

**PEMBUATAN IKLAN ANIMASI KARTUN 2D DENGAN METODE  
FRAME BY FRAME PADA TRAKOMINDO SELULAR  
PLAZA AMBARRUKMO**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Alif Rizki Andriawan**

**11.11.5193**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PEMBUATAN IKLAN ANIMASI KARTUN 2D DENGAN METODE  
FRAME BY FRAME PADA TRAKOMINDO SELULAR  
PLAZA AMBARRUKMO**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Alif Rizki Andriawan**

**11.11.5193**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN IKLAN ANIMASI KARTUN 2D DENGAN METODE  
FRAME BY FRAME PADA TRAKOMINDO SELULAR  
PLAZA AMBARRUKMO**

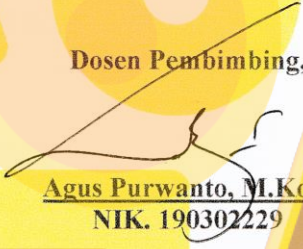
yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Alif Rizki Andriawan**

**11.11.5193**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 16 Oktober 2017

**Dosen Pembimbing,**

  
**Agus Purwanto, M.Kom**  
**NIK. 190302229**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PEMBUATAN IKLAN ANIMASI KARTUN 2D DENGAN METODE FRAME BY FRAME PADA TRAKOMINDO SELULAR PLAZA AMBARRUKMO

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Alif Rizki Andriawan**

**11.11.5193**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 16 Oktober 2017

#### Susunan Dewan Penguji

##### Nama Penguji

Mei P. Kurniawan, M.Kom  
NIK. 190302187

Dhani Ariatmanto, M.Kom  
NIK. 190302197

Agus Purwanto, M.Kom  
NIK. 190302229

##### Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 30 Oktober 2017

**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), 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 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, 30 Oktober 2017



