

**PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D MOTFAT LAUNDRY TOBONGSARI  
MAGUWOHARJO YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Wati Nura'eni**

**08.12.2896**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2011**

**PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D MOTFAT LAUNDRY TOBONGSARI  
MAGUWOHARJO YOGYAKARTA**

**Skripsi**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana SI  
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

**Wati Nura'eni**

**08.12.2896**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2011**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**Pembuatan Iklan Animasi 2D Motif Laundry Tobongsari, Maguwoharjo,  
Yogyakarta**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Wati Nura'eni**

**08.12.2896**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 28 November 2011

**Dosen Pembimbing**

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

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**Pembuatan Iklan Animasi 2D Motif Laundry Tobongsari,  
Maguwoharjo, Yogyakarta**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Wati Nura'eni**

**08.12.2896**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 28 November 2011

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**


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

**Erik Hadi Saputra, S.Kom., M.Eng.**  
**NIK. 190302107**

**Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.**  
**NIK. 190302105**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 21 Januari 2012

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

  
**Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.**  
**NIK. 190302001**



## **PERNYATAAN KEASLIAN**

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 di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 09 November 2011

Wati Nura'eni

## MOTTO

- *Satu-satunya sumber pengetahuan adalah pengalaman*
- *Janganlah menyerah akan kegagalan. Karena Kegagalan adalah awal dari keberhasilan.*
- *Jangan berkata tidak jika kamu mampu tuk wujudkannya,berusahalah dan jangan sis-siakan waktu sebelum terlambat.*



## PERSEMBAHAN

*“Kupersembahkan karya ini dengan tulus dan penuh cinta kepada Allah SWT, terima kasih atas segala kebaikan Mu dan hanya kepada Mu kuserahkan diri dan segala urusanku”*

*“kupersembahkan untuk keluarga ku tercinta, Ibu,Bapak,dan kedua kakakku tercinta ms.andi dan mb.susi terimakasih atas do’a serta dukungannya”*

Karya ini juga aku persembahkan kepada semua rekan-rekan yang telah banyak membantu dan memotivasi.

- Teman sekaligus kekasih terbaikkku Ferdhika Balfa yang selalu memberikan semangat dan dukungan, terimakasih atas kasih sayangnya, kesabarannya, ketulusannya dan perhatiannya selama ini yang tak tergantikan.
- Untuk sahabat sejatiku Yuli Atsari, Dara dan Dewi Zunu Terimakasih telah banyak membantu disaat aku membutuhkan kalian,selalu menemani disaat suka/duka
- Teman-temanku ms.antok, Ragil (sitri), mb.nong, ayu, memey, sista, reni, obed, duga, denis, opa terimakasih bantuannya dan dukungannya.
- Teman-teman kelas SI Aris, Tia, Arum, Via, Ika, Arina, Lina, Oki, Okta.
- Kepada pihak MOTFAT Laundry Yogyakarta yang telah memberikan ijin untuk penelitian

## KATA PENGANTAR

*Assalam'ualaikum Wr.Wb*

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-nya penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul **“PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D MOTFAT LAUNDRY TOBONGSARI MAGUWO HARJO YOGYAKARTA”** ini dengan baik dan benar.

Penulisan skripsi merupakan bagian akhir, yang digunakan sebagai salah satu persyaratan Akademik guna menyelesaikan Pendidikan Tingkat Sarjana (Strata-1) sekaligus merupakan salah satu mata kuliah wajib di jurusan Sistem Informasi Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

