

**PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D PADA BUS PO.SINAR JAYA BUNTU
UNTUK MENINGKATKAN PENJUALAN**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Opstim Rico Arif Wijaksono 10.01.2677

Luqman Fathoni Setyawan 10.01.2741

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

**PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D PADA BUS PO.SINAR JAYA BUNTU
UNTUK MENINGKATKAN PENJUALAN**

TUGAS AKHIR

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



disusun oleh

Opstim Rico Arif Wijaksono 10.01.2677

Luqman Fathoni Setyawan 10.01.2741

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

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D PADA BUS PO.SINAR JAYA BUNTU UNTUK MENINGKATKAN PENJUALAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Opstim Rico Arif Wijaksono 10.01.2677

Luqman Fathoni Setyawan 10.01.2741

telah disetujui oleh dosen pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 11 Juni 2013

Dosen Pembimbing


Agus Purwanto, S.Kom
NIK. 190000001

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D PADA BUS PO.SINAR JAYA BUNTU
UNTUK MENINGKATKAN PENJUALAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Opstim Rico Arif Wijaksono 10.01.2677

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 11 Juni 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

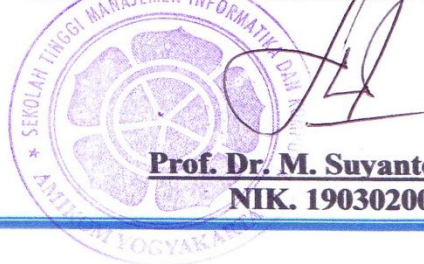
Hartatik, M.Cs
NIK. 190000017

Krisnawati, S.Si., MT
NIK. 190302038



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 11 Juni 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D PADA BUS PO.SINAR JAYA BUNTU
UNTUK MENINGKATKAN PENJUALAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Luqman Fathoni Setyawan 10.01.2741

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 11 Juni 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Joko Dwi Santoso, M.Kom
NIK. 190302181

Akhmad Dahlan, S.Kom
NIK. 190302174

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 11 Juni 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

HALAMAN 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 disuatu institusi pendidikan dan sepanjang pengeahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau pernah diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 10 Juni 2013

Nama	NIM	Tanda Tangan
Opstim Rico Arif Wijaksono	10.01.2677	_____
Luqman Fathoni Setyawan	10.01.2741	_____

MOTTO

"Keajaiban hanya akan datang pada mereka yang memiliki keinginan untuk mendapatkannya" (IvanKov)

Harga kebaikan manusia adalah diukur menurut apa yang telah dilaksanakan / diperbuatnya. (Ali Bin Abi Thalib)

Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua. (Aristoteles)

Hanya kebodohan meremehkan pendidikan. (P.Syrus)

Ketergesaan dalam setiap usaha membawa kegagalan. (Herodotus)

Bangun dan mewujudkan mimpi

HALAMAN PERSEMBAHAN

- ❖ Segala puji syukur kepada Allah SWT, dengan cobaan dan kebahagiaan yang telah Engkau berikan hingga kami dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
- ❖ Terima kasih kepada kedua orang tua dan saudara kami atas doa dan dukungan selama ini. Semoga kami dapat membagiakan dan membanggakanmu.
- ❖ Terima kasih buat Ibu Kos Bu Sailan dan teman - teman Kos Manukan Bang Zam, Bang Hananto, Bang Didi, Bang Andi, Bang Putu, Reza, Nugroho, Zaki, Jafhar, Ali, Nara atas dukunganya selama ini.
- ❖ Terimakasih buat Edy, Firman, Vina (Sidul), Amin, Dhavit, Mamet, Sunaryo, Dita dll, dalam membantu Tugas Akhir ini.
- ❖ Kepada Bapak Agus Purwanto, S.Kom terima kasih atas bimbingannya
- ❖ Terimakasih buat warung burjo & warung penyetan, tanpamu aku pasti bisa kelaparan
- ❖ Buat teman - teman 10 D3TI 01 yang ga bisa sebutin namanya satu persatu. Thank atas supportnya.
- ❖ Terimakasih semuanya.. Love U all...!!

