

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TV ART FILM SCHOOL  
INDONESIA YOGYAKARTA DENGAN  
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Susanto**

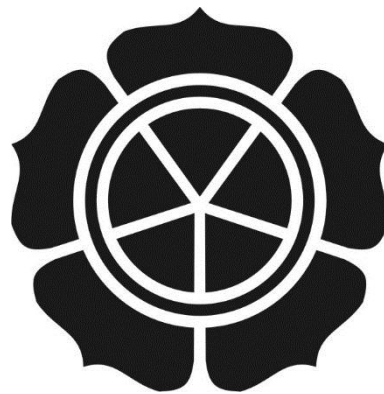
**11.11.5318**

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TV ART FILM SCHOOL  
INDONESIA YOGYAKARTA DENGAN  
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Susanto**

**11.11.5318**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TV ART FILM SCHOOL  
INDONESIA YOGYAKARTA DENGAN  
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Susanto**

**11.11.5318**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
Pada Tanggal 2 Oktober 2014

**Dosen Pembimbing**

**Mei P Kurniawan, M.Kom**

**NIK. 190302187**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TV ART FILM SCHOOL  
INDONESIA YOGYAKARTA DENGAN  
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang disusun oleh

**Susanto**

**11.11.5318**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada tanggal 26 Februari 2015

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Mei P Kurniawan, M.Kom**

**NIK. 190302187**

**Akhmad Dahlan, M.Kom**

**NIK. 190302174**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**

**NIK. 190302096**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 7 Maret 2015



**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, 7 Maret 2015**

**Susanto**

**NIM. 11.11.5318**



## HALAMAN MOTO

"Barangsiapa dibukakan pintu doa untuknya, berarti telah dibukakan pula untuknya segala pintu rahmat. Dan tidak dimohonkan kepada Allah, yang lebih disukai-Nya selain daripada dimohonkan 'afiyah. Doa itu memberi manfaat terhadap yang telah diturunkan dan yang belum diturunkan. Dan tak ada yang dapat menangkis ketetapan Tuhan, kecuali Doa. Sebab itu berdoa kamu sekalian."

(HR. Al-Turmudzî).

Anda berpikir seribu mil, wah pasti terasa jauh. Sedangkan saya tidak pernah berpikir karena hanya melakukan selangkah saja. Ngapain pakai mikir kan hanya selangkah.

-Bob Sadino-

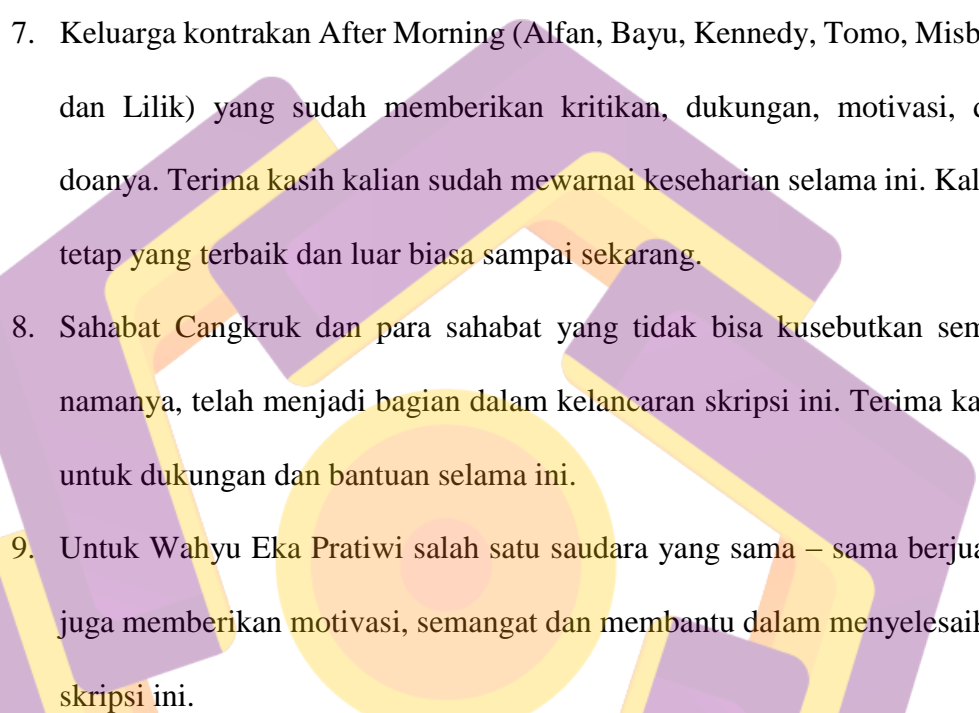
*Yesterday is history, tomorrow is a mystery, but today is a gift. That is why it is called the present.*

