

**IMPLEMENTASI MOTION GRAPHIC DAN VISUAL EFFECT PADA
IKLAN TELEVISI NOVIA HANDICRAFT
YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Andriyanto Kurniawan

10.12.4951

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

2014

**IMPLEMENTASI MOTION GRAPHIC DAN VISUAL EFFECT PADA
IKLAN TELEVISI NOVIA HANDICRAFT
YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Andriyanto Kurniawan

10.12.4951

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI MOTION GRAPHIC DAN VISUAL EFFECT PADA
IKLAN TELEVISI NOVIA HANDICRAFT
YOGYAKARTA**

yang disusun oleh

Andriyanto Kurniawan

10.12.4951

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 01 April 2014

Dosen Pembimbing,


M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

IMPLEMENTASI MOTION GRAPHIC DAN VISUAL EFFECT PADA IKLAN TELEVISI NOVIA HANDICRAFT YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Andriyanto Kurniawan

10.12.4951

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Oktober 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Yuli Astuti, M.Kom
NIK. 190302146

M. Rudyanto Arief, MT.
NIK. 190302098

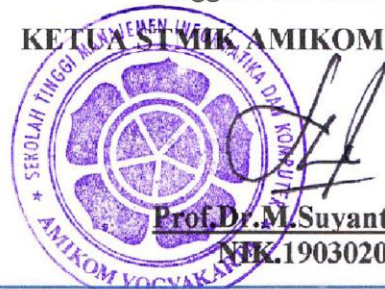
Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302105

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 7 November 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, 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, 30 Oktober 2014



Andriyanto Kurniawan
10.12.4951

HALAMAN MOTTO

- Nothing is impossible. Anything can happen as long as we believe.
- Semakin banyak kita bersyukur, semakin banyak kebahagiaan yang kita dapatkan.
- Jadilah dinding yang kuat ketika masa-masa sulit. Jadilah matahari yang tersenyum, ketika masa-masa indah.
- I don't believe that I'm better than anybody, but I do believe that I'll try harder than most and I hope that people just join me for a little bit of a ride
- Tom DeLonge
- Bermimpilah setinggi langit. Jika engkau jatuh, engkau akan jatuh di antara bintang-bintang – Soekarno
- Love is a dream. Dreams are good, but do not be surprised if you wake up in tears – Jim Morrison.

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 pada waktu yang tepat, walaupun sudah molor jauh dalam penyusunannya, itu saya jadikan pengalaman saya pribadi.
- Kakak saya, keluarga besar saya dan saudara-saudara saya yang telah mendoakan saya dalam mengerjakan skripsi ini, terima kasih atas segala sesuatunya.
- Untuk sahabat saya Tito, Wawan dan Gunk Tra terima kasih atas cacian hinaan, kritik dan segalanya yang bertujuan baik untuk saya, karna kalian pula skripsi ini dapat terselesaikan disaat yang tepat.
- Untuk teman, sahabat sewaktu kuliah Faisal, Fathoni terima kasih udah bantu bawa seperangkat alat ujian dari pc sampai lainnya. Mz Ardi terimakasih ya mas pinjaman property dari awal sampai akhir yang engkau pinjamkan. Buat Syahroni, Candra, Eva, Aldrin (Gembrot) terimakasih udah bantuin dari awal, bantuin panas - panasan sewaktu produksi dan buat tempatnya makasih juga ya mz roni :*. Buat Agustina makasih sudah

ingetin buat garap skripsinya yee maacih anget. Kuku, Asep makasih udah pinjem kamera kalo ga ada kalian entah pengeluaran bisa membengkak segede gajah kali bengkaknya. Barok makasih juga ya saran dan masukan yang engkau berikan kepada saya. Oh iya buat mz ex-Amikom Kenang makasih propertinya ya mz lain kali bisalah daku pinjem lagi hhe. Fafa, Tomy, Farid, Suhadi (Boncu) , Ikma serta teman – teman seperjuangan yang belum saya sebutkan satu persatu khususnya untuk S1.SI.07 terimakasih untuk canda tawa, semangat dan segalanya yang kalian tularkan kalian sungguh luar biasa.

