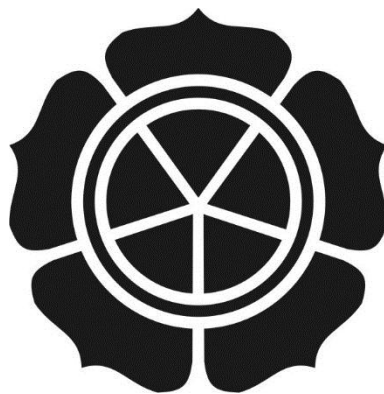


**PERANCANGAN IKLAN PADA HIKSS! CLOTHING YOGYAKARTA
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



disusun oleh

Luthfi Khusnani

11.11.5408

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PERANCANGAN IKLAN PADA HIKSS! CLOTHING YOGYAKARTA
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Luthfi Khusnani

11.11.5408

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN IKLAN PADA HIKSS! CLOTHING YOGYAKARTA MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Luthfi Khusnani

11.11.5408

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 10 Oktober 2014

Dosen Pembimbing



Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN IKLAN PADA HIKSS! CLOTHING YOGYAKARTA
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang disusun oleh

Luthfi Khusnani

11.11.5408

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 16 Februari 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

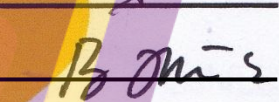
Sudarmawan, MT

NIK. 190302035

Barka Satya, M.Kom

NIK.190302126

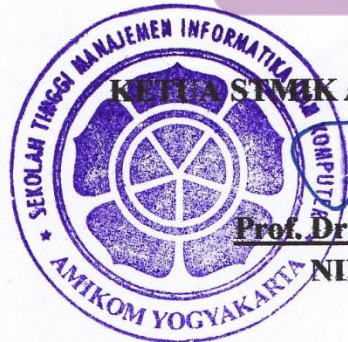
Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 26 Februari 2015



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M

NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya sendiri (ASLI), dan isi dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang 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 pembuatan naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 16 Februari 2015



Luthfi Khusnani

11.11.5408

MOTTO

“Selalu mengerjakan sesuatu dengan ikhlas”

“Tetap bersyukur atas apapun yang terjadi”

“Percayalah bahwa Allah menciptakan manusia untuk berjuang”

