

**PEMBUATAN IKLAN DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC
PADA ALIVE FUSION DINING YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh
Fariz Wijaya
10.12.4823

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**PEMBUATAN IKLAN DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC
PADA ALIVE FUSION DINING YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Fariz Wijaya

10.12.4823

LAMAN JUDUL

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN IKLAN DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC
PADA ALIVE FUSION DINING YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fariz Wijaya

10.12.4823

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 Januari 2014

Dosen Pembimbing



Mei P. Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN IKLAN DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC
PADA ALIVE FUSION DINING YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fariz Wijaya

10.12.4823

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 November 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190000001

Mei P. Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 1 Desember 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI) dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang sebelumnya pernah diajukan oleh orang lain 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 dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 3 Desember 2014

Fariz Wijaya
NIM. 10.12.4823

MOTTO

- Always be yourself and never be anyone else even if they look better than you
- Trouble is your best friend. It makes you stronger and more understanding about life.
- If you want to get something that you never own, you must do something that you never done before.
- Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum sebelum kaum itu mengubah dirinya sendiri. (QS. Ar-Ra'ad : 11)
- Kehidupan itu seperti mengendarai sepeda. Agar tetap seimbang, Anda harus tetap bergerak" ~ Albert Einstein

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat-Nya lah pada akhirnya skripsi ini terselesaikan. Adapun skripsi ini dipersembahkan untuk :

1. Ayah (Alm. Tommy Kasim) dan Mama (Nur azizah), yang sejak saya dilahirkan tak henti-hentinya memberikan yang terbaik kepada saya walau dalam keadaan apapun. saya rasa, bagaimanapun caranya, saya tidak mampu membalas semua kebaikan yang telah Ayah dan Mama berikan. Senyuman Ayah dan Mama selalu menjadi motivasi terkuat saya berjuang di sini. Besar harapan saya untuk dapat menjadi anak yang selalu menjadi sebab keselamatan dan kebaikan Ayah dan Mama di dunia dan akhirat. Saya bersyukur punya orang tua seperti Ayah dan Mama, semua ini berkat doa dan restu kalian sehingga gelar sarjana ini saya dapatkan.
2. Kepada adik-adikku yang sangat kusayangi (Fauzi, Fauzan dan putri), terima kasih telah menjadi penyemangat dan sumber inspirasi disaat kakakmu inileti menyelesaikan skripsi ini. Besar harapan, kakak dapat menjadi contoh yang baik bagi kalian sehingga kalian mampu menjadi sosok yang jauh lebih hebat dari kakak.
3. Kampus Ungu, STMIK AMIKOM Yogyakarta, yang turut berperan aktif dalam membangun kemajuan bangsa Indonesia.

4. Untuk pacar terkasih (Maria Zulfa), Terima kasih banyak juga untuk doanya, semangatnya, cerewetnya, kekonyolannya serta selalu mendampingi dan menjadi inspirasi
5. Terimakasih banyak terutama kepada Bapak Mei P. Kurniawan, M.Kom. selaku dosen pembimbing saya.
6. Teman-teman satu perjuangan dalam menimba ilmu, Keluarga besar S1 SI-06, Terima kasih atas segala bentuk kerja samanya selama ini.
7. Buat sahabat – sahabat saya yang diYogyakarta (Ferry, Randy, Sugeng, Andri, Ibnu Majah, Radyt Radihan, hanni, Jerry Timisela, Lodro dan Alfan Rivalto) Terima kasih buat semangat dan doanya.
8. Untuk MIMIN kingdoms (Halim, Mba Ani, Mba ivana, Viby, Jadid Rizki, Agung okta dan Om Aan), Terima kasih buat bantuan dan doanya, Maap banyak ngerepotin.
9. Jacob's House (Arif, Helmi, Khakim, Humam, krisna, Pius, Agung,dika dan Oki), Terima kasih buat bantuan dan doanya.
10. Dan yang terakhir buat orang-orang yang mau menjatuhkan, Memfitnah dan Mendzalimi saya semoga dikembalikan kejalan yang benar oleh ALLAH SWT.Amin !!

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa penulis panjatkan yang mana telah memberikan rahmat dan ridho sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pembuatan Iklan dengan Teknik Motion Graphic pada Alive Fusion Dining” dengan baik dan tepat pada waktunya.

