

**PERENCANAAN DAN PEMBUATAN IKLAN DENGAN MEDIA FILM  
KARTUN 2D (DUA DIMENSI) UNTUK PT.INOARSITAS**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Yoga Pasramakrisnan**

**09.11.2659**

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

**PERENCANAAN DAN PEMBUATAN IKLAN DENGAN MEDIA FILM  
KARTUN 2D (DUA DIMENSI) UNTUK PT.INOARSITAS**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

**Yoga Pasramakrisnan**

**09.11.2659**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERENCANAAN DAN PEMBUATAN IKLAN DENGAN MEDIA FILM  
KARTUN 2D (DUA DIMENSI) UNTUK PT.INOARSITAS**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Yoga Pasramakrisnan**

**09.11.2659**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 21 Februari 2012

**Dosen Pembimbing**



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

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

#### PERENCANAAN DAN PEMBUATAN IKLAN DENGAN MEDIA FILM KARTUN 2D (DUA DIMENSI) UNTUK PT.INOARSITAS

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Yoga Pasramakrisnan**

**09.11.2659**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 24 Juli 2013

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

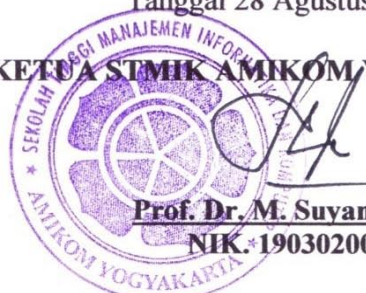
**Tonny Hidayat, M.Kom**  
NIK. 190302182

**Kusnawi, S.Kom., M.Eng**  
NIK. 190302112

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 28 Agustus 2013

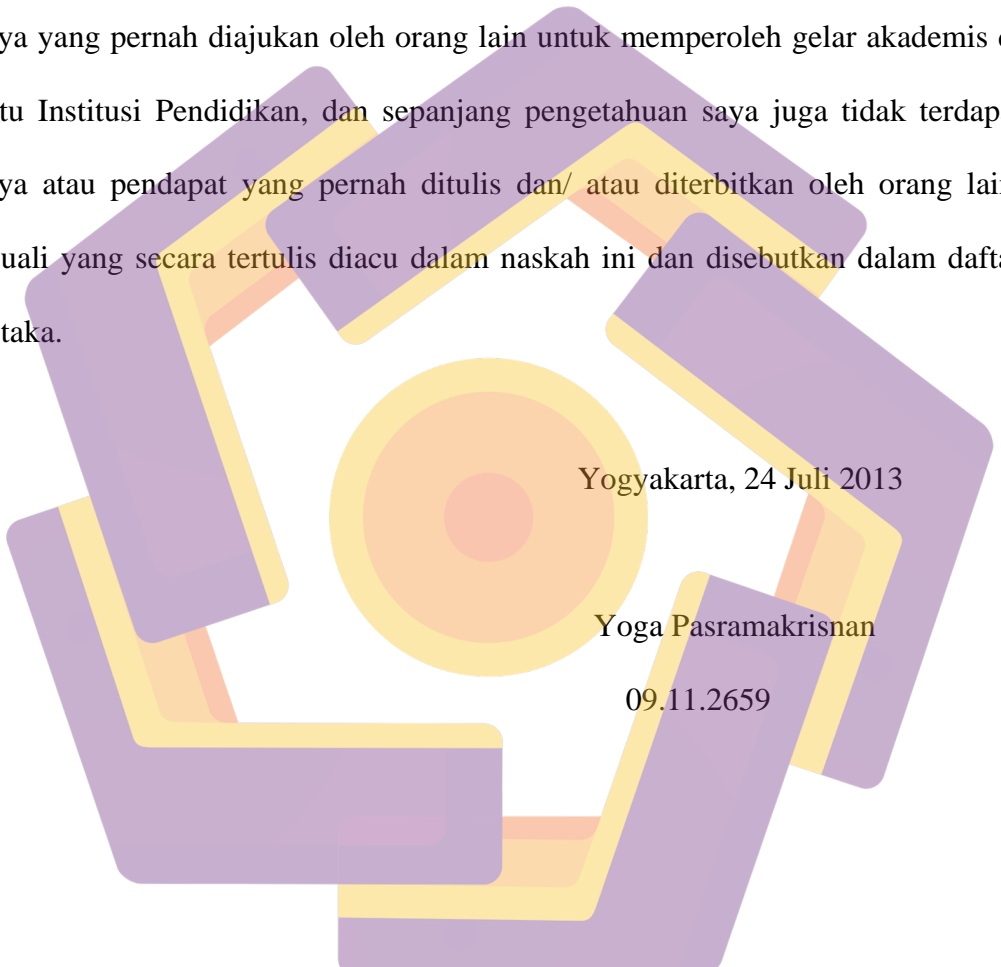
**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/ atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, 24 Juli 2013

