

**PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT DENGAN ANIMASI
2D MENGENAI PENTINGNYA KANDUNGAN GIZI PADA IKAN
SEBAGAI KONSUMSI MASYARAKAT OLEH
PT. NUTRI HUSADA**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

M Angga Surya Nugroho 10.01.2710

Risyawal Fachry 10.01.2714

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT DENGAN ANIMASI
2D MENGENAI PENTINGNYA KANDUNGAN GIZI PADA IKAN
SEBAGAI KONSUMSI MASYARAKAT OLEH
PT. NUTRI HUSADA**

TUGAS AKHIR

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



disusun oleh

M Angga Surya Nugroho 10.01.2710

Risyawal Fachry 10.01.2714

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT DENGAN ANIMASI
2D MENGENAI PENTINGNYA KANDUNGAN GIZI PADA IKAN
SEBAGAI KONSUMSI MASYARAKAT OLEH
PT. NUTRI HUSADA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

M. Angga Surya Nugroho **10.01.2710**

Risyawal Fachry **10.01.2714**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

Pada tanggal 20 Februari 2013

Dosen Pembimbing


Agus Purwanto, S.Kom
NIK. 190000001

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT DENGAN ANIMASI
2D MENGENAI PENTINGNYA KANDUNGAN GIZI PADA IKAN
SEBAGAI KONSUMSI MASYARAKAT OLEH
PT. NUTRI HUSADA**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

M. Angga Surya Nugroho 10.01.2710

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
Pada tanggal 30 Juli 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Krisnawati, S.T, M.T
NIK. 190302038

Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng
NIP. 190302063



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 22 Agustus 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT DENGAN ANIMASI
2D MENGENAI PENTINGNYA KANDUNGAN GIZI PADA IKAN
SEBAGAI KONSUMSI MASYARAKAT OLEH
PT. NUTRI HUSADA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Risyawal Fachry

10.01.2714

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
Pada tanggal 30 Juli 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302105

M. Agung Nugroho, S.Kom
NIK. 190000006

Tanda Tangan

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 19 Agustus 2013

KETUA STM IKOM AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, MM.
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 oleh 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, Agustus 2013

Nama

NIM

Tanda Tangan

M Angga Surya Nugroho

10.01.2710

Risyawal Fachry

10.01.2714

MOTTO

*“Hai orang-orang yang beriman, Jadikanlah sabar dan shalatmu Sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar”
(Al-Baqarah: 153)*

Jadi Diri Sendiri, Cari Jati Diri, Dan Dapatkan Hidup Yang Mandiri Optimis, Kaena Hidup Terus Mengalir Dan Kehidupan Terus Berputar

Sesekali Liat Ke Belakang Untuk Melanjutkan Perjalanan Yang Tiada Berujung

*“Tanpa adanya perjuangan, kemajuan takkan terjadi”
(Amaray Ferderick Douglas)*

MOTTO

- Lakukanlah Pekerjaan yang selagi bisa diselesaikan sekarang.
- Jika kamu punya cita-cita mulailah dari sekarang walaupun dimulai dengan hal yang kecil.
- Segala yang indah belum tentu baik tapi segala yang baik sudah pasti indah.

By : M. Angga Surya Nugroho



PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan segala kemudahan dan kelancaran kepada hamba sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan maksimal. Ucapan terima kasih saya persembahkan kepada :

- ❖ Allah SWT yang selalu memberkatiku, dan memberikan rahmat terindah dalam hidupku.
- ❖ Papah dan Mamah tercinta yang telah melahirkan saya. Terima kasih atas dukungan moral dan materi yang tidak terhitung nilainya.
- ❖ Prof. Dr. M. Suyanto, MM. yang telah mendirikan STIMIK AMIKOM Yogyakarta sehingga saya dapat kuliah disini dan mendapatkan gelar ahli madya.
- ❖ Kepada Dosen pembimbing Agus Purwanto S.kom, terima kasih atas bimbingannya sehingga kami dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
- ❖ Untuk PT. Nutrihusada terima kasih telah mengizinkan kami melakukan penelitian.
- ❖ Untuk teman-teman D3 Ti angkatan 2010, khususnya 10-D3TI-01 yang sudah memberikan semangat dan doa beserta bantuannya.
- ❖ Terima kasih buat sang pujaan hati Kiki Nurmayasari telah setia mendampingiku untuk meraih gelar Diploma.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah memberi rahmat, inayah serta hidayahnya kepada kami (penulis) sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir sesuai apa yang telah direncanakan sebelumnya. Salawat dan salam tidak lupa di haturkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW bersama keluarga serta sahabat-sahabat beliau sampai akhir zaman.

