

**PERANCANGAN IKLAN ANIMASI FILM KARTUN 2D UNTUK MEDIA  
PROMOSI UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Ayoga Nanda Restu Satya Pambudhi**

**14.11.8223**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

**PERANCANGAN IKLAN ANIMASI FILM KARTUN 2D UNTUK MEDIA  
PROMOSI UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Ayoga Nanda Restu Satya Pambudhi**

**14.11.8223**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN IKLAN ANIMASI FILM KARTUN 2D UNTUK  
MEDIA PROMOSI UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh  
**Ayoga Nanda Restu Satya Pambudhi**

**14.11.8223**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 03 Januari 2018

**Dosen Pembimbing**



**Barka Satya, M.Kom**

**NIK. 190302126**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN IKLAN ANIMASI FILM KARTUN 2D UNTUK  
MEDIA PROMOSI UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh  
**Ayoga Nanda Restu Satya Pambudhi**

**14.11.8223**

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji  
pada tanggal 18 Januari 2018

**Susunan Dewan Penguji**

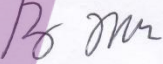
**Nama Penguji**

**Dony Ariyus, M.Kom.**  
**NIK. 190302128**

**Ike Verawati, M.Kom.**  
**NIK. 190302237**

**Barka Satya M.Kom.**  
**NIK. 190302126**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 10 Februari 2018



**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

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

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi yang sudah dibuat merupakan karya penulis 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 penulis 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 tanggungjawab penulis secara pribadi.

Yogyakarta, 15 Februari 2018



Ayoga Nanda Restu  
14.11.8223



## MOTTO

“Janganlah takut menghadapi masa depan, jangan pula menangis untuk masa lalumu.”

**(Percy Bysshe Shelley)**

”Ancaman terbesar bagi keberhasilan hidup kita bukan berasal dari menggantungkan cita-cita setinggi langit hingga tak mampu mencapainya secara penuh; namun berasal dari pematokan cita-cita terlalu datar hingga mudah mencapainya.”

**(Michelangelo)**

“Jangan berhenti berkarya selagi muda karena saat kita tua karya tersebut akan tetap muda”

**(Penulis)**

## PERSEMBAHAN

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan karuniaNya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Skripsi ini peneliti persembahkan untuk:

1. Kepada orang tua dan keluarga yang selalu support dan mendukung segala yang terbaik untuk kelancaran skripsi ini, serta tidak henti-hentinya berdoa dan berpuasa untuk kelancaran sidang skripsi. Terimakasih
2. Kepada Bapak Barka Satya M.kom selaku dosen pembimbing keren, sabar, dan terbaik dalam membimbing saya. Saya hanya bisa berdoa semoga Bapak diberikan kemudahan dalam hidup oleh Allah SWT.
3. Penghuni kos Lek Man Mas Ridwan, Mas Aryo, Mas Sigit, Lek Man, dan lain-lain
4. Keluarga Besar 14-S1TI 10, Sukses buat kalian semua.
5. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian Skripsi ini.

Yogyakarta, 15 Februari 2017

Ayoga Nanda Restu  
14.11.8223

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Alhamdulillah, dengan mengucapkan syukur kepada ALLAH SWT, atas limpahan rahmat, nikmat dan karuniaNya serta arahan dan bimbingan dari berbagai pihak akhirnya peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“PERANCANGAN IKLAN ANIMASI FILM KARTUN 2D UNTUK MEDIA PROMOSI UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan pada Strata 1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti telah menerima banyak bantuan, bimbingan serta dukungan yang sangat bermanfaat dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T selaku Ketua Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, S.T, M.T selaku ketua Program Studi Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Barka Satya M.Kom selaku Dosen Pembimbing, penulis berterimakasih atas bimbingan dan arahan kepada penulis dalam pembuatan skripsi.
5. Bapak dan Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama duduk di bangku perkuliahan.
6. Bapak, Ibu, Nenek, Adik dan keluarga peneliti yang telah memberikan dukungan dan do'a kepada peneliti.
7. Teman-teman yang memberikan dukungan, do'a serta bantuan dalam mengerjakan skripsi.

