

**PEMBUATAN ANIMASI IKLAN 2D DAFFA COMPUTER  
DIPADUKAN DENGAN LIVE SHOOT**

**TUGAS AKHIR**



Disusun oleh:

**Nama : Ferdianto Ramadhani**

**NIM : 17.02.0032**

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

**2022**

**PEMBUATAN ANIMASI IKLAN 2D DAFFA COMPUTER  
DIPADUKAN DENGAN LIVE SHOOT**

**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

**HALAMAN JUDUL**



Disusun oleh:

**Ferdianto Ramadhani**

**17.02.0032**

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

**202**

## HALAMAN PERSETUJUAN

### TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN ANIMASI IKLAN 2D DAFFA COMPUTER  
DIPADUKAN DENGAN LIVE SHOOT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ferdianto Ramadhani**

17.02.0032

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 4 Agustus 2022

Dosen Pembimbing,

  
**Agus Purwanto M.Kom.**

**NIK. 190302229**

**HALAMAN PENGESAHAN  
TUGAS AKHIR**

**PEMBUATAN ANIMASI IKLAN 2D DAFFA COMPUTER  
DIPADUKAN DENGAN LIVE SHOOT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ferdianto Ramadhani**

**17.02.0032**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 Agustus 2022

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Tonny Hidayat, M.Kom**

**NIK. 190302182**



**Alfie Nur Rahmi, M.Kom**

**NIK. 190302240**



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 20 Agustus 2022

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom**

**NIK. 190302096**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Ferdianto Ramadhani**  
NIM : **17.02.0032**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:  
**Pembuatan Animasi 2D Iklan Daffa Computer**  
**Dipadukan Dengan Live Shoot**

Dosen Pembimbing : **Agus Purwanto, 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, 20 Agustus 2022  
Yang Menyatakan,

  
  
Ferdianto Ramadhani

## HALAMAN MOTTO

*“ Kesuksesanmu tak bisa dibandingkan dengan orang lain, melainkan dibandingkan dengan dirimu sebelumnya. “ - Jaya Setiabudi,*

*“Setiap orang punya jatah gagal. Habiskan jatah gagalmu saat muda. “ – Dahlan Iskan*

*“ Saat kamu berhasil, kamu mendapatkan sesuatu. Saat kamu gagal, kamu belajar tentang sesuatu. Kamu butuh keduanya. “ – Dr. Bilal Philips*

*“ Orang positif saling mendoakan, orang negative saling menjatuhkan, orang sukses mengerti pentingnya proses, orang gagal lebih banyak protes “*

*“ Tidak ada kesuksesan tanpa kerja keras. Tidak ada keberhasilan tanpa kebersamaan. Tidak ada kemudahan tanpa doa “ – Ridwan Kamil*

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Penulis mempersembahkan Tugas Akhir ini kepada semua pihak yang terlibat langsung ataupun tidak langsung dalam proses pembuatan Tugas Akhir.

1. Allah SWT yang telah memberikan segala kesempatan, kenikmatan dan kasih sayangNya yang tiada tara.
2. Bapak, Ibu, serta Keluarga tercinta yang telah memberikan semangat, doa, motivasi dan kasih sayang sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan
3. Bapak Agus Purwanto, M. Kom selaku dosen pembimbing yang dengan kesabarannya selalu memberikan saran, kritik, serta masukan yang dapat mendukung terselesaikannya Tugas Akhir ini.
4. Dosen-dosen yang telah memberikan, mengajarkan ilmu kepada penulis selama menimba ilmu di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Teman-teman Diploma-3 Manajemen Informatika angkatan 2017 yang telah memberikan banyak dukungan.

Terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan kepada penulis yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu



## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala Rahmat dan HidayahNya sehingga penulis diberi kesehatan dan kekuatan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik dan dapat selesai sesuai waktu yang telah ditentukan

Terima kasih yang sebesar-besarnya atas bimbingan arahan dan saran yang telah diberikan sehingga penyusunan Tugas Akhir ini dapat berjalan dengan lancar  
Ucapan terima kasih diajukan kepada yang terhormat

1. Prof. Dr. Mohammad Suyanto, M.M, selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom selaku ketua jurusan Diploma-3 Manajemen Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta
3. Ibu Lilis Dwi Farida, S.Kom, M.Eng, selaku sekretaris prodi Diploma-3 Manajemen Informatika yang telah banyak memberikan arahan
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing atas semua ketersediaan waktunya, serta kritik dan masukan yang mendukung terselesaikannya Tugas Akhir ini.

