

**PEMBUATAN IKLAN PANCAKE'S COMPANY MENGGUNAKAN
TEKNIK ANIMASI 2D DAN LIVE SHOOT**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Fauzan Pradika Putra **14.01.3378**

Taufik Dede Pratama **14.01.3406**

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PEMBUATAN IKLAN PANCAKE'S COMPANY MENGGUNAKAN
TEKNIK ANIMASI 2D DAN LIVE SHOOT**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Diploma – Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

Fauzan Pradika Putra	14.01.3378
Taufik Dede Pratama	14.01.3406

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN IKLAN PANCAKE'S COMPANY MENGGUNAKAN
TEKNIK ANIMASI 2D DAN LIVE SHOOT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fauzan Pradika Putra 14.01.3378

Taufik Dede Pratama 14.01.3406

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Januari 2017

Dosen Pembimbing

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN IKLAN PANCAKE'S COMPANY MENGGUNAKAN
TEKNIK ANIMASI 2D DAN LIVE SHOOT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fauzan Pradika Putra 14.01.3378

Taufik Dede Pratama 14.01.3406

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 12 Juni 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216



Akhmad Dahlan, M.Kom
NIK. 190302174



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 19 Juli 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN IKLAN PANCAKE'S COMPANY MENGGUNAKAN
TEKNIK ANIMASI 2D DAN LIVE SHOOT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fauzan Pradika Putra 14.01.3378

Taufik Dede Pratama 14.01.3406

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 12 Juni 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192



Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 19 Juli 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir 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 tinggi manapun, 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, 19 Juli 2017



Fauzan Pradika Putra
NIM. 14.01.3378



Taufik Dede Pratama
NIM. 14.01.3406

MOTTO

**“JANGAN PERNAH BERPIKIR UNTUK GAGAL TAPI BERPIKIRLAH
KAMU AKAN BERHASIL”**

-Fauzan Pradika Putra

“Kegagalan adalah langkah awal untuk meraih kesuksesan”

-Taufik Dede Pratama



PERSEMBAHAN

Fauzan Pradika Putra

Dengan penuh rasa syukur dan bangga, Tugas Akhir ini penulis persembahkan untuk :

- Ayah, ibu, indra dan keluarga besar saya tersayang, yang tak hentinya memberikan dukungan untuk saya menyelesaikan tugas akhir ini.
- Taufik Dede, Devita, Sabila, Cyrillus, Ega, Rifqi, Egi, serta semua teman yang ikut membantu pengerjaan tugas akhir ini.
- Dosen Pembimbing Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom yang telah membimbing dan mengarahkan dalam pembuatan tugas akhir ini.
- Teman teman seperjuangan dari 14-D3TI-02.
- Semua teman teman yang tidak bisa saya sebutkan secara satu persatu, terima kasih banyak.
- Owner Pancake's Company Mbak Astri Widyanari dan Irma Aulia Pratiwi dan seluruh keluarga besar Pancake's Company yang telah mendukung dan memberi semangat.
- untuk diri Penulis di masa depan nanti. "Ingatlah, dari tulisan sederhana ini Kamu memulai awal yang baru."
- Teman teman dari Universitas Amikom Yogyakarta yang sudah menjadi teman terbaik selama ini.

PERSEMBAHAN

Taufik Dede Pratama

Dengan penuh rasa syukur dan bangga, Tugas Akhir ini penulis persembahkan untuk :

- Ayah, ibu, indra dan keluarga besar saya tersayang, yang tak hentinya memberikan dukungan untuk saya menyelesaikan tugas akhir ini.
- Fauzan Pradika, Devita, Sabila, Cyrillus, Ega, Rifqi, Egi, serta semua teman yang ikut membantu pengerjaan tugas akhir ini.
- Dosen Pembimbing Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom yang telah membimbing dan mengarahkan dalam pembuatan tugas akhir ini.
- Teman teman seperjuangan dari 14-D3TI-02.
- Semua teman teman yang tidak bisa saya sebutkan secara satu persatu, terima kasih banyak.
- Owner Pancake's Company Mbak Astri Widyanari dan Irma Aulia Pratiwi dan seluruh keluarga besar Pancake's Company yang telah mendukung dan memberi semangat.
- untuk diri Penulis di masa depan nanti. "Ingatlah, dari tulisan sederhana ini Kamu memulai awal yang baru."
- Teman teman dari Universitas Amikom Yogyakarta yang sudah menjadi teman terbaik selama ini.

