

**PERANCANGAN IKLAN MOTION GRAPHIC JASA PERCETAKAN  
ALIEF PRODUCTION UNTUK MENINGKATKAN PENJUALAN**

**TUGAS AKHIR**



Disusun oleh

**Arpiansah Putra      11.01.2832**

**Agus Dwi Andi H      11.01.2858**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMAN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2014**

**PERANCANGAN IKLAN MOTION GRAPHIC JASA PERCETAKAN  
ALIEF PRODUCTION UNTUK MENINGKATKAN PENJUALAN**

**TUGAS AKHIR**

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya  
pada jenjang Diploma III jurusan Teknik Informatika



Disusun oleh

**Arpiansah Putra      11.01.2832**

**Agus Dwi Andi H      11.01.2858**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMAN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2014**

**PERSETUJUAN**

**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN IKLAN MOTION GRAPHIC JASA PERCETAKAN  
ALIEF PRODUCTION UNTUK MENINGKATKAN PENJUALAN**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Arpiansah Putra** 11.01.2832

**Agus Dwi Andi H** 11.01.2858

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
Pada tanggal 3 April 2014

**Dosen Pembimbing**

Agus Purwanto, M.Kom  
NIK. 190000001

**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN IKLAN MOTION GRAPHIC JASA PERCETAKAN  
ALIEF PRODUCTION UNTUK MENINGKATKAN PENJUALAN**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Arpiansah Putra** 11.01.2832

**Agus Dwi Andi H** 11.01.2858

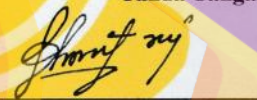
telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 4 Desember 2014

**Susunan Dewan Penguji**

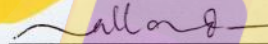
**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Dhani Ariatmanto, M.Kom**  
NIK. 190302197



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

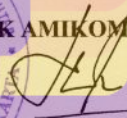


Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
tanggal 31 Januari 2014



**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

**Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.**  
NIK. 190302001



## HALAMAN PERNYATAAN

Kami selaku yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kami sendiri dan semua isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan dan sepanjang sepengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang benar - benar menyerupai karya atau pendapat dan atau pernyataan milik orang lain yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain kecuali secara tertulis telah diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 5 Desember 2014

**Nama**

**Arpiansah Putra**

**Agus Dwi Andi H**

**NIM**

**11.01.2832**

**11.01.2858**

**Tanda Tangan**



## MOTTO

*“Hidup itu seperti anak tangga, semakin tinggi kita menitihnya maka akan semakin luas kita melihat dunia”*

*“Jadikan semua masalah sebagai pelajaran untuk lebih baik lagi”*

*“Jangan biarkan waktu mengaturlahmu, tapi aturlah waktumu sebaik mungkin”*

*“Semua orang pada dasarnya baik, hanya waktu dan lingkungan lah yang mengubah mereka”*

*“Tetap berusaha meskipun sulit, dengan terus mencoba kamu akan mendapatkan ilmu yang tidak kamu ketahui”*

## PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, karunia dan hidayah-Nya kepada Kami, sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dalam waktu yang sudah ditentukan. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada :

- ABD. Samad dan Tukinem orang tua tersayang dari Arpiansah Putra, yang senantiasa selalu mendoakan Kami untuk kebaikan, keimanan, kesehatan, kesuksesan dan kebahagiaan hidup Kami serta selalu memberikan dukungan kepada Kami dalam bentuk moral (Jasa dan atau Pikiran) maupun material (Barang dan atau Uang).
- Keluarga-keluarga kami yang telah mendukung kami dari nol.
- Buat Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah mau meluangkan waktunya untuk membimbing kami dalam mengerjakan dan menyelesaikan Tugas Akhir ini .
- Teman – teman sekelas 11-D3TI-01.
- Teman- teman main yang selalu memberi semangat dalam mengerjakan dan menyelesaikan tugas akhir ini.
- Buat Arby yang sudah membantu dan mengajari dalam mengerjakan tugas akhir ini.
- Buat teman kontrakan Faris, Coro, jawak, Eko yang saling bersaing yang membuat saya semangat dalam pembuatan TA.
- Buat Andi temen seperjuangan saya dalam mengerjakan dan menyelesaikan tugas akhir ini.
- Buat teman nongkrong dulu Ardi, Indrik, Agung yang selalu menemani.
- Buat Devi Meirawati yang menjadi penyemangat saya dalam mengerjakan tugas akhir ini, terima kasih atas doa dan dukungannya.
- Buat teman-teman di kampung pulau kijang yang selalu mendoakan saya.