Yoga Pasramakrisnan

09.11.2659

## MOTTO

“Berdoa, Ikhtiar, dan Tawakal kepada Allah SWT”

“Di mana bumi dipijak di situ pula langit dijunjung”

“Manusia tidak dilahirkan untuk duduk diam dan tidak berbuat apa-apa”

“Bersyukur adalah kunci untuk meraih kebahagiaan dan kesejahteraan”

“Harta tak berguna bila tidak dizakatkan, Otak tak berguna bila tak mengajarkan,

Raga tak berguna bila tak mengabdikan pada lingkungan”

“Kekeluargaan adalah hal termahal didunia”

## PERSEMBAHAN

Skrpsiku kupersembahkan kepada Allah SWT, sebagai ucapan syukur atas

Karunia Allah SWT

Untuk Bapakku yang udah kerja banting tulang dan berjuang sebagai single parent selama 12 tahun, dan sudah mendukungku melakukan apa yang sesuai dengan cita-citaku, terimakasih

Untuk Mas Anang dan Mbak Westri, ini sebagai hasil dari kuliahku dan sebagai awal dari dunia kerjaku yang baru juga sebagai jawaban atas keraguan kalian tentangku, terimakasih pacuan dari kalian

Untuk Masbro dan Mbaksis keluarga besar Staff STMIK Amikom Yogyakarta yang sudah melayani dengan sepenuh hati

Untuk Masbro dan Mbaksis Keluarga besar mahasiswa STMIK Amikom Yogyakarta yang sudah mendukung saya khususnya kelas 09-S1TI-02 dan khususnya lagi mas Soni Dwi Sandi yang sudah membantu menyusun skripsi ini

Untuk Masbro Yudhananto yang membantu saya saat persiapan pendadaran

Untuk Masbro Agung Setya Nugraha yang membantu memfasilitasi pembuatan skripsi saya

Untuk Mas Bondan Hartanto yang membantu menyusun skripsi ini juga

Dan seluruh keluarga besar Bukan Anak Club Yogyakarta yang senantiasa

membantu saya dalam setiap kesulitan

## KATA PENGANTAR

Pertama-tama penulis memanjatkan puja dan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala kenikmatan dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul Perencanaan dan Pembuatan Iklan dengan Media Film Kartun 2D (Dua Dimensi) untuk PT.Inoarsitas.

Penyusunan dan penulisan skripsi ini penulis mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, baik sebagai fasilitator, motivator dan ispirator. Oleh maka dari itu, penulis mengucapkan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada seluruh kerabat dan Pembina yang telah membantu kelancaran penyusunan skripsi ini. seperti Bapak Prof Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta, Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom yang menjadi pembimbing saya dan berbagai pihak lain yang tidak bisa penulis sebutkan semuanya.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan lporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh sebab itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. akhir kata, semoga skripsi ini bisa berguna bagi seluruh pembaca, dan semoga selalu memberikan hal positif.

Yogyakarta 26 Agustus 2013

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i> .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar belakang masalah.....	1
1.2 Perumusan masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	4
1.5 Metode Penelitian.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>8</b>
2.1 Multimedia.....	8
2.1.1 Pengertian Multimedia.....	8
2.1.2 Sejarah Multimedia.....	8
2.1.3 Pentingnya Multimedia.....	9
2.1.4 Objek-objek Multimedia.....	10
2.1.4.1. Teks.....	10
2.1.4.2. Grafik.....	10
2.1.4.3. Suara.....	11
2.1.4.4. Video.....	12
2.2 Animasi.....	12

