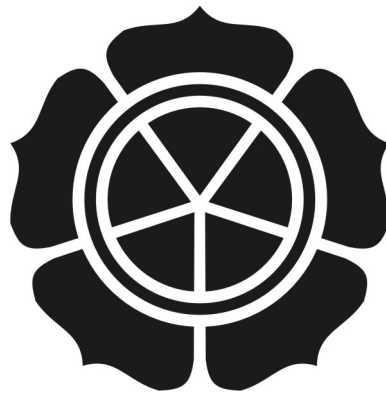


**IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHIC DENGAN SOFTWARE
ADOBE AFTER EFFECT PADA IKLAN "COCO CHURRO"
YOGYAKARTA**

SKRIPSI



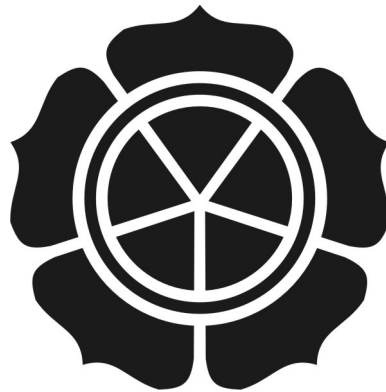
disusun oleh
Agung Kurniawan
12.12.6891

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHIC DENGAN SOFTWARE
ADOBE AFTER EFFECT PADA IKLAN "COCO CHURRO"
YOGYAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Agung Kurniawan

12.12.6891

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHIC DENGAN SOFTWARE
ADOBE AFTER EFFECT PADA IKLAN "COCO CHURRO"
YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Agung Kurniawan

12.12.6891

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 Maret 2015

Dosen Pembimbing,



Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHIC DENGAN SOFTWARE
ADOBE AFTER EFFECT PADA IKLAN "COCO CHURRO"**

YOGYAKARTA

yang disusun oleh
Agung Kurniawan

12.12.6891

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Oktober 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

Hanif Al Hatta, M.Kom
NIK. 190302096

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 15 November 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suvanto, 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, 10 November 2015



