

**PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D TENTANG BAHAYA MINUMAN
BERSODA**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Arif Sudarsono 10.01.2735

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

**PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D TENTANG BAHAYA MINUMAN
BERSODA**

TUGAS AKHIR

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



disusun oleh

Arif Sudarsono 10.01.2735

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

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D TENTANG BAHAYA MINUMAN
BERSODA**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Arif Sudarsono

10.01.2735

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

Pada tanggal 8 Februari 2013

Dosen Pembimbing

Agus Purwanto, S.Kom
NIK. 19000001

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D TENTANG BAHAYA MINUMAN
BERSODA**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Arif Sudarsono

10.01.2735

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
Pada tanggal 30 Juli 2013

Susunan Dewan Penguji

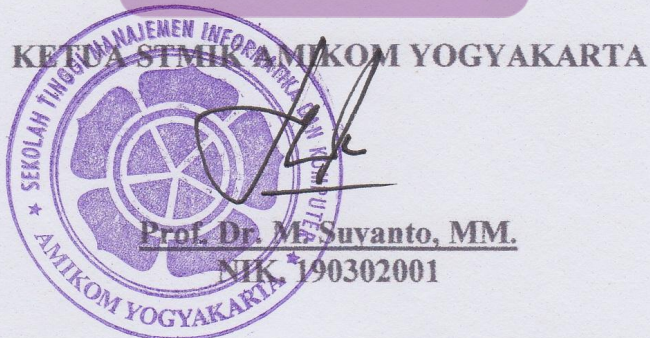
Nama Penguji

Tanda Tangan

Robert Marco, M.T
NIK. 190000016

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

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 01 Agustus 2013



PERNYATAAN

Saya 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, 01 Maret 2013

Arif Sudarsono
NIM. 10.01.2735

MOTTO

“Bertakwalah pada Allah maka Allah akan mengajarimu. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui segala sesuatu.”

(Al-Baqarah 282)



PERSEMBAHAN

Dengan kesadaran hati, kupersembahkan Tugas Akhir ini kepada :

1. Allah SWT yang selalu memberkatiku, dan memberikan rahmad terindah dalam hidupku.
2. Ayah dan Bunda tercinta yang telah melahirkan saya. Terima kasih atas dukungan moril dan materi yang tidak terhitung nilainya.
3. Prof. Dr. M. Suyanto, MM. yang telah mendirikan STIMIK AMIKOM Yogyakarta sehingga saya dapat kuliah disini dan mendapatkan gelar ahli madya.
4. Agus Purwanto, S.KOM yang telah menjadi dosen pembimbing saya serta membantu saya menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Seluruh dosen di STIMIK AMIKOM Yogyakarta yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
6. Semua sahabatku di kelas D3-TI-01. *Thank's for all.*
7. Terima kasih buat semua yang telah membantu saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini walaupun saya tidak dapat menyebutkannya satu persatu.

By : Arif Sudarsono

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.

