

**PRODUKSI IKLAN ANIMASI 2D TENTANG PENTINGNYA
BELADIRI DI USIA DINI**

SKRIPSI



disusun oleh

Alfin Ariyanto

12.11.6264

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PRODUKSI IKLAN ANIMASI 2D TENTANG PENTINGNYA
BELADIRI DI USIA DINI**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

Alfin Ariyanto

12.11.6264

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PRODUKSI IKLAN ANIMASI 2D TENTANG PENTINGNYA
BELADIRI DI USIA DINI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Alfin Ariyanto

12.11.6264

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 28 Oktober 2015

Dosen Pembimbing,

Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng.
NIK. 190302107

PENGESAHAN

SKRIPSI

PRODUKSI IKLAN ANIMASI 2D TENTANG PENTINGNYA BELADIRI DI USIA DINI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Alfin Ariyanto

12.11.6264

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 30 Mei 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng.
NIK. 190302107

Bambang Sudaryatno, DRS, MM
NIK. 190302029

Bayu Setiaji, M. Kom
NIK. 190302216

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
pada tanggal 30 Mei 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah 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 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 saya pribadi.

Yogyakarta, 10 Juni 2016

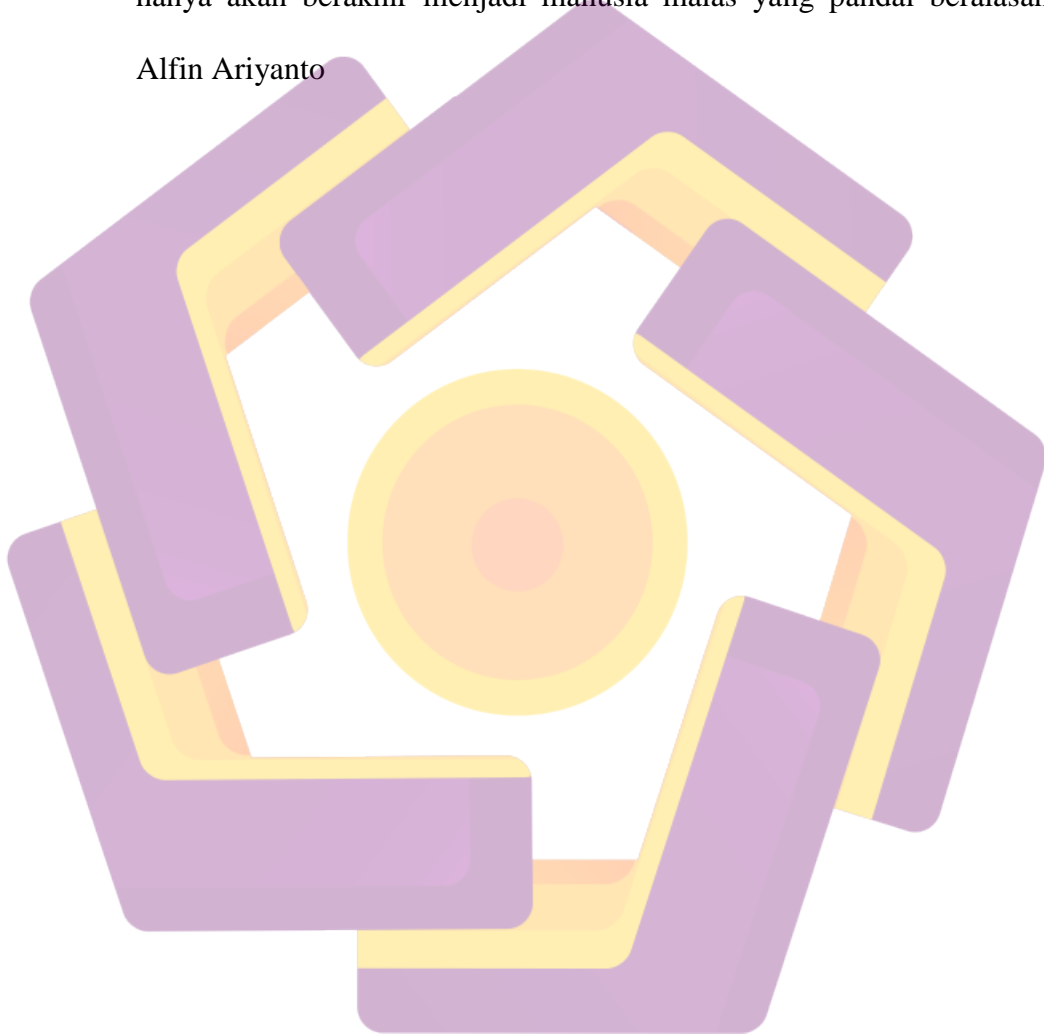


Alfin Ariyanto

NIM. 12.11.6264

MOTTO

- Just Keep Moving Foward.
- Berhenti menunda seusatu yang penting untuk dirimu – Alfin Ariyanto
- Tidak ada kata tidak bisa, yang ada adalah menyerah untuk bisa, dan dia hanya akan berakhir menjadi manusia malas yang pandai beralasan. – Alfin Ariyanto



PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu

Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah Bacalah, dan Tuhanmulah yang maha mulia

Yang mengajar manusia dengan pena,

Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya (QS: Al- 'Alaq 1-5)

Maka nikmat Tuhanmu yang manakah yang kamu dustakan ? (QS: Ar-Rahman 13)

Niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat (QS : Al-Mujadilah 11)

