

**IMPLEMENTASI ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA  
HIMALAYA TRANS BANJARNEGARA**

**TUGAS AKHIR**



Disusun oleh:

Aldi Budi Prasajo (18.02.0227)

Andrean Hari Kuncoro (18.02.0217)

Reno Raenanda (18.02.0192)

Alfian Ahmad (18.02.0216)

**PROGRAM DIPLOMA  
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

**IMPLEMENTASI ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA  
HIMALAYA TRANS BANJARNEGARA**

**TUGAS AKHIR**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya Komputer pada jenjang Program Diploma – Program Studi Manajemen Informatika



Disusun oleh:

Aldi Budi Prasajo	(18.02.0227)
Andrean Hari Kuncoro	(18.02.0217)
Reno Raenanda	(18.02.0192)
Alfian Ahmad	(18.02.0216)

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

**2021**

**HALAMAN PERSETUJUAN**  
**TUGAS AKHIR**  
**IMPLEMENTASI ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA**  
**HIMMALAYA TRANS BANJARNEGARA**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Aldi Budi Prasajo	(18.02.0227)
Andreas Hari Kuncoro	(18.02.0217)
Reno Raenanda	(18.02.0192)
Alfian Ahmad	(18.02.0216)

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

Tanggal persetujuan :

27 Agustus 2021

**Dosen Pembimbing**



**Dina Maulina, M.kom**

**NIK. 19030225**

## HALAMAN PENGESAHAN

### TUGAS AKHIR

#### IMPLEMENTASI ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA HIMMALAYA TRANS BANJARNEGARA

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Aldi budi prasojo (18.02.0227)

Andreas Hari Kuncoro (18.02.0217)

Reno Raenanda (18.02.0192)

Alfian Ahmad (18.02.0216)

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal ujian :

21 September 2021

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Tonny Hidayat, M.Kom**

**NIK. 190302182**

**Jeki Kuswanto, M.Kom**

**NIK. 190302456**

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**

**NIK. 190302096**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

<b>Nama Mahasiswa</b>	<b>: Aldi Budi Prasajo</b>	<b>Nim</b>	<b>: 18.02.0227</b>
	<b>Andrean Hari Kuncoro</b>		<b>18.02.0217</b>
	<b>Reno Raenanda</b>		<b>18.02.0192</b>
	<b>Alfian Ahmad</b>		<b>18.02.0216</b>

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

### **IMPLEMENTASI ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA HIMMALAYA TRANS BANJARNEGARA**

**Dosen Pembimbing : Dina Maulina, M.kom**

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

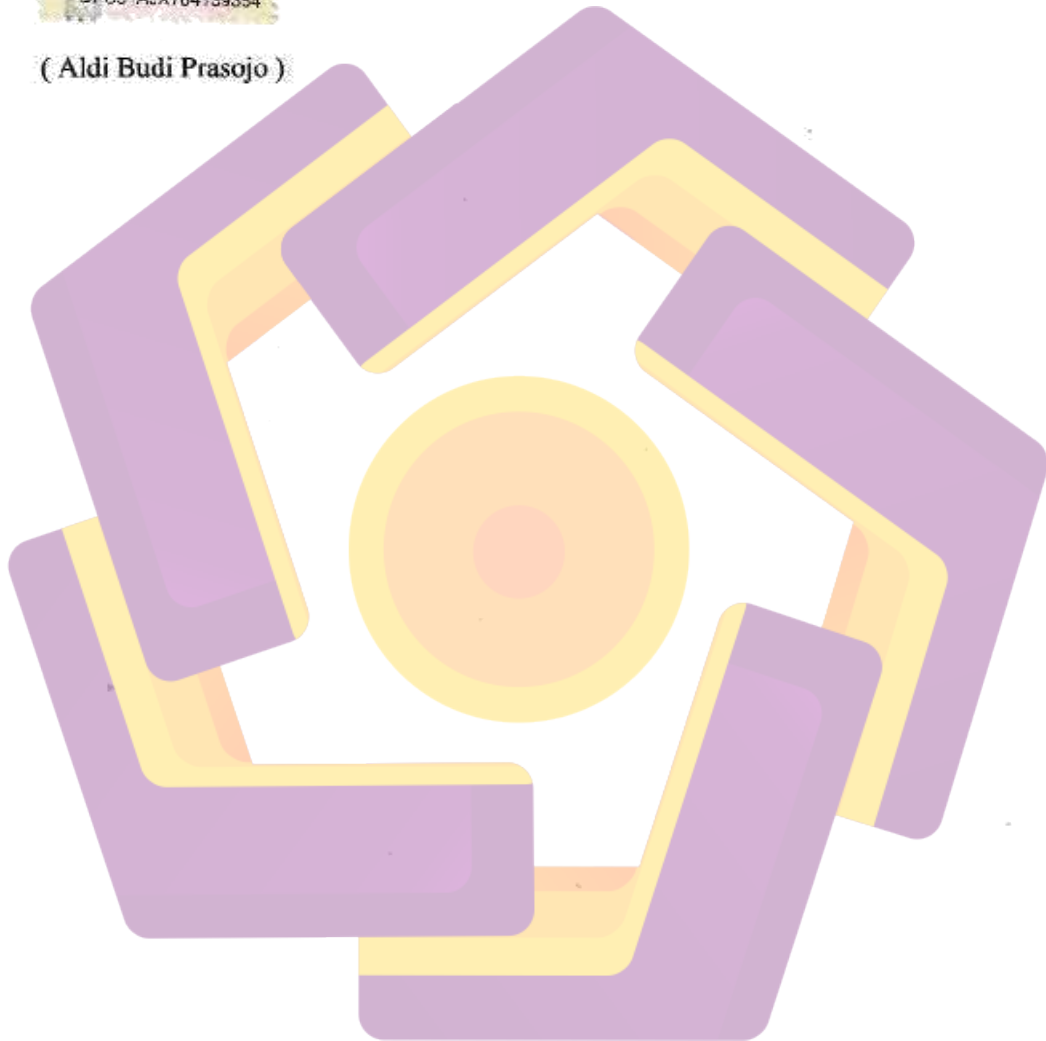
sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi

Yogyakarta, 15 April 2022

Yang Menyatakan



( Aldi Budi Prasajo )



