

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2  
DIMENSI PRODUK AIR MINUM DALAM KEMASAN  
“ARTHESS” PADA PT. LINGGA HARAPAN JAMBI  
SUMATERA**

**SKRIPSI**



disusun oleh  
**Bayu Aji Santoso**  
14.12.7976

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**



**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2  
DIMENSI PRODUK AIR MINUM DALAM KEMASAN  
“ARTHESS” PADA PT. LINGGA HARAPAN JAMBI  
SUMATERA**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh  
**Bayu Aji Santoso**  
14.12.7976

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**



## PERSETUJUAN

### SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN ANIMASI  
2 DIMENSI PRODUK AIR MINUM DALAM KEMASAN  
“ARTHESS” PADA PT. LINGGA HARAPAN JAMBI  
SUMATERA**

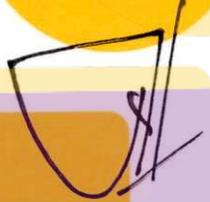
yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Bayu Aji Santoso**

**14.12.7976**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 27 November 2018

**Dosen Pembimbing,**



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

**NIK. 190302187**

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

#### PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2 DIMENSI PRODUK AIR MINUM DALAM KEMASAN “ARTHESS” PADA PT. LINGGA HARAPAN JAMBI SUMATERA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Bayu Aji Santoso**

**14.12.7976**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 22 Novemeber 2018

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

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

**NIK. 190302187**

**Wiwi Widayani, M.Kom**

**NIK. 190302272**

**Ahlihi Masruro, M.Kom**

**NIK. 190302148**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 27 November 2018

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI). 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/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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 26 November 2018



Bayu Aji Santoso  
NIM. 14.12.7976

## MOTTO

"Tekad, kerja keras, dan keringat memang tidak menjamin 100% kesuksesan. Namun hal itu akan memberi kita peluang 99%. Sedangkan kreativitas, disiplin, dan tanggung jawab memberi kita peluang 99,9%."

"Tidak ada hal yang sia-sia selama kita tidak menyerah dan mau memperbaiki kesalahan dari pengalaman agar dapat melangkah maju."

"Lingkungan memang bisa mengubah kita. Tapi kita bisa mengubah lingkungan hanya dengan mulai mengubah diri kita menjadi lebih baik."



## PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Pada kesempatan ini, penulis sebagai peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu di dalam proses penyelesaian skripsi yang telah penulis buat. Penulis mengucapkan terimakasih dan mempersembahkan skripsi ini kepada.

1. Prof. Dr M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Krisnawati, S.Si, M.T selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Mei P. Kurniawan, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak nasihat dan saran yang sangat berguna di dalam penulisan skripsi ini.
4. Wiwi Widayani, M.Kom dan Ahlihi Masruro, M.Kom selaku Dosen Penguji.
5. Seluruh Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang dengan ikhlas membagikan ilmunya selama ini.
6. Sullivandy Susanto selaku Direktur Utama PT. Lingga Harapan yang telah mengizinkan perusahaannya dijadikan sebagai objek penelitian skripsi.
7. Eko Budi Setiawan selaku perwakilan dari PT. Lingga Harapan yang telah membantu dalam pengambilan data-data yang diperlukan.
8. Ibu dan Bapak saya yang telah membiayai dan mendoakan saya selama ini.

9. Dua Kakak saya yang telah memberikan saran dan nasihat saat saya pertama kali dan di tengah masa perkuliahan.
10. Seluruh teman-teman yang saya kenal selama kuliah. Khususnya Angga Saputra, Farid Fakhruhin, dan Kendy Mayo Rahmatanto yang telah membuat masa perkuliahan saya menyenangkan dan penuh arti.

**-Bayu Aji Santoso-**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Iklan Animasi 2 Dimensi Produk Air Minum Dalam Kemasan “ARTHESS” Pada PT. Lingga Harapan Jambi Sumatera”. Di dalam skripsi ini akan dijelaskan penelitian yang telah dilakukan untuk mengatasi masalah-masalah yang dihadapi oleh PT. Lingga Harapan. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis sadar tanpa bantuan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak mungkin terselesaikan. Oleh sebab itu, penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada.