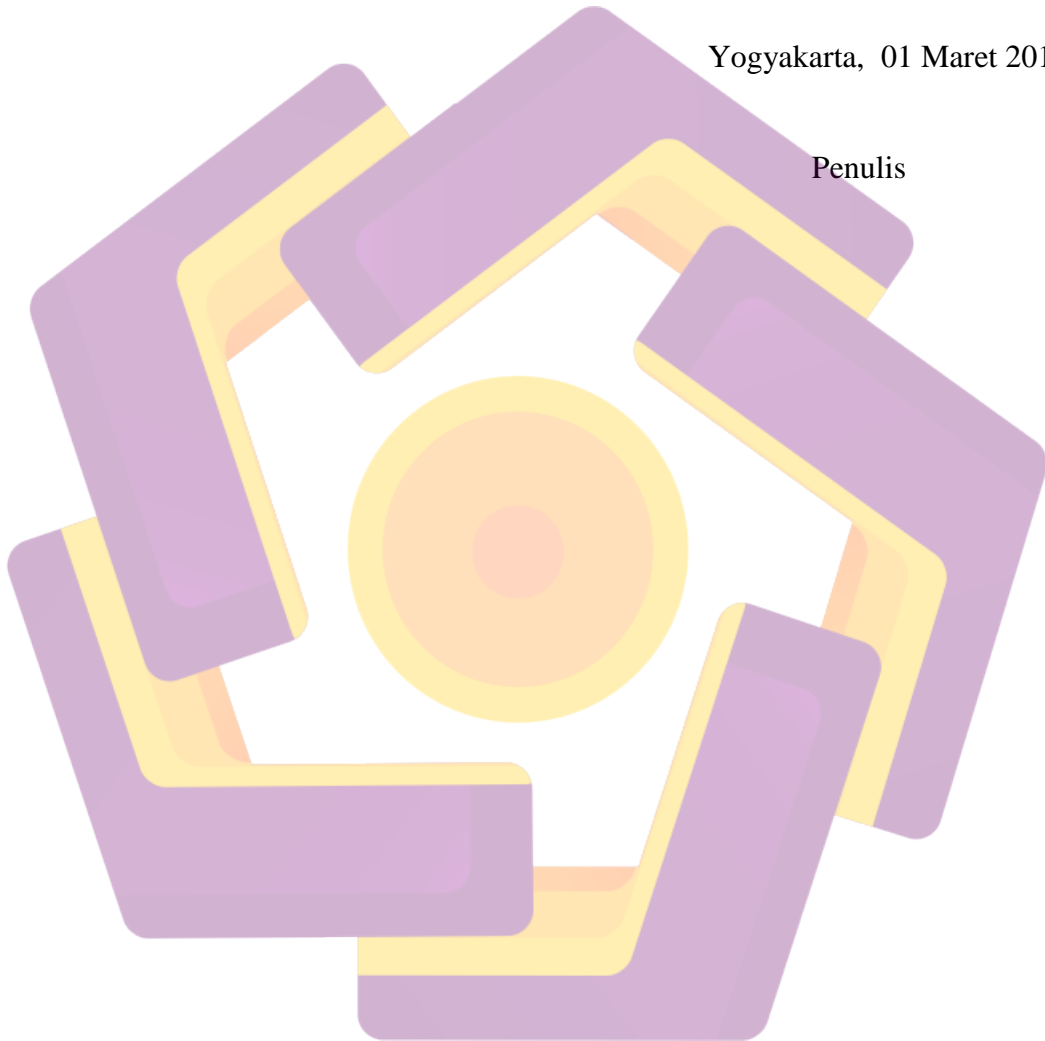
Pada kesempatan ini tak lupa penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada :

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, 01 Maret 2013

Penulis



DAFTAR ISI

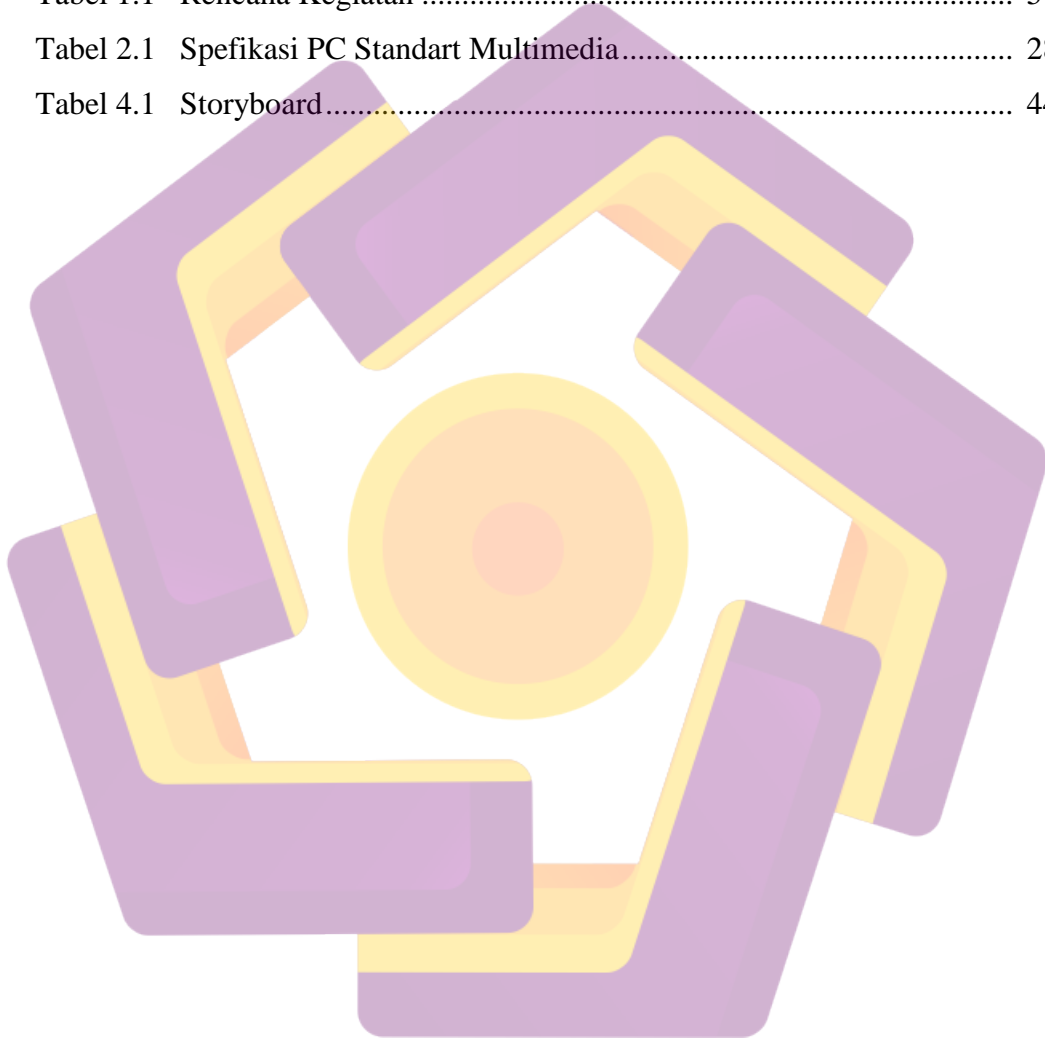
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAN KEASLIAN.....	v
HALAMAN MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
1.8 Rencana Kegiatan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Konsep Dasar Multimedia.....	6
2.1.1 Sejarah Multimedia.....	6
2.1.2 Pengertian Multimedia.....	7
2.2 Konsep Dasar Periklanan.....	8
2.2.1 Sejarah Periklanan.....	8
2.2.2 Pengertian Iklan.....	10
2.2.3 Jenis Iklan.....	11
2.2.3.1 Comercial Advertising.....	11

2.2.3.2 Corporate Advertising.....	11
2.2.3.3 Public Service Advertising.....	12
2.2.3.4 Unsur – unsur iklan.....	12
2.3 Komponen-Komponen Multimedia.....	13
2.3.1 Teks.....	13
2.3.2 Grafik.....	14
2.3.3 Suara.....	14
2.3.4 Video.....	14
2.3.5 Animasi.....	15
2.4 Konsep Dasar Animasi.....	16
2.4.1 Definisi Animasi.....	16
2.4.2 Sejarah Animasi.....	17
2.4.3 Prinsip Animasi.....	19
2.4.4 Teknik Dasar Animasi.....	21
2.4.5 Fungsi Animasi.....	22
2.5 Tahap Pembuatan Animasi.....	24
2.5.1 Tahap Praproduksi.....	24
2.5.2 Tahap Produksi.....	26
2.5.3 Tahap Pascaproduksi.....	27
2.6 Hardware Yang Dibutuhkan.....	28
2.7 Perangkat Lunak (Software) Yang Digunakan.....	29
2.7.1 Anime Studio Pro.....	29
2.7.2 Adobe Audition 1.5.....	31
2.7.3 Adobe Premiere CS3.....	33
2.7.4 Adobe After Effect CS3.....	36
BAB III GAMBARAN UMUM.....	37
3.1 Minuman Bersoda.....	37
3.2 Zat Yang Terkandung Pada Soda.....	38
3.2.1 Zat Pewarna.....	38
3.2.2 Kafein.....	39
3.2.3 Gula.....	39

3.2.4 Asam Fosfat.....	39
3.2.5 Bisphenol A.....	40
3.2.6 Asam Sitrat.....	40
3.3 Cara Menghentikan Kebiasaan Minum Minuman Bersoda.....	40
3.3.1 Campur dengan air.....	40
3.3.2 Ganti dengan minuman sehat.....	41
3.3.3 Minum teh hijau.....	41
BAB IV PEMBAHASAN.....	42
4.1 Pra Produksi.....	42
4.1.1 Ide Cerita.....	42
4.1.2 Tema Cerita.....	42
4.1.3 Character Development.....	43
4.1.4 Story Board.....	44
4.2 Produksi.....	46
4.2.1 Key Animation.....	46
4.2.2 Linear Animasi.....	46
4.2.3 Membuat background.....	49
4.2.4 Coloring.....	52
4.3 Pasca Produksi.....	54
4.3.1 Dubbing.....	54
4.3.2 Sound.....	55
4.3.3 Compositing.....	56
4.3.4 Rendering.....	60
4.3.5 Proses Mastering.....	61
BAB V PENUTUP.....	64
5.1 Kesimpulan.....	64
5.2 Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA.....	65

