

**PRODUKSI IKLAN “BAZAAR KOMPUTER MARKET” BERBASIS  
MOTION GRAPHIC 2D**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Khoirul Anam**

**11.11.5311**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PRODUKSI IKLAN “BAZAAR KOMPUTER MARKET” BERBASIS  
MOTION GRAPHIC 2D**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

**Khoirul Anam**

**11.11.5311**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PRODUKSI IKLAN “BAZAAR COMPUTER MARKET” BERBASIS  
MOTION GRAPHIC 2D**

yang disusun oleh

**Khoirul Anam**

**11.11.5311**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 1 Desember 2014

**Dosen Pembimbing**



**Tonny Hidayat, M.Kom**

**NIK. 190302182**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PRODUKSI IKLAN “BAZAAR COMPUTER MARKET” BERBASIS  
MOTION GRAPHIC 2D**

yang disusun oleh

**Khoirul Anam**

**11.11.5311**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 30 November 2015

**Susunan Dewan Penguji**

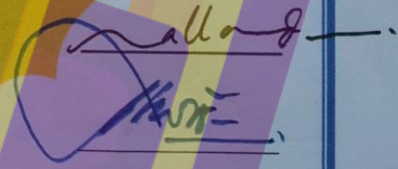
**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Tonny Hidayat, M.Kom**  
**NIK. 190302182**



**Akhmad Dahlan, M.Kom**  
**NIK. 190302174**



**Heri Sismoro, M.Kom**  
**NIK. 190302057**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
pada tanggal 3 Desember 2015



## 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, 9 Desember 2015

Meterai  
Rp. 6.000

Khoirul Anam  
NIM. 11.11.5311

**MOTTO**

**“Keajaiban adalah nama lain dari Kerja Keras”**



## PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah atas segala kekuatan dan karunia yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pembuatan Video Iklan Bioskop Andromeda 4 Dimensi dengan Mengkombinasikan Konsep Animasi. Tidak lupa shalawat serta salam untuk Rasullullah Muhammad Shalallahu`alahi wassalam yang telah memberikan teladan sebaik baiknya teladan.

Karya tulis ini dengan bangga penulis persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua saya, Bapak Nasir dan Ibu Nur Hamidah atas segala doa, dukungan, dan semangat yang terus diberikan kepada penulis.
2. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membimbing penulis dalam penyusunan skripsi.
3. Rizty, Susanto, Hanif, Indra dan Bisri yang turut membantu dalam penyusunan skripsi.
4. Alem, Kardi, Danang, Cindy, Wahid, Nug-Nug, Ihsan, Bana, Endar dan Imam teman seperjuangan mengerjakan skripsi. Terimakasih atas kebersamaan dan saling berbagi pengetahuan.
5. Teman-teman kelas 11.S1-TI.10.
6. Teman-teman kontrakan Galau and Happy Community.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan skripsi yang berjudul Produksi Iklan Bazaar Komputer Market Berbasis Motion Graphic 2D.

Dalam pembuatan laporan ini penulis tidak terlepas dari bantuan dari berbagai pihak. Maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku dosen pembimbing.
3. Kedua orang tua yang selalu memberikan semangat serta dukungannya untuk menjalani kuliah serta menyelesaikan skripsi.
4. Teman-teman serta semua pihak yang telah banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan skripsi ini masih banyak terdapat kesalahan maupun kekurangan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun agar bisa menjadi pembelajaran untuk penyusunan penelitian selanjutnya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 3 Desember 2015

