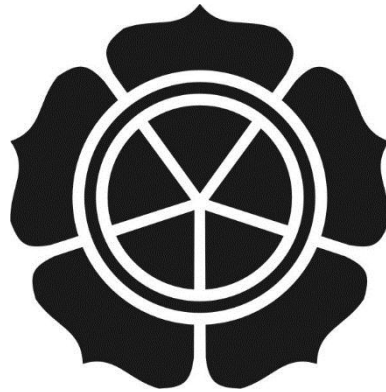


**PERANCANGAN IKLAN UNTUK GALAXY TICKET TOUR & TRAVEL  
MENGUNAKAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC***

**SKRIPSI**



disusun oleh :

**Muhamad Yahya**

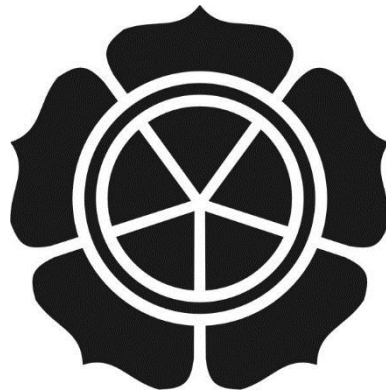
**11.12.5856**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PERANCANGAN IKLAN UNTUK GALAXY TICKET TOUR & TRAVEL  
MENGUNAKAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC***

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat sarjana S1 pada jurusan  
Sistem Informasi



disusun oleh :

**Muhamad Yahya**

**11.12.5856**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN IKLAN UNTUK GALAXY TICKET TOUR &  
TRAVEL MENGGUNAKAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC***

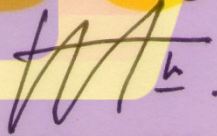
yang disusun oleh

**Muhamad Yahya**

**11.12.5856**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 31 Oktober 2014

**Dosen Pembimbing,**



**Kusnawi, S.Kom, M.Eng.**

**NIK. 190302112**



**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN IKLAN UNTUK GALAXY TICKET TOUR & TRAVEL  
MENGUNAKAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC***

yang disusun oleh

**Muhamad Yahya**

**11.12.5856**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 Januari 2016

**Susunan Dewan Penguji**

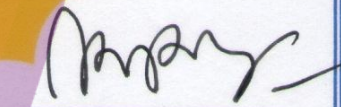
**Nama Penguji**

**Sudarmawan, MT**  
**NIK. 190302035**

**Kusnawi, S.Kom, M.Eng**  
**NIK. 1190302112**

**Krisnawati, S.Si, MT**  
**NIK. 190302038**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 29 Januari 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, 29 Januari 2016



