

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN ANIMASI 2D  
“BUDAYA DAN TRADISI DI DESA WARUKIN”**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Alfred JoeJoe**

**19.82.0787**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN ANIMASI 2D  
“BUDAYA DAN TRADISI DI DESA WARUKIN”**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh  
**Alfred JoeJoe**  
**19.82.0787**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**  
**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**  
**YOGYAKARTA**  
**2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**


**PEMBUATAN VIDEO IKLAN ANIMASI 2D  
"BUDAYA DAN TRADISI DI DESA WARUKIN"**

yang disusun dan diajukan oleh

**Alfred Joe.Joe**  
**19.82.0787**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 19 agustus 2023

**Dosen Pembimbing,**

  
**Harvoko, S.Kom, M.Cs**  
**NIK. 19302286**

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO IKLAN ANIMASI 2D  
"BUDAYA DAN TRADISI DI DESA WARUKIN"

yang disusun dan diajukan oleh

**Alfred Joe Joe**  
**19.82.0787**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 19 agustus 2023

**Susunan Dewan Penguji**

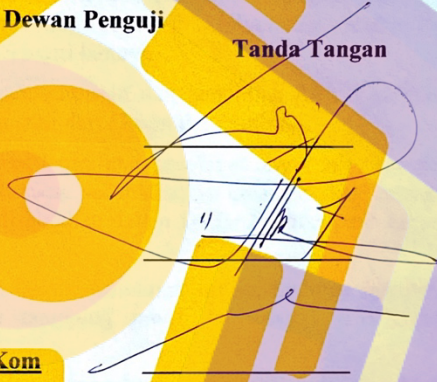
**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Agus Purwanto, M.Kom**  
NIK. 190302229

**Haryoko, S.Kom, M.Cs**  
NIK. 190302286

**IBNU HADI PURWANTO, M.Kom**  
NIK. 190302390



Handwritten signatures of the examiners, with lines pointing to the names listed on the left.

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 19 agustus 2023

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.**  
NIK. 190302096

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Alfred JoeJoe

NIM : 19.82.0787

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

### PEMBUATAN VIDEO IKLAN ANIMASI 2D "BUDAYA DAN TRADISI DI DESA WARUKIN"

Dosen Pembimbing: Haryoko, S.Kom, M.Cs

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, 19 agustus 2023

Yang Menyatakan,



Alfred JoeJoe

## 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, dan kakak saya. Terima kasih banyak untuk segala upayanya mendidik dan membesarkan saya sampai sejauh ini.
3. Bapak Haryoko, S.Kom, M,Cs 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 berkuliah.
5. Kepada Desa Warukin saya ucapkan terima kasih banyak karena bersedia menjadi objek pada penelitian ini.
6. Teman-teman seperjuangan Universitas Amikom Yogyakarta Angkatan 2019, khususnya kelas 19-S1TI-05, yang telah memberikan semangat serta dukungan, semoga dapat menggapai segala cita-cita.
7. Kepada saya sendiri yang telah berjuang, dan pantang menyerah untuk menggapai apa yang saya inginkan.
8. Kepada teman-teman saya yang telah mendukung saya supaya tetap semangat dalam mengerjakan skripsi saya. Saya terima kasih banyak.

**"Filosofi ilmu padi, semakin berisi semakin menunduk".**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala Berkat dan Karunianya kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul PEMBUATAN VIDEO IKLAN ANIMASI 2D "Budaya Dan Tradisi Di Desa Warukin"

Tujuan penulisan skripsi ini untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) bagi mahasiswa program sarjana di jurusan Teknologi 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. Bapak Hanif Al-Fatta, M.Kom , selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer
4. Bapak Haryoko, S.Kom, M,Cs yang telah membimbing saya dari awal sampai akhir pada proses pembuatan skripsi.
5. Terima kasih juga Kepada Desa Warukin saya ucapkan terima kasih banyak karena bersedia menjadi objek pada penelitian ini
6. Teman-teman, kakak tingkat yang telah menemani selama proses perkuliahan.
7. Terima kasih kepada diri sendiri dan teman yang membantu penulis.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan Berkat kepada semua yang telah ikut membantu saya dan menyelesaikan skripsi ini. Demi perbaikan selanjutnya, saran dan kritik yang membangun akan diterima dengan senang hati dan rasa terima kasih. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi saya dan kita semua.