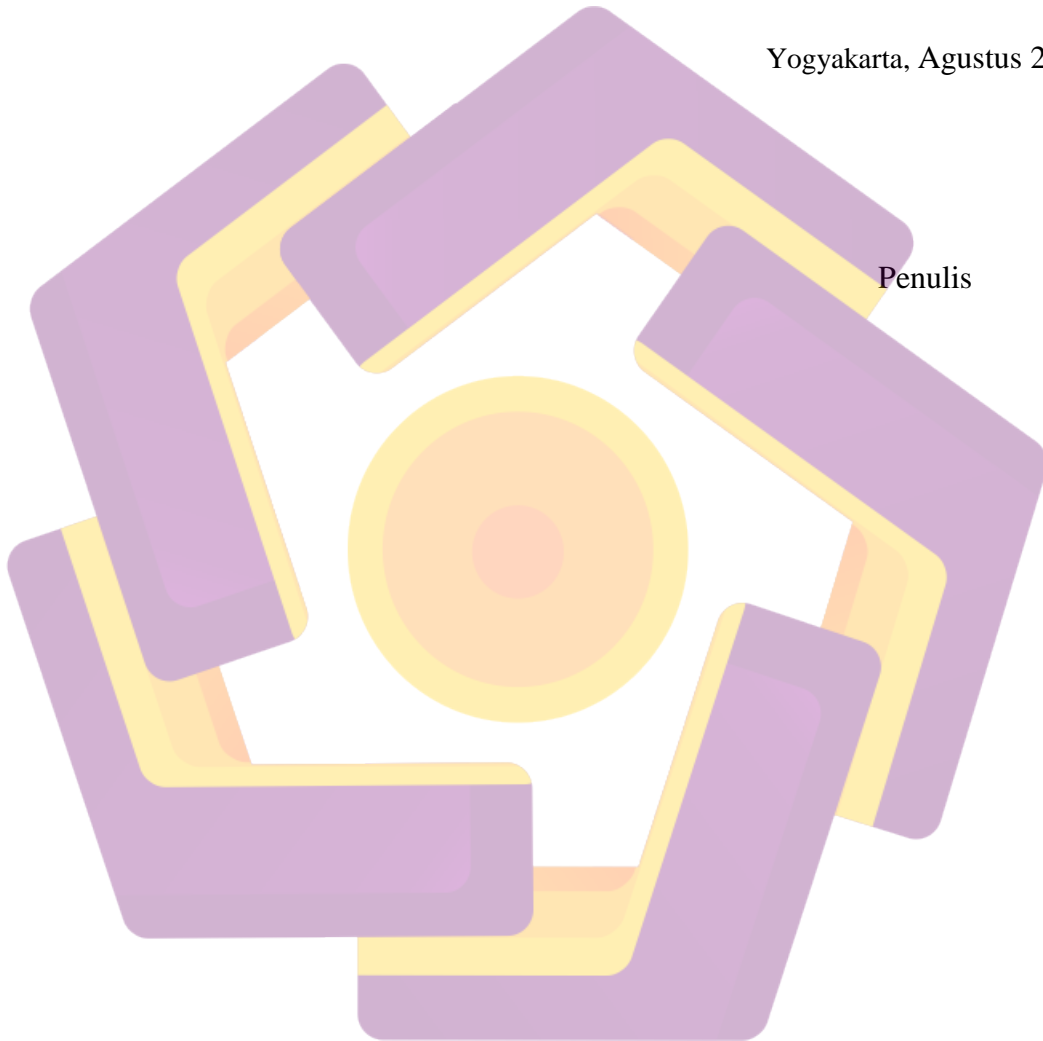
Pada kesempatan ini tak lupa penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan keselamatan kepada kami (penulis) dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Ayahanda, Ibunda, kakak dan adik yang telah memberikan perhatian serta kasih sayang kepada kami, sehingga dapat menyelesaikan kuliah seperti sekarang ini.
3. Bapak Prof. M. Suyanto MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, S.Kom. yang telah memberikan bimbingan kepada kami dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini sampai selesai.
5. Semua Dosen-dosen AMIKOM yang telah memberikan kami ilmu pengetahuan selama kuliah di AMIKOM.
6. Seluruh teman-teman khususnya D3-TI-01.