Muhamad Yahya  
NIM. 11.12.5856

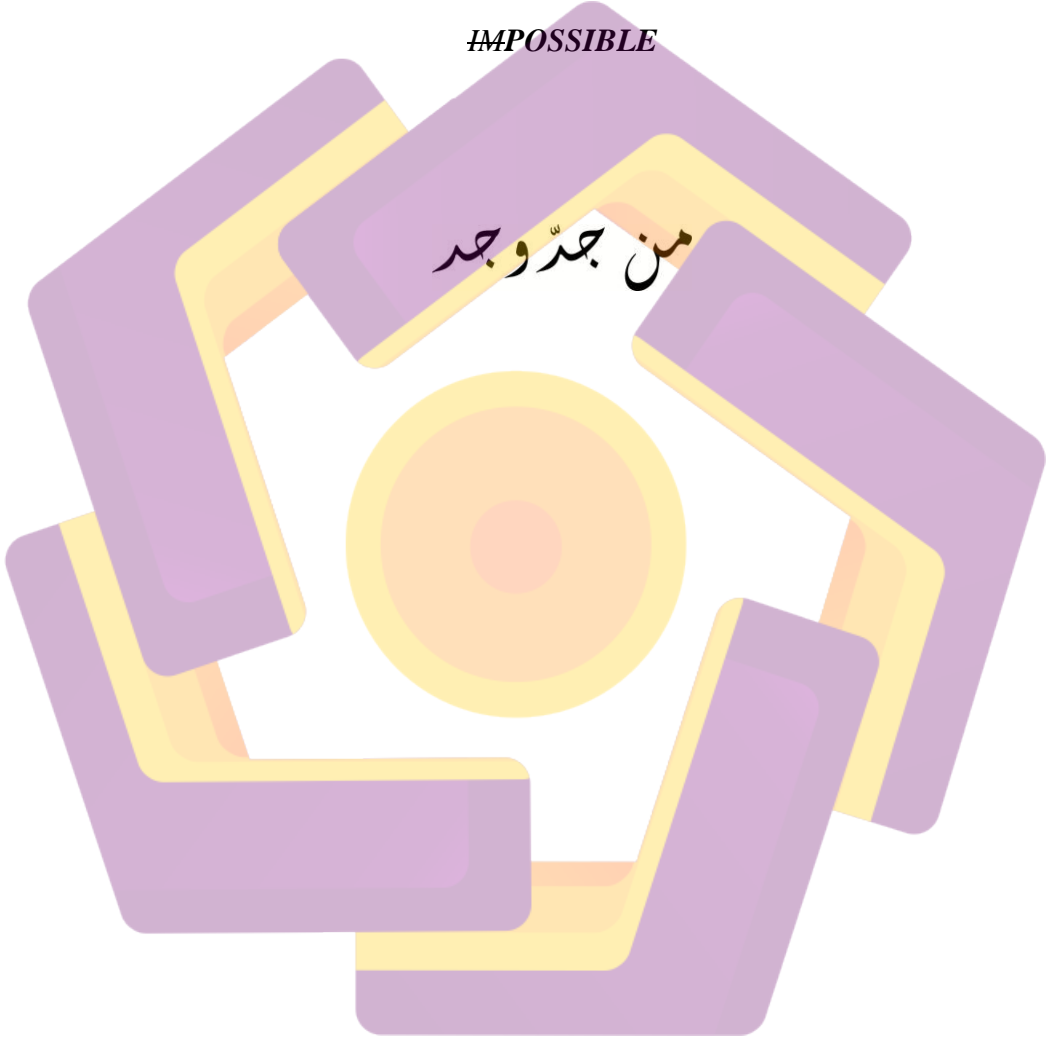


**MOTTO**

*“Everything is possible”*

***IMPOSSIBLE***

من جد وجد



## PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada seluruh pihak yang berperan penting dalam penyelesaian Skripsi ini:

1. Allah Subhanahu wata'ala. Tak jemu-jemu saya selalu memanjatkan puji dan syukur kepada-Nya atas segala limpahan nikmat rahmat, kesehatan dan kekuatan yang tak terhingga dan tak mampu untuk menghitung banyaknya.
2. Untuk keluargaku tercinta, terutama untuk kedua orang tua saya Bapak dan Ibu, terima kasih pengorbananmu baik doa, biaya, kasih sayang yang tak ternilai, sabar yang tiada batas dalam mendidik serta nasehat-nasehat yang telah engkau berikan kepada saya. Dan tak lupa rasa terima kasihku buat kakak-kakakku semua, untuk dukungan dan doa yang selalu kalian berikan.
3. Untuk sahabatku dan teman-temanku semuanya yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu serta tidak ada juga yang dapat saya khususkan, karena kalian bagiku adalah saudara dan juga sahabat yang luar biasa dan spesial bagi saya. Semoga kita tak pernah bosan untuk selalu mendoakan dan saling menasehati dalam kebaikan. Terima kasih untuk semua doa dan dukungan kalian semuanya.
4. Dan untuk semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih banyak atas dukungan, do'a dan bantuannya.

