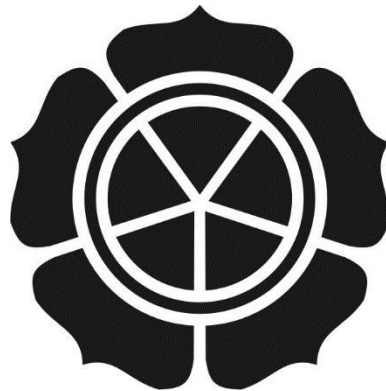


**TEKNIK IMPLEMENTASI MOTION GRAPHIC PADA VIDEO IKLAN
HOUSE OF DINNA SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI



disusun oleh

Eka Rohmat Syaifudin

11.11.5453

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

**TEKNIK IMPLEMENTASI MOTION GRAPHIC PADA VIDEO IKLAN
HOUSE OF DINNA SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Eka Rohmat Syaifudin

11.11.5453

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**TEKNIK IMPLEMENTASI MOTION GRAPHIC PADA VIDEO IKLAN
HOUSE OF DINNA SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Eka Rohmat Syaifudin

11.11.5453

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 30 Oktober 2014

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, M.Kom
NIK.19030218

PENGESAHAN

SKRIPSI

**TEKNIK IMPLEMENTASI MOTION GRAPHIC PADA VIDEO IKLAN
HOUSE OF DINNA SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

yang disusun oleh

Eka Rohmat Syaifudin
11.11.5453

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 23 November 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama penguji

Tanda Tangan

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK.190302215

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK.190302187

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 5 Desember 2015

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, 05 Desember 2015

Eka Rohmat Syaifudin
(11.11.5453)

MOTTO

“If you don't risk your life, you can't create a future”

“Seseorang akan menjadi lemah saat mereka bingung.”

"Jika kau tertawa kau akan bahagia, walau disaat sedih apapun”

“Saya bukan orang hebat, tapi saya mau belajar dari orang-orang hebat”

"Ketika dunia ternyata jahat padamu, Maka kau harus menghadapinya. Karena tidak seorangpun yang akan menyelamatkanmu jika kau tidak berusaha."



PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Alhamdulillah sebagai tanda rasa syukur kepada Allah SWT atas segala nikmat dan karunianya sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya Bapak H. Santoso dan Ibu Suwarni atas segala doa dan dukungannya.
2. Kekasih saya tercinta Ayunda Susanti Sischa Rahmawati, Amd.Keb atas do'a dan selalu setia mensupport saya.
3. Sahabat saya Alumni RETROZT011.
4. Teman – teman S1 TI 12.

Terima Kasih kepada:

1. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom. sebagai dosen pembimbing yang mencurahkan waktu dan pikirannya untuk membimbing perjalanan penyusunan skripsi ini dari awal hingga akhir.
2. Saudara seiman saya Irwan, Dhori, Syamsu yang selalu memberikan semangat, motivasi dan penghibur dikala sedih, susah, galau.
3. Sahabat saya Richi Ardianto atas do'a dan membantu mensukseskan semuanya.
4. Keluarga kecil saya dijogja Oby, Agung Oyond, Agung Hercu, Rizky Kutak, Jalu, semoga kalian jadi orang yang sukses.
5. Sahabat kecil saya Heri, Ihwan terima kasih atas do'a dan dukungannya.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb.

Puji dan syukur senantiasa kita panjatkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala, yang telah memberikan begitu banyak rahmat dan karunia sehingga dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik walaupun disadari banyak sekali kekurangan yang itu semua tidak lepas karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan sendiri.

Adapun Skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan Strata Satu (S1) Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penulisan Skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari beberapa pihak. Untuk itu penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi selama proses penyusunan Skripsi hingga selesai.
4. Tim Penguji, Segenap Dosen dan Karyawan STMIK AMIKOM yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalamannya .
5. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan Skripsi ini.

