

**PEMBUATAN IKLAN PERUSAHAAN YOGYAKARTA  
MENGUNAKAN TEKNIK VIDEO ANIMASI 2D**

**TUGAS AKHIR**



Disusun oleh:

<b>Elfandi Arizal Rifqi Alwanda</b>	<b>18.02.0197</b>
<b>Dimas Rahmat Anggoro</b>	<b>18.02.0202</b>
<b>Raynaldi Rachmat Pratama</b>	<b>18.02.0204</b>
<b>Satria Fasni Wicaksana</b>	<b>18.02.0207</b>

**PROGRAM DIPLOMA  
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

**PEMBUATAN IKLAN PERUSAHAAN YOGYAKARTA  
MENGUNAKAN TEKNIK VIDEO ANIMASI 2D**

**TUGAS AKHIR**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta  
untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Pada jenjang Program Diploma – Program Studi Manajemen Informatika



Disusun oleh:

<b>Elfandi Arizal Rifqi Alwanda</b>	<b>18.02.0197</b>
<b>Dimas Rahmat Anggoro</b>	<b>18.02.0202</b>
<b>Raynaldi Rachmat Pratama</b>	<b>18.02.0204</b>
<b>Satria Fasni Wicaksana</b>	<b>18.02.0207</b>

**PROGRAM DIPLOMA  
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

# HALAMAN PERSETUJUAN

## TUGAS AKHIR

### PEMBUATAN IKLAN PERUSAHAAN YOGYAKARTA MENGUNAKAN TEKNIK VIDEO ANIMASI 2D

yang dipersiapkan dan disusun oleh

<b>Elfandi Arizal Rifqi Alwanda</b>	<b>18.02.0197</b>
<b>Dimas Rahmat Anggoro</b>	<b>18.02.0202</b>
<b>Raynaldi Rachmat Pratama</b>	<b>18.02.0204</b>
<b>Satria Fasni Wicaksana</b>	<b>18.02.0207</b>

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

pada tanggal 22 Maret 2021

**Dosen Pembimbing,**

**Dina Maulina, M.Kom**

**NIK. 1903022**

# HALAMAN PENGESAHAN

## TUGAS AKHIR

### PEMBUATAN IKLAN PERUSAHAAN YOGYAKARTA MENGUNAKAN TEKNIK VIDEO ANIMASI 2D

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Elfandi Arizal Rifqi Alwanda**

**18.02.0197**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 23 April 2021

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Ahmad Dahlan, M.Kom**

**NIK. 190302174**

**Senie Destya, M.Kom**

**NIK. 190302312**



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 23 April 2021

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Ahmad Dahlan, M.Kom**

**NIK. 190302174**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Eifandi Arizal Rifqi Alwanda

NIM : 18.02.0197

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:  
**Pembuatan Iklan Perusahaan Yogyakarta Menggunakan Teknik Video Animasi 2D**

Dosen Pembimbing : Dina Maulina, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi

Yogyakarta, 23 April 2021

Yang Menyatakan,



Nama Mahasiswa

Eifandi Arizal R.A

## PERSEMBAHAN

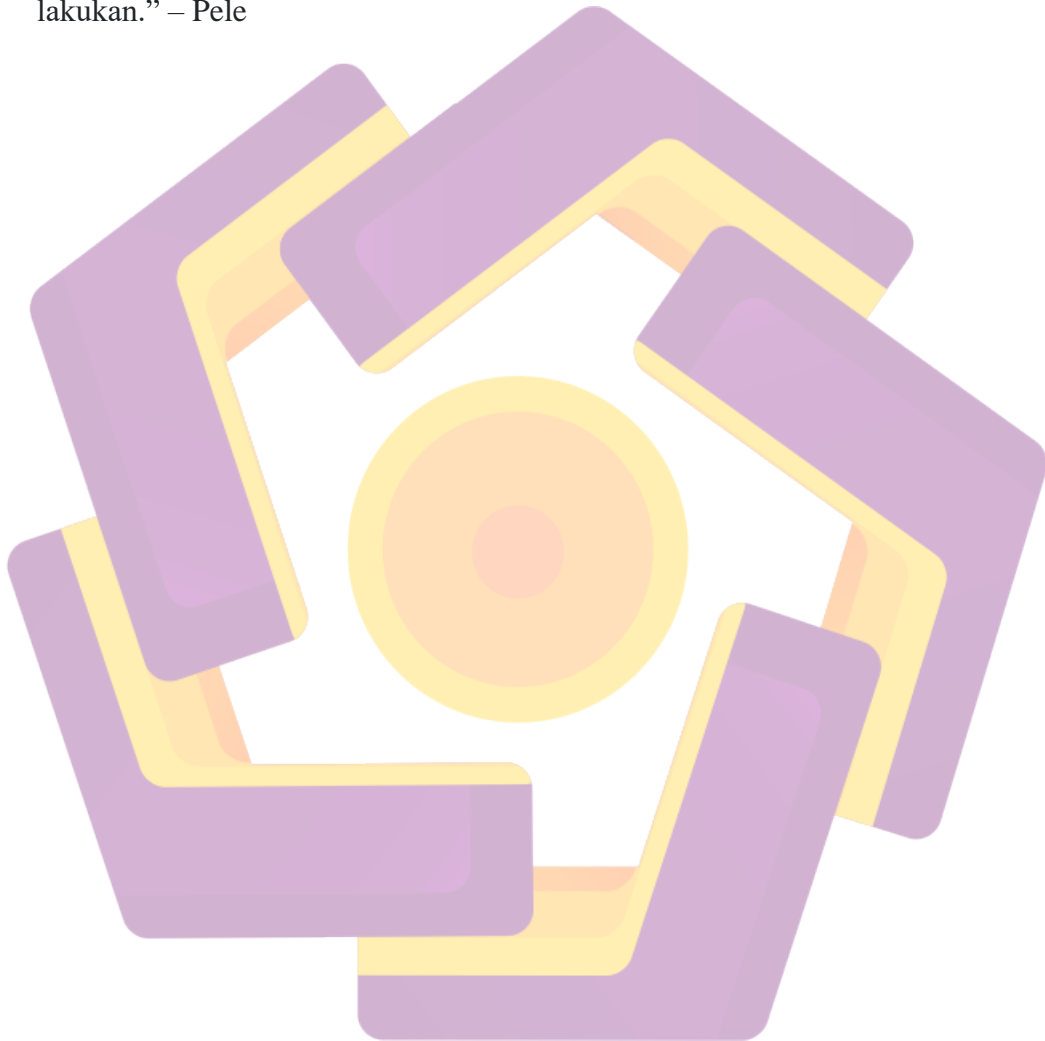
Assalamualaikum Wr Wb

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT pemberi rahmat kepada seluruh umat-Nya. Tugas akhir ini kami persembahkan untuk kedua orang tua, yang telah mendukung penuh penyelesaian penulisan tugas akhir ini.

Tugas akhir ini juga kita persembahkan kepada kedua Orang Tua dan ibu Dina Maulina, M.Kom selaku dosen pembimbing kami, yang telah membimbing kami dalam pengerjaan tugas akhir dan sudah memberi masukan masukan yang sangat berguna untuk tugas akhir kami.

## **MOTTO**

“Sukses bukanlah hal yang kebetulan. Sebab, kesuksesan terbentuk dari kerja keras, pembelajaran, pengorbanan, dan cinta yang ingin kamu lakukan.” – Pele



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan yang maha esa karena penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas akhir yang berjudul “Pembuatan Iklan Perusahaan Yogyakartas Menggunakan Teknik Video Animasi 2D“ .

Pada kesempatan ini izinkan penulis untuk mengucapkan rasa hormat dan terimakasih atas segala bantuan yang telah diberikan oleh dosen pembimbing kami sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Laporan Tugas akhir ini, yaitu kepada :

1. Bapak Prof, Dr. M. Suyanto, MM., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Alfatta, M.Kom., selaku Kaprodi Manajemen Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Ibu Dina Maulina , M.Kom selaku dosen pembimbing yang sudah memberi masukan dan bimbingan dalam penyusunan laporan tugas akhir sehingga penulis dapat lebih menyempurnakan isi laporan ini.
5. Kepada seluruh Dosen dan Staff Prodi Manajemen Informatika yang telah memberikan ilmu yang melimpah dan bermanfaat disaat proses pembelajaran.
6. Kepada pihak kampus Universitas Amikom Yogyakarta yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.

