

**PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D PADA TUANG CANDU COFFEE  
DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Kholiludin Rizal Novendra**

**16.12.9288**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

**PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D PADA TUANG CANDU COFFEE  
DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar sarjana  
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**Kholiludin Rizal Novendra**

**16.12.9288**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

**PERSETUJUAN  
SKRIPSI**

**PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D PADA TUANG CANDU COFFEE  
DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Kholiludin Rizal Novendra**

**16.12.9288**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 2 Februari 2021

**Dosen Pembimbing,**

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**

**NIK. 190302164**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D PADA TUANG CANDU COFFEE  
DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Kholiludin Rizal Novendra**

**16.12.9288**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 19 Januari 2021

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**  
**NIK. 190302164**

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

**Agus Fatkhurohman, M.Kom**  
**NIK. 190302249**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 25 Januari 2021

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**

**NIK. 190302096**

## 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 ini di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu oleh naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 12 Juni 2021



Kholiludin Rizal Novendra

NIM. 16.12.9288

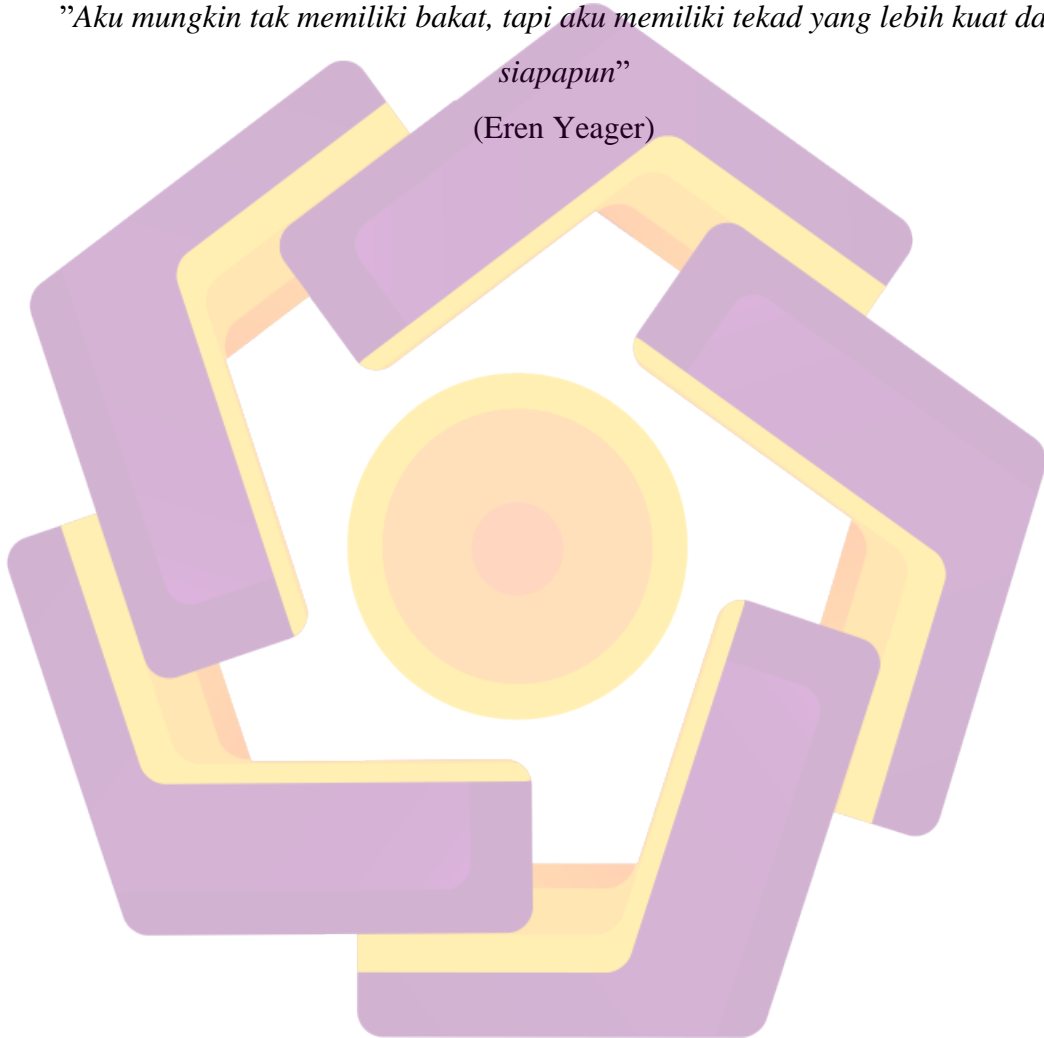
## MOTTO

*"Kau tak akan pernah mampu menyeberangi lautan sampai kau berani berpisah dengan daratan"*