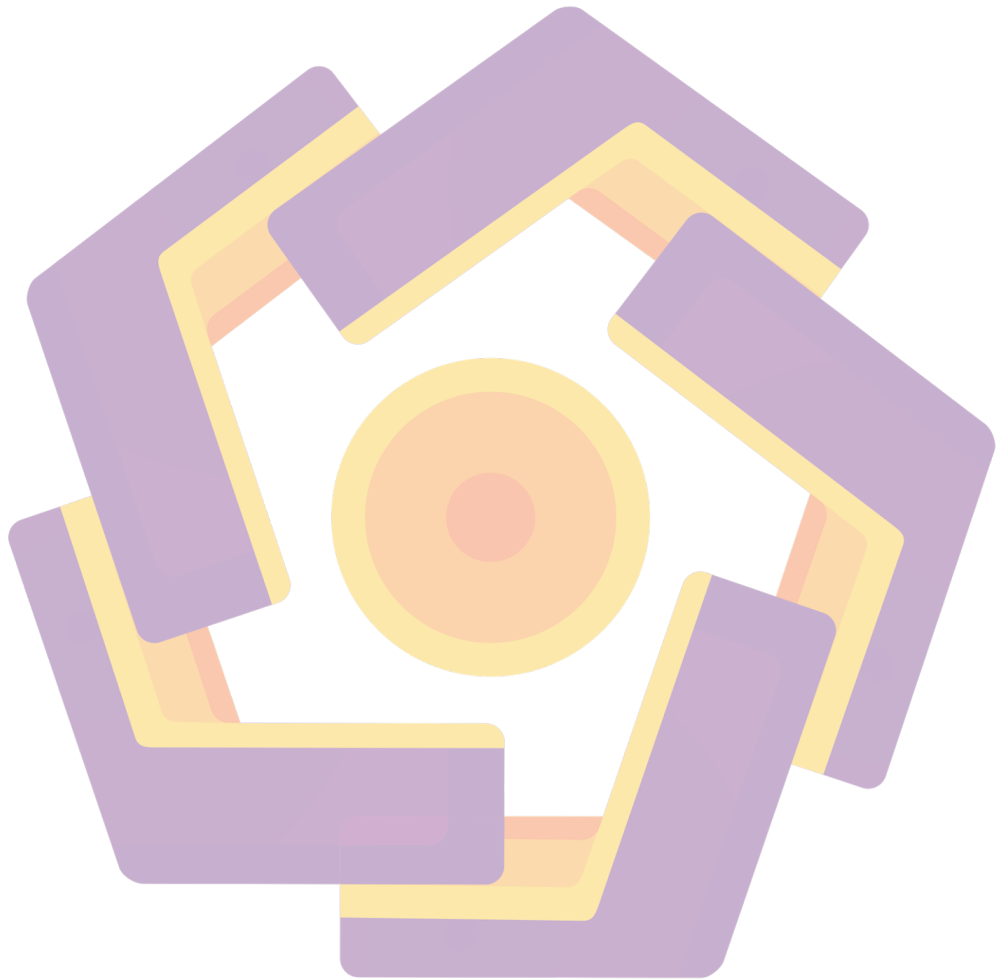
2.2.1 Pengertian Animasi.....	12
2.2.2 Sejarah Animasi.....	12
2.2.3 Jenis-jenis Animasi.....	14
2.2.3.1. Animasi Sel (Cell Animation).....	14
2.2.3.2. Animasi Frame (Frame Animation).....	15
2.2.3.3. Animasi Sprite (Sprite Animation).....	16
2.2.3.4. Animasi Lintasan (Path Animation).....	16
2.2.3.5. Animasi Spline.....	17
2.2.3.6. Animasi Vektor (Vector Animation).....	17
2.2.3.7. Animasi Karakter (Character animation).....	17
2.2.4 Prinsip Animasi.....	18
2.2.4.1. Solid Drawing.....	18
2.2.4.2. Timing and Spacing.....	19
2.2.4.3. Squash and Stretch.....	20
2.2.4.4. Anticipation.....	20
2.2.4.5. Slow in Slow out.....	21
2.2.4.6. Arcs.....	21
2.2.4.7. Secondary Action.....	22
2.2.4.8. Follow Through and Overlapping Action.....	23
2.2.4.9. Straight Ahead Action and Pose to Pose.....	23
2.2.4.10. Staging.....	24
2.2.4.11. Appeal.....	25
2.2.4.12. Exaggeration.....	26
2.2.5 Teknik pembuatan Animasi.....	27
2.2.5.1 Standard Character Model Sheet, Layout and Sound Recorded ....	27
2.2.5.2 Dope Sheet.....	28
2.2.5.3 Drawing.....	28
2.2.5.4 Line Test, Scanning dan Tracing.....	29
2.2.5.5 Background.....	30
2.2.5.6 Pewarnaan ( Colouring ).....	30
2.2.5.7 Lip – Sync.....	31