Oke thanks for STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan inayah-Nya kepada, sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dalam waktu yang sudah ditentukan. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada :

- Kedua Orang Tua tercinta yang telah mendidik dan membesarkan saya,serta yang selalu senantiasa mendoakan untuk kebaikan, keimanan, kesehatan, kesuksesan, dan kebahagiaan saya
- Keluarga-keluarga saya yang telah mendukung saya dari nol.
- Buat Bapak Agus Purwanto, M.kom selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing kami dalam mengerjakan dan menyelesaikan Tugas akhir ini.
- Arpian Saputra teman seperjuangan saya dalam mengerjakan dan menyelesaikan Tugas Akhir ini.
- Abang Dedi sekeluarga yang telah menyediakan tempat dan menampung saya selama pengerjaan Tugas Akhir ini.
- Semua teman-teman sekelas, dan teman futsal 11-D3TI-01.
- Cha-Cha yang selalu memberi semangat serta rela meluangkan waktu dan tenaga untuk mendukung serta membantu saya.
- Semua teman di Banjarneara Roby, Fera, Tunggal, Denox, Heru, Sijon terimakasih atas semangat dan dukunganya.
- Semua teman-teman alumni kost Wisma Ratih yang sudah dulu wisuda, kalian luar biasa.
- Dan buat semua saja yang telah membatu saya mengerjakan Tugas Akhir ini, maaf tidak bisa sebut satu per satu, saya ucapkan banyak-banyak terimakasih atas partisipasinya.

Thanks All For STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji saya ucapkan ke hadirat Allah SWT Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, karena telah memberikan begitu banyak anugerah ilmu, rezki yang berlimpah, rahmat serta hidayah-Nya kepada kita semua. Dengan mengucap rasa syukur Alhamdulillah Tugas Akhir dengan judul : **PERANCANGAN IKLAN MOTION GRAPHIC JASA PERCETAKAN ALIEF PRODUCTION UNTUK MENINGKATKAN PENJUALAN** telah disusun dengan baik.

Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu terselesaikannya laporan ini, antara lain :

1. Bapak Prof.Drs.M.Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Kepala Jurusan D3 Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Kusnawi, S.Kom, M. Eng selaku Dosen Wali.
4. Bapak Agus Purwanto selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan masukan, arahan, dan bimbingan dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
5. Teman-teman D3TI – 01 angkatan 2011 yang telah mendukung saya.

6. Semua pihak yang bersangkutan dan atau yang telah membantu dalam penyusunan tugas akhir ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penyusun sangat mengharapkan masukan maupun kritik dan saran yang membangun dari pembaca karena penyusun yakin bahwa masih banyak kekurangan dari Tugas Akhir ini. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan dapat dipakai sebagai bahan referensi yang dapat memberikan wawasan luas bagi pembacanya. Amin.

Yogyakarta, 5 Desember 2014

Penyusun

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	vi
HALAMAN MOTTO.....	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	x
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
INTISARI.....	xxiv
<i>ABSTRACT</i> .....	xxv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3

1.6	Metode Penelitian.....	3
1.7	Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>		<b>7</b>
2.1	Konsep Dasar Teori.....	7
2.1.1	Sejarah Multimedia.....	7
2.1.2	Pengertian Multimedia .....	8
2.2	Konsep Dasar Periklanan .....	10
2.2.1	Sejarah Periklanan.....	10
2.2.2	Pengertian Iklan.....	12
2.2.3	Jenis Iklan.....	12
2.2.3.1	Iklan Komersil dan Nonkomersil.....	13
2.2.3.2	Iklan Corporate.....	13
2.2.4	Jenis Media Iklan .....	14
2.2.4.1	Media Cetak .....	14
2.2.4.2	Media Elektronik.....	15
2.2.4.3	Media Lainnya .....	15
2.3	Objek-Objek Multimedia .....	16
2.3.1	Teks .....	16
2.3.2	Grafik .....	17

