

**PEMBUATAN MEDIA PROMOSI IKLAN KERUPUK TENGIRI  
CIEPOER MENGGUNAKAN ANIMASI 2D  
DAN KAMERA TRACKING**

**TUGAS AKHIR**



disusun oleh:

**Sunaryo                      10.01.2688**

**Slamet Riyadi            10.01.2731**

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

**PEMBUATAN MEDIA PROMOSI IKLAN KERUPUK TENGIRI  
CIEPOER MENGGUNAKAN ANIMASI 2D  
DAN KAMERA TRACKING**

**TUGAS AKHIR**

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



disusun oleh:

**Sunaryo                      10.01.2688**

**Slamet Riyadi            10.01.2731**

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

**PERSETUJUAN**

**TUGAS AKHIR**

**PEMBUATAN MEDIA PROMOSI IKLAN KERUPUK TENGIRI  
CIEPOER MENGGUNAKAN ANIMASI 2D  
DAN KAMERA TRACKING**

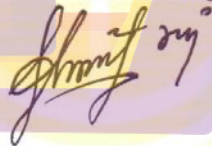
yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Sunaryo** 10.01.2688

**Slamet Riyadi** 10.01.2731

telah disetujui oleh dosen pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 1 Oktober 2012

**Dosen Pembimbing**



**Dhani Ariatmanto, M.Kom.**  
NIK. 190302197

## PENGESAHAN

### TUGAS AKHIR

#### PEMBUATAN MEDIA PROMOSI IKLAN KERUPUK TENGIRI CIEPOER MENGGUNAKAN ANIMASI 2D DAN KAMERA TRACKING

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Sunaryo** 10.01.2688

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 10 JUNI 2013

#### Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

M.Rudyanto Arief, MT.  
NIK. 190302098



Sidiq Wahyu Surya W., M.Kom.  
NIK. 190000018



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 14 Juni 2013

**KETUA STM IK AMIKOM/OGYAKARTA**



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

## PENGESAAHAN

### TUGAS AKHIR

#### PEMBUATAN MEDIA PROMOSI IKLAN KERUPUK TENGIRI CIEPOER MENGGUNAKAN ANIMASI 2D DAN KAMERA TRACKING

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Slamet Riyadi**

10.01.2731

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 10 JUNI 2013

#### Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji


Tanda Tangan

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom,  
NIK. 190302047

Bambang Sudarvatno, Drs,MM  
NIK. 190302029

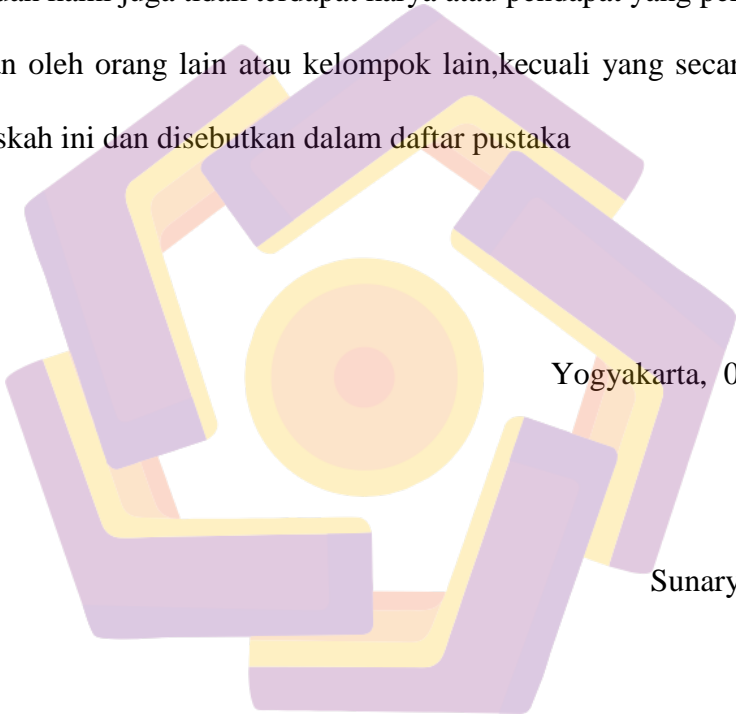
Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 12 Juni 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

