

**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

<b>Fauzan Pradika Putra</b>	<b>14.01.3378</b>
<b>Taufik Dede Pratama</b>	<b>14.01.3406</b>

**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

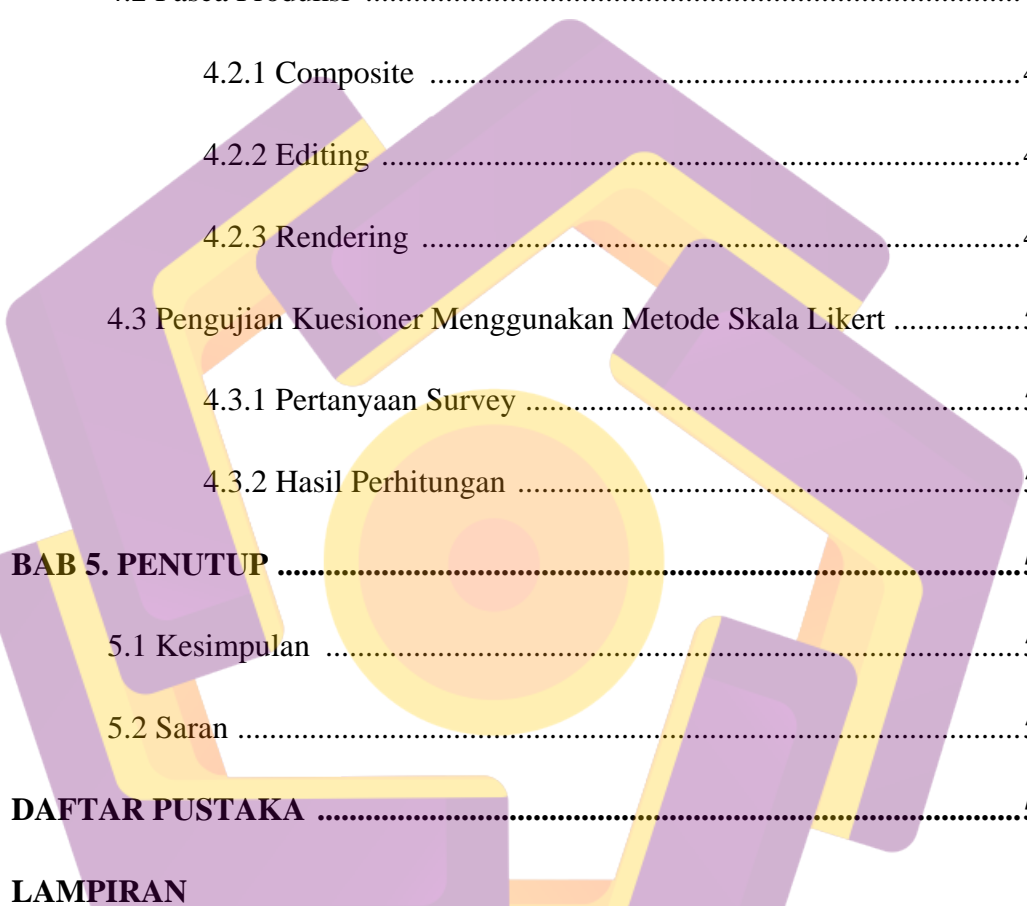
## DAFTAR ISI

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
<b>BAB 1. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
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
<b>BAB 2. LANDASAN TEORI .....</b>	<b>5</b>
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
<b>BAB 3. GAMBARAN UMUM .....</b>	<b>26</b>
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
<b>BAB 4. PEMBAHASAN .....</b>	<b>37</b>
4.1 Tahap Produksi .....	37
4.1.1 <i>Layout</i> .....	37
4.1.2 <i>Key Animation</i> .....	37