Pada akhir kata, peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Karena itu, peneliti berharap kepada semua

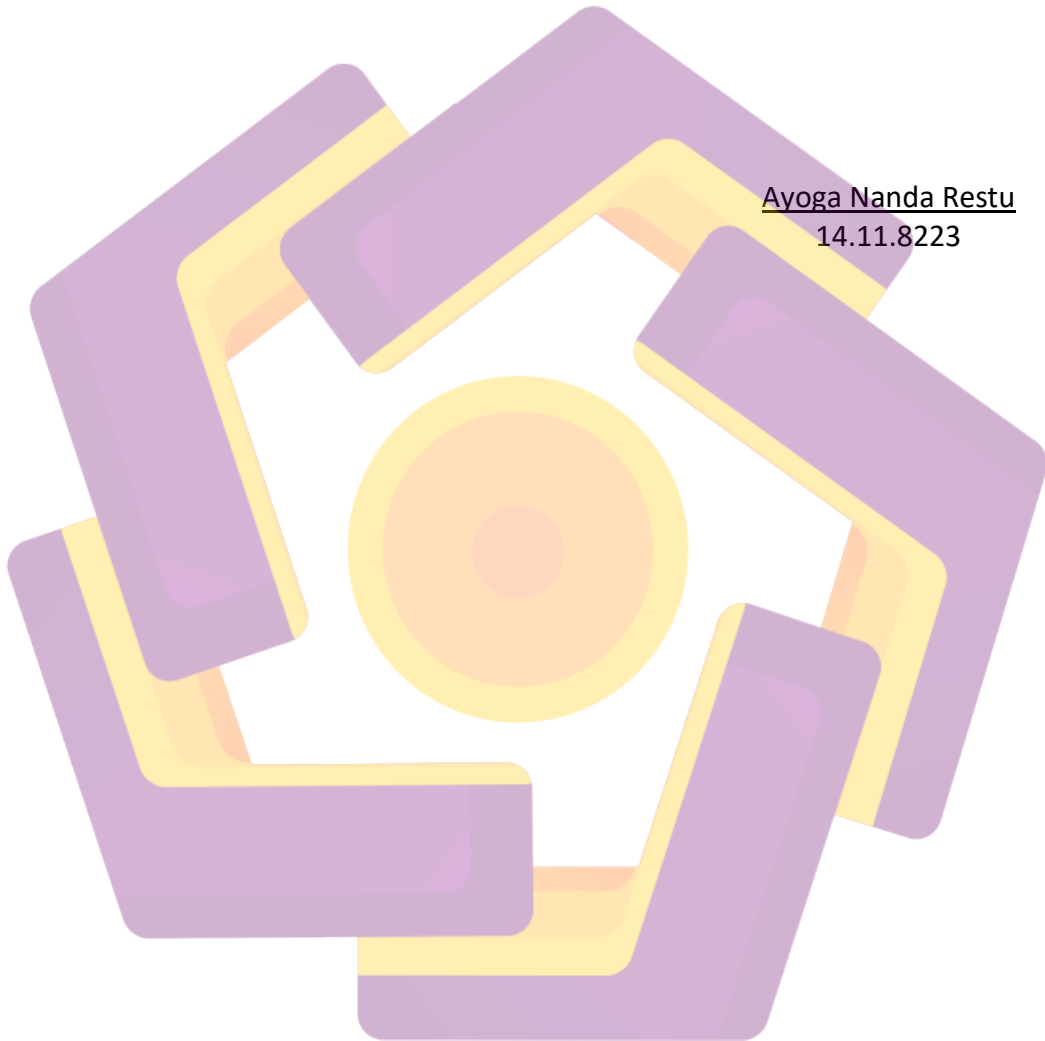


pihak agar dapat menyampaikan saran dan kritik yang bersifat membangun untuk kesempurnaan skripsi ini serta semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 15 Februari 2017

Ayoga Nanda Restu  
14.11.8223



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
INTISARI .....	xviii
<i>ABSTRACT</i> .....	xix
<b>BAB I 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.....	3
1.5. Metode Penelitian.....	3
1.5.1. Metode Pengumpulan Data .....	3
1.5.2. Metode Perancangan .....	4
1.5.3. Metode Pengembangan .....	4
1.5.4. Metode Testing .....	4
1.6. Sistematika Penulisan.....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>6</b>