Yogyakarta, 19 agustus 2023  
Penulis

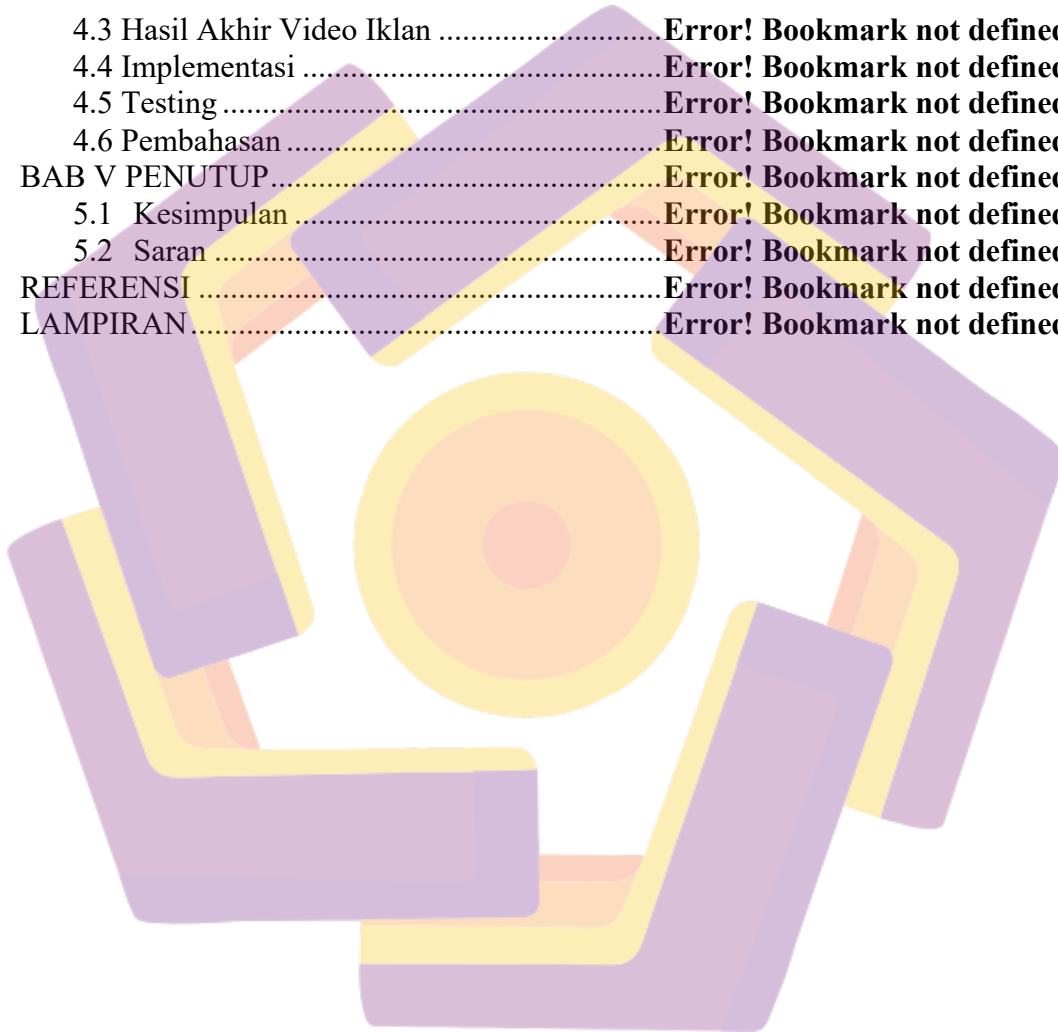
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	1
HALAMAN PERSETUJUAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
HALAMAN PENGESAHAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	2
KATA PENGANTAR .....	3
DAFTAR ISI.....	4
DAFTAR TABEL.....	7
DAFTAR GAMBAR.....	8
DAFTAR LAMPIRAN.....	13
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN.....	14
DAFTAR ISTILAH.....	15
INTISARI.....	16
ABSTRACT.....	17
BAB I PENDAHULUAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.1 Latar Belakang.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.2 Rumusan Masalah.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.3 Batasan Masalah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.4 Tujuan Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.5 Manfaat Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.6 Metode Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.7 Sistematika Penulisan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1 Studi Literatur.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 2.1 Keaslian Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2 Dasar Teori.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.1 Definisi Media Sosial.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.3 Definisi Multimedia .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.4 Element Multimedia.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.4.1 Animasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.4.2 Suara.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.4.3 Teks .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.4.4 Gambar .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.4.5 Video .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.6 Jenis Video.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.7 Jenis-jenis Iklan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>