Bapak (Yudianto), Mama (Nurmiyati), terima kasih kasih telah menjadikan aku pribadi yang kuat yang selalu bisa di posisi apapun, terima kasih telah bersedia menjadi keluargaku, menjadi orang-orang yang paling pertama di sampingku di saat apapun, terima kasih untuk doa, dukungan, materi yang diberikan dan akhirnya aku dapat menempuh serta menyelesaikan jenjang pendidikan ini, yang aku inginkan dengan semua bekal yang telah diberi, aku dapat membanggakan mu, atas segala kesalahan bodoh yang lalu aku anakmu mohon maaf, seiring bertambahnya usia baru tersadar bagaimana beratnya menjadi orang tua, yang harus menjadipanutan, melindungi, menafkahi, tak terkira berapa puluh tahun bersusah payah demi kami anakmu.

Mbak (Siska Ariyani) terima kasih telah menajarkan bagaimana berjuang, ternyata cerewet nya seorang kakak itu adalah kepedulian dalam bentuk lain, dan aku kira bila tak ada cerewet mu itu aku tak bisa menjadi seorang yang mengerti bagaimana berjuang demi yang terbaik.

Mas (Rudi Ariyanto) terima kasih telah menjaga ku entah bagaimana harus kuucapkan namun semoga Allah memberikan tempat terbaik dan menjaga mu disisinya. Ingin rasanya sekali lagi bertemu berbicara tentang semuanya ternyata menjadi seorang pria tak mudah, terima kasih telah menjadi contoh sehingga aku tak salah arah.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah yang maha esa dan Sholawat serta salam Rasulullah S.A.W. berkat limpahan rahmat-Nya penulis mampu menyelesaikan naskah Skripsi yang berjudul “PRODUKSI IKLAN ANIMASI 2D TENTANG PENTINGNYA BELADIRI DI USIA DINI. Naskah Skripsi ini disusun sebagai syarat kelulusan program studi Strata-1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM Yogyakarta” Jurusan Teknik Informatika.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Suyanto, M.M selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.Kom, selaku ketua Jurusan Teknik Informatika.
3. Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng., selaku dosen pembimbing. Terima kasih atas segala bantuan, dukungan, semangat, dan pengetahuannya, serta kemudahan yang telah diberikan.
4. Kepada kedua orang tua saya yang selama ini memberikan dukungan moral dan semangat serta doanya.
5. Keluarga besar Taekwondo AMIKOM yang telah memberikan arti kebersamaan dan semangat dalam berjuang menggapai mimpi.

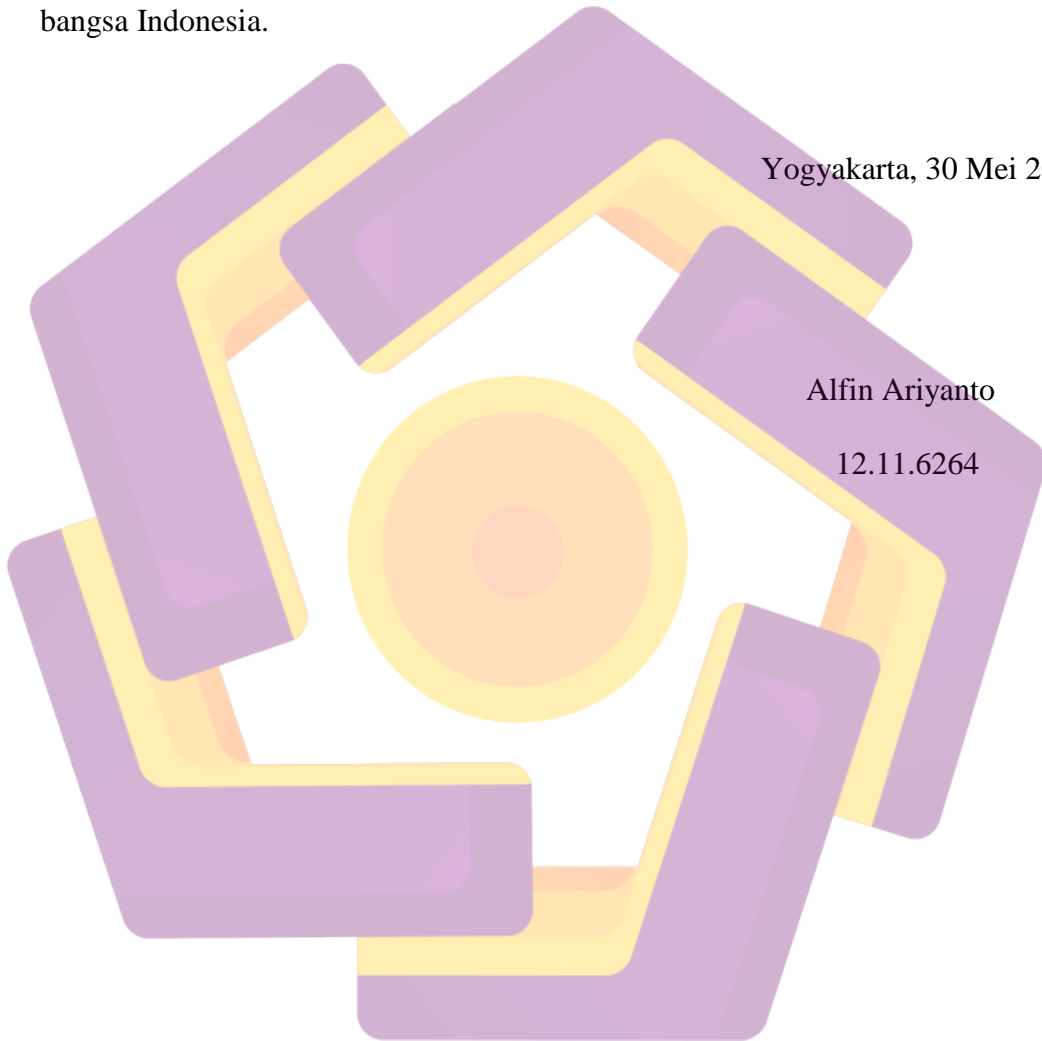
Penulis menyadari bahwa naskah skripsi ini masih jauh dari sempurna, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang berguna untuk menyempurnakan naskah skripsi serupa dimasa yang akan datang.

Akhir kata Penulis berharap naskah ini dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak terkait dan pembaca pada umumnya. Serta dapat menjadi salah satu solusi untuk memecahkan masalah yang terjadi dibidang animasi 2D dan menjawab rasa khawatir orang tua mengenai manfaat dalam bela diri demi terciptanya generasi yang sehat dan berprestasi dan dapat mengharumkan nama bangsa Indonesia.

