

**PENERAPAN TEKNIK MOTION GRAFIK PADA IKLAN
WB PRODUCTION KLATEN
JAWA TENGAH**

SKRIPSI



disusun oleh

Dani Angga Saputra

12.12.7104

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PENERAPAN TEKNIK MOTION GRAFIK PADA IKLAN
WB PRODUCTION KLATEN
JAWA TENGAH**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Dani Angga Saputra

12.12.7104

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENERAPAN TEKNIK MOTION GRAFIK PADA IKLAN
WB PRODUCTION KLATEN
JAWA TENGAH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dani Angga Saputra

12.12.7104

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 05 Juni 2017

Dosen Pembimbing,



Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENERAPAN TEKNIK MOTION GRAFIK PADA IKLAN
WB PRODUCTION KLATEN
JAWA TENGAH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dani Angga Saputra

12.12.7104

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 02 Juni 2017

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs
NIK. 190302235

Erni Seniwati, M.Cs
NIK. 190302231

Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 5 Juni 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

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 Juni 2017



Dani Angga Saputra

NIM. 12.12.7104

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”



PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan ridho Nya yang telah memberikan kesehatan, kelancaran, keteguhan, dan membekali anugrah ilmu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat kukasihi dan kusayangi :

- ❖ Ibu, Bapak serta Kakak dan Adik saya yang sangat aku cintai yang selalu memberikan do'a, kasih sayang serta dukungan moral, spiritual dan material yang tak mungkin ternilai harganya.
- ❖ Perusahaan Wb Production yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk melakukan penelitian ini dari awal hingga selesai.
- ❖ Dosen pembimbing Bapak Mei Parwanto Kurniawan, M.kom yang 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.
- ❖ Fiqie Cahyo Nugroho, Widodo, yang selalu meluangkan waktunya untuk memberikan dukungan moral maupun material.
- ❖ Fitria Nanda Dhian P. yang telah memberikan do'a, semangat serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi dari awal sampai akhir.

Serta seluruh pihak yang telah banyak membantu, yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, Saya ucapkan terimakasih atas do'a bantuan semangat dan dukungannya

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 WB PRODUCTION KLATEN JAWA TENGAH“

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata1 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 Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Krisnawati, S.Si, MT. selaku Ketua Jurusan Strata I Sistem Informatika.
3. Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom selaku Dosen Pembimbing .
4. Kepada Pihak Wb Production.
5. Bapak dan Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
6. Kedua orang tua saya dan kakak, adik serta sahabat teman-teman dan kekasih yang selalu memberikan do'a, bantuan dan semangat.
7. Dan semua pihak yang telah membantu menyelesaikan Skripsi ini