Skripsi ini dapat tersusun dengan baik atas bimbingan, bantuan serta dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini dengan tulus hati penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

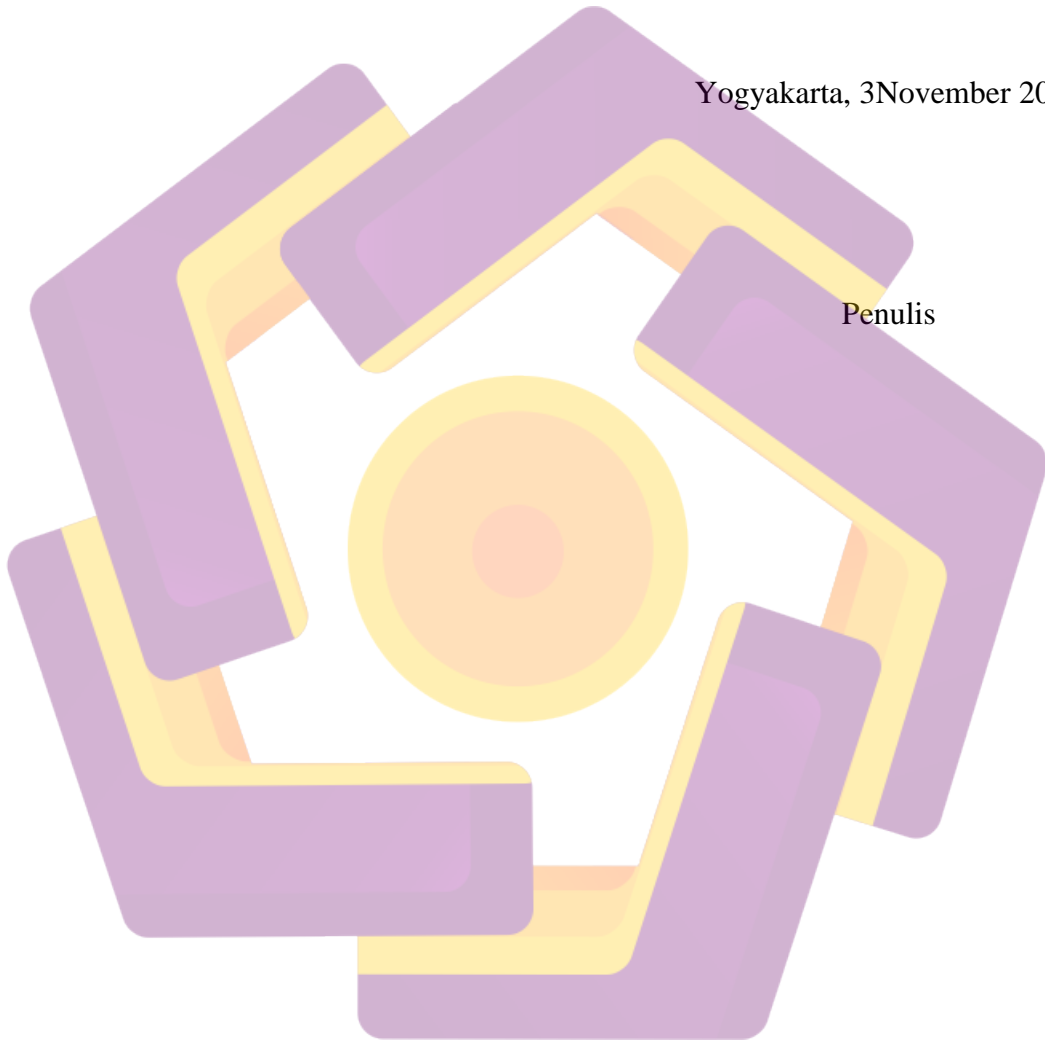
1. Bapak Prof. Dr. H. M. Suyanto, MM sebagai Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Mei P. Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan masukan, arahan dan motivasi kepada penulis.
3. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
4. Segenap staff dan dosen STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya selama kuliah.
5. Kedua orang tua yang selalu memberikan doa, cinta, dukungan, dan motivasi.
6. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga ketulusan dalam segala bimbingan, dukungan dan ilmu yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari dengan segala keterbatasan yang ada, skripsi ini tidak luput dari

kekurangan, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan untuk perbaikan pada masa selanjutnya. Penulis juga berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca khususnya dan dunia pendidikan umumnya.