Alif Rizki Andriawan

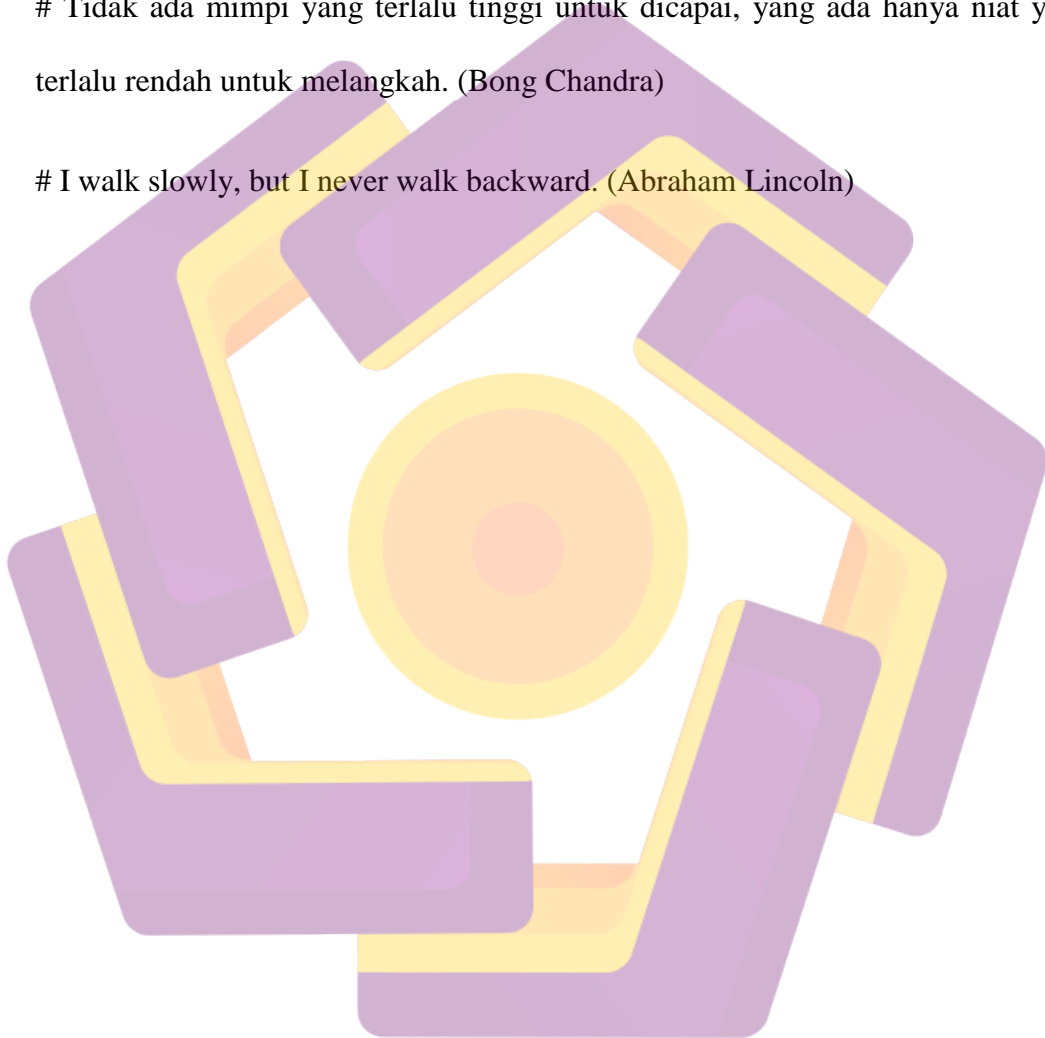
NIM. 11.11.5193

## MOTTO

# Hidup adalah soal keberanian, menghadapi yang tanda tanya, tanpa kita bisa mengerti tanpa kita bisa menawar, terimalah dan hadapilah. (Soe Hok Gie)

# Tidak ada mimpi yang terlalu tinggi untuk dicapai, yang ada hanya niat yang terlalu rendah untuk melangkah. (Bong Chandra)

# I walk slowly, but I never walk backward. (Abraham Lincoln)



## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Robbil Alamin, dengan segala puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa dan atas segala dukungan dan do'a dari orang-orang terkasih, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu dengan rasa bahagia saya haturkan rasa syukur dan terimakasih saya kepada :

1. Bapak saya yang sudah tenang berada di sisi-Nya, semangatmu akan ku lanjutkan.
2. Ibu dan adik-adik saya yang telah memberikan seluruh doanya.
3. Oma, Opa, Om, Tante, dan seluruh keluarga saya yang selalu memberi semangat dan selalu mengingatkan ketika saya kehilangan semangat.
4. Bapak Agus Purwanto, M. Kom yang telah membimbing dan memberikan saran-saran kepada penulis.
5. Teman – teman seperjuangan sewaktu kuliah di Amikom, semuanya saja.

## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum Wr.Wb.*

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Tuhan Yang Maha Esa Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Tidak lupa sholawat dan salam penulis panjatkan kepada junjungan umat yaitu Nabi besar Muhammad SAW.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga menjadi suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan jenjang kuliah program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM Selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Krisnawati, S.Si, M.T. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan segala bimbingan dan arahan bagi peneliti dalam pembuatan skripsi.
4. Semua Bapak dan Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu selama penulis kuliah.
5. Semua keluarga penulis terutama Oma, Opa, Om, dan Tante yang selalu mendukung, mengingatkan dan memberikan doa kepada penulis.
6. Semua teman-teman yang sudah memberikan semangat sehingga skripsi ini berhasil diselesaikan.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan penelitian skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk



menambah kesempurnaan skripsi ini. Penulis juga berharap agar penelitian skripsi ini dapat sedikit banyak bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