1. Prof. Dr M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Krisnawati, S.Si, M.T selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Mei P. Kurniawan, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan nasihat dan saran dalam penulisan skripsi ini.
4. Wiwi Widayani, M.Kom dan Ahlihi Masruro, M.Kom selaku Dosen Penguji yang telah memberikan masukan saat pendadaran.
5. Seluruh Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang dengan ikhlas membagikan ilmunya selama ini.
6. Sullivandy Susanto selaku Direktur Utama PT. Lingga Harapan yang telah mengizinkan perusahaannya dijadikan sebagai objek penelitian skripsi.

7. Eko Budi Setiawan selaku perwakilan dari PT. Lingga Harapan yang telah membantu dalam pengambilan data-data yang diperlukan.
8. Ibu dan Bapak saya yang telah membiayai dan mendoakan saya selama ini.
9. Dua Kakak saya yang telah memberikan saran dan nasihat dalam mengerjakan skripsi ini.
10. Seluruh teman-teman yang saya kenal selama kuliah. Khususnya Angga Saputra, Farid Fakhruddin, dan Kendy Mayo Rahmatanto yang telah membantu saat penulis mengalami kesulitan dalam pengerjaan skripsi ini dan selama penulis kuliah di Universitas Amikom Yogyakarta.

Yogyakarta, 26 November 2018



Bayu Aji Santoso

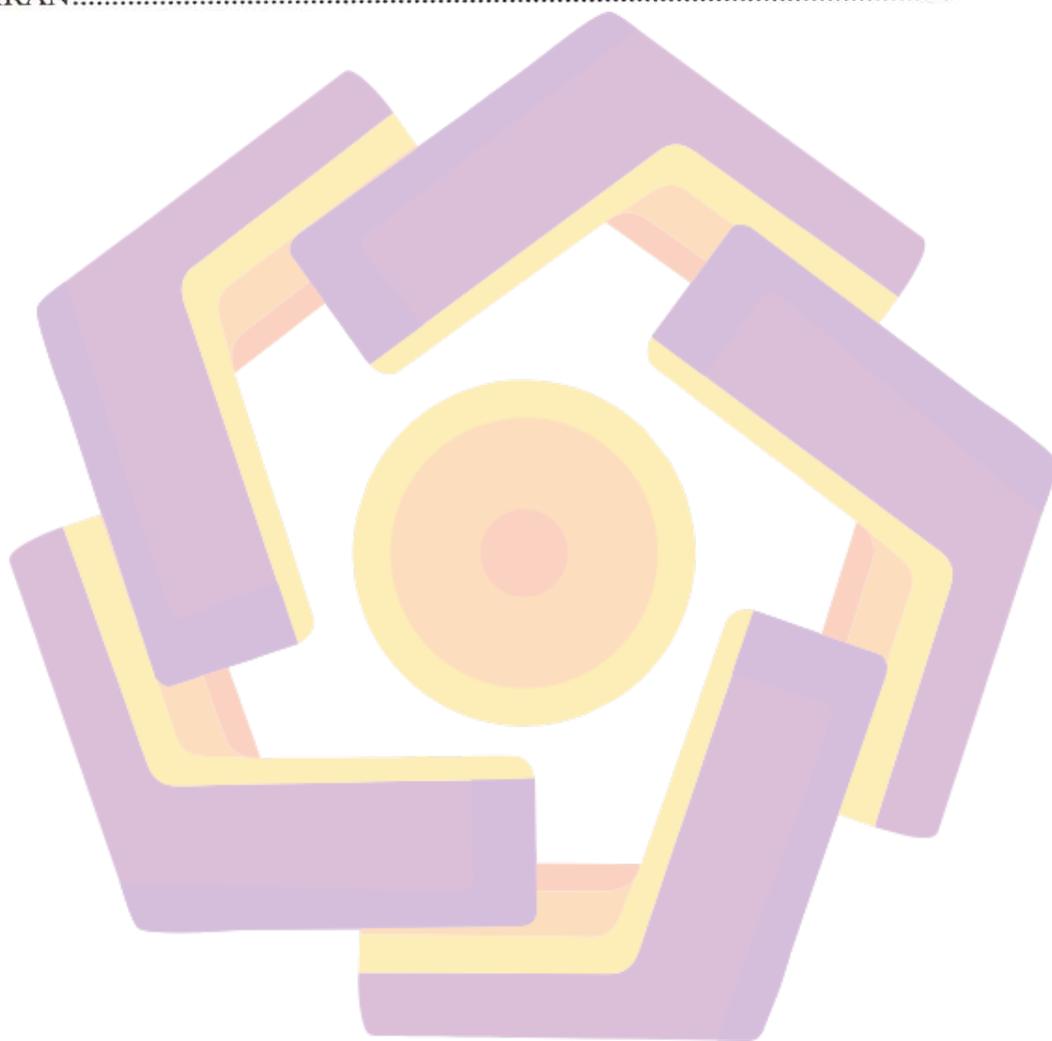
## DAFTAR ISI

|                                    |       |
|------------------------------------|-------|
| HALAMAN COVER.....                 | i     |