Agung Kurniawan
NIM. 12.12.6891

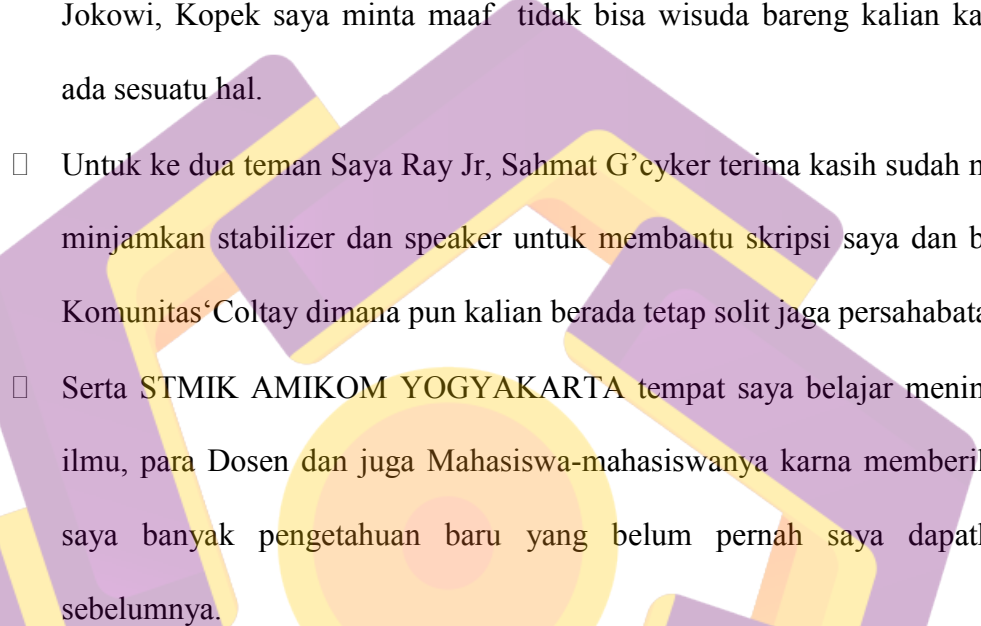
HALAMAN MOTTO

- Karna aku punya keinginan yang sanggup membuatku membuang segalanya demi membuatnya tercapai.
- Kegagalan yang sesungguhnya adalah pada saat kita berhenti mencoba.
- Jangan remehkan keajaiban, keajaiban hanya terjadi pada mereka yang tak pernah menyerah.
- Kesampingkan dulu masalah lama, saat ini harus fokus ke tujuan utama.
- Orang yang ragu-ragu akan kemampuannya sendiri pasti akan kalah.
- Jangan lupakan kekuatan senyum, selama kau bertahan, banyak hal menyenangkan yang akan terjadi.
- Hidup ini seperti pensil yang pasti akan habis, tetapi meninggalkan tulisan-tulisan yang indah dalam kehidupan.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah sholawat dan salam atas Rasulullah, keluarga, para sahabat, dan segenap pengikutnya hingga akhir zaman. Segala puji milik Allah Subhanahu wata'ala yang telah memberikan rahmat, hidayah dan taufik-NYA sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- Kedua orang tua saya untuk Bapak dan Ibu yang saya cintai dan hormati yang selalu memberikan kasih sayang dan kepercayaan serta doa kepada saya agar bisa menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.
- Untuk Adik saya Bayu Dwi Ramadhan dimudahkan dalam Ujian Nasional SMA mendapat nilai yang baik dan Adik saya Nurul Fadila tercinta terima kasih atas dukungan dan semangatnya.
- Buat keluarga yang di Jakarta, Bukittinggi dan Pekanbaru terima kasih atas doa, semangatnya untuk saya menyelesaikan skripsi ini. Semoga asap yang di Pekanbaru dan sekitarnya cepat hilang. Aminnnn...
- Untuk keluarga senasib seperantauan Acil, Roch, Ahmad, Baonk, Cur, Surya, Mas Jalu, Kiki, Ican, Kak Ade semuanya yang pernah main ke Kontrakan Papoy dan tetangga The Best Kontrakan DOTA2 yang beranggotakan Ibul, Deswa, Gembul, Mas tom, Rizki, Dul, Ardi, Bontek dan kalian semuanya yang tidak bisa tertulis disini (tidak cukup). Terima kasih untuk setiap support dan canda tawa. KALIAN LUAR BIASA VROHHH... \m/

- 
- Untuk teman sewaktu kuliah khususnya KUMANSI 12-S1SI-08 karna sudah diberi semangat untuk dapat menyelesaikan skripsi ini kalian cepat menyusul guys!!
 - Saya tidak lupa juga untuk sahabat vetran saya Konyak, Styler, Jokowi, Kopek saya minta maaf tidak bisa wisuda bareng kalian karna ada sesuatu hal.
 - Untuk ke dua teman Saya Ray Jr, Sahmat G'cyker terima kasih sudah mau meminjamkan stabilizer dan speaker untuk membantu skripsi saya dan buat Komunitas'Coltay dimana pun kalian berada tetap solit jaga persahabatan.
 - Serta STMIK AMIKOM YOGYAKARTA tempat saya belajar menimba ilmu, para Dosen dan juga Mahasiswa-mahasiswanya karna memberikan saya banyak pengetahuan baru yang belum pernah saya dapatkan sebelumnya.

Untuk semua pihak yang telah mendoakan, berkontribusi dan mendukung saya sampai saat ini yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu terima kasih banyak yang sebesar – besarnya.

KATA PENGANTAR

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 penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, M.M. selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan dan masukan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
5. Semua keluarga besar penulis terutama untuk orang tua yang tidak pernah lelah memberikan dukungan, semangat, dan doa kepada penulis.
6. Teman-teman senasib seperantauan dan seperjuangan selama ini yang luar biasa semangatnya.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Dalam penulisan skripsi ini penyusun menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penyusun, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian ini.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca umumnya dan khususnya untuk pengembangan pada bidang multimedia.

