

**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 terhingga 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.

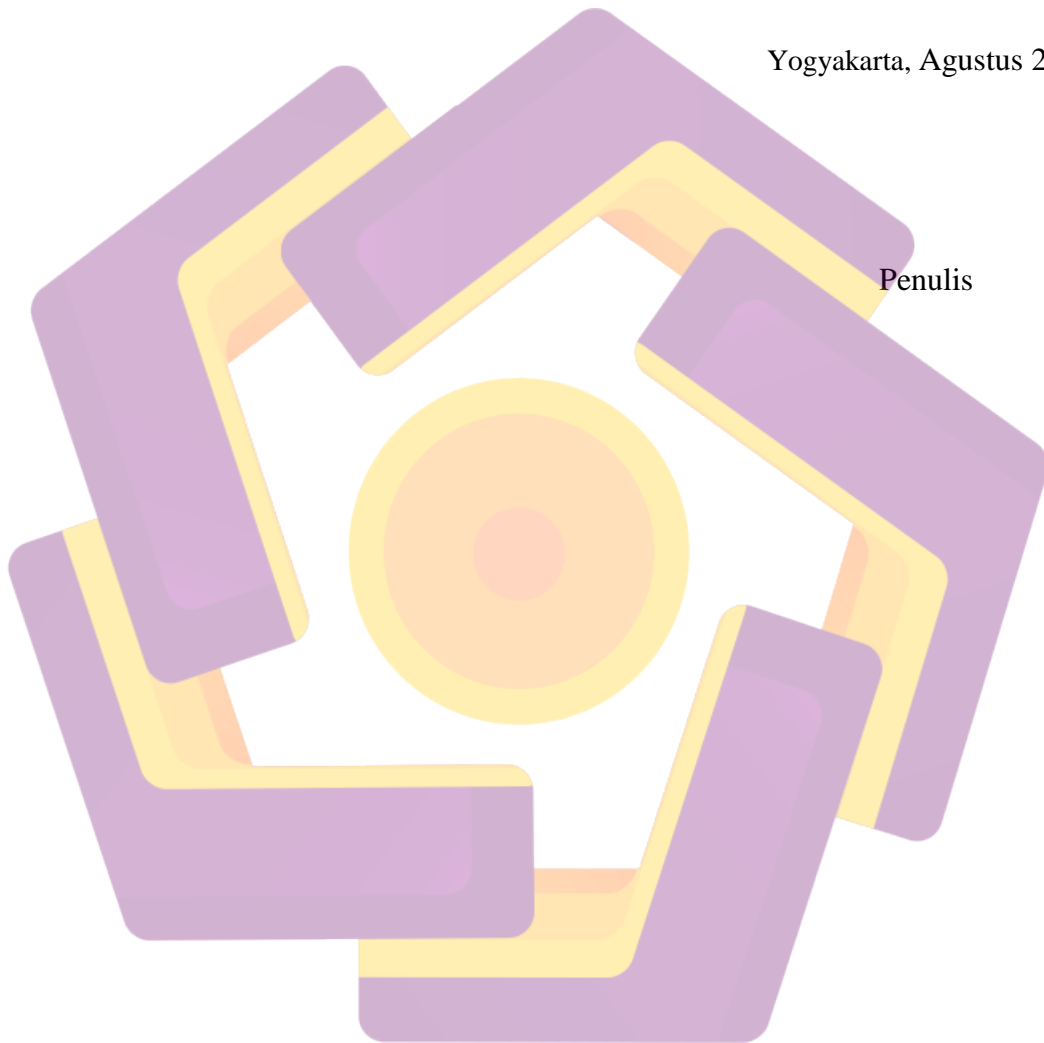
Pada kesempatan ini tak lupa penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada :

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

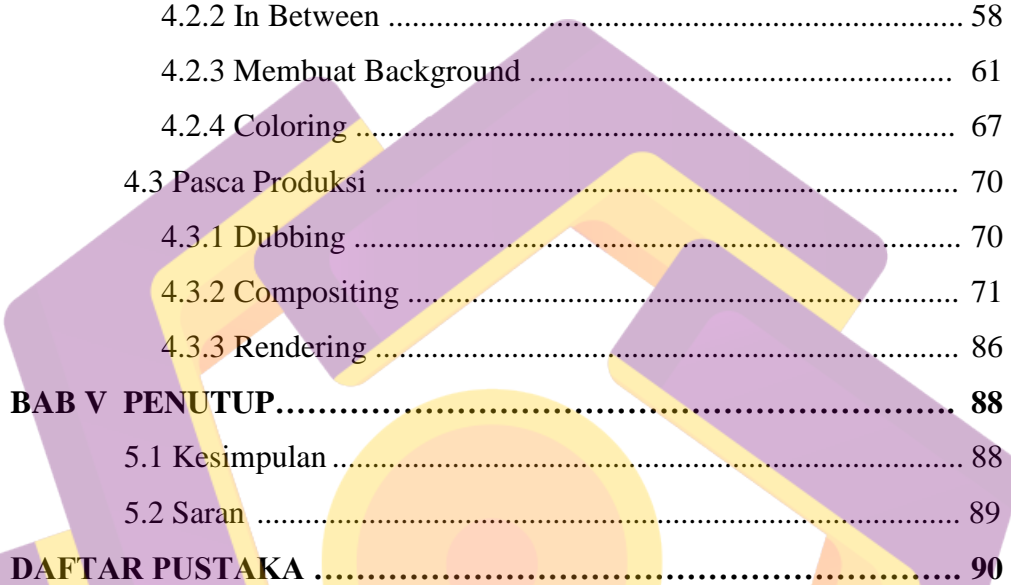


## DAFTAR ISI

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
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
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
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>9</b>
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
<b>BAB III TINJAUAN UMUM .....</b>	<b>34</b>
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
<b>BAB IV PEMBAHASAN .....</b>	<b>40</b>
4.1 Pra Produksi .....	40
4.1.1 Ide Cerita .....	40

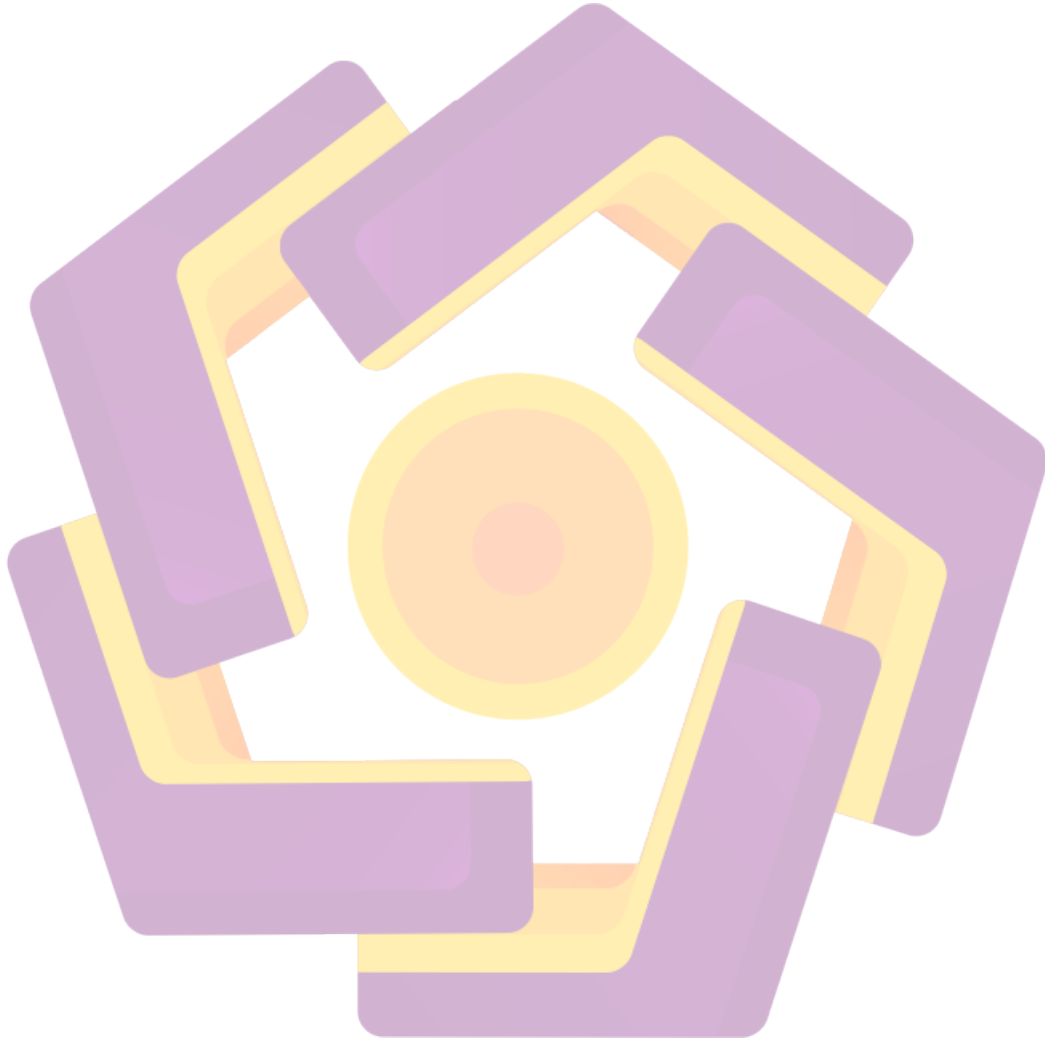




4.1.2 Tema Cerita .....	40
4.1.3 Character Development .....	41
4.1.4 Story Board .....	42
4.2 Produksi .....	48
4.2.1 Membuat Karakter .....	48
4.2.2 In Between .....	58
4.2.3 Membuat Background .....	61
4.2.4 Coloring .....	67
4.3 Pasca Produksi .....	70
4.3.1 Dubbing .....	70
4.3.2 Compositing .....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

## 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 Reactangle 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.*