Penulis

Khoirul Anam



## DAFTAR ISI

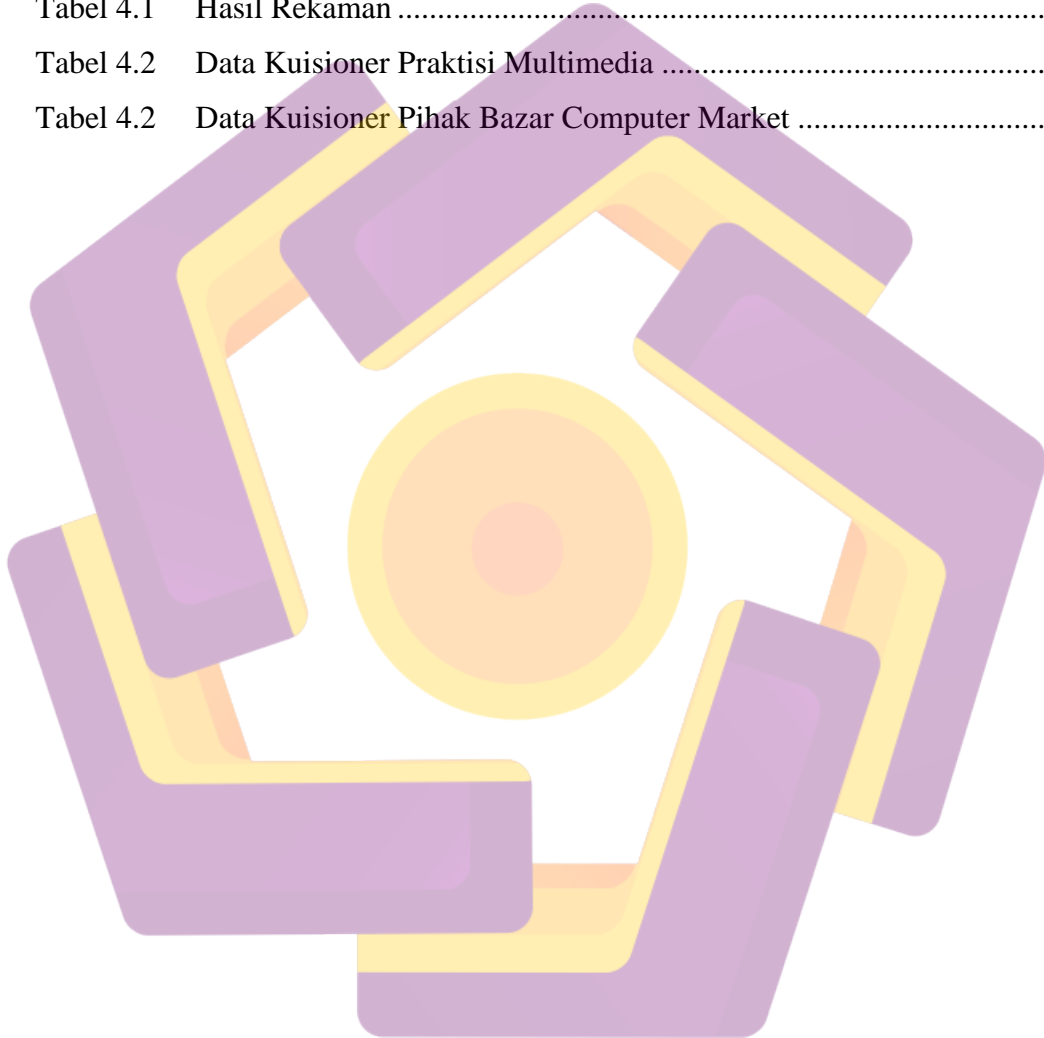
HALAMAN JUDUL.....	I
PERSETUJUAN .....	II
PENGESAHAN .....	III
PERNYATAAN.....	IV
MOTTO .....	V
PERSEMBAHAN .....	VI
KATA PENGANTAR .....	VII
DAFTAR ISI .....	VIII
DAFTAR TABEL.....	XI
DAFTAR GAMBAR .....	XII
INTISARI.....	XV
<i>ABSTRACT</i> .....	XVI
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	7
1.3 Batasan Masalah.....	7
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	7
1.4.1 Maksud Penelitian .....	8
1.4.1 Tujuan Penelitian.....	8
1.5 Metode Penelitian.....	7
1.5.1 Metode Pengumpulan Data .....	8
1.5.2 Metode Analisis.....	8
1.5.3 Metode Perancangan .....	8
1.5.4 Definisi Metode Produksi.....	8
1.5.5 Definisi Metode Testing.....	8
1.5.6 Metode Implementasi .....	8
1.6 Sistematika Penulisan .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	7