DAFTAR ISI

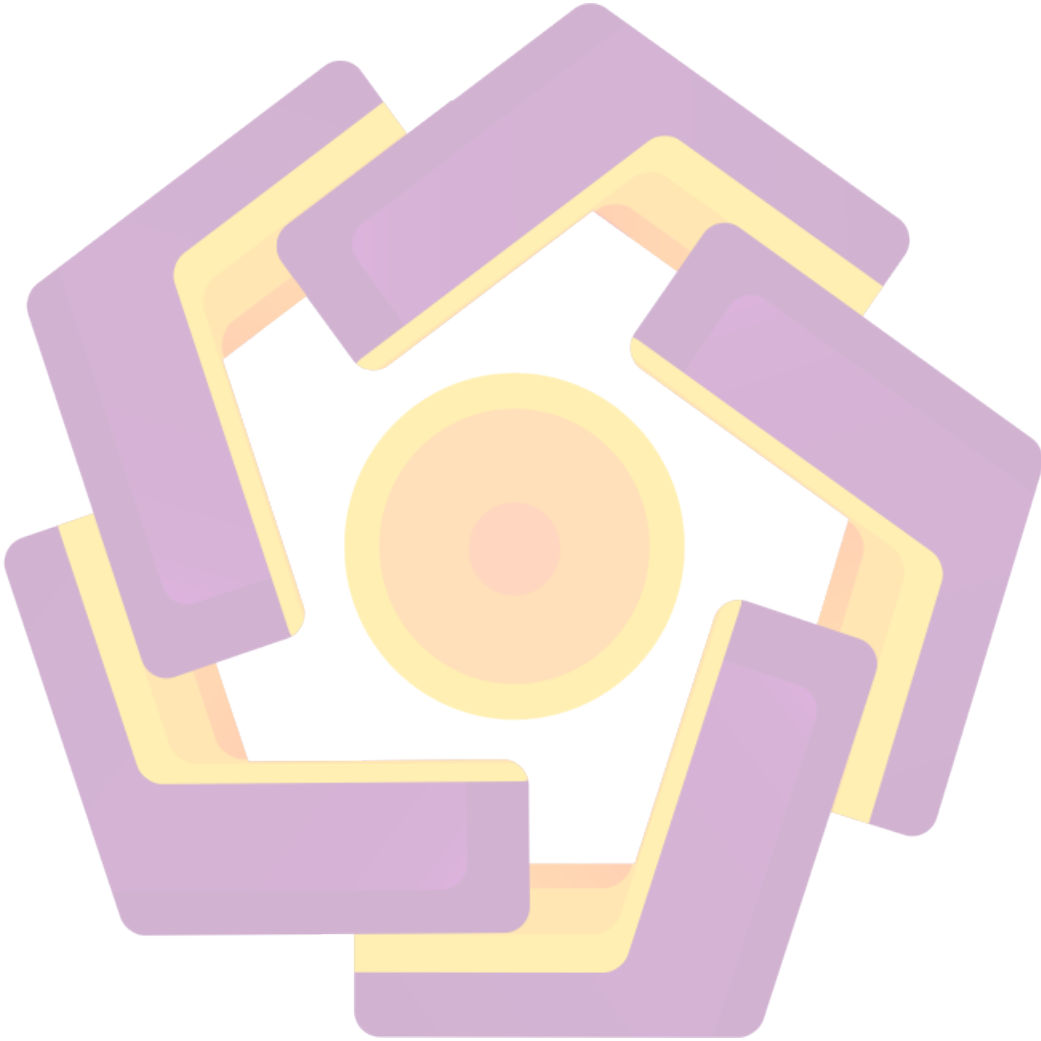
COVER	I
PERSETUJUAN	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
PENGESAHAN	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
PERNYATAAN.....	III
MOTTO	V
PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR TABEL.....	XIII
DAFTAR GAMBAR	XIV
INTISARI.....	XVI
<i>ABSTRACT</i>	XVIII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	3
1.3 BATASAN MASALAH	3
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN	3
1.5 METODE PENELITIAN	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.1.1 Metode Observasi.....	4
1.5.1.2 Metode Wawancara.....	4
1.5.1.3 Studi Literatur	4
1.5.2 Metode Analisis	5
1.5.3 Metode Perancangan	5
1.5.4 Evaluasi.....	5

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	9
2.3	KONSEP <i>MOTION GRAPHIC</i>	9
2.3.1	Pengertian <i>Motion Graphic</i>	9
2.3.2	Pertimbangan pada <i>Motion Graphic</i>	10
2.4	KONSEP <i>GREEN SCREEN</i>	11
2.4.1	Pengertian <i>Green Screen</i>	11
2.4.2	Tahap Persiapan Proses Pembuatan <i>Green Screen</i>	11
2.5	ANIMASI	13
2.5.1	Jenis Animasi	13
2.5.1.1	Animasi Sel (<i>Cell Animation</i>)	13
2.5.1.2	Animasi Frame (<i>Frame Animation</i>)	14
2.5.1.3	Animasi Sprite (<i>Sprite Animation</i>)	14
2.5.1.4	Animasi Lintasan (<i>Path Animation</i>)	14
2.5.1.5	Animasi Spline	15
2.5.1.6	Animasi Vektor (<i>Vector Animation</i>)	15
2.5.1.7	Animasi Karakter (<i>Character Animation</i>)	16
2.5.1.8	Animasi <i>Computational Animation</i>	16
2.5.1.9	Animasi <i>Morphing</i>	17
2.5.2	12 Prinsip Animasi	17
2.6	ANALISIS	22
2.6.1	Definisi Analisis Sistem	22
2.6.2	Analisis SWOT	23
2.6.2.1	<i>Strength</i> (Kekuatan)	23
2.6.2.2	<i>Weakness</i> (Kelemahan)	23
2.6.2.3	<i>Opportunity</i> (Peluang)	23

