

**IKLAN ANIMASI 2 DIMENSI ” PRODUK UNGGULAN UMKM YANG  
BERMITRA DENGAN PLUT KUMKM KABUPATEN TABALONG”**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**ADETIYA REZKY PERDANA MA'ARIF**

**16.12.9503**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**IKLAN ANIMASI 2 DIMENSI ” PRODUK UNGGULAN UMKM YANG  
BERMITRA DENGAN PLUT KUMKM KABUPATEN TABALONG”**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**ADETIYA REZKY PERDANA MA'ARIF**

**16.12.9503**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**IKLAN ANIMASI 2 DIMENSI ” PRODUK UNGGULAN UMKM YANG  
BERMITRA DENGAN PLUT KUMKM KABUPATEN TABALONG”**

yang disusun dan diajukan oleh  
**Adetiya Rezky Perdana Ma'arif**  
**16.12.9503**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 26 Desember 2022

**Dosen Pembimbing,**



**Mei P Kurniawan, M.Kom**  
**NIK. 190302187**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**IKLAN ANIMASI 2 DIMENSI ” PRODUK UNGGULAN UMKM  
YANG BERMITRA DENGAN PLUT KUMKM KABUPATEN  
TABALONG”**

yang disusun dan diajukan oleh

**Adetiya Rezky Perdana Ma'arif**

**16.12.9503**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 26 Desember 2022

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Mei P Kurniawan, M.Kom**

**NIK. 190302187**

**Haryoko, S. Kom, M.Cs**

**NIK. 190302286**

**Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom**

**NIK. 190302390**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 26 Desember 2022

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.**

**NIK. 190302096**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

v

### HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Adetiya Rezky Perdana Ma'arif  
NIM : 16.12.9503

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Iklan Animasi 2 Dimensi "Produk unggulan UMKM yang bermitra dengan PLUT KUMKM Kabupaten Tabalong"**

Dosen Pembimbing : Mei P Kurniawan, 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, 26 Desember 2022

Yang Menyatakan,



Adetiya Rezky Perdana Ma'arif

v

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Penulis mempersembahkan skripsi kepada semua pihak yang terlibat langsung maupun tidak langsung dalam proses penyusunan skripsi.

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan nikmat dan kemudahan dalam proses penyusunan skripsi sampai sejauh ini.
2. Kedua orang tua saya, khususnya kepada bapak saya Syamsul Ma'arif dan ibu saya Wildawati. Terima kasih banyak untuk segala upayanya mendidik dan membesarkan saya sampai sejauh ini.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom yang telah membimbing saya dari awal sampai akhir dalam proses penyusunan skripsi.
4. Dosen-dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu selama saya kuliah.
5. Kepada Ibu Ida sebagai Kepala Bagian dari PLUT KUMKM Kabupaten Tabalong. Terima kasih banyak karena bersedia menjadi objek pada penelitian ini.
6. Teman-teman seperjuangan Universitas Amikom Yogyakarta Angkatan 2016, khususnya kelas 16-S1SI-08, yang telah memberikan semangat serta dukungan, semoga dapat menggapai segala cita-cita, dan semoga Allah SWT melancarkan segala urusan yang kita hadapi.
7. Kepada saya sendiri yang telah berjuang, dan pantang menyerah untuk menggapai apa yang saya inginkan.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala Rahmat dan Hidayahnya kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul Iklan Animasi 2 Dimensi ” Produk unggulan UMKM yang bermitra dengan PLUT KUMKM Kabupaten Tabalong”.

Tujuan penulisan skripsi ini untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) bagi mahasiswa program sarjana di jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun. Maka pada kesempatan ini saya sampaikan terima kasih kepada.

1. Bapak dan Ibu tercinta yang senantiasa mendidik, membesarkan, dan mendoakan penulis hingga menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. M Suyanto, MM, selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S. Si, MT, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer dan Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi.
4. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom yang telah membimbing saya dari awal sampai akhir pada proses pembuatan skripsi.
5. Terima kasih juga kepada semua pihak PLUT KUMKM Kabupaten Tabalong yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Terima kasih kepada teman-teman yang membantu penulis.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang lebih kepada semua yang telah ikut membantu saya dan menyelesaikan skripsi ini.