Yogyakarta, 30 Oktober 2015



Penyusun

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABLE.....	xvi
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Konsep Dasar Iklan	9
2.1.1 Pengertian Iklan	9
2.1.2 Jenis Iklan	9
2.1.3 Fungsi dan Tujuan Periklanan	10
2.3 Konsep Motion Graphic	10
2.3.1 Sejarah Motion Graphic	10
2.3.2 Pengerian Motion Graphic	12
2.3.3 Pertimbangan pada Motion Graphic	13

2.4	Animasi	14
2.4.1	Jenis Animasi	14
2.4.1.1	Animasi Sel (Cell Animation)	15
2.4.1.2	Animasi Frame (Frame Animation)	15
2.4.1.3	Animasi Sprite (Sprite Animastion)	15
2.4.1.4	Animasi Lintasan (Parth Animation)	16
2.4.1.5	Animasi Spline	16
2.4.1.6	Animasi Vektor (Vector Animation)	16
2.4.1.7	Animasi Karakter (Character Animastion)	17
2.4.1.8	Animasi Computational Animation)	18
2.4.1.9	Animasi Morphing	18
2.4.2	Prinsip Animasi	18
2.4.2.1	Squash And Stretch	19
2.4.2.2	Anticipation	19
2.4.2.3	Staging	19
2.4.2.4	Straight-Ahead Action and Pose-To-Pos	20
2.4.2.5	Follow-Through and Overlapping Action	20
2.4.2.6	Slow In-Slow Out	21
2.4.2.7	Arcs	21
2.4.2.8	Secondary Action	22
2.4.2.9	Timing	22
2.4.2.10	Exaggeration	23
2.4.2.11	Solid Drawing	23
2.4.2.12	Appeal	24
2.5	Tahap Produksi	24
2.5.1	Pra Produksi	25
2.5.1.1	Naskah	25
2.5.1.2	Sketsa	25
2.5.1.2.1	Jenis-Jenis Sketsa	26
2.5.1.3	Storyboard	27
2.5.1.3.1	Jenis Storyboard	28

2.5.1.3.2	Elemen Storyboard	30
2.5.2	Produksi	33
2.5.3	Pasca Produksi	33
4.6	Perangkat Lunak yang digunakan	34
4.6.1	Adobe Premiere Pro CS6	34
4.6.2	Adobe After Effects CS6	35
4.6.3	Corel Draw X6	35
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		37
3.1	Tinjauan Umum	37
3.1.1	Sejarah Coco Churro	37
3.1.2	Visi dan Misi Coco Churro	38
3.1.3	Logo	38
3.2	Analisis	39
3.2.1	Definisi Analisis Sistem	39
3.2.2	Analisis SWOT	40
3.2.2.1	Strength (Kekuatan)	40
3.2.2.2	Weakness (Kelemahan)	41
3.2.2.3	Opportunity (Peluang)	41
3.2.2.4	Threat (Ancaman)	42
3.2.3	Analisis Kebutuhan Sistem	44
3.2.3.1	Analisis Kebutuhan Informasi	44
3.2.3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak	44
3.2.3.3	Kebutuhan Perangkat Keras	44
3.2.3.4	Kebutuhan Brainware	45
3.2.4	Studi Kelayakan Sistem	45
3.2.4.1	Kelayakan Teknis	46
3.2.4.2	Kelayakan Hukum	46
3.2.4.3	Kelayakan Operasional	47
3.3	Perancangan Iklan	47
3.3.1	<i>Brainstorming</i> Iklan	47
3.3.2	Konsep Iklan	48

3.3.3	Perancangan Naskah	48
3.3.4	Perancangan <i>Storyboard</i>	49
3.4	Media Penyampaian Iklan	53
3.4.1	Jangkauan Media	53
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		54
4.1	Produksi	54
4.1.1	Pembuatan Desain	54
4.1.2	Pembuatan Desain 2D dan Pengambilan Gambar	55
4.2	Pasca Produksi	56
4.2.1	Manajemen File	56
4.2.2	Editing	57
4.2.3	Import File	59
4.2.4	Puppet	61
4.2.5	Pembuatan Motion Graphic	62
4.2.6	Animasi Maskot	63
4.2.7	Animasi Makanan dan Text	67
4.2.8	Render File	71
4.2.9	Penggabungan Project Video	72
4.2.10	Review Testing	75
4.2.11	Hasil Akhir Editing	77
4.3	Kelebihan dan Kekurangan <i>Motion Graphic</i>	78
4.4	Pembahasan	79
BAB V PENUTUP		80
5.1	Kesimpulan	80
5.2	Saran	80
DAFTAR PUSTAKA		82