Akhirnya penulis mengharapkan semoga hasil karya ini dapat berguna serta bermanfaat. Kritik dan saran dari semua pihak tentang tugas akhir ini sangat kami harapkan untuk lebih meningkatkan kesempurnaan iklan animasi 2D ini di kemudian hari.

Yogyakarta, Agustus 2013

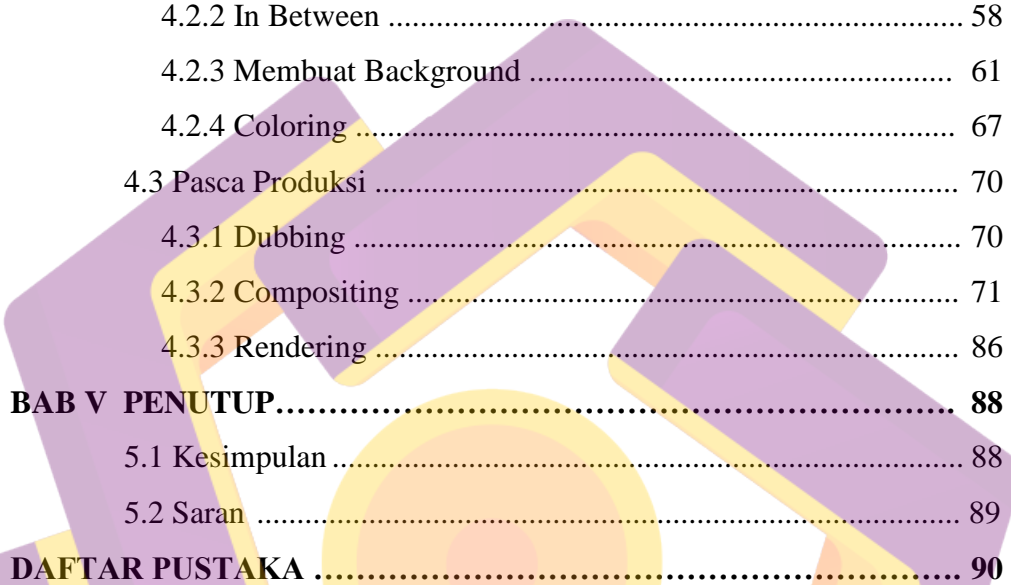
Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
PERNYATAAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI	xix
<i>ABSTRACT</i>	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Pengumpulan Data	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
1.8 Rencana Kegiatan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Pengertian Multimedia	9
2.2 Unsur-Unsur Multimedia	9
2.2.1 Teks (text)	9
2.2.2 Gambar	10