| HALAMAN JUDUL.....                 | ii    |
| HALAMAN PERSETUJUAN.....           | iii   |
| HALAMAN PENGESAHAN.....            | iv    |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....   | v     |
| MOTTO.....                         | vi    |
| HALAMAN PERSEMBAHAN.....           | vii   |
| KATA PENGANTAR.....                | ix    |
| DAFTAR ISI.....                    | xi    |
| DAFTAR TABEL.....                  | xiv   |
| DAFTAR GAMBAR.....                 | xv    |
| DAFTAR LAMPIRAN.....               | xvi   |
| INTISARI.....                      | xvii  |
| ABSTRACT.....                      | xviii |
| BAB I PENDAHULUAN.....             | 1     |
| 1.1 Latar Belakang Masalah.....    | 1     |
| 1.2 Rumusan Masalah.....           | 2     |
| 1.3 Batasan Masalah.....           | 2     |
| 1.4 Tujuan Penelitian.....         | 3     |
| 1.5 Manfaat Penelitian.....        | 4     |
| 1.6 Metode Penelitian.....         | 4     |
| 1.6.1 Metode Pengumpulan Data..... | 4     |
| 1.6.2 Metode Analisis.....         | 5     |
| 1.6.3 Metode Perancangan.....      | 5     |
| 1.6.4 Metode Pengujian.....        | 6     |
| 1.7 Sistematika Penulisan.....     | 6     |
| BAB II LANDASAN TEORI.....         | 8     |
| 2.1 Tinjauan Pustaka.....          | 8     |
| 2.2 Konsep Dasar Multimedia.....   | 9     |
| 2.2.1 Pengertian Multimedia.....   | 9     |
| 2.2.2 Elemen Multimedia.....       | 9     |