Master Oogway  
(Kung Fu Panda)

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil ‘alamin, segala puji dan syukur kepada Allah SWT dengan segala limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga bisa menyelesaikan skripsi dengan baik. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Pertama – tama saya mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Orang tuaku tercinta (Yumino & Sri Suyatmi) yang sudah senantiasa mendoakan, memberikan motivasi, dan semangat untuk menyelesaikan skripsi. Terima kasih atas apa yang kalian berikan kepada anakmu selama ini. Anakmu paham jasa kalian tidak pernah tergantikan sampai sekarang ini. Untuk saudara – saudaraku (Riswanto, Suryani, & Triyanto) terima kasih sudah memberikan doa dan dukungan kalian.
3. Untuk Apriyani Puji Lestari seorang perempuan yang dengan sabar memberikan motivasi, dukungan, perhatian, semangat dan doanya. Terima kasih atas semua yang diberikan untuk selama ini.
4. Mas Rusdi Kurniawan selaku Direktur *ARTFILMSCHOOL INDONESIA* yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian. Rudi Wahyudi dan Mas Anto sebagai staff officer *ARTFILMSCHOOL INDONESIA* yang sudah memotivasi selama mengerjakan skripsi ini.
5. Para dosen yang sudah memberikan ilmunya selama masa perkuliahan. Sehingga saya bisa menyelesaikan S1 dan mendapatkan gelar S.KOM.

- 
6. Untuk teman - teman 11-S1TI-10 terimakasih atas apa yang diberikan selama ini. Saling bertukar ilmu satu sama lain, membuat saya mendapatkan ilmu dan pengalaman dari kalian. Terima kasih atas pertemanan yang di jalin sampai sekarang ini. Sukses untuk kita semua.
  7. Keluarga kontrakan After Morning (Alfan, Bayu, Kennedy, Tomo, Misbah, dan Lilik) yang sudah memberikan kritikan, dukungan, motivasi, dan doanya. Terima kasih kalian sudah mewarnai keseharian selama ini. Kalian tetap yang terbaik dan luar biasa sampai sekarang.
  8. Sahabat Cangkruk dan para sahabat yang tidak bisa kusebutkan semua namanya, telah menjadi bagian dalam kelancaran skripsi ini. Terima kasih untuk dukungan dan bantuan selama ini.
  9. Untuk Wahyu Eka Pratiwi salah satu saudara yang sama – sama berjuang juga memberikan motivasi, semangat dan membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.



## KATA PENGANTAR


Puji syukur Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Skripsi dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Iklan TV ART FILM SCHOOL INDONESIA Yogyakarta Dengan Menerapkan Teknik Motion Graphic“. Laporan Skripsi ini disusun sebagai syarat kelulusan program studi Strata-1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM Yogyakarta” Jurusan Teknik Informatika.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih 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. Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing. Terima kasih atas segala bantuan, dukungan, semangat, dan pengetahuannya, serta kemudahan yang telah diberikan.
4. Bapak Ibu Dosen dan seluruh staff serta pegawai STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan kemudahan - kemudahan selama menuntut ilmu.
5. Pihak *ARTFILMSCHOOL INDONESIA* yang sudah banyak membantu dan telah memberikan izin untuk mengerjakan dan menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini jauh dari sempurna, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi untuk menyempurnakan laporan serupa dimasa yang akan datang.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak terkait dan pembaca pada umumnya. Serta dapat menjadi salah satu solusi untuk memecahkan permasalahan yang terjadi dibidang koperasi demi terciptanya peningkatan kualitas dan kesejahteraan bangsa di Negara Kesatuan Republik Indonesia tanah air tercinta.



**Yogyakarta, 7 Maret 2014**

**Susanto**  
**NIM. 11.11.5318**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvi</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>xix</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xx</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
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
1.5.1 Manfaat Bagi Penulis .....	3
1.5.2. Manfaat Bagi Perusahaan.....	3
1.5.3 Manfaat Bagi Konsumen.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4

