

**PENERAPAN TEKNIK MOTION GRAFIK PADA IKLAN
FREELAND MULTIMEDIA**

SKRIPSI



disusun oleh

Hafid Muhammad Noor

12.12.6884

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

**PENERAPAN TEKNIK MOTION GRAFIK PADA IKLAN
FREELAND MULTIMEDIA**

Skripsi

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Hafid Muhammad Noor

12.12.6884

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

PENGESAHAN
PERSETUJUAN
SKRIPSI

SKRIPSI
PENERAPAN TEKNIK MOTION GRAFIK PADA IKLAN
**PENERAPAN TEKNIK MOTION GRAFIK PADA IKLAN
FREELAND MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Hafid Muhammad Noor

12.12.6884

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 08 Juni 2016

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 09 Juni 2016



PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENERAPAN TEKNIK MOTION GRAFIK PADA IKLAN
FREELAND MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Hafid Muhammad Noor

12.12.6884

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Mei 2016

Nama Penguji

Tanda Tangan

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom
NIK. 190302163

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302182



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 09 Juni 2016



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa Skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh oranglain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, 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 disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 05 Juni 2016

Hafid Muhammad Noor

NIM. 12.12.6884

HALAMAN MOTTO

“Barang siapa menempuh suatu jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan ke Surga”

(HR. Muslim)

“Gunakan waktu sebaik mungkin, karena detik-detik yang telah lewat tidak akan bisa kita lewati lagi”

“Terbaik dalam menghadapi masalah adalah menyelesaikannya bukan menghindarinya”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayangmu telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu serta memperkenalkanku dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selau terlimpahkan keharibaan Rasulullah Muhammad SAW.

Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat kukasihi dan kusayangi.

- ❖ Ibu dan kakak-kakak saya yang sangat aku cintai yang selau memberikan doa, kasih sayang serta dukungan moral, spiritual dan material yang tak mungkin ternilai harganya.
- ❖ Perusahaan Freeland Multimedia yang telah bersedia mendukung dan memberikan kesempatan kepada saya untuk melakukan penelitian ini dari awal hingga selesai.
- ❖ Dosen pembimbing Bapak Agus Purwanto, M.Kom yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahan mengenai skripsi ini.
- ❖ Untuk penghuni Kumolajati Residence terimakasih atas ‘semangat’ dan ‘dukungan’ yang kalian berikan baik dalam proses pengerjaan skripsi ini maupun pada saat ujian pendadaran saya.
- ❖ Teman-teman S1 SI 08 dan teman-teman STMIK AMIKOM yang tidak dapat disebutkan satu persatu, saya ucapkan terimakasih atas dukungan dan doanya. Sukses untuk kita semua.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah dan inayah sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “PENERAPAN TEKNIK MOTION GRAFIK PADA IKLAN FREELAND MULTIMEDIA“