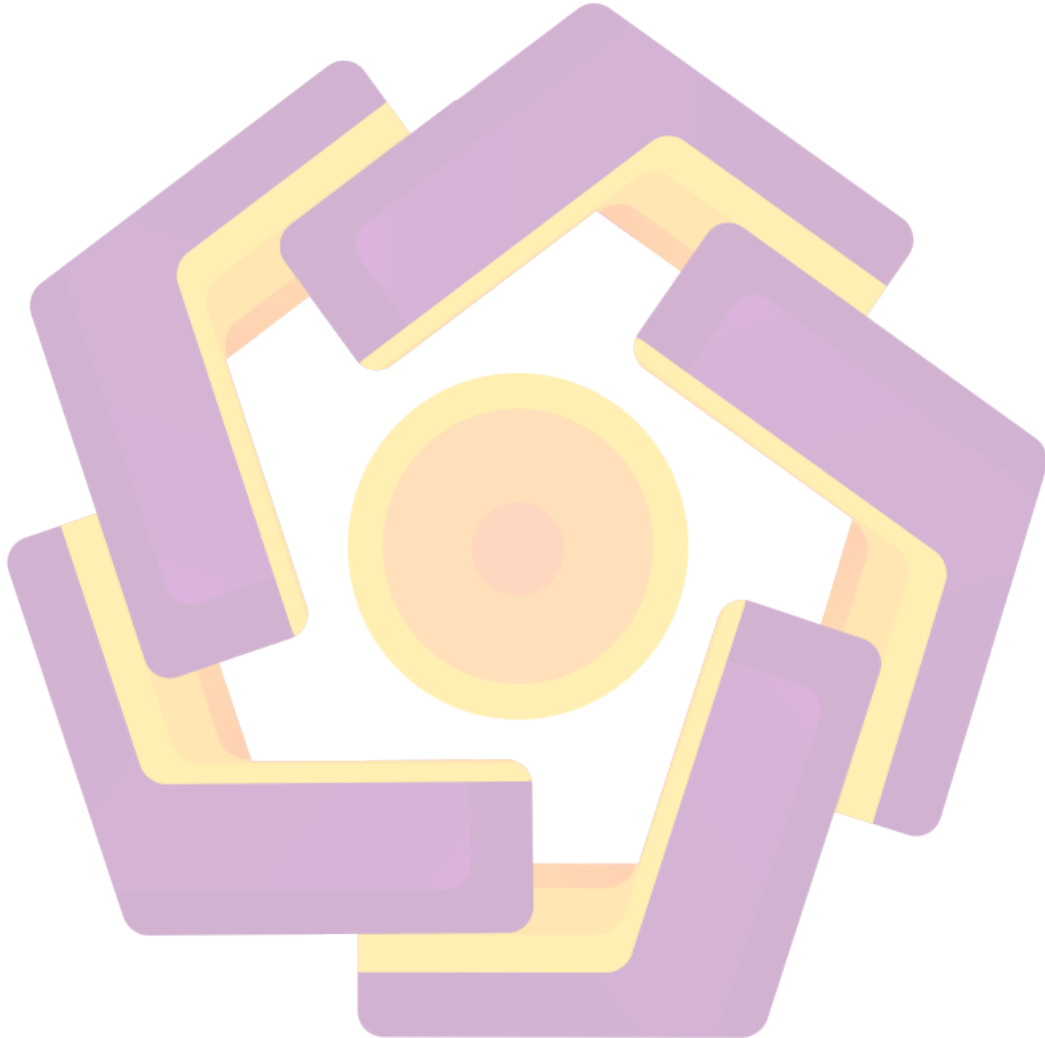
2.2.3 Suara	10
2.2.4 Video	11
2.2.5 Animasi	11
2.3 Definisi Animasi	12
2.3.1 Sejarah Animasi	12
2.3.2 Teknik Dasar Animasi	13
2.3.3 Fungsi animasi	15
2.4 Konsep Dasar Periklanan	16
2.4.1 Sejarah Periklanan	18
2.4.2 Pengertian Iklan	18
2.4.3 Jenis Iklan	18
2.5 Prinsip Animasi	18
2.6 Tahapan Pembuatan Iklan Animasi 2D	20
2.6.1 Tahap Praproduksi	20
2.6.2 Tahap Produksi	22
2.6.3 Tahap Pascaproduksi	23
2.7 Hardware Software Yang Dibutuhkan	24
2.7.1 Perangkat Keras (Hardware) Yang Dibutuhkan	24
2.7.2 Software Yang Dibutuhkan	24
BAB III TINJAUAN UMUM	34
3.1 Latar Belakang PPG Nutri Husada	34
3.2 Letak Geografis PPG Nutri Husada	36
3.3 Tujuan Pusat Konsultasi Gizi Nutri Husada	36
3.4 Visi Dan Misi	37
3.5 Tugas PPG Nutri Husada	37
3.6 Struktur Dan Fungsi Organisasi	38
3.7 Penjelasan Tugas	38
3.8 Media Promosi Yang Telah Dilakukan	39
BAB IV PEMBAHASAN	40
4.1 Pra Produksi	40
4.1.1 Ide Cerita	40



4.1.2 Tema Cerita	40
4.1.3 Character Development	41
4.1.4 Story Board	42
4.2 Produksi	48
4.2.1 Membuat Karakter	48
4.2.2 In Between	58
4.2.3 Membuat Background	61
4.2.4 Coloring	67
4.3 Pasca Produksi	70
4.3.1 Dubbing	70
4.3.2 Compositing	71
4.3.3 Rendering	86
BAB V PENUTUP.....	88
5.1 Kesimpulan	88
5.2 Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	90

