

**IMPLEMENTASI 2D MOTION GRAPHIC PADA PEMBUATAN  
IKLAN DISTRO SNAPBACK ATTACK YK**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Oka Satria Pamungkas**

**13.22.1452**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**IMPLEMENTASI 2D MOTION GRAPHIC PADA PEMBUATAN  
IKLAN DISTRO SNAPBACK ATTACK YK**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Oka Satria Pamungkas**

**13.22.1452**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERSETUJUAN**

IMPLEMENTASI 2D MOTION GRAPHIC PADA PEMBUATAN  
IKLAN DISTRO **SKRIPSI** ATTACK YK

**IMPLEMENTASI 2D MOTION GRAPHIC PADA PEMBUATAN  
IKLAN DISTRO SNAPBACK ATTACK YK**

yang disusun oleh

**Oka Satria Pamungkas**

**13.22.1452**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 16 Desember 2014

**Dosen Pembimbing,**



**Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.**

**NIK. 190302105**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**IMPLEMENTASI 2D MOTION GRAPHIC PADA PEMBUATAN**  
**IKLAN DISTRO SNAPBACK ATTACK YK**

yang disusun oleh  
**Oka Satria Pamungkas**  
**13.22.1452**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 16 April 2015

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

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

**M. Rudyanto Arief, MT**  
**NIK. 190302098**

**Agus Purwanto, M.Kom**  
**NIK. 190302229**

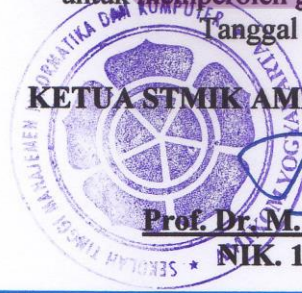
**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 6 Mei 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 Mei 2015

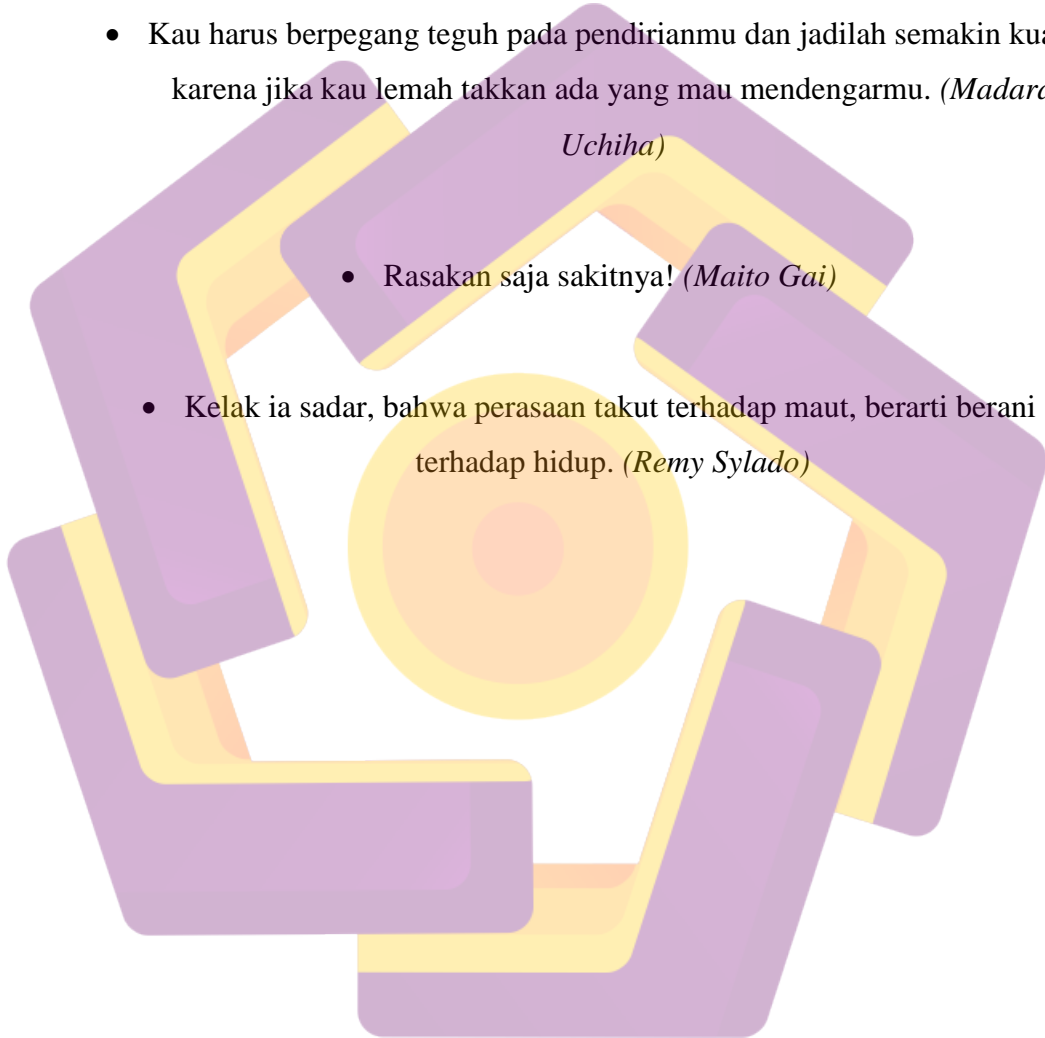


Oka Satria Pamungkas

NIM. 13.22.1452

## MOTTO

- Jadilah orang yang bisa dibanggakan, tidak hanya membanggakan prestasi orang lain. (*Oka Satria Pamungkas*)
- Kau harus berpegang teguh pada pendirianmu dan jadilah semakin kuat, karena jika kau lemah takkan ada yang mau mendengarmu. (*Madara Uchiha*)
- Rasakan saja sakitnya! (*Maito Gai*)
- Kelak ia sadar, bahwa perasaan takut terhadap maut, berarti berani terhadap hidup. (*Remy Sylado*)



## PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunianya sehingga karya tulis ini akhirnya bisa terselesaikan. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Orang tua saya Suