

**PEMBUATAN ANIMASI 2D “BEYOND IMAGINATION” SEBAGAI
IKLAN PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
DI MEDIA SOSIAL**



TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan
Jenjang Program Studi D-III Desain Komunikasi Visual

Oleh :

Nama : Dhafin Rizqi Kamal

NIM : 21120016

**PROGRAM STUDI D-III DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA TEGAL**

2024

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dhafin Rizqi Kamal

NIM : 21120016

Adalah mahasiswa Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama, dengan ini saya menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir yang berjudul :

PEMBUATAN ANIMASI 2D “BEYOND IMAGINATION” SEBAGAI IKLAN PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DI MEDIA SOSIAL

Merupakan hasil pemikiran sendiri secara orisinal dan saya susun secara mandiri dengan tidak melanggar kode etik hak karya cipta. Pada laporan Tugas Akhir ini juga bukan merupakan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik tertentu di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata Laporan Tugas Akhir ini terbukti melanggar kode etik karya cipta atau merupakan karya yang dikategorikan mengandung unsur plagiarisme, maka saya bersedia untuk melakukan penelitian baru dan menyusun laporannya sebagai laporan Tugas Akhir, sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan sesungguhnya.

Tegal, 2024

Yang membuat pernyataan.

A handwritten signature in black ink is written over a yellow revenue stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'SEPULUH RIBU RUPIAH', '1000', 'TAL. 20', 'METERAI TEMPEL', and the alphanumeric code '94DD2ALX203751372'.

Dhafin Rizqi Kamal

NIM. 21120016

HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI

Sebagai civitas akademika Politeknik Harapan Bersama Tegal, Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dhafin Rizqi Kamal

NIM : 21120016

Program Studi : DIII Desain Komunikasi Visual

Jenis Karya : Iklan Animasi 2D

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Harapan Bersama Tegal **Hak Bebas Royalti Non Eksklusif** (None Exclusive Royalty Free Right) atas tugas akhir saya yang berjudul :

PEMBUATAN ANIMASI 2D “BEYOND IMAGINATION” SEBAGAI IKLAN PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DI MEDIA SOSIAL

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Politeknik Harapan Bersama Tegal berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasi Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan sesungguhnya.

Tegal, 2024

Yang membuat pernyataan.

A handwritten signature in black ink is written over a 2000 Rupiah postage stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'REPUBLIK INDONESIA', '2000', 'TEL', '20', 'METERAI TEMPEL', and the alphanumeric code 'AA57DALX203751377'.

Dhafin Rizqi Kamal

NIM. 21120016

HALAMAN PERSETUJUAN

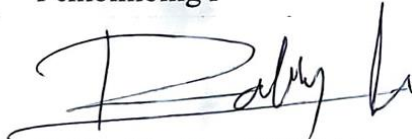
Pembimbing Tugas Akhir memberikan rekomendasi kepada :

Nama : Dhafin Rizqi Kamal
NIM : 21120016
Program Studi : DIII Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : **PEMBUATAN ANIMASI 2D “BEYOND
IMAGINATION” SEBAGAI IKLAN
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI
VISUAL DI MEDIA SOSIAL**

Mahasiswa tersebut telah dinyatakan selesai melaksanakan bimbingan dan dapat mengikuti Ujian Tugas Akhir pada tahun akademik 2023/2024

Tegal, 8 Juli 2024

Pembimbing I



Robby Hardian, S.IP, M.Ds.
NIPY. 07.019.416

Pembimbing II,



Iin Indrayanti, M.Pd
NIPY. 09.020.456




HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Dhafin Rizqi Kamal
NIM : 21120016
Program Studi : DIII Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : **PEMBUATAN ANIMASI 2D “BEYOND
IMAGINATION” SEBAGAI IKLAN
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI
VISUAL DI MEDIA SOSIAL**

Telah dipertahankan dan dipertanggungjawabkan dihadapan penguji dan diterima sebagai persyaratan mendapat gelar **Amd.Ds.**

Tegal, 2024

Dewan Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Ahmad Ramdhani, S.Kom., M.Ds	1. 
2. Anggota I : Nadia Safina Faradis, S.Ds., M.I.Kom.	2. 
3. Anggota II : Robby Hardian, S.IP, M.Ds.	3. 

Mengetahui,

Ketua Prodi Studi D III Desain Komunikasi Visual



Ahmad Ramdhani, S.Kom., M.Ds
NIPY. 05.015.272

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

"Cara untuk memulai adalah berhenti berbicara dan mulai melakukan."

(Walt Disney)

"Masa depan adalah milik mereka yang percaya pada keindahan mimpi mereka."

(Eleanor Roosevelt)

Dengan segala bentuk rasa syukur kehadiran Allah SWT ku persembahkan Tugas Akhir ini untuk :

1. Ibu dan kakak saya yang selalu mendoakan, memotivasi, dan membantu saya dalam menyelesaikan pendidikan Diploma III.
2. Teman - teman saya yang telah mendukung dan membantu saya dalam pengerjaan Tugas Akhir.

ABSTRAK

Persaingan prodi DKV yang ketat diantara perguruan tinggi swasta menjadi sebuah tuntutan tersendiri bagi setiap perguruan tinggi, khususnya Poltek Harber Tegal untuk melakukan sebuah promosi maupun periklanan. Animasi 2D dapat menjadi pembaharuan dalam memperkenalkan prodi DKV Poltek Harber dalam bentuk iklan secara implisit untuk menarik minat calon mahasiswa. Penelitian ini bertujuan melakukan pembuatan iklan animasi 2D yang menarik, inovatif, dan kreatif menggunakan teknik frame by frame. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kuantitatif dengan teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, kuesioner, dan studi literatur. Kesimpulan yang diperoleh berdasarkan hasil penelitian mendapatkan feedback yang positif dari 24 orang responden siswa-siswi SMK Harapan Bersama Tegal bahwa iklan berjudul "Beyond Imagination" yang disajikan memiliki visualisasi yang menarik, konsep yang kreatif dan inovatif, serta mudah dipahami.

Kata kunci : animasi 2D, iklan, promosi, desain komunikasi visual

ABSTRACT

Politeknik Harapan Bersama is among the few private universities where advertising and marketing are necessary due to the intense competition for DKV study programs among private university students. 2D animation could be a creative way of advertising DKV study programs and attract prospective students. This research seeks to develop a 2D animated advertisement that is both engaging and original, captured through combining single images. Quantitative research was conducted using a range of data collection methods, including interviews, observations on subjects like animals, questionnaires, and literature review. The conclusion drawn from the results of the study was positive feedback from 24 SMK Harapan Bersama Tegal students interviewed that the presented advertisement titled "Beyond Imagination" has an interesting visualization and a creative and innovative concept and is easy to understand.

Keywords : 2D animation, advertisement, promotion, visual communication design

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang yang telah melimpahkan segala rahmat, hidayah dan inayah-Nya hingga terselesaikannya laporan Tugas Akhir dengan judul **PEMBUATAN ANIMASI 2D “BEYOND IMAGINATION” SEBAGAI IKLAN PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DI MEDIA SOSIAL**

Tugas Akhir merupakan suatu kewajiban yang harus dilaksanakan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam mencapai derajat Diploma pada Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama. Selama melaksanakan penelitian dan kemudian tersusun dalam laporan Tugas Akhir ini, banyak pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan dan bimbingan.

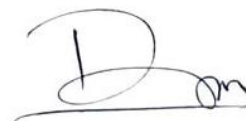
Pada kesempatan ini, tak lupa penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada :

1. Bapak Agung Hendarto, S.E., M.A selaku Direktur Politeknik Harapan Bersama Tegal.
2. Bapak Ahmad Ramdhani, S.Kom., M.Ds selaku Ketua Program Studi D-III Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama Tegal.
3. Bapak Robby Hardian, S.IP., M.Ds selaku dosen pembimbing I.
4. Ibu Iin Indrayanti, M.Pd selaku dosen pembimbing II.
5. Ibu dan kakak saya yang selalu mendukung serta mendoakan yang terbaik untuk saya.
6. Teman-teman saya yang telah membantu saya dalam melakukan observasi dan perancangan produk.
7. Semua pihak yang telah mendukung, membantu serta mendoakan penyelesaian laporan Tugas Akhir ini.

Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan sumbangan untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi

Tegal,

Penulis



Dhafin Rizqi Kamal

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	i
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Rumusan Masalah	3
1.5 Tujuan Perancangan	3
1.6 Manfaat Perancangan	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Penelitian Sejenis	7
2.2 Landasan Teori	9
BAB III METODE PENELITIAN.....	17
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian	17
3.2 Bahan Penelitian.....	20
3.3 Alat Penelitian	24
3.4 Prosedur Penelitian.....	25
3.5 Kerangka Berpikir	29
BAB IV PERANCANGAN DAN DESAIN VISUAL	30
4.1 Objek Penelitian	30
4.2 Konsep Dasar Perancangan	30
4.3 Proses Perancangan	33
4.4 Hasil Perancangan	44
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	58
5.1 Simpulan.....	58
5.2 Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Iklan Motion Graphic DKV 2021	8
Gambar 2. 2 Iklan Animasi 2D League of Legends.....	9
Gambar 2. 3 Animasi 2D frame by frame	10
Gambar 2. 4 12 Prinsip Animasi	12
Gambar 3. 1 Maps Politeknik Harapan Bersama	18
Gambar 3. 2 Maps SMA Al-Irsyad Tegal.....	19
Gambar 3. 3 Maps SMK Al-Irsyad Tegal	20
Gambar 3. 4 Kuesioner Mengenai Animasi 2D	21
Gambar 3. 5 Kuesioner Mengenai Animasi 2D	22
Gambar 3. 6 Kuesioner Mengenai Animasi 2D	22
Gambar 3. 7 Kuesioner Mengenai Animasi 2D	22
Gambar 3. 8 Kuesioner Mengenai DKV.....	23
Gambar 3. 9 Kuesioner Mengenai DKV.....	23
Gambar 3. 10 Kuesioner Mengenai Iklan	23
Gambar 3. 11 Kuesioner Mengenai Iklan	24
Gambar 4. 1 Desain Karakter Utama DKV	31
Gambar 4. 2 Desain Karakter Kesatria	31
Gambar 4. 3 Desain Karakter Monster	32
Gambar 4. 4 Desain Background Kamar	32
Gambar 4. 5 Desain Background Arena.....	33
Gambar 4. 6 Storyboard Animatic	35
Gambar 4. 7 Barcode Storyboard Animatic	35
Gambar 4. 8 Gerakan Awal	36
Gambar 4. 9 Gerakan Akhir	36
Gambar 4. 10 Gerakan Awal	37
Gambar 4. 11 In Between.....	37
Gambar 4. 12 Gerakan Akhir	38
Gambar 4. 13 Sketsa Kasar	38
Gambar 4. 14 Clean Up.....	39

Gambar 4. 15 Warna Dasar	39
Gambar 4. 16 Shading.....	40
Gambar 4. 17 Background Digital Painting.....	40
Gambar 4. 18 Background Digital Painting.....	41
Gambar 4. 19 Background Photobashing	41
Gambar 4. 20 Tahap Compositing.....	42
Gambar 4. 21 Menambahkan Transisi dan Teks	42
Gambar 4. 22 Menambahkan Logo dan Informasi PMB.....	43
Gambar 4. 23 Tahap color grading	43
Gambar 4. 24 Rendering	44
Gambar 4. 25 Screenshot Produk Utama	45
Gambar 4. 26 Barcode Produk Utama	45
Gambar 4. 27 Desain Poster Cetak	46
Gambar 4. 28 Desain Kaos.....	47
Gambar 4. 29 Desain Tote bag	48
Gambar 4. 30 Gantungan Kunci.....	49
Gambar 4. 31 Desain Stiker	49
Gambar 4. 32 Pengenalan Kegiatan Prodi DKV.....	50
Gambar 4. 33 Sharing Session Pameran	51
Gambar 4. 34 Tanggapan Mahasiswa DKV.....	51
Gambar 4. 35 Tanggapan Masyarakat Umum.....	52
Gambar 4. 36 Stand Booth pameran	52
Gambar 4. 37 Hasil Feedback Audiens	53
Gambar 4. 38 Hasil Feedback Audiens	53
Gambar 4. 39 Hasil Feedback Audiens	54
Gambar 4. 40 Hasil Feedback Audiens	54
Gambar 4. 41 Hasil Feedback Audiens	55
Gambar 4. 42 Hasil Feedback Audiens	55
Gambar 4. 43 Jumlah Views	56
Gambar 4. 44 Like dan Komen	57

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Waktu Penelitian.....	18
Tabel 3. 2 Kerangka Berpikir	29

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Kesepakatan Pembimbing I.....	62
Lampiran 2 Surat Kesepakatan Pembimbing II	63
Lampiran 3 Formulir Bimbingan Pembimbing I	64
Lampiran 4 Formulir Bimbingan Pembimbing II	66
Lampiran 5 Dokumentasi	68