- Terimakasih untuk Ridwan, Singgih, Rico, Septa kalian luar biasa setelah diliat-liat poster yang kalian buat bikin susah tidur, kalian emang top lah. Makasih juga buat Eto untuk netbook yang kamu pinjem meskipun masih dirumah sakit untuk waktu yang lama makasih buat kalian untuk semangat di tiap harinya.
- Untuk keluarga baru F48ULOUDS meskipun hanya 9 bulan kita bersama dan tidak bisa saya sebutkan satu persatu karna ya banyak banget ya rasa kekeluargaan yang kalian berikan saat ini dan nanti tak akan pernah sirna oleh waktu cieh.
- Tak luput berterima kasih pula kepada stranger – stranger yang telah memberikan pengalaman menghadapi jenis jenis yang berbeda.

- Almamater STMIK AMIKOM YOGYAKARTA terutama kelas S1-SI-07 angkatan 2010. Makasih untuk kekeluargaan yang menyenangkan untuk selalu di kenang.

Untuk semua pihak yang telah mendoakan, berkontribusi dan mendukung saya sampai saat ini yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu karna ini hanyalah sebuah kertas HVS putih yang tidak muat untuk dituliskan semua terima kasih banyak yang sebesar – besarnya aku padamu pokoknya.



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 M. Rudyanto Arief, MT 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 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 2014