*Wassalamualaikum Wr.Wb.*

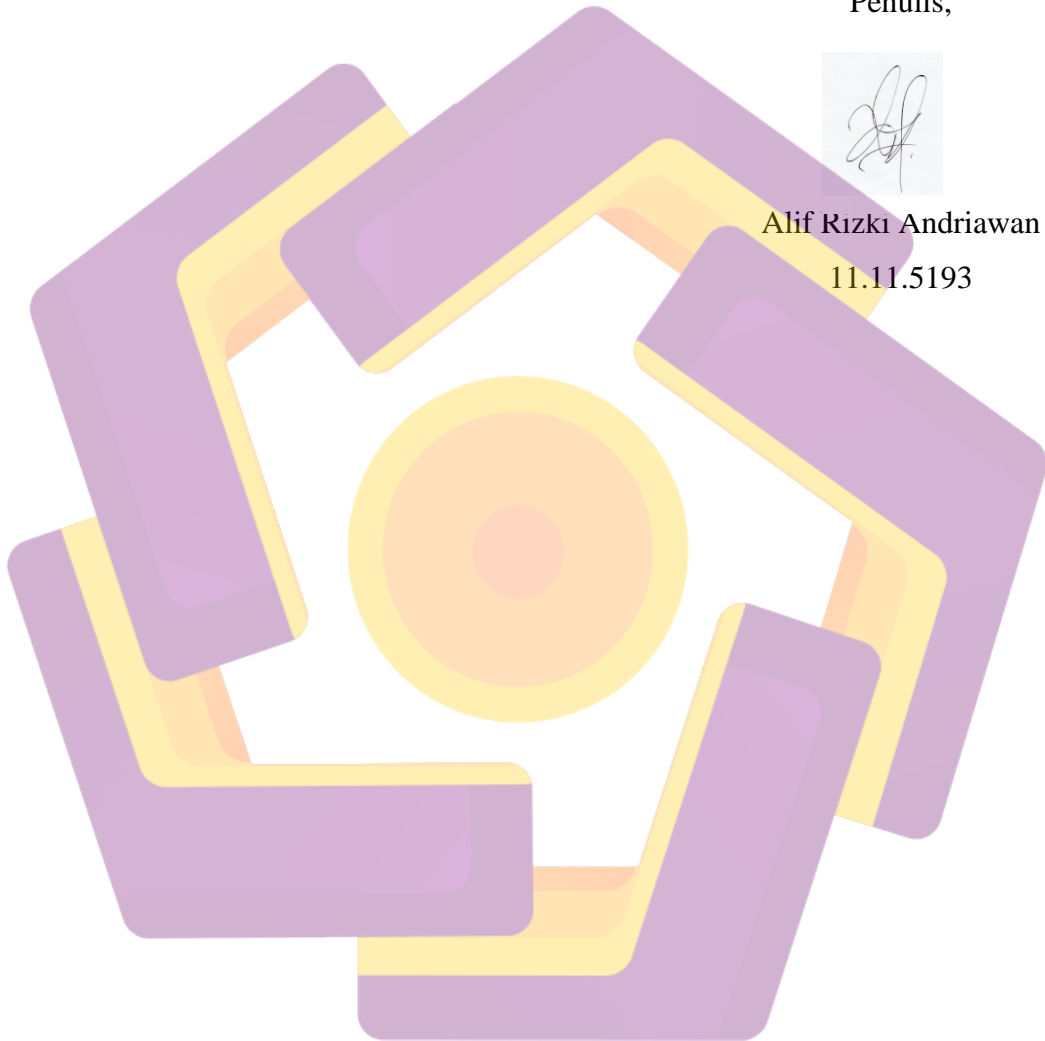
Yogyakarta, 30 Oktober 2017

Penulis,



Alif Rizki Andriawan

11.11.5193

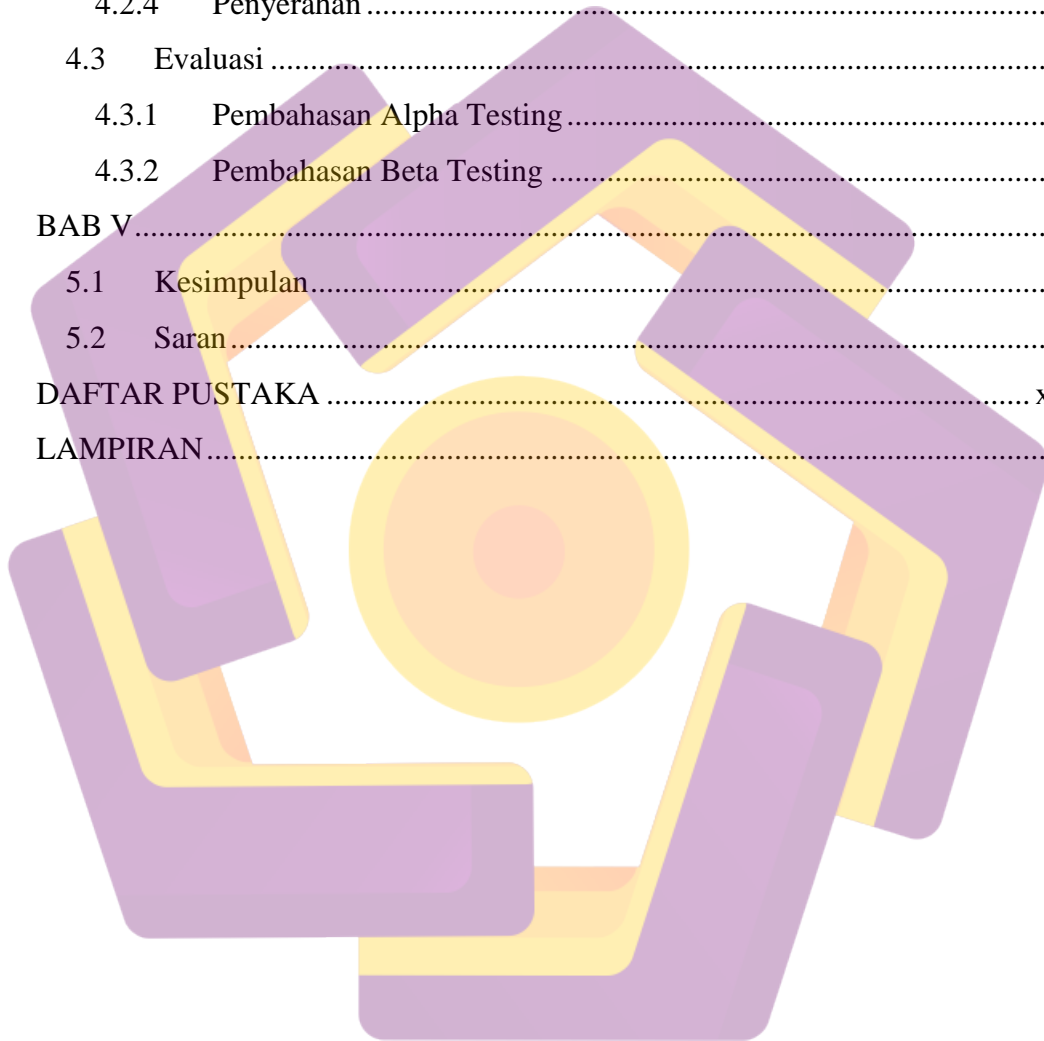


## DAFTAR ISI

|                                 |          |
|---------------------------------|----------|
| JUDUL .....                     | i        |
| PERSETUJUAN .....               | ii       |
| PENGESAHAN .....                | iii      |
| PERNYATAAN.....                 | iv       |
| MOTTO .....                     | v        |
| PERSEMBAHAN .....               | vi       |
| KATA PENGANTAR .....            | vii      |
| DAFTAR ISI.....                 | ix       |
| DAFTAR TABEL.....               | xii      |
| DAFTAR GAMBAR .....             | xiii     |
| INTISARI.....                   | xvi      |
| ABSTRACT.....                   | xvii     |
| <b>BAB I.....</b>               | <b>1</b> |
| 1.1 Latar Belakang Masalah..... | 1        |
| 1.2 Rumusan Masalah .....       | 3        |
| 1.3 Batasan Masalah.....        | 3        |
| 1.4 Tujuan Penelitian.....      | 4        |
| 1.5 Manfaat Penelitian.....     | 4        |
| 1.6 Metode Penelitian.....      | 4        |
| 1.7 Sistematika Penulisan.....  | 7        |
| <b>BAB II.....</b>              | <b>9</b> |
| 2.1 Tinjauan Pustaka .....      | 9        |
| 2.2 Dasar Teori .....           | 11       |
| 2.2.1. Multimedia .....         | 11       |
| 2.2.2. Animasi .....            | 12       |
| 2.2.3. Iklan.....               | 26       |
| 2.3 Produksi Animasi .....      | 27       |
| 2.3.1. Pra Produksi .....       | 27       |

