

**PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA
GOEBOEX COFFEE YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Muhammad Fadil M 15.02.8927

Narendra Takbir Bawana 15.02.8969

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

2018



**PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA
GOEBOEX COFFEE YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Muhammad Fadil M 15.02.8927

Narendra Takbir Bawana 15.02.8969

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

2018

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA GOEBOEX COFFEE YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Fadil Mulyarno	15.02.8927
Arif Nukman	15.02.8955
Narendra Takbir Bawana	15.02.8969

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 06 Oktober 2017

Dosen Pembimbing



Nila Feby Puspitasari, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302161

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA GOEBOEX COFFEE YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Fadil Mulyarno	15.02.8927
Arif Nukman	15.02.8955
Narendra Takbir Bawana	15.02.8969

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Desember 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ichsan Wiratama, ST, M.Cs.
NIK. 190302119



Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 21 Desember 2018



DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si., M.T.
NIK. 190302038

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA GOEBOEX COFFEE YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Fadil Mulyarno	15.02.8927
Arif Nukman	15.02.8955
Narendra Takbir Bawana	15.02.8969

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Desember 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Wiwi Widayawati, M.Kom
NIK. 190302272



Ike Verawati, M.Kom
NIK. 190302237



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 20 Desember 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si., M.T.
NIK. 190302038

Kami yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa. Tugas Akhir ini merupakan karya kami sendiri (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab kami pribadi.

Yogyakarta, 21 Desember 2018



Nama : Muhammad Fadil M

Nim : 15.02.8927



Nama : Narendra Takbir Bawana

Nim : 15.02.8969

MOTTO

“Sesungguhnya Allah tidak akan merubah nasib seseorang atau suatu kaum sebelum seseorang atau kaum itu bertindak dan berusaha merubah nasibnya sendiri” (Qs. Ar. Ra’Du 11)

*Memulai dengan penuh keyakinan Menjalankan dengan penuh keikhlasan
Menyelesaikan dengan penuh kebahagiaan*

“Orang-orang yang sukses telah belajar membuat diri mereka melakukan hal yang harus dikerjakan ketika hal itu memang harus dikerjakan, entah mereka menyukai atau tidak.” (Aldus Huxley)

“Tiadanya keyakinanlah yang membuat orang takut menghadapi tantangan; dan saya percaya pada diri saya sendiri.” (Muhammad Ali)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan alhamdulillah kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga tugas akhir ini bisa selesai dengan tepat waktu. Dengan selesainya laporan tugas akhir ini penulis persembahkan kepada :

1. Segala puji dan syukur kita panjatkan kepada Allah SWT yang melimpahkan karunia-Nya Yang telah memberikan kelancaran, kesehatan, dan bimbingan.
2. Orang tua dan keluarga Amikom dan teman-teman tercinta yang telah memberi doa, restu dan dukungan secara moril maupun materil.
3. Teman-teman yang telah bekerjasama untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Mahasiswa kelas 15-D3-MI-01 kalian teman-teman sekelas yang selama ini memberikan suasana baru setiap hari didalam kelas agar tidak bosan selama perkuliahan, dan pasti kami akan merindukan kalian.
5. Terima kasih untuk seluruh sahabat kami yang tidak bisa kami lupakan, sebutkan satu persatu, yang telah menemani kami dari awal sampai akhir.
6. Terima kasih untuk seluruh dosen universitas Amikom yang selalu memberi kritik dan saran.
7. Terakhir kami ucapkan terima kasih atas dukungan kalian teman-teman dan dosen Universitas Amikom untuk ilmu dan bimbingan yang telah diberikan kepada kami selama ini.

TERIMA KASIH

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Segala puji syukur atas Kehadirat Allah SWT yang kebesarannya keagungannya telah memberikan begitu banyak anugrah ilmu, berkah melimpah, rahmat dan hidayahnya kepada saya sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan Judul “PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADAGOBOEX COFFEE YOGYAKARTA” dengan baik.

Tujuan penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai persyarat kelulusan untuk mendapatkan gelar Ahli Madya Komputer jurusan Manajemen Informatika fakultas Ilmu Komputer di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Keberhasilan penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak - pihak yang telah membantu dorongan moril, materi, spiritual serta bimbingan ilmu pengetahuan. Untuk itu sebagai rasa penuh hormat, penulis mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof,Dr,M.Suyanto,M.M selaku ketua universitas amikom yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta,M.Kom selaku kepala Jurusan D-3 Manajemen Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Nila Feby Puspitasari,S.Kom,M.Cs selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan saran, bimbingan dan bantuan kepada penulis selama proses penyusunan dan perbaikan tugas akhir ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tugas akhir ini masih memiliki banyak kekurangan dari sempurna. Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan Tugas Akhir ini, namun penulis berharap semoga karya tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan mampu memberikan kontribusi keilmuan terutama dalam bidang Animasi Komputer.

Yogyakarta, 21 Desember 2018

DAFTAR ISI

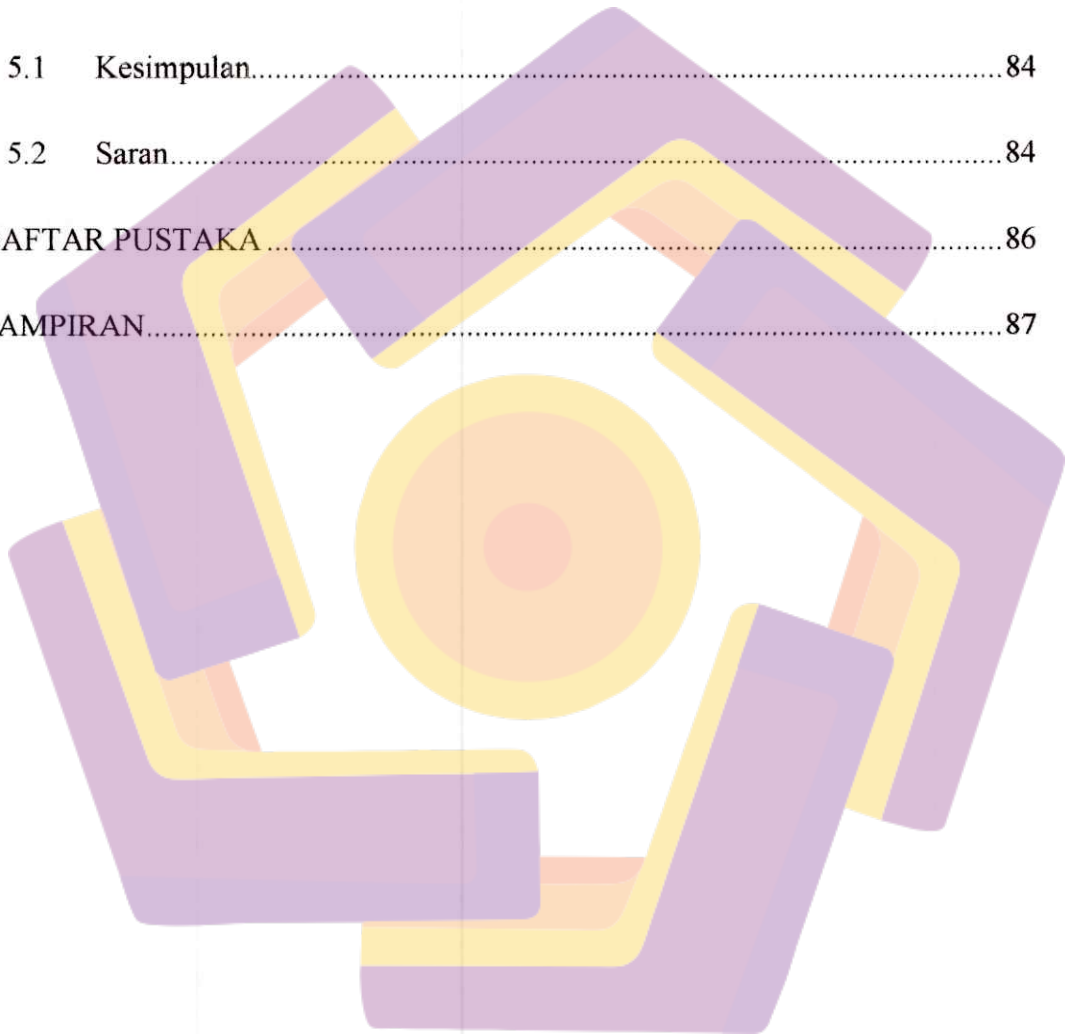
COVER.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.4.1 Maksud Penelitian.....	3