*“Thank you because you have become very good person in my life.  
Hopefully what you've given to me will be paid by the best reward from  
Allah Subhanahu wata'ala. Aamiin”*

## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum wr. wb.*

Puji syukur kepada Allah Subhanahu wata'ala atas limpahan kasih dan sayang-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang berjudul “Perancangan Iklan untuk Galaxy Ticket Tour & Travel Menggunakan Teknik Motion Graphic“ dengan sebaik-baiknya.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Pendidikan Strata-1 Jurusan Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penyusunan Skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan dan dukungan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan yang sangat berharga ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM Selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK ”AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak Kusnawi, S.Kom, M.Eng. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan waktu, nasehat dan bimbingan selama penyusunan laporan skripsi.
4. Bapak/Ibu Dosen dan seluruh Staf serta Karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan bantuan yang bermanfaat.
5. Orang tua, keluarga besar dan kawan-kawan seperjuangan yang senantiasa memberikan bimbingan, dukungan dan doa.
6. Mas Muhammad Tanca Komarullah., S.Kep. selaku pemilik Galaxy Ticket Tour & Travel yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian.
7. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

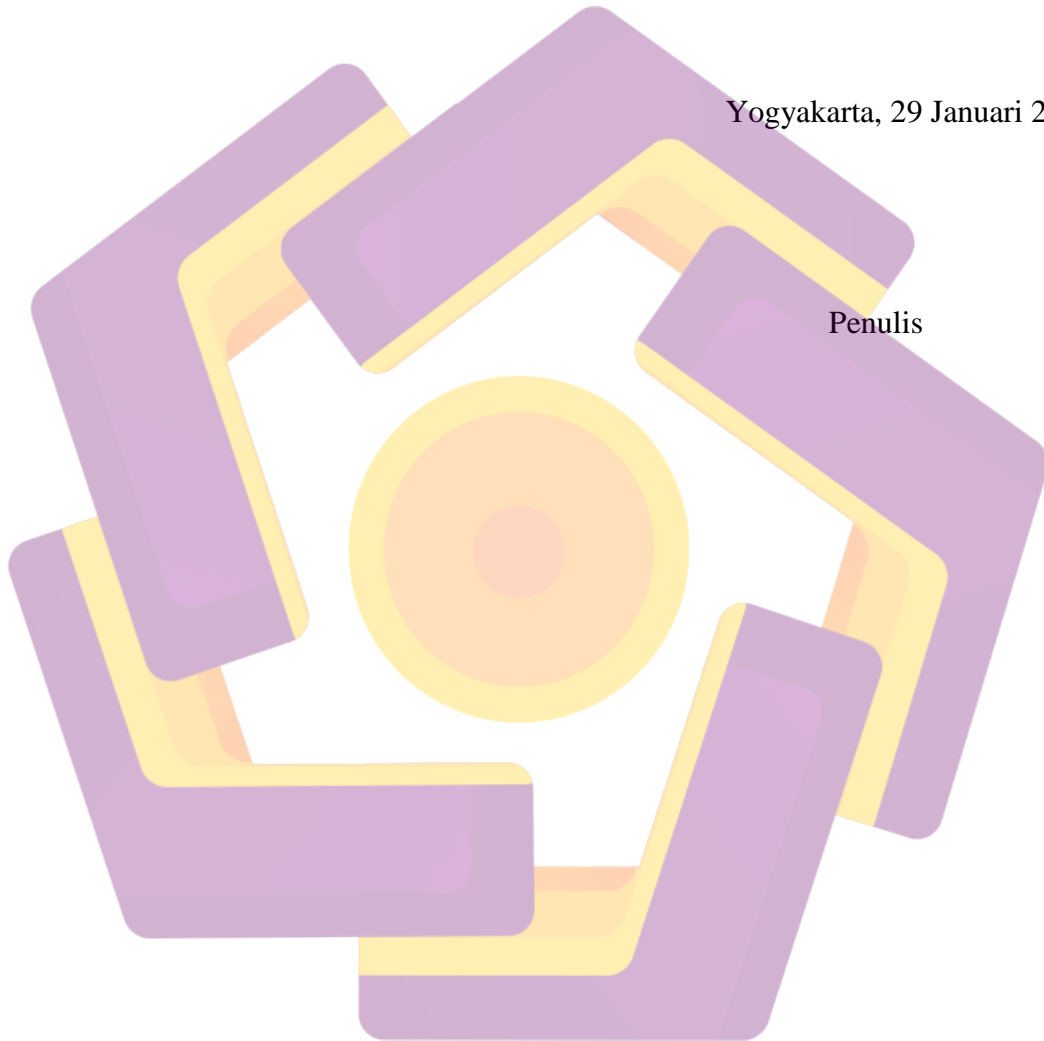


Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat diperlukan. Dan penulis berharap semoga laporan skripsi ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