2.6.2.4 <i>Threats</i> (Ancaman).....	23
2.6.3 Analisis Kebutuhan Sistem	24
2.6.3.1 Analisis Kebutuhan Informasi	24
2.6.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak	25
2.6.3.3 Kebutuhan Perangkat Keras	25
2.6.3.4 Kebutuhan Brainware.....	25
2.7 DESAIN PENGUKURAN DATA	26
2.7.1 Skala Likert	26
2.7.2 Skala Guttman.....	26
2.7.3 Skala Semantik <i>Diferensial</i>	27
2.7.4 Skala <i>Rating</i>	27
2.8 TAHAP PRODUKSI.....	27
2.8.1 Pra Produksi	27
2.8.1.1 Naskah.....	28
2.8.1.2 <i>Storyboard</i>	29
2.8.2 Produksi	30
2.8.2.1 <i>Key Animator</i>	30
2.8.2.2 <i>Background</i>	31
2.8.2.3 <i>Coloring</i>	32
2.8.2.4 <i>Time sheeting</i>	32
2.8.2.5 <i>Lip-Synch</i>	32
2.8.2.6 <i>Sound</i>	33
2.8.3 Pasca Produksi	34
2.8.3.1 <i>Compositing dan Editing</i>	34
2.8.3.2 <i>Rendering</i>	35
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	36
3.1 TINJAUAN UMUM.....	36
3.1.1 Profil Perusahaan Wb Production	36
3.1.2 Visi dan Misi Wb Production.....	36
3.1.2.1 Visi Wb Production.....	36