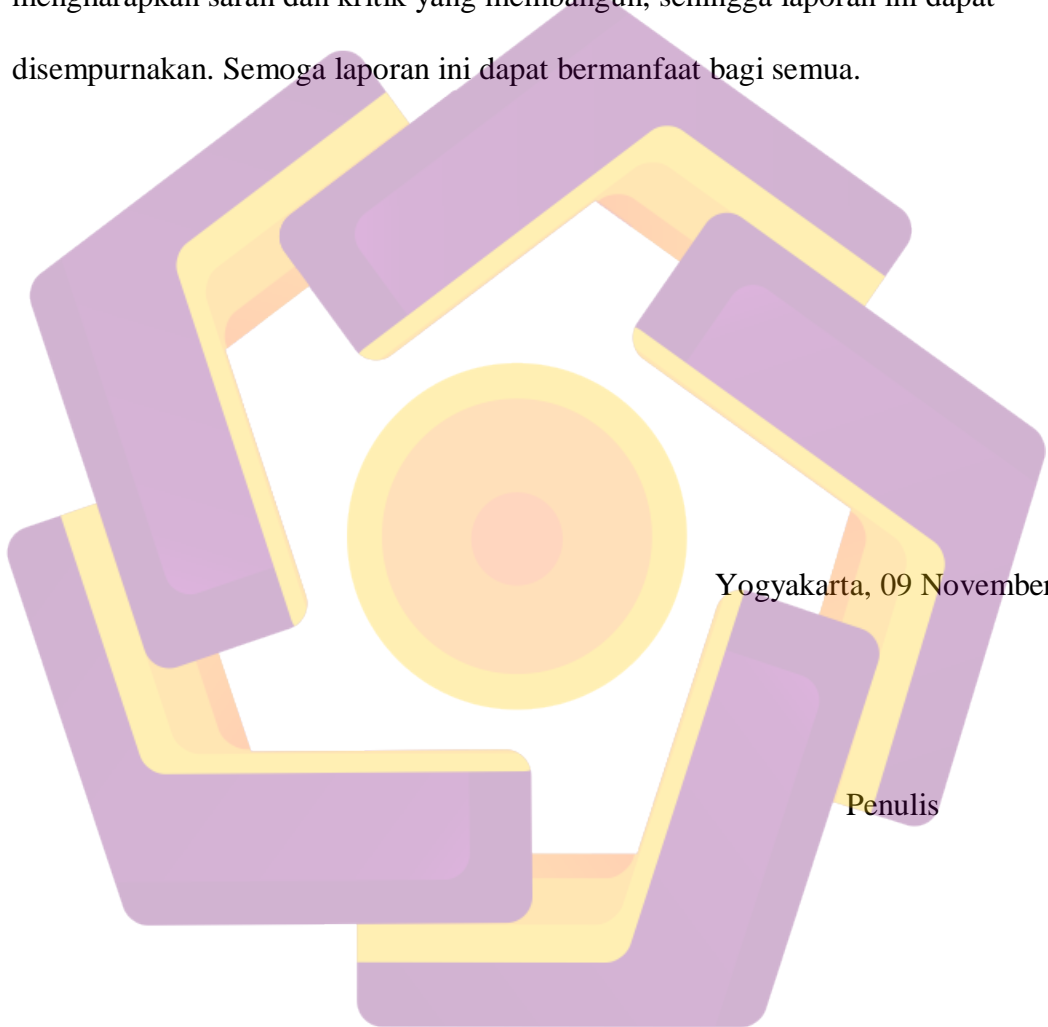
Dalam proses pengerjaan ini, penulis menerima bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr Mohammad Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryanto, MM selaku ketua jurusan SI Sistem Informasi.
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku Pembimbing.
4. Yuli Atsari, yang telah memberikan ijin penelitian di MOTFAT Laundry Yogyakarta.



5. Orang tua dan saudara yang selalu member doa, dukungan dan motivasi tiada henti.
6. Semua pihak yang telah membantu dalam pengerjaan skripsi ini dengan baik.

Penulis menyadari bahwa laporan ini belum sempurna, sehingga penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun, sehingga laporan ini dapat disempurnakan. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua.