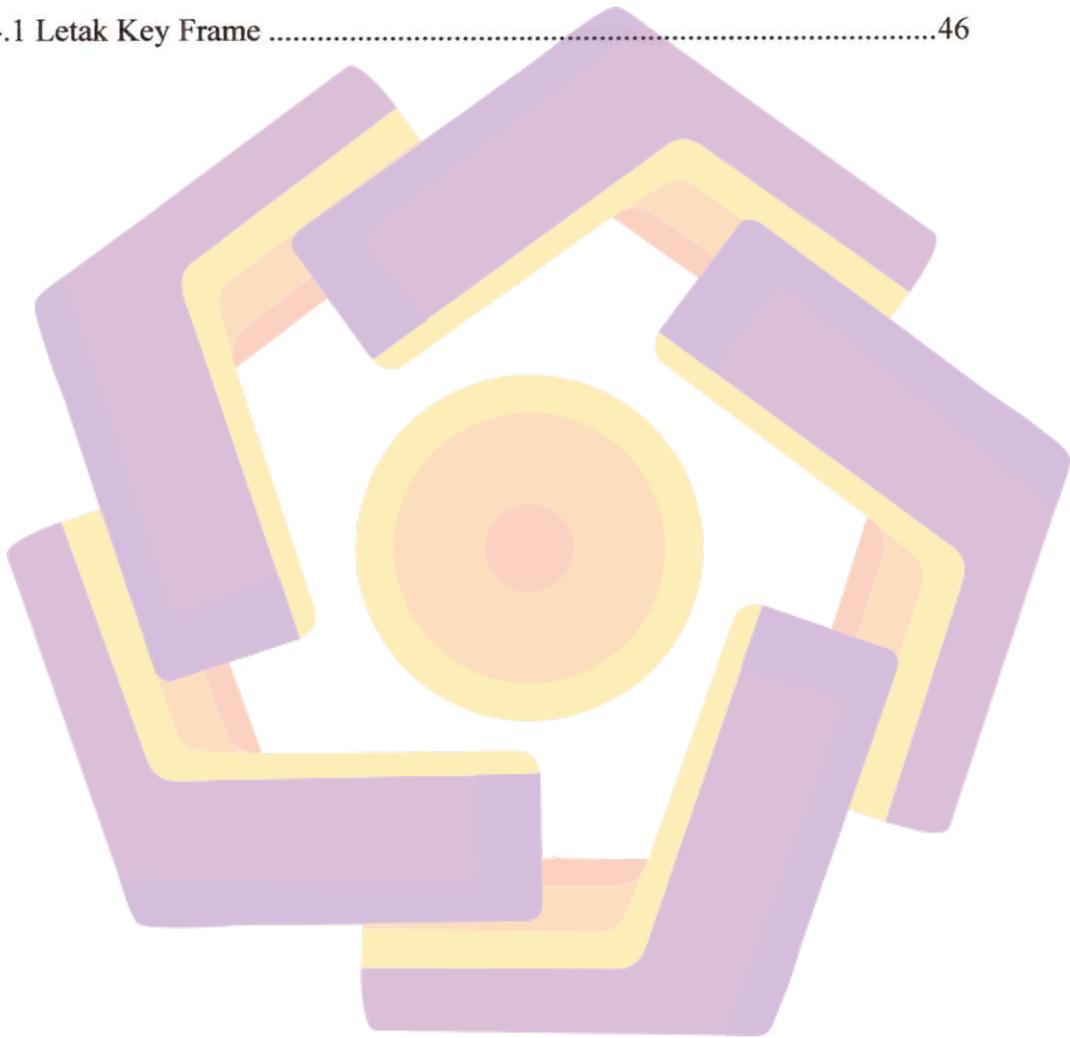
|                |   |           |
|----------------|---|-----------|
| 2.3            | Periklanan.....                           | 10        |
| 2.3.1          | Pengertian Iklan .....                    | 10        |
| 2.3.2          | Jenis Iklan Berdasarkan Tujuan.....       | 10        |
| 2.3.3          | Gaya Eksekusi Pesan Iklan .....           | 12        |
| 2.3.4          | Unsur Iklan.....                          | 14        |
| 2.4            | Animasi .....                             | 16        |
| 2.4.1          | Pengertian Animasi.....                   | 16        |
| 2.4.2          | Jenis Animasi .....                       | 16        |
| 2.4.3          | Prinsip dalam Animasi.....                | 18        |
| 2.4.4          | Teknik Pengerjaan Animasi 2 Dimensi ..... | 20        |
| 2.5            | Peralatan Pembuatan Animasi.....          | 22        |
| 2.6            | Tahapan Pembuatan Iklan .....             | 22        |
| 2.6.1          | Tahap Pra Produksi .....                  | 23        |
| 2.6.2          | Tahap Produksi .....                      | 26        |
| 2.6.3          | Tahap Pasca Produksi .....                | 26        |
| 2.6.4          | Perangkat Lunak yang Digunakan.....       | 27        |
| <b>BAB III</b> | <b>ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>     | <b>29</b> |
| 3.1            | Tinjauan Umum Perusahaan .....            | 29        |
| 3.1.1          | Profil Perusahaan .....                   | 29        |
| 3.1.2          | Visi dan Misi.....                        | 30        |
| 3.1.3          | Deskripsi Produk.....                     | 31        |
| 3.2            | Analisis.....                             | 32        |
| 3.2.1          | Definisi Analisis Sistem.....             | 32        |
| 3.2.2          | Analisis SWOT .....                       | 32        |
| 3.3            | Analisis Kebutuhan .....                  | 34        |
| 3.3.1          | Analisis Kebutuhan Fungsional .....       | 34        |
| 3.3.2          | Analisis Kebutuhan Non-Fungsional .....   | 35        |
| 3.4            | Perancangan Sistem Multimedia.....        | 38        |
| 3.4.1          | Tahap Pra Produksi .....                  | 38        |
| <b>BAB IV</b>  | <b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>  | <b>45</b> |
| 4.1            | Implementasi .....                        | 45        |
| 4.1.1          | Tahap Produksi .....                      | 45        |
| 4.1.2          | Tahap Pasca Produksi .....                | 50        |
| 4.2            | Pengujian.....                            | 52        |