2.3.3	Bunyi .....	18
2.3.4	Video .....	18
2.3.5	Animasi .....	19
2.3.5.1	Animasi Sel (Cell Animation).....	19
2.3.5.2	Animasi Frame (Frame Animation).....	19
2.3.5.3	Animasi Sprite (Sprite Animation).....	20
2.3.5.4	Animasi Lintasan (Path Animation).....	21
2.3.5.5	Animasi Spline.....	21
2.3.5.6	Animasi Vektor (Vector Animation) .....	22
2.3.5.7	Animasi Karakter (Character Animation).....	23
2.3.5.8	Computational Animation.....	23
2.3.5.9	Morphing.....	23
2.3.6	Software dan Data .....	23
2.4	Motion Graphic .....	24
2.5	Prinsip Animasi.....	25
2.5.1	Squash dan Stretch .....	25
2.5.2	Anticipation .....	25
2.5.3	Staging .....	25
2.5.4	Straight - Ahead Action dan Pose - To - Pose .....	25

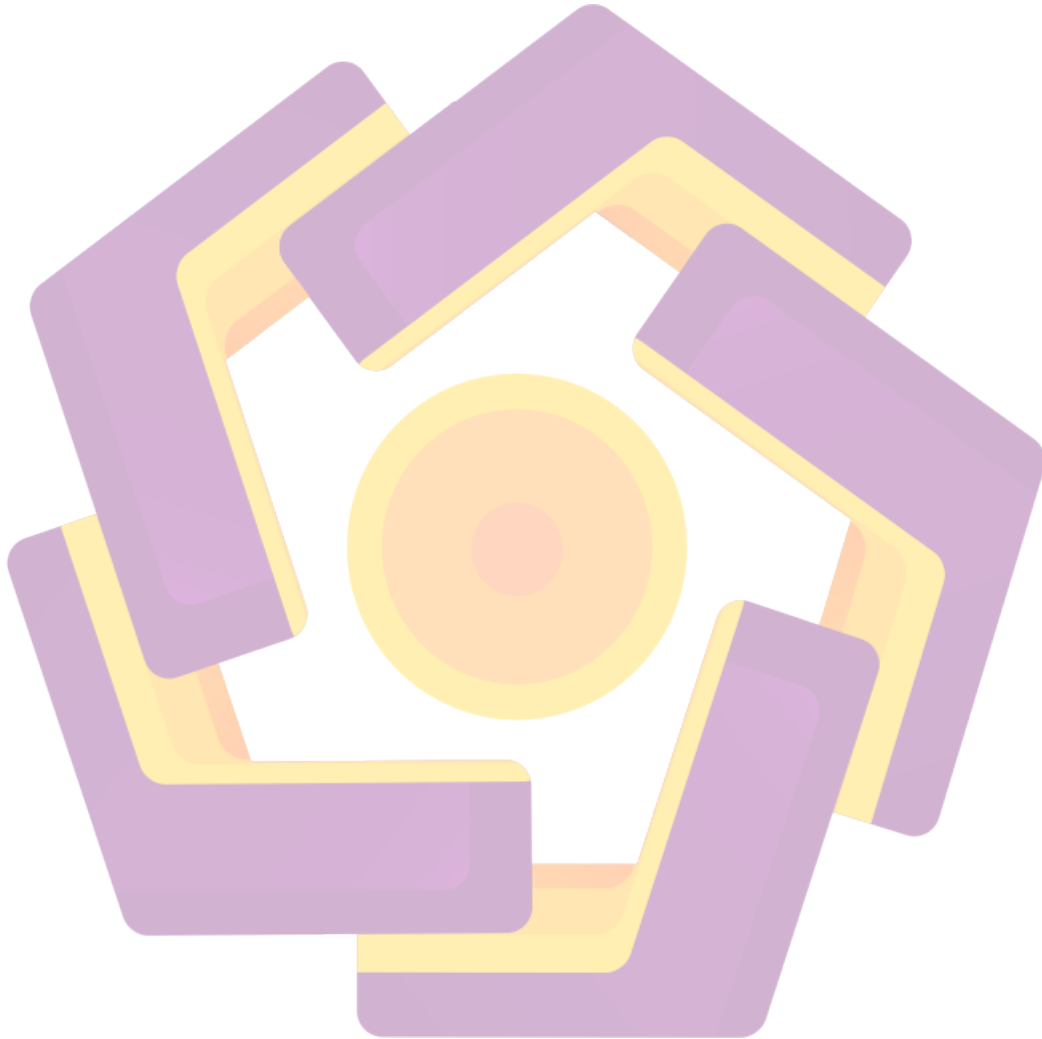
2.5.5	Folow – Through dan Operlaving Action .....	26
2.5.6	Slow In – Slow Out .....	26
2.5.7	Arcs .....	26
2.5.8	Secondary Action .....	26
2.5.9	Timing .....	27
2.5.10	Exaggeration .....	27
2.5.11	Solid Drawing .....	27
2.5.12	Appeal .....	27
2.6	Tahap Pembuatan Iklan .....	28
2.6.1	Tahap Praproduksi .....	28
2.6.1.1	Ide .....	28
2.6.1.2	Naskah .....	28
2.6.1.3	Storyboard .....	29
2.6.2	Tahap Produksi .....	30
2.6.2.1	Pembuatan Bahan .....	30
2.6.2.2	Narasi/Suara .....	30
2.6.2.3	Background .....	30
2.6.3	Tahap Pascaproduksi .....	31
2.6.3.1	Compositing .....	31