1.4.2 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.6.2 Tahapan Pembuatan Video Animasi 2D	6
1.6.3 Metode Testing.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Kajian Pustaka.....	8
2.2 Dasar Teori.....	10
2.2.1 Definisi Multimedia	10
2.2.1.1 Pengertian Multimedia	10
2.2.1.2 Sejarah Multimedia	11
2.2.1.3 Perkembangan Multimedia	12
2.2.1.4 Pentingnya Multimedia	13
2.2.2 Definisi Periklanan.....	16
2.2.2.1 Sejarah Periklanan.....	16
2.2.2.2 Pengertian Iklan.....	18
2.2.2.3 Tujuan Iklan	19
2.2.2.4 Jenis-Jenis Iklan	19
2.2.3 Definisi Animasi.....	23

2.2.3.1	Pengertian Animasi	23
2.2.3.2	Prinsip Animasi	23
2.2.3.3	Bentuk Animasi.....	31
2.2.4	Definisi Motion Graphic	38
2.2.4.1	pengertian Motion Graphic	38
2.2.5	Software Yang Digunakan	39
2.2.5.1	Adobe Audition.....	39
2.2.6	Tahapan Pembuatan Animasi.....	40
2.2.6.1	Tahap Pra Produksi	40
2.2.6.2	Tahap Produksi.....	41
2.2.6.3	Tahap Pasca Produksi.....	43
BAB III	TINJUAN UMUM.....	45
3.1	Deskripsi Goeboex Coffee	45
3.2	Sejarah Singkat Goeboex Coffee	45
3.3	Visi dan Misi Goeboex Coffee.....	46
3.3.1	Visi.....	46
3.3.2	Misi.....	46
3.4	Lokasi Goeboex Coffee.....	47
3.5	Operasional Goeboex Coffee	48
3.5.1	Struktur Organisasi.....	48