1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.6.2 Metode Analisis .....	4
1.7 Sistematika Penulisan Laporan Penelitian .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>9</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	9
2.2 Pengertian Multimedia .....	10
2.2.1 Element Multimedia.....	10
2.2.2 Jenis – jenis Multimedia.....	11
2.2.3 Manfaat Multimedia.....	13
2.3 Definisi Iklan.....	13
2.3.1 Pengertian Iklan .....	13
2.3.2 Jenis – Jenis Iklan .....	13
2.3.3 Sejarah Periklanan Televisi.....	15
2.3.4 Tujuan Periklanan Televisi .....	15
2.3.5 Kekuatan dan Kelemahan Iklan Televisi .....	17
2.4 Definisi Desain Grafis.....	21
2.4.1 Elemen – elemen Desain Grafis.....	21
2.5 Definisi <i>Motion Graphic</i> .....	23
2.5.1 Sejarah <i>Motion Graphic</i> .....	25
2.5.2 Elemen – Elemen <i>Motion Graphic</i> .....	25
2.5.3 Karakteristik <i>Motion Graphic</i> .....	26
2.6 Memproduksi Iklan Televisi .....	27

<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>30</b>
3.1 Tinjauan Umum .....	30
3.1.1 Gambaran Umum <i>ARTFILMSCHOOL INDONESIA</i> .....	30
3.1.2 Sejarah <i>ARTFILMSCHOOL INDONESIA</i> .....	31
3.1.3 Tujuan dan Visi Misi .....	32
3.1.4 Sarana dan Prasarana .....	33
3.1.5 Program Kelas .....	34
3.1.6 Struktur Organisasi <i>ARTFILMSCHOOLINDONESIA</i> .....	36
3.1.7 Kegiatan Kelas <i>ARTFILMSCHOOL INDONESIA</i> .....	36
3.2 Analisis .....	38
3.2.1 Definisi Analisis Sistem .....	38
3.2.2 Analisis SWOT .....	39
3.3 Analisis Kebutuhan Fungsional Iklan .....	42
3.4 Analisis Kebutuhan Non Fungsional Iklan .....	42
3.4.1 <i>Hardware (Perangkat Keras)</i> .....	43
3.4.2 <i>Software (Perangkat Lunak)</i> .....	43
3.4.3 <i>Brainware (Sumber Daya Manusia)</i> .....	44
3.5 Studi Kelayakan Sistem .....	45
3.5.1 Kelayakan Teknis .....	45
3.5.2 Kelayakan Operasi .....	45
3.5.3 Kelayakan Hukum .....	45
3.5.4 Kelayakan Ekonomi .....	46

3.6 Tahap Praproduksi .....	46
3.6.1 Ide Iklan Televisi.....	46
3.6.2 Tema Iklan .....	46
3.6.3 Rancangan Naskah Iklan.....	47
3.6.4 Storyboard .....	51
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>55</b>
4.1 Produksi .....	55
4.1.1 Pengambilan Foto .....	55
4.1.2 Pengambilan Audio Narasi .....	57
4.2 Tahap Paca Produksi .....	57
4.2.1 Editing .....	57
4.2.1.1 Pengeditan Foto untuk Iklan .....	59
4.2.1.2 Pengeditan Audio dan Background Sound .....	60
4.2.2 Pembuatan Motion Graphic .....	61
4.2.2.1 Pembuatan Composition After Effect dan Import File .....	62
4.2.2.2 Pembuatan <i>Motion Graphic</i> .....	63
4.2.2.3 Rendering .....	72
4.3 Evaluasi.....	74
4.3.1 Tabel Quisioner .....	75
4.3.2 Penanyangan Iklan .....	76
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>77</b>
5.1 Kesimpulan .....	77



5.2 Saran..... 78

**DAFTAR PUSTAKA ..... 79**



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Storyboard Iklan .....	53
Tabel 4.1 Hasil Quisioner .....	75



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Definisi Multimedia .....	12
Gambar 3.1 Lembaga Kursus <i>ARTFILMSCHOOL INDONESIA</i> .....	30
Gambar 3.2 Logo <i>ARTFILMSCHOOL INDONESIA</i> .....	30
Gambar 3.3 Struktur Organisasi .....	36
Gambar 3.4 Belajar Mengajar Kelas <i>ARTFILMSCHOOL INDONESIA</i> .....	36
Gambar 3.5 Program Studi <i>ARTFILMSCHOOL INDONESIA</i> Tentang Editing .....	37
Gambar 3.6 Tugas Akhir Siswa <i>ARTFILMSCHOOL INDONESIA</i> Memproduksi Film Pendek .....	37
Gambar 3.7 Para Siswa <i>ARTFILMSCHOOL INDONESIA</i> .....	37
Gambar 4.1 Model Iklan Sinematografi .....	56
Gambar 4.2 Foto Equipment <i>ARTFILMSCHOOL INDONESIA</i> .....	56
Gambar 4.3 Alat H4N untuk Record Audio .....	57
Gambar 4.4 Settingan Desain Background Adobe Illustrator CS6 .....	58
Gambar 4.5 Desain Background .....	58
Gambar 4.6 Menyeleksi Foto Menggunakan Adobe Photoshop CS6 .....	59
Gambar 4.7 Menyeleksi Foto Menggunakan Adobe Photoshop CS6 .....	60
Gambar 4.8 Tampilan Adobe Audition CS6 Digunakan untuk Mengedit Narasai Iklan .....	60
Gambar 4.9 Tampilan Pengaturan Composition After Effect CS6 .....	61
Gambar 4.10 Tampilan Import File Pada Composition .....	62