|                |                                     |           |
|----------------|-------------------------------------|-----------|
| 2.3.2.         | Produksi .....                      | 30        |
| 2.3.3.         | Pasca Produksi .....                | 31        |
| 2.4            | Analisis SWOT.....                  | 31        |
| 2.5            | Analisis Skala Likert .....         | 32        |
| <b>BAB III</b> | .....                               | <b>34</b> |
| 3.1            | Tinjauan Umum.....                  | 34        |
| 3.1.1          | Sejarah Perusahaan.....             | 34        |
| 3.1.2          | Visi dan Misi Perusahaan.....       | 34        |
| 3.1.3          | Struktur Organisasi .....           | 34        |
| 3.1.4          | Fasilitas .....                     | 35        |
| 3.1.5          | Alamat Perusahaan.....              | 35        |
| 3.1.6          | Produk.....                         | 36        |
| 3.2            | Analisis.....                       | 37        |
| 3.2.1          | Pengumpulan Data .....              | 38        |
| 3.2.2          | Identifikasi Masalah.....           | 40        |
| 3.2.3          | Kelemahan Media Lama .....          | 48        |
| 3.2.4          | Solusi yang Ditawarkan .....        | 49        |
| 3.3            | Analisis Kebutuhan Iklan .....      | 50        |
| 3.3.1          | Analisis Kebutuhan Fungsional ..... | 51        |
| 3.3.2          | Kebutuhan Non Fungsional.....       | 52        |
| 3.3.2.1        | Kebutuhan Perangkat Keras.....      | 52        |
| 3.4            | Tahap Pra Produksi .....            | 54        |
| 3.4.1          | Ide Iklan .....                     | 54        |
| 3.4.2          | Konsep .....                        | 55        |
| 3.4.3          | Character Development.....          | 55        |
| 3.4.4          | Storyboard.....                     | 57        |
| <b>BAB IV</b>  | .....                               | <b>62</b> |
| 4.1            | Produksi.....                       | 62        |
| 4.1.1          | Pembuatan <i>Character</i> .....    | 62        |
| 4.1.2          | Pembuatan <i>Background</i> .....   | 68        |
| 4.1.3          | Pembuatan Animasi .....             | 74        |

|                |                                |       |
|----------------|--------------------------------|-------|
| 4.1.4          | <i>Sound</i> .....             | 80    |
| 4.2            | Pasca Produksi.....            | 81    |
| 4.2.1          | <i>Compositing</i> .....       | 81    |
| 4.2.2          | <i>Editing</i> .....           | 83    |
| 4.2.3          | Render .....                   | 84    |
| 4.2.4          | Penyerahan .....               | 84    |
| 4.3            | Evaluasi .....                 | 85    |
| 4.3.1          | Pembahasan Alpha Testing ..... | 85    |
| 4.3.2          | Pembahasan Beta Testing .....  | 88    |
| BAB V          | .....                          | 96    |
| 5.1            | Kesimpulan.....                | 96    |
| 5.2            | Saran.....                     | 97    |
| DAFTAR PUSTAKA | .....                          | xviii |
| LAMPIRAN       | .....                          | xx    |