  
Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.  
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

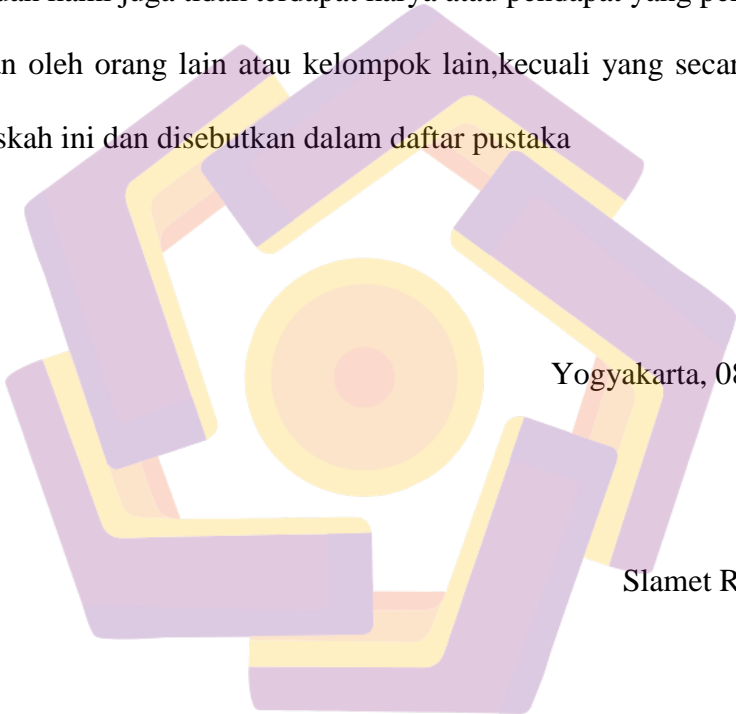


Yogyakarta, 08 Juni 2013

Sunaryo

## 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, 08 Juni 2013

Slamet Riyadi

## MOTTO

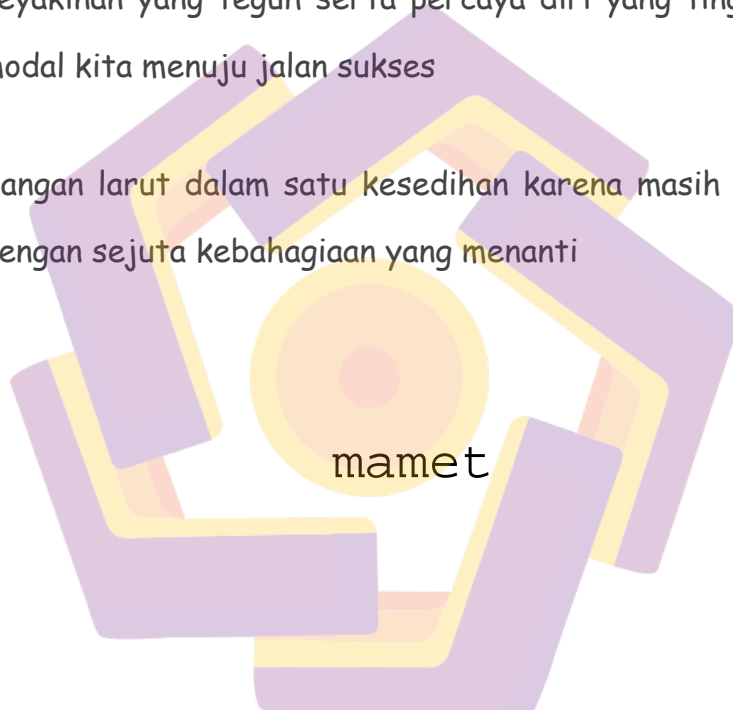
- Jangan lihat kegagalan sebagai akhir dari semuanya, tapi lihatlah kegagalan sebagai awal dari keberhasilan kita yang tertunda
- Orang pintar tidak harus di lihat dari nilai, tapi orang pintar di lihat dari seberapa berguna ilmu yang kita dapat untuk orang banyak