Skripsi ini masih sangat jauh dari sebuah kesempurnaan, itu semua tidak lepas karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan sendiri. Kritik dan saran yang bersifat membangun guna mencapai kesempurnaan selalu diharapkan sehingga dapat bermanfaat bagi diri sendiri, serta pihak-pihak yang membutuhkan.

Permohon maaf tak juga lupa kepada semua pihak jika dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan Skripsi ini terdapat kesalahan atau hal yang kurang berkenan.

Akhir kata, semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 5 Desember 2015

Eka Rohmat Syaifudin

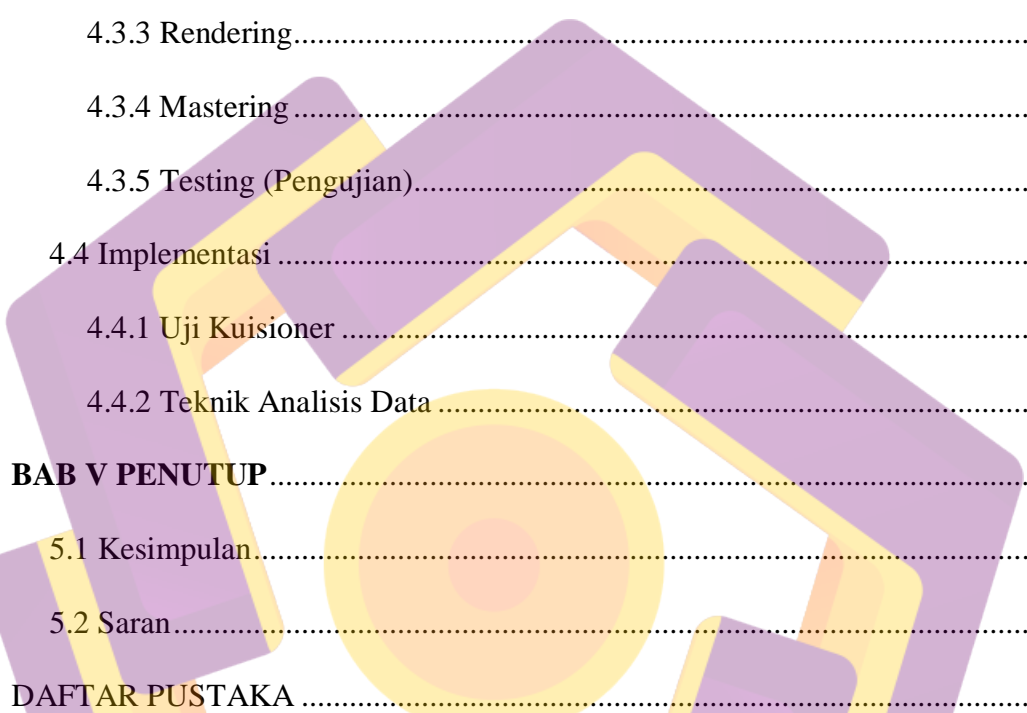
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1 Manfaat Bagi Penulis.....	3
1.5.2 Manfaat Bagi Perusahaan.....	3
1.5.3 Manfaat Bagi Production House.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4

1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2 Metode Analisis	4
1.7 Sistematika Penulisan Laporan Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.2 Pengertian Multimedia	10
2.2.1 Element Multimedia	10
2.2.2 Jenis - jenis Multimedia	11
2.2.3 Manfaat Multimedia	13
2.3 Definisi Iklan	13
2.3.1 Pengertian Iklan	13
2.3.2 Jenis - jenis Iklan	13
2.3.3 Sejarah Periklanan Televisi	15
2.3.4 Tujuan Periklanan Televisi	15
2.3.5 Kekuatan dan Kelemahan Iklan Televisi	17
2.4 Definisi Desain Grafis	21
2.4.1 Elemen - elemen Desain Grafis	21
2.5 Definisi Motion Graphic	23
2.5.1 Sejarah Motion graphic	24
2.5.2 Elemen - elemen Motion Graphic	25
2.5.3 Karakteristik Motion Graphic	25
2.6 Memproduksi Iklan Televisi	26
BAB III ANALISISIS DAN PERANCANGAN	29