2.2.8 Fungsi dan Tujuan Iklan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.9 Youtube Marketing .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.10 Naskah.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.11 Storyboard.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3 Analisis SWOT.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3.1 Strength .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3.2 Weakness.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3.3 Opportunities.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3.4 Threats.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.4 Testing .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1 Objek Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.1 Profile Budaya dan Tradisi desa Warukin.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.2 Program Kerja Lembaga Adat Dayak ma'anyan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.3 Visi dan Misi desa Warukin.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.4 Logo desa Warukin .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.5 Sejarah singkat Budaya dan Tradisi desa Warukin.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2 Alur Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.1 Observasi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.2 Wawancara.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3 Analisis .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3.1 Analisis SWOT .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3.1.1 Kekuatan (Strength) .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3.1.2 Kelemahan (Weakness).....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3.1.3 Peluang (Opportunities) .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3.1.4 Ancaman (Threat) .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3 Alat dan Bahan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4.1 Analisis Kebutuhan Fungsional .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional ....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4.2.1 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4.2.2 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4.2.3 Kebutuhan Manusia (Brainware) .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1 Tahap Produksi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.1 Pembuatan Aset.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.2 Perekaman Narasi ( Dubbing ).....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2 Komposisi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.1 Editing.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.2 Rendering akhir.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.3 Hasil Akhir Video Iklan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.4 Implementasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.5 Testing .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.6 Pembahasan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB V PENUTUP.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.1 Kesimpulan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.2 Saran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
REFERENSI .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
LAMPIRAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	Keaslian Penelitian .....	<b>Error!</b>
	<b>Bookmark not defined.</b>	
Tabel 3. 1	Wawancara .....	<b>Error!</b>
	<b>Bookmark not defined.</b>	
Tabel 3. 2	Matrix SWOT .....	<b>Error!</b>
	<b>Bookmark not defined.</b>	
Tabel 4. 1	Aset PNG .....	<b>Error!</b>
	<b>Bookmark not defined.</b>	
Tabel 4. 2	Interval Pengujian Responden .....	<b>Error!</b>
	<b>Bookmark not defined.</b>	
Tabel 4. 3	Hasil Kuisioner .....	<b>Error!</b>
	<b>Bookmark not defined.</b>	
Tabel 4. 4	Pembahasan .....	<b>Error!</b>
	<b>Bookmark not defined.</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Element Multimedia .....	<b>Error!</b>
	<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 3.1	Logo Lembaga Adat Dayak Ma'anyan Warukin dan Logo Tabalong sebagai Logo pengganti desa Warukin .....	<b>Error!</b>
	<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 3.2	Video Iklan Komersial Animasi 2D – Teknik Animasi dan Motion Graphic .....	<b>Error!</b>
	<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 1	Penggunaan Softwere .....	<b>Error!</b>
	<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 2	Alur Pembuatan Video .....	<b>Error!</b>
	<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 3	Membuka Adobe Illustrator 2022 .....	<b>Error!</b>
	<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 4	Tampilan Awal Adobe Illustrator 2022.....	<b>Error!</b>
	<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 5	Membuat Lembar Kerja Baru di di Adobe Illustrator 2022 .....	<b>Error!</b>
	<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 6	Lembar Kerja Baru di di Adobe Illustrator 2022 .....	<b>Error!</b>
	<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 7	Membuat Outline Objek alat musik Kangkanung .....	<b>Error!</b>
	<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 8	Proses menggunakan Color Eyedropper .....	<b>Error!</b>
	<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 9	Penyimpanan file aset Alat musik kangkanung.....	<b>Error!</b>
	<b>Bookmark not defined.</b>	