|                      |    |
|----------------------|----|
| BAB V PENUTUP .....  | 53 |
| 5.1 Kesimpulan.....  | 53 |
| 5.2 Saran.....       | 54 |
| DAFTAR PUSTAKA ..... | 55 |
| LAMPIRAN.....        | 56 |



## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras..... | 35 |
| Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak..... | 36 |
| Tabel 3.3 Storyboard.....                | 41 |
| Tabel 4.1 Letak Key Frame .....          | 46 |

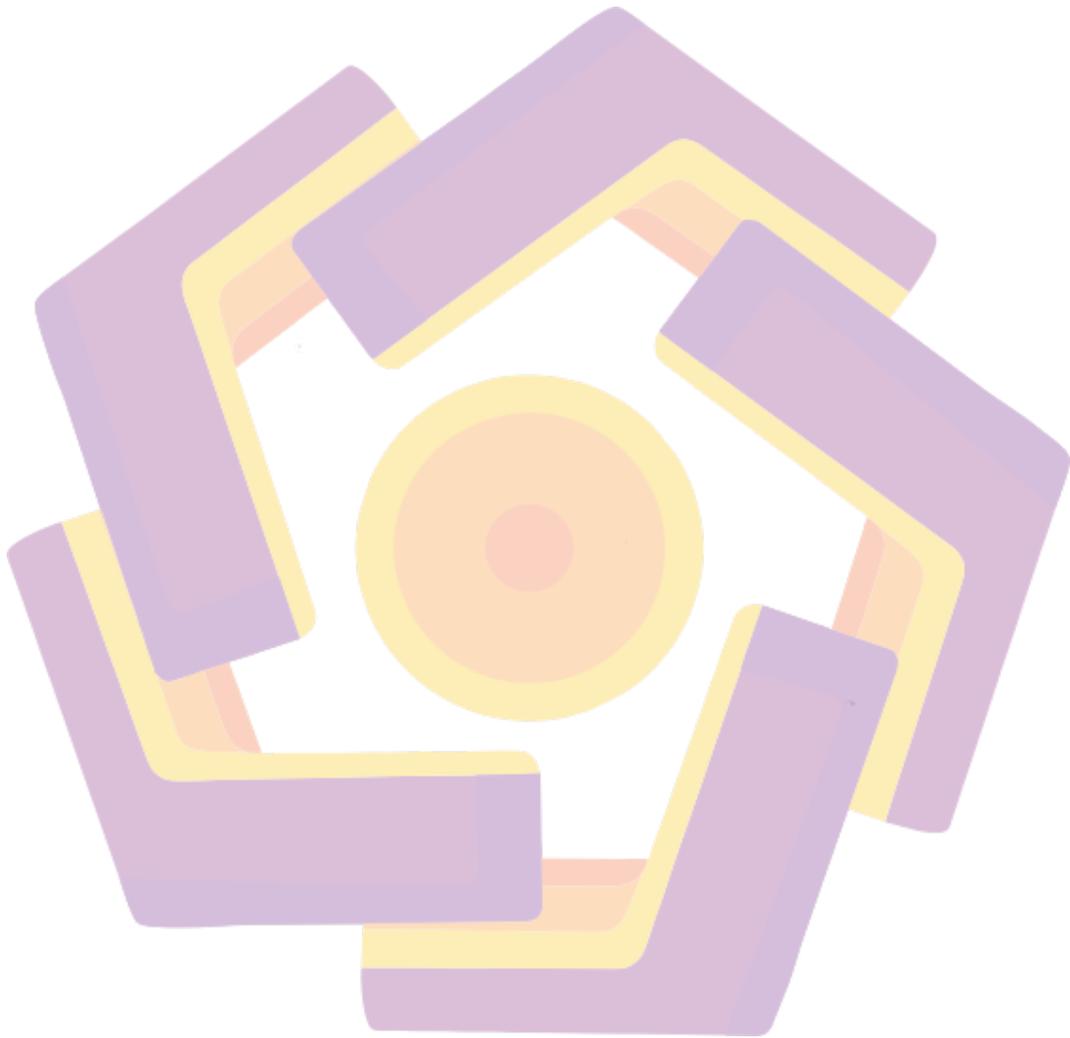


## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 3.1 Logo Produk Arthess .....          | 31 |
| Gambar 3.2 Logo Produk Citra.....             | 31 |
| Gambar 3.3 Proses Pengerjaan Storyboard.....  | 41 |
| Gambar 3.4 Desain Karakter Si B.....          | 45 |
| Gambar 4.1 Menentukan frame akhir.....        | 46 |
| Gambar 4.2 Susunan layer.....                 | 47 |
| Gambar 4.3 Susunan Layer pada Timeline.....   | 47 |
| Gambar 4.4 Proses Menggambar Key Frame.....   | 47 |
| Gambar 4.5 Tidak Menggunakan Onion Skins..... | 48 |
| Gambar 4.6 Menggunakan Onion Skins.....       | 48 |
| Gambar 4.7 Konfigurasi Onion Skins.....       | 49 |
| Gambar 4.8 Proses In between.....             | 49 |
| Gambar 4.9 Proses Menggambar Background.....  | 50 |
| Gambar 4.10 Proses Pre-Editing.....           | 50 |
| Gambar 4.11 Proses Editing.....               | 51 |
| Gambar 4.12 Proses Rendering.....             | 52 |
| Gambar 4.13 Penayangan Iklan di Website.....  | 53 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|   |    |
|---|----|
| Lampiran 1 Surat Keterangan Iklan Sudah Ditayangkan ..... | 56 |
|---|----|



## INTISARI

Arthess merupakan sebuah merek lokal dan pelopor produk air minum dalam kemasan (AMDK) yang diproduksi di kota Jambi oleh PT. Lingga Harapan sejak tahun 1992. Seiring berjalannya waktu, persaingan produk serupa semakin ketat, media iklan yang digunakan pun tidak diimbangi perkembangan teknologi yang kian maju.