3.1 Deskripsi House Of Dinna	29
3.1.1 Sejarah House Of Dinna	30
3.1.2 Tujuan dan Visi Misi	31
3.1.3 Pelayanan	32
3.1.4 Produk yang Ditawarkan	33
3.1.5 Struktur Organisasi house Of Dinna	34
3.2 Analisis Kebutuhan Fungsional Iklan	34
3.3 Analisis Kebutuhan Non Fungsional Iklan	35
3.3.1 Hardware (Perangkat Keras)	35
3.3.2 Software (Perangkat Lunak)	36
3.3.3 Brainware (Sumber Daya Manusia)	37
3.3.4 Analisis Biaya dan Komponen Biaya	38
3.3.5 Manfaat Pembuatan Iklan	40
3.4 Studi Kelayakan Sistem	41
3.4.1 Kelayakan Teknis	41
3.4.2 Kelayakan Operasi/Organisasi	42
3.4.3 Kelayakan Hukum	42
3.4.4 Kelayakan Ekonomi	42
3.5 Tahap Produksi	42
3.5.1 Ide Iklan Televisi	42
3.5.2 Tema Iklan	43
3.5.3 Rancangan Naskah Video Iklan	43
3.5.4 Rancangan Storyboard	45

3.5.5 Perencanaan jadwal Shooting	47
3.6 Media Penyampaian	49
3.6.1 Jangkauan Media	49
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	50
4.1 Alur Produksi	50
4.2 Tahap Produksi.....	51
4.2.1 Pemilihan Lokasi	51
4.2.2 Menyiapkan Perlengkapan yang Digunakan	51
4.2.2.1 Kamera	51
4.2.2.2 Memory Card	52
4.2.2.3 LED Lighting	53
4.2.2.4 Tripod.....	53
4.2.3 Reherseal	54
4.2.4 Pengaturan Pencahayaan (Lighting)	54
4.2.5 Pengaturan Kamera.....	54
4.2.6 Proses Pegambilan Gambar	56
4.2.6.1 Shooting	56
4.3 Pasca Produksi Iklan	56
4.3.1 Capturing	57
4.3.2 Editing	58
4.3.2.1 Proses Editing Grafis	58
4.3.2.1.1 Editing Grafis Adobe Ilustrator CS6.....	58
4.3.2.1.2 Editing Grafis Adobe Photosop CS6	59



4.3.2.1.3 Proses Pengeditan dan Perekaman Suara.....	60
4.3.2.1.4 Proses Compositing dan Pengeditan Video	65
4.3.2.1.5 Proses Coloring	66
4.3.2.1.6 Motion Graphic	67
4.3.3 Rendering.....	70
4.3.4 Mastering	72
4.3.5 Testing (Pengujian).....	73
4.4 Implementasi	74
4.4.1 Uji Kuisisioner	74
4.4.2 Teknik Analisis Data	74
BAB V PENUTUP	76
5.1 Kesimpulan.....	76
5.2 Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA	78