2.1. Tinjauan Pustaka.....	6
2.2. Dasar Teori.....	7
2.2.1. Pengertian Multimedia.....	8
2.2.2. Elemen-Elemen Multimedia.....	8
2.2.2.1. Teks .....	9
2.2.2.2. Gambar .....	9
2.2.2.3. Video.....	10
2.2.2.4. Suara.....	10
2.2.2.5. Animasi.....	10
2.2.3. Pengertian Animasi.....	10
2.2.4. Prinsip Dasar Animasi.....	11
2.2.4.1. <i>Squash &amp; Stretch</i> .....	12
2.2.4.2. <i>Anticipation</i> .....	13
2.2.4.3. <i>Stagging</i> .....	14
2.2.4.4. <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i> .....	15
2.2.4.5. <i>Follow Through and Overlapping Action</i> .....	16
2.2.4.6. <i>Slow In and Slow Out</i> .....	17
2.2.4.7. <i>Arcs</i> .....	18
2.2.4.8. <i>Secondary Action</i> .....	18
2.2.4.9. <i>Timing</i> .....	19
2.2.4.10. <i>Exaggeration</i> .....	20
2.2.4.11. <i>Solid Drawing</i> .....	21
2.2.4.12. <i>Appeal</i> .....	22

2.2.5. Macam-macam Animasi.....	23
2.2.5.1. Animasi <i>Sel</i> .....	24
2.2.5.2. Animasi <i>Frame</i> .....	24
2.2.5.3. Animasi <i>Sprite</i> .....	24
2.2.5.4. Animasi Lintasan.....	24
2.2.5.5. Animasi <i>Spline</i> .....	24
2.2.5.6. Animasi Vektor.....	25
2.2.5.7. Animasi Karakter.....	25
2.2.5.8. <i>Computational Animation</i> .....	25
2.2.5.9. <i>Morphing</i> .....	26
2.2.6. Proses Pembuatan Film Animasi.....	26
2.2.6.1. Cerita dan Naskah Film.....	26
2.2.6.2. Ide.....	26
2.2.6.3. Tema.....	27
2.2.6.4. Logline.....	27
2.2.6.5. Sinopsis.....	27
2.2.6.6. Diagram <i>Scene</i> .....	27
2.2.6.7. Riset.....	28
2.2.6.8. <i>Screenplay/Script</i> .....	28
2.2.6.9. <i>Storyboard</i> .....	28
2.2.6.10. <i>Background</i> .....	28
2.2.6.11. <i>Lip-synch</i> .....	29
2.2.6.12. <i>Sound</i> .....	29

2.2.6.13. <i>Editing</i> .....	29
2.2.7. Software yang Digunakan.....	29
2.2.7.1. Adobe Photoshop.....	30
2.2.7.2. Adobe After Effect.....	30
2.2.7.3. Adobe Audition.....	31
2.2.7.4. Adobe Premier.....	32
2.2.7.5. Paint Tool SAI.....	32
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN</b> .....	<b>34</b>
3.1. Analisis Kebutuhan.....	34
3.2. Pra Produksi.....	35
3.2.1. Ide Cerita.....	35
3.2.2. Tema.....	36
3.2.3. <i>Logline</i> .....	36
3.2.4. Sinopsis.....	36
3.2.5. <i>Diagram Scene</i> .....	39
3.2.6. <i>Standar Character Model Sheet</i> .....	41
3.2.7. Naskah.....	46
3.2.8. <i>Storyboard</i> .....	47
3.3. Teknik <i>Frame to Frame</i> .....	53
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>55</b>
4.1. Proses Produksi.....	55
4.1.1. Prinsip Dasar Iklan.....	56
4.1.2. Pembuatan <i>Bakground</i> pada Adobe Photoshop.....	56