*Wa'alaikumussalam wr. wb.*

Yogyakarta, 29 Januari 2016

Penulis



## DAFTAR ISI

|                                    |      |
|------------------------------------|------|
| JUDUL .....                        | i    |
| PERSETUJUAN .....                  | ii   |
| PENGESAHAN .....                   | iii  |
| PERNYATAAN.....                    | iv   |
| MOTTO .....                        | v    |
| PERSEMBAHAN .....                  | vi   |
| KATA PENGANTAR .....               | vii  |
| DAFTAR ISI .....                   | ix   |
| DAFTAR TABEL.....                  | xiii |
| DAFTAR GAMBAR .....                | xiv  |
| INTISARI.....                      | xv   |
| <i>ABSTRACT</i> .....              | xvi  |
| BAB I PENDAHULUAN .....            | 1    |
| 1.1 Latar Belakang Masalah .....   | 1    |
| 1.2 Rumusan Masalah .....          | 3    |
| 1.3 Batasan Masalah.....           | 3    |
| 1.4 Tujuan Penelitian.....         | 3    |
| 1.5 Manfaat Penelitian.....        | 4    |
| 1.6 Metode Penelitian.....         | 5    |
| 1.6.1 Metode Pengumpulan Data..... | 5    |
| 1.6.2 Metode Analisis .....        | 6    |
| 1.6.3 Metode Perancangan .....     | 6    |
| 1.6.3.1 Pra Produksi.....          | 6    |
| 1.6.3.2 Produksi .....             | 6    |
| 1.6.3.3 Pasca Produksi .....       | 6    |
| 1.6.3.4 Metode Pengembangan.....   | 6    |

|   |   |           |
|---|---|-----------|
| 1.6.3.5                                       | Metode Testing .....                                    | 7         |
| 1.7   | Sistematika Penulisan .....                             | 7         |
| <b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>            |   | <b>9</b>  |
| 2.1   | Tinjauan Pustaka .....                                  | 9         |
| 2.2   | Dasar Teori Multimedia .....                            | 10        |
| 2.2.1   | Pengertian Multimedia .....                             | 10        |
| 2.2.2   | Elemen Multimedia .....                                 | 11        |
| 2.2.3   | Pentingnya Multimedia .....                             | 12        |
| 2.3   | <i>Motion Graphics</i> .....                            | 13        |
| 2.4   | Konsep Dasar Iklan .....                                | 14        |
| 2.4.1   | Pengertian Periklanan .....                             | 14        |
| 2.4.2   | Tujuan Periklanan .....                                 | 14        |
| 2.5   | Iklan Melalui Internet .....                            | 15        |
| 2.6   | Implementasi Multimedia dalam Industri Periklanan ..... | 16        |
| 2.6.1   | Keunggulan Multimedia dalam Periklanan .....            | 16        |
| 2.6.2   | Pengembangan Aplikasi Multimedia untuk Periklanan ..... | 17        |
| 2.7   | Metode Testing .....                                    | 19        |
| 2.7.1   | Uji Kuisisioner .....                                   | 19        |
| 2.7.2   | Teknik Analisi Data .....                               | 19        |
| 2.8   | Analisis SWOT .....                                     | 20        |
| <b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b> |   | <b>22</b> |
| 3.1   | Tinjauan Umum .....                                     | 22        |
| 3.1.1   | Galaxy Ticket Tour & Travel .....                       | 22        |
| 3.1.2   | Visi dan Misi .....                                     | 22        |
| 3.1.2.1                                       | Visi .....  | 22        |