## MOTTO

- Mengharapkan sesuatu yang indah tanpa disertai usaha yang keras semua itu nonsense
- Musuh yang paling berbahaya di atas dunia ini adalah rasa ketakutan dan kebimbangan, sebaliknya keberanian dan keyakinan yang teguh serta percaya diri yang tinggi merupakan modal kita menuju jalan sukses
- Jangan larut dalam satu kesedihan karena masih ada hari esok dengan sejuta kebahagiaan yang menanti



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Tanks to Allah SWT, Yang Maha Pengasih yang telah memeberikan kelancaran serta kemudahan dan kesehatan sehingga Tugas Akhir ini dapat selesai dengan hasil yang baik & tepat waktu.

### **Tugas Akhir ini Penulis persembahkan untuk :**

*Bapak Ibu saya yang selalu suport semangat moril dan materil serta doanya, anakmu ini akan selalu berusaha membanggakan kalian, mbak bro Watik Purwanti, mbak bro Nanik Sudarni, mas bro Dwiyanto dan special untuk Alm.Neni Riang Rosana suport kalian sangat berati 😊*

*Terimakasih kepada dosen pembimbing saya Mr.Dhani Ariatmanto, M.Kom. yang telah banyak memberikan masukan, sehingga tugas akhir ini berjalan lancer dan sukses 😊*

*Keluarga besar D3TI-01 angkatan 2010 harus lebih kompak lagi, tetap semangat dunia baru sudah menanti kita 😊*

*Buat mbak Ria Attaryatun, mbak Anggit Intany, mas Dhevit Putra Leksono makasih atas bantuannya, sukses tuk kalian 😊*

*Buat patner TA mas Slamet Riyadi..matur thank u sudah menjadi patner yang baik dan kerjasamanya bro... 😊*

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Pertama saya ucapkan terima kasih kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya sehingga saya diberi kelancaran dalam menyelesaikan Tugas akhir ini dengan tepat waktu

### **Tugas Akhir ini Penulis persembahkan untuk :**

Kedua orang tuaku (alm) Bpk.Sansuardi dan Ibu Darmi yang selalu mendo'akan dengan tulus kepada anakmu ini, serta dukungan moril dan materilnya, Keluarga tercinta (Mba dan Abang) terimakasih suportnya, tanpa kalian mungkin ga akan

bisa seperti ini

Kepada dosen pembimbing Mr. Dhani Ariatmanto, M.Kom terimakasih atas bimbingannya selama ini

Buat mas bos Nur Miyanto terimakasih atas huniannya (Blok B10 purimas tamansari)

Untuk R 6526 BT yang sudah menemani saya selama ini baik susah maupun senang

Keluarga besar D3TI-01 angkatan 2010 harus lebih kompak lagi, tetap semangat tantangan didepan kita sudah menanti

Buat mbak Ria Attaryatun, mbak Anggit Intany, mas Dhevit Putra Leksono makasih atas bantuannya, sukses tuk kalian