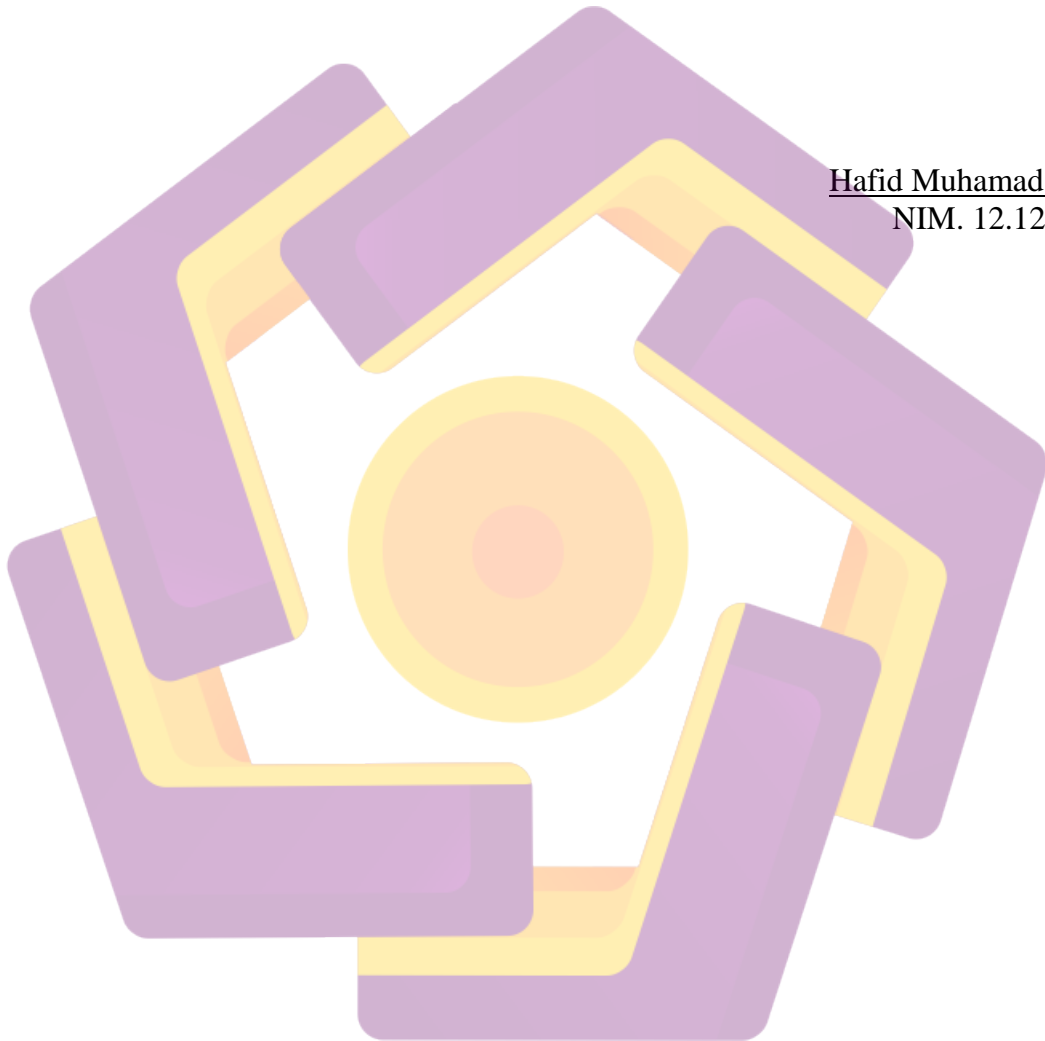
Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.dengan selesainya skripsi ini, maka tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bambang Sudaryatno, Drs, MM. selaku Ketua Jurusan Strata I Sistem Informatika.
3. Agus Purwanto, M.Kom selaku Dosen Pembimbing .
4. Kepada Pihak Freeland Multimedia.
5. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
6. Kedua orang tua saya dan kakak serta sahabat teman-teman dan kekasih yang selalu memberikan doa, bantuan dan semangat.
7. Dan semua pihak yang telah membantu menyelesaikan Skripsi ini

Akhir kata, semoga Skripsi ini dapat memberikan banyak manfaat kepada siapa saja yang membutuhkan.

Yogyakarta, 02 Juni 2016

Hafid Muhamad Noor
NIM. 12.12.6884



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.5.2 Metode Analisis	4
1.5.3 Metode Perancangan	4
1.5.4 Evaluasi	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Konsep Dasar Iklan	9
2.2.1 Pengertian Iklan	9
2.2.2 Penetapan Tujuan Periklanan	10
2.3 Konsep <i>Motion Graphic</i>	10