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 tidak lepas dari dorongan dan uluran tangan berbagai pihak, oleh karena itu tak salah kiranya bila penulis mengucapkan 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 Agus Purwanto, S.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak arahan dan bimbingan dalam pelaksanaan pembuatan Tugas Akhir ini.
4. Ibu Lies Suharni, selaku pemilik Agen Bus PO. Sinar Jaya, terima kasih atas izinnya, untuk penelitian Tugas Akhir kami.
5. Bapak dan Ibu dosen dan seluruh staf dan pegawai di jurusan D3 Teknik Informatika yang telah membimbing dan menjadi bagian pembelajaran diri selama studi.

6. Ayah dan ibu yang selalu memberikan dorongan moril maupun materil selama studi dan penyelesaian Tugas Akhir ini.
7. Semua pihak yang telah membantu dan bekerja sama dalam pelaksanaan Tugas Akhir ini.

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

Yogyakarta, 10 Juni 2013

Penulis


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PENGESAHAN	v
HALAMAN PERNYATAAN	vi
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
INTISARI	xix
ABSTRACT	xx
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.3.1. Spesifikasi Bus	3
1.3.2. Software yang digunakan	4
1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian	5
1.5. Manfaat Penelitian	5
1.6. Metode Pengumpulan Data	6
1.7. Struktur Penulisan Laporan	7
BAB II. DASAR TEORI	8
2.1. Konsep Dasar Multimedia	8
2.1.1. Sejarah Multimedia	8
2.1.2. Pengertian Multimedia	9
2.1.3. Kelebihan Multimedia	10

2.2. Konsep Dasar Periklanan-----	11
2.2.1. Sejarah Periklanan-----	11
2.2.2. Pengertian Iklan-----	13
2.2.3. Jenis Iklan -----	14
2.2.3.1. Iklan informatif (Informative Advertising) -----	14
2.2.3.2. Iklan Persuasif (Persuasive Advertising)-----	14
2.2.3.3. Iklan Reminder (Reminder Advertising)-----	15
2.2.3.4. Iklan Penambah Nilai -----	15
2.2.4. Unsur – Unsur Iklan-----	15
2.3. Konsep Dasar Video -----	16
2.3.1. Pengertian Video -----	16
2.3.2. Standar Video -----	17
2.3.2.1. PAL-----	17
2.3.2.2. NTSC-----	17
2.3.2.3. SECAM -----	18
2.3.2.4. HDTV -----	18
2.4. Objek – Objek Multimedia-----	18
2.4.1. Teks-----	19
2.4.2. Grafik-----	19
2.4.3. Suara-----	19
2.4.4. Video -----	20
2.4.5. Animasi -----	20
3.5.4.1.Konsep Dasar Animasi-----	20
2.5. Prinsip Animasi-----	21
2.5.1. Squash and Stretch -----	21
2.5.2. Anticipation -----	22
2.5.3. Staging -----	22
2.5.4. Straight-Ahead Action And Pose-To-Pose -----	22
2.5.5. Follow – Through and Overlapping Action -----	23
2.5.6. Slow In – Slow Out -----	23
2.5.7. Arcs-----	23

2.5.8. Secondary Action-----	24
2.5.9. Timing-----	24
2.5.10.Exageration-----	24
2.5.11.Solid Drawing -----	25
2.5.12.Appeal -----	26
2.6. Tahapan Pengerjaan Animasi-----	26
2.6.1. Pra Produksi-----	26
2.6.1.1. Ide Cerita -----	26
2.6.1.2. Naskah -----	26
2.6.1.3. Breakdown -----	26
2.6.1.4. Karakter-----	27
2.6.1.5. Storyboard-----	27
2.6.2. Proses Produksi-----	27
2.6.2.1. Scaning-----	27
2.6.2.2. Key Animation-----	27
2.6.2.3. In Between-----	27
2.6.2.4. Background-----	28
2.6.2.5. Coloring-----	28
2.6.2.6. Suara (Dubbing)-----	28
2.6.2.7. Animasi Text-----	28
2.6.3. Pasca Produksi-----	29
2.6.3.1. Editing Animasi-----	29
2.6.3.2. Compositing-----	29
2.6.3.3. Musik dan Sound-----	29
2.6.3.4. Editing-----	29
2.6.3.5. Rendering-----	29
2.7. Software yang digunakan-----	30
2.7.1. Adobe Photoshop CS3-----	30
2.7.2. Adobe After Effect CS3-----	31
2.7.3. Adobe Flash CS3 Profesional-----	33
2.7.4. Adobe Premier Pro CS3-----	35