Buat Cah Solo yang sudah menjadi patner TA yang baik, terimakasih kerjasamanya

Keluarga besar OrangeIreng yang ndak bisa saya sebut namanya satu persatu

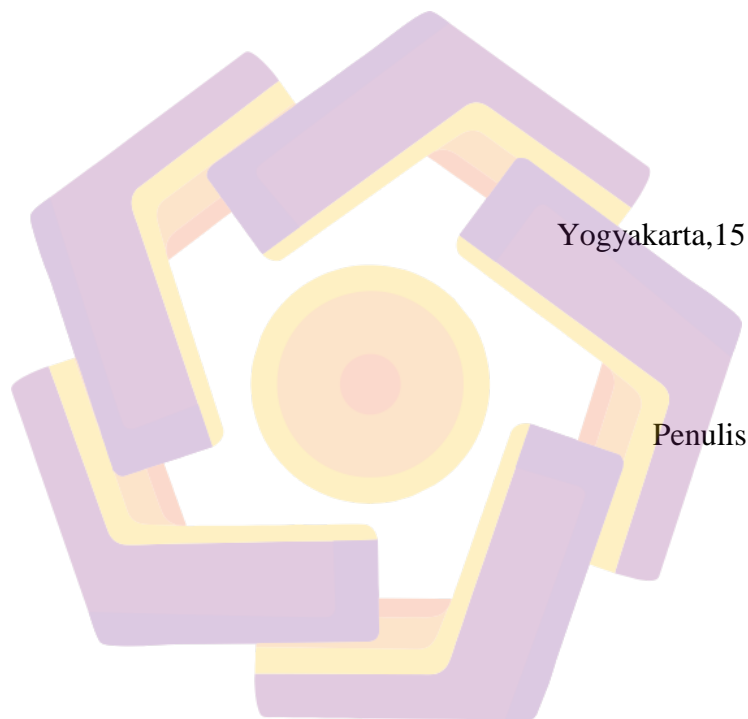
## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan hanya bagi Allah SWT. Pemelihara seluruh alam raya, yang atas limpahan rahmat taufik dan hidayah-Nya penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini. Tugas Akhir ini dikerjakan demi memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Ahli madya komputer, STMIK AMIKOM Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini bukanlah tujuan akhir dari belajar karena belajar adalah sesuatu yang tidak terbatas. terselesaikannya Tugas Akhir ini tentunya tak lepas dari dorongan dan uluran tangan berbagai pihak, oleh karena itu tak salah kiranya bila penulis mengungkapkan rasa terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku ketua jurusan D3 Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak arahan dan bimbingan dalam pelaksanaan tugas akhir ini.
4. Bapak, ibu dosen dan seluruh staf dan pegawai di jurusan D3 Teknik Informatika yang telah membimbing dan menjadi bagian pembelajaran diri selama studi.
5. Ayah dan Ibunda tercinta yang selalu memberikan dorongan moril maupun materil selama studi dan penyelesaian tugas akhir ini.

6. Serta semua pihak yang telah membantu dan bekerjasama dalam pelaksanaan tugas akhir ini.

Penulis menyadari masih begitu banyak kekurangan dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini. Untuk itu, kritik dan saran adalah sesuatu yang sangat kami harapkan demi kemajuan bersama dan peningkatan ilmu pengetahuan Indonesia.



## DAFTAR ISI

COVER .....	i
HALAMAN JUDUL .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN .....	vi
HALAMAN MOTTO .....	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	x
KATA PENGANTAR .....	xii
DAFTAR ISI .....	xiv
DAFTAR TABEL .....	xviii
DAFTAR GAMBAR .....	xix
INTISARI .....	xxi
ABSTRACT .....	xxii
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Batasan Masalah .....	4
1.4. Tujuan Penelitian .....	5
1.5. Manfaat Penelitian .....	5
1.6. Metodologi Penelitian .....	5
1.7. Sistematika Penulisan .....	6