Wassalamualaikum Wr.Wb

Yogyakarta, 20 Juli 2022

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i> .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Tujuan Penelitian .....	1
1.3 Rumusan Masalah.....	2
1.4 Batasan Masalah .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metode Penelitian .....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	3
1.6.2 Metode Analisis.....	4
1.6.3 Metode Pembuatan .....	5
1.7 Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	7
2.1 Dasar Teori.....	7
2.2 Multimedia.....	9

2.2.1 Sejarah Multimedia .....	9
2.2.2 Perkembangan Multimedia.....	10
2.3 Animasi.....	10
2.3.1 Pengertian Animasi .....	10
2.3.2 Dasar Teori Animasi.....	10
2.3.3 Jenis – jenis Animasi.....	11
2.3.4 Prinsip Animasi.....	11
2.4 Motion Graphic.....	16
2.5 Teknik Live Shoot.....	16
2.5.1 Type Of Shoot.....	17
2.6 Elemen Multimedia.....	21
2.7 Standar Video.....	24
2.8 Tahap Pengerjaan Video.....	26
2.8.1 Pra Produksi.....	26
2.8.2 Produksi.....	27
2.8.3 Pasca Produksi.....	29
HALAMAN JUDUL.....	ii
.....	1
.....	1
HALAMAN MOTTO .....	1
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	1
KATA PENGANTAR .....	1
DAFTAR ISI.....	1
DAFTAR TABEL.....	4
DAFTAR GAMBAR .....	1
<b>INTISARI</b> .....	1
<i>ABSTRACT</i> .....	1
BAB I PENDAHULUAN .....	2

1.1 Latar Belakang Masalah .....	2
1.2 Tujuan Penelitian .....	2
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Batasan Masalah .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
<b>1.6 Metode Penelitian.....</b>	<b>4</b>
<b>1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....</b>	<b>4</b>
<b>1.6.2 Metode Analisis.....</b>	<b>5</b>
1.7 Sistematika Penulisan .....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>8</b>
<b>2.1 Dasar Teori.....</b>	<b>8</b>
2.2 Multimedia.....	10
2.2.1 Sejarah Multimedia .....	10
2.2.2 Perkembangan Multimedia.....	11
2.3 Animasi.....	11
2.3.1 Pengertian Animasi .....	11
2.3.3 Jenis-jenis Animasi.....	12
2.3.4 Prinsip Animasi .....	12
2.4 Motion Graphic.....	17
2.5 Teknik Live Shoot.....	17
2.5.1 <i>Type of Shoot</i> .....	18
2.6 Elemen Multimedia.....	22

2.7 Standar Video.....	25
2.8. Tahap Pengerjaan Video .....	27
2.8.1 Pra Produksi .....	27
2.8.2 Produksi .....	28
2.8.3 Pasca Produksi.....	30
<b>BAB III TINJAUAN UMUM.....</b>	<b>32</b>
3.1 Deskripsi Singkat Obyek .....	32
3.3 Hasil Pengumpulan Data.....	33
3.4 Solusi Yang Diusulkan .....	33
<b>BAB IV PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>34</b>
4.1 Analisis SWOT .....	34
4.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	34
4.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	34
4.2.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional .....	35
<b>4.2.3 Aspek Sumber Daya Manusia .....</b>	<b>36</b>
4.3 Tahap Pra-Produksi .....	37
4.3.1 Perancangan Ide Cerita .....	37
4.3.2 Perancangan Naskah .....	37
4.3.3 Perancangan Storyboard .....	38
4.4 Produksi .....	38
4.4.1 Dekripsi Proyek.....	39
<b>4.4.1.1 Pembuatan Asset Animasi 2D .....</b>	<b>39</b>
<b>4.4.1.2 Pengambilan Gambar .....</b>	<b>41</b>