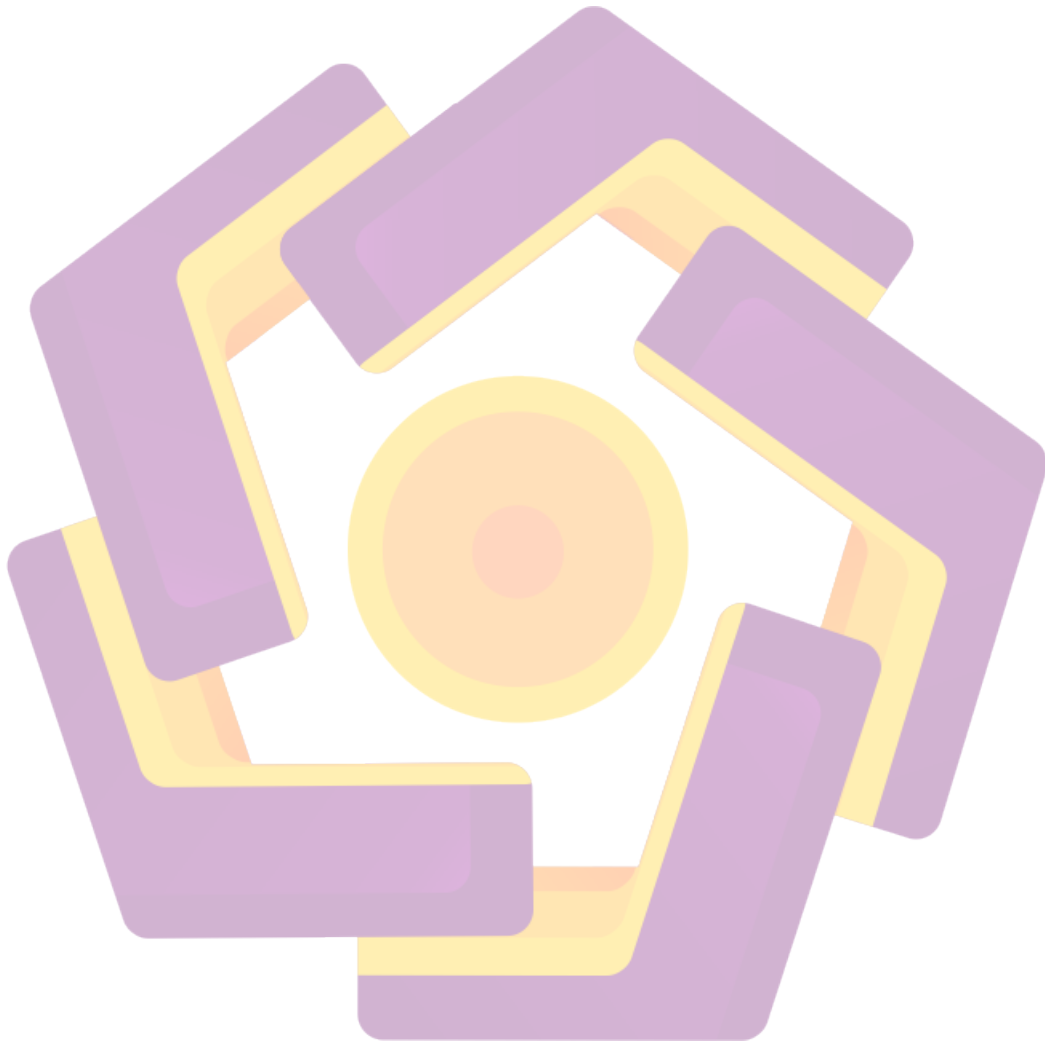
4.1.3. Pengolahan Karakter pada Paint Tool SAI.....	60
4.1.4. <i>Animating</i> .....	61
4.1.5. Pengelolahan Suara di Adobe Audition.....	66
4.1.6. Proses Gambar Frame to Frame.....	64
4.1.7. Pembuatan Bagian-bagian Film.....	68
4.2. Pasca Produksi.....	70
4.2.1. Editing.....	70
4.2.2. Encoding/Rendering.....	72
4.2.3. Publishing.....	74
4.3. Pembahasan.....	75
4.3.1. Teknik Frame to Frame.....	75
4.3.2. Penerapan Prinsip Dasar Animasi.....	76
4.3.2.1. Anticipation.....	77
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>79</b>
5.1. Kesimpulan.....	79
5.2. Saran.....	80
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>82</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 *Diagram Scene*.....47