KATA PENGANTAR

Assalamu' alaykum Warohmatullahi Wabarokatuh

Segala puji syukur senantiasa penulis panjatkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penyusunan tugas akhir yang berjudul “Pembuatan Iklan Pancake’s Company Menggunakan Teknik Animasi 2D dan Live Shoot” dapat diselesaikan. Walaupun masih terdapat kekurangan dalam tugas akhir ini, penulis telah mendapatkan banyak pengalaman dan pelajaran berharga yang dapat diterapkan dalam hidup selama proses pengerjaan tugas akhir.

Terselesainya tugas akhir ini tidak terlepas dari dukungan, motivasi, dan doa dari orang-orang di sekitar penulis. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta, Ibu Krisnawati, S.Si., M.T.
2. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang selalu memberikan dukungan dan pelajaran dalam tugas akhir, maupun dalam hidup.
3. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom, Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom, Bapak Ali Mustopa, S.Kom dan Bapak Barka Satya, M.Kom selaku dosen penguji Tugas Akhir yang memberi masukan serta dorongan untuk terus menjadi lebih baik.
4. Segenap dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom, terima kasih atas segala ilmu yang telah diberikan selama peneliti menjalani perkuliahan

di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

5. Keluarga yang selalu menjadi tempat kembali di saat segala hal terasa sulit, Bapak, Ibu, dan seluruh keluarga besar.
6. Teman – teman di Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan dukungan.
7. Mbak Astri Widyanari, Mbak Irma Aulia Pratiwi dan seluruh teman yang ada di Pancake's Company yang telah membantu memberi izin dan memberi masukan kepada saya.
8. Seluruh Staf di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta, yang telah membantu penulis dan melancarkan proses administrasi.

Yogyakarta, 19 Juli 2017

Penulis

DAFTAR ISI

Sampul Depan	i
Lembar Persetujuan	ii
Lembar Pengesahan	iii
Lembar Pernyataan Keaslian	v
Motto	vi
Persembahan	vii
Kata Pengantar	ix
Daftar Isi	xi
Daftar Tabel	xv
Daftar Gambar	xvi
Intisari	xviii
<i>Abstract</i>	xix
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	3
BAB 2. LANDASAN TEORI	5
2.1 Sejarah Multimedia	5