Yogyakarta, 30 Mei 2016

Alfin Ariyanto

12.11.6264



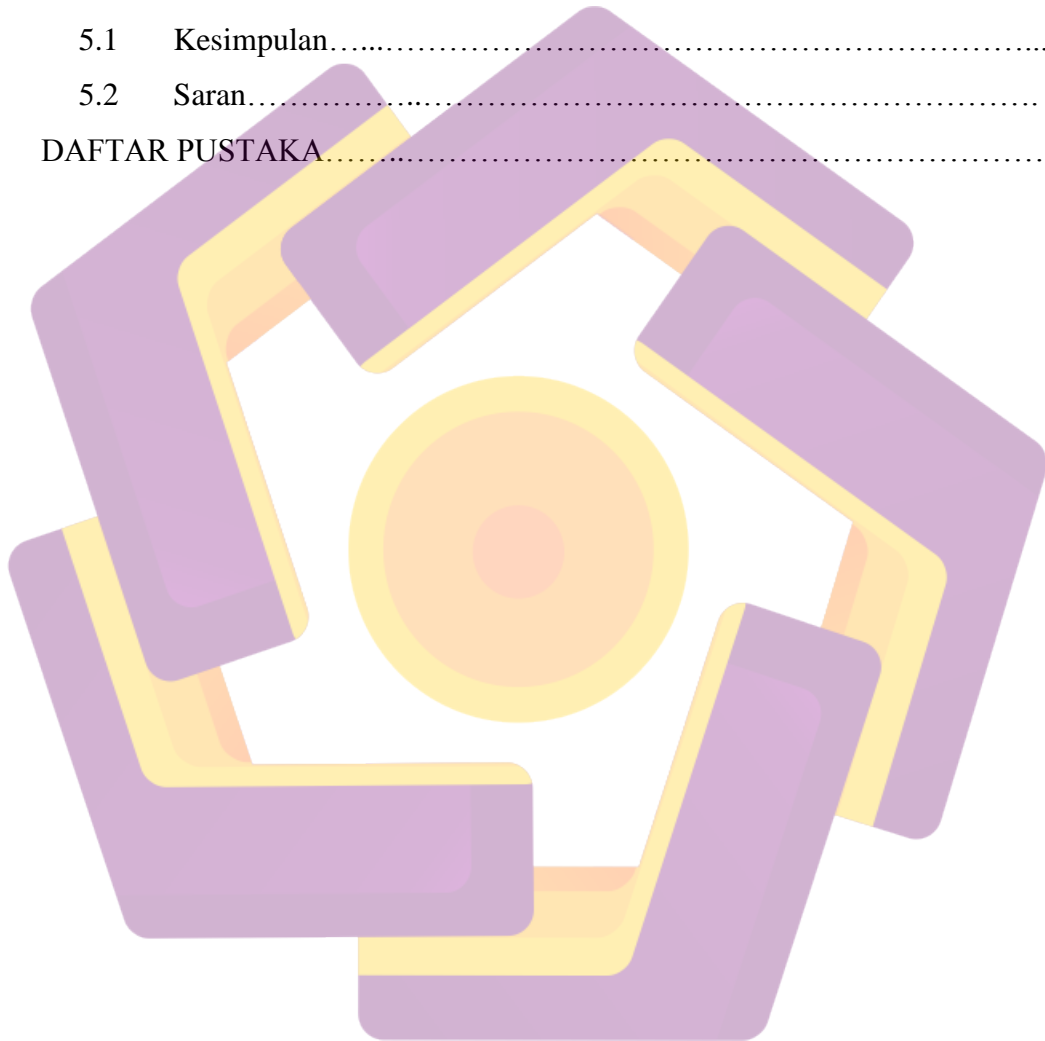
DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
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
1.5.1. Manfaat Bagi Penulis.....	3
1.5.2. Manfaat Bagi Masyarakat.....	3
1.6 Metodologi Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Observasi.....	3
1.6.2 Metode Kepustakaan.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Pengertian Multimedia.....	7
2.3 Element Multimedia.....	8
2.4 Pengertian Multimedia.....	10
2.5 Prinsip-Prinsip Animasi.....	11