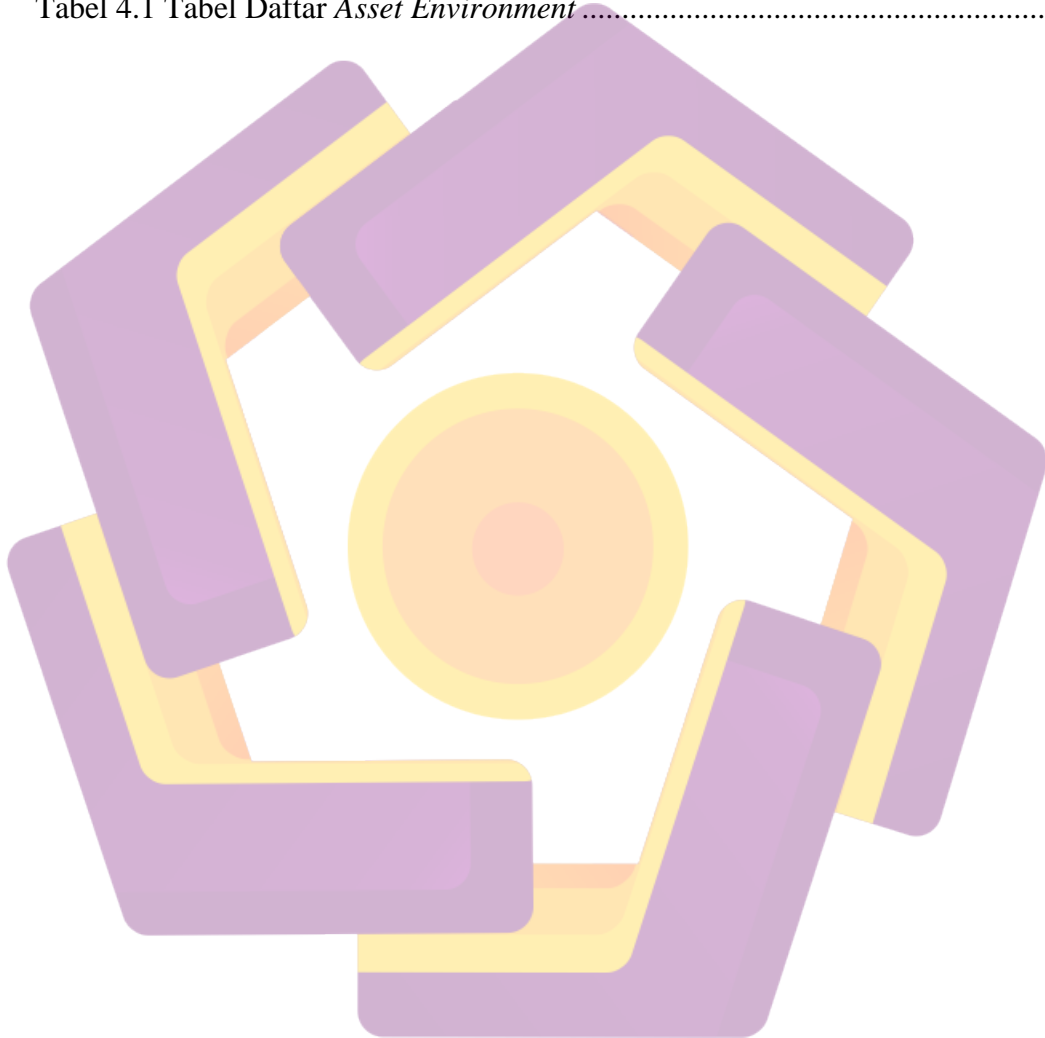
|   |   |           |
|---|---|-----------|
| 3.1.2.2   | Misi .....                                    | 23        |
| 3.1.3   | Logo Galaxy Ticket Tour & Travel .....        | 23        |
| 3.2   | Analisis .....                                | 24        |
| 3.2.1   | Analisis Sistem.....                          | 24        |
| 3.2.2   | Analisis Masalah .....                        | 24        |
| 3.2.3   | Solusi Yang Ditawarkan .....                  | 24        |
| 3.2.4   | Solusi yang Dipilih.....                      | 25        |
| 3.3   | Analisis SWOT.....                            | 25        |
| 3.4   | Analisis Kebutuhan Sistem .....               | 27        |
| 3.4.1   | Analisis Kebutuhan Fungsional Iklan .....     | 27        |
| 3.4.2   | Analisis Kebutuhan Non Fungsional Iklan ..... | 28        |
| 3.4.2.1   | Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware) .....    | 28        |
| 3.4.2.2   | Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....     | 29        |
| 3.4.3   | Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....            | 29        |
| 3.4.4   | Analisis Kelayakan.....                       | 30        |
| 3.4.4.1   | Kelayakan Teknologi.....                      | 30        |
| 3.4.4.2   | Kelayakan Operasional .....                   | 31        |
| 3.4.4.3   | Kelayakan Hukum .....                         | 32        |
| 3.4.4.4   | Kelayakan Ekonomi.....                        | 32        |
| 3.5   | Perancangan Iklan .....                       | 32        |
| 3.5.1   | Rancangan Konsep Iklan.....                   | 32        |
| 3.5.2   | Rancangan Desain .....                        | 33        |
| 3.5.3   | Rancangan Naskah Iklan.....                   | 34        |
| 3.5.4   | Rancangan Storyboard .....                    | 39        |
| <b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b> |   | <b>42</b> |