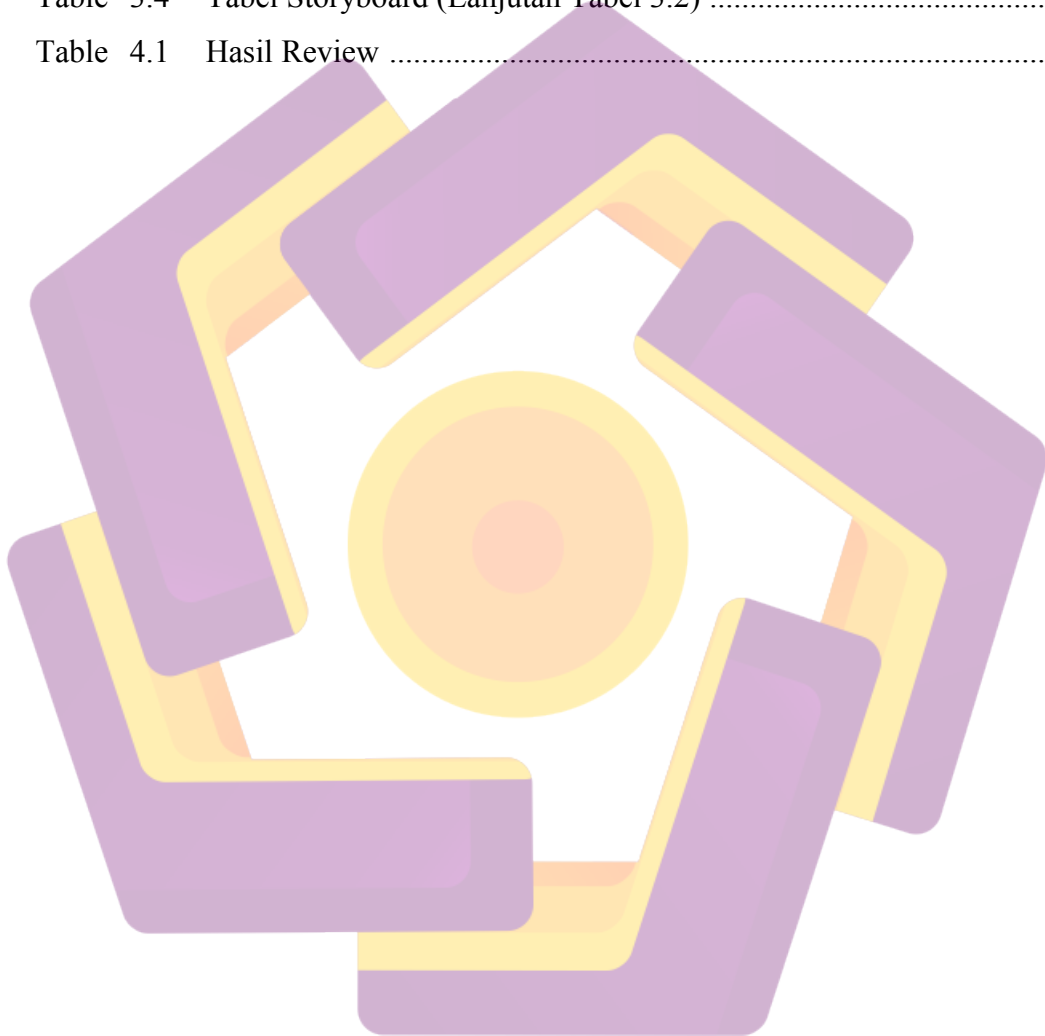
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Anatomy Of Murder Motion Graphic Pertama	12
Gambar 2.2	Squash And Stretch	19
Gambar 2.3	Anticipation	19
Gambar 2.4	Straging	20
Gambar 2.5	Straight-Ahead Action and Pose-To-Pose	20
Gambar 2.6	Follow-Through and Overlapping Action	21
Gambar 2.7	Slow In-Slow Out	21
Gamabr 2.8	Arcs	21
Gambar 2.9	Secondary Action	22
Gambar 2.10	Timing	23
Gambar 2.11	Exaggeration	23
Gambar 2.12	Solid Drawing	24
Gambar 2.13	Appeal	24
Gambar 2.14	Thumbnail Storyboard	28
Gambar 2.15	Rough Storyboard	29
Gambar 2.16	Clean Up Storyboard	30
Gambar 2.17	Adobe Premiere Pro CS6	34
Gambar 2.18	Adobe After Effect CS6	35
Gambar 2.19	CorelDraw	36
Gambar 3.1	Logo Coco Churro	38
Gambar 3.2	Maskot Coco Churro	39
Gambar 4.1	Hasil Desain Gambar dan Foto	56
Gambar 4.2	Manajemen File	57
Gambar 4.3	Composition Setting	58
Gambar 4.4	Import File	59
Gambar 4.5	Import File	60
Gambar 4.6	Jendela Timeline	60
Gambar 4.7	Jendela Timeline	61
Gambar 4.8	Graph Editor	62