2.5.1	<i>Squash And Stretch</i>	11
2.5.2	<i>Anticipation</i>	12
2.5.3	<i>Stagging</i>	12
2.5.4	<i>Straigth-Aheal Action And Pose-To-Pose</i>	13
2.5.5	<i>Follow-Through And Overlapping Action</i>	13
2.5.6	<i>Slow in-Slow out</i>	13
2.5.7	<i>Arch</i>	14
2.5.8	<i>Secondary Action</i>	14
2.5.9	<i>Timing</i>	14
2.5.10	<i>Exaggeration</i>	15
2.5.11	<i>Solid Drawing</i>	15
2.5.12	<i>Appeal</i>	16
2.6	Macam-Macam Animasi.....	16
2.6.1	Animasi sel.....	17
2.6.2	Animasi <i>frame</i>	18
2.6.3	Animasi karakter.....	18
2.6.4	<i>Computational Animation</i>	19
2.6.5	Animasi <i>Clay</i>	19
2.6.6	Animasi <i>Digital</i>	19
2.6.7	Animasi 2D.....	20
2.7	Teknik Pembuatan Animasi.....	21
2.7.1	<i>Stop Motion</i>	21
2.7.2	<i>Traditonal/Frame By Frame</i>	22
2.7.3	Animasi Komputer.....	22
2.8	Pengertian Iklan.....	22
2.9	Jenis Iklan.....	23
2.9.1	Iklan Komersil.....	23
2.9.2	Iklan Non Komersil.....	23
2.9.3	Iklan <i>Corporate</i>	23
2.10	Proses Produksi Iklan.....	23
2.10.1	Pra-Produksi.....	24
2.10.1.1	Ide Kreatif.....	24