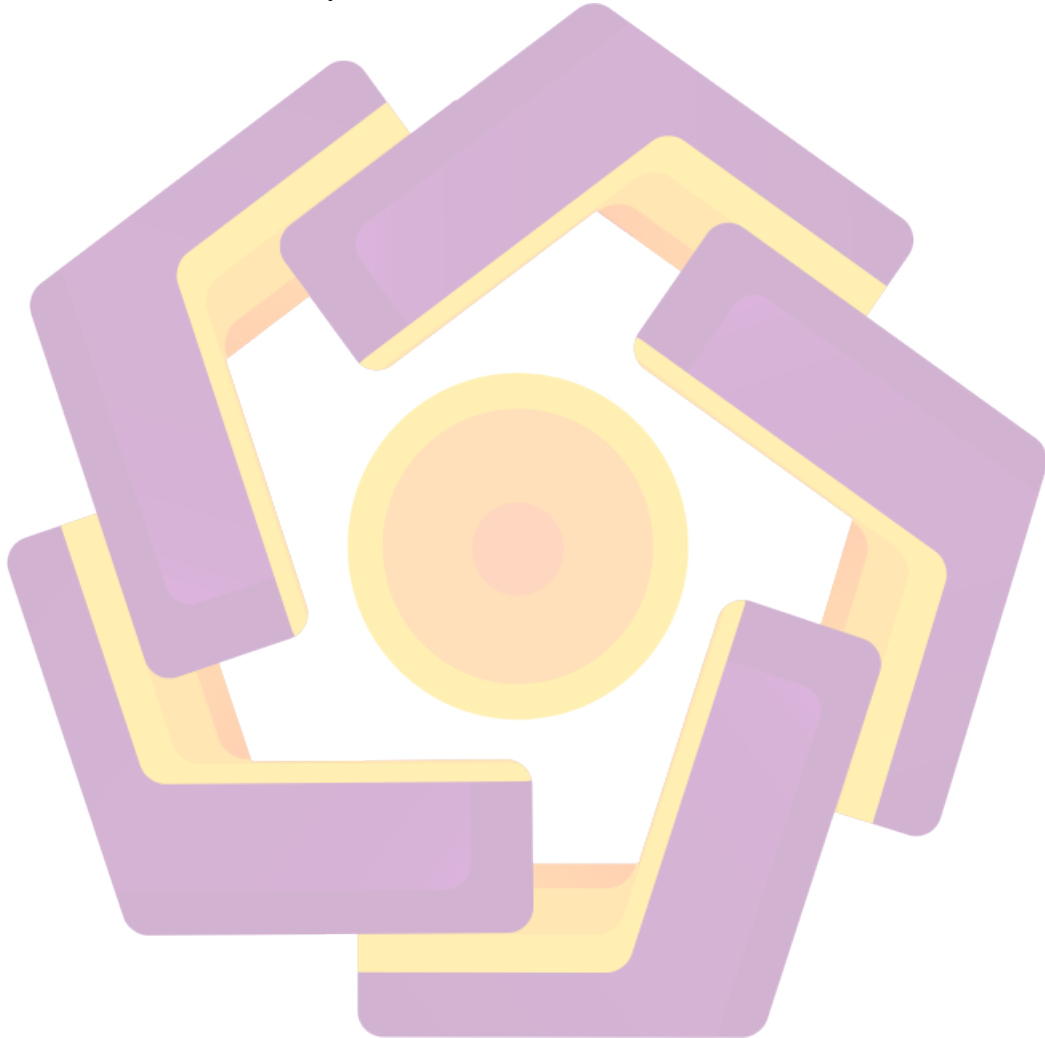
2.2 Elemen Multimedia	6
2.2.1 Teks (<i>Text</i>)	6
2.2.2 Image (<i>Grafik</i>)	7
2.2.3 Suara (<i>Audio</i>)	8
2.2.4 Video	8
2.2.5 Animasi	8
2.3 Definisi Animasi	10
2.3.1 Sejarah Animasi	10
2.3.2 Teknik Dasar Animasi	11
2.3.2.1 Film Animasi <i>Stop Motion</i>	12
2.3.2.2 Film Animasi Klasik	12
2.3.2.3 Film Animasi Komputer/Digital	12
2.3.3 Fungsi Animasi	13
2.4 Pengertian <i>Live Shoot</i>	14
2.5 Pengertian Teknik Animasi 2D	14
2.6 Konsep Dasar Periklanan	15
2.6.1 Sejarah Periklanan	15
2.6.2 Pengertian Iklan	16
2.6.3 Jenis Iklan	17
2.7 Prinsip Animasi	17
2.8 Tahapan Pembuatan Iklan Animasi 2D	18
2.8.1 Tahap Praproduksi	18

2.8.2 Tahap Produksi	20
2.8.3 Tahap Pasca Produksi	21
2.9 Pengertian Skala Likert	22
2.9.1 Penyusunan Indeks	22
2.9.1.1 Menyeleksi Pertanyaan	22
2.9.1.2 Melihat Hubungan Antara Pertanyaan (<i>Items</i>)	23
2.9.1.3 Menentukan Skor	23
BAB 3. GAMBARAN UMUM	26
3.1 Sejarah Berdirinya Pancake's Company	26
3.2 Visi dan Misi	27
3.2.1 Visi	27
3.2.2 Misi	27
3.3 Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	27
3.4 Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	28
3.5 Pra Produksi	28
3.5.1 Ide Cerita	28
3.5.2 <i>Character Development</i>	29
3.5.3 <i>Story Board</i>	30
BAB 4. PEMBAHASAN	37
4.1 Tahap Produksi	37
4.1.1 <i>Layout</i>	37
4.1.2 <i>Key Animation</i>	37