Gambar 4. 10 Membuat Lembar Kerja Baru di Adobe Illustrator 2022 ..... **Error!**

**Bookmark not defined.**

Gambar 4. 11 Membuat Outline Alat musik Gong di Adobe Illustrator 2022 **Error!**

**Bookmark not defined.**

Gambar 4. 12 Pewarnaan Pada Objek Gong di Adobe Illustrator 2022..... **Error!**

**Bookmark not defined.**

Gambar 4. 13 Penyimpanan file aset Alat musik Gong ..... **Error!**

**Bookmark not defined.**

Gambar 4. 14 Membuat Lembar Kerja Baru di Adobe Illustrator 2022 ..... **Error!**

**Bookmark not defined.**

Gambar 4. 15 Membuat Outline Alat musik Babun di Adobe Illustrator 2022**Error!**

**Bookmark not defined.**

Gambar 4. 16 Pewarnaan Pada Objek Babun di Adobe Illustrator 2022 ..... **Error!**

**Bookmark not defined.**

Gambar 4. 17 Penyimpanan file aset Alat musik Babun..... **Error!**

**Bookmark not defined.**

Gambar 4. 18 Membuat Lembar Kerja Baru di Adobe Illustrator 2022 ..... **Error!**

**Bookmark not defined.**

Gambar 4. 19 Membuat Outline Alat musik Babun di Adobe Illustrator 2022**Error!**

**Bookmark not defined.**

Gambar 4. 20 Pewarnaan Pada Objek Karempet di Adobe Illustrator 2022... **Error!**

**Bookmark not defined.**

Gambar 4. 21 Penyimpanan file aset Alat musik Karempet ..... **Error!**

**Bookmark not defined.**

Gambar 4. 22 Membuat Lembar Kerja Baru di Adobe Illustrator 2022 ..... **Error!**

**Bookmark not defined.**

Gambar 4. 23 Membuat outline Aruh adat “kerbau” di Adobe Illustrator 2022**Error!**

**Bookmark not defined.**

Gambar 4. 24 Pewarnaan Pada Objek Aruh adat “kerbau” di Adobe Illustrator 2022 .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 25 Penyimpanan file aset Aruh adat “kerbau” .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 26 Membuat Lembar Kerja Baru di Adobe Illustrator 2022 .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 27 Membuat outline Ipaket “Sesajen atau Sesaji” di Adobe Illustrator 2022 .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 28 Pewarnaan Pada Objek Ipaket “Sesajen atau Sesaji” di Adobe Illustrator 2022.....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 29 Penyimpanan file aset Ipaket “Sesajen atau Sesaji”.....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 30 Membuat Lembar Kerja Baru di Adobe Illustrator 2022 .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 31 Membuat outline Ipaket “Tetua adat beserta Sesajen atau Sesaji” di Adobe Illustrator 2022.....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 32 Gambar 4.32 Pewarnaan Pada Objek Ipaket “Tetua adat beserta Sesajen atau Sesaji” di Adobe Illustrator 2022.....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 33 Penyimpanan file aset Ipaket “Tetua adat beserta Sesajen atau Sesaji” .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 34 Recording Audio Narasi.....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	