## HALAMAN MOTTO

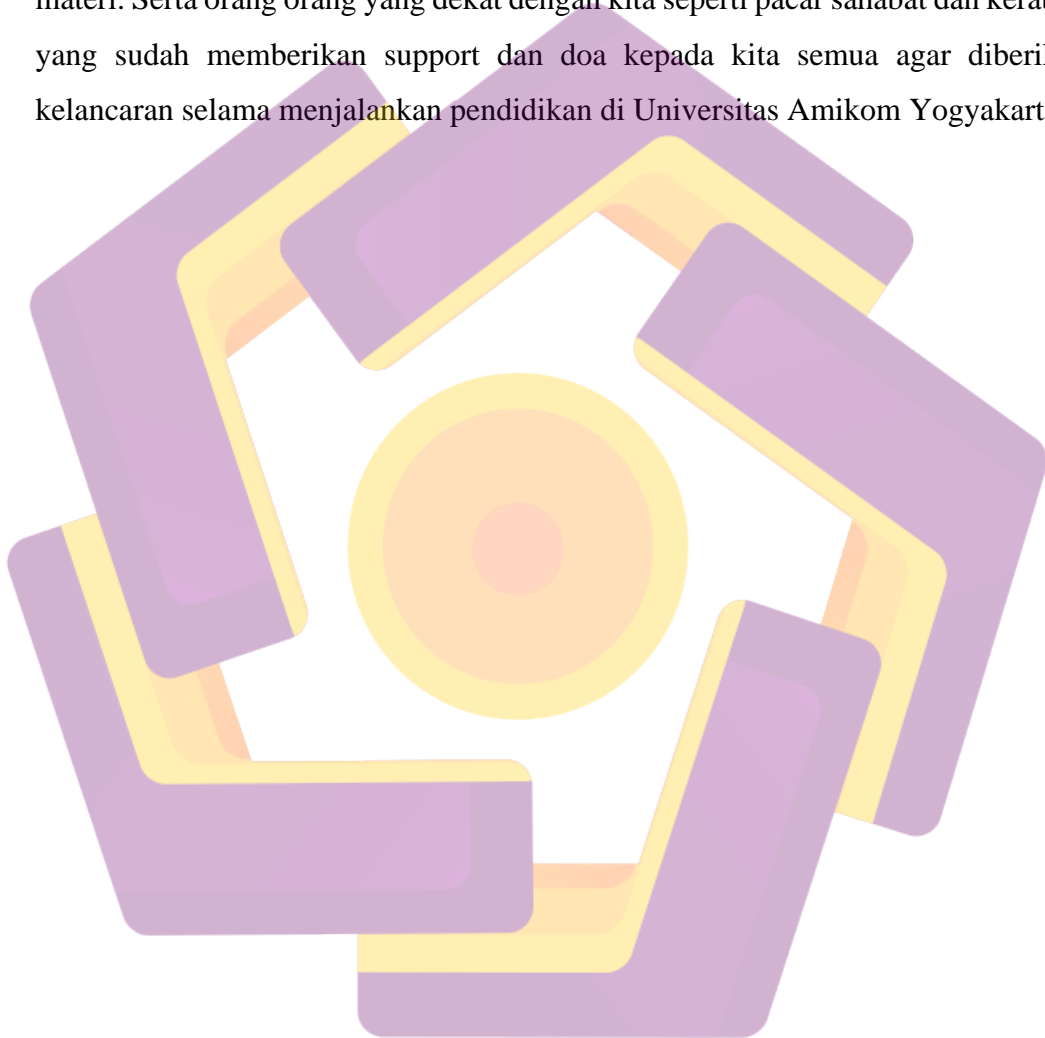
*"Kehidupan itu seperti pipis di kolam renang. Terkadang kita perlu berbagi kehangatan dengan orang lain."*

Jangan lupa berbagi kebahagiaan dan materi ke orang yang lebih membutuhkan  
yahh guysss.....



## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Kita semua mengucapkan terimakasih terutama kepada Allah SWT yang telah memperlancar Tugas Akhir ini sampai dengan sidang. Tidak lupa kita sangat berterimakasih kepada orang tua kita yang sudah men support kita dengan doa dan materi. Serta orang orang yang dekat dengan kita seperti pacar sahabat dan kerabat, yang sudah memberikan support dan doa kepada kita semua agar diberikan kelancaran selama menjalankan pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta.





## KATA PENGANTAR

Kami panjatkan puji syukur kami ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan hidayahnya dan memberi kami kesempatan dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir (TA) yang kami buat ini. Laporan ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir (TA) bagi para Mahasiswa dari Program Studi Manajemen Informatika. Laporan Tugas Akhir ini merupakan salah satu upaya dalam mengetahui proses usaha dan pada salah satu usaha dagang di Banjarnegara dan kami mengharapkan Laporan Tugas Akhir ini akan memberi banyak manfaat bagi kami para mahasiswa maupun bagi pembaca.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak terkait Laporan Tugas Akhir yang telah memberi dukungan moral dan juga bimbingannya pada kami. Ucapan terima kasih ini kami tujukan kepada:

1. Ibu Dina Maulina M.kom, selaku dosen pembimbing tugas akhir.
2. Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom selaku ketua program studi Manajemen.
3. Bapak Heri Firianto, selaku pemilik Himmalaya Group banjarnega
4. Bapak Ari Kardianto selaku kepala toko Himmalaya Group Banjarnegara, yang membimbing jalannya penelitian tugas akhir.
5. Para karyawan Himmalaya Trans Banjarnegara