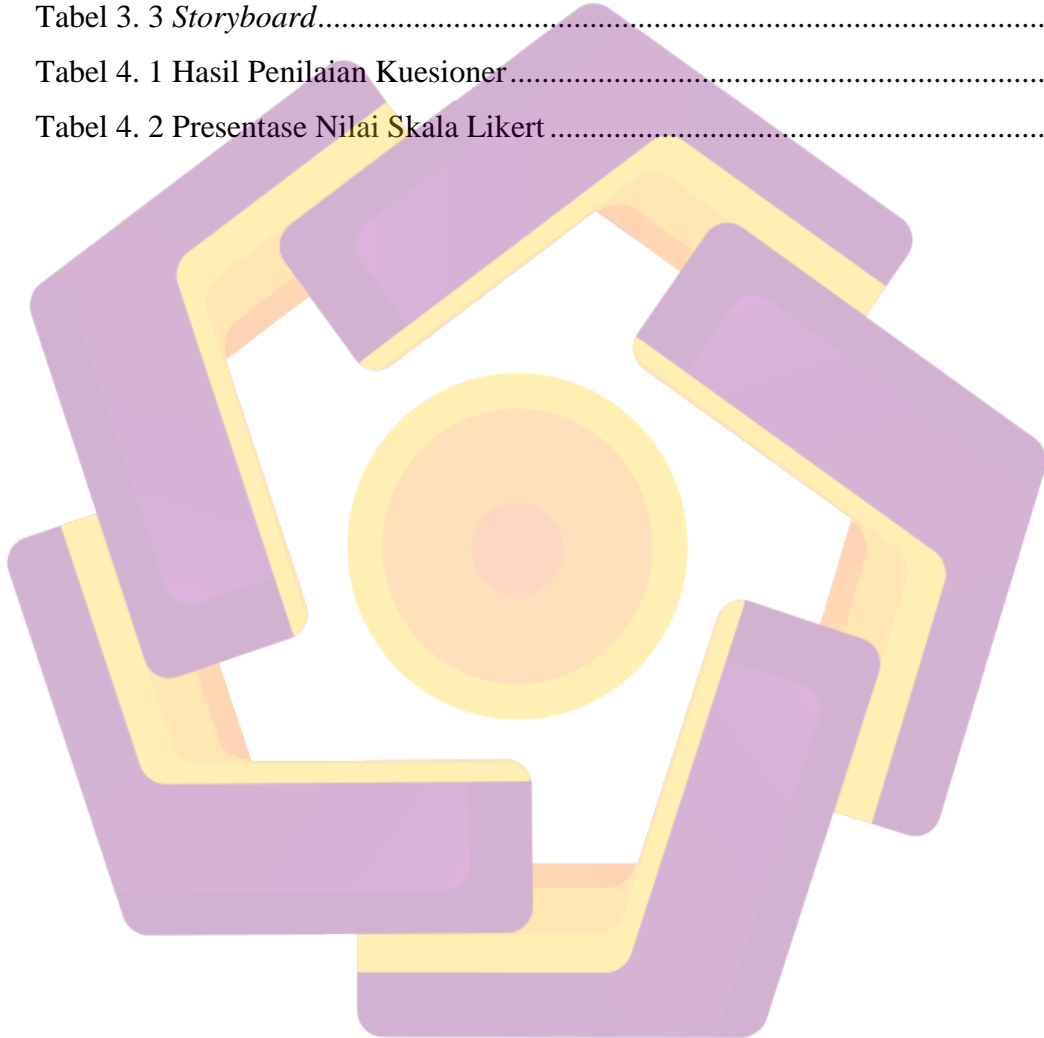
3.1.2.2	Misi Wb Production	37
3.1.3	Sejarah Wb Production	37
3.1.4	Logo Perusahaan	38
3.2	ANALISIS.....	38
3.2.1	Analisis Swot	38
3.2.2	Kelemahan Media Lama (Brosur).....	40
3.2.3	Solusi Yang Diberikan	40
3.2.4	Analisis Kebutuhan Sistem	41
3.2.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	41
3.2.4.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	41
3.3.1	Rancangan Konsep Video Iklan.....	43
3.3.3	Rancangan <i>Storyboard</i> Video Iklan.....	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		49
4.1	IMPLEMENTASI.....	49
4.1.1	Produksi	49
4.1.2.1	Manajemen File.....	51
4.1.2.2	<i>Editing</i>	51
4.1.2.3	<i>Import File</i>	53
4.1.2.5	Pembuatan <i>Motion Graphic</i>	56
4.1.2.6	Animasi <i>Scene 1</i>	56
4.1.2.7	<i>Live Shoot Scene 2</i>	59
4.1.2.8	<i>Live Shoot Scene Dan Green Screen 3</i>	60
4.1.2.10	<i>Live Shoot Scene 5</i>	63
4.1.2.13	Proses <i>Dubbing</i>	65
4.1.2.14	Penggabungan <i>Project Video</i>	67
4.1.2.15	<i>Review Testing Iklan</i>	69
4.1.2.16	Hasil Akhir <i>Editing</i>	75
BAB V PENUTUP.....		77
5.1	KESIMPULAN.....	77
5.2	SARAN.....	77