|                      |   |    |
|----------------------|---|----|
| 4.1                  | Tahapan Produksi .....                              | 42 |
| 4.2                  | Pembuatan Produk.....                               | 42 |
| 4.2.1                | Pembuatan Karakter .....                            | 42 |
| 4.2.2                | Pembuatan <i>Asset Environment</i> .....            | 46 |
| 4.2.3                | Pembuatan Background .....                          | 53 |
| 4.2.4                | Pembuatan <i>Backsound Music dan Sound FX</i> ..... | 54 |
| 4.2.5                | <i>Layouting</i> .....                              | 55 |
| 4.2.6                | <i>Compositing</i> .....                            | 56 |
| 4.2.7                | <i>Editing</i> .....                                | 64 |
| 4.2.7.1              | Pembuatan <i>SoundFX dan Music Background</i> ..... | 64 |
| 4.2.8                | <i>Rendering</i> .....                              | 66 |
| 4.3                  | Hasil Akhir Produk.....                             | 67 |
| 4.3.1                | Pembahasan.....                                     | 67 |
| 4.4                  | Uji Kuisiner .....                                  | 69 |
| BAB V PENUTUP.....   |   | 72 |
| 5.1                  | Kesimpulan.....                                     | 72 |
| 5.2                  | Saran .....   | 73 |
| DAFTAR PUSTAKA ..... |   | 74 |
| LAMPIRAN.....        |   | 76 |

## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| Tabel 3.1 Analisis SWOT .....                               | 26 |
| Tabel 3.2 Analisis Kelayakan Operasional .....              | 31 |
| Tabel 3.3 Storyboard Iklan Galaxy Ticket Tour & Travel..... | 39 |
| Tabel 4.1 Tabel Daftar <i>Asset Environment</i> .....       | 46 |



## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 2.1 Elemen Multimedia .....                                 | 11 |
| Gambar 3.1 Logo Galaxy Ticket Tour & Travel .....                  | 23 |
| Gambar 3.2 Desain Karakter Laki-Laki yang Bernama Jarwo .....      | 34 |
| Gambar 4.1 Bagan Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi .....   | 42 |
| Gambar 4.2 Pembuatan Sketsa Karakter Sebelum Diberikan Warna ..... | 43 |
| Gambar 4.3 Tahap <i>Coloring</i> .....                             | 44 |
| Gambar 4.4 Ekspresi Muka Karakter Jarwo .....                      | 44 |
| Gambar 4.5 Ekspresi Tubuh Karakter Jarwo .....                     | 45 |
| Gambar 4.6 Proses Pembuatan Warna Background .....                 | 54 |
| Gambar 4.7 Editing Sound FX dan <i>Backsound Music</i> .....       | 55 |
| Gambar 4.8 Membuat <i>Compositing</i> Baru .....                   | 57 |
| Gambar 4.9 Scene 1 .....   | 58 |
| Gambar 4.10 <i>Easy Ease Keyframe</i> .....                        | 59 |
| Gambar 4.11 Prinsip Dasar Animasi Squash and Stretch .....         | 59 |
| Gambar 4.12 Proses <i>compositing</i> scene 3 .....                | 60 |
| Gambar 4.13 Motion Blur pada Scene 4 .....                         | 61 |
| Gambar 4.14 Efek Typewriter pada Scene 5 .....                     | 61 |
| Gambar 4.15 Efek Letupan pada Scene 5 .....                        | 62 |
| Gambar 4.16 Animasi Garis Rute Pesawat .....                       | 63 |
| Gambar 4.17 Scene 7 .....  | 63 |
| Gambar 4.18 Scene 8 .....  | 64 |
| Gambar 4.19 Proses Editing pada SoundFX .....                      | 65 |
| Gambar 4.20 Mengatur Level Suara Musik Background .....            | 65 |
| Gambar 4.21 Tahap <i>Rendering</i> Adobe Premier Pro .....         | 66 |
| Gambar 4.22 <i>Rendering</i> Adobe Media Encoder .....             | 67 |
| Gambar 4.23 Hasil Video Iklan .....                                | 67 |
| Gambar 4.24 Proses <i>Upload</i> di YouTube .....                  | 68 |
| Gambar 4.25 Tampilan Video di YouTube .....                        | 69 |

## INTISARI

Sistem informasi saat ini memiliki peran penting pada sebuah perusahaan dalam memberikan informasi yang berguna untuk kepentingan manajemen. Informasi yang diterapkan dalam masyarakat salah satunya adalah media iklan. Dengan iklan, maka perusahaan atau badan usaha akan lebih dikenal oleh masyarakat. Salah satu agen tersebut adalah Galaxy Ticket Tour & Travel.

Iklan adalah segala bentuk pesan tentang suatu produk atau jasa yang disampaikan melalui suatu media masa dan internet seperti koran, TV, Radio maupun website atau lainnya yang bersentuhan langsung dengan publik. Dalam aplikasi ini akan menggunakan jenis iklan komersil untuk menarik perhatian pengunjung.

Galaxy Ticket Tour & Travel adalah distributor resmi yang bergerak dibidang tour dan travel. Galaxy Ticket Tour & Travel telah mengupayakan usaha untuk mempromosikan jasa yang dimilikinya, tetapi hasil yang diharapkan kurang mendekati target, karena media promosi yang digunakan adalah media cetak yaitu brosur. Dengan iklan multimedia yang menggunakan teknik *motion graphic* diharapkan dapat menyebarkan informasi tentang Galaxy Ticket Tour & Travel secara efektif dan efisien.

**Kata Kunci :** Motion Graphic, Periklanan, Galaxy Ticket Tour & Travel



## **ABSTRACT**

*The information system currently has an important role in a company in providing useful information for management purposes. The information is applied in society one is media advertising. With advertising, the company or business entity will be known by the public. One such agency is the Galaxy Ticket Tour & Travel.*

*Advertising is any form of messages about a product or service that is delivered through a mass media and the Internet, such as newspapers, TV, radio and websites, or other direct contact with the public. In these applications will use this type of commercial advertising to attract visitors.*

*Galaxy Ticket Tour & Travel is the official distributor engaged in the tour and travel. Ticket Galaxy Tour & Travel have been pursuing efforts to promote its services, but the results are expected to be less close to the target, due to the promotion of media used are print media, namely brochures. With rich media ads that use motion graphic techniques are expected to disseminate information about the Galaxy Ticket Tour & Travel effectively and efficiently.*

**Keywords :** *Motion Graphic, Advertising, Galaxy Ticket Tour & Travel*