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan	7
Tabel 2.2 Spesifikasi PC Standar Multimedia	24
Tabel 3.1 Struktur dan organisasi	38
Tabel 4.1 Tabel Story Board	42



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Karakter Animasi 2D	21
Gambar 2.2 Contoh Story Board	21
Gambar 2.3 Jendela Program Adobe Flash CS 4	25
Gambar 2.4 Adobe Premiere CS3	27
Gambar 2.5 Adobe Audition 1.5	29
Gambar 2.6 Adobe After Effect CS3	32
Gambar 4.1 Dokter Ahli Gizi	41
Gambar 4.2 Menentukan Dokumen	48
Gambar 4.3 Tampilan Awal Flash	49
Gambar 4.4 Atur Ukuran lembar kerja	49
Gambar 4.5 Fitur Oval tool Pada Adobe Flash CS4	50
Gambar 4.6 Membuat Lingkaran Dengan Oval Tool	50
Gambar 4.7 Mengatur Lingkaran Dengan Selection Tool.....	51
Gambar 4.8 Hasil Lingkaran Berbentuk Pola Wajah	51
Gambar 4.9 Fitur Line Tool	52
Gambar 4.10 Fitur Rectangle Tool	53
Gambar 4.11 Fitur Oval Tool	54
Gambar 4.12 Fitur Pencil Tool	54
Gambar 4.13 Gambar Wajah Dokter Ahli Gizi Telah Selesai Dibuat ...	55
Gambar 4.14 Mengubah Nama Layer	55
Gambar 4.15 Proses Memberikan Simbol	56
Gambar 4.16 Mengubah Nama Simbol	56
Gambar 4.17 Membuat Layer Baru	57
Gambar 4.18 Mengubah Nama Layer	58
Gambar 4.19 Proses Pembuatan Tubuh	58
Gambar 4.20 Karakter Animasi Telah Selesai Dibuat	58
Gambar 4.21 Karakter Yang Sudah Dibuat.....	59
Gambar 4.22 Frame Gerakan Tangan.....	60
Gambar 4.23 Mengubah Posisi Tangan dengan Free Transform Tool..	60

Gambar 4.24 Cara Membuat Frame Baru	61
Gambar 4.25 Frame Gerakan Tangan	61
Gambar 4.26 Pengaturan Lembar Kerja	62
Gambar 4.27 Fitur Reactangel Tool	62
Gambar 4.28 Proses Penentuan Warna	63
Gambar 4.29 Proses Pembuatan Papan Tulis	63
Gambar 4.30 Mengubah Nama Layer	63
Gambar 4.31 Fitur Pencil Tool	64
Gambar 4.32 Menggambar Daun Menggunakan Pencil Tool	64
Gambar 4.33 Langkah Membuat Pot	65
Gambar 4.34 Membuat Lingkara Dengan Oval Tool	65
Gambar 4.35 Menghapus Lingkaran Menggunakan Eraser Tool	66
Gambar 4.36 Objek Tanaman Telah Selesai Dibuat	66
Gambar 4.37 Background Papan Tulis	67
Gambar 4.38 Fitur Paint Bucket tool	68
Gambar 4.39 Proses Menentukan Warna	68
Gambar 4.40 Pemberian Warna Pada Wajah	69
Gambar 4.41 Proses Pemberian Warna Pada Objek Lain	69
Gambar 4.42 Pewarnaan Telah Selesai Dilakukan	70
Gambar 4.43 Grafik Hasil Rekaman	71
Gambar 4.44 Pengaturan Projek After Effect	72
Gambar 4.45 Proses Import File	72
Gambar 4.46 Proses Import File Background	73
Gambar 4.47 Tampilan After Effect	73
Gambar 4.48 Proses Drag File Ke Jendela Timeline	74
Gambar 4.49 Pemilihan Efek	74
Gambar 4.50 Efek Strobe Light Pada Kolom Project.....	75
Gambar 4.51 Pengaturan Efek.....	75
Gambar 4.52 Pengaturan Efek Strobe Color.....	76
Gambar 4.53 Pengaturan Efek Blend With Original.....	76
Gambar 4.54 Pengaturan Efek.....	77