DAFTAR TABEL

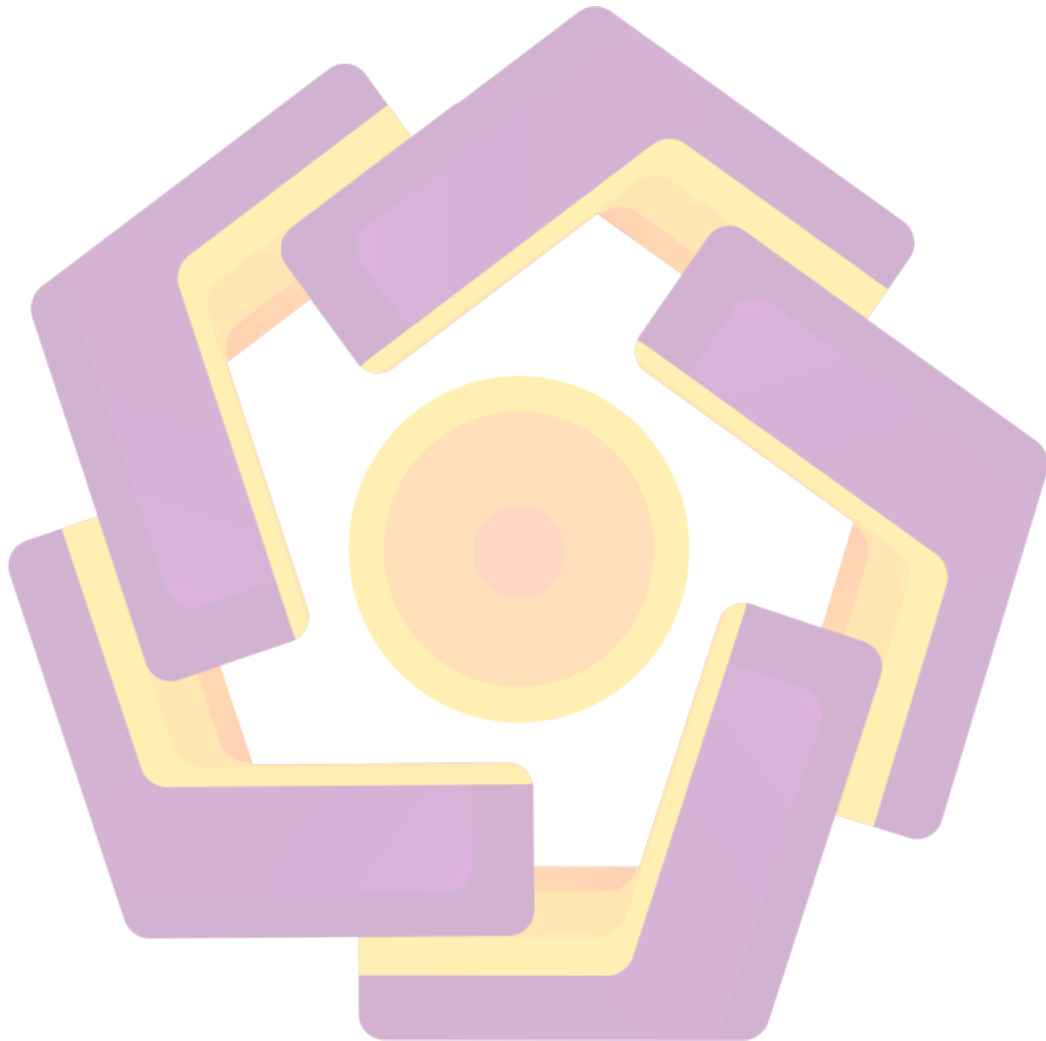
Tabel 1.1 Perangkat Yang Digunakan	36
Tabel 3.2 Perangkat Yang Direkomendasikan.....	37
Tabel 3.3 SoftwareYang Digunakan.....	37
Tabel 3.4 Software Yang Direkomendasikan	38
Tabel 3.5 Personil Produksi	38
Tabel 3.6 Perincian biaya Produksi iklan House Of Dinna	40
Tabel 3.7 Rincian Biaya dan Manfaat.....	41
Tabel 3.8 Rancangan Naskah Video Iklan.....	44
Tabel 3.9 Rancangan Storyboard	46
Tabel 3.9 Perincian Biaya Produksi	47
Tabel 3.10 Perencanaan Jadwal Shooting	49
Tabel 4.3 Hasil Review.....	75
Tabel 4.4 Kriteria Analisis Deskriptif Presentase.....	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Definisi Multimedia	25
Gambar 3.1 Logo House Of Dinna	30
Gambar 3.2 Struktur Organisasi.....	35
Gambar 4.1 Bagan Pra Poduksi, Produksi, Pasca Produksi.....	51
Gambar 4.2 Canon 70D + Sigma Lens 18-35mm f/1.8 Zoom Series	53
Gambar 4.3 CF Card Sandisk 16Gb Class 10	53
Gambar 4.4 LED Lighting	54
Gambar 4.5 Tripod	55
Gambar 4.6 Setting White Balance	56
Gambar 4.7 Setting Ukuran Video.....	57
Gambar 4.8 Manajemen File Video Iklan Huse Of Dinna.....	58
Gambar 4.9 Bagan Pasca Produksi House Of Dinna.....	59
Gambar 4.10 Membuat Tracing Logo Pada Adobe I6lustrator CS6.....	60
Gambar 4.11 Editing Foto Di Adobe Photoshop CS.....	61
Gambar 4. 12 Tampilan New Waveform Adobe Audition CS6.....	62
Gambar 4.13 Hasil Rekaman dengan Adobe Audition CS6	63
Gambar 4.14 Pengeditan Suara Dengan Adobe Audition CS6.....	64
Gambar 4.15 Ekspor Suara dengan Adobe Audition CS6.....	64
Gambar 4.16 Menghilangkan Noise Dengan Noise Reduction Adobe Audition CS6.....	65
Gambar 4.17 Effect Noise Reduction Adobe Audition CS6.....	66
Gambar 4.18 Memposisikan Shoot per Shoot	67
Gambar 4.19 Pemberian Efek Fast Color Correction.....	67
Gambar 4.20 Proses Editing <i>Motion Graphic</i> 1.....	68
Gambar 4.21 Proses Editing <i>Motion Graphic</i> 2.....	69
Gambar 4.22 Proses Editing <i>Motion Graphic</i> 3.....	69
Gambar 4.23 Proses Rendering di Adobe Premiere Pro CS6.....	70
Gambar 4.24 Import Objek yang Sudah Siap.....	71
Gambar 4.25 Pemilihan format Video yang digunakan.....	72