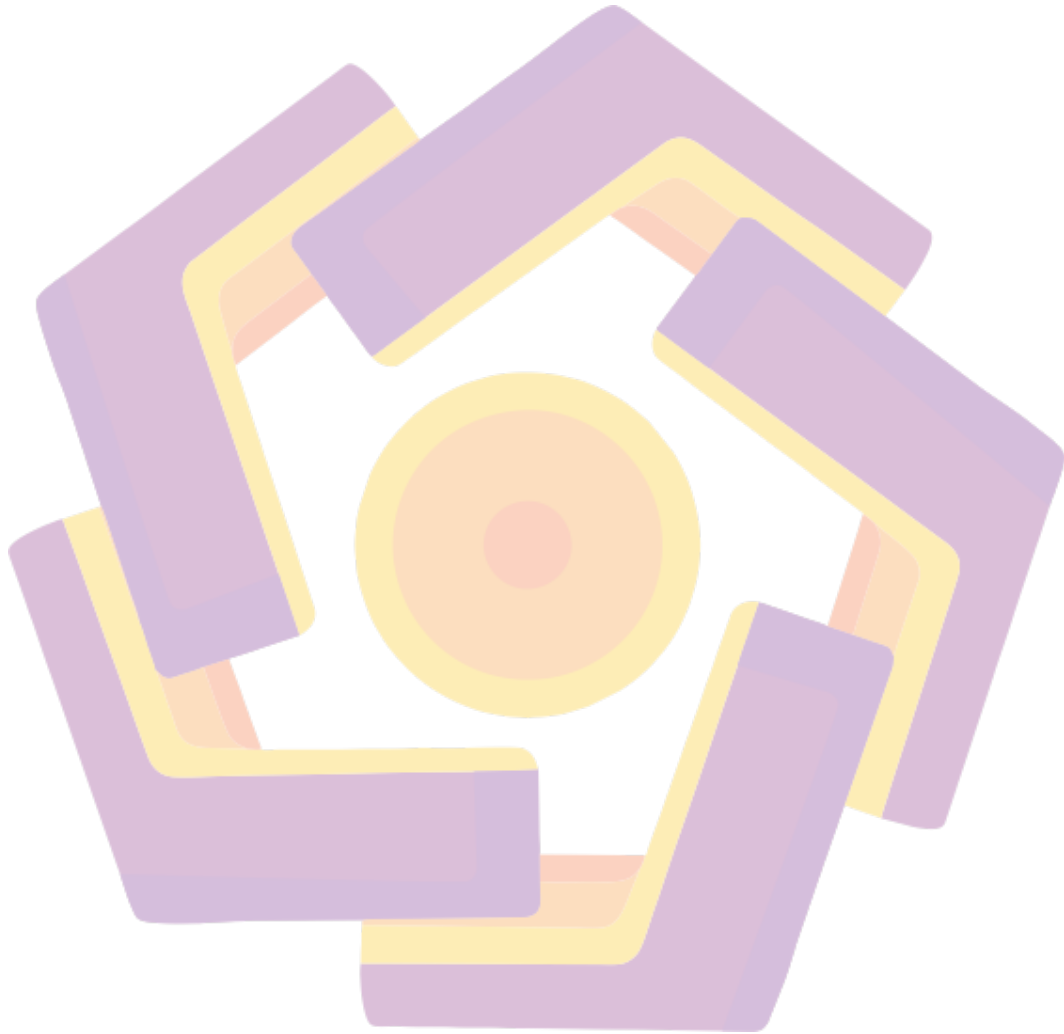
2.7.5. Adobe Audition 1.5 -----	37
2.7.6. Coreldraw X5 -----	39
BAB III. TINJAUAN UMUM-----	40
3.1. Sejarah Agen PO Sinar Jaya Buntu Banyumas -----	40
3.2. Sejarah PT. Sinar Jaya Langgeng Sentosa -----	40
3.3. Profile Agen Bus PO. Sinar Jaya Buntu-----	42
3.3.1. VisiAgen Bus PO. Sinar Jaya Buntu-----	43
3.3.2. MisiAgen Bus PO. Sinar Jaya Buntu -----	43
3.4. Struktur Organisasi -----	43
3.5 Jenis Bus PO. Sinar Jaya -----	44
3.5.1. Tipe Mesin Dan Chassis PO. Sinar Jaya -----	44
3.5.2. Koroseri Bus PO.Sinar Jaya-----	46
3.5.2.1. Laksana -----	46
3.5.2.2. Adi Putro-----	48
3.5.2.3. Rahayu Sentosa -----	49
3.6. Fasilitas Bus PO. Sinarjaya -----	51
3.6.1. Pelayanan Kelas -----	51
3.6.2. Konfigurasi kursi dan fasilitas -----	52
3.6.3 Fasilitas Penunjang -----	57
3.6.3.1. Pool-----	57
3.6.3.2. Tempat Servis dan Mekanik -----	57
3.6.3.3. Alat Pencatat Emisi Gas-----	58
3.6.3.4. Rumah Makan, SPBU & Check point Area -----	58
3.7. Harga Tiket Bus PO. Sinar Jaya-----	60
3.8. No Body Bus Jumlah Kursi dan Tujuan-----	61
3.9. Perangkat Keras yang Digunakan-----	63
BAB IV. PEMBAHASAN-----	65
4.1. Perencanaan Media Informasi yang diusulkan -----	65
4.1.1. Pra Produksi -----	65
4.1.1.1. Ide Cerita -----	65