Penyusun

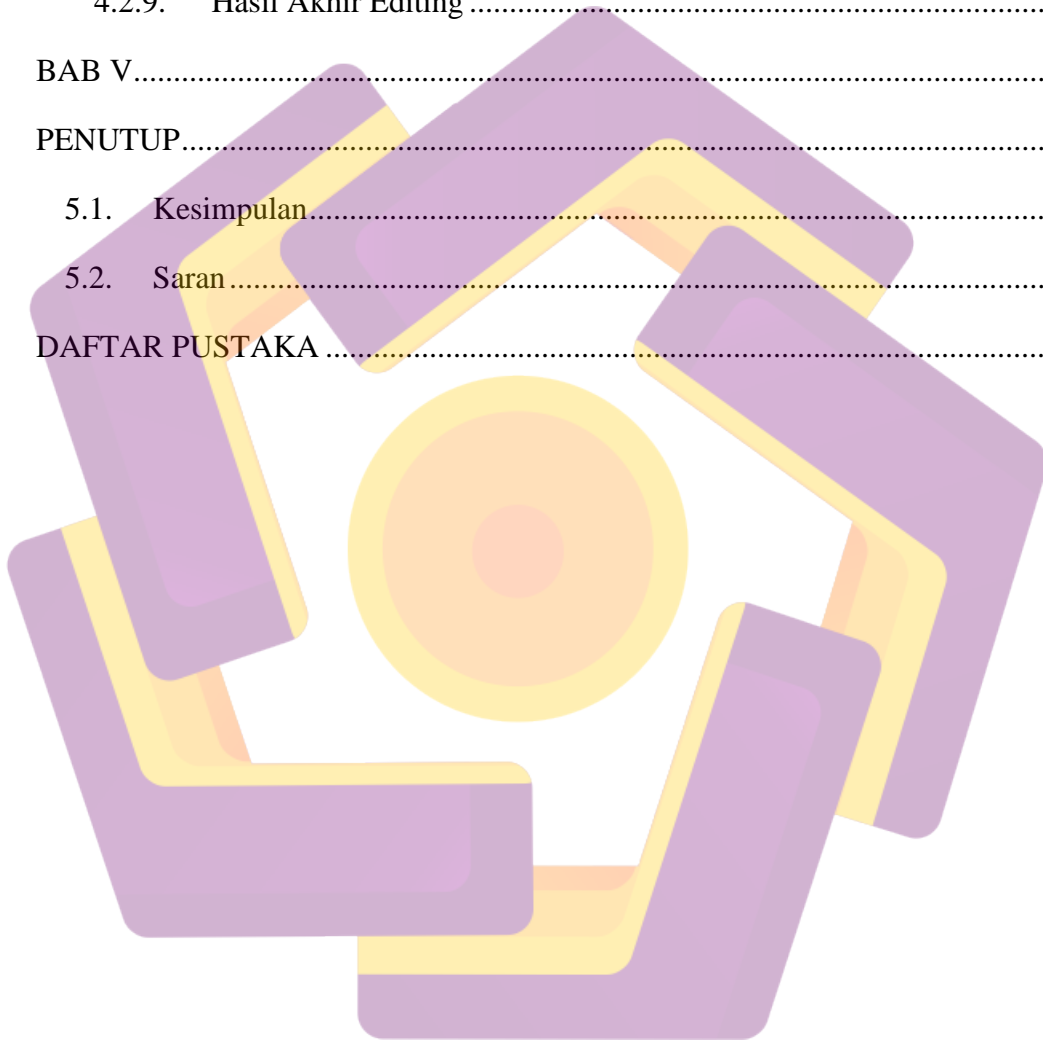
DAFTAR ISI

| | |
|-----------------------------------|-------------------------------------|
| SKRIPSI..... | i |
| PERSETUJUAN | Error! Bookmark not defined. |
| PENGESAHAN | iii |
| PERNYATAAN..... | iv |
| HALAMAN MOTTO | v |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | vi |
| KATA PENGANTAR | ix |
| DAFTAR ISI..... | xi |
| DAFTAR GAMBAR | xv |
| DAFTAR TABEL..... | xvii |
| INTISARI..... | xviii |
| ABSTRACT..... | xix |
| BAB 1 | 1 |
| PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1. Latar Belakang Masalah | 1 |
| 1.2. Rumusan Masalah | 2 |
| 1.3. Batasan Masalah..... | 3 |
| 1.4. Tujuan Penelitian..... | 3 |
| 1.5. Manfaat Penelitian..... | 4 |
| 1.6. Metode Penelitian..... | 4 |
| 1.7. Sistematika Penulisan..... | 6 |
| BAB II..... | 8 |
| LANDASAN TEORI..... | 8 |

| | | |
|-------------------------------|---|----|
| 2.1. | Konsep Dasar Iklan | 8 |