Yogyakarta, 3 November 2014

Penulis



DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	i
LAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	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.....	4
1.6.1. Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2. Analisis.....	5
1.6.3. Perancangan	5
1.6.4. Produksi	5
1.6.5. Implementasi	5
1.6.6. Pengujian.....	5
1.7. Sistematika Penulisan.....	6
BAB II.....	7
LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Konsep Dasar Multimedia.....	7
2.1.1 Pengertian Multimedia.....	7

2.1.2	Elemen-elemen Multimedia	7
2.2	Pengertian Periklanan	9
2.3	Jenis-jenis Media Iklan	10
1.	Media cetak	10
2.	Media Elektronik.....	10
2.4	Tujuan Periklanan.....	10
1.	Iklan Informatif	11
2.	Iklan Persuasif	11
3.	Iklan Pengingat.....	11
4.	Iklan Penambah Nilai	11
5.	Bantuan Aktivitas Lain	12
2.5	Strategi Iklan	12
2.6	Implementasi Multimedia dalam Industri Periklanan	12
2.6.1	Keunggulan Multimedia dalam Periklanan.....	13
2.6.2	Tahap Pengembangan Aplikasi Multimedia untuk Periklanan...	14
2.7	Tahap Merancang Naskah dan Storyboard Iklan	15
2.7.1	Prinsip Dasar Menulis Naskah Iklan.....	15
2.8	Animasi	16
2.8.1	Pengertian.....	16
2.8.2	Fungsi Animasi	17
2.8.3	Manfaat Animasi.....	18
2.8.4	Jenis-jenis Animasi	19
2.9	Motion Graphic	21
2.9.1	Pengertian Motion Graphic	21
2.9.2	Sejarah Motion Graphic	21
2.9.3	Cara Kerja <i>MotionGraphic</i>	23
2.9.4	Software Untuk Membuat Motion Graphic	23
2.10	Timelapse	24
2.10.1	Alat yang digunakan untuk membuat Timelapse.....	25
2.11	Perangkat Lunak yang Digunakan	26
BAB III		29
ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		29
3.1	Gambaran Umum	29
3.1.1	Sejarah Perusahaan.....	29

3.1.2	Misi dan Visi	30
3.2	Analisis	30
3.2.1	Definisi Analisis Sistem	30
3.2.2	Analisis SWOT	31
3.2.2.3	Opportunity (Peluang).....	32
3.2.3	Analisis Kebutuhan Sistem	33
3.3	Studi Kelayakan Sistem.....	35
3.4	Proses Pembuatan Iklan Alive fusion Dining	37
3.4.1	Tahap Pra Produksi	38
BAB IV	46
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		46
4.1	Implementasi	46
4.2	Tahap Produksi.....	46
4.2.1	Proses Pengambilan Gambar Gerak (Video Shooting).....	46
4.2.2	Peralatan Syuting yang Digunakan.....	47
4.3	Tahap Pasca Produksi.....	48
4.3.1	Proses <i>Capturing</i>	48
4.3.2	Proses Editing	49
BAB V	71
PENUTUP.....		71
5.1	Kesimpulan.....	71
5.2	Saran	72
DAFTAR PUSTAKA		73