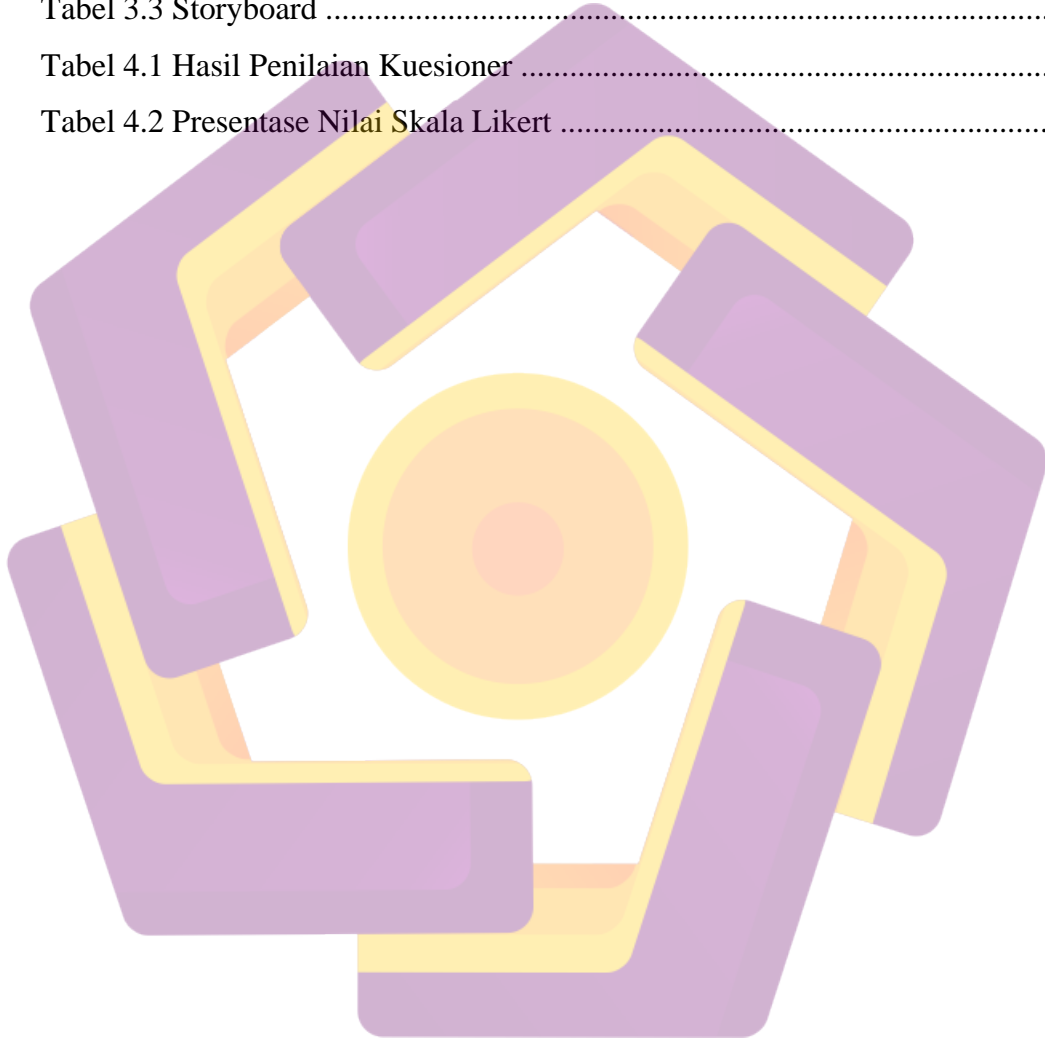
2.3.1	Pengertian <i>Motion Graphic</i>	10
2.3.2	Perimbangan Pada <i>Motion Graphic</i>	10
2.4	Animasi	12
2.4.1	Jenis Animasi	12
2.4.1.1	Animasi Sel (<i>Cell Animation</i>)	13
2.4.1.2	Animasi Frame (<i>Frame Animation</i>)	13
2.4.1.3	Animasi Sprite (<i>Sprite Animation</i>)	13
2.4.1.4	Animasi Lintasan (<i>Path Animation</i>)	14
2.4.1.5	Animasi <i>Spline</i>	14
2.4.1.6	Animasi Vektor (<i>Vector Animasi</i>)	15
2.4.1.7	Animasi Karakter (<i>Character Animation</i>)	15
2.4.1.8	Animasi <i>Computational</i>	16
2.4.1.9	Animasi <i>Morphing</i>	16
2.4.2	12 Prinsip Animasi	16
2.5	Analisis	22
2.5.1	Analisis SWOT	22
2.5.1.1	<i>Strength</i> (Kekuatan)	23
2.5.1.2	<i>Weakness</i> (Kelemahan)	23
2.5.1.3	<i>Opportunity</i> (Peluang)	23
2.5.1.4	<i>Threats</i> (Ancaman)	23
2.5.2	Analisis Kebutuhan Sistem	24
2.5.2.1	Analisis Kebutuhan Informasi	24
2.5.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak	24
2.5.2.3	Kebutuhan Perangkat Keras	25
2.5.2.4	Kebutuhan Brainware	25
2.6	Desain Pengukuran Data	25
2.6.1	Skala Likert	26
2.6.2	Skala Guttman	26
2.6.3	Skala Semantik Diferensial	26
2.6.4	Skala Rating	27
2.7	Tahap Produksi	27