| 2.1.1. | Pengertian Iklan | 8 |
| 2.1.2. | Komponen Iklan Televisi | 8 |
| 2.1.3. | Jenis Iklan | 9 |
| 2.1.4. | Fungsi dan Tujuan Periklanan..... | 10 |
| 2.1.5. | Kekuatan dan Kelemahan Iklan Televisi | 12 |
| 2.2. | Strategi Memproduksi Iklan Televisi | 13 |
| 2.3. | Multimedia | 15 |
| 2.3.1. | Pengertian Multimedia | 15 |
| 2.3.2. | Kategori Multimedia | 15 |
| 2.3.3. | Elemen Multimedia..... | 17 |
| 2.4. | Storyboard | 19 |
| 2.5. | Konsep Motion Graphic | 19 |
| 2.5.1. | Sejarah Motion Graphic | 19 |
| 2.5.2. | Pengertian Motion Graphic | 21 |
| 2.5.3. | Pertimbangan pada Motion Graphic | 22 |
| 2.6. | Konsep Visual Effect..... | 23 |
| 2.6.1. | <i>Special Effect</i> | 25 |
| 2.7. | Perangkat Lunak yang digunakan | 25 |
| BAB III | | 28 |
| ANALISIS DAN PERANCANGAN..... | | 28 |
| 3.1. | Tinjauan Umum..... | 28 |
| 3.1.1. | Sejarah Novia Handicraft | 28 |
| 3.1.2. | Visi dan Misi Novia Handicraft | 29 |
| 3.1.3. | Logo | 30 |