## DAFTAR TABEL

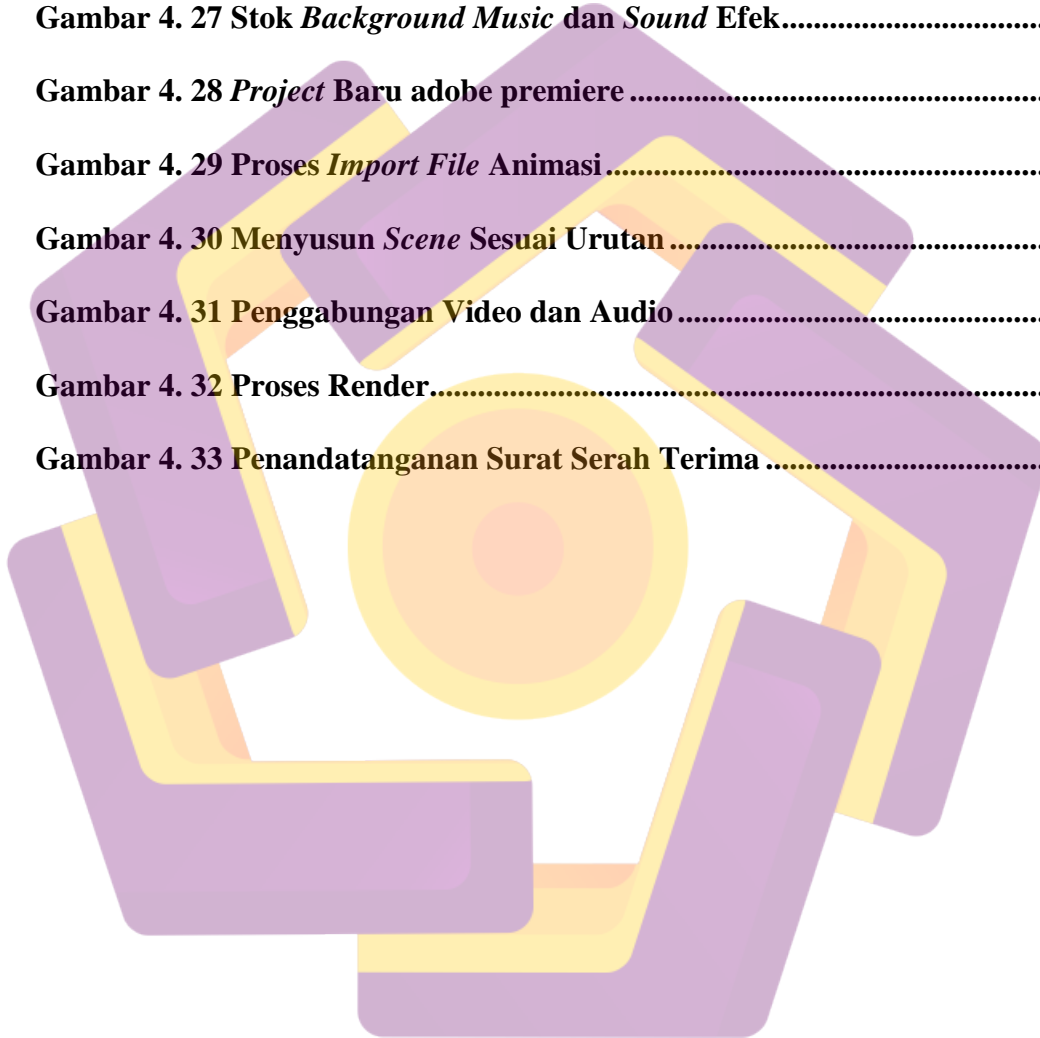
|   |           |
|---|-----------|
| <b>Tabel 2. 1 Matriks SWOT .....</b>  | <b>32</b> |
| <b>Tabel 2. 2 Bobot Nilai .....</b>   | <b>33</b> |
| <b>Tabel 2. 3 Presentase Nilai.....</b>   | <b>33</b> |
| <b>Tabel 3. 1 Matriks SWOT Iklan Trakomindo Selular pada Majalah .....</b>        | <b>42</b> |
| <b>Tabel 3. 2 Storyboard .....</b>  | <b>57</b> |
| <b>Tabel 4. 1 Alpha Testing.....</b>  | <b>85</b> |
| <b>Tabel 4. 2 Kuisisioner untuk Mereview Aspek Informasi Iklan Kartun 2d ....</b> | <b>88</b> |
| <b>Tabel 4. 3 Pengkategorian Skor Kuesioner .....</b>                             | <b>89</b> |
| <b>Tabel 4. 4 Pengkategorian Skor Kuesioner .....</b>                             | <b>89</b> |
| <b>Tabel 4. 5 Kuesioner untuk Mereview Aspek Animasi Iklan Kartun 2d .....</b>    | <b>91</b> |
| <b>Tabel 4. 6 Pengkategorian Skor Kuesioner .....</b>                             | <b>93</b> |
| <b>Tabel 4. 7 Pengkategorian Skor Kuesioner .....</b>                             | <b>93</b> |