2.2.5.8 Suara ( Sound ) .....	31
2.2.5.9 Editing .....	32
2.3 Iklan .....	32
2.3.1 Pengertian Iklan .....	32
2.3.2 Sejarah Iklan .....	32
2.3.3 Jenis-jenis Iklan .....	33
2.3.3.1. Commercial Advertising ( Iklan Komersial ) .....	34
2.3.3.1.1 Iklan Strategis .....	34
2.3.3.1.2 Iklan Taktis .....	34
2.3.3.2. Corporate Advertising .....	34
2.3.3.3. Public Service Advertising .....	35
2.3.4 Penentuan Posisi Iklan .....	35
2.3.4.1. Penentuan Posisi Menurut Nilai .....	35
2.3.4.2. Penentuan Posisi Menurut Pesaing .....	36
2.3.4.3. Penentuan Posisi Menurut Manfaat .....	37
2.3.4.4. Penentuan Posisi Menurut Penggunaan .....	37
2.3.4.5. Penentuan Posisi Menurut Pemakai .....	37
2.3.4.6. Penentuan Posisi Menurut Kategori Produk .....	38
2.3.4.7. Penentuan Posisi Menurut Atribut .....	39
2.3.4.8. Penentuan Posisi Menurut Teknologi .....	39
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>41</b>
3.1 Analisis .....	41
3.1.1 Analisis Sistem .....	41
3.1.2 Identifikasi Masalah .....	41
3.1.3 Target dan Batasan Sistem .....	42
3.1.4 Analisis Kebutuhan Sistem .....	42
3.1.4.1. Hardware .....	42
3.1.4.2. Software .....	43
3.1.4.3. Brainware .....	44
3.2 Perancangan .....	44
3.2.1 Persiapan Perancangan .....	44

3.2.2 Konsep Perancangan.....	46
3.2.2.1. Karakter.....	46
3.2.2.2. Setting.....	49
3.2.2.3. Alur Cerita.....	53
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>62</b>
4.1 Pra Produksi.....	62
4.1.1 Persiapan Aset .....	62
4.1.2 Pembuatan Tokoh.....	64
4.1.3 Penyetaraan Tokoh .....	65
4.1.4 Pembuatan Latar .....	66
4.1.4.1. Latar Depan.....	66
4.1.4.2. Latar Belakang .....	67
4.2 Penyempurnaan Pra Produksi.....	68
4.3 Produksi .....	70
4.4 Pasca Produksi.....	73
4.5 Hasil Akhir .....	74
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>77</b>
5.1 Kesimpulan.....	77
5.2 Saran .....	77
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>78</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Spesifikasi Hardware.....	43
-------------------------------------	----



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Teks .....	10
Gambar 2.2 Grafik .....	11
Gambar 2.3 Animasi Sel .....	14
Gambar 2.4 Animasi Frame .....	15
Gambar 2.5 Animasi Sprite .....	16
Gambar 2.6 Animasi Lintasan .....	16
Gambar 2.7 Animasi dengan dasar Solid Drawing .....	19
Gambar 2.8 Timing dan Spacing – Seorang preman mengayunkan pisau .....	20
Gambar 2.9 Squash dan Strech - Ketika bola jatuh dan memantul .....	20
Gambar 2.10 Anticipation – Orang saat akan meloncat .....	21
Gambar 2.11 Pisau yang dilempar mendapatkan kecepatan rendah di awal .....	21
Gambar 2.12 Slow out .....	21
Gambar 2.13 Arcs .....	22
Gambar 2.14 Secondary Action – Posisi tangan saat orang berjalan .....	22
Gambar 2.15 Follow Through dan Overlapping Action – Kelinci melompat .....	23
Gambar 2.16 Straight Ahead Action – Zebra dikejar macan .....	24
Gambar 2.17 Pose to Pose – Gerakan orang mengambil kapur dan menulis .....	24
Gambar 2.18 Staging – sudut pandang kamera .....	25
Gambar 2.19 Appeal – Toy Story dan Naruto .....	26
Gambar 2.20 Exaggeration – Spongebob terbang .....	26
Gambar 2.21 HSBC The World’s Local Bank – Bank HSBC ada dimana-mana .....	36
Gambar 2.22 BBC The One – Penentuan Posisi Pesaing .....	36
Gambar 2.23 AP Boots Moto – Penentuan Posisi Penggunaan .....	37
Gambar 2.24 Master Card – Penentuan Posisi Menurut Pemakai .....	38
Gambar 2.25 Nestle Eclairs – Penentuan Posisi Menurut Kategori Produk .....	38
Gambar 2.26 Visa – Penentuan Posisi Menurut Atribut .....	39
Gambar 2.27 Samsung WB500 – Penentuan Posisi Menurut Teknologi .....	40
Gambar 3.1 Tokoh Preman .....	46