Penulis menyadari bahwa penulisan tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna, oleh sebab itu diharapkan pembaca dapat memberikan kritik dan saran yang bersifat membangun agar tugas akhir ini menjadi lebih baik.

Yogyakarta, 22 Maret 2021

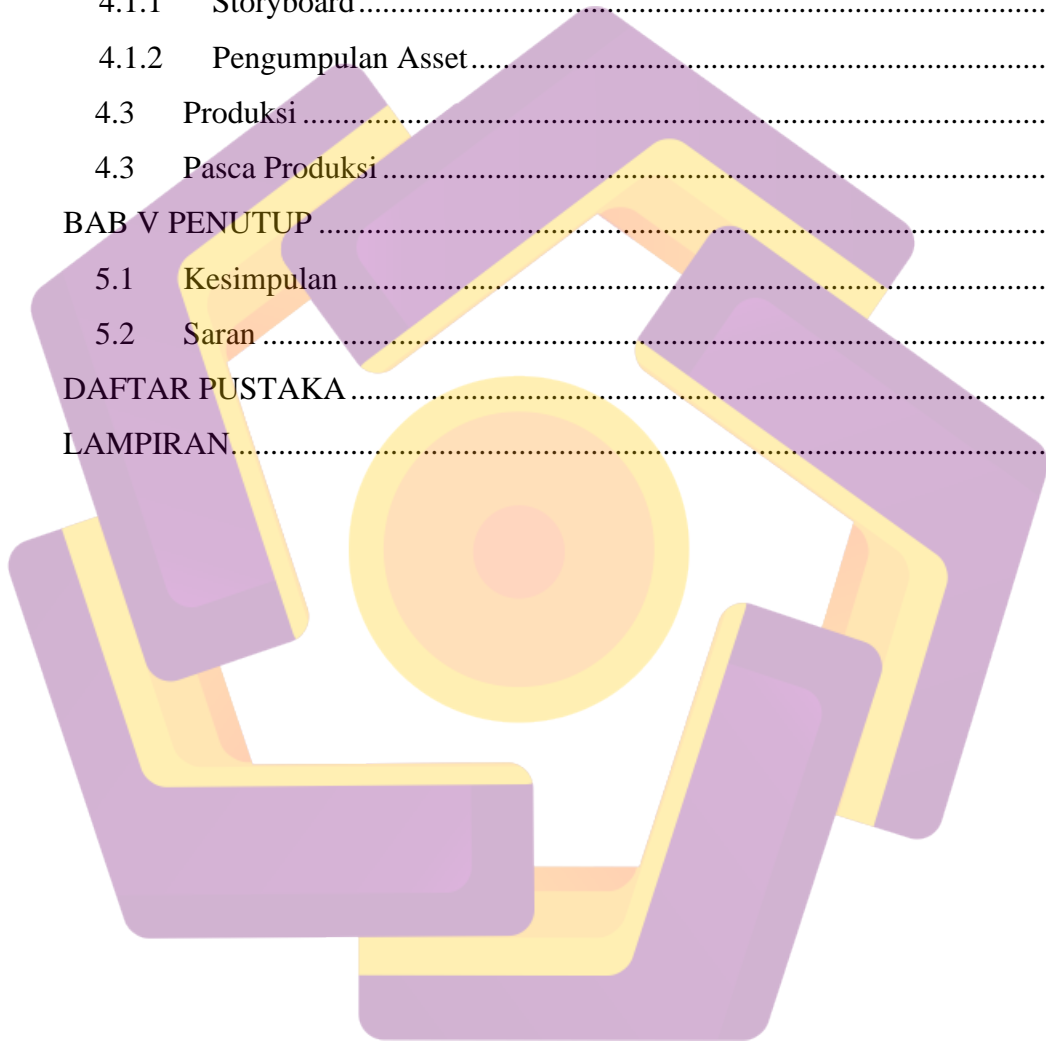
  
Penulis  
Elfandi Arizal R.A



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	2
HALAMAN PERSETUJUAN .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
INTISARI .....	xiii
<i>ABSTRAC</i> .....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Proyek.....	1
1.2 Tujuan .....	2
1.3 Rumusan Masalah.....	2
1.4 Batasan Masalah .....	2
BAB II.....	3
TINJAUAN PUSTAKA .....	3
2.1 Refrensi .....	3
2.2 Iklan .....	4
2.3 Media Promosi.....	4
2.4 Motion Graphic.....	4
2.5 Animasi 2D .....	5
BAB III .....	6
TINJAUAN UMUM.....	6
3.1 Deskripsi Singkat Objek .....	6
3.2 Hasil Pengumpulan Data .....	6

3.3	Solusi .....	7
3.4	Kebutuhan Non fungsional .....	7
BAB IV .....		9
PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN .....		9
4.1	Pra Produksi .....	9
4.1.1	Storyboard .....	9
4.1.2	Pengumpulan Asset .....	12
4.3	Produksi .....	15
4.3	Pasca Produksi .....	47
BAB V PENUTUP .....		52
5.1	Kesimpulan .....	52
5.2	Saran .....	52
DAFTAR PUSTAKA .....		53
LAMPIRAN .....		54