DAFTAR TABEL

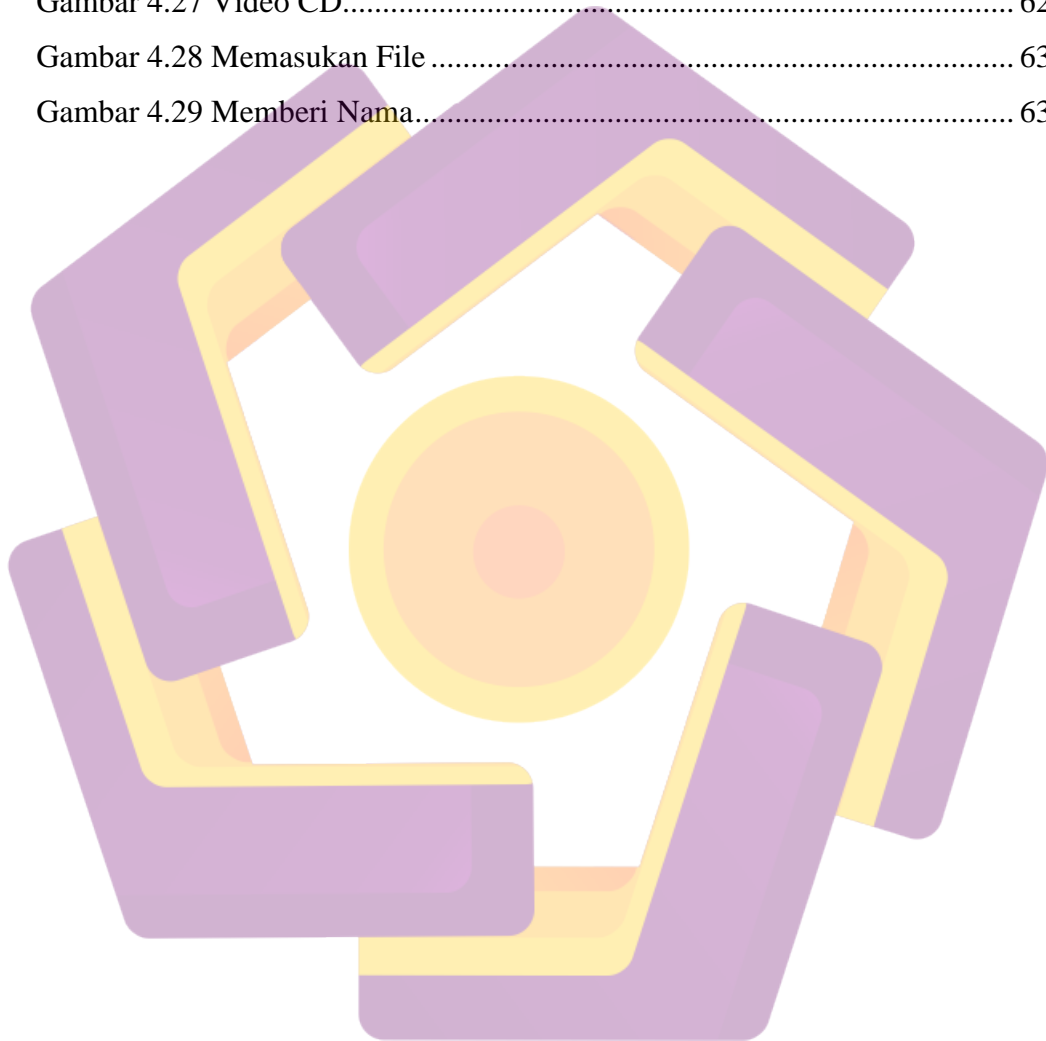
Tabel 1.1 Rencana Kegiatan	5
Tabel 2.1 Spefikasi PC Standart Multimedia.....	28
Tabel 4.1 Storyboard.....	44