2.7.1	Pra Produksi	27
2.7.1.1	Naskah	27
2.7.1.2	Storyboard	29
2.7.2	Produksi	30
2.7.2.1	Key Animator	30
2.7.2.2	Background	31
2.7.2.3	Coloring	32
2.7.2.4	Timesheeting	32
2.7.2.5	Lip-Synch	33
2.7.2.6	Sound	33
2.7.3	Pasca Produksi	35
2.7.3.1	Compositing dan Editing	35
2.7.3.2	Rendering	35
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN	36
3.1	Tinjauan Umum	36
3.1.1	Profil Perusahaan Freeland Multimedia	36
3.1.2	Visi dan Misi Freeland Multimedia	36
3.1.2.1	Visi Freeland Multimedia	36
3.1.2.2	Misi Freeland Multimedia	37
3.1.3	Sejarah Freeland Multimedia	37
3.1.4	Logo Perusahaan	38
3.2	Analisis	38
3.2.1	Definisi Analisis Sistem	38
3.2.2	Analisis SWOT	38
3.2.3	Kelemahan Media Lama (Brosur)	41
3.2.4	Solusi Yang Diberikan	41
3.2.5	Analisis Kebutuhan Sistem	41
3.2.5.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	41
3.2.5.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	42
3.3	Tahap Pra-Produksi Iklan	44
3.3.1	Rancangan Konsep Video Iklan	44

3.3.2	Rancangan Naskah Video Iklan	45
3.3.3	Rancangan Storyboard Video Iklan	49
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	54
4.1	Implementasi	54
4.1.1	Produksi	54
4.1.1.1	Pembuatan Desain	54
4.1.2	Pasca Produksi	56
4.1.2.1	Manajemen File	56
4.1.2.2	Editing	57
4.1.2.3	Import File	58
4.1.2.4	Pembuatan Background	60
4.1.2.5	Pembuatan Motion Graphic	61
4.1.2.6	Animasi Scene 1	62
4.1.2.7	Animasi Scene 2-3	65
4.1.2.8	Animasi Scene 4-8	68
4.1.2.9	Animasi Scene 9-11	70
4.1.2.10	Animasi Scene 12	71
4.1.2.11	Render File	72
4.1.2.12	Proses Dubbing	72
4.1.2.13	Penggabungan Project Video	74
4.1.2.14	Review Testing Iklan	76
4.1.2.15	Hasil Akhir Editing	81
BAB V	PENUTUP.....	83
5.1	Kesimpulan	83
5.2	Saran	83
	DAFTAR PUSTAKA	85
	DAFTAR LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Analisis SWOT	24
Tabel 3.1 Analisis SWOT	40
Tabel 3.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	42
Tabel 3.3 Storyboard	49
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Kuesioner	78
Tabel 4.2 Presentase Nilai Skala Likert	79