<b>4.4.1.3 Dubbing</b> .....	41
4.5 Pasca Produksi.....	41
4.5.1 Compositting .....	42
4.5.2 Proses Membuat Animasi.....	44
4.5.3 Rendering .....	45
4.6 Implementasi.....	46
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	48
5.1 Kesimpulan .....	48
5.2 Saran .....	49
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	50
<b>DAFTAR TABEL</b>	
Tabel 2.1 Matrik Perbandingan Penelitian.....	9
Tabel 3.1 Daftar Solusi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.1 Tampilan Tabel Kebutuhan Software .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.3 Tugas.....	33
Table 4.4 Daftar Software .....	35
Tabel 4.5 Hasil Review .....	36

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Anticipation.....	19
Gambar 2.2 Staging.....	19
Gambar 2.3 Squash and Strech .....	20
Gambar 2.4 Straight HeadSecondary Action.....	20
Gambar 2.5 Seconday Action .....	21
Gambar 2.6 Arcs .....	21
Gambar 2.7 Slow In / Slow Out.....	22
Gambar 2.8 Pose to Pose.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 2.9 Exaggaration Timing.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 2.10 Timing .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 2.11 Appeal .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 2.12 Solid Drawing .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 2.13 <i>Extreme Long Shoot</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 2.14 Wide Shoot.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 2.15 Medium Long Shoot.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 2.16 Rough Cut .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 2.17 Close Up.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 2.18 Big Close Up.....	43
Gambar 2.19 Extreme Close Up .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3.1 Logo Daffa Computer .....	44
Gambar 4.1 Storyboard.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.2 Asset Animasi 2D .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.3 Asset Animasi 2D .....	46
Gambar 4.4 Tampilan Gambar Save Object .....	46
Gambar 4.5 Tampilan Gambar Composittion Setting.....	47
Gambar 4.6 Tampilan gambar List Objek.....	47
Gambar 4.7 Tampilan Gambar Anchor Point .....	48

Gambar 4.8 Tampilan Gambar Keyframe Object ..... 47  
Gambar 4.9 Tampilan Gambar Looping Expression ..... 47  
Gambar 4.10 Tampilan Gambar Rendering Adobe ..... 47





## INTISARI

Media promosi adalah sarana untuk mengkomunikasikan suatu produk atau jasa yang tujuannya adalah agar produk tersebut dapat dikenal oleh masyarakat luas. Dalam kasus ini penulis akan mempromosikan sebuah produk layanan yang disediakan dari perusahaan Daffa Computer.

Media promosi ini dibuat untuk membangun mengiklankan, memperkenalkan dan memasarkan perusahaan Daffa Computer dengan teknik *motion graphic* dipadukan dengan *live shoot*. Dalam media promosi ini, terdapat informasi mengenai perusahaan Daffa Computer seperti layanan apa yang ditawarkan oleh Daffa Computer.

Tahapan pembuatan *media promosi* melalui animasi 2D dengan teknik *motion graphic* dipadukan dengan *live shoot*, proses editing, pembuatan asset-asset sebuah animasi hingga rendering. Berdasarkan proses perancangan, implementasi, pengujian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini sudah dapat menghasilkan media promosi untuk memperkenalkan perusahaan Daffa Computer ke masyarakat luas melalui media promosi yang dibuat dengan teknik *motion graphic*.

**Kata Kunci:** *media promosi, motion graphic, ilustrasi*

## **ABSTRACT**

*Media promotion is a means to communicate a product or service whose purpose is so that the product can be known by the wider community. In this case, the author will promote a service product provided by the Daffa Computer company.*

*This promotional media was created to promote, advertise, introduce and market the Daffa Computer company with motion graphic techniques combined with live shoots. In this promotional media, there is information about Daffa Computer companies such as what services are offered by Daffa Computer.*

*Stages of making promotional media through 2D animation with motion graphic techniques combined with live shoot, editing process, making assets of an animation to rendering. Based on the process of design, implementation, testing and discussion, it can be concluded that this research has been able to produce promotional media to introduce Daffa Computer company to the wider community through promotional media made with motion graphic techniques.*

*Keywords: promotional media, motion graphic, illustration*