sama sekali tidak mengerti maksud animasi yang saya buat karena bagi mereka animasi yang saya buat terasa abstrak.

Kata Kunci: animasi 2D, airsoft, production, video,.

ABSTRACT

Animation is a moving image that is used to convey a message in a moving visual form. In addition, animation is also used as a means of entertainment for animation lovers. But animation is now often used as a means of information because it is easy to attract the attention of the audience because animation can be more imaginative compared to video recordings.

The purpose of this research is to use animation as a communicative tool by providing an overview of a product or service that can attract the audience to use the product or service that is informed through animation. The product or service that will be tested is from the airsoft community which in this community requires several media to introduce this hobby.

The results of this research will see the impact of animation in delivering information in the airsoft community before using animation media and after using animation media, which gives an imaginative image of activities in this airsoft community.

Keywords: *animation, information , airsoft, video,.*