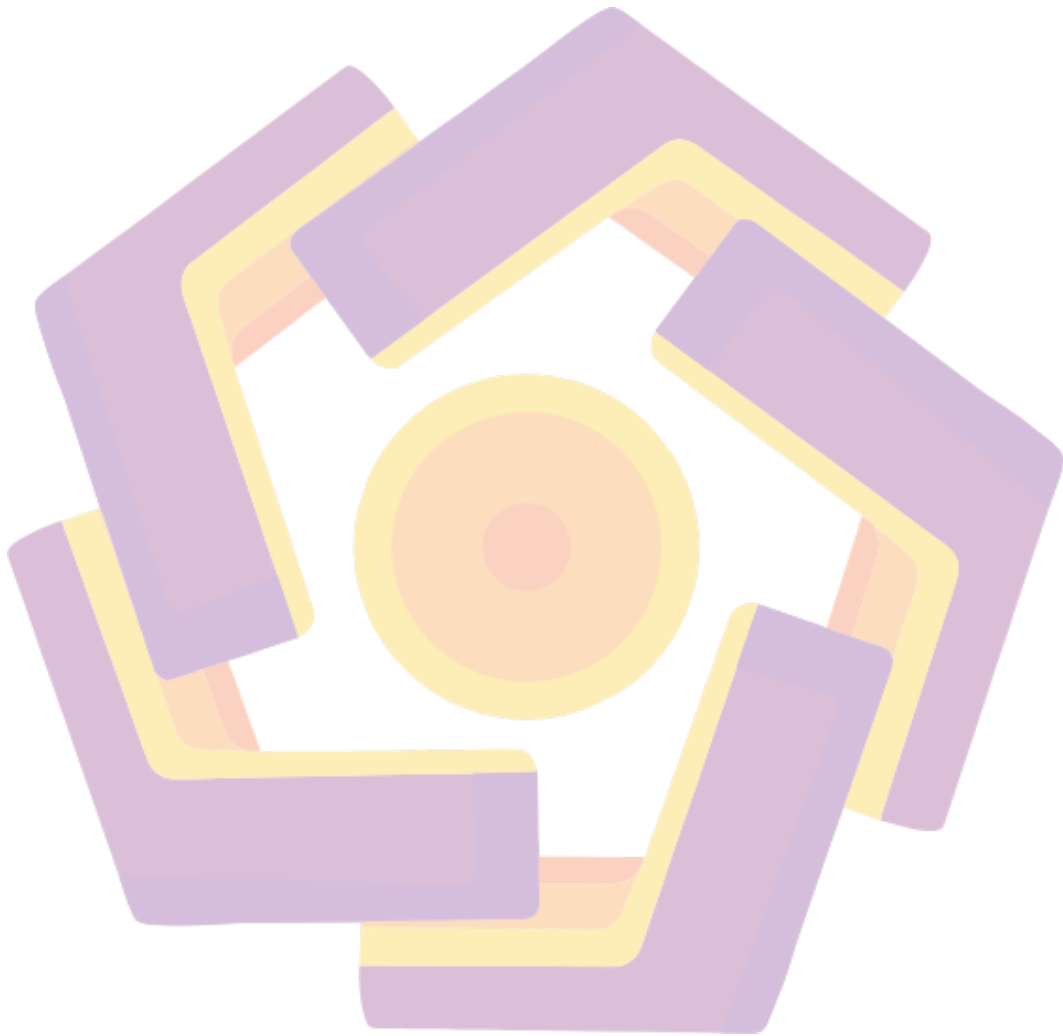
Gambar 4. 35 Membuka After Effect 2022.....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 36 Lembar Kerja Adobe After Effect 2022 .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 37 New Compositing.....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 38 Compositing Opening.....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 39 Compositing Opening plugin .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 40 Compositing Penjelasan singkat Sejarah Desa Warukin.....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 41 Compositing Kategori Budaya dan Tradisi .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 42 Compositing Intro Alat Musik Tradisional .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 43 Compositing Alat Musik Tradisional (Kangkanung).....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 44 Compositing Alat Musik Tradisional (Agukng atau Gong).....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 45 Compositing Alat Musik Tradisional (Karempet).....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 46 Compositing Alat Musik Tradisional (Babun).....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 47 Compositing Intro Tradisi Aruh Adat .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 48 Compositing Tradisi Aruh Adat .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	