4.1.3 <i>In Beetwen</i>	38
4.1.4 <i>Background</i>	39
4.1.5 Pewarnaan	40
4.1.5 Penganimasian	41
4.2 Pasca Produksi	44
4.2.1 Composite	44
4.2.2 Editing	45
4.2.3 Rendering	49
4.3 Pengujian Kuesioner Menggunakan Metode Skala Likert	50
4.3.1 Pertanyaan Survey	51
4.3.2 Hasil Perhitungan	53
BAB 5. PENUTUP	56
5.1 Kesimpulan	56
5.2 Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Storyboard	30
Tabel 4.1 Bobot Nilai	50
Tabel 4.2 Presentasi Nilai	51
Tabel 4.3 Tabel Pertanyaan	51



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Karakter Animasi 2D	19
Gambar 2.2 Contoh Storyboard	20
Gambar 2.3 Contoh Pertanyaan Skala Likert	25
Gambar 3.5 Tokoh Remaja Laki-laki	29
Gambar 4.1 <i>Outline Key Animation</i>	37
Gambar 4.2 <i>Key Animation</i>	38
Gambar 4.3 <i>In Beetwen</i>	38
Gambar 4.4 Atur Latar Belakang	39
Gambar 4.5 <i>Line Tool</i>	39
Gambar 4.6 Tampilan <i>Background Outline</i>	40
Gambar 4.7 <i>Paint Bucket Tool</i>	40
Gambar 4.8 Tampilan <i>Background</i> Setelah di Beri Warna	41
Gambar 4.9 Langkah <i>Trace Bitmap</i>	42
Gambar 4.10 <i>Insert Keyframe</i>	42
Gambar 4.11 <i>Paint Bucket Tool</i>	43
Gambar 4.12 Pallete Warna	43
Gambar 4.13 Hasil Pewarnaan	44
Gambar 4.14 <i>New Layer</i>	44
Gambar 4.15 Menggabungkan Objek Dengan <i>Background</i>	45
Gambar 4.16 <i>New Project</i> Pada Adobe Premiere Pro	46
Gambar 4.17 Kolom Project	47