Yogyakarta, 27 Oktober 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xv
DAFTAR ISTILAH	xvi
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
<b>1.1 Latar Belakang</b>	1
<b>1.2 Rumusan Masalah</b>	2
<b>1.3 Batasan Masalah</b>	2
<b>1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian</b>	2
<b>1.5 Manfaat Penelitian</b>	3
<b>1.6 Metode Penelitian</b>	3
<b>1.6.1 Metode Pengumpulan Data</b>	3
<b>1.6.1.1 Metode Observasi</b>	3
<b>1.6.1.2 Metode Wawancara</b>	3



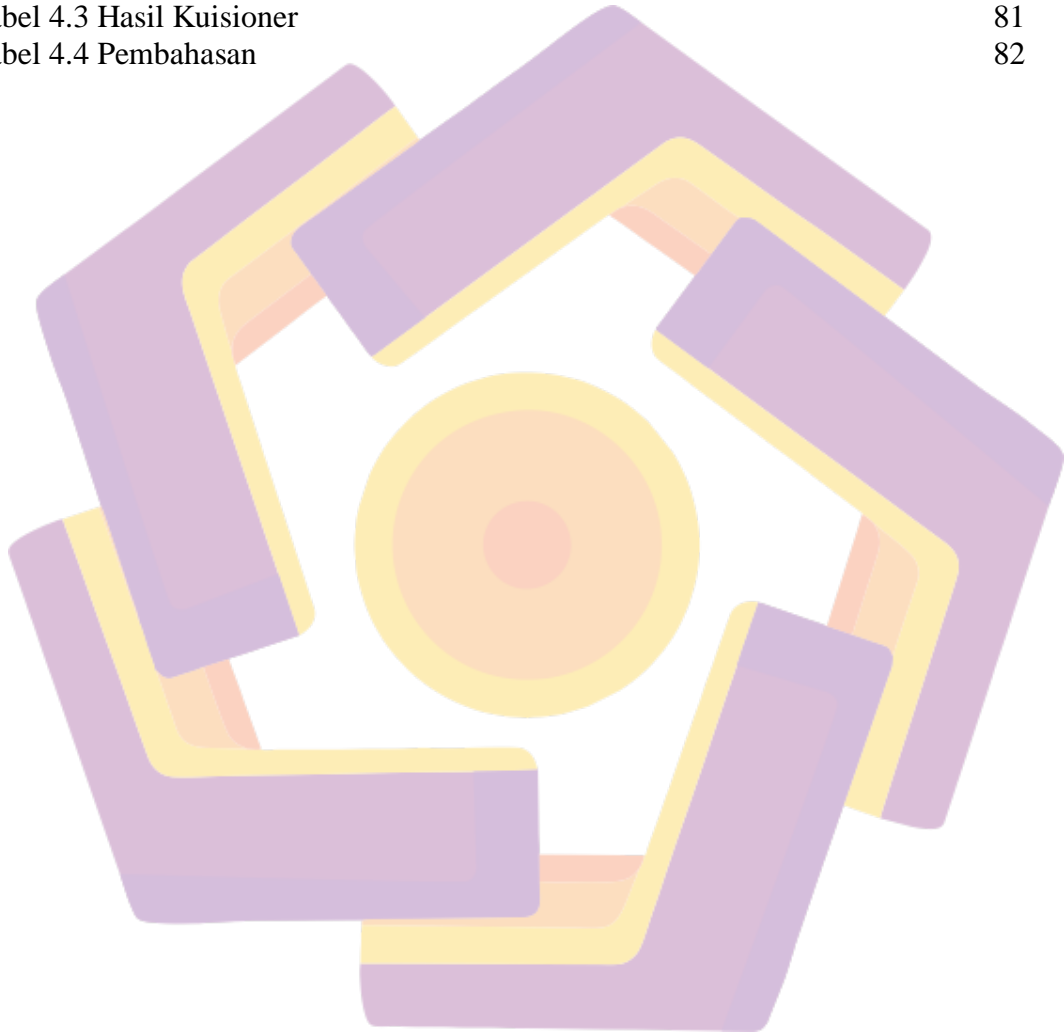
<b>1.6.1.3 Studi Literatur</b>	3
<b>1.6.2 Metode Analisis</b>	4
<b>1.6.3 Metode Perancangan</b>	4
<b>1.7 Sistematika Penulisan</b>	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	5
<b>2.1 Studi Literatur</b>	5
<b>2.2 Dasar Teori</b>	12
<b>2.2.1 Definisi Media Sosial</b>	12
<b>2.2.2 Karakteristik Media Sosial</b>	12
<b>2.2.3 Definisi Multimedia</b>	12
<b>2.2.4 Element Multimedia</b>	12
<b>2.2.4.1 Animasi</b>	12
<b>2.2.4.2 Suara</b>	12
<b>2.2.4.3 Teks</b>	13
<b>2.2.4.4 Gambar</b>	13
<b>2.2.4.5 Video</b>	13
<b>2.2.6 Jenis Video</b>	13
<b>2.2.7 Jenis-jenis Iklan</b>	13
<b>2.2.9 Fungsi dan Tujuan Iklan</b>	13
<b>2.2.10 Youtube Marketing</b>	14
<b>2.2.11 Naskah</b>	14
<b>2.2.12 Storyboard</b>	15
<b>2.3 Produksi</b>	15
<b>2.3.1 Editing Off line</b>	15
<b>2.3.2 Editing On line</b>	15