Tabel 3.1 *Storyboard Storyboard Iklan Animasi*.....47



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Elemen-elemen Multimedia.....	8
Gambar 2.2	Contoh animasi kartun 2D.....	10
Gambar 2.3	<i>Squash &amp; Stretch</i> .....	12
Gambar 2.4	<i>Anticipation</i> .....	12
Gambar 2.5	<i>Staging</i> .....	13
Gambar 2.6	<i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i> .....	14
Gambar 2.7	<i>Follow Through and Overlapping Action</i> .....	15
Gambar 2.8	<i>Slow In and Slow Out</i> .....	15
Gambar 2.9	<i>Arcs</i> .....	16
Gambar 2.10	<i>Secondary Action</i> .....	17
Gambar 2.11	<i>Timing</i> .....	18
Gambar 2.12	<i>Exaggeration</i> .....	18
Gambar 2.13	<i>Solid Drawing</i> .....	19
Gambar 2.14	<i>Appeal</i> .....	20
Gambar 2.15	Tampilan Adobe Photoshop.....	27
Gambar 2.16	Tampilan Adobe After Effects.....	28
Gambar 2.17	Tampilan Adobe Audition.....	28
Gambar 2.18	Tampilan Adobe Premier.....	29
Gambar 2.19	Tampilan Paint Tool SAI.....	29
Gambar 3.1	<i>Diagram Scene</i> .....	40
Gambar 3.2	Desain Karakter Dita.....	41
Gambar 3.3	Desain Karakter Adrian.....	42
Gambar 3.4	Desain Karakter Pendukung.....	43
Gambar 3.5	Cuplikan <i>Script</i> Animasi Iklan.....	44
Gambar 4.1	Skema Proses Produksi.....	45
Gambar 4.2	Pembuatan Background Memperlihatkan Ukuran.....	46
Gambar 4.3	Contoh Background yang akan ditracing.....	52
Gambar 4.4	Contoh Background hasil ditracing.....	53

Gambar 4.5	Contoh <i>Background Vertical</i> .....	40
Gambar 4.6	Bentuk-bentuk Mata.....	41
Gambar 4.7	Bentuk Mulut Sesuai Abjad.....	42
Gambar 4.8	Tampilan Komposisi Adobe After Effect.....	43
Gambar 4.9	Tampilan Position untuk Menggerakkan Awan.....	44
Gambar 4.10	Contoh Sketsa yang Sudah diberi Lining.....	45
Gambar 4.11	Contoh Sketsa yang Sudah diberi Warna.....	46
Gambar 4.12	Gambar Fitur Timeline pada Photoshop.....	52
Gambar 4.13	Gambar Menu Render Pada Photoshop.....	53
Gambar 4.14	Pembuatan Composition Baru.....	42
Gambar 4.15	Kotak <i>Project</i> Pada Adobe After Effect.....	43
Gambar 4.16	Penempatan komponen pada composition.....	44
Gambar 4.17	Kotak Dialog Pada Adobe Premier.....	45
Gambar 4.18	Kotak Dialog <i>Output Module Settings</i> .....	46
Gambar 4.19	Publikasi Pada Youtube.....	52
Gambar 4.20	Penerapan prinsip <i>anticipation</i> .....	52

## INTISARI

Animasi di dunia mengalami perkembangan yang cukup pesat, banyak sekali ditemukan teknik-teknik baru dalam pembuatannya yang semakin memudahkan animator dalam menciptakan sebuah karya. Teknik yang penulis gunakan adalah teknik frame to frame yang biasa digunakan dalam pembuatan animasi 2D secara tradisional.

Pengambilan ide iklan promosi dalam skripsi ini adalah untuk menyebarkan dan mempromosikan Universitas AMIKOM Yogyakarta dalam bentuk animasi yang dapat menarik calon mahasiswa baru dalam bidang tersebut.

Dalam pembuatan animasi ini menggunakan model perancangan pra produksi – produksi – pasca produksi yang tiap tahapannya memiliki karakteristik masing-masing. Penggunaan kumpulan beberapa *software* dari Adobe Creative Suite bertujuan agar memudahkan dalam pembuatan animasi karena software satu dengan yang lainnya saling terhubung dan bantuan dari software kreatif bernama Paint Tool SAI untuk menggambar karakternya. Animasi yang dihasilkan berjudul “Iklan Animasi Universitas AMIKOM Yogyakarta” yang telah dipublikasikan di Youtube

**Kata-kunci** : pembuatan animasi, animasi, Universitas AMIKOM Yogyakarta, AMIKOM, tradisional, teknik frame to frame.

## **ABSTRACT**

*Animation in the world has developed quite rapidly, many once discovered new techniques in the making increasingly easier for animators in creating an animation. Techniques that writer use is a frame to frame technique commonly used in traditional 2D animation creation.*

*The idea of promotional advertising in this thesis is to disseminate and promote the University of AMIKOM Yogyakarta in the form of animation that can attract new students in the field.*

*In the making of this animation using pre-production - production - post production model of the design that each stage has its own characteristics. The use of a collection of some software from Adobe Creative Suite aims to facilitate the making of animation because of software each other are connected. Finished animation titled " Iklan Animasi Universitas AMIKOM Yogyakarta " was published in Youtube.*

**Keywords:** *making animation, animation, University of AMIKOM Yogyakarta, AMIKOM, traditional, frame to frame.*