Gambar 4.18 *Timeline Video* 47

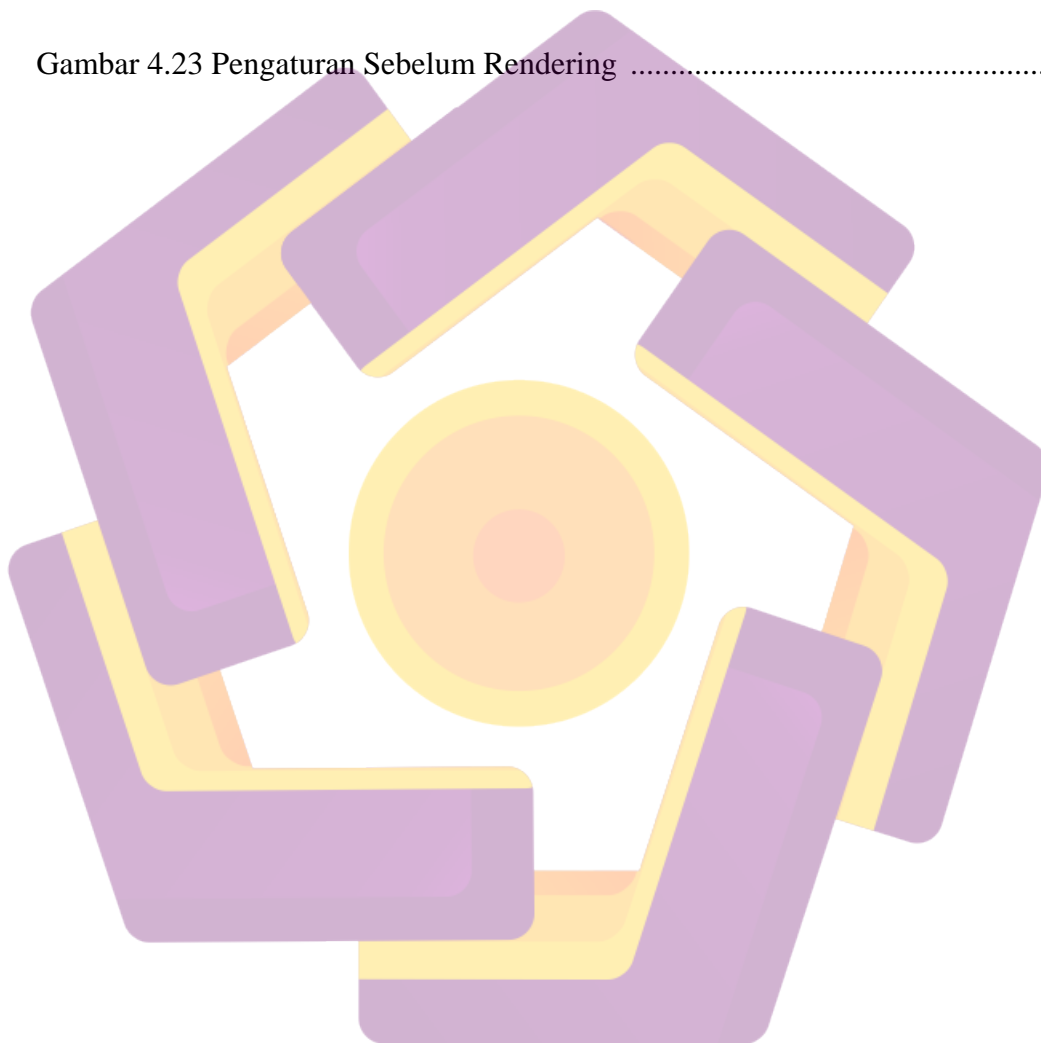
Gambar 4.19 *Timeline Audio* 48

Gambar 4.20 *Video Transitions* 48

Gambar 4.21 Drag Efek Video ke Potongan Video 48

Gambar 4.22 Tombol *Play* 49

Gambar 4.23 Pengaturan Sebelum Rendering 50



INTISARI

Pancake's Company adalah sebuah kedai roti atau sering di sebut kedai Pancake yang menjual berbagai macam rasa Pancake, dan banyak di gemari dari berbagai kalangan. Saat ini konsumen di sajikan menggunakan gambar dan video sebagai iklan atau promosi.

Berbeda dengan gambar dan video, animasi memiliki banyak kelebihan yang tidak di miliki kedua bahan tersebut. Misalnya, ekspresi dan gerakan berlebihan oleh karakter dan penambahan efek visual untuk gerak dengan karakter pendukung. Karakter animasi juga dapat digunakan sebagai maskot atau penciptaan karakter sesuai sifat yang diinginkan.

Dalam membuat iklan animasi pada Pancake's Company, diharapkan untuk memaksimalkan setiap kelebihan yang dimiliki oleh animasi. Membuat maskot untuk Pancake's Company dan menambahkan efek visual, animasi akan membuat konsumen lebih hidup sehingga menarik untuk melihat animasi iklan yang telah dibuat. Konsumen juga lebih mudah memahami pesan yang terkandung dalam iklan animasi. Setelah konsumen memahami pesan yang disampaikan animasi iklan, diharapkan minat konsumen melakukan pembelian dan berkunjung ke Pancake's Company. Dengan pembelian dan kunjungan konsumen ke Pancake's Company, diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan fasilitas Pancake's Company.

Kata Kunci : video, iklan, gambar, animasi, promosi

ABSTRACT

Pancake's Company is a bakery or often called Pancake shop that sells a variety of flavors Pancake, and many in the enjoyment of various circles. Currently consumers are served using images and videos as advertisements or promotions.

Unlike images and video, animation has many advantages that are not owned by both materials. For example, excessive expression and movement by characters and the addition of visual effects to motion with supporting characters. Animated characters can also be used as mascots or character creation according to desired properties.

In creating animated ads on Pancake's Company, it is hoped to maximize any advantages possessed by animation. Creating a mascot for Pancake's Company and adding visual effects, animation will make consumers more alive so it's interesting to see the animated ads that have been created. Consumers also more easily understand the messages contained in animated ads. Once the consumer understands the message that the animated ads deliver, it is expected that consumers will purchase and visit Pancake's Company. By purchasing and visiting customers to Pancake's Company, it is expected to improve the quality and facilities of Pancake's Company.

Keyword : *video, animated, advertisement, promotion*