DAFTAR PUSTAKA 79
DAFTAR LAMPIRAN..... 79



DAFTAR TABEL

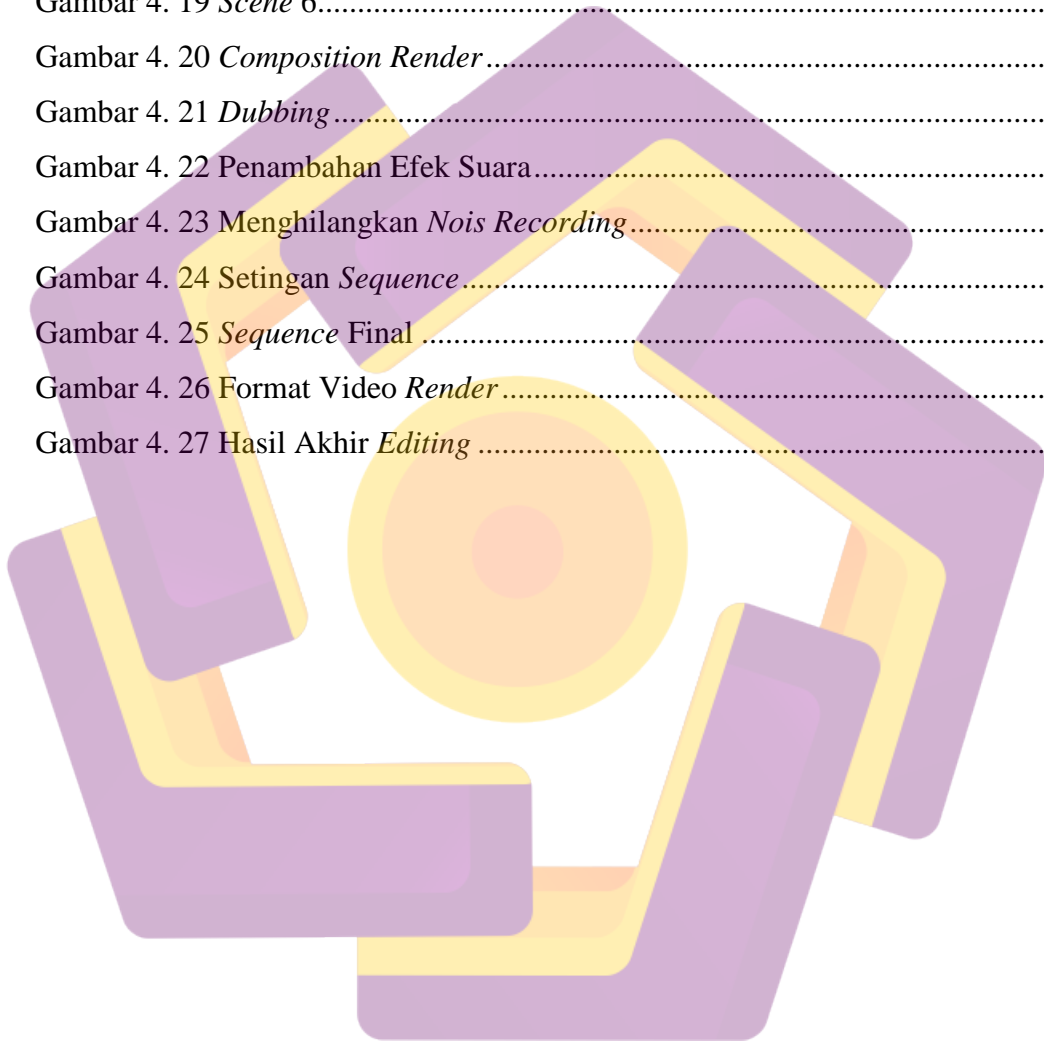
Tabel 2. 1 Analisis SWOT	24
Tabel 3. 1 Analisis SWOT	39
Tabel 3. 2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	42
Tabel 3. 3 <i>Storyboard</i>	46
Tabel 4. 1 Hasil Penilaian Kuesioner.....	72
Tabel 4. 2 Presentase Nilai Skala Likert	73