Yogyakarta, 09 November 2011

Penulis

## DAFTAR ISI

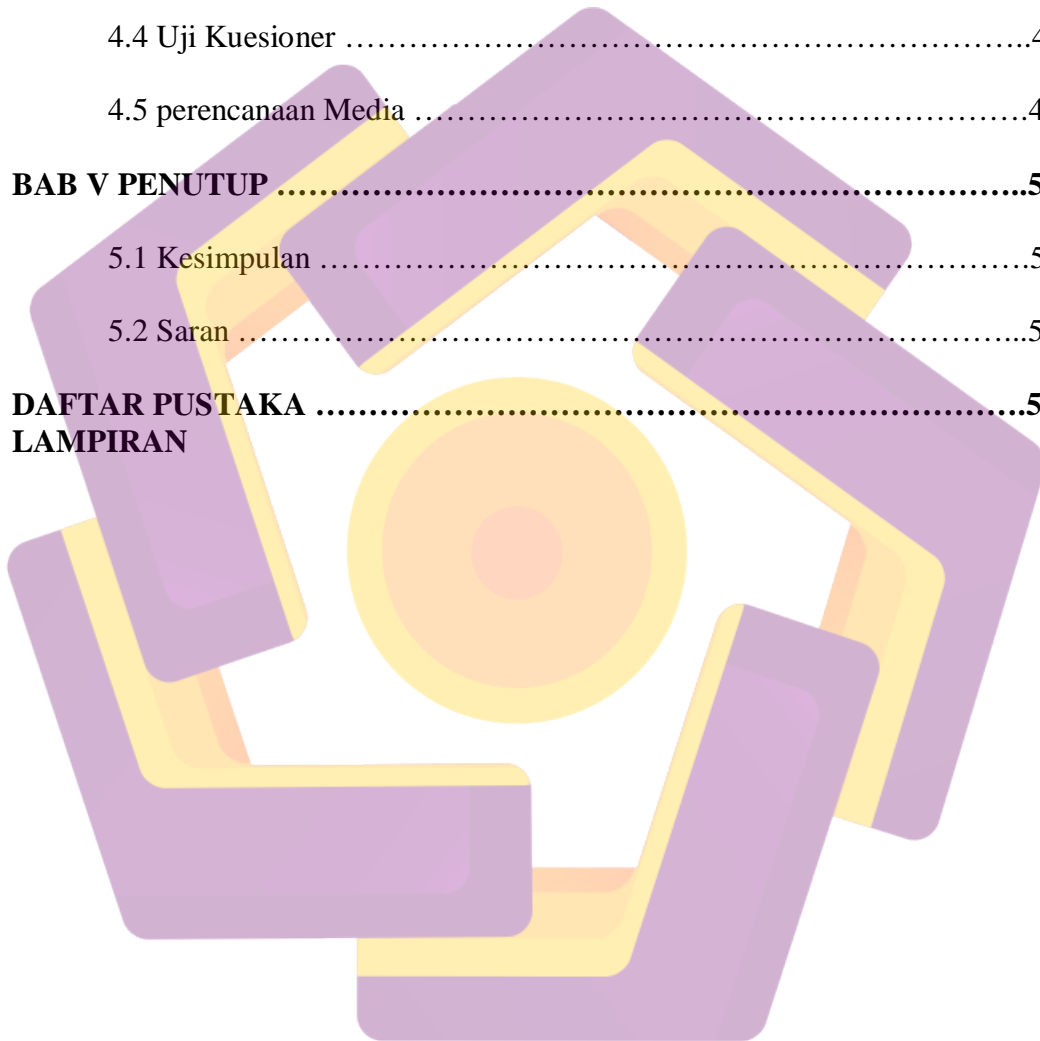
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvi</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>xviii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metode Pengumpulan Data .....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>6</b>
2.1 Konsep Dasar Multimedia.....	6

2.1.1 Pengertian Multimedia.....	6
2.1.2 Objek-objek Multimedia.....	6
2.2 Konsep Dasar Animasi .....	7
2.2.1 Pengertian Animasi .....	7
2.2.2 Perinsip-perinsip Animasi .....	8
2.2.3 Jenis-jenis Animasi .....	12
2.2.4 Animasi computer .....	13
2.2.4.1 Animasi 2D .....	14
2.2.4.2 Animasi 3D .....	14
2.3 Konsep Dasar Iklan .....	14
2.3.1 Pengertian Periklanan .....	14
2.3.2 Memproduksi iklan .....	15
2.3.2.1 Tahap Pra Produksi .....	15
2.3.2.2 Tahap Produksi .....	15
2.3.2.3 Tahap Pasca Produksi .....	16
2.3.3 Jenis-jenis Iklan .....	16
2.3.4 Kriteria Iklan .....	17
2.4 Perangkat Lunak Yang Digunakan .....	17
2.4.1 Adobe flash Cs4 .....	17
2.4.2 Adobe After Effect.....	18
2.4.3 Adobe Premiere Pro Cs4 .....	19
2.4.4 Adobe Photoshop Cs3 .....	20

<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>21</b>
3.1 Tinjauan Umum .....	21
3.1.1 Gambaran Umum MOTFAT Laundry Yogyakarta .....	21
3.1.2 Visi .....	21
3.1.3 Misi .....	22
3.2 Tahapan Analisis .....	22
3.3 Mengidentifikasi Masalah .....	22
3.4 Analisis SWOT .....	23
3.4.1 Strenght (Kekuatan) .....	23
3.4.2 Weakness (Kelemahan) .....	23
3.4.3 Oppprtunity (Peluang ) .....	23
3.4.4 Threats (Ancman) .....	24
3.5 Analisis Kebutuhan .....	24
3.5.1 Perangkat Keras .....	24
3.5.2 Perangkat Lunak .....	25
3.5.3 Brainware .....	26
3.6 Study Kelayakan Sistem .....	26
3.6.1 Kelayakan Teknologi .....	26
3.6.2 Kelayakan Operasi .....	27