2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
2.1.1 Persamaan.....	8
2.1.2 Perbedaan .....	8
2.2 Periklanan.....	8
2.2.1 Definisi Periklanan .....	8
2.2.2 Sejarah Periklanan Televisi .....	8
2.2.3 Jenis-Jenis Iklan .....	10
2.2.4 Tujuan Iklan .....	11
2.2.5 Unsur-Unsur Iklan.....	12
2.2.6 Keputusan Memilih Media.....	13
2.2.7 Perencanaan dan Produksi Iklan.....	13
2.2.8 Standard Video .....	13
2.3 Desain Grafis.....	14
2.3.1 Definisi Desain Grafis .....	13
2.3.2 Elemen-Elemen Dasar Desain Grafis .....	13
2.4 Motion Graphic .....	14
2.4.1 Definisi Motion Graphic .....	14
2.4.2 Elemen-Elemen Motion Graphic.....	15
2.4.3 Karakteristik Motion Graphic .....	13
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>24</b>
3.1 Tinjauan Umum .....	24
3.2 Analisis SWOT .....	28
3.2.1 Kekuatan ( <i>strenght</i> ).....	29
3.2.2 Kelemahan ( <i>weakness</i> ).....	29
3.2.3 Peluang ( <i>opportunity</i> ).....	30
3.2.4 Ancaman ( <i>threats</i> ).....	31
3.3 Analisis Kebutuhan .....	33
3.3.1 Analisi Kebutuhan Fungsional.....	34
3.3.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	34
3.3.2.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ).....	34
3.3.2.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ).....	35

3.3.2.2 Analisis Kebutuhan SDM ( <i>Brainware</i> ) .....	35
3.4 Perancangan Iklan .....	35
3.4.1 Tahap Pra Produksi .....	35
3.4.2 Merancang Naskah.....	36
3.4.3 Merancang Storyboard.....	36
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>38</b>
4.1 Tahap Produksi .....	38
4.2.1 Drawing .....	38
4.2.2 Perekaman Suara ( <i>Dubbing</i> ) .....	49
4.2 Pasca Produksi .....	53
4.2.1 Editing Video .....	53
4.2.1.1 Pembuatan Composition.....	54
4.2.1.2 Pembuatan Motion .....	55
4.2.2 Compositing .....	72
4.2.3 Rendering .....	73
4.3 Testing.....	74
4.3.1 Hasil Penilaian.....	75
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>78</b>
5.1 Kesimpulan .....	78
5.2 Saran.....	78
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>80</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) .....	31
Tabel 3.2	Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ).....	32
Tabel 4.1	Hasil Rekaman .....	49
Tabel 4.2	Data Kuisisioner Praktisi Multimedia .....	75
Tabel 4.2	Data Kuisisioner Pihak Bazar Computer Market .....	76



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Logo General Motor Ricoh Nestle dan Braun .....	17
Gambar 2.2	Iklan Volkswagen.....	18
Gambar 2.3	Iklan Mobil Mini.....	19
Gambar 3.1	Iklan Lets Sip Not Guzzle.....	21
Gambar 3.2	Iklan Family Plan Medical .....	22
Gambar 3.3	Iklan Fish Leo Burnett .....	23
Gambar 3.4	Toko Bazar Computer Market .....	27
Gambar 3.5	Logo Bazar Computer Market .....	28
Gambar 3.6	Storyboard.....	38
Gambar 3.7	New File Adobe Illustrator.....	40
Gambar 4.1	Workspace .....	40
Gambar 4.2	Layer .....	41
Gambar 4.3	Badan.....	41
Gambar 4.4	Lengan Kanan .....	42
Gambar 4.5	Tangan Kanan .....	42
Gambar 4.6	Group Lengan Kanan .....	43
Gambar 4.7	Badan Tangan Kanan dan Lengan Kanan.....	43
Gambar 4.8	Penambahan Pinggul.....	44
Gambar 4.9	Penambahan Dua Kaki.....	44
Gambar 4.10	Penambahan Leher.....	45
Gambar 4.11	Sepatu.....	45
Gambar 4.12	Penambahan Sepatu .....	45
Gambar 4.13	Penambahan Lengan Kiri.....	46
Gambar 4.14	Penambahan Tangan Kiri.....	47
Gambar 4.15	Penambahan Kepala.....	47
Gambar 4.16	Penambahan Telinga.....	48
Gambar 4.17	Penambahan Rambut.....	48
Gambar 4.18	Save File *Ai.....	49
Gambar 4.19	Open File Audio.....	50