4.1.1.2. Naskah	66
4.1.1.3. Breakdown	67
4.1.1.4. Pembuatan Karakter	74
4.1.1.5. Storyboard	77
4.1.2. Produksi	83
4.1.2.1. Scaning	83
4.1.2.2. Pembuatan Animasi	84
4.1.2.3. Suara (Dubbing)	90
4.1.2.4. Animasi Teks	91
4.1.3. Pasca Produksi	92
4.1.3.1. Editing Animasi	92
4.1.3.2. Compositing	94
4.1.3.3. Musik dan Sound	95
4.1.3.4. Editing	96
4.1.3.5. Rendering	97
BAB V. PENUTUP	99
5.1. Kesimpulan	99
5.2. Saran	100
DAFTAR PUSTAKA	101

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Harga Bus PO. Sinar Jaya Buntu-----	60
Tabel 3.2 No Body Bus Jumlah Kursi dan Tujuan -----	61
Tabel 3.3 Spesifikasi Processing Unit-----	64
Tabel 4.1 Storyboard -----	77



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Anticipation-----	22
Gambar 2.2 Contoh Orang Berlari -----	23
Gambar 2.3 Gerakan Circular-----	24
Gambar 2.4 Contoh Exageration -----	25
Gambar 2.5 Adobe photoshop workspace-----	31
Gambar 2.6 Tampilan Adobe After Effect CS3 -----	32
Gambar 2.7 Start Page Flash Professional CS3 -----	34
Gambar 2.8 Interface Development Environment (IDE) pada Adobe Flash -----	35
Gambar 2.9 Adobe Premier Pro -----	36
Gambar 2.10 Tampilan Adobe Audition 1.5-----	38
Gambar 2.11 Tampilan Corel Draw X6 -----	39
Gambar 3.1 Agen PO Sinar Jaya Buntu -----	42
Gambar 3.2 Struktur Organisasi Agen Bus PO.Sinar Jaya Buntu -----	43
Gambar 3.3 HINO Bus-----	45
Gambar 3.4 Laksana Lagery -----	46
Gambar 3.5Laksana New Proteus -----	46
Gambar 3.6Laksana Nucleus-----	47
Gambar 3.7Laksana Paronama-----	47
Gambar 3.8Laksana Paronama 2 -----	47
Gambar 3.9 Adi Putro Jetbus-----	48
Gambar 3.10 Adi Putro New Marcopolo -----	48
Gambar 3.11 Adi Putro New Travego -----	49
Gambar 3.12 Adi Putro Setra -----	49
Gambar 3.13 Rahayu Sentosa Celcius -----	50
Gambar 3.14 Rahayu Sentosa Concentro -----	50
Gambar 3.15 Rahayu Sentosa New Evo-C -----	50
Gambar 3.16 Bus Ekonomi-----	53
Gambar 3.17 Set Kursi 2-3 -----	53
Gambar 3.18 Bus Bisnis RS-----	54