## DAFTAR GAMBAR

|   |           |
|---|-----------|
| <b>Gambar 2. 1 Squash And Stretch .....</b>                               | <b>14</b> |
| <b>Gambar 2. 2 Anticipation.....</b>                                      | <b>14</b> |
| <b>Gambar 2. 3 Staging .....</b>  | <b>15</b> |
| <b>Gambar 2. 4 Straight-Ahead Action and Pose-To-Pose .....</b>           | <b>15</b> |
| <b>Gambar 2. 5 Follow-Through and Overlapping Action .....</b>            | <b>16</b> |
| <b>Gambar 2. 6 Slow in-Slow Out .....</b>                                 | <b>16</b> |
| <b>Gambar 2. 7 Archs .....</b>  | <b>17</b> |
| <b>Gambar 2. 8 Secondary Action .....</b>                                 | <b>18</b> |
| <b>Gambar 2. 9 Timing.....</b>  | <b>18</b> |
| <b>Gambar 2. 10 Exaggeration .....</b>                                    | <b>19</b> |
| <b>Gambar 2. 11 Solid Drawing.....</b>                                    | <b>19</b> |
| <b>Gambar 2. 12 Appeal .....</b>  | <b>20</b> |
| <b>Gambar 2. 13 Contoh Traditional / Frame by Frame .....</b>             | <b>26</b> |
| <b>Gambar 2. 14 Contoh Standart Karakter .....</b>                        | <b>28</b> |
| <b>Gambar 2. 15 Contoh Storyboard .....</b>                               | <b>29</b> |
| <b>Gambar 2. 16 Contoh Background .....</b>                               | <b>30</b> |
| <b>Gambar 3. 1 Struktur Organisasi Trakomindo Selular .....</b>           | <b>35</b> |
| <b>Gambar 3. 2 Produk Gadget Trakomindo Selular .....</b>                 | <b>36</b> |
| <b>Gambar 3. 3 Produk Kartu Sim Card perdana Trakomindo Selular .....</b> | <b>36</b> |
| <b>Gambar 3. 4 Produk Asesoris Trakomindo Selular .....</b>               | <b>37</b> |
| <b>Gambar 3. 5 Logo Trakomindo Selular .....</b>                          | <b>37</b> |

|  |    |
|--|----|
| Gambar 3. 6 Proses Wawancara .....   | 39 |
| Gambar 4. 1 <i>Pencil Tool</i> pada Adobe Flash CS6 .....                      | 62 |
| Gambar 4. 2 <i>Pencil Tool Smooth Mode</i> .....                               | 63 |
| Gambar 4. 3 <i>Rectangle Tool</i> dan <i>Oval Tool</i> .....                   | 64 |
| Gambar 4. 4 <i>Eraser Tool</i> .....   | 64 |
| Gambar 4. 5 Pewarnaan Karakter .....   | 66 |
| Gambar 4. 6 Menyimpan Hasil Karakter.....                                      | 66 |
| Gambar 4. 7 Karakter yang Tampil pada Iklan Animasi Kartun 2d .....            | 67 |
| Gambar 4. 8 Objek-Objek Pendukung pada Iklan Animasi Kartun 2d .....           | 68 |
| Gambar 4. 9 Membuat <i>Document</i> di Adobe Illustrator .....                 | 68 |
| Gambar 4. 10 <i>Rectangle Tool</i> .....                                       | 69 |
| Gambar 4. 11 <i>Color</i> dan <i>Color Guide</i> .....                         | 69 |
| Gambar 4. 12 Membuat <i>Background</i> Menggunakan <i>Rectangle Tool</i> ..... | 70 |
| Gambar 4. 13 <i>Export</i> ke Format <i>.PNG</i> .....                         | 71 |
| Gambar 4. 14 <i>Background</i> Iklan Animasi Kartun 2d Trakomindo Selular..    | 72 |
| Gambar 4. 15 Membuat <i>Background</i> Langit.....                             | 73 |
| Gambar 4. 16 <i>Lock Layer Background</i> .....                                | 74 |
| Gambar 4. 17 <i>Background</i> Langit .....                                    | 74 |
| Gambar 4. 18 <i>Pencil Tool Smooth Mode</i> .....                              | 75 |
| Gambar 4. 19 <i>Insert Blank Key Frame</i> .....                               | 75 |
| Gambar 4. 20 <i>Key Frame</i> Pertama .....                                    | 76 |
| Gambar 4. 21 <i>Key Frame</i> ke Dua.....                                      | 76 |
| Gambar 4. 22 <i>Key Frame</i> ke Tiga .....                                    | 77 |