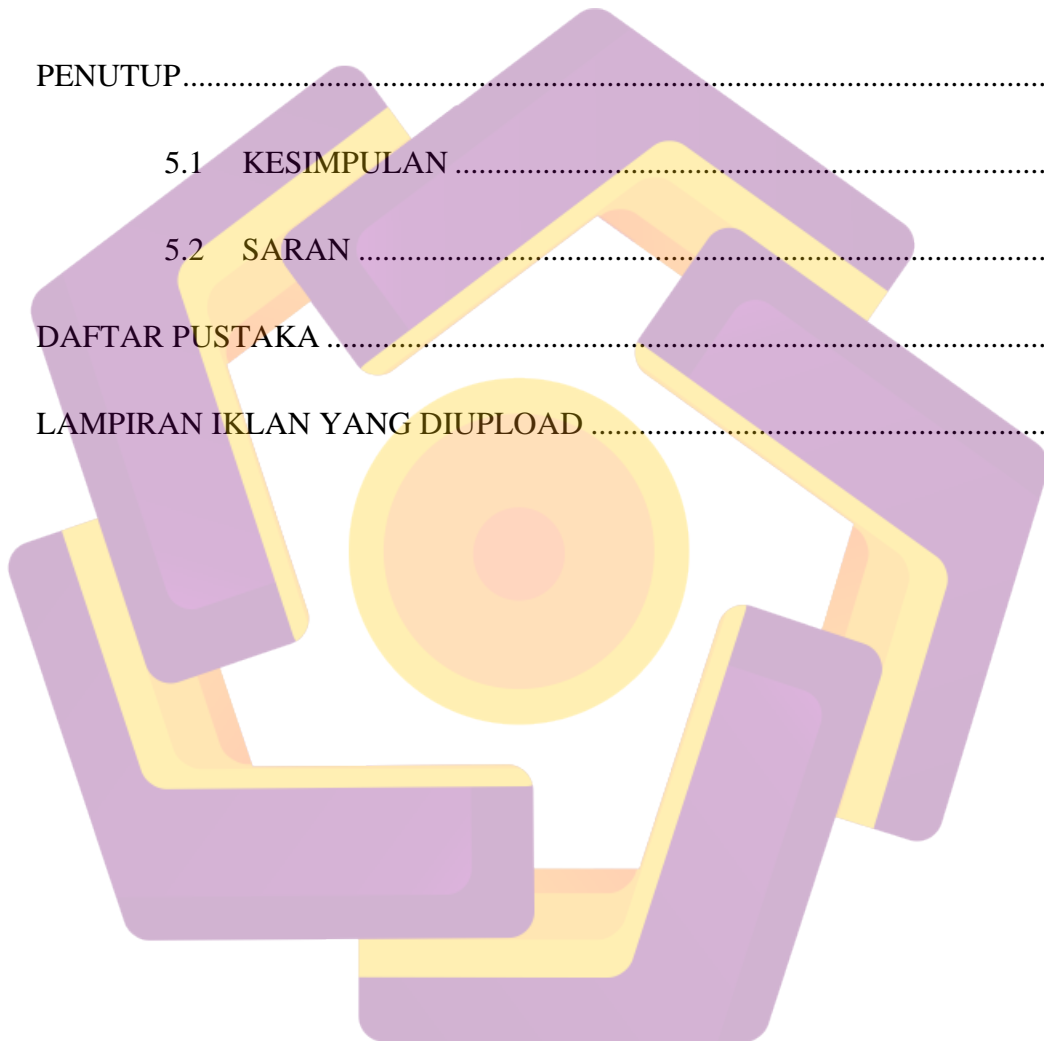
Susunan Laporan Tugas Akhir ini sudah dibuat dengan sebaik-baiknya, namun tentu masih banyak kekurangannya. Oleh karena itu jika ada kritik atau saran apapun yang sifatnya membangun bagi penulis, dengan senang hati akan penulis terima.