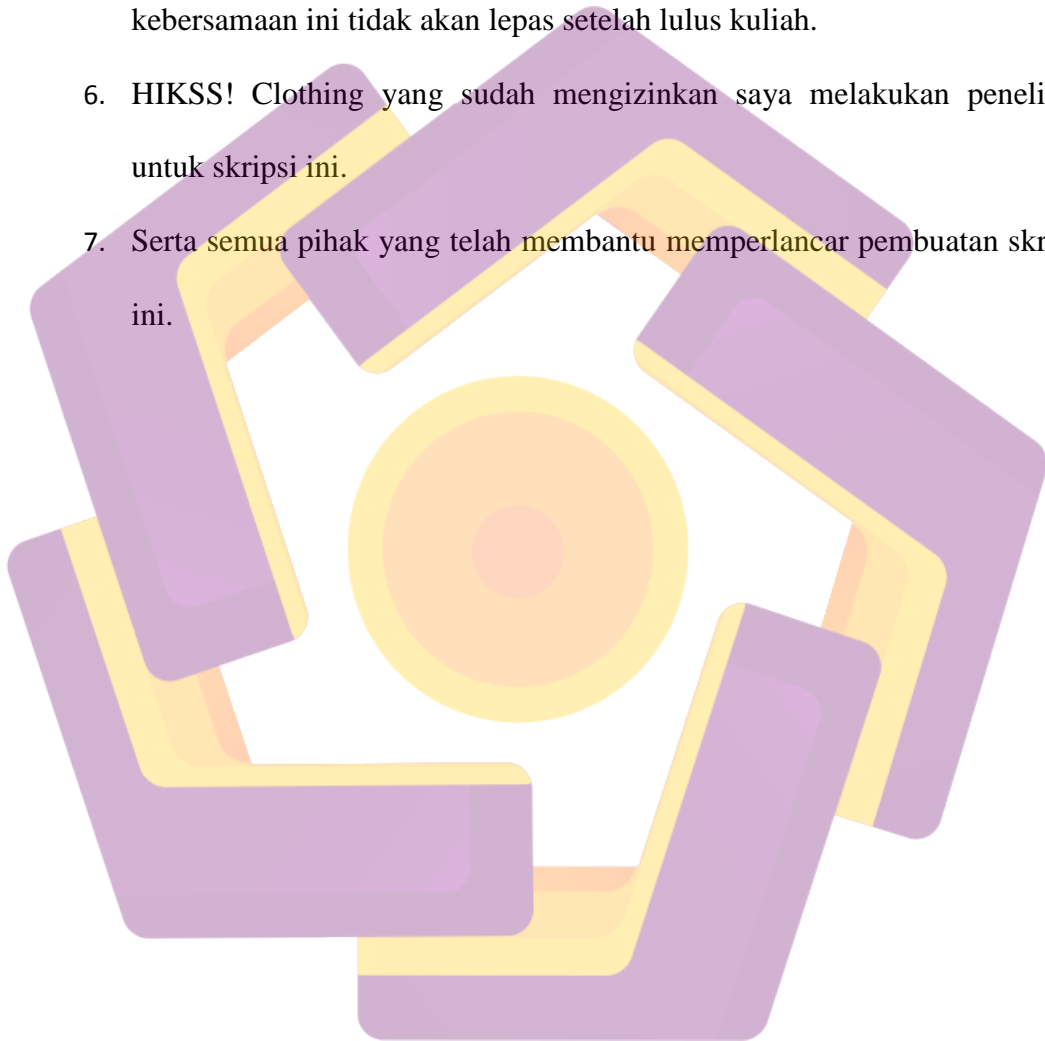


PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Allah SWT yang telah memberikan kemudahan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Sutarman dan Ibu Khusni Nuriati, Bu, Pak terimakasih atas segala support, doa, semangat dan semuanya sehingga saya bisa menyelesaikan tugas saya untuk menyelesaikan kuliah ini, maaf kalo hasil yang saya dapat kurang memuaskan atau kurang sesuai dengan impian bapak dan ibu, tak lupa terimakasih juga untuk embah putri, terimakasih untuk mas Adi, mbak Ratri yang sering menanyakan skripsi saya dan sekarang “wes rampung mas, mbak”, dan terimakasih adek ku listya, sekolah sing bener, mau mengikuti jejak ku lagi? Harus siap segalanya, terimakasih juga untuk sepupu saya Adit yang tahan mendengar ocehan absurd saya.
3. Untuk sahabat atau lebih tepatnya keluarga baru Gilang, Fandhy, Huda, Hadi, Tofek, Sodol, Doni, Debby S,Kom, Fetyna S,Kom, mbak Heni terimakasih atas bantuannya ya,, kalian super awesome amazing sejati dll, dkk, etc. hahaha ayo yang belum nulis beginian tetap semangat, takdoain semoga cepet nulis yang beginian, yang penting dikerjakan tidak cuma dilihat hehehe. Terimakasih juga untuk mas Rosa S,Komdan Susanto yang sering memberi tutorial hingga skripsi ini dapat selesai.

4. Untuk Bapak dan Ibu dosen yang dengan sangat sabar membimbing, memberikan ilmu, memberikan nasehat kepada saya untuk bekal terjun dalam dunia yang lebih keras.
5. Kelas sebelas S1 TI sebelas sudah beberapa tahun kita bersama, semoga kebersamaan ini tidak akan lepas setelah lulus kuliah.
6. HIKSS! Clothing yang sudah mengizinkan saya melakukan penelitian untuk skripsi ini.
7. Serta semua pihak yang telah membantu memperlancar pembuatan skripsi ini.



KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah Yang maha Esa yang telah melimpahkan nikmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi dengan judul “ Perancangan Iklan Pada HIKSS! Clothing Yogyakarta Menggunakan Teknik Motion Graphic”. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan program Strata-1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta, jurusan Teknik Informatika

Pada Kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.Kom, selaku ketua Jurusan Teknik Informatika.
3. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku dosen pembimbing. Terimakasih atas bimbingan, serta kemudahan yang telah diberikan.
4. Pemilik dan seluruh karyawan HIKSS! Clothing yang telah memberi izin penelitian.
5. Bapak Ibu Dosen dan seluruh staff serta pegawai STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan kemudahan selama menuntut ilmu.

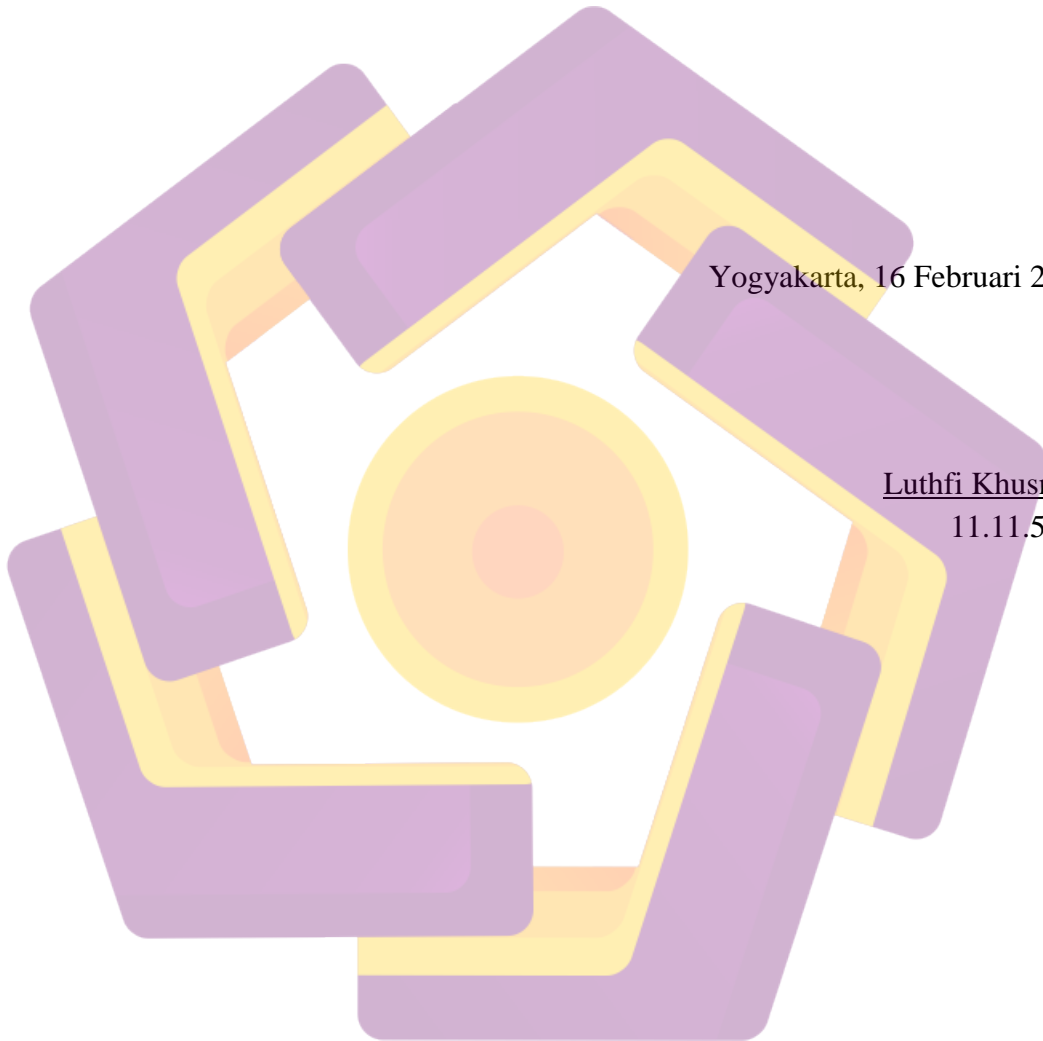
Penulis menyadari akan kekurangan yang ada dalam penelitian ini karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan penulis, oleh sebab itu kritik dan saran

yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian ini.