Gambar 4.26 Pengaturan Audio.....72

Gambar 4.27 Proses Rendering73



INTISARI

House of Dinna merupakan sebuah usaha yang didirikan sejak Juni 2009, di Yogyakarta, Indonesia. Dimiliki oleh Dinna Lesmana, yang memiliki minat yang sangat besar dalam mode untuk muslimah.

Motion Graphic dirancang menggunakan model prosedural dengan langkah-langkah sistematis dan terstruktur yang terdiri dari tahap define, data dan design. Tahap define dimulai dari tahap perumusan masalah, tujuan, dan ruang lingkup, tahap data dimulai dari identifikasi data lapangan yang terdiri dari dua macam data yaitu data kajian pustaka dan data lapangan. Dari dua sumber data tersebut akan dianalisis untuk menghasilkan sebuah konsep. Tahap design dilakukan setelah penentuan konsep, meliputi perancangan isi pesan dan visualisasi yang akan ditampilkan dalam media tersebut.

Produk yang dihasilkan dari perancangan ini berupa motion graphic House Of Dinna Yogyakarta dengan durasi 30 detik yang dikerjakan menggunakan software Adobe After Effect CS6 sebagai piranti untuk membuat animasi, software Adobe Photoshop CS6 dan Adobe Illustrator CS6 untuk membuat desain layout dan desain media pendukung.

Kata Kunci : Multimedia, Motion Graphic, Video Iklan, Promosi Produk

ABSTRACT

House Of Dinna a venture founded by June 2009 , in Yogyakarta, Indonesia. Owned by Dinna Lesmana, who has a huge interest in fashion for muslim Women.

Motion Graphic designed using procedural models with sistematic step and structured, consisting of stage define, data and design. The stage starts from the stage of formulation of the define problems, goals, and scope, the data starts from the identification data field consis of two kinds of data i.e. data literature review and field data. Of the two sources of data will be analyzed to produce a concept. Stagedesign made after the determination of the concept, including the design of message content and visuals that will be shown in the media.

Product resulting from this form of motion graphic design House Of Dinna Yogyakarta with duration of 30 seconds which is done using the software Adobe After Effect CS6 as devices for making animation, software Adobe Photoshop CS6 and Adobe Illustrator CS6 to create a design layout and design media supporters.

Keywords : *Multimedia, Motion Graphic, Video Advertising, Product Promotion.*