DAFTAR TABEL

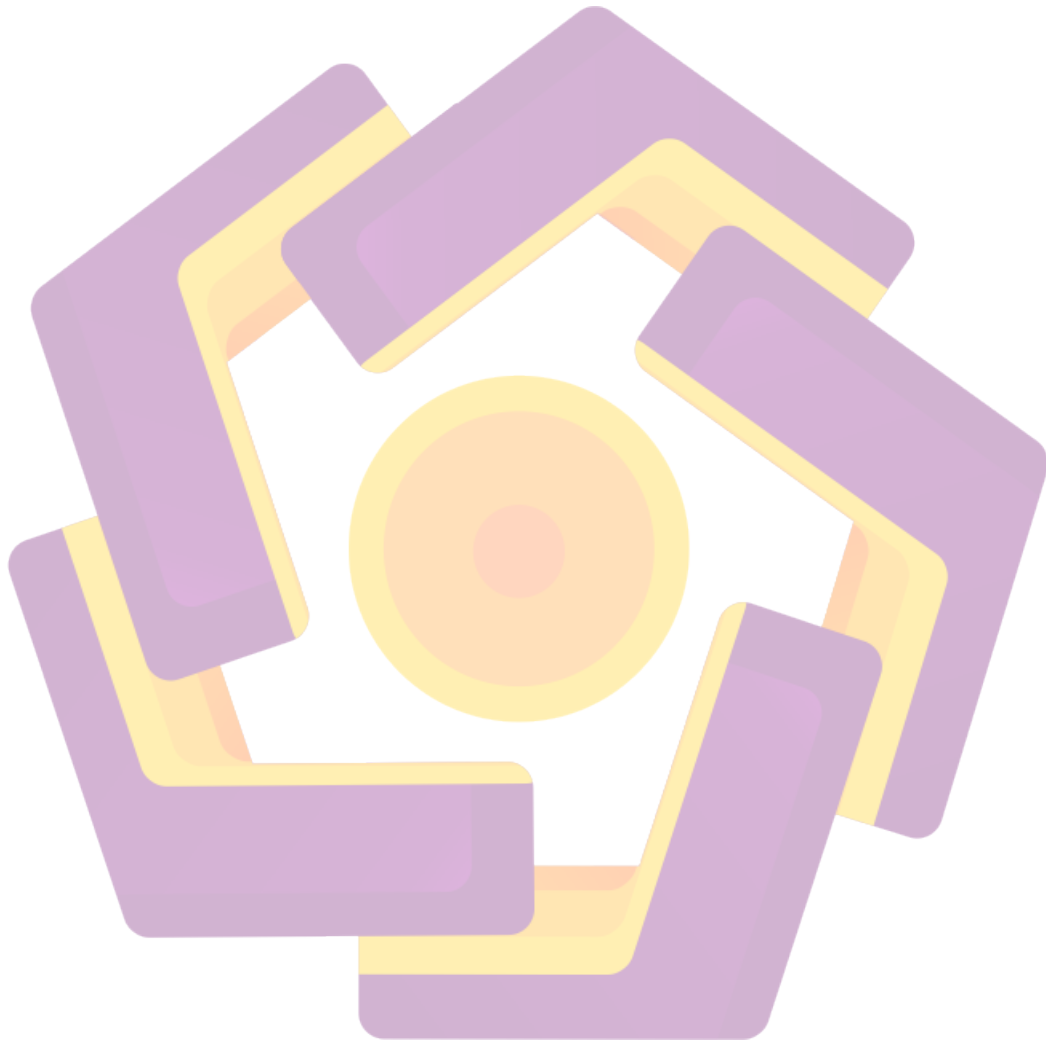
Tabel 3. 1 Biaya Produksi	35
Tabel 3. 2 Faktor Kelayakan	36
Tabel 3. 3 Storyboard	40