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

Yogyakarta, 16 Februari 2015

Luthfi Khusnani
11.11.5408

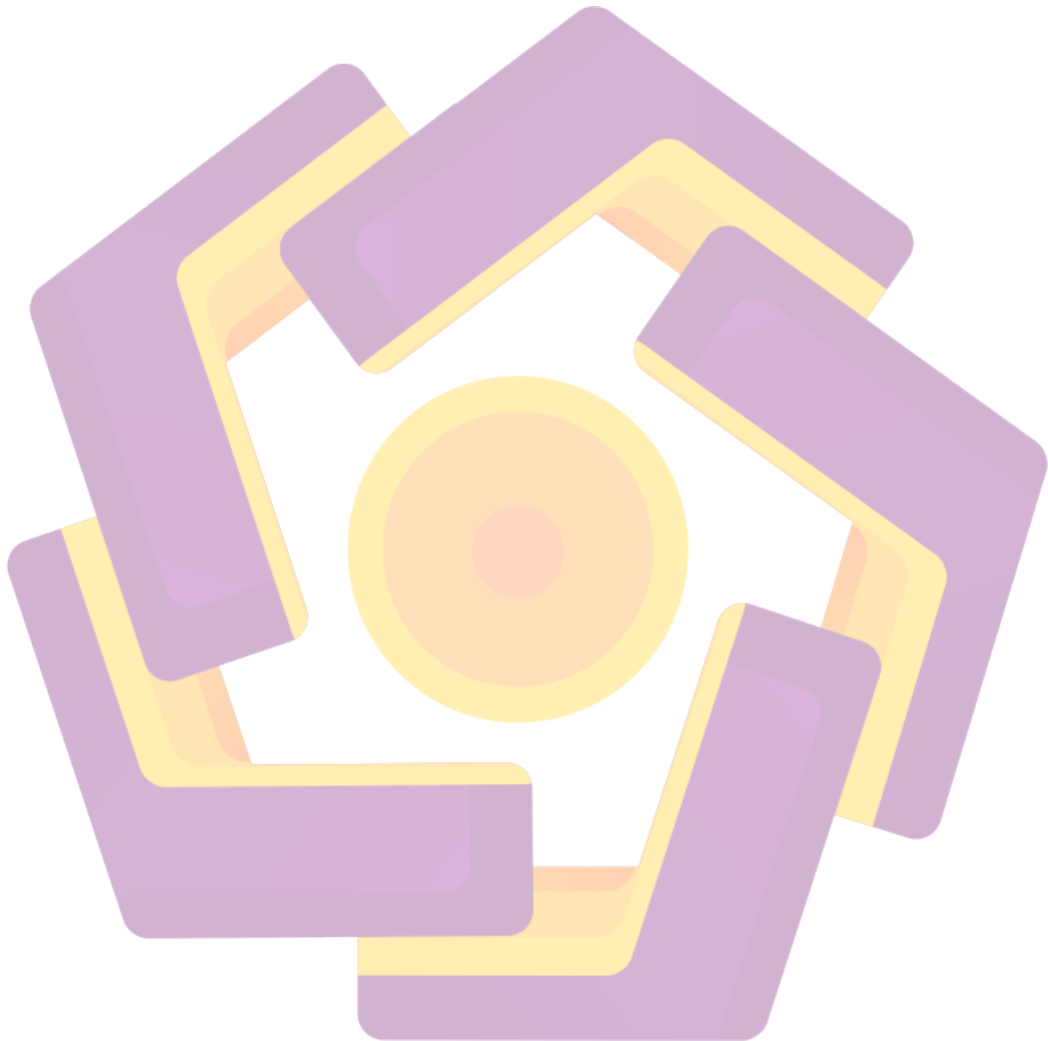


DAFTAR ISI

PERANCANGAN	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvii
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.4.1 Maksud Penelitian.....	3
1.4.2 Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Metode Analisis	4
1.5.3 Metode Perancangan.....	5