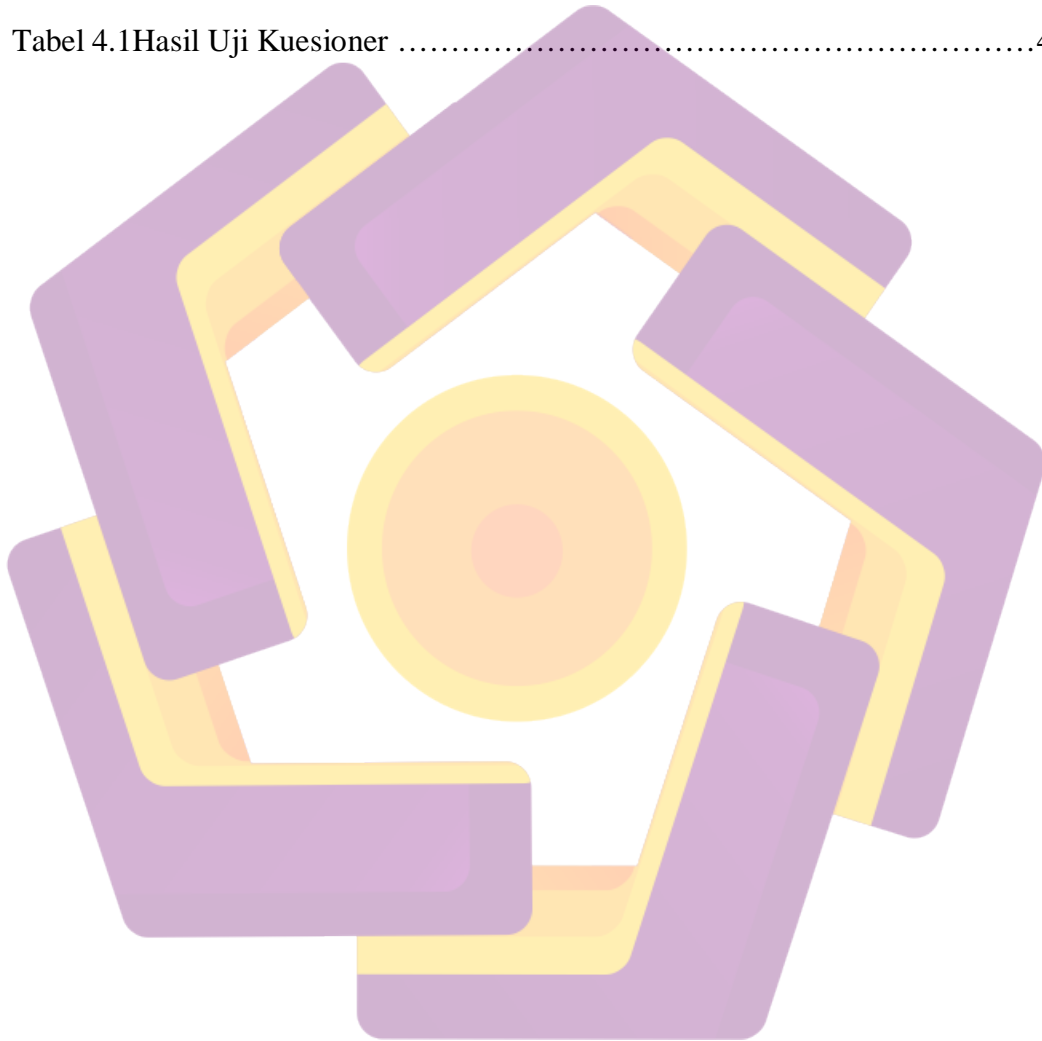
3.6.3 Kelayakan Hukum.....	27
3.6.4 Kelayakan Ekonomi.....	28
3.6.4.1 Analisis Biaya.....	28
3.7 Perancangan Iklan .....	29
3.7.1 Tahap Pra Produksi.....	29
3.7.1.1 Ide Cerita.....	30
3.7.1.2 Naskah.....	30
3.7.1.3 Storyboard.....	31
<b>BAB IV PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI.....</b>	<b>32</b>
4.1 Tahap Produksi.....	32
4.1.1 Pembuatan Karakter.....	32
4.1.2 Standar Karakter.....	34
4.1.3 Pewarnaan .....	34
4.1.4 Pembuatan Background.....	35
4.1.5 Menganimasikan Gerakan .....	38
4.2 Tahap Pasca Produksi.....	39
4.2.1 Editing.....	39
4.2.1.1 Dubbing.....	39