(Christopher Colombus)

*"Aku mungkin tak memiliki bakat, tapi aku memiliki tekad yang lebih kuat dari siapapun"*

(Eren Yeager)



## PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan berkat yang luar biasa kepada saya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan selalu diberi kemudahan dalam pengerjaannya. Penelitian ini tak lepas dari dukungan do'a serta semangat dari orang-orang spesial yang berada di dekat saya, oleh karena itu saya ingin mempersembahkan dan mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak dan Ibu yang telah memberikan dukungan dalam bentuk apapun dan dengan ikhlas diberikan kepada saya. Terimakasih karena sudah mau mengorbankan banyak hal untuk kebahagiaan putramu ini. adalah alasan saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Seluruh keluarga, saudara, dan adik yang selalu memberikan semangat dan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Seluruh teman-teman kontrakan saya yang telah memberikan semangat, dukungan, dan membantu dalam proses pengerjaan skripsi ini. Nama kalian tidak ditulis dalam persembahan ini, tetapi akan selalu saya ingat selama hidup saya.
4. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan arahan, masukan dan selalu mau memberikan tanggapan dalam proses pengerjaan skripsi ini.
5. Teman-teman 16 S1SI 05 untuk kenangan indah yang pernah kita lewati bersama selama perkuliahan. Terimakasih atas semua bantuan dan ilmu yang pernah kalian bagi kepada saya.
6. Pihak Tuang Candu Coffee yang memberikan dukungan, semangat, dan sudah mau direpotkan dalam banyak hal tentang pembuatan skripsi ini.

Kalian akan selalu menjadi orang-orang yang sangat berharga dan selalu saya ingat dalam hidup saya.

## KATA PENGANTAR

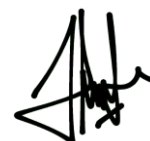
Segala puji dan syukur bagi Allah SWT, atas izin dari-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pembuatan Iklan Animasi 2D Pada Tuang Candu Coffee Dengan Teknik Frame By Frame”. Skripsi ini ditujukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan program sarjana pada jurusan Sistem Informasi, Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis sangat menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini sangat jauh dari kesempurnaan. Walaupun sangat sederhana, tanpa bantuan dari berbagai pihak pastinya penulis akan mengalami berbagai macam kesulitan. Oleh karena itu dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. M. Suyanto, Prof., Dr., MM. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku dosen pembimbing.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
5. Kedua orang tua dan saudara-saudara yang selalu mendukung penulis dalam segala hal.
6. Pihak Tuang Candu Coffee yang sudah berkenan menjadi objek penelitian dan selalu mendukung penelitian ini.

Peneliti menyadari masih banyak kekurangan yang ada dalam skripsi ini dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan pembacanya.

Yogyakarta, 7 Januari 2021



Kholiludin Rizal Novendra

NIM. 16.12.9288



## DAFTAR ISI

<b>JUDUL .....</b>	<b>I</b>
<b>PERSETUJUAN.....</b>	<b>I</b>
<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>II</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>III</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>IV</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>V</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>VI</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>VII</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>X</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>XI</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>XIII</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>XIV</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
<b>BAB II Landasan Teori .....</b>	<b>8</b>
2.1 Kajian Pustaka.....	8
2.2 Dasar Teori.....	10
2.2.1 Definisi Animasi .....	10

2.2.2	Animasi 2D .....	11
2.2.3	Prinsip Animasi.....	11
2.2.4	Teknik Dasar Animasi.....	19
2.2.5	Macam-macam Teknik Film Animasi .....	20
2.3	Iklan.....	22
2.3.1	Definisi Iklan.....	22
2.3.2	Tujuan Iklan .....	22
2.3.3	Macam-macam iklan.....	23
2.4	Instagram.....	23
2.5	Analisis.....	24
2.5.1	Analisis SWOT .....	24
2.5.2	Analisis Kebutuhan .....	25
2.6	Tahap Pembuatan Video Animasi 2D.....	27
2.6.1	Tahap Pra-Produksi.....	27
2.6.2	Tahap Produksi .....	31
2.6.3	Tahap Pasca Produksi .....	32
2.6.4	Testing dan Implementasi .....	32
2.7	Metode Evaluasi.....	33
2.7.1	Perhitungan Skala Likert.....	33
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>		<b>36</b>
3.1	Tinjauan Utama .....	36
3.1.1	Profile Tuang Candu Coffee .....	36
3.1.2	Visi dan Misi.....	37
3.1.3	Fasilitas .....	37
3.1.4	Produk .....	37
3.2	Metode Pengumpulan Data.....	38
3.2.1	Metode Observasi .....	38
3.2.2	Metode Wawancara.....	39
3.3	Analisis.....	39
3.3.1	Analisis SWOT .....	40