2.6.3.2	Editing .....	31
2.6.3.3	Rendering .....	31
2.7	Hardware yang Dibutuhkan.....	32
2.8	Perangkat Lunak yang Digunakan .....	33
2.8.1	Adobe After Effect CS3 .....	33
2.8.2	CorelDRAW .....	34
2.8.3	Adobe Audition 1.5 .....	35
<b>BAB III GAMBARAN UMUM.....</b>		<b>37</b>
3.1	Sejarah Umum Jasa Percetakan Alief Production .....	37
3.2	Visi dan Misi Jasa Percetakan Alief Production .....	38
3.2.1	Visi .....	38
3.2.2	Misi .....	38
3.3	Daftar Jasa Cetak .....	38
3.3.1	Digital Printing .....	38
3.3.2	Offset Printing .....	38
3.3.3	Screen Printing .....	39
3.4	Pemasaran .....	40
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>		<b>41</b>
4.1	Praproduksi.....	41

4.1.1	Ide .....	41
4.1.2	Naskah .....	41
4.1.3	Storyboard .....	44
4.2	Produksi .....	50
4.2.1	Pembuatan Bahan Scene 1 .....	50
4.2.1.1	Gambar Tiang .....	50
4.2.1.2	Gambar Plang Percetakan .....	53
4.2.2	Pembuatan Narasi/Suara .....	56
4.2.3	Pembuatan Background .....	58
4.2.3.1	Background Scene 1 .....	58
4.3	Pascaproduksi .....	59
4.3.1	Compositing .....	59
4.3.1.1	Membuat Proyek Scene 1 .....	59
4.3.1.2	Mengimport File Scene 1 .....	61
4.3.1.3	Mengkomposisi Scene 1 .....	62
4.3.2	Editing Scene 1 .....	64
4.3.3	Rendering .....	75
4.3.4	Packaging .....	79
<b>BAB V PENUTUP</b> .....		<b>80</b>