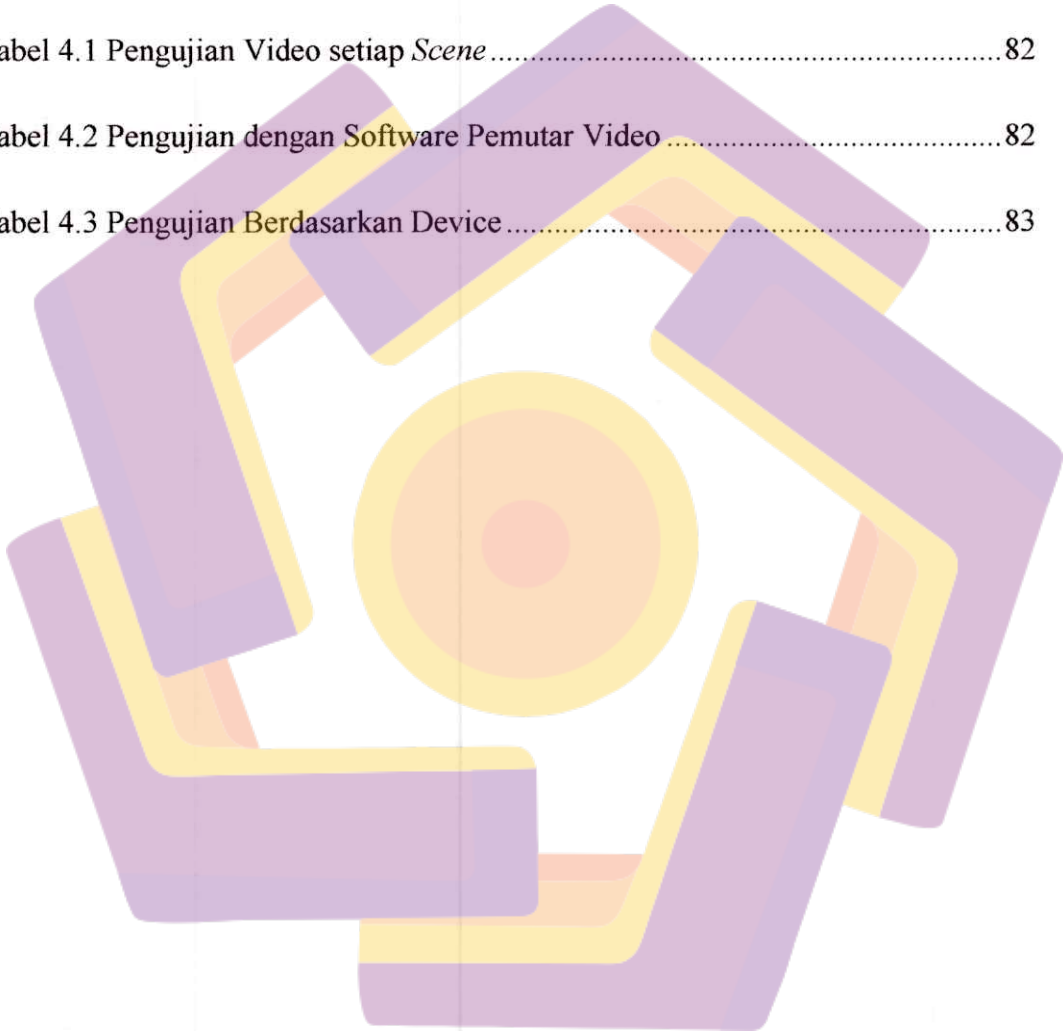
3.6	Identifikasi Permasalahan	50
3.7	Analisis SWOT, Pesan dan Info yang Disampaikan.....	51
3.8	Solusi.....	51
3.9	Tahapan Pembuatan Video Animasi 2D	52
3.9.1	Pra Produksi	52
3.9.1.1	Pembuatan Ide.....	52
3.9.1.2	Tema.....	53
3.9.1.3	Naskah.....	53
3.9.1.4	Perancangan Storyboard.....	55
BAB IV PEMBAHASAN.....		60
4.1	Produksi.....	60
4.1.1	Drawing.....	60
4.1.2	Scanning.....	61
4.1.3	Tracing.....	62
4.1.4	Coloring.....	65
4.1.5	Sound.....	66
4.1.6	Animating.....	66
4.1.6.1	Animasi Melalui Adobe Flash.....	66
4.1.6.2	Animasi Melalui Adobe After Effect.....	68
4.2	Pasca Produksi.....	71

4.2.2 Finishing Film	72
4.2.3 Tampilan Hasil Akhir.....	74
4.2.4 Hasil Pengujian.....	82
BAB V PENUTUP	84
5.1 Kesimpulan.....	84
5.2 Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN.....	87



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT	51
Tabel 3.2 Naskah	53
Tabel 3.3 Storyboard.....	56
Tabel 4.1 Pengujian Video setiap <i>Scene</i>	82
Tabel 4.2 Pengujian dengan Software Pemutar Video	82
Tabel 4.3 Pengujian Berdasarkan Device	83



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 contoh Elemen-Elemen Multimedia	14
Gambar 2.2 Anticipation.....	24
Gambar 2.3 Squash dan stretch.....	24
Gambar 2.4 Staging	25
Gambar 2.5 Slow In – Slow Out.....	26
Gambar 2.6 Arcs	26
Gambar 2.7 Secondary Action.....	27
Gambar 2.8 Exaggeraciton.....	28
Gambar 2.9 Solid drawing	28
Gambar 2.10 Appeal	29
Gambar 2.11 Straight – ahead action.....	30
Gambar 2.12 Follow-through.....	30
Gambar 2.13 Timing.....	31
Gambar 2.14 Cell Animation.....	32
Gambar 2.15 Frame Animation	33
Gambar 2.16 Sprite Animation.....	34
Gambar 2.17 Path Animation	34
Gambar 2.18 Spline Animation	35
Gambar 2.19 Vektor Animation.....	36