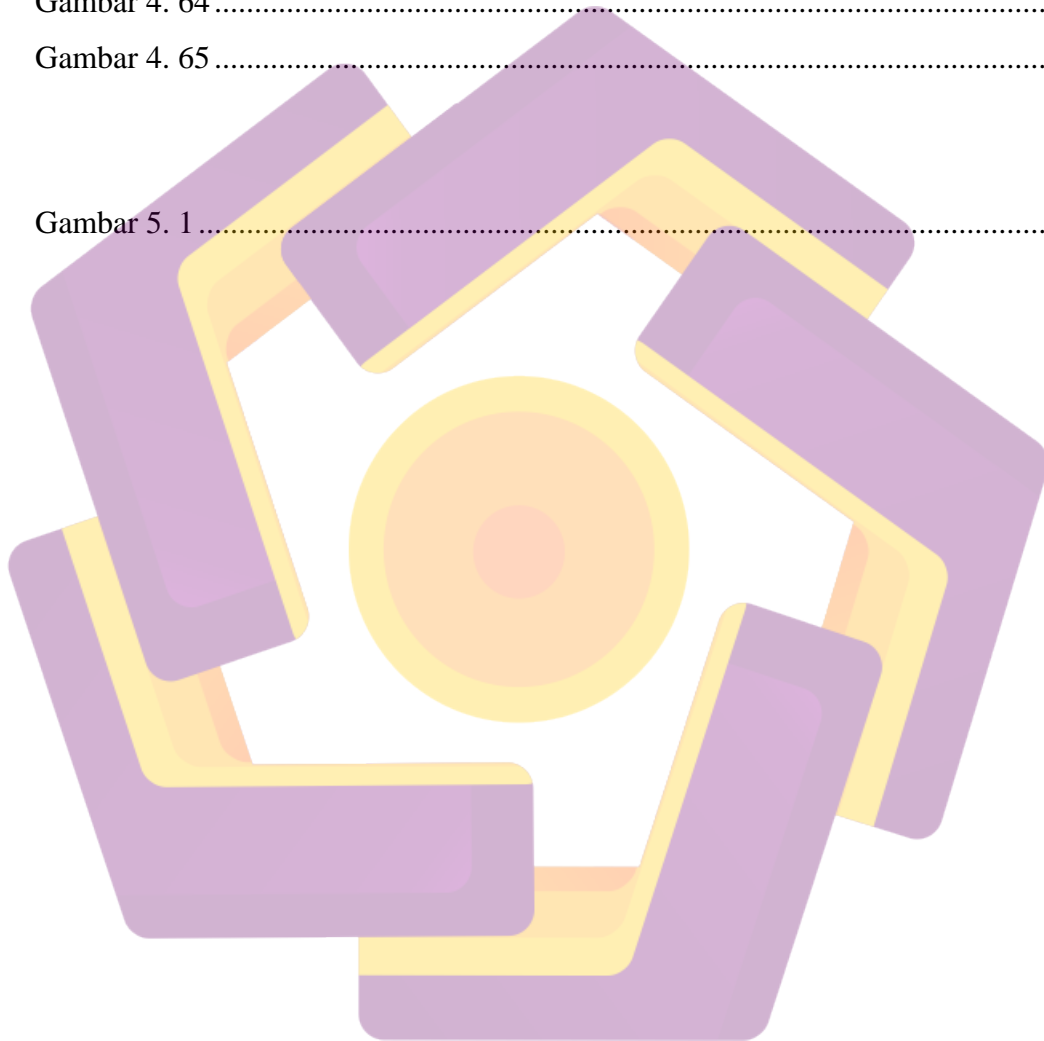
## DAFTAR GAMBAR

Gambar storyboard 4.1. 1 .....	10
Gambar storyboard 4.1. 2 .....	11
Gambar 4. 1 .....	14
Gambar 4. 2 .....	15
Gambar 4. 3 .....	16
Gambar 4. 4 .....	16
Gambar 4. 5 .....	17
Gambar 4. 6 .....	17
Gambar 4. 7 .....	18
Gambar 4. 8 .....	18
Gambar 4. 9 .....	19
Gambar 4. 10 .....	19
Gambar 4. 11 .....	20
Gambar 4. 12 .....	21
Gambar 4. 13 .....	21
Gambar 4. 14 .....	22
Gambar 4. 15 .....	22
Gambar 4. 16 .....	23
Gambar 4. 17 .....	23
Gambar 4. 18 .....	24
Gambar 4. 19 .....	24
Gambar 4. 20 .....	25
Gambar 4. 21 .....	26
Gambar 4. 22 .....	27
Gambar 4. 23 .....	27
Gambar 4. 24 .....	28
Gambar 4. 25 .....	28
Gambar 4. 26 .....	29
Gambar 4. 27 .....	29

Gambar 4. 28 .....	30
Gambar 4. 29 .....	30
Gambar 4. 30 .....	31
Gambar 4. 31 .....	31
Gambar 4. 32 .....	32
Gambar 4. 33 .....	32
Gambar 4. 34 .....	32