1.5.4 Metode Pengembangan.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Umum.....	8
2.2 Multimedia	9
2.3 Elemen Multimedia.....	10
2.4 Motion Graphic	13
2.5 Pengertian Iklan.....	17
2.6 Analisis Kebutuhan	19
2.7 Langkah-langkah Produksi.....	20
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	28
3.1 Gambaran Umum	28
3.1.1 Sejarah HIKSS! Clothing	28
3.1.2 Profil HIKSS! Clothing	28
3.1.3 Visi dan Misi HIKSS! Clothing.....	30
3.1.4 Segmentasi Pasar	31
3.1.5 Lambang HIKSS!	31
3.1.6 Struktur Organisasi	32
3.1.6 Produk HIKSS! Clothing.....	32
3.2 Mendefinisikan masalah.....	36
3.2.1 Masalah yang dihadapi	37
3.2.2 Pemecahan masalah	37
3.3 Analisis Kebutuhan	37
3.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	37
3.3.2 Kebutuhan Non Fungsional	38

3.4 Perancangan Iklan	40
3.4.1 Rancangan Konsep Iklan	40
3.4.2 Rancangan Naskah Iklan	41
3.4.3 Rancangan Visualisasi Iklan	45
3.4.4 Rancangan Storyboard Iklan.....	50
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	54
4.1 Produksi	54
4.1.1 Rencana Pengambilan Gambar	54
4.1.2 Pengambilan Gambar	55
4.1.3 Pembuatan Desain Background	56
4.1.4 Pembuatan Objek Dua Dimensi (2D)	56
4.2 Pasca Produksi.....	57
4.2.1 Pengeditan Lambang HIKSS!.....	57
4.2.2 Pengeditan Foto	58
4.2.3 Pengeditan Objek Dua Dimensi (2D)	59
4.2.4 Pembuatan Motion Graphic	60
4.2.5 Pembuatan Backsound	66
4.2.6 Rendering	67
4.3 Evaluasi	68
4.3.1 Evaluasi Pihak Internal	69
4.3.2 Evaluasi Pihak Eksternal	70
BAB V PENUTUP.....	71
5.1 Kesimpulan.....	71
5.2 Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	73