Disini peneliti mencoba untuk merancang dan membuat sebuah iklan animasi 2 dimensi berdasarkan analisis pokok permasalahan yang ada. Sebagai bentuk komunikasi kreatif yang modern dan efektif melalui media internet, tepatnya melalui website resmi Arthess. Teknik pengerjaan animasi yang digunakan adalah *frame by frame* secara digital.

Dengan adanya media iklan ini, diharapkan PT. Lingga Harapan selaku produsen AMDK merek Arthess dapat menyampaikan pesan, mengingatkan, dan mempertahankan produk Arthess agar tetap menjadi produk AMDK utama pilihan masyarakat.

**Kata kunci:** Iklan, Iklan Air Minum dalam Kemasan, Analisis, Perancangan, Pembuatan, Animasi, Animasi 2 Dimensi, Animasi Digital, *Frame by Frame*.

## **ABSTRACT**

*Arthess is a local brand and a pioneer in bottled drinking water products produced in Jambi city by PT. Lingga Harapan since 1992. As time goes by, the competition of similar products has become increasingly stringent, the advertising media that previously used were not matched by increasingly advanced technology nowadays.*

*Here the researcher tries to design and create a 2-dimensional animated advertisement based on an analysis of the subject matter. Advertising as a modern and effective form of creative communication through internet media, specifically through the Arthess official website. Researcher using frame by frame animation technique digitally.*

*With this advertising media, it is expected that PT. Lingga Harapan as a producer of the Arthess brand can do deliver a message, remind, and preserve Arthess products as the main choice of bottled drinking water products for people.*

**Keywords:** *Advertising, Bottled Drinking Water Advertisement, Analysis, Designing, Making, Animation, 2-Dimensional Animation, Digital Animation,, Frame by Frame.*