Gambar 4.55 Proses Memasukan File Ke Jendela Time Line.....	77
Gambar 4.56 Pemilihan Efek.....	78
Gambar 4.57 Pengaturan Efek Edge Type.....	78
Gambar 4.58 Pengaturan Efek Border.....	79
Gambar 4.59 Pengaturan Efek.....	79
Gambar 4.60 Objek Otak Yang Muncul Dengan Efek Roughen Edges	80
Gambar 4.61 Rendering Video	80
Gambar 4.62 Pengaturan Render	81
Gambar 4.63 Proses Penyimpanan File	81
Gambar 4.64 Tiga Pilihan Pada Tampilan Awal Premiere Pro	82
Gambar 4.65 Tampilan Form New Project	83
Gambar 4.66 Import File Video Pada Premiere pro	84
Gambar 4.67 Jendela Projek Adobe Premiere	84
Gambar 4.68 Mendrag File Dari Jendela Project Ke Timeline	85
Gambar 4.69 Jendela Effect Premiere Pro	85
Gambar 4.70 Drag Efek	86
Gambar 4.71 Menjalankan Gabungan Video	86
Gambar 4.72 Menentukan Tempat Penyimpanan File	87
Gambar 4.73 Proses Rendering	87

INTISARI

Pada penulisan Tugas Akhir kali ini, penulis akan membahas tema mengenai "Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat Dengan Animasi 2D Mengenai Pentingnya Kandungan Gizi Pada Ikan Sebagai Konsumsi Masyarakat". Seperti diketahui peran teknologi dan informasi telah merambah ke berbagai media yang sangat dibutuhkan sebagai sarana hiburan, bisnis, dan komunikasi. Dan dengan semakin berkembangnya peran multimedia yang sangat diperlukan dalam broadcasting dan periklanan, maka peran seorang desainer grafis sangat dibutuhkan untuk mengembangkan ide sebagai media sosialisasi dalam hal positif seperti dalam pembuatan iklan layanan masyarakat.

Dalam proses pembuatan iklan 2D ini, nantinya akan dilakukan dalam berbagai tahapan seperti, perancangan konsep, pembuatan sinopsis, pembuatan storyboard dan dalam proses pembuatan iklan software yang digunakan adalah Adobe Flash CS4. Karena Pentingnya peran desain grafis dalam perkembangan teknologi saat ini maka penulis bertujuan untuk menerapkan ilmu dan teori-teori selama perkuliahan ke dalam aplikasi nyata secara praktek, guna membantu dan mendukung kemampuan berkualitas dalam menerapkan ilmu yang sudah diperoleh ke dalam kehidupan nyata.

Dalam proses pembuatannya, penulis menyadari kesulitan yang dihadapi, karena itu dibutuhkan banyak persiapan, pembelajaran, materi dan berbagai sumber untuk membuat sebuah iklan inovatif yang diterapkan melalui bidang teknologi dan informasi dalam usaha untuk menarik minat masyarakat dalam memahami pentingnya kandungan gizi dalam makanan.

Kata kunci : broadcasting, desainer grafis, visualisasi, konsep, sinopsis, storyboard.

ABSTRACT

At the writing of this final project, the authors will discuss the theme of "Making Public Service Advertisement Within 2D Animation Regarding The Importance Of Nutrition For The Fish Consumption". As we all know the role of technology and information has been spread to various media that is needed as a means of entertainment, business, and communication. And with the development of multimedia indispensable role in broadcasting and advertising, the role of a graphic designer is needed to develop the idea as a medium of socialization in positive terms as in making public service announcements.

In this 2D ad creation process, will be carried out in different stages such as concept design, manufacture synopsis, storyboard creation, and in the process of ad creation software used is MDI Creator 2D Animation. Since the importance of the role of graphic design in the development of today's technology, the author aims to apply the knowledge and theories during the lecture to the real application in practice, to assist and support the qualified ability in applying knowledge already acquired in real life.

In the manufacturing process, the authors realized it would take a lot of preparation, learning and materials needed to create an ad with good visualization and can be interesting people as well as the author of a concern for social issues efforts to market either through the medium of television advertising and the internet.

Keywords : *broadcasting, graphic designers, visualization, concept, synopsis, storyboard.*