DAFTAR GAMBAR

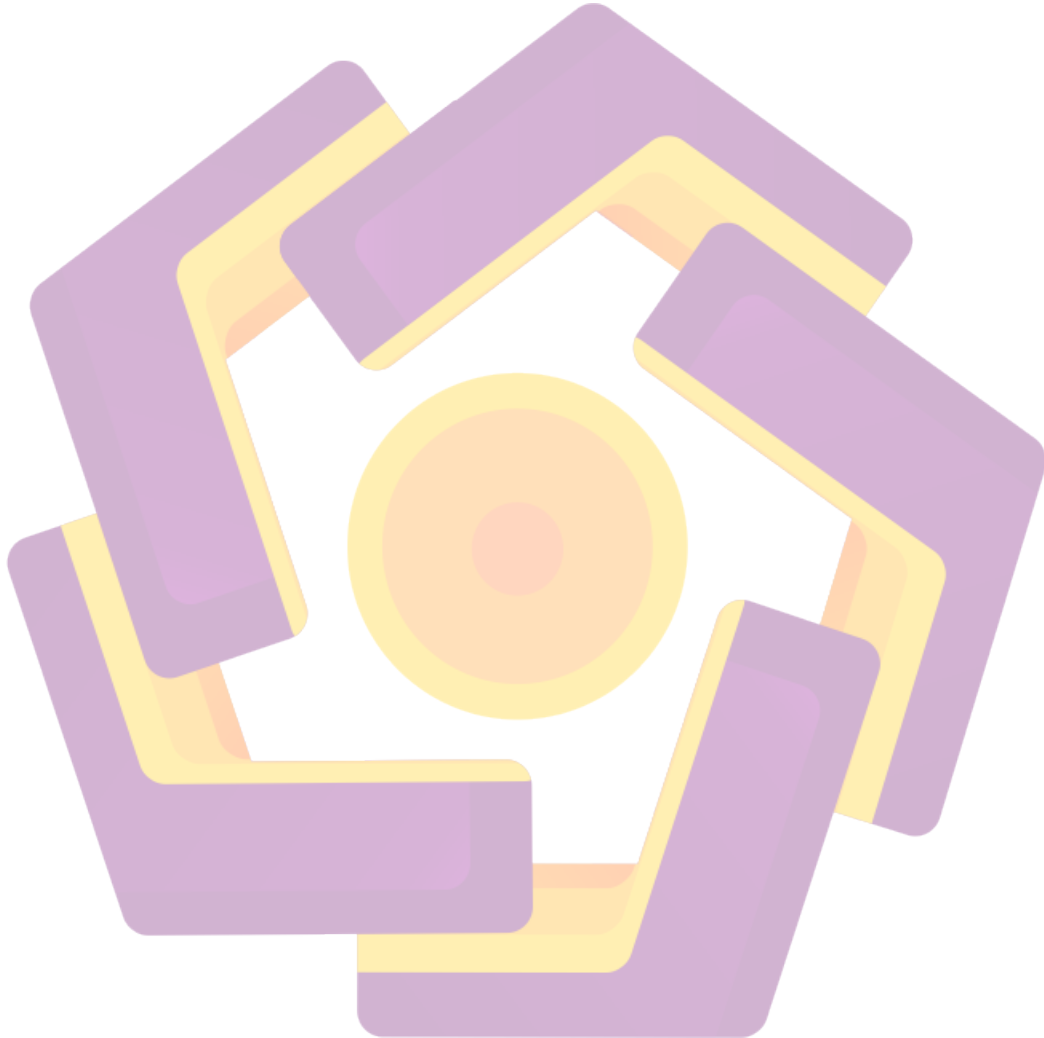
Gambar 2. 1 Mempersiapkan Studio <i>Green Screen</i>	12
Gambar 2. 2 Shooting <i>Green Screen</i>	13
Gambar 2. 3 <i>Squash and Stretch</i>	17
Gambar 2. 4 <i>Anticipation</i>	18
Gambar 2. 5 <i>Staging</i>	18
Gambar 2. 6 <i>Straight-Ahead and Pose-to-Pose</i>	19
Gambar 2. 7 <i>Follow-Through and Overlapping Action</i>	19
Gambar 2. 8 <i>Slow in and Slow out</i>	19
Gambar 2. 9 <i>Arcs</i>	20
Gambar 2. 10 <i>Secondary Action</i>	20
Gambar 2. 11 <i>Timing</i>	21
Gambar 2. 12 <i>Exaggeration</i>	21
Gambar 2. 13 <i>Solid Drawing</i>	22
Gambar 2. 14 <i>Appeal</i>	22
Gambar 2. 15 <i>Form Storyboard</i>	30
Gambar 3. 1 <i>Logo Wb Production</i>	38
Gambar 4. 1 Hasil Desain Gambar.....	50
Gambar 4. 2 Manajemen File.....	51
Gambar 4. 3 <i>Composition Setting</i>	52
Gambar 4. 4 <i>Import File</i>	53
Gambar 4. 5 Jendela <i>Project</i>	54
Gambar 4. 6 Jendela <i>Timeline</i>	54
Gambar 4. 7 Kolom pencarian Efek.....	55
Gambar 4. 8 Kolom Pengaturan Teknik <i>Transform</i> untuk <i>Background</i>	56
Gambar 4. 9 Karakter pada <i>scene 1</i>	57
Gambar 4. 10 Pengaturan <i>Masking</i> pada <i>New shape layer</i>	58
Gambar 4. 11 Tampilan <i>circle burst</i> di <i>scene 1</i>	58
Gambar 4. 12 Tampilan <i>effect</i> di <i>scene 1</i>	59
Gambar 4. 13 <i>Setting Composition</i> di <i>scene 2</i>	60