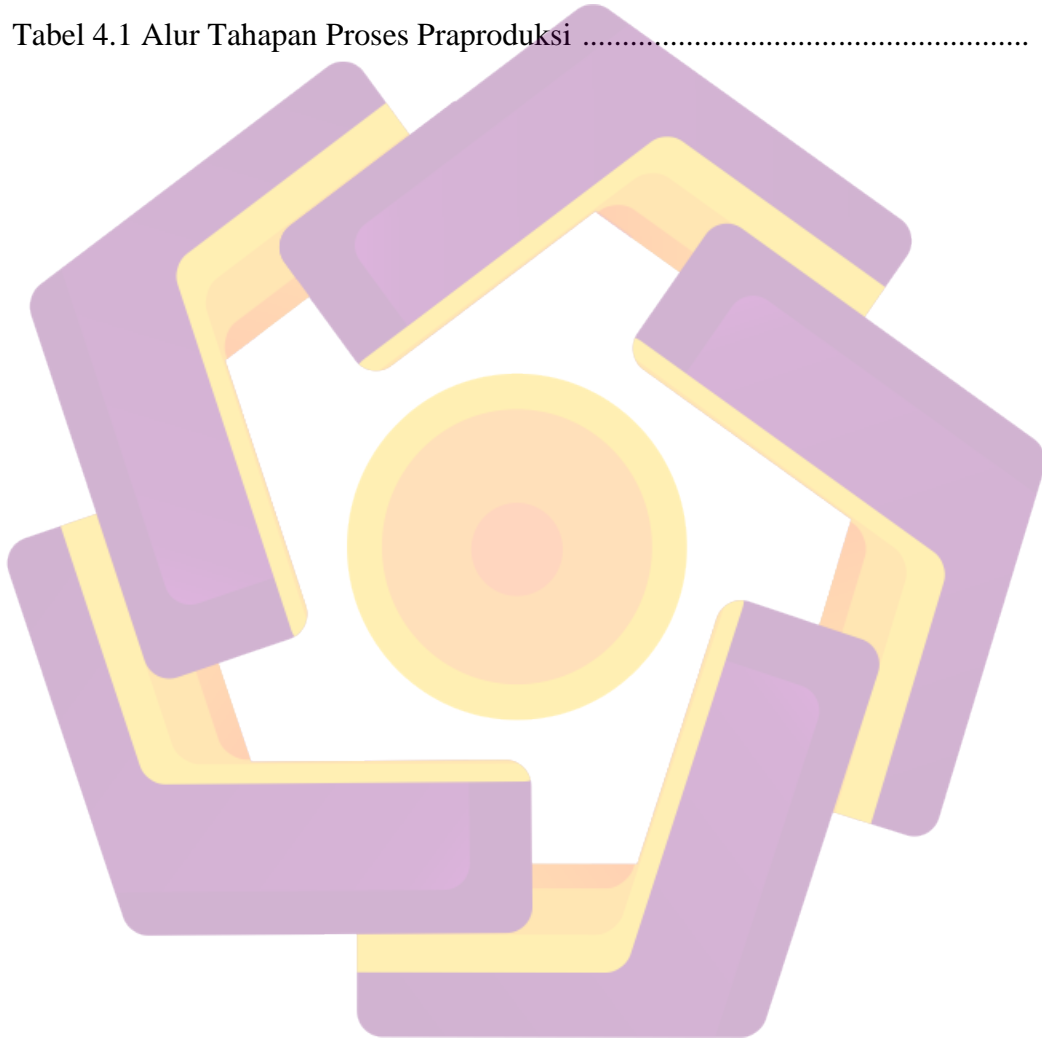


5.1	Kesimpulan .....	80
5.2	Saran .....	80
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>81</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Rencana Penelitian .....	5
Tabel 2.1 Hardware Standar Multimedia .....	32
Tabel 4.1 Alur Tahapan Proses Praproduksi .....	41



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Storyboard .....	29
Gambar 2.2 Area Kerja Adobe After Effect CS3 .....	33
Gambar 2.3 Bidang Kerja CorelDraw .....	34
Gambar 2.4 Tampilan Adobe Audition 1.5.....	36
Gambar 3.1 Logo Alief Production .....	37
Gambar 3.2 Sebagian Contoh Barang yang Diproduksi .....	39
Gambar 4.1 Storyboard Scene 1 dan 2 .....	44
Gambar 4.2 Storyboard Scene 3 dan 4 .....	45
Gambar 4.3 Storyboard Scene 5 dan 6 .....	46
Gambar 4.4 Storyboard Scene 7 dan 8 .....	47
Gambar 4.5 Storyboard Scene 9 dan 10 .....	48
Gambar 4.6 Storyboard Scene 11, 12 dan 13 .....	49
Gambar 4.7 Tampilan Dua Titik yang Akan Dibuat Tumpul .....	50
Gambar 4.8 Tampilan Tiang Setelah Didrag ke Arah Bebas .....	50
Gambar 4.9 Tampilan Fountain Fill .....	51
Gambar 4.10 Tampilan Tiang .....	51
Gambar 4.11 Tampilan Export .....	52
Gambar 4.12 Tampilan Export .....	52