Gambar 4. 49 Compositing Intro Tradisi Ipaket .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 50 Compositing Tradisi Ipaket .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 51 Compositing penutup.....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 52 Membuka Adobe Premier Pro 2022 .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 53 New Project .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 54 Mengimport File.....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 55 Penggabungan Video Iklan.....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 56 Rendering Akhir .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 57 Hasil Akhir Video Iklan .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 58 Import Video Iklan di Youtube .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 59 Mempublikasikan video Iklan .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	

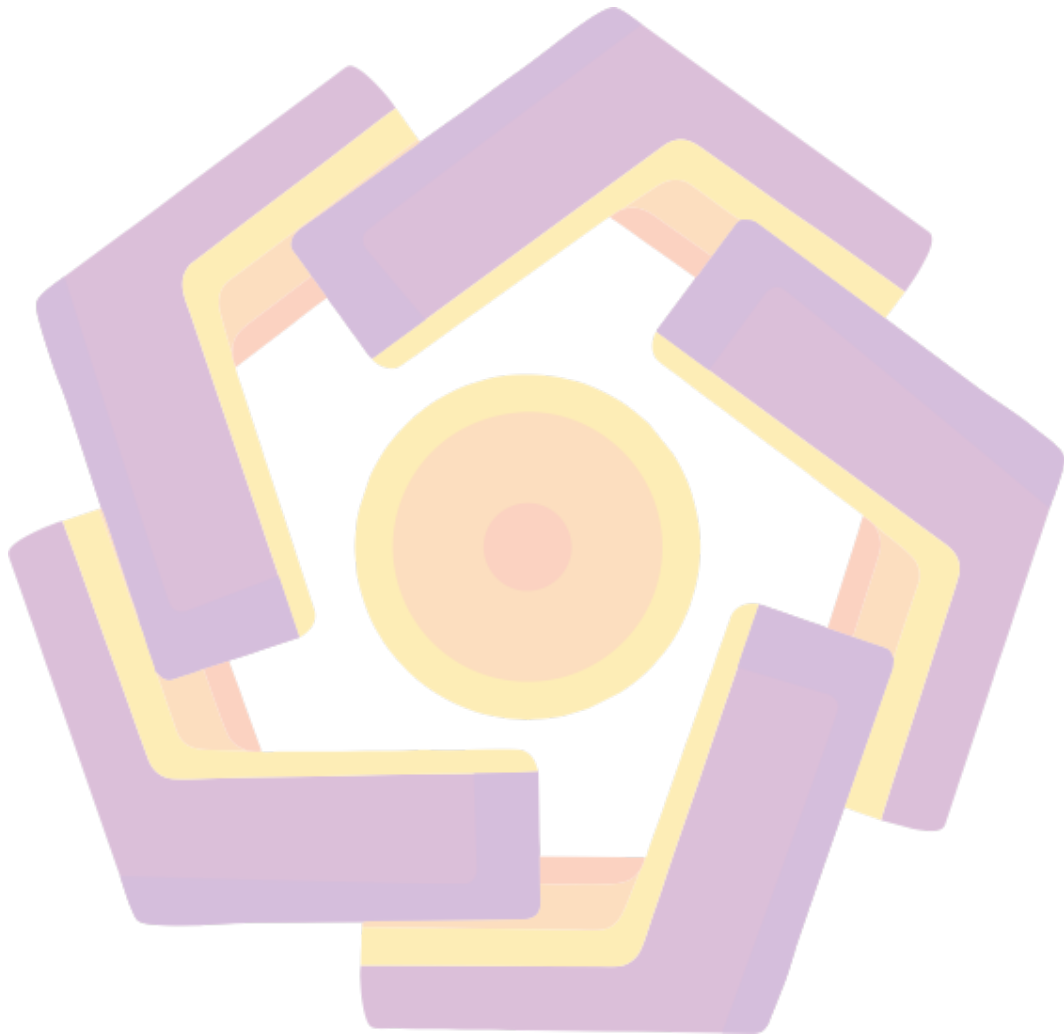


## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Profil obyek Penelitian	10
Lampiran 2. Dokumentasi Penelitian	11