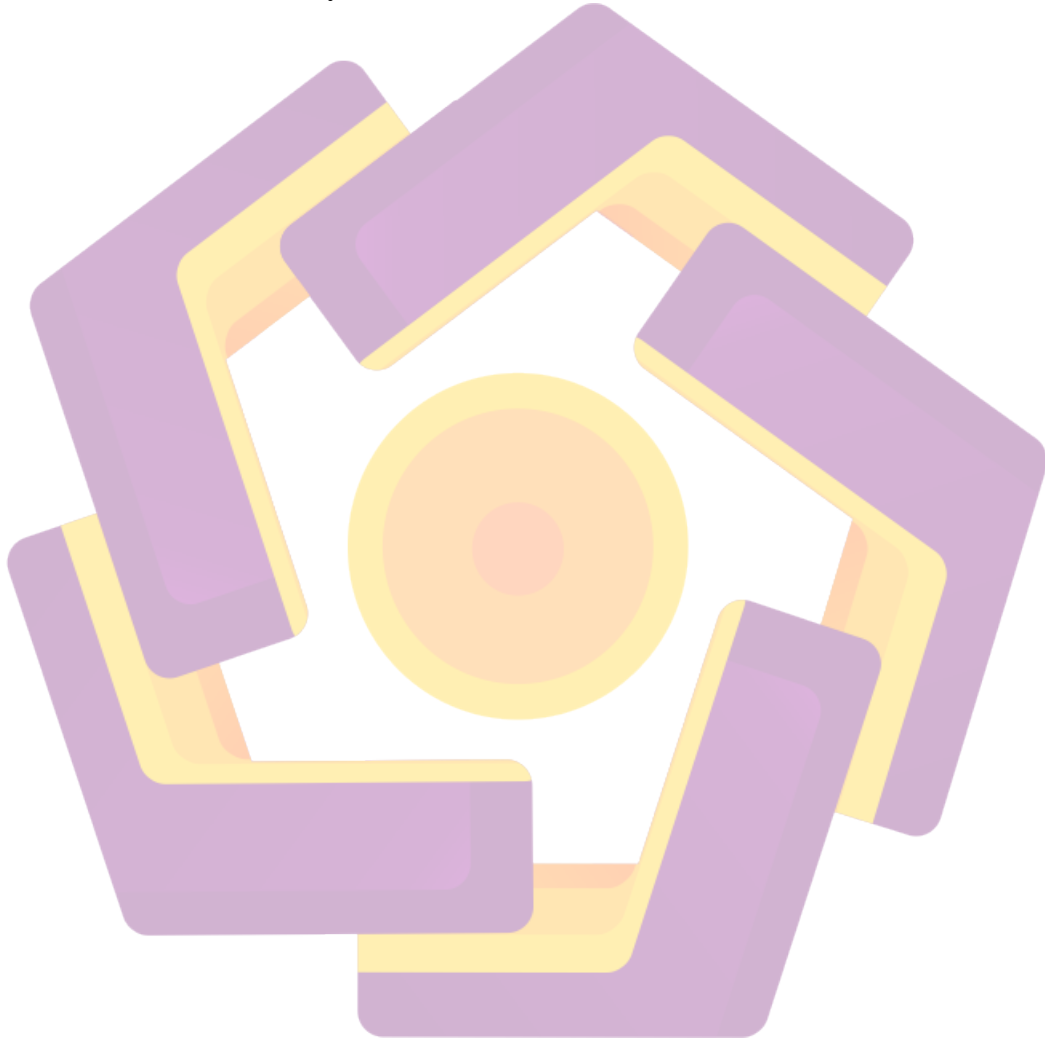




4.1.3 <i>In Beetwen</i> .....	38
4.1.4 <i>Background</i> .....	39
4.1.5 Pewarnaan .....	40
4.1.5 Penganimasian .....	41
4.2 Pasca Produksi .....	44
4.2.1 Composite .....	44
4.2.2 Editing .....	45
4.2.3 Rendering .....	49
4.3 Pengujian Kuesioner Menggunakan Metode Skala Likert .....	50
4.3.1 Pertanyaan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

## 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

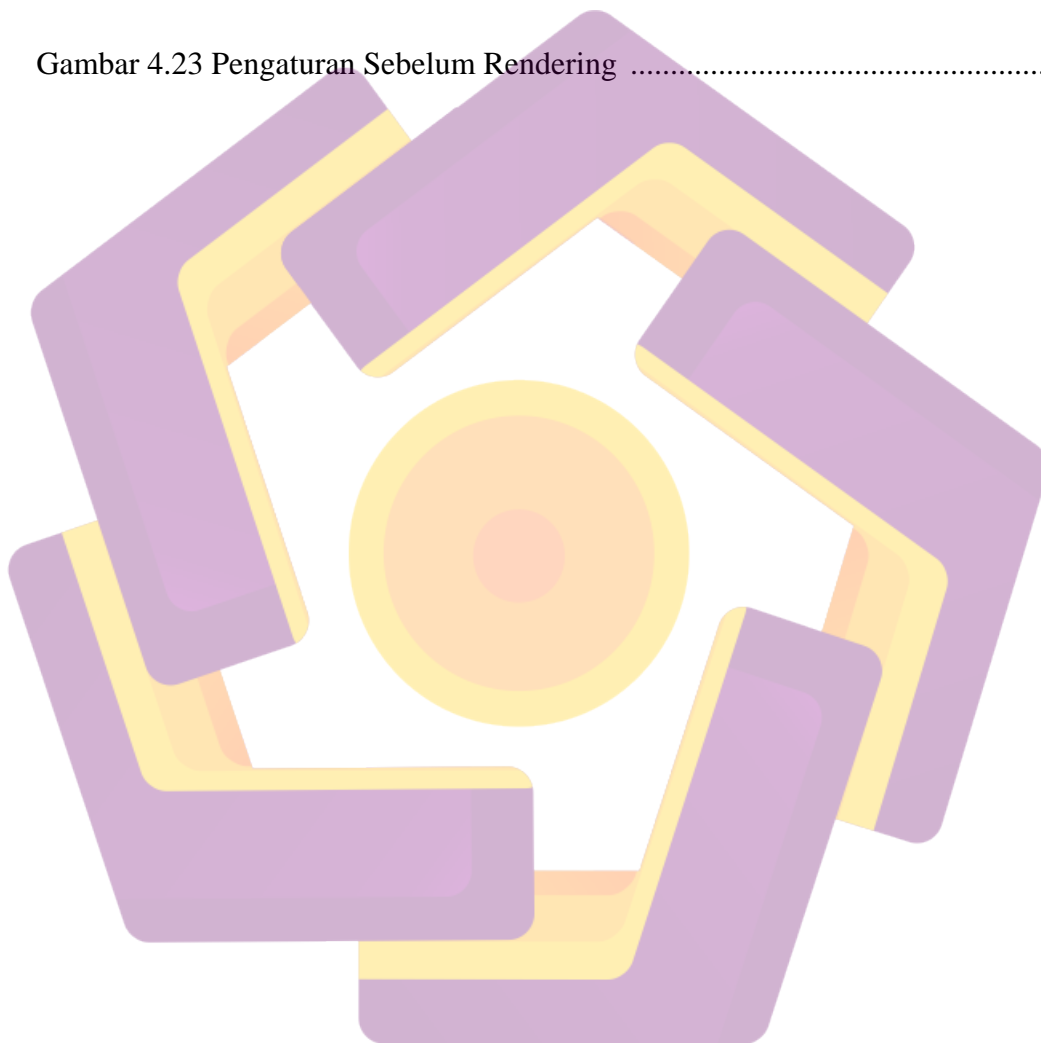
Gambar 4.19 *Timeline Audio* ..... 48

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*