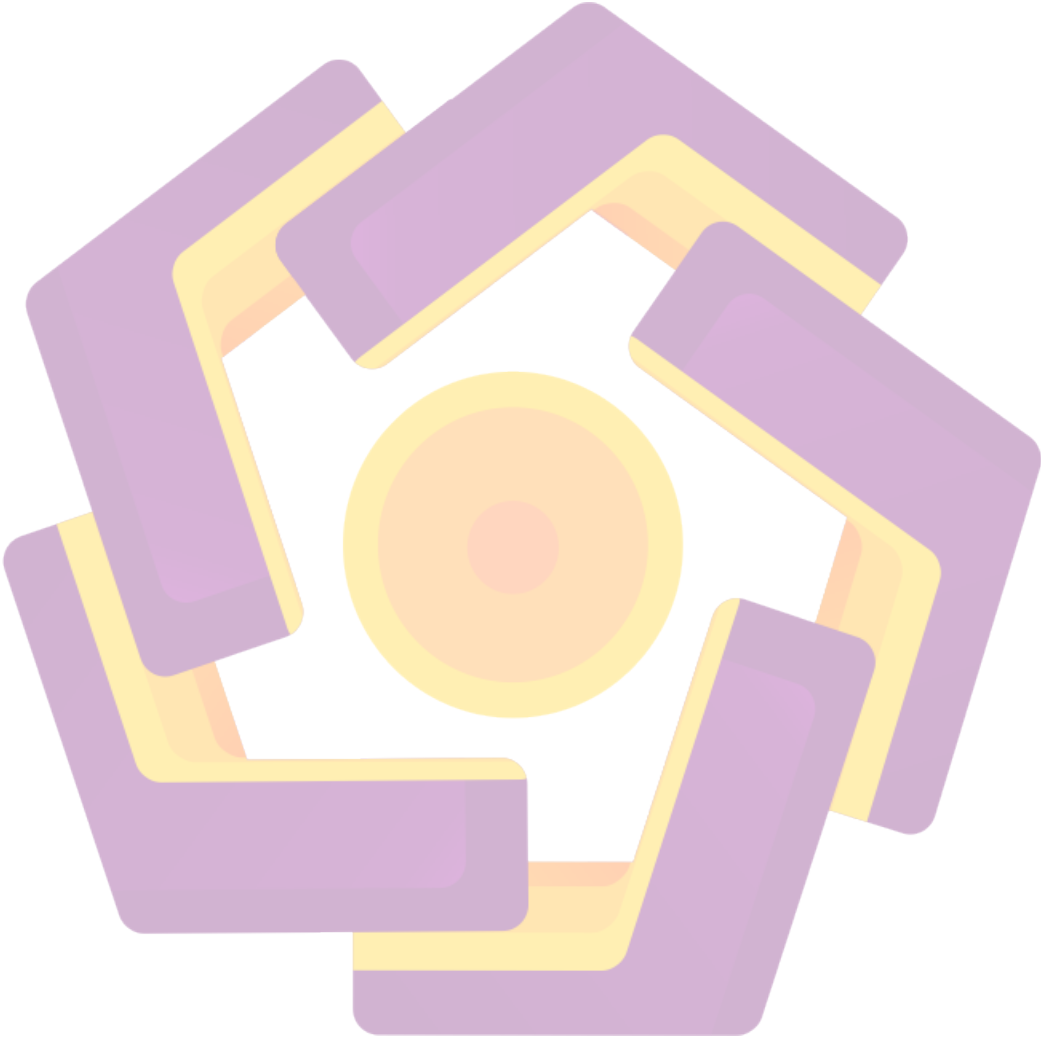
Gambar 4.13 Tampilan PNG Export .....	53
Gambar 4.14 Tampilan Perfect Shape .....	53
Gambar 4.15 Tampilan Perfect Shape yang Didrag .....	54
Gambar 4.16 Tampilan Perfect Shape dengan Tulisan .....	54
Gambar 4.17 Tampilan Export .....	54
Gambar 4.18 Tampilan Export .....	55
Gambar 4.19 Tampilan PNG Export .....	55
Gambar 4.20 Tampilan Edit View .....	56
Gambar 4.21 Tampilan New Waveform .....	57
Gambar 4.22 Tampilan Grafik Suara Hasil Rekaman .....	57
Gambar 4.23 Tampilan Kotak yang Didrag .....	58
Gambar 4.24 Tampilan Fontain Fill .....	58
Gambar 4.25 Tampilan Moon Green .....	59
Gambar 4.26 Kotak Dialog Composition Setting .....	60
Gambar 4.27 Composition Baru yang Tersimpan .....	60
Gambar 4.28 Tampilan File Import .....	61
Gambar 4.29 Tampilan File yang Sudah di Import .....	61
Gambar 4.30 Tampilan Drag Gambar ke Timeline .....	62
Gambar 4.31 Tampilan Gambar Timeline .....	62