<b>2.3.2 Mixing dan Mastering</b>	15
<b>2.4 Analisis SWOT</b>	16
<b>2.4.1 Strength</b>	16
<b>2.4.2 Weakness</b>	16
<b>2.4.3 Opportunities</b>	16
<b>2.4.4 Threats</b>	16
<b>2.5 Testing</b>	17
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	18
<b>3.1 Objek Penelitian</b>	18
<b>3.1.1 Profile PLUT KUMKM Kabupaten Tabalong</b>	18
<b>3.1.2 Visi dan Misi PLUT KUMKM Kabupaten Tabalong</b>	19
<b>3.1.3 Logo PLUT Kabupaten Tabalong</b>	19
<b>3.1.4 Sejarah Singkat PLUT Kabupaten Tabalong</b>	19
<b>3.2 Alur Penelitian</b>	21
<b>3.2.1 Observasi</b>	21
<b>3.2.2 Wawancara</b>	22
<b>3.3 Analisis</b>	31
<b>3.3.1 Analisis SWOT</b>	31
<b>3.3.1.1 Kekuatan (<i>Strength</i>)</b>	31
<b>3.3.1.2 Kelemahan (<i>Weakness</i>)</b>	31
<b>3.3.1.3 Peluang (<i>Opportunities</i>)</b>	32
<b>3.3.1.4 Ancaman (<i>Threat</i>)</b>	32
<b>3.4 Alat dan Bahan</b>	35
<b>3.4.1 Analisis Kebutuhan Fungsional</b>	35
<b>3.4.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional</b>	35

<b>3.4.2.1 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)</b>	35
<b>3.4.2.2 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)</b>	36
<b>3.4.2.3 Kebutuhan Manusia (Brainware)</b>	36
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	37
<b>4.1 Tahap Produksi</b>	37
<b>4.1.1 Pembuatan Asset</b>	38
<b>4.1.2 Perekaman Narasi ( Dubbing )</b>	62
<b>4.2 Storyboard</b>	63
<b>4.3 Komposisi</b>	63
<b>4.2.1 Editing</b>	74
<b>4.2.3 Rendering Akhir</b>	77
<b>4.3 Hasil Akhir Video Iklan</b>	78
<b>4.4 Implementasi</b>	78
<b>4.5 Testing</b>	79
<b>4.6 Pembahasan</b>	81
<b>BAB V PENUTUP</b>	84
<b>5.1 Kesimpulan</b>	84
<b>5.2 Saran</b>	84
<b>REFERENSI</b>	85
<b>LAMPIRAN</b>	87