| | | |
|-----------------------------------|---|----|
| 3.2. | Analisis | 30 |
| 3.2.1. | Definisi Analisis Sistem | 30 |
| 3.2.2. | Analisis SWOT | 31 |
| 3.2.3. | Analisis Kebutuhan Sistem | 35 |
| 3.2.4. | Rincian Biaya | 37 |
| 3.2.5. | Studi Kelayakan Sistem | 37 |
| 3.3. | Perancangan Iklan | 39 |
| 3.3.1. | <i>Brainstorming</i> Iklan Televisi | 39 |
| 3.3.2. | Konsep Iklan Televisi | 40 |
| 3.3.3. | Perancangan Naskah | 40 |
| 3.3.4. | Perancangan Storyboard | 42 |
| 3.4. | Media Penyampaian Iklan | 45 |
| 3.4.1. | Jangkauan Media | 45 |
| BAB IV | | 46 |
| IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN | | 46 |
| 4.1. | Produksi | 46 |
| 4.1.1. | Pengambilan Gambar | 46 |
| 4.1.2. | Peralatan Syuting | 47 |
| 4.1.3. | Cahaya (<i>Ligtning</i>) | 47 |
| 4.1.4. | Hasil Pengambilan Gambar | 47 |
| 4.2. | Pasca Produksi | 48 |
| 4.2.1. | Manajemen File | 48 |
| 4.2.2. | Editing | 49 |
| 4.2.3. | Import File | 53 |
| 4.2.4. | Coloring | 55 |

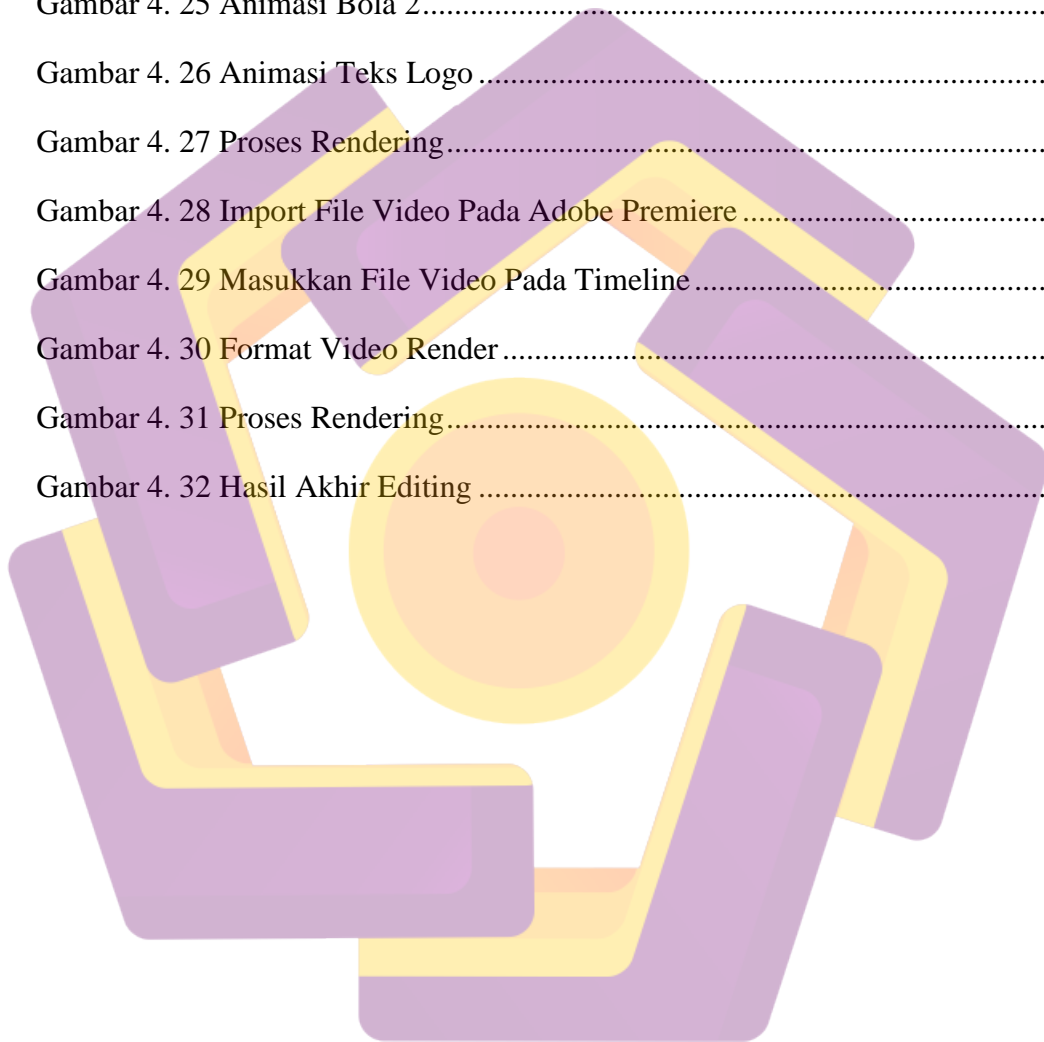
| | | |
|-----------------------------|---------------------------------|-----------|
| 4.2.5. | Pembuatan Teks | 58 |
| 4.2.6. | Animasi logo | 59 |
| 4.2.7. | Rendering dan Proses Codec..... | 64 |
| 4.2.8. | Review Testing..... | 67 |
| 4.2.9. | Hasil Akhir Editing | 69 |
| BAB V | | 71 |
| PENUTUP | | 71 |
| 5.1. | Kesimpulan..... | 71 |
| 5.2. | Saran..... | 71 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 73 |