Gambar 3.19 Set Kursi 2-2 -----	54
Gambar 3.20 Bus Bisnis AC -----	55
Gambar 3.21Set Kursi-----	55
Gambar 3.22 Bus Eksekutif -----	56
Gambar 3.23 Set Kursi -----	56
Gambar 3.24 Pool 1 Cibitung Bekasi -----	57
Gambar 4.1 Tokoh Herman -----	74
Gambar 4.2 Tokoh Maman-----	75
Gambar 4.3 Bus PO. Sinar Jaya -----	76
Gambar 4.4 Bus PO. X-----	76
Gambar 4.5 Tampilan MP Navigator EX -----	83
Gambar 4.6 proses scanning -----	83
Gambar 4.7 Gambar Disimpan-----	84
Gambar 4.8 Gambar Keyframe 1 dan 6 -----	85
Gambar 4.9 Transisi gambar keyframe -----	86
Gambar 4.10 Karakter Maman yang akan diwarnai -----	87
Gambar 4.11 Karakter Maman saat editing Trace Bitmap-----	87
Gambar 4.12 Penyeleksian karakter-----	88
Gambar 4.13Proses Export to Movei format .png Sequence -----	88
Gambar 4.14 Background keadan jalan -----	89
Gambar 4.15 Seleksi Suara Noise -----	90
Gambar 4.16 Noise Reduction -----	91
Gambar 4.17 Browse Preset-----	92
Gambar 4.18 Memasukan folder ke Jendela Project-----	93
Gambar 4.19Pengaturan image berjalan dengan background -----	93
Gambar 4.20 Proses Rendering -----	94
Gambar 4.21 Penyesuaian File Video dan Sound -----	95
Gambar 4.22 Penambahan Musik dan Sound Effect-----	96
Gambar 4.23 Video Transition-----	97
Gambar 4.24 Work area bar pada posisi paling belakang di video-----	97
Gambar 4.25 Jendela Export Seting-----	98

INTISARI

Teknologi informasi telah berkembang begitu pesatnya yang memaksa manusia untuk tidak ketinggalan mengetahui sebuah informasi di dunia, khususnya pada bidang IT yang memberikan kemudahan bagi manusia untuk mendapatkan informasi. Teknologi informasi yang semakin pesat menuntut setiap instansi berlomba-lomba meningkatkan daya saing pemasaran dalam hal pengenalan produk kepada masyarakat, guna meningkatkan kualitas.

Saat ini iklan sebagai media promosi bus kebanyakan dalam bentuk brosur yang penampilannya hanya biasa-biasa saja dan kurang menarik. Sehingga untuk meningkatkan mutu persaingan, iklan sebagai media promosi perlu disajikan dengan sebuah sistem informasi berbasis multimedia dengan menggunakan animasi-animasi yang bagus.

Permasalahan yang akan dibahas dalam hal ini adalah bagaimana merancang sebuah iklan animasi Bus PO.SINAR JAYA, yang bertujuan untuk memperkenalkan pada masyarakat supaya mengetahui kualitas dan kenyamanan Bus PO.SINAR JAYA. 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 Photoshop CS3, Adobe After Effect CS3, Adobe Flash C3 Profesional, Adobe Premier ProCS3, Adobe Audition 1.5, Corel Draw x6.

Kata kunci : Iklan Animasi, media promosi.

ABSTRACT

Information technology has evolved so rapidly that force people to not miss knowing a world of information, especially be true in the field of IT that makes it easy for people to obtain rapid information informasi. Teknologi requires each agency vying marketing boost competitiveness in terms of product introductions to the community, in order to improve quality.

This time as a media advertising campaign buses mostly in the form of a brochure that looks just mediocre and less attractive. So as to improve the quality of competition, as a media advertising campaign needs to be presented with a multimedia-based information systems using the animations are good.

Issues to be discussed in this regard is how to design an advertising imasi PO.SINARJAYA Bus, which aims to introduce the public so they know the quality and comfort of bus PO.SINARJAYA. To design your own ads through several stages such as feasibility studies, preliminary plans, analysis, design and implementation of the advertising system advertising system. The software used to create this application is Adobe Photoshop CS3, Adobe After Effect CS3, Adobe Flash Professional C3, ProCS3 Adobe Premier, Adobe Audition 1.5, Corel Draw x6.

Keywords: Advertising Animation, media promotion.