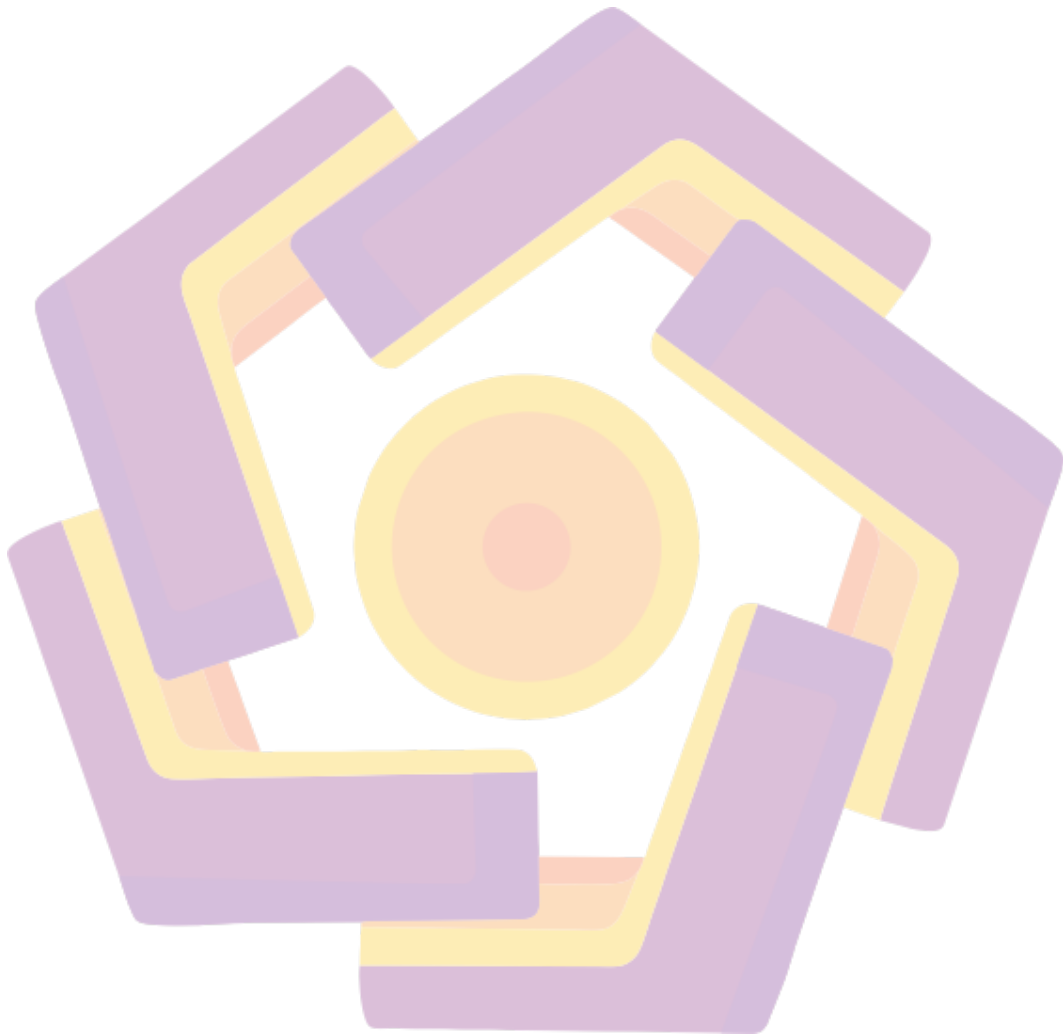


## DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN



## DAFTAR ISTILAH

Vektor                      besaran yang mempunyai arah  
Motion Graphic



## INTISARI

Pelestarian Adat Budaya dan Tradisi Dayak Ma'anyan Desa Warukin perlu dilakukan upaya peningkatan yang tidak hanya di fokuskan pada penanganan masalah dan tantangan eksternal, namun yang lebih penting adalah penanganan masalah dan tantangan internal, baik yang terkait dengan kapasitas SDM, aset Budaya, serta Tradisi.. Pelestarian dapat dilakukan dengan mendukung dan menyemangati para generasi muda untuk dapat bergabung dalam pelestarian Adat Budaya dan Tradisi yang telah diwariskan turun temurun. Pelestarian Adat Budaya dan Tradisi diperlukan juga dukungan dari para tetua lelabaga adat serta desa salah satunya dapat di fasilitasi melalui penyediaan aset dan inventaris seperti Alat Musik Tradisional, perlengkapan Tarian Dayak Ma'anyan yang dapat membuat generasi muda semangat untuk melestarikan dan memperkenalkan Budaya serta Tradisi Dayak Ma'anyan ke masyarakat umum.

Maka dari itu, dalam skripsi ini penulis mencoba membuat untuk media iklan promosi Budaya dan Tradisi untuk memperkenalkan dan melestarikan Budaya dan Tradisi Dayak Ma'anyan yang ada di Desa Warukin. Untuk membuat video iklan promosi dibutuhkan aplikasi sebagai berikut Adobe Illustrator, Adobe premiere pro, Adobe Media Encoder, dan Adobe After Effect.