DAFTAR GAMBAR

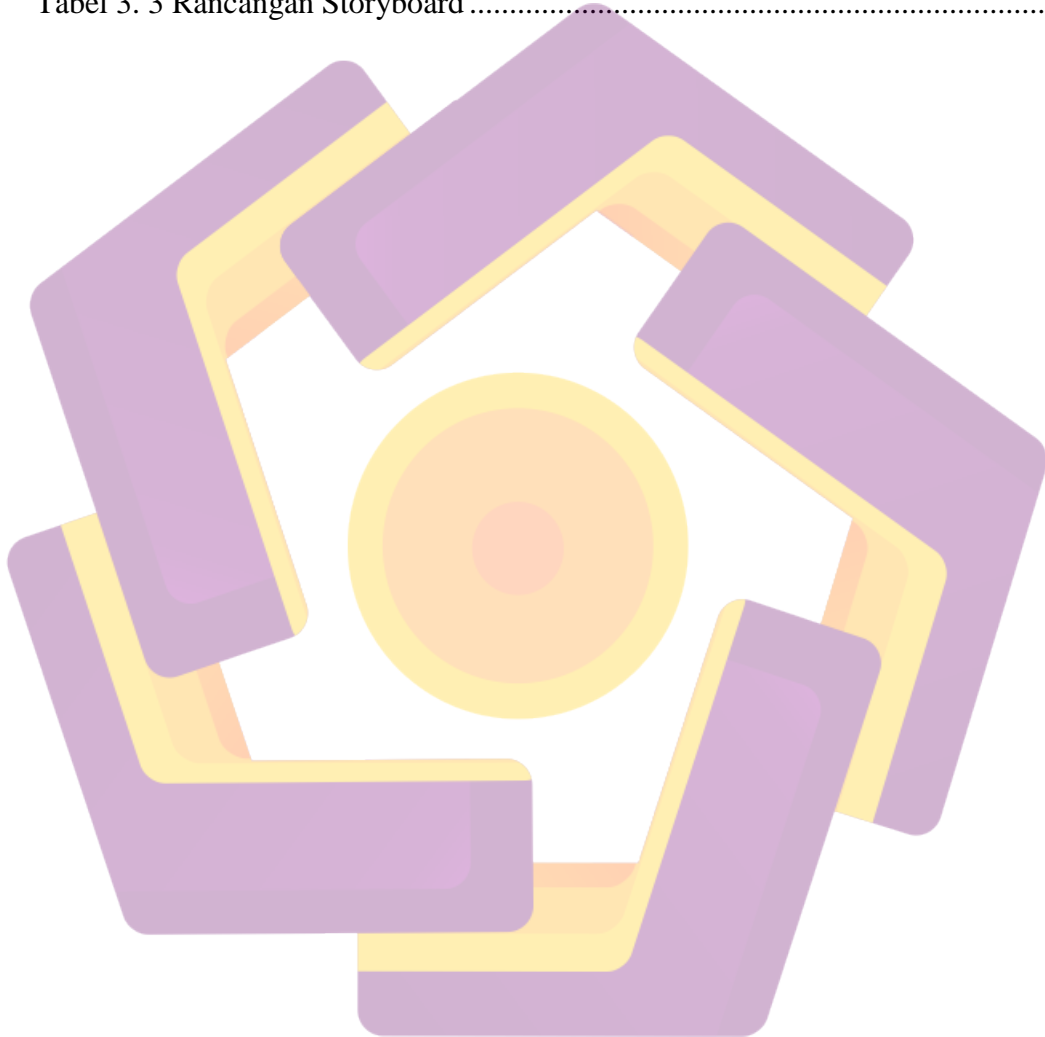
| | |
|--|----|
| Gambar 2. 1 Anatomy Of Murder Motion Graphic pertama | 21 |
| Gambar 2. 2 Adobe Premiere Pro CS5 | 26 |
| Gambar 2. 3 Adobe After Effect | 27 |
| Gambar 3. 1 Logo Novia Handicraft | 30 |
| Gambar 4. 1 Hasil Pengambilan Gambar | 48 |
| Gambar 4. 2 Manajemen File | 49 |
| Gambar 4. 3 Editing Video | 50 |
| Gambar 4. 4 Pemotongan Video | 51 |
| Gambar 4. 5 Pemilihan Efek | 51 |
| Gambar 4. 6 Auto Levels | 52 |
| Gambar 4. 7 Sebelum Auto Levels | 52 |
| Gambar 4. 8 Sesudah Auto Levels | 53 |
| Gambar 4. 9 New Composition | 54 |
| Gambar 4. 10 Import File | 54 |
| Gambar 4. 11 New Solid | 55 |
| Gambar 4. 12 Fractal Noise | 56 |
| Gambar 4. 13 Hue Saturation | 56 |
| Gambar 4. 14 Efek Curves dan Levels | 57 |
| Gambar 4. 15 Sebelum Coloring | 57 |
| Gambar 4. 16 Sesudah Coloring | 58 |
| Gambar 4. 17 Teks Video | 59 |
| Gambar 4. 18 Panel Position, Scale dan Rotation | 59 |
| Gambar 4. 19 Efek Logo | 60 |
| Gambar 4. 20 Perpindahan Logo 1 | 60 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4. 21 Perpindahan Logo 2 | 61 |
| Gambar 4. 22 Logo Membesar..... | 61 |
| Gambar 4. 23 Logo Mengecil | 62 |
| Gambar 4. 24 Animasi Bola..... | 62 |
| Gambar 4. 25 Animasi Bola 2..... | 63 |
| Gambar 4. 26 Animasi Teks Logo | 63 |
| Gambar 4. 27 Proses Rendering..... | 63 |
| Gambar 4. 28 Import File Video Pada Adobe Premiere | 64 |
| Gambar 4. 29 Masukkan File Video Pada Timeline..... | 65 |
| Gambar 4. 30 Format Video Render | 66 |
| Gambar 4. 31 Proses Rendering..... | 67 |
| Gambar 4. 32 Hasil Akhir Editing | 70 |



DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 3. 1 Strategi Analisis SWOT..... | 34 |
| Tabel 3. 2 Rincian Pembuatan Iklan | 37 |
| Tabel 3. 3 Rancangan Storyboard | 42 |