Gambar 4.32 Tampilan Gambar Timeline .....	63
Gambar 4.33 Tampilan Mengatur Posisi Gambar .....	63
Gambar 4.34 Tampilan Lock .....	64
Gambar 4.35 Tampilan Pick Wick yang Digeser .....	64
Gambar 4.36 Tampilan Keyframe Baru .....	65
Gambar 4.37 Tampilan Tiang yang Digeser ke Bawah .....	65
Gambar 4.38 Tampilan Membuat Easy Ease In .....	66
Gambar 4.39 Tampilan Graph Editor .....	66
Gambar 4.40 Tampilan Layer yang Dipotong pada Timeline .....	67
Gambar 4.41 Tampilan Keyframe Baru .....	67
Gambar 4.42 Tampilan Mengubah Scale Gambar .....	68
Gambar 4.43 Tampilan Bar yang Digeser .....	68
Gambar 4.44 Tampilan Keyframe Baru .....	69
Gambar 4.45 Tampilan Keyframe Baru .....	69
Gambar 4.46 Tampilan Easy Ease In .....	70
Gambar 4.47 Tampilan Keyframe Easy Ease In dan Easy Ease Out .....	70
Gambar 4.48 Tampilan Graph Editor .....	70
Gambar 4.49 Tampilan Graph Editor .....	71
Gambar 4.50 Tampilan Graph Editor .....	71

Gambar 4.51 Tampilan Menggeser Titik Rotasi .....	72
Gambar 4.52 Tampilan Keyframe Baru .....	72
Gambar 4.53 Tampilan Merotasi Gambar .....	73
Gambar 4.54 Tampilan Import File Suara .....	73
Gambar 4.55 Tampilan Susunan Audio Pada Gerakan .....	74
Gambar 4.56 Tampilan Time Control .....	74
Gambar 4.57 Tampilan Import File yang Akan di Render .....	75
Gambar 4.58 Tampilan Drag File ke Timeline .....	75
Gambar 4.59 Tampilan Susunan Video .....	76
Gambar 4.60 Tampilan Render Queue .....	76
Gambar 4.61 Tampilan Penyimpanan File yang Akan di Render .....	77
Gambar 4.62 Tampilan Output Module Settings .....	77
Gambar 4.63 Tampilan Output Module Settings .....	78
Gambar 4.64 Tampilan Ceklis Audio Output .....	78
Gambar 4.65 Tampilan Proses Render .....	79
Gambar 4.66 Tampilan PowerClip Gambar .....	79
Gambar 4.67 Tampilan Gambar yang di Drag .....	80
Gambar 4.68 Tampilan Gambar Setelah di Trim .....	80
Gambar 4.69 Tampilan Make Date DVD .....	81