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Squash and Stretch	17
Gambar 2.2 Anticipation	17
Gambar 2.3 Staging	18
Gambar 2.4 Straight-Ahead and Pose-to-Pose	18
Gambar 2.5 Follow-Through and Overlapping Action	19
Gambar 2.6 Slow in and Slow out	19
Gambar 2.7 Arcs	20
Gambar 2.8 Secondary Action	20
Gambar 2.9 Timing	21
Gambar 2.10 Exaggeration	21
Gambar 2.11 Solid Drawing	22
Gambar 2.12 Appeal	22
Gambar 2.13 Form Storyboard	30
Gambar 3.1 Logo Freeland multimedia	38
Gambar 4.1 Hasil Desain Gambar	55
Gambar 4.2 Manajemen File	57
Gambar 4.3 Composition Setting	58
Gambar 4.4 Import File	58
Gambar 4.5 Jendela Project	59
Gambar 4.6 Jendela Timeline	60
Gambar 4.7 Kolom Pencarian Efek	60
Gambar 4.8 Kolom Pengaturan Efek Ramp untuk Background	61
Gambar 4.9 Karakter pada Scene 1	62
Gambar 4.10 Pengaturan Repeater pada New Shape Layer	63
Gambar 4.11 Efek circle burst	63
Gambar 4.12 Pengaturan graph editor di circle burst	64
Gambar 4.13 Tampilan circle burst di scene 1	64
Gambar 4.14 Setting Composition di scene 2-3	65
Gambar 4.15 Tata letak scene 2-3	66

Gambar 4.16 Membuat Parent di karakter orang	66
Gambar 4.17 Mengaktifkan 3D Layer	67
Gambar 4.18 Muncul karakter menghadap gedung	68
Gambar 4.19 Implementasi efek circle	68
Gambar 4.20 Pengaturan efek circle	69
Gambar 4.21 Animasi Layanan Freeland Multimedia	69
Gambar 4.22 Tampilan 2 karakter di depan Freeland Multimedia	70
Gambar 4.23 Layanan tambahan Freeland Multimedia	71
Gambar 4.24 Scene 12	71
Gambar 4.25 Composition Render	72
Gambar 4.26 Dubbing	73
Gambar 4.27 Penambahan Efek Suara	73
Gambar 4.28 Settingan Sequence	74
Gambar 4.29 Sequence Final	75
Gambar 4.30 Format Video Render	76
Gambar 4.31 Hasil Akhir Editing	82

INTISARI

Periklanan merupakan salah satu alat yang paling umum digunakan perusahaan untuk mengarahkan komunikasi persuasif pada pembeli sasaran dan masyarakat. Periklanan pada dasarnya adalah bagian dari kehidupan industri modern. Kehidupan dunia modern saat ini sangat tergantung pada iklan salah satunya media iklan pertelevisian. Dengan banyaknya jenis iklan yang ada pada zaman modern ini memberikan respon positif dikalangan para investor dan pemilik usaha untuk terus memasarkan produk layanan atau barang melalui pihak-pihak terkait dalam hal ini pembuat iklan.

Dengan pembuatan iklan animasi “Freeland Multimedia” tentu saja akan memfasilitasi pemasaran jasa yang lebih efektif, tentunya akan mendorong tingkat pemasaran usaha tersebut untuk menggaet minat masyarakat sekitar khususnya dan sebagai media informasi di kalangan umum.

Tentu saja sebelum pembuatan iklan, penulis dan editor harus melakukan observasi dan penelitian yang bertujuan mendukung “Penerapan Teknik Motion Grafik Pada Iklan Freeland Multimedia Menggunakan”, guna memperlancar jalannya pembuatan iklan tersebut.

Kata Kunci : Media Pengiklanan, Teknik Motion Grafik, Freeland Multimedia

ABSTRACT

Advertising is one of the most common tools used by the company for direct communication and persuasive on the target buyer community. Advertising is basically a piece of modern industrial life. The life of the modern world is currently very dependent on advertising one of television advertising media. With so many types of advertising that exist in modern times it gives a positive response among investors and business owners to continue to market products, services or goods by the parties in this case the advertiser.

With animated ad creation "Freeland Multimedia" course will facilitate more effective marketing services, will certainly encourage the level of marketing efforts to hook the interest of the local community in particular and as a medium of information among the public.

Of course, before the making of the ad, writers and editors must observation and research that aims supporting the "Application Techniques Motion Graphics On Advertising Freeland Multimedia", in order to expedite the course of making these ads.

Keywords: *Advertising media, Techniques Motion Graphics, Freeland Multimedia*