Gambar 2.20 Character Animation.....	36
Gambar 2.21 Computational Animation.....	37
Gambar 2.22 Morphing.....	38
Gambar 2.23 Tampilan Adobe Audition CS6.....	39
Gambar 2.24 contoh Storyboard.....	41
Gambar 2.25 Contoh Drawing.....	42
Gambar 2.26 contoh coloring	42
Gambar 2.27 contoh software pengolahan Sound	43
Gambar 3.1 Contoh Lokasi Goeboex Coffee.....	47
Gambar 3.2 Bagan Struktur Organisasi	48
Gambar 3.3 Referensi Iklan	52
Gambar 4.1 Gambar sketsa iklan Goeboex Coffee.....	60
Gambar 4.2 Hasil Scan Menggunakan Canon Lide 20.....	62
Gambar 4.3 Ukuran Kertas CorelDraw	63
Gambar 4.4 Memasukkan File Jpeg.....	63
Gambar 4.5 Freehand Tool	64
Gambar 4.6 Freehand Tool Untuk Tracing.....	64
Gambar 4.7 Proses Coloring.....	65
Gambar 4.8 Straight ahead action.....	67
Bisa dilihat di Gambar 4.9	67

Gambar 4.9 Pose to pose.....	67
Gambar 4.10 Penggunaan Scale pada Nama Jenis kopi	68
Gambar 4.11 Position pada gelas.....	69
Gambar 4.12 Rotation pada lingkaran putih.....	70
Gambar 4.13 pemakaian opacity perubahan warna matahari.....	70
Gambar 4.14 Penggabungan Animasi.....	72
Gambar 4.16 Start Render.....	74
Gambar 4.17 Scene 1 Logo Goeboex Coffee	75
Gambar 4.18 Scene 2 Ajakan Untuk Datang Ke Goeboex Coffee.....	76
Gambar 4.19 Scene 3 Waktu Buka Goeboex Coffee.....	77
Gambar 4.20 Scene 4 Lokasi dan Keterangan Alamat	78
Gambar 4.21 Scene 5 Makanan dan Minuman.....	78
Gambar 4.22 Scene 6 Menu Minuman Kopi	79
Gambar 4.23 Scene 7 Menu Makanan.....	79
Gambar 4.24 Scene 8 Acara Nonton Bareng.....	80
Gambar 4.25 Scene 9 Pertunjukkan Live Music	80
Gambar 4.24 Scene 10 Tampilan Bangunan Dilanjut Dengan Tulisan Nama Dan Slogan Goeboex Coffee.....	81

INTISARI

Saat ini iklan adalah kebutuhan penting bagi suatu bisnis. Perusahaan menggunakan iklan sebagai media promosi untuk menarik pelanggan tersebut, salah satu tersebut adalah Goeboex Coffee. Mereka mempromosikan dengan cara lewat media poster atau media pengumuman (bersifat *event* saja) yang dibagikan kepada pelanggan dan orang-orang sekitar. Dari hal itu tersebut mereka tidak menjelaskan tentang Goeboex Coffee dan produknya. Untuk itu dibutuhkan gambaran guna memperjelas informasi dari Goeboex Coffee.

Pada suatu proses pembuatan video animasi 2D ini, dibutuhkan Pra produksi, Produksi, dan Pasca produksi agar informasi yang disampaikan kepada penonton dapat tercapai sehingga masyarakat mau datang ke Goeboex Coffee.

Maka diharapkan dari pembuatan berbentuk video iklan animasi 2D ini, banyak masyarakat akan lebih tahu tentang Goeboex Coffee dan akan datang kesana, bukan hanya sekedar mencari makan dan minum saja, tetapi bisa menjadikan tempat *hangout* atau tempat kumpul dengan keluarga, teman-teman atau kekasih

Kata Kunci : Animasi 2D, Video Iklan, media Promosi

ABSTRACT

Nowadays advertising is an important requirement for a business. The company uses advertising as a promotional medium to attract these customers, one of which is Goeboex Coffee. They promote by means of media posters or media announcements (only events) that are shared with customers and people around. From that, they did not explain about Goeboex Coffee and its products. For this reason, an overview is needed to clarify information from Goeboex Coffee.

In this process of making 2D animation videos, Pre-production, Production, and Post-production is needed so that the information delivered to the audience can be achieved so that people want to come to Goeboex Coffee.

So it is expected from the making of this 2D animation advertisement video, many people will know more about Goeboex Coffee and will come there, not just looking for food and drink, but can make a hangout or gathering place with family, friends or lovers

Kata Kunci : *Animasi 2D, Video Iklan, media Promos*