3.3.2	Analisis Kebutuhan .....	43
3.4	Perancangan Animasi .....	45
3.4.1	Pra Produksi .....	45
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>55</b>
4.1	Implementasi .....	55
4.2	Pembuatan Gambar Animasi .....	56
4.3	Pewarnaan Gambar .....	57
4.4	Render Animasi .....	58
4.5	Pembuatan Background .....	60
4.6	Penggabungan Animasi dan Background .....	61
4.7	Pembuatan Shadow .....	63
4.8	Pembuatan Visual Effect .....	65
4.9	Editing dan Penambahan Sound .....	67
4.10	Testing .....	69
4.10.1	Alpha Testing .....	69
4.10.2	Beta Testing .....	74
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>85</b>
5.1	Kesimpulan .....	85
5.2	Saran .....	86
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>87</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>89</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tinjauan Pustaka .....	8
Tabel 2. 2 Analisis SWOT .....	25
Tabel 2. 3 Pengkategorian Skor Jawaban .....	34
Tabel 3. 1 Strenght .....	40
Tabel 3. 2 Weakness .....	41
Tabel 3. 3 Opportunities .....	41
Tabel 3. 4 Threats .....	42
Tabel 3. 5 SWOT .....	42
Tabel 3. 6 Kebutuhan Perangkat Keras .....	44
Tabel 3. 7 Kebutuhan Perangkat Lunak .....	45
Tabel 3. 8 Storyboard .....	51
Tabel 4. 1 Alpha Testing Kebutuhan Fungsional .....	69
Tabel 4. 2 <i>Alpha Testing</i> 12 Prinsip Animasi .....	71
Tabel 4. 3 Kuisisioner Umum .....	74
Tabel 4. 4 Penentuan Interval Kuesioner Umum .....	76
Tabel 4. 5 Perhitungan Kuesioner Umum .....	77
Tabel 4. 6 Kuisisioner Ahli/Pakar .....	80
Tabel 4. 7 Penentuan Interval Kuesioner Pakar .....	82
Tabel 4. 8 Hasil Kuesioner Pihak Pakar/Ahli .....	83

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Squash And Stretch .....	12
Gambar 2. 2 Anticipation .....	12
Gambar 2. 3 Staging .....	13
Gambar 2. 4 Straight-Ahead Action And Pose-To-Pose .....	14
Gambar 2. 5 Follow-Through And Overlapping Action.....	14
Gambar 2. 6 Slow In – Slow Out .....	15
Gambar 2. 7 Arcs .....	16
Gambar 2. 8 Secondary Timing .....	16
Gambar 2. 9 Timing .....	17
Gambar 2. 10 Exaggeration.....	17
Gambar 2. 11 Solid Drawing .....	18
Gambar 2. 12 Appeal .....	19
Gambar 2. 13 Contoh Logline.....	28
Gambar 2. 14 Contoh Storyboard .....	29
Gambar 2. 15 Perkembangan Karakter Utama Naruto – Naruto Shippuden .....	30
Gambar 3. 1 Logo Tuang Candu Coffee.....	37
Gambar 3. 2 Ratatouile .....	38
Gambar 3. 3 Instagram Tuang Candu Coffee .....	39
Gambar 3. 4 Adam Remaja.....	53
Gambar 3. 5 Adam Dewasa .....	53
Gambar 3. 6 Ibu Adam.....	54
Gambar 4. 1 Bagan Pasca Produksi Animasi .....	55
Gambar 4. 2 Contoh gambar Keyframe .....	57
Gambar 4. 3 Pengambilan sampel warna menggunakan Eyedropper Tool. ....	58
Gambar 4. 4 Export Movie.....	58
Gambar 4. 5 Menentukan Setting File Render.....	59
Gambar 4. 6 Menentukan Lokasi penyimpanan .....	59
Gambar 4. 7 Background Scene 4 Shot 3 .....	60
Gambar 4. 8 Panel Project.....	61

Gambar 4. 9 Composition setting.....	62
Gambar 4. 10 Tampilan Panel Composition Setelah Footage Masuk .....	62
Gambar 4. 11 Tampilan Composition setelah Opacity di ubah .....	63
Gambar 4. 12 Tampilan Composition.....	63
Gambar 4. 13 Tampilan Membuat Layer Solid .....	64
Gambar 4. 14 Tampilan Solid Setting.....	64
Gambar 4. 15 Tampilan Shadow.....	65
Gambar 4. 16 Effect Hue/Saturation.....	66
Gambar 4. 17 Effect Curve .....	66
Gambar 4. 18 Effect Gaussian Blur .....	67
Gambar 4. 19 Proses Editing.....	68
Gambar 4. 20 Tampilan Sound yang Telah Disusun .....	68