## **BAB II LANDASAN TEORI**

2.1. Definisi Animasi .....	8
2.1.1. Definisi Animasi .....	8
2.2. Obyek-Obyek Multimedia .....	8
2.3. Fungsi Animasi .....	10
2.4. Konsep Dasar Periklanan.....	11
2.4.1. Sejarah Periklanan .....	11
2.4.2. Strategi Periklanan Televisi .....	13
2.4.3. Langkah-Langkah dalam Merancang Iklan Televisi ....	14
2.5. Tahapan Pengerjaan.....	15
2.5.1. Praproduksi .....	15
2.5.1.1. Merancang Naskah Iklan Televisi.....	15
2.5.1.2. Storyboard .....	16
2.5.2. Produksi .....	17
2.5.2.1. Syuting .....	18
2.5.2.2. Membuat desain .....	18
2.5.2.3. Menganimasikan .....	18
2.5.2.4. Mentracking .....	18
2.5.2.5. Menggabungkan Video .....	19
2.5.3. Pasca Produksi .....	19
2.5.4. Pembuatan Diagram Scene .....	19
2.6. Camera Tracking .....	20
2.7. Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	21
2.7.1. Adobe Photoshop CS3.....	21
2.7.2. Adobe Flash .....	22
2.7.3. After Efect .....	24
2.7.4. Adobe Premier Pro .....	25

## **BAB III GAMBARAN UMUM**

3.1. Tinjauan Umum .....	27
--------------------------	----

3.1.1. Gambaran Umum CV Cipoer .....	27
3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan.....	27
3.1.3. Pertumbuhan Perusahaan .....	27
3.1.4. Persaingan Usaha .....	28
3.2. Perancangan Video Iklan.....	28
3.2.1. Ide Cerita .....	28
3.2.2. Tema Cerita.....	29
3.2.3. Sinopsis .....	29
3.2.4. Pemilihan Media Kamera Tracking .....	29
3.2.5. Kebutuhan Perangkat Lunak .....	31
3.2.6. Kebutuhan Perangkat Keras.....	31
3.2.7. Properti dan Seting Tempat.....	32

#### **BAB IV PEMBAHASAN**

4.1. Perencanaan Media Informasi Yang Diusulkan .....	34
4.2. Pra Produksi .....	34
4.2.1. Pendataan Peralatan Multimedia .....	34
4.2.2. Penulisan Naskah .....	37
4.2.3. Pembuatan Storyboard .....	40
4.3. Produksi.....	44
4.3.1. Syuting .....	44
4.3.2. Membuat Desain.....	46
4.3.3. Menganimasikan .....	48
4.3.4. Mentracking Kamera.....	51
4.3.5. Menggabungkan Video .....	65
4.4. Pasca Produksi .....	68
4.4.1. Tahap Burning.....	68