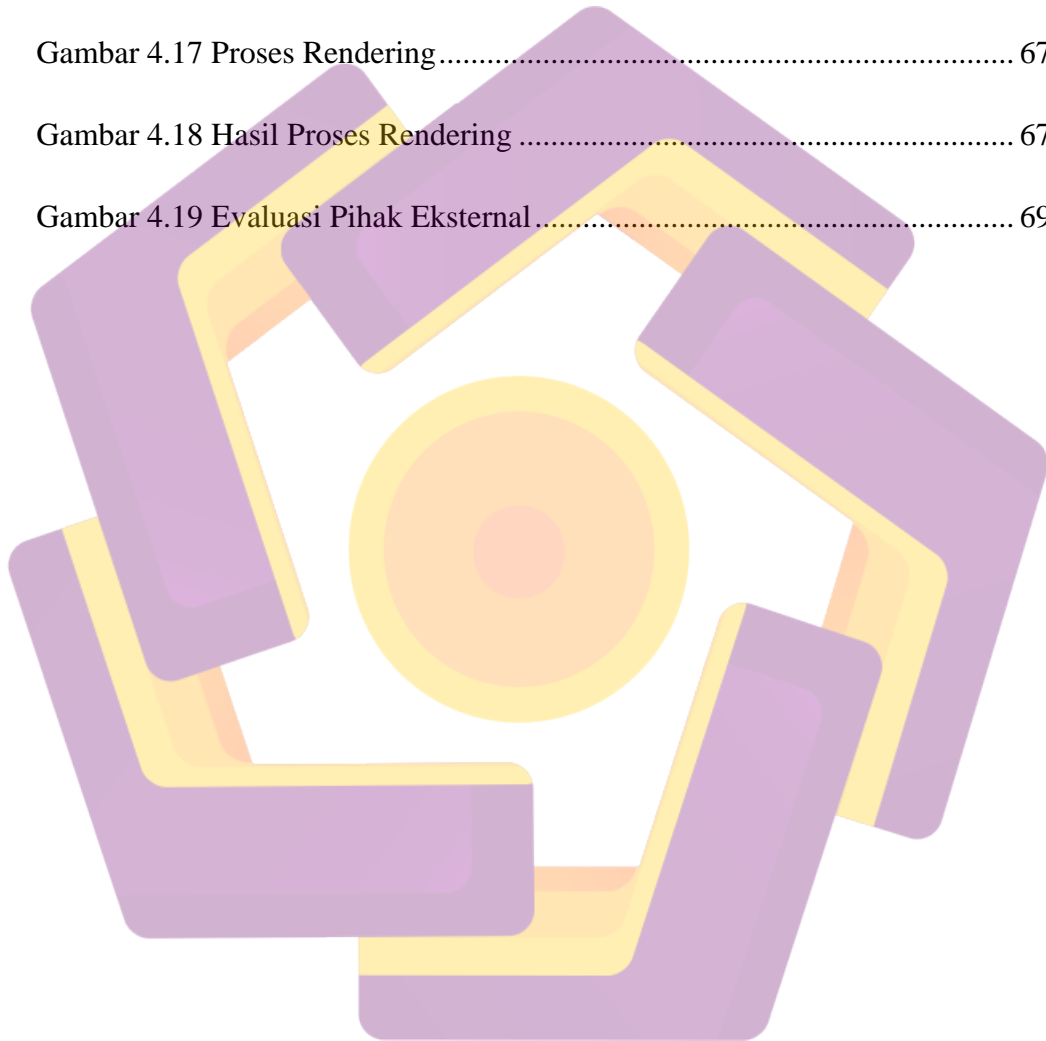


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lima Elemen Multimedia	9
Gambar 2.2 Animasi 2D “Doraemon”	11
Gambar 2.3 Animasi 3D “Finding Nemo”	12
Gambar 2.4 Contoh <i>motion graphic</i>	13
Gambar 2.5 Objek tanpa perubahan properti animasi.....	14
Gambar 2.6 Objek dengan perubahan Anchor point.....	14
Gambar 2.7 Objek dengan perubahan Position.....	14
Gambar 2.8 Objek dengan perubahan <i>Scale</i>	15
Gambar 2.9 Objek dengan perubahan Rotation	15
Gambar 2.10 Objek dengan perubahan Opacity	16
Gambar 2.11 Frame 01 <i>Storyboard</i>	22
Gambar 2.12Frame 02 <i>Storyboard</i>	23
Gambar 2.13 Frame 03 <i>Storyboard</i>	23
Gambar 2.14Frame 04 <i>Storyboard</i>	23
Gambar 2.15Frame 05 <i>Storyboard</i>	24
Gambar 2.16 Contoh hasil pengambilan gambar.....	24
Gambar 2.17 Halaman kerja Adobe After Effect CS 5.....	26
Gambar 3.1Tampilan <i>Website</i> HIKSS!.....	29
Gambar 3.2Lambang HIKSS!.....	30
Gambar 3.3Struktur Organisasi HIKSS!.....	30