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Karakter Animasi 2D.....	25
Gambar 2.2 Contoh Storyboard	25
Gambar 2.3 Anime Studio Pro 9	29
Gambar 2.4 Tampilan Adobe Audition 1.5.....	32
Gambar 2.5 Tampilan Adobe Premiere CS3	33
Gambar 2.6 Adobe After Effect CS3	35
Gambar 4.1 Dokter.....	43
Gambar 4.2 Key Animation 1-4.....	46
Gambar 4.3 Karakter Yang Sudah Dibuat	47
Gambar 4.4 Frame Gerakan Tangan	47
Gambar 4.5 Mengubah posisi tangan menggunakan Manipulate Bones	48
Gambar 4.6 Cara Membuat Frame Baru	48
Gambar 4.7 Frame Gerakan Tangan	49
Gambar 4.8 Atur Background.....	50
Gambar 4.9 Fasilitas Library	50
Gambar 4.10 Mengimport Background Menggunakan Library	50
Gambar 4.11 Background Cafe.....	51
Gambar 4.12 Character Sebelum dan sesudah di warnai	52
Gambar 4.13 Option Pemilih Warna.....	53
Gambar 4.14 Proses Pewarnaan	53
Gambar 4.15 Grafik Hasil Rekaman.....	54
Gambar 4.16 Memotong Suara	54
Gambar 4.17 Menggabungkan Suara	56
Gambar 4.18 Tiga pilihan pada tampilan awal Premiere Pro	57
Gambar 4.19 Tampilan From New Project	57
Gambar 4.20 Import	58
Gambar 4.21 Men-Drag file dari jendela project ke timeline	59

Gambar 4.22 Jendela Effect	59
Gambar 4.23 Drag Efek	60
Gambar 4.24 Menjalankan gabungan video.....	60
Gambar 4.25 Jendela Export Setting.....	61
Gambar 4.26 Rip and Burn	62
Gambar 4.27 Video CD.....	62
Gambar 4.28 Memasukan File	63
Gambar 4.29 Memberi Nama.....	63



INTISARI

Pembuatan iklan ini didasarkan pada banyaknya orang yang mengkonsumsi minuman bersoda setiap hari dan tidak memikirkan tentang kesehatan. Dengan pertimbangan bahwa ada makna iklan ini cocok sebagai media refleksi dan pembelajaran bagi kita semua. Tahapan dalam pembuatan iklan ini terdiri dari: tahap awal atau tahap pra-produksi dan produksi, dan yang terakhir adalah tahap pasca produksi.

Tahapan-tahapan yang harus diambil agar iklan ini akan menghasilkan iklan berkualitas. Tahap pra-produksi adalah tahap di mana kita mengerjakan semua pekerjaan dan aktivitas sebelum iklan animasi 2D diproduksi secara nyata. Dalam fase terdiri dari: penentuan konsep, naskah, pembuatan karakter animasi, dan juga membuat storyboard, yang semua akan menjadi acuan dalam penembakan itu. Tahap produksi adalah tahap di mana animasi di produksi meliputi keyanimation, linier animasi, background, pewarnaan.

Dalam tahap ini dibutuhkan alat persiapan yang baik untuk proses supaya tidak ada hambatan. Tahap terakhir adalah tahap pasca produksi. Pada tahap compositing animasi yang telah dibuat. Memberikan efek yang menarik juga dilakukan pada saat ini.

Kata kunci : Storyboard, Animasi, Compositing, Memberikan effect

ABSTRACT

Creation is based on the number of people who consume soft drinks every day and not think about their health. With the consideration that there is meaning of suitable as a medium of reflection and learning for all of us. The stage in this early stage or stages of pre-production and production, and the latter is the post-production stage.

Steps that must be taken so that they generate quality advertising. Pre-production stage is the stage where we do all the jobs and activities prior to advertising produced real 2D animation. In phase consists of: determination of the concept, script, making the character animation, and also create a storyboard, which all will be a reference in the shooting. Production stage is the stage where the animation in production include keyanimation, Linear animation, background, coloring.

In this stage, it takes a good preparation tool for the process so that there are no obstacles. The last step is the post-production stage. At this stage of compositing animation that has been created. Give an interesting effect was also done at this time.

Keywords: *Storyboard, Animation, Compositing, Giving effect.*