## DAFTAR ISI

IMPLEMENTASI ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA HIMALAYA TRANS BANJARNEGARA .....	2
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR .....	iv
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
abstract .....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
1. Latar Belakang .....	1
1.1. Rumusan Masalah .....	2
1.2. Batasan Masalah.....	2
1.3. Tujuan Dan Manfaat Penelitian.....	2

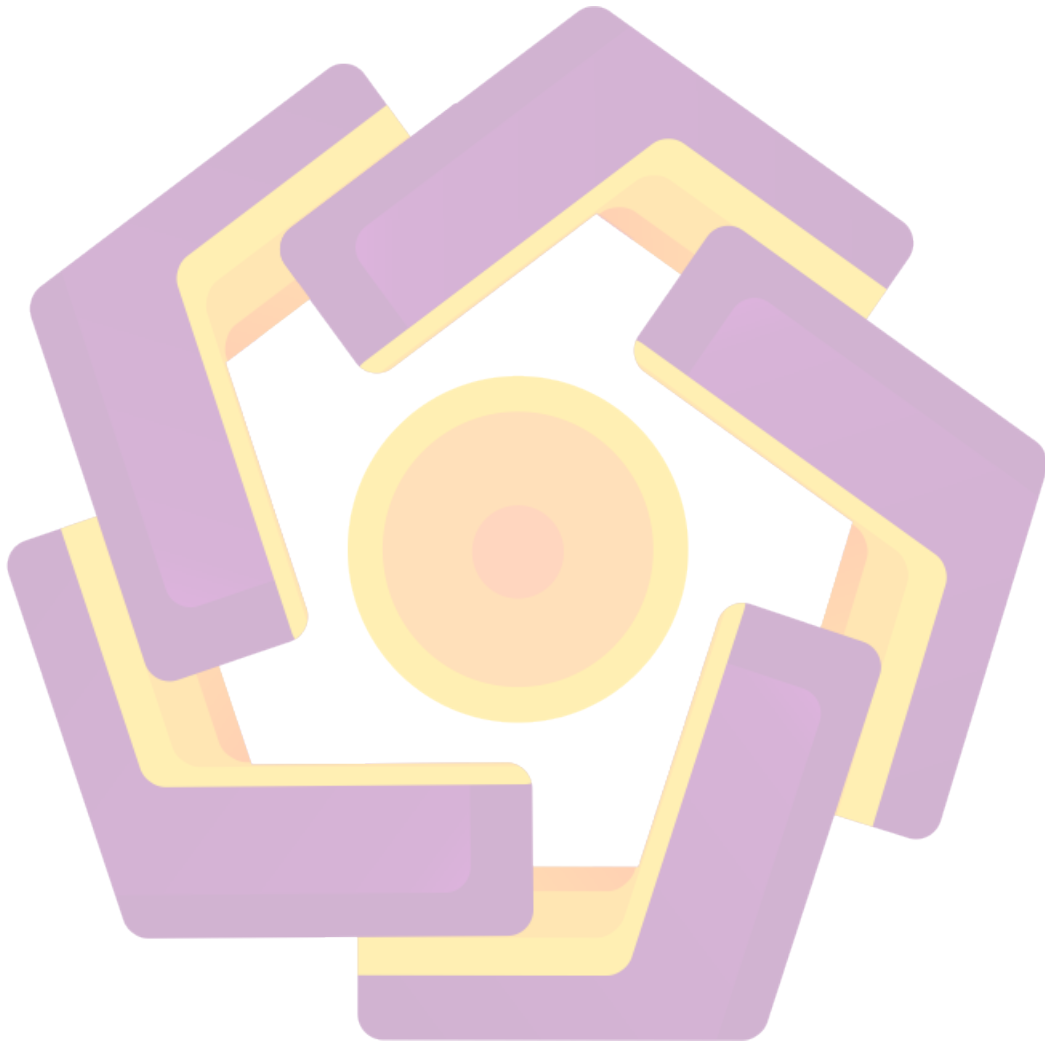
1.4. Sistematika Penulisan.....	3
BAB II.....	5
Tinjauan Pustaka.....	5
2.1 Multimedia.....	5
2.2 Komponen Multimedia.....	5
2.3 Jenis-Jenis Animasi.....	7
2.4 Metode untuk Mengontrol Animasi.....	9
2.5 Komponen Animasi.....	10
2.6 Resolusi Video.....	10
2.7 <i>Macromedia Flash Professional 8</i> .....	11
2.8 Definisi Media promosi.....	12
2.9 Definisi Animasi 2D.....	12
2.10 Definisi <i>Storyboard</i> .....	13
BAB III.....	15
METODE PENELITIAN.....	15
3.1 Deskripsi Singkat Objek.....	15
3.2 Jobdesk Anggota.....	15
3.3 <i>Software dan hardware</i> .....	15
3.4 <i>Storyboard</i> .....	16
3.5 <i>Asset</i> .....	24