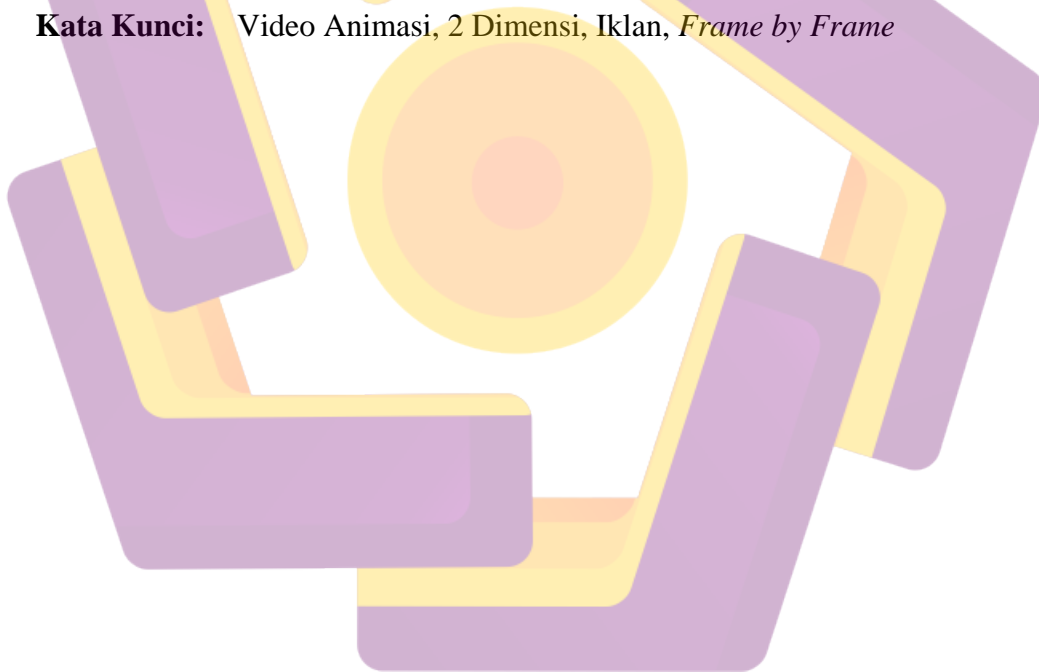
## INTISARI

Tuang Candu Coffee merupakan kedai kopi yang baru saja dibangun dan beroperasi pada tahun 2019. Walaupun baru saja beroperasi, minuman yang dijual tidaklah sedikit dan memiliki cita rasa masing – masing. Namun dalam mengiklankan Tuang Candu Coffee hanya memposting foto menggunakan media social. Peneliti memberikasn sebuah solusi dengan membuat video iklan animasi 2 dimensi untuk mengatasi masalah tersebut.

Pengiklanan yang dilakukan pihak Tuang Candu Coffee saat ini sudah berjalan cukup baik namun ada beberapa keunggulan dari kedai yang tidak dapat ditampilkan melalui sebuah foto maupun *live shoot*. dengan adanya iklan animasi ini akan menampilkan sisi keunikan dari coffee shop tersebut.

Berdasarkan kasus ini peneliti mencoba menganalisis kasus yang ada, menggunakan metode penelitian yang mencakup pengumpulan data dan metode analisis. Yaitu membuat video iklan animasi 2 dimensi dengan teknik frame by frame yang diharapkan mampu membantu pemasaran dan memberikan kekuatan untuk bersaing dengan kedai yang lainnya.

**Kata Kunci:** Video Animasi, 2 Dimensi, Iklan, *Frame by Frame*



## **ABSTRACT**

*Tuang Candu Coffee is a coffee shop that has just been built and operated in 2019. Even though it has just started operating, the drinks that are sold are not small and have different tastes. However, in advertising Tuang Candu Coffee, only posting photos using social media. Researchers provide a solution by making a 2-dimensional animated video ad to solve this problem.*

*The advertisement carried out by Tuang Candu Coffee is currently running quite well, but there are several advantages of the shop that cannot be displayed through a photo or a live shoot. with this animated ad, it will show the uniqueness of the coffee shop.*

*Based on this case the researcher tries to analyze the existing cases, using research methods that include data collection and analysis methods. Namely making a 2-dimensional animated ad video with a frame by frame technique which is expected to be able to help marketing and give strength to compete with other shops.*

**Keyword:** *Animated Video, 2 Dimensions, Ads, Frame by Frame*