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	7
Tabel 3.1 Wawancara	22
Tabel 3.2 Matrix SWOT	33
Tabel 4.1 Asset PNG	59
Tabel 4.2 Interval Pengujian Responden	80
Tabel 4.3 Hasil Kuisisioner	81
Tabel 4.4 Pembahasan	82



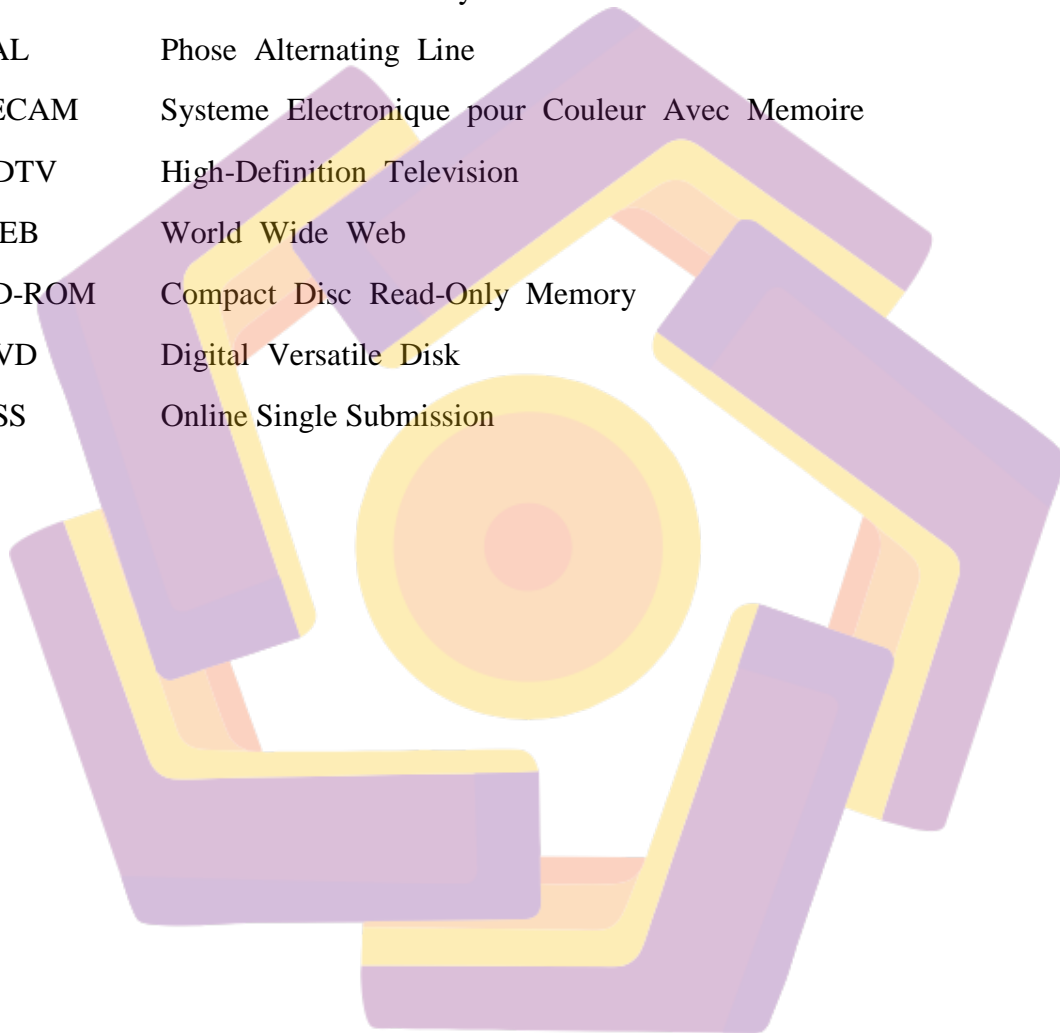
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Storyboard	15
Gambar 3.1 Logo CIS dan Logo Tabalong19	
Gambar 3.2 Video Iklan Komersial Animasi 2D – Teknik Animasi dan Motion Graphic	21
Gambar 4.1 Penggunaan Software	37
Gambar 4.2 Alur Pembuatan Video	38
Gambar 4.3 Membuka Corel Draw X8	38
Gambar 4.4 Tampilan Awal CorelDraw X8	39
Gambar 4.5 Membuat Lembar Kerja Baru di CorelDraw X8	39
Gambar 4.6 Lembar Kerja Baru di CorelDraw X8	39
Gambar 4.7 Membuat Objek Gedung Plut	40
Gambar 4.8 Proses Menggunakan Color Eyedropper & Apply Color	40
Gambar 4.9 Pewarnaan Pada Objek Gedung Plut	41
Gambar 4.10 Penyimpanan Aset Gedung PLUT	41
Gambar 4.11 Membuat Lembar Kerja Baru di CorelDraw X8	42
Gambar 4.12 Membuat Objek UMMI AISHWA	42
Gambar 4.13 Pewarnaan Produk UMMI AISHWA	43
Gambar 4.14 Penyimpanan Pada Produk UMMI AISHWA	43
Gambar 4.15 Membuat Lembar Kerja Baru di CorelDraw X8	44
Gambar 4.16 Membuat Objek ANJAT	44
Gambar 4.17 Pewarnaan Pada Produk ANJAT	45
Gambar 4.18 Penyimpanan Pada Produk ANJAT	45
Gambar 4.19 Membuat Lembar Kerja Baru di CorelDraw X8	46
Gambar 4.20 Membuat Objek PURUNIK	46
Gambar 4.21 Pewarnaan Pada Produk PURUNIK	47
Gambar 4.22 Penyimpanan Pada Produk PURUNIK	47
Gambar 4.23 Membuat Lembar Kerja Baru di CorelDraw X8	47
Gambar 4.24 Membuat Objek HOFI	48
Gambar 4.25 Pewarnaan Pada Produk HOFI	48
Gambar 4.26 Penyimpanan Pada Produk HOFI	49
Gambar 4.27 Membuat Lembar Kerja Baru di CorelDraw X8	49
Gambar 4.28 Membuat Objek Langsung Production	50
Gambar 4.29 Pewarnaan Pada Produk Langsung Production	50
Gambar 4.30 Penyimpanan Pada Produk Langsung Production	51
Gambar 4.31 Membuat Lembar Kerja Baru di CorelDraw X8	51
Gambar 4.32 Membuat Objek Gugah Selera	52
Gambar 4.33 Pewarnaan Pada Produk Gugah Selera	52
Gambar 4.34 Penyimpanan Pada Produk Gugah Selera	53
Gambar 4.35 Membuat Lembar Kerja Baru di CorelDraw X8	53
Gambar 4.36 Membuat Objek HERBO	54
Gambar 4.37 Pewarnaan Pada Produk HERBO	54
Gambar 4.38 Penyimpanan Pada Produk HERBO	55