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia	8
Gambar 2.2 Tokoh Motion Graphic	22
Gambar 2.3 Contoh Motion Graphic	22
Gambar 2.4 Kamera	25
Gambar 2.5 Tripod	25
Gambar 2.6 Timer Remote	26
Gambar 2.7 Screenshot Adobe After Effect CS6	27
Gambar 2.8 Screenshot Adobe Premiere CS6	27
Gambar 2.9 Screenshot Adobe Photoshop CS6	28
Gambar 3.1 Tahapan Produksi	37
Gambar 4.1 Tampilan Lingkaran	49
Gambar 4.2 Tampilan Lingkaran	50
Gambar 4.3 Tampilan Kotak	50
Gambar 4.4 Tampilan Tombol Hologram	51
Gambar 4.5 Tampilan After Effects	52
Gambar 4.6 Tampilan Editing GreenScreen	52
Gambar 4.7 Tampilan Keying	53
Gambar 4.8 Tampilan background	53
Gambar 4.9 Tampilan efek sebelum digerakkan	54
Gambar 4.10 Tampilan efek setelah digerakkan	54
Gambar 4.11 Tampilan membuat <i>flare</i>	55
Gambar 4.12 Tampilan <i>flare</i>	55
Gambar 4.13 Tampilan menyatukan efek <i>flare</i>	56
Gambar 4.14 Tampilan efek <i>flare</i> pada background	56
Gambar 4.15 Tampilan membuat <i>null object</i>	57
Gambar 4.16 Tampilan letak <i>tracking</i>	57
Gambar 4.17 Tampilan text yang akan di <i>tracking</i>	58
Gambar 4.18 Tampilan <i>new compotion</i>	58
Gambar 4.19 Tampilan setingan <i>compotion</i>	59
Gambar 4.20 Tampilan <i>Pre-compose</i>	59
Gambar 4.21 Tampilan setingan <i>Pre-compose</i>	60
Gambar 4.22 Tampilan hasil <i>Pre-compose</i>	60
Gambar 4.23 Tampilan new solid	61
Gambar 4.24 Tampilan setingan <i>Solid</i>	61
Gambar 4.25 Tampilan memasukan efek <i>Fractal Noise</i>	62
Gambar 4.26 Tampilan efek <i>Fractal Noise</i>	62
Gambar 4.27 Tampilan <i>Pre-Compose</i> pada <i>Fractal Noise</i>	63
Gambar 4.28 Tampilan setingan <i>Pre-Compose</i> pada <i>Fractal Noise</i>	63
Gambar 4.29 Tampilan setelah <i>Pre-Compose</i>	64
Gambar 4.30 Tampilan logo	64
Gambar 4.31 Tampilan efek <i>Card Dance</i>	65
Gambar 4.32 Tampilan setingan <i>Card Dance</i>	66
Gambar 4.33 Tampilan Adobe Premiere CS6	66

Gambar 4. 34 Tampilan setingan compotition.....	67
Gambar 4. 35 Tampilan cara <i>mengimport file</i>	67
Gambar 4. 36 Tampilan <i>file</i> yang telah di <i>import</i>	68
Gambar 4. 37 Tampilan <i>export</i>	68
Gambar 4. 38 Tampilan format AVI.....	69
Gambar 4. 39 Tampilan <i>video codec</i>	69
Gambar 4. 40 <i>export setting</i>	70
Gambar 4. 41 Tampilan <i>rendering</i>	70



INTISARI

Pembuatan iklan berbasis motion graphic ini bertujuan untuk pengembangan usaha *Alive Fusion Dining*, dan juga sebagai media yang interaktif dalam memperkenalkan ke masyarakat secara luas. Iklan ini dapat membantu dalam memperoleh informasi tentang *Alive Fusion Dining* dan memudahkan konsumen untuk mengetahui menu *favorit* dan keunikan suasana yang ada di *Alive Fusion Dining*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media promosi *Alive Fusion Dining* saat ini masih sederhana, yaitu melalui sosial media seperti *facebook* dan *twitter*, dan melalui radio. Sehingga di lakukan pengembangan dengan pembuatan iklan berbasis *motion graphic* yang interaktif dan juga untuk mempermudah pemilik usaha dalam promosi.

Software yang yang di gunakan untuk pembuatan iklan *motion graphic* ini antara lain *Adobe Premiere*, *Adobe After Effect*, dan *Adobe Photoshop*. Pembuatan iklan dengan *teknik motion graphic* diharapkan dapat menghasilkan suatu media promosi visual baru yang dapat mengoptimalkan kinerja serta memberi kemudahan dalam proses promosi dan media informasi secara tepat, akurat, dan relevan.

Kata kunci : Pembuatan Iklan, *Motion Graphic*

ABSTRACT

Making motion graphic based advertising is aimed at the business development of Alive Fusion Dining, as well as an interactive medium in introducing to the wider community. These ads can assist in obtaining information about Alive Fusion Dining and allows consumers to know that there is a unique atmosphere in the Alive Fusion Dining.

The results showed that the media campaign of Alive Fusion Dining is still modest, namely through social media such as facebook and twitter, and via radio. So in doing development with the creation of interactive motion graphic ads is also to facilitate the promotion of business owners.

Software that is used for the manufacture of motion graphic ads include Adobe Premiere, Adobe After Effects, and Adobe Photoshop. Making ads with motion graphic techniques is expected to produce a new visual media campaign that can optimize the performance as well as facilitating the process of promotion and media information appropriately, accurate, and relevant.

Keywords: Advertisement making, Motion Graphic