Gambar 4.11 Tampilan Scene 1 .....	64
Gambar 4.12 Tampilan Scale yang Diberi Keyframe pada Scene 1 .....	64
Gambar 4.13 Effect CC Line Sweep pada Scene 1 .....	64
Gambar 4.14 Tampilan Graph Editor .....	64
Gambar 4.15 Logo ARTFILMSCHOOL INDONESIA Dengan Menggunakan Effect CC Light Sweep .....	65
Gambar 4.16 Tampilan Object yang menggunakan Effect Drop Shadow .....	65
Gambar 4.17 Beberapa File yang dijadikan Compsotion Tersendiri .....	66
Gambar 4.18 Tampilan Scene 4 dan pada Manajemen Produksi .....	67
Gambar 4.19 Tampilan Scene 5 pada Penulisan Naskah .....	67
Gambar 4.20 Tampilan Scene 6 pada Teknik Penyutradaraan .....	68
Gambar 4.21 Tampilan Scene 7 pada Sinematografi .....	68
Gambar 4.22 Tampilan Scene 8 pada Editing .....	68
Gambar 4.23 Tampilan Scene 9 Informasi Website .....	70
Gambar 4.24 Tampilan Keyframe pembuatan effect Typewriter Text .....	70
Gambar 4.25 Tampilan Composition 6 pada Scene 10 – scene 11 .....	71
Gambar 4.26 Composition Master .....	72
Gambar 4.27 Proses Rendering After Effect CS6 .....	72
Gambar 4.28 Proses Rendering melalui Adobe Primier CS6 .....	73
Gambar 4.29 Hasil rendering .....	73

## INTI SARI

Kemudahan dalam mendapatkan sebuah informasi pada jaman sekarang ini sangat dibantu oleh teknologi yang terus berkembang dari waktu ke waktu. Salah satu teknologi yang berkembang adalah bidang multimedia. Multimedia adalah banyaknya media yang diberikan kepada publik untuk memberikan informasi. Iklan adalah salah bentuk informasi yang sering kita jumpai. Iklan sebagai media promosi yang memberikan barang atau jasa untuk menyampaikan keunggulan produk yang di berikan atau tawarkan kepada publik.

Menyampaikan iklan dalam bentuk video juga membantu memasarkan produk dan jasa yang ditawarkan. Dengan pembuatan iklan dalam bentuk video memberikan gambaran kepada para konsumen untuk bisa mempercayai produk dan jasa yang ditawarkan oleh sebuah perusahaan.

Pembuatan iklan *ARTFILMSCHOOL INDONESIA* dengan menerapkan motion graphic merupakan iklan dalam bentuk video. Yang dimana kata lain dari motion graphic adalah gambar yang bergerak. Iklan *ARTFILMSCHOOL INDONESIA* ini akan dibuat animasi motion graphic dengan tampilan yang menarik sehingga para penikmat iklan bisa memahami maksud dari iklan tersebut sehingga bertujuan untuk menarik perhatian kepada calon konsumen.

**Kata kunci :** Multimedia, Iklan, *Motion Graphic*, *ARTFILMSCHOOL INDONESIA*

## **ABSTRACT**

*Ease in getting an update today is greatly aided by technology that continues to evolve over time. One of the growing technology is the field of multimedia. Multimedia is the number given to the public media to provide information. Advertising is one form of information that we often encounter. Advertising as a media campaign that provides goods or services to deliver product excellence that is given or offered to the public.*

*Delivering ads in video form also helps market the products and services offered. By making the ad in the form of a video giving an overview to the consumer to be able to trust the products and services offered by a company.*

*Making ads ARTFILMSCHOOL INDONESIA by applying a motion graphic advertisements in video form. Other than that in which the motion graphics are moving images. Advertising ARTFILMSCHOOL INDONESIA will be made animation motion graphics with an attractive appearance so that the audience can understand the purpose of advertising is advertising that aims to draw attention to prospective customers.*

**Keywords :** *Multimedia , Advertising , Motion Graphics , ARTFILMSCHOOL INDONESIA*