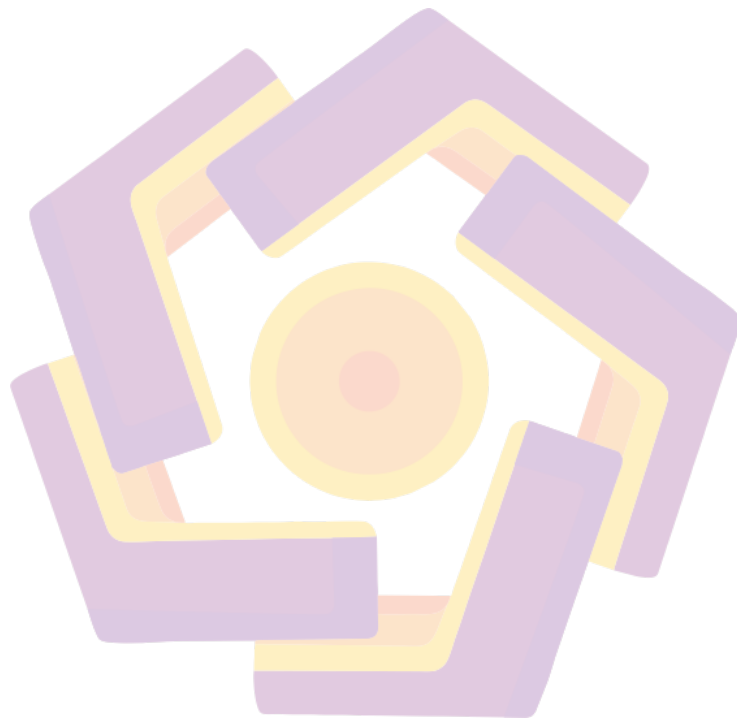
#### **BAB V PENUTUP**

5.1. Kesimpulan .....	71
5.2. Saran .....	71



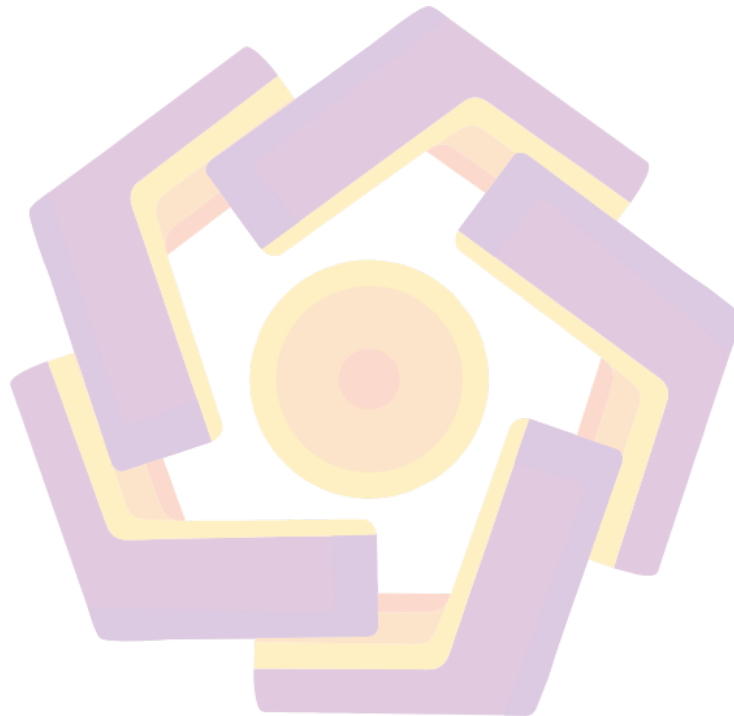
DAFTAR PUSTAKA ..... 73

LAMPIRAN



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Obyek Kamera Tracker .....	30
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak .....	31
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Keras .....	31
Tabel 4.1 Storyboard.....	41



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lima Elemen Multimedia .....	9
Gambar 2.2 Contoh Storyboard .....	17
Gambar 2.3 Diagram Scene .....	20
Gambar 2.4 Adobe Photoshop CS3 .....	22
Gambar 2.5 Adobe Flash CS3 .....	23
Gambar 2.6 Adobe After Effect.....	25
Gambar 2.7 Adobe Premier Pro.....	26
Gambar 4.1 Kamera DSLRD5000 .....	36
Gambar 4.2 Tripot Takara.....	37
Gambar 4.3 Proses Penyeleksian .....	46
Gambar 4.4 Proses Cropping .....	47
Gambar 4.5 Hasil Cropping .....	47
Gambar 4.6 Import File.....	48
Gambar 4.7 Distribute Layer.....	49
Gambar 4.8 Membuat Motion Tween.....	49
Gambar 4.9 Membuat Keyframe.....	50
Gambar 4.10 Proses Menganimasikan Gambar .....	51
Gambar 4.11 Import File After Effect.....	52
Gambar 4.12 Cara Track Kamera .....	52
Gambar 4.13 Proses Tracking .....	53
Gambar 4.14 Hasil Tracking .....	54
Gambar 4.15 Hasil Create Camera.....	54
Gambar 4.16 Hasil Import File Ikan .....	55
Gambar 4.17 Klik Tanda Kubus .....	55
Gambar 4.18 Membuat 3D.....	56
Gambar 4.19 Membuat 3D .....	56
Gambar 4.20 Membuat 3D.....	57
Gambar 4.21 Pengaturan Geometris Option .....	58