Gambar 4. 14 Tampilan <i>Scene</i> 2	60
Gambar 4. 15 Tampilan <i>Scene</i> 3	61
Gambar 4. 16 Tampilan Karakter di Dalam Ruangan <i>Scene</i> 4	61
Gambar 4. 17 Animasi Layanan Wb Production	63
Gambar 4. 18 <i>Scene</i> 5.....	64
Gambar 4. 19 <i>Scene</i> 6.....	64
Gambar 4. 20 <i>Composition Render</i>	65
Gambar 4. 21 <i>Dubbing</i>	65
Gambar 4. 22 Penambahan Efek Suara.....	66
Gambar 4. 23 Menghilangkan <i>Nois Recording</i>	66
Gambar 4. 24 Setingan <i>Sequence</i>	67
Gambar 4. 25 <i>Sequence</i> Final	68
Gambar 4. 26 Format Video <i>Render</i>	69
Gambar 4. 27 Hasil Akhir <i>Editing</i>	76



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : surat persetujuan penelitian dari instansi	1
Lampiran 2 : surat keterangan selesai melakukan penelitian dari instansi	2
Lampiran 3 : surat keterangan telah tayang di media tv_	3
Lampiran 4 : hasil kuesioner karyawan	4



INTISARI

Animasi adalah serangkaian gambar-gambar diam, baik itu gambar tangan, benda atau orang dalam berbagai posisi. Apabila rangkaian gambar tersebut dijalankan tidak lagi terlihat sebagai gambar satuan yang diam, tetapi akan bergabung menjadi sebuah ilusi dari gerakan yang utuh. Konteksnya adalah motion grafik sebagai film, video atau computer animation. Untuk membuat sebuah iklan animasi dibutuhkan imajinasi dan kreatifitas yang kuat. Teknik motion grafik sedang mengalami kemajuan pesat, hal ini disebabkan perkembangan teknologi komputer.

Produk Wb Production membuat strategi sangat kreatif dalam pembuatan iklan. Oleh karena itu, sangatlah penting menggunakan object untuk memenuhi kebutuhan data yang akan digunakan sebagai perencanaan strategi kreatif iklan motion grafik.

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

Kata Kunci: Media Pengiklanan, Teknik Motion Grafik, Pengambilan Gambar Langsung, Wb Production.

ABSTRACT

Animation is a series of silent pictures, about handmade picture, thing or people in any position. When the series of that pictures are operated, it is not look as silent unit picture, but it will gather to be an illusion from intact motion. The context are motion graphic as films, video or computer animation. To make an animation advertisement, strong imagination and creativity are necessary. Motion graphics technic getting off the rapid ground, it is because of computer technology development.

Wb. Production product make very creative strategy in advertisement production. So that, the use of object to fill data need that will used as creative plan strategy of motion graphics advertisement.

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 Wb Production Klaten", in order to expedite the course of making these ads.

Keyword: *Advertising Media, Techniques Motion Graphics, Live shooting, Wb Production.*