BAB IV .....	30
ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN .....	30
4.1 Produksi.....	30
BAB V.....	47
PENUTUP.....	47
5.1 KESIMPULAN .....	47
5.2 SARAN .....	47
DAFTAR PUSTAKA .....	48
LAMPIRAN IKLAN YANG DIUPLOAD .....	49



## DAFTAR TABEL

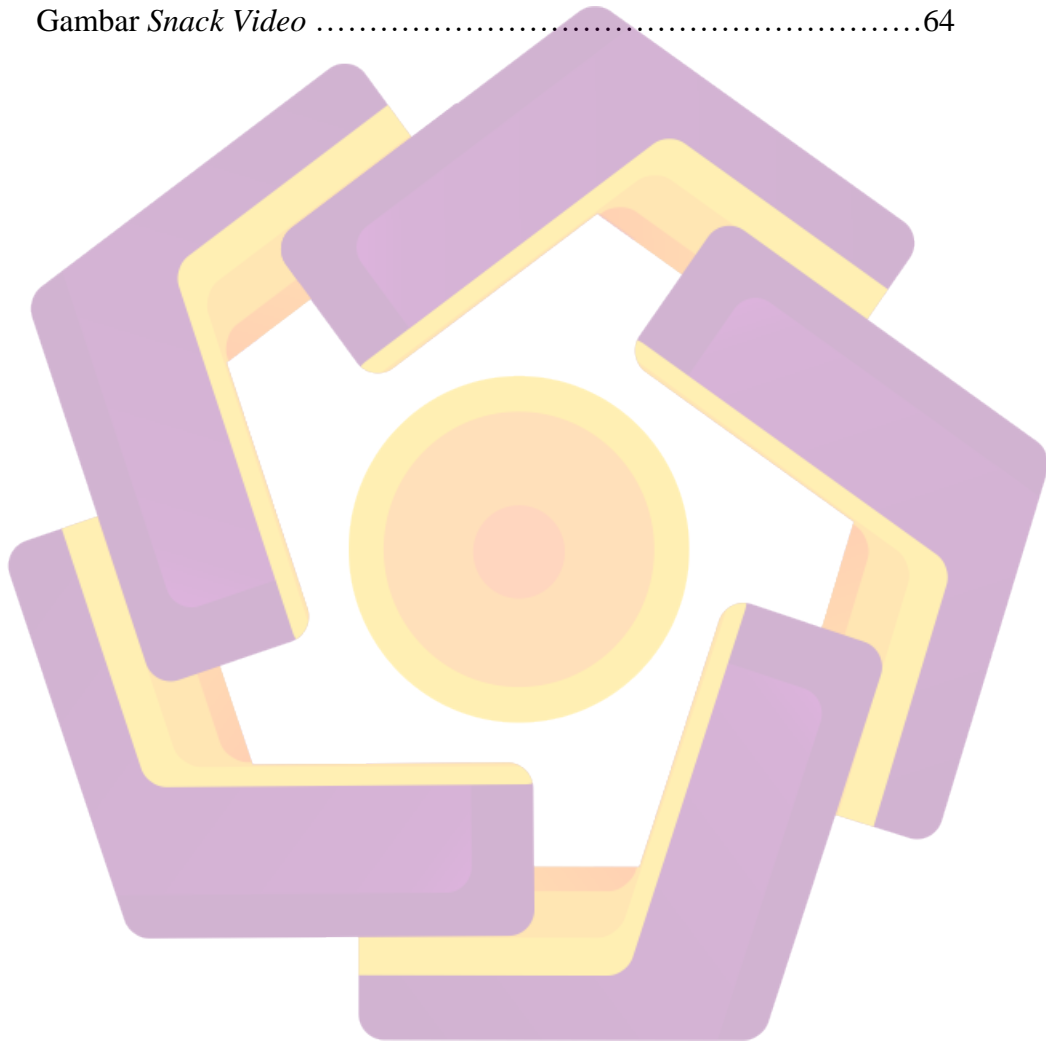
Tabel 3.4 .....	37
-----------------	----