Gambar 3.4 Gelang kulit	31
Gambar 3.5 <i>Totebag</i>	31
Gambar 3.6 Kemeja	32
Gambar 3.7 Kaos lengan panjang	32
Gambar 3.8 Celana Jeans pendek.....	33
Gambar 3.9 Celana Jeans panjang	33
Gambar 3.10 Kaos tanpa lengan	34
Gambar 3.11 Kaos lengan pendek	34
Gambar 3.12 Topi	35
Gambar 4.1 Hasil Pengambilan Gambar 1.....	54
Gambar 4.2 Hasil Pengambilan Gambar 2.....	54
Gambar 4.3 Hasil Pengambilan Gambar 3.....	54
Gambar 4.4 Background	55
Gambar 4.5 Objek Dua Dimensi.....	56
Gambar 4.6 Hasil Pengeditan Lambang HIKSS!.....	57
Gambar 4.7 Hasil Pengeditan Foto	58
Gambar 4.8 Hasil Pengeditan Objek Dua Dimensi.....	59
Gambar 4.9 <i>Motion Graphic</i> comp 1	60
Gambar 4.10 <i>Motion Graphic</i> comp 2	61
Gambar 4.11 <i>Motion Graphic</i> comp 3	62
Gambar 4.12 <i>Motion Graphic</i> comp 4	63

Gambar 4.13 <i>Motion Graphic</i> comp 5	64
Gambar 4.14 <i>Motion Graphic</i> comp 6	65
Gambar 4.15 Bar Layer comp final.....	65
Gambar 4.16 Pembuatan <i>Sound</i>	66
Gambar 4.17 Proses Rendering.....	67
Gambar 4.18 Hasil Proses Rendering	67
Gambar 4.19 Evaluasi Pihak Eksternal.....	69



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Hasil <i>Quisioner</i>	69
--	----



INTISARI

Saat ini multimedia hampir tidak bisa dipisahkan dari kehidupan kita, hal ini bisa kita lihat mulai dari kegiatan belajar mengajar yang sudah memanfaatkan multimedia bahkan dunia bisnis juga memanfaatkan multimedia, diantaranya dalam bisnis perfilman yang sudah barang tentu menggunakan multimedia dalam pembuatannya, tidak terkecuali dunia periklanan, dimana iklan di media cetak, media elektronik sampai iklan yang berbentuk video sangat terpengaruh oleh kemajuan multimedia.

Iklan dalam bentuk video merupakan salah satu media yang banyak digunakan untuk menampilkan suatu produk, karena kebanyakan orang lebih tertarik untuk melihat televisi atau melihat video melalui situs web yang menyediakan fasilitas streaming video dari pada membaca koran, majalah atau sejenisnya.

Terdapat beberapa teknik dalam pembuatan iklan, salah satunya adalah teknik *motion graphic*, teknik ini bisa membuat foto atau gambar menjadi sebuah video. HIKSS! Clothing merupakan perusahaan baru yang membutuhkan efisiensi dalam berbagai hal, tidak terkecuali dalam pembuatan iklan, oleh karena itu pembuatan iklan dengan teknik *motion graphic* diharapkan dapat menjadi langkah yang tepat untuk perkembangan perusahaan tersebut.

Kata Kunci : Iklan, Motion Graphic, HIKSS! Clothing

ABSTRACT

Nowdays, multimedia cannot hardly be separated from our lives, it can be seen from the teaching and learning activities that already take the advantages of multimedia even the business that also utilizes multimedia, among others, in the film business, of course, using multimedia in its making, no exception the world of advertising, where advertisements in print media, electronic media until the video advertising is greatly affected by the advance of multimedia.

Video advertisement is of the most used media to show a product, since most people are more interested to see the TV or see the video through a website that provides streaming video than to read a newspaper, a magazine or the something like that.

There are several techniques of making ads. One of it is the technique of motion graphic. This technique can make photos or images into a video. HIKSS! Clothing is a new company that requires efficiency in a variety of ways which is no exception in ads creation. Therefore making an ad with motion graphic techniques is expected to be the right steps for the development of the company.

Key words: *advertisement, motion graphic, HIKSS! Clothin*