4.2.1.2 Pemberian Efek-efek Spesial .....	40
4.2.1.3 Percampuran Audio dan Video .....	42
4.2.2 Rendering .....	43
4.3 Hasil Desain Akhir .....	44
4.4 Uji Kuesioner .....	46
4.5 perencanaan Media .....	49
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>50</b>
5.1 Kesimpulan .....	50
5.2 Saran .....	51
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>52</b>
<b>LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rincian Biaya .....	28
Tabel 3.2 Tahap Pembuatan Iklan Animasi .....	29
Tabel 4.1 Hasil Uji Kuesioner .....	47

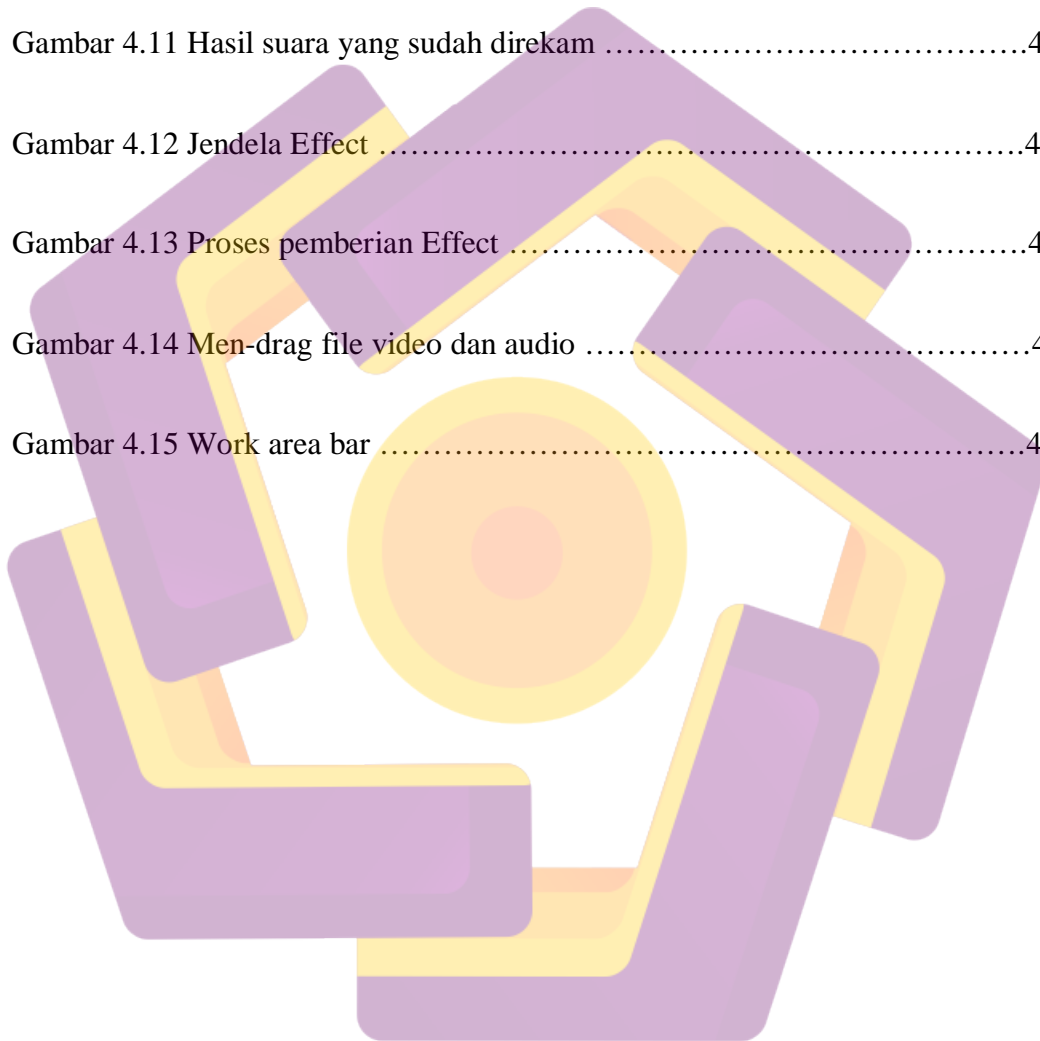


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Anticipation .....	7
Gambar 2.2 Squash dan Stretch .....	8
Gambar 2.3 Secondary Action .....	10
Gambar 2.4 Tampilan Adobe Flash Cs4 .....	18
Gambar 2.5 Tampilan Adobe After Effect .....	19
Gambar 2.6 Tampilan Adobe Premiere Pro Cs4 .....	19
Gambar 2.7 Tampilan Adobe Photoshop Cs3 .....	20
Gambar 4.1 Creative New .....	33
Gambar 4.2 File yang sudah dipilih ke document windows .....	33
Gambar 4.3 Standar Karakter .....	34
Gambar 4.4 Tools .....	35
Gambar 4.5 Proses pewarnaan karakter .....	35
Gambar 4.6 Proses pembuatan background .....	36



Gambar 4.7 Background baru .....	36
Gambar 4.8 Hasil penggabungan .....	38
Gambar 4.9 Hasil gerakan .....	38
Gambar 4.10 Membuka jendela soundbooth .....	39
Gambar 4.11 Hasil suara yang sudah direkam .....	40
Gambar 4.12 Jendela Effect .....	41
Gambar 4.13 Proses pemberian Effect .....	41
Gambar 4.14 Men-drag file video dan audio .....	42
Gambar 4.15 Work area bar .....	43



## INTISARI

Laundry sekarang telah menjadi trend sebagai tempat pencucian alternative pakaian saat ini. Kesibukan aktivitas masyarakat di Jogjakarta terutama mayoritasnya adalah mahasiswa yang tidak ingin melakukan aktivitas mencuci membuat usaha laundry meningkat pesat. Jumlah usaha laundry di Jogjakarta di sekitar kampus juga lumayan banyak dengan berbagai macam tambahan jasa seperti setrika, cuci helm dan sebagainya. Harga yang di tawarkan pun bervariasi mulai dari yang paling murah sampai yang paling mahal biayanya dengan sistem kiloan atau potongan pakaian untuk menarik minat dan jumlah pelanggan. Menjamurnya jasa laundry menimbulkan persaingan untuk memiliki pelanggan yang banyak. Untuk itu maka dibuatlah iklan laundry sebagai media promosi selain melalui Koran dan majalah untuk memperkenalkan jasa laundry, serta meningkatkan penghasilan pada MOTFAT laundry.