Gambar 4.22 Pembuatan Letak Cahaya .....	58
Gambar 4.23 Pengaturan Letak Cahaya .....	59
Gambar 4.24 Menggandakan Light.....	60
Gambar 4.25 Membuat Bayangan.....	61
Gambar 4.26 Pilih Effect Blur .....	62
Gambar 4.27 Proses Rendering.....	63
Gambar 4.28 Proses Rendering.....	63
Gambar 4.29 Proses Rendering.....	64
Gambar 4.30 Proses Rendering.....	64
Gambar 4.31 Proses Rendering.....	65
Gambar 4.32 Proses Rendering.....	65
Gambar 4.33 Tampilan Awal Premier Pro.....	66
Gambar 4.34 Import File.....	66
Gambar 4.35 Proses Editing.....	67
Gambar 4.36 Proses Pemberian Effect.....	68
Gambar 4.37 Nero Express Essentials .....	69
Gambar 4.38 Disc Konten.....	69
Gambar 4.39 Final Nero Setting .....	70
Gambar 4.40 Proses Burn CD .....	70

## INTISARI

Di era globalisasi saat ini perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat menuntut setiap instansi berlomba-lomba meningkatkan daya saing pemasaran dalam hal pengenalan produk kepada masyarakat, guna meningkatkan kualitas. Pemasaran di Indonesia saat ini cenderung kalah dalam persaingan pasar internasional.

Penyebab kalahnya Indonesia dalam persaingan bisnis internasional, salah satunya dikarenakan masyarakat Indonesia yang masih kurang mencintai produk buatan dalam negeri, persaingan bisnis saat ini membuat instansi bersaing dalam mengiklan produk masing-masing, dalam hal ini masyarakat Indonesia masih belum mengenal akan produk dalam negeri.

Permasalahan yang akan dibahas dalam hal ini adalah bagaimana merancang sebuah iklan animasi pemasaran produk kerupuk tenggiri, yang bertujuan untuk memperkenalkan pada masyarakat Indonesia supaya mengetahui kualitas dan cita rasa dari kerupuk tenggiri. Adapun metode pengumpulan data dengan metode observasi, wawancara dan peninjauan dalam pasar, untuk perancangan iklan sendiri melalui beberapa tahap antara lain studi kelayakan, rencana pendahuluan, analisis, perancangan system periklanan dan implementasi system periklanan. Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat aplikasi ini yaitu Adobe Flash, Adobe Photoshop, After Effect, Adobe Premier. Dengan rancangan Iklan tersebut diharapkan perusahaan akan memperoleh beberapa kemudahan dan keuntungan dalam proses promosi.

**Kata kunci :** Iklan Animasi 2D Krupuk Tenggiri Ciepoer

## **ABSTRACT**

*In this globalization era, the development of rapid information technology requires each agency vying marketing boost competitiveness in terms of product introduction to the community, in order to improve quality. Marketing in Indonesia is likely to lose out in the competitive international market.*

*Cause of the defeat of Indonesia in international business competition, one of which is because the Indonesian people still lack love products made in the country, competition makes businesses currently advertise insatansi compete in each product, in this case the Indonesian people are still not familiar with the products in the country.*

*Issues to be discussed in this regard is how to design an animated advertisement mackerel crackers product marketing, which aims to introduce the Indonesian people that know the quality and flavor of the mackerel crackers. The data collection method with the method of observation, interviews and a review of the market, to design their own ads through several stages such as feasibility studies, preliminary planning, analysis, design and implementation of the advertising system advertising system. The software used to create these applications are Adobe Flash, Adobe Photoshop, After-effect, Adobe Premier. With the design of the ads is expected the company will acquire some ease and advantage in the promotion process.*

**Keywords:** *Advertising, Animation 2D Krupuk Tengiri Ciepoer*