Gambar 4.40 Membuat Objek Sasirangan Padang Panjang	56
Gambar 4.41 Pewarnaan Pada Produk Sasirangan Padang Panjang	56
Gambar 4.42 Penyimpanan Pada Produk Sasirangan Padang Panjang	57
Gambar 4.43 Membuat Lembar Kerja Baru di CorelDraw X8	57
Gambar 4.44 Membuat Objek Sasirangan Padang Panjang	58
Gambar 4.45 Pewarnaan Pada Produk Sasirangan Padang Panjang	58
Gambar 4.46 Penyimpanan Pada Produk Sasirangan Padang Panjang	58
Gambar 4. 47 Recording Audio Narasi	62
Gambar 4. 48 Storyboard	63
Gambar 4. 49 Membuka After Effect CC 2019	64
Gambar 4. 50 Lembar Kerja Adobe After Effect CC 2019	64
Gambar 4. 51 Compositing Opening	65
Gambar 4. 52 Compositing penjelasan kantor PLUT	66
Gambar 4. 53 Compositing kategori produk	67
Gambar 4. 54 Compositing into kerajinan	67
Gambar 4. 55 Compositing kategori kerajinan 2	69
Gambar 4. 56 Compositing intro pangan	69
Gambar 4. 57 Compositing kategori pangan	71
Gambar 4. 58 Compositing intro obat tradisional	71
Gambar 4. 59 Compositing kategori obat tradisional	73
Gambar 4. 60 Compositing penutup	74
Gambar 4. 61 Membuka Adobe Premier Pro CC 2019	75
Gambar 4. 62 New Project	76
Gambar 4. 63 Lembar Kerja	76
Gambar 4. 64 Mengimport File	76
Gambar 4. 65 Penggabungan Video Iklan	77
Gambar 4. 66 Rendering Akhir	77
Gambar 4. 67 Hasil Akhir Video Iklan	78
Gambar 4. 69 Mempublikasikan Video Iklan	79