Untuk mengatasi masalah tersebut, penulis ingin membuat iklan animasi 2D agar masyarakat lebih mudah menerima informasi mengenai jasa laundry yang berkualitas baik, Hal ini karena iklan animasi merupakan salah satu media yang menarik dalam penyampaian informasi.

Iklan animasi 2D ini merupakan contoh iklan animasi sederhana yang akan didesain semenarik mungkin. Dalam pembuatan iklan animasi menggunakan perangkat lunak Adobe Flash Cs4, Adobe Premiere Pro Cs3, Adobe After Effects, Adobe Photoshop Cs3. Diharapkan dalam pembuatan iklan animasi 2D ini dapat bermanfaat sebagai sarana publikasi pada MOTFAT Laundry Yogyakarta.

**Kata Kunci :** Media Informasi, Iklan Animasi

## **ABSTRACT**

*Laundry has now become a trend as a place to wash clothes during this alternative. The flurry of activity in Jogjakarta, especially the majority are students who do not want to do the washing activity makes laundry business increased rapidly. The amount of laundry business in Jogjakarta around campus are also quite a lot with a variety of additional services like ironing, washing a helmet and so on. Price is on offer was varied starting from the cheapest to the most costly to the system by the kilogram or piece of clothing to attract interest and the number of customers. The mushrooming of laundry services pose competition to have a lot of customers. For that there was made laundry advertising as a media campaign through newspapers and magazines in addition to introducing laundry services, and increase income at MOTFAT laundry..*

*To overcome these problems, the authors wanted to create 2D animation ads that people are more receptive to information about the laundry service of good quality, This is because it is one animated ad media interest in the delivery of information.*

*2D animated ad is an example of a simple animated ad that will be designed as attractive as possible. In the animated ad creation software Adobe Flash CS4, Adobe Premiere Pro Cs3, Adobe After Effects, Adobe Photoshop Cs3. Expected in the ad creation 2D animation can be useful as a tool Laundry MOTFAT publication in Yogyakarta.*

*Keywords: Media Information, Advertising Animation*