Gambar 3.2 Tokoh Zuperman .....	47
Gambar 3.3 Tokoh Pembawa Berita.....	47
Gambar 3.4 Tokoh Warga.....	48
Gambar 3.5 Tokoh Kru PT.Inoarsitas .....	49
Gambar 3.6 Setting di ruang siaran berita .....	50
Gambar 3.7 Setting dibagian atas kota.....	51
Gambar 3.8 Setting di jalanan pada saat hari terang .....	51
Gambar 3.9 Setting dirumah Zuperman.....	52
Gambar 3.10 Setting di kantor PT.Inoarsitas .....	53
Gambar 4.1 Tampilan dari Freesound.org .....	63
Gambar 4.4 Gambar meja di studio liputan berita.....	63
Gambar 4.3 Gambar roket.....	63
Gambar 4.2 Awan sebagai asset dari klip Video .....	63
Gambar 4.6 Gambar setelah proses pewarnaan .....	64
Gambar 4.5 Sketsa kasar, seorang preman .....	64
Gambar 4.8 Perbandingan tinggi antar tokoh setelah dilakukan penyetaraan .....	65
Gambar 4.7 Tampilan seorang preman .....	65
Gambar 4.9 Sketsa kasar dari meja pembawa berita.....	66
Gambar 4.10 Setelah proses pewarnaan dari meja pembawa berita .....	66
Gambar 4.11 Meja pembawa berita.....	67
Gambar 4.12 Proses sketsa diawali tanpa latar belakang .....	67
Gambar 4.13 Latar Belakang untuk membawakan berita.....	68
Gambar 4.16 Studio Liputan Berita.....	69
Gambar 4.15 Meja pembawa berita ukuran awal .....	69
Gambar 4.14 Latar belakang pembawa berita ukuran awal .....	69
Gambar 4.17 Tampilan suatu library dari suatu scene.....	70
Gambar 4.18 Pergerakan tangan pembaca berita yang mengambil kertas .....	71
Gambar 4.19 Proses perekaman suara.....	72
Gambar 4.20 Proses penghilangan noise untuk menjernihkan suara .....	72
Gambar 4.21 Proses Rendering mulai bumper, intro dan scene 001 .....	73

## INTISARI

Film animasi dua dimensi atau yang dikenal dengan kartun, merupakan suatu media yang banyak diminati oleh segala golongan. Dimasa sekarang pun, banyak sekali perusahaan – perusahaan terkemuka yang membuat promosi ataupun media iklan dengan media animasi; baik 3D , 2D maupun Film gabungan.

Pembuatan media iklan dengan animasi 2D pada PT.Inoarsitas dibuat untuk menunjukkan kelebihan dari perusahaan yang bergerak dibidang Jasa Arsitektur tersebut dibanding dengan perusahaan sebidang lainnya. Disamping itu, penggunaan kartun sebagai iklan juga ditujukan untuk menarik minat dari semua pelanggan untuk menggunakan jasa PT.Inoarsitas. Media ini; berdurasi 2,5 menit, bergambarkan animasi 2D, serta didukung oleh perangkat lunak dari Adobe®.

Penggunaan media kartun animasi 2D ini akan menyuguhkan film saku (pocket film) yang menarik dan membuat para calon pelanggan yakin menggunakan jasa dari PT.Inoarsitas tanpa keraguan.

**Kata Kunci :** Animasi, 2D, Dua Dimensi, Kartun, Media, Iklan, Adobe, Media Iklan, Animasi 2D.





## **ABSTRACT**

*Two dimension animation or known as Cartoon, is one of many media which is have a great attention from whole worlds. Nowadays, a lot of big companies make an advertising using animation film, either Three Dimension (3D), Two Dimension(2D) or the combinations of two dimension and three dimension.*

*Making of advertising based on two dimension animation for PT.Inoarsitas purpose are shows the greatness from this companies who works in Architecture lines from the competitor. Furthermore using of Cartoon media hopefully can persuade people for using services of PT.Inoarsitas. The duration of this clip are 2,5 minutes, the view is fully two dimension animation, supported by software of Adobe®.*

*Using of this two dimension animation will serving one of the best pocket film that persuade many of customer come and using services from PT.Inoarsitas without any doubt.*

**Keywords:** *Animation, 2D, Two Dimensional, Cartoons, Media, Advertising, Adobe, Media Advertising, Animation 2D.*