Gambar 4.70 Memasukkan Video ..... 81

Gambar 4.65 Memberi Nama File Video ..... 82



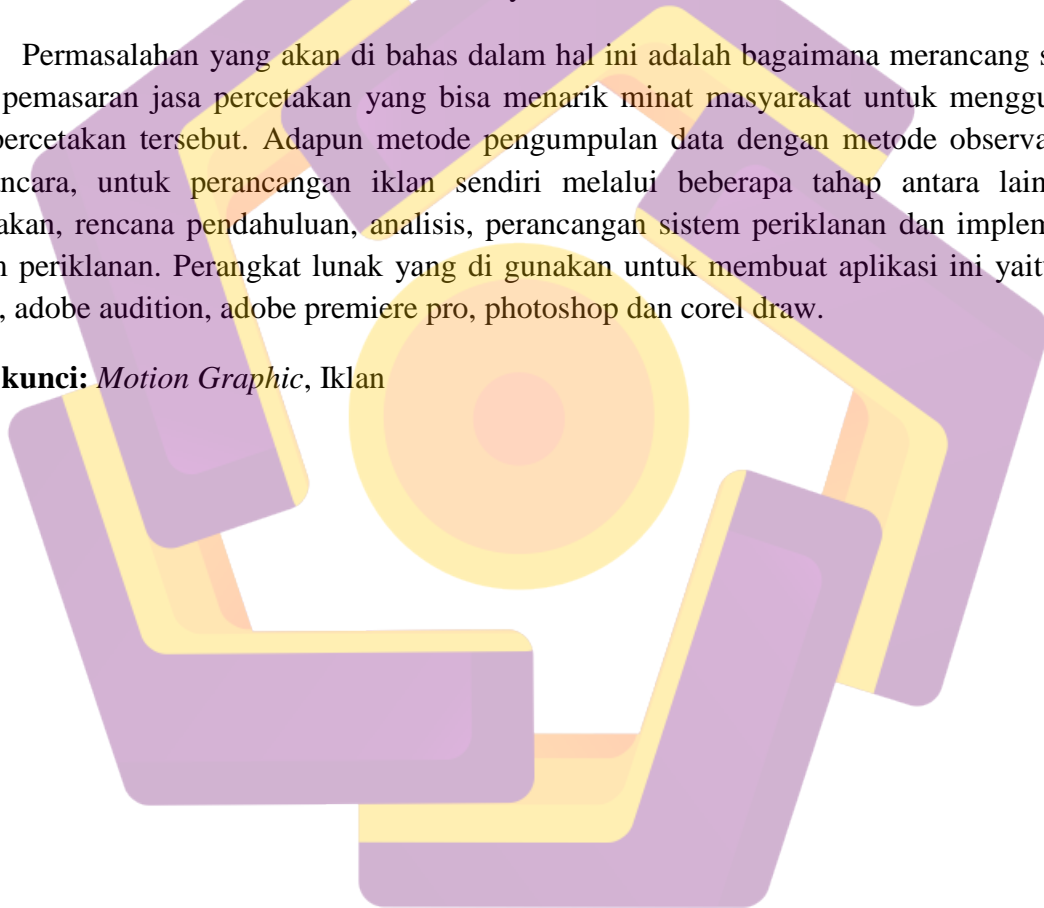
## INTISARI

Usaha percetakan saat ini semakin berkembang dan banyak pilihan, bahkan setiap konsumen bisa memilih percetakan yang akan digunakan jasanya. Sehingga setiap instansi percetakan sangat gencar untuk mengenalkan jasa mereka melalui iklan-iklan yang ada saat ini. Semakin banyaknya pilihan tersebut dipengaruhi juga karena semakin meningkatnya kebutuhan konsumen.

Persaingan bisnis di bidang jasa percetakan membuat banyak pengusaha harus berpikir bagaimana caranya agar masyarakat tertarik dengan jasa percetakan yang telah mereka berikan, salah satu caranya dengan membuat iklan agar terlihat lebih kreatif dalam pemasaran dan lebih mudah dikenal oleh masyarakat.

Permasalahan yang akan di bahas dalam hal ini adalah bagaimana merancang sebuah iklan pemasaran jasa percetakan yang bisa menarik minat masyarakat untuk menggunakan jasa percetakan tersebut. Adapun metode pengumpulan data dengan metode observasi dan wawancara, untuk perancangan iklan sendiri melalui beberapa tahap antara lain studi kelayakan, rencana pendahuluan, analisis, perancangan sistem periklanan dan implementasi sistem periklanan. Perangkat lunak yang di gunakan untuk membuat aplikasi ini yaitu after effect, adobe audition, adobe premiere pro, photoshop dan corel draw.

**Kata kunci:** *Motion Graphic*, Iklan





## **ABSTRACT**

*Current printing business is growing and a lot of options , even every consumer can choose to use the printing services. Printing so that each agency is incentive to introduce their services through advertisements that exist today . Increasing number of choices are influenced also because of the growing needs of consumers .*

*Competition in the field of printing services make many entrepreneurs have to think how to keep people interested in printing services which they provide , one way to make the ad to make it look more creative in marketing and more easily recognized by the public .*

*Issues that will be discussed in this regard is how to design a marketing advertising printing services that can attract people to use the printing services . The data collection method with the method of observation and interviews , to design their own ads through several stages including a feasibility study , preliminary planning , analysis, design and implementation of systems advertising advertising system . The software used to create this application is after effects , adobe audition , adobe premiere pro , photoshop and corel draw.*

**Keywords:** *Motion Graphic, Ads*