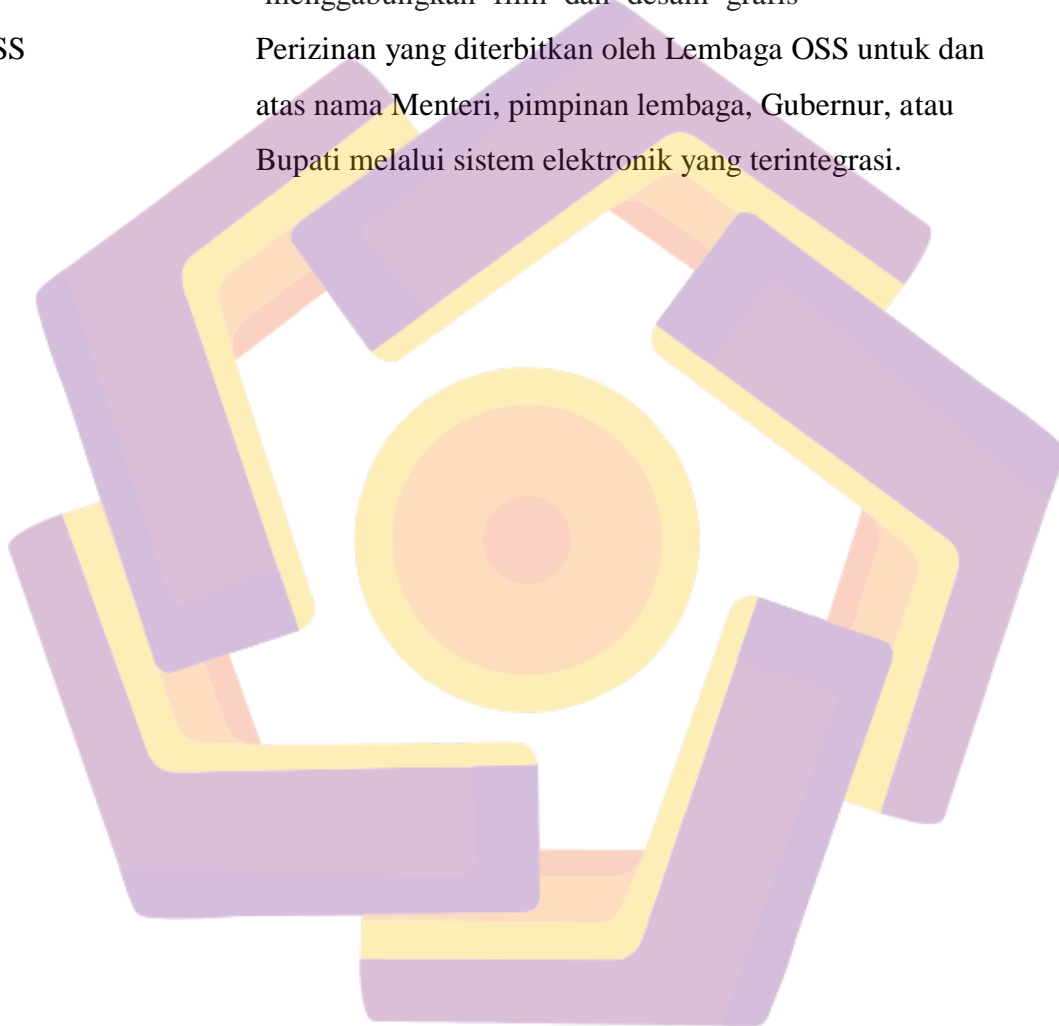
## DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