Gambar 4.9	Lingkaran Muncul Berurutan	63
Gambar 4.10	Lingkaran Memenuhi Layar	63
Gambar 4.11	Animasi Lingkaran	64
Gambar 4.12	Muncul Slide	64
Gambar 4.13	Animasi Slide	65
Gambar 4.14	Animasi Maskot	65
Gambar 4.15	Animasi Kembang Api 1	66
Gambar 4.16	Panel Size, Stoke Width dan Position	66
Gambar 4.17	Panel Rapeator 1	67
Gambar 4.18	Bola Polos	68
Gambar 4.19	Animasi Makanan, Text dan Logo	68
Gambar 4.20	White Solid 1	69
Gambar 4.21	Effect Controls	69
Gambar 4.22	White Solid 2	70
Gambar 4.23	Makanan dan Text	70
Gambar 4.24	Composition Render	71
Gambar 4.25	Setingan Sequence	72
Gambar 4.26	Drag Scene	73
Gambar 4.27	Sound	73
Gambar 4.28	Format Video Render	74
Gambar 4.29	Proses Rendering	75
Gambar 4.30	Hasil Akhir Editing	78

DAFTAR TABEL

Table 3.1	Strategi Analisis SWOT	43
Table 3.2	Rancangan Storyboard	50
Table 3.3	Tabel Storyboard (Lanjutan Tabel 3.2)	51
Table 3.4	Tabel Storyboard (Lanjutan Tabel 3.2)	52
Table 4.1	Hasil Review	76



INTISARI

Coco Churro atau yang disebut Churros merupakan salah satu kue khas Spanyol yang berada di Yogyakarta. Makanan kuliner ini baru dibuka dan masih terbilang baru. Oleh sebab itu untuk membantu kuliner ini dalam menarik pengunjung, maka diperlukan promosi yang dikemas dalam bentuk video.

Video promosi iklan Coco Churro dibuat dengan menggunakan konsep multimedia, yaitu menggunakan motion graphic. Dalam pembuatan video dengan teknik motion graphic ini menggunakan software utama yaitu Adobe After effect, Adobe Premiere dan software multimedia pendukung yang lainnya.

Setelah video ini selesai diuji, kemudian akan diupload di situs-situs sosial media seperti youtube, facebook dan twitter. Selain itu juga hasil yang didapat maksimal dan dapat meningkatkan penjualan di Coco Churro. Dengan demikian peneliti ini berdampak positif bagi Coco Churro yang masih kurang promosi.

Kata Kunci : Iklan, Motion Graphic, Coco Churro, Video, Yogyakarta



ABSTRACT

Coco Churro or called Churros is one of Spain's confectioneries in Yogyakarta. This Newly opened gourmet foods and still relatively new. Therefore to help these culinary in attracting visitors, then needed a cast in a promotional video.

Promoted video ads Coco Churro is created by using the multimedia concept, which uses motion graphic. In the manufacture of video with motion graphic techniques it uses the main software that Adobe After effects, Adobe Premiere and other supporting multimedia software.

Once the video is finished testing, and will be uploaded on social media sites such as youtube, facebook and twitter. In addition, the results are the maximum and can increase sales in Coco Churro. Thus researchers have a positive impact on coco churro masi less promotion.

Keywords : Iklan, Motion Graphic, Coco Churro, Video, Yogyakarta