Hasil dari pembuatan video iklan pada Budaya dan Tradisi Di Desa Warukin adalah video dengan Animasi dan motion graphic.

Kata kunci: Iklan, Video, Animasi 2D

## ABSTRACT

Alfred JoeJoe. 2023. PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D “BUDAYA DAN TRADISI DI DESA WARUKIN”. Jurusan Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam proses pembuatan iklan animasi 2D yaitu membuat karakter dan aset aset yang akan digunakan dalam proses pembuatan animasi dan menggerakkan animasi. Iklan animasi 2D “BUDAYA DAN TRADISI DI DESA WARUKIN” bertujuan agar dapat mengenalkan budaya serta tradisi yang telah diturunkan turun temurun dari generasi ke generasi sebagai media informasi yang berkembang dalam dunia periklanan bagi masyarakat umum. Iklan yang dibuat disesuaikan dengan budaya dan tradisi di desa warukin. Dengan target utama nya masyarakat umum. Semua dirancang untuk mengenalkan ada banyak cara dan nilai dalam iklan berbasis animasi Budaya dan Tradisi untuk desa Warukin. Animasi 2D ini memerlukan interview, budaya dan tradisi, serta internet. Untuk mengetahui tentang budaya dan tradisi yang ada di desa warukin. Konsep tugas akhir ini dijabarkan 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 internet, informasi dan teknologi yang berhubungan dengan pembuatan iklan animasi. Iklan animasi ini akan menghasilkan video iklan berbasis animasi 2D.

Keyword: Advertising, 2D Animation, Video