SDM	Sumber Daya Masyarakat
KABAG	Kepala Bagian
NTSC	National Television System Committee
PAL	Phase Alternating Line
SECAM	Systeme Electronique pour Couleur Avec Memoire
HDTV	High-Definition Television
WEB	World Wide Web
CD-ROM	Compact Disc Read-Only Memory
DVD	Digital Versatile Disk
OSS	Online Single Submission



## DAFTAR ISTILAH

Vektor	Gambar yang terbuat dari beberapa titik dan garis (poligon)
Motion Grafik	potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis
OSS	Perizinan yang diterbitkan oleh Lembaga OSS untuk dan atas nama Menteri, pimpinan lembaga, Gubernur, atau Bupati melalui sistem elektronik yang terintegrasi.





## INTISARI

**Adetiya Rezky Perdana Ma'arif.** 2022. PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2 DIMENSI "Produk unggulan UMKM yang bermitra dengan PLUT KUMKM Kabupaten Tabalong". Skripsi, Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Proses dalam pembuatan iklan animasi 2 Dimensi yang dihadapi yaitu membuat karakter dan menggerakkan animasi. Iklan Animasi 2 Dimensi " Produk unggulan UMKM yang bermitra dengan PLUT KUMKM Kabupaten Tabalong" bertujuan untuk mengenalkan dan dapat digunakan sebagai media informasi serta pengembangan dalam dunia periklanan bagi masyarakat umum. Iklan yang dibuat disesuaikan dengan UMKM yang ada di Kabupaten Tabalong. Semua dirancang guna mengenalkan ada banyak cara dan nilai dalam Iklan Animasi dalam UMKM untuk Kabupaten Tabalong. Dengan target utamanya adalah masyarakat umum. Untuk mengetahui tentang UMKM yang ada di Kabupaten Tabalong. Animasi 2D ini, diperlukan beberapa penunjang seperti interview, UMKM, dan internet. Konsep tugas akhir ini diajarkan dalam lima bab dan lampiran yaitu Bab 1 pendahuluan, bab 2 landasan teori, bab 3 metodologi penelitian, bab 4 implementasi dan pembahasan, bab 5 kesimpulan. Metode yang digunakan yaitu teknologi, internet, dan informasi lainnya yang berhubungan dengan pembuatan iklan animasi. Iklan animasi ini menghasilkan suatu video iklan animasi 2 dimensi.

**Kata Kunci :** video iklan, promosi, PLUT KUMKM Tabalong, Animasi, Motion Grafis.

## ABSTRACT

*Adetiya Rezky Perdana Ma'arif. 2022. Making 2 DIMENSION Animtion Adverting "The flagship product of UMKM in partnership with PLUT KUMKM Tabalong Regency". Thesis, Department of Information Systems, Faculty of Computer Science, Yogyakarta AMIKOM University.*

*The process in making 2-dimensional animated advertisements faced is making characters and moving animations. 2-Dimensional Animated Advertisement "The flagship product of UMKM in partnership with PLUT KUMKM Tabalong Regency" aims to introduce and can be used as a medium of information and development in the world of advertising for the general public. The advertisements made are adapted to the UMKM in Tabalong Regency. All are designed to introduce there are many ways and values in Animated Advertising in UMKM for Tabalong Regency. With the main target is the general public. To find out about UMKM in Tabalong Regency. This 2D animation requires several supports such as interviews, UMKM, and the internet. The concept of this final project is described in five chapters and appendices, namely chapter 1 introduction, chapter 2 theoretical basis, chapter 3 research methodology, chapter 4 implementation and discussion, chapter 5 conclusion. The method used is technology, internet, and other information related to making animated advertisements. This animated ad produces a 2-dimensional animated video ad.*

**Keyword :** *video iklan, promosi, PLUT KUMKM Tabalong, Animasi, Motion Grafis.*