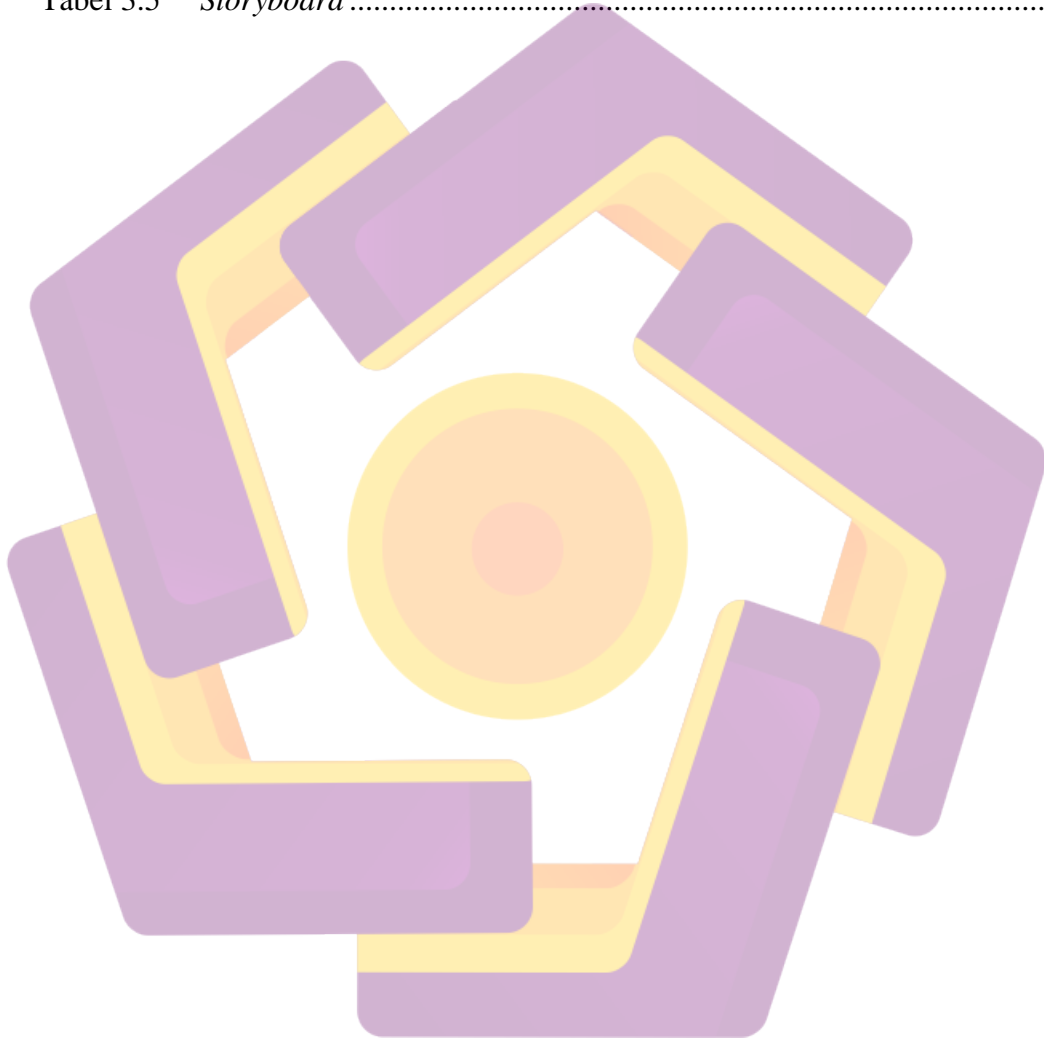
2.10.1.2	Penulisan Naskah Iklan.....	24
2.10.1.3	Pembuatan Karakter.....	25
2.10.1.4	<i>Storyboard</i>	25
2.10.2	Produksi.....	25
2.10.3	Pasca Produksi.....	26
2.11	Perangkat Lunak.....	26
2.11.1	Adobe Photoshop CS6.....	26
2.11.2	Adobe After Effect CS6.....	27
2.11.3	Adobe Illustrator CS6.....	27
2.11.4	Adobe Audition CS6.....	28
2.11.5	Anime Studio Pro 11.....	28
2.12	Deskripsi Singkat Tentang <i>Taekwondo</i>	29
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		31
3.1	Analisis SWOT.....	31
3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	33
3.3	Kebutuhan Perangkat Keras.....	33
3.4	Pra-Produksi	34
3.4.1	Menentukan Ide Cerita.....	35
3.4.2	<i>Logline</i>	35
3.4.3	Penulisan <i>Script</i> (Naskah) Iklan	36
3.4.4	Pembuatan Karakter.....	40
3.5	<i>Storyboard</i>	43
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		46
4.1	Implementasi	46
4.1.1	Uji coba Animasi.....	46
4.2	Pembahasan.....	46
4.2.1	Produksi.....	46
4.2.1.1	<i>Drawing</i>	46
4.2.1.2	<i>Tracing</i>	47
4.2.1.3	<i>Coloring</i>	47
4.2.1.4	<i>Dubbing</i>	48

4.2.1.5 <i>Key Animation</i>	50
4.2.1.6 <i>In Between</i>	50
4.2.1.7 <i>Background dan Foreground</i>	51
4.3 Pasca Produksi.....	52
4.3.1 <i>Editing dan Compositing</i>	52
4.3.2 <i>Render</i>	55
BAB V PENUTUP.....	57
5.1 Kesimpulan.....	57
5.2 Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA.....	59