Gambar 4. 35 .....	33
Gambar 4. 36 .....	33
Gambar 4. 37 .....	34
Gambar 4. 38 .....	34
Gambar 4. 39 .....	35
Gambar 4. 40 .....	36
Gambar 4. 41 .....	37
Gambar 4. 42 .....	37
Gambar 4. 43 .....	38
Gambar 4. 44 .....	38
Gambar 4. 45 .....	39
Gambar 4. 46 .....	39
Gambar 4. 47 .....	40
Gambar 4. 48 .....	40
Gambar 4. 49 .....	41
Gambar 4. 50 .....	42
Gambar 4. 51 .....	42
Gambar 4. 52 .....	43
Gambar 4. 53 .....	44
Gambar 4. 54 .....	45
Gambar 4. 55 .....	46
Gambar 4. 56 .....	46
Gambar 4. 57 .....	47
Gambar 4. 58 .....	48

Gambar 4. 59 .....	48
Gambar 4. 60 .....	49
Gambar 4. 61 .....	49
Gambar 4. 62 .....	50
Gambar 4. 63 .....	50
Gambar 4. 64 .....	51
Gambar 4. 65 .....	51

Gambar 5. 1 .....	54
-------------------	----



## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Deskripsi Masalah.....	6
Tabel 3. 2 Solusi.....	7
Tabel 4. 1 Asset.....	12