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Lama .....	28
Gambar 2.2 Logo baru.....	28
Gambar <i>storyboard</i> 3.1 .....	30
Gambar <i>storyboard</i> 3.2 .....	31
Gambar <i>storyboard</i> 3.3 .....	32
Gambar <i>storyboard</i> 3.4 .....	33
Gambar <i>storyboard</i> 3.5 .....	34
Gambar <i>storyboard</i> 3.6 .....	35
Gambar <i>storyboard</i> 3.7 .....	36
Gambar 4.1 .....	43
Gambar 4.2 .....	43
Gambar 4.3 .....	44
Gambar 4.4 .....	44
Gambar 4.5 .....	45
Gambar 4.6 .....	45
Gambar 4.7 .....	46
Gambar 4.8 .....	46
Gambar 4.9 .....	47
Gambar 4.10 .....	47
Gambar 4.11 .....	48
Gambar 4.12 .....	48
Gambar 4.13 .....	49
Gambar 4.14 .....	49
Gambar 4.15 .....	50
Gambar 4.16 .....	50
Gambar 4.17 .....	51
Gambar 4.18 .....	51
Gambar 4.19 .....	52
Gambar 4.20 .....	52
Gambar 4.21 .....	53
Gambar 4.22 .....	53
Gambar 4.23 .....	54
Gambar 4.24 .....	54
Gambar 4.25 .....	55
Gambar 4.26 .....	55
Gambar 4.27 .....	56
Gambar 4.28 .....	56
Gambar 4.29 .....	57

Gambar 4.30 .....	57
Gambar 4.31 .....	58
Gambar 4.32 .....	58
Gambar 4.33 .....	59
Gambar <i>Instagram</i> .....	62
Gambar <i>You Tube</i> 1 .....	63
Gambar <i>You Tube</i> 2 .....	63
Gambar <i>Snack Video</i> .....	64



## INTISARI

Tugas akhir ini bertujuan untuk membuat video iklan animasi Himalaya Trans. Tujuan dari pembuatan video animasi ini adalah untuk memperkenalkan kepada masyarakat dan untuk meningkatkan konsumen rental mobil Himalaya Trans.

Untuk pembuatan proyek iklan video ini, kami membagi proses menjadi tiga tahap, yang pertama adalah proses pra produksi, proses produksi, dan proses pasca produksi sebagai proses akhir pembuatan video. Untuk pembuatan dan perancangan storyboard serta pengumpulan aset atau benda dilakukan pada tahap pra produksi. Selanjutnya untuk proses produksi, aset atau objek yang terkumpul dianimasikan. Kemudian memasuki tahap akhir produksi yaitu pasca produksi yaitu proses pemberian efek suara dan backsound pada aset atau objek yang telah dianimasikan pada tahap sebelumnya.

Dari tugas akhir ini, hasil dari iklan video animasi 2D dengan durasi 2,07 menit kemudian digunakan sebagai iklan promosi perusahaan rental mobil Himalaya Trans.

**Kata kunci : Animasi, Video, Promosi, Project, Produksi, Media**



## ABSTRACT

*This final project aims to create an animated advertising video for Himmalaya Trans. The purpose of making this animated video is to introduce it to the public and to increase Himmalaya Trans car rental consumers.*

*For the creation of this video ad project, we divided the process into three stages, the first is the pre-production process, the production process, and the post-production process as the final process of making the video. For the manufacture and design of storyboards as well as the collection of assets or objects carried out at the pre-production stage. Furthermore, for the production process, the collected assets or objects are animated. Then enter the final stage of production, namely post-production, namely the process of giving sound effects and backgrounds to assets or objects that have been animated in the previous stage.*

*From this final project, the results of a 2D animated video ad with a duration of 2.07 minutes are then used as a promotional advertisement for the Himmalaya Trans car rental company.*

***Keywords : Animation, Video, Promotion, Project, Production, Media***