DAFTAR TABEL

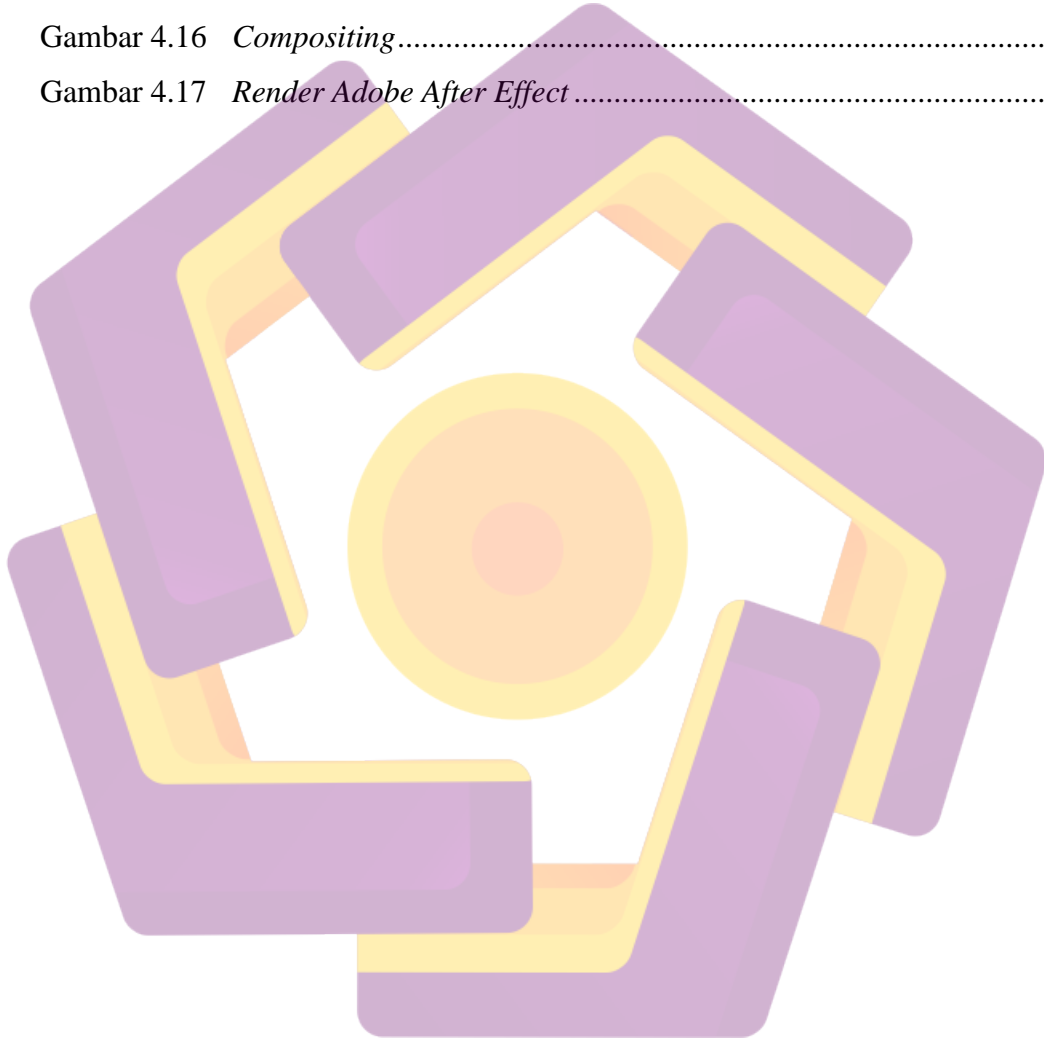
Tabel 3.1	Analisis SWOT.....	33
Tabel 3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak Sistem	33
Tabel 3.3	Kebutuhan Perangkat Keras	33
Tabel 3.4	Penulisan Naskah.....	36
Tabel 3.5	<i>Storyboard</i>	44