|   |           |
|---|-----------|
| <b>Gambar 4. 23 Langkah Awal Pembuatan <i>In Between</i>.....</b>               | <b>78</b> |
| <b>Gambar 4. 24 <i>In Between</i> pada Scene Phoni Merangkak.....</b>           | <b>79</b> |
| <b>Gambar 4. 25 Menyimpan Hasil Animasi .....</b>                               | <b>80</b> |
| <b>Gambar 4. 26 <i>Voice Memo</i> dan Hasil Rekaman <i>Voice Over</i> .....</b> | <b>80</b> |
| <b>Gambar 4. 27 Stok <i>Background Music</i> dan <i>Sound Efek</i>.....</b>     | <b>81</b> |
| <b>Gambar 4. 28 <i>Project Baru</i> adobe premiere .....</b>                    | <b>82</b> |
| <b>Gambar 4. 29 Proses <i>Import File</i> Animasi.....</b>                      | <b>83</b> |
| <b>Gambar 4. 30 Menyusun <i>Scene</i> Sesuai Urutan .....</b>                   | <b>83</b> |
| <b>Gambar 4. 31 Penggabungan Video dan Audio .....</b>                          | <b>84</b> |
| <b>Gambar 4. 32 Proses Render.....</b>  | <b>84</b> |
| <b>Gambar 4. 33 Penandatanganan Surat Serah Terima .....</b>                    | <b>85</b> |





## INTISARI

Dalam hal pengiklanan atau pemasaran, Trakomindo Selular masih jarang melakukan promosi. Selain dari mulut ke mulut, Trakomindo Selular hanya melakukan pengenalan profile singkat melalui salah satu konten media majalah yang dibuat pihak mall. Dengan media cetak tersebut dianggap masih sangat kurang dalam penyampaian informasi yang seharusnya diketahui oleh calon pembeli.

Pada skripsi ini, peneliti mencoba untuk menganalisa pokok-pokok permasalahan yang ada pada media promosi Trakomindo Selular yang lama yaitu media cetak. Untuk menganalisa permasalahan tersebut, menggunakan analisis SWOT dan pengumpulan data melalui wawancara langsung ke pihak Trakomindo Selular.

Iklan animasi kartun 2d yang dihasilkan bertujuan untuk memberikan ilustrasi terhadap informasi yang disediakan Trakomindo Selular agar dapat menggambarkan sesuatu yang tidak berwujud. Peneliti menganjurkan untuk melakukan promosi melalui iklan multimedia untuk menggambarkan informasi-informasi yang tersedia lebih interaktif dan dapat disimpan di database sosial media. Dengan penyimpanan iklan animasi di sosial media, maka Trakomindo Selular dapat melakukan promosi langsung ke calon pembeli hanya dengan membagikan tautan video tersebut.

**Kata-kunci:** Pengiklan, gambaran, promosi, analisis, media, animasi, dan informasi.

## ABSTRACT

*In terms of advertising, Trakomindo Selular still rarely promotes. In addition to word of mouth, Trakomindo Selular only do a brief profile introduction through one of the magazine's media content made by the mall. With the print media is considered still very less in the delivery of information that should be known by potential buyers.*

*In this thesis, researchers try to analyze the existing issues in Trakomindo Selular's old promotional media is print media. To analyze these problems, use SWOT analysis and data collection through direct interviews with Trakomindo Selular.*

*The 2d animated cartoon ads aims to illustrate the information Trakomindo Selular provides to illustrate something intangible. Researchers recommend to promote through multimedia ads to describe the information available more interactive and can be stored in the database of social media. With animated ad storage in social media, Trakomindo Selular can directly promote to potential buyers by simply sharing the video link.*

**Keyword:** Advertisers, imagery, promotion, analysis, media, animation, and information.