Gambar 4.20	Wavefrom Audio.....	50
Gambar 4.21	Crop Audio.....	51
Gambar 4.22	Normalize.....	51
Gambar 4.23	Spech Volume Leveler.....	51
Gambar 4.24	Adaptive Noise Reduction.....	52
Gambar 4.25	Vocal Enhancer.....	52
Gambar 4.26	Manual Pitch Correction.....	53
Gambar 4.27	Save File *mp3.....	53
Gambar 4.28	Komposisi Baru After Effect.....	54
Gambar 4.29	Folder Source Project.....	55
Gambar 4.30	Composition Secne 1.....	55
Gambar 4.31	Transformasi Utama.....	56
Gambar 4.32	Rectangle Tool.....	56
Gambar 4.33	Fill.....	56
Gambar 4.34	Background Utama Scene Satu.....	57
Gambar 4.35	Background Kedua.....	57
Gambar 4.36	Menu Add Pada Contens.....	58
Gambar 4.37	Zig Zag.....	58
Gambar 4.38	Setting Zig Zag.....	58
Gambar 4.39	Settiing Position Awal Background.....	58
Gambar 4.40	Posisi Awal Keyframe Scene Satu.....	59
Gambar 4.41	Posisi Background Awal.....	59
Gambar 4.42	Posisi Background Akhir.....	59
Gambar 4.43	Keyframe Background.....	59
Gambar 4.44	Import File *Ai.....	60
Gambar 4.45	Parent Layer.....	60
Gambar 4.46	Anchor Point Awal Tangan Kiri.....	61
Gambar 4.47	Anchor Point Akhir Tangan Kiri.....	61
Gambar 4.48	Anchor Point Kepala.....	61
Gambar 4.49	Rotation Tangan Kiri.....	62
Gambar 4.50	Keyframe Tangan Kiri.....	62

Gambar 4.51	Grap Editor.....	63
Gambar 4.52	Timeline Grap Editor .....	63
Gambar 4.53	Easy Ease .....	63
Gambar 4.54	Editing Easy Ease.....	64
Gambar 4.55	Composition Scene 2 .....	64
Gambar 4.56	Detail Effect Composition Scene 2 .....	65
Gambar 4.57	Composition Scene 3 .....	65
Gambar 4.58	Detail Effect Composition Scene 3 .....	65
Gambar 4.59	Composition Scene 4 .....	66
Gambar 4.60	Detail Effect Composition Scene 4 .....	66
Gambar 4.61	Composition Scene 5 .....	67
Gambar 4.62	Detail Effect Composition Scene 5 .....	67
Gambar 4.63	Composition Scene 6 .....	68
Gambar 4.64	Detail Effect Composition Scene 6 .....	68
Gambar 4.65	Composition Scene 7 .....	69
Gambar 4.66	Composition Scene 8 .....	69
Gambar 4.67	Pen Tool .....	69
Gambar 4.68	Stroke Option .....	70
Gambar 4.69	Hasil Bentuk Garis .....	70
Gambar 4.70	Trim Paths .....	70
Gambar 4.71	Keyframe Trim Paths .....	71
Gambar 4.72	Rendering After Effect .....	72
Gambar 4.73	New Project Adobe Premier Pro CC.....	72
Gambar 4.74	New Sequence and Source .....	73
Gambar 4.75	Susunan Sequence.....	73
Gambar 4.76	Videotron Jalan Kaliurang .....	74
Gambar 4.77	Rendering Akhir.....	75

## INTISARI

Motion graphic salah satu teknik yang banyak digunakan untuk produksi iklan. Metode ini menggabungkan potongan elemen-elemen desain atau animasi media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis dengan memasukkan elemen-elemen 2D atau 3D.

Media videotron telah tersedia hampir di setiap kota di Indonesia. Videotron merupakan alternatif produsen dengan biaya terjangkau dan tempat strategis sebagai media informasi kepada konsumen.

Motion graphic merupakan bahasan utama karya ilmiah, sedangkan Bazar Computer market hanya objek untuk pembuatan video iklan.

**Kata Kunci :** Motion Graphic, Iklan, Videotron, Bazar Computer Market





## **ABSTRACT**

*Motion graphic one technique that is widely used for the production of advertising. This method combines pieces of design elements or animated visual media that combines film language with graphic design by incorporating elements of 2D or 3D.*

*Media Videotron already available in almost every town in Indonesia. Videotron is an alternative manufacturer of affordable and strategic place as a medium of information to consumers.*

*Motion graphics are the main topics of scientific work, while the market only Bazar Computer object for the manufacture of video advertising.*

**Keywords:** *Motion Graphics, Advertising, Videotron,, Bazar Computer market*