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Animasi.....	12
Gambar 2.2	<i>Squash And Stretch</i>	12
Gambar 2.3	<i>Anticipation</i>	13
Gambar 2.4	<i>Straigth-Aheal Action And Pose-To-Pose</i>	13
Gambar 2.5	<i>Follow-Through And Overlapping Action</i>	14
Gambar 2.6	<i>Slow in-Slow out</i>	14
Gambar 2.7	<i>Arch</i>	14
Gambar 2.8	<i>Timing</i>	15
Gambar 2.9	<i>Exaggeration</i>	16
Gambar 2.10	<i>Solid Drawing</i>	16
Gambar 2.11	<i>Appeal</i>	17
Gambar 2.12	Adobe Photoshop CS6.....	27
Gambar 2.13	Adobe After Effect CS6	27
Gambar 2.14	Adobe Illustrator CS6.....	27
Gambar 2.14	Adobe Audition CS6	28
Gambar 2.14	Anime Studio Pro 11	28
Gambar 3.1	Diagram Skenario	40
Gambar 3.2	Sketsa karakter Ali.....	41
Gambar 3.3	Sketsa Karakter Alvriyan.....	42
Gambar 3.4	Sketsa Karakter Eriyanti	42
Gambar 3.5	Perancangan Warna Karakter	43
Gambar 3.6	Perbandingan Tinggi Karakter.....	43
Gambar 4.1	<i>Drawing</i>	46
Gambar 4.2	<i>Tracing</i>	47
Gambar 4.3	<i>Coloring</i>	47
Gambar 4.4	<i>Noise Reduktion</i>	49
Gambar 4.5	<i>Export File</i>	50
Gambar 4.6	<i>Key Animation</i>	50
Gambar 4.7	<i>In Between</i>	51
Gambar 4.8	<i>Background</i> Adobe Photoshop	51

Gambar 4.9	<i>Foreground</i> Adobe Photoshop	52
Gambar 4.10	<i>Background</i> Adobe Illustrator	52
Gambar 4.11	<i>Foreground</i> Adobe Illustrator	52
Gambar 4.12	<i>Deskjob After Effect</i>	53
Gambar 4.13	<i>Color Keying</i>	53
Gambar 4.14	Hasil <i>Color Keying</i>	54
Gambar 4.15	<i>Deskjob</i>	54
Gambar 4.16	<i>Compositing</i>	55
Gambar 4.17	<i>Render Adobe After Effect</i>	56



INTISARI

Seni beladiri adalah pertahanan diri dalam menghadapi bahaya di dunia luar, dan untuk saat ini yang telah tinggi tingkat kejahatan seharusnya seni beladiri menjadi perlu diajarkan sejak usia dini, namun masih banyak orang tua yang tidak mengizinkan anaknya mengikuti kegiatan seni beladiri dikarenakan banyak orang tua khawatir anak mereka bakal cedera atau malah jadi suka berkelahi. Dan disisi lain seni beladiri mempunyai dampak positif bagi anak, mereka akan belajar disiplin, patuh, waspada mudah bersosialisasi dan bertanggung jawab, dan mereka yang berpotensi mungkin akan berprestasi dibidang seni beladiri.

Langkah pertama untuk menghasilkan iklan yang berkualitas. Tahap pra-produksi adalah tahap melakukan penentuan konsep, naskah, pembuatan karakter, dan membuat storyboard, yang akan menjadi acuan dalam pembuatan iklan 2D ini. Tahap produksi meliputi *key animation*, *linear animation*, latar belakang, dan pewarnaan. Tahap selanjutnya adalah pasca produksi, pada tahap ini compositing animasi yang telah dibuat dan memberikan efek yang menarik dilakukan dalam tahap ini.

Dengan adanya iklan ini para orang tua tidak lagi khawatir bila anaknya ingin mengikuti kegiatan seni beladiri, dan orang tua dapat melihat sisi positif yang didapat dari seni beladiri.

Kata Kunci: Iklan, Animasi, Animasi 2D, Beladiri

ABSTRACT

Martial arts self-defense is dealing in danger in the world outside, and for this time many crime action, martial arts should need to be taught since early age, but many parents do not allowed his child to followed the martial art because many parents worry his child will injury or become a scrappy. And in other side martial art have a positive effect for children, they will learn disciplined, obedient, beware, easy social and to be responsible, and their potential may will achivement through in the martial arts.

First step for making a quality adversiting, pre-production is stage we do consist of determination concept, script, making a character of animation, and creating the storyboard, which all will be a refrence in the making this 2D adversiting, production step is the stage include key animation, linear animation, background and colouring, the last step is the post-production stage, at this stage of compositt thet has been created, and give interisting effect was also done at the time.

With this adversiting the parent no more afraid whe his son to apply for martial art activities, and parents can see that positive side in of the martial art.

Keyword: Adverstising, Animation, Animation 2D, Martial Art