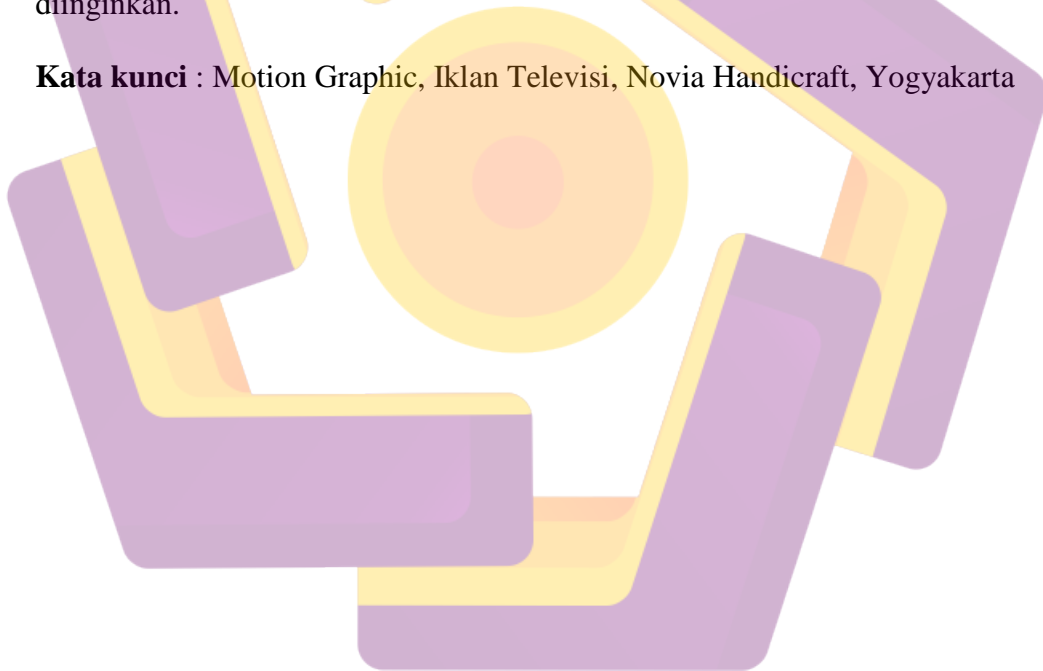
INTISARI

Penggunaan Motion Graphic dan Visual Effect pada video promosi dan iklan televisi belakangan ini marak dan digemari pelaku industri. Pemaduan antara keindahan dan kemoderenan tayangan digital membuat rumah-rumah produksi berlomba-lomba menciptakan video yang membuat penontonnya terkesima.

Motion Graphic biasanya digunakan untuk memberikan cerita atau berita dengan symbol grafis maupun gambar. Untuk Visual Effect yang dimaksud adalah gambar dan film yang dimanipulasi di dalam post production. Kedua teknik tersebut akan dimplementasikan pada pembuatan video iklan Novia Handicraft guna memberikan citra positif perusahaan supaya lebih dikenal lebih jauh oleh masyarakat luas guna meningkatkan nilai penjualan. Diharapkan dengan pengimplementasian kedua teknik tersebut, pihak pengelola memiliki video sebagai media promosi dengan visualisasi yang baik.

Proses produksi iklan ini melewati tiga tahap yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Output dari video ini berdurasi 45 detik. Sedangkan software pembuatan video ini menggunakan Adobe After Effect CS5, Adobe Premiere CS5 dan Adobe Photoshop CS 6 sehingga video dibuat untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Kata kunci : Motion Graphic, Iklan Televisi, Novia Handicraft, Yogyakarta



ABSTRACT

The use of Motion Graphic and Visual Effect on promotional videos and television commercials lately prevalent and popular relished by industry player. The combination between the beauty and the modernity of digital shows attract the production houses compete to make the videos that make the audience amazed.

Commonly, motion graphic used for provide the story and news with the graphic symbol or picture. And the Visual Effect is the manipulation picture and film in post production. The both of techniques will be implemented in product the video on Novia Handicraft for give the positive image of the company for the society to know more to increase the value of sales. It is expected with the implementation these two techniques, the manager has video as a media promotion with good visualization

These promotional production processes through three stages are pre-production, production, and post-production. The output from this video will take 45 minutes. While the software for made this video will use Adobe After Effect CS5, Adobe Premiere CS5 and Adobe Photoshop CS 6 so that the video made to achieve the desired result.

Keywords: *Motion Graphic, Television Commercials, Novia Handicraft, Yogyakarta*