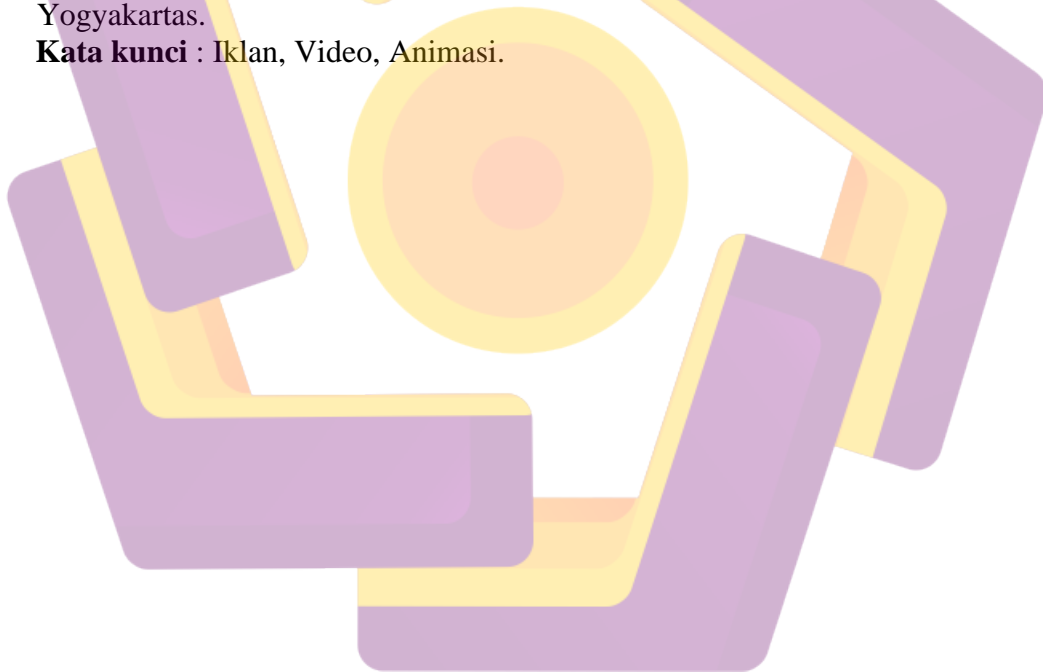
## INTISARI

Tugas akhir ini bertujuan untuk membuat video iklan animasi promosi untuk perusahaan Yogyakarta. Pembuatan video ini bertujuan untuk meningkatkan *traffic* kunjungan profil media sosial serta untuk memperkenalkan jasa percetakan kemasan perusahaan Yogyakarta.

Untuk pembuatan project video iklan ini kami membagi proses dalam tiga tahapan, yang pertama proses pra produksi, produksi, serta proses pasca produksi sebagai proses terakhir pembuatan video. Untuk pembuatan dan perancangan storyboard serta pengumpulan asset atau objek dilakukan pada tahap pra produksi. Selanjutnya untuk proses produksi, dilakukan penganimasian asset atau objek yang sudah dikumpulkan. Selanjutnya masuk ke dalam tahap terakhir produksi yaitu pasca produksi yang merupakan proses pemberian efek suara dan backsound pada asset atau objek yang sudah dianimasikan pada tahap sebelumnya.

Dari tugas akhir ini didapatkan hasil video iklan animasi 2D dengan durasi 1.05 menit yang selanjutnya digunakan sebagai iklan promosi perusahaan Yogyakarta.

**Kata kunci :** Iklan, Video, Animasi.



## **ABSTRACT**

*This final project aims to make a promotional animation ad video for Yogyakarta company. This video creation aims to increase traffic to social media profile visits and to introduce packaging printing services to the Yogyakarta company.*

*For the making of this video ad project, we divide the process into three stages, the first is the pre-production process, the production process, and the post-production process as the final video-making process. For making and designing storyboards and collecting assets or objects, it is carried out at the pre-production stage. Furthermore, for the production process, the collected assets or objects are animated. Furthermore, it enters the final stage of production, namely post-production, which is the process of giving sound effects and backsounds to assets or objects that have been animated in the previous stage.*

*From this final project, the results of the 2D animated ad video with a duration of 1.05 minutes are then used as a promotional advertisement for the Yogyakarta company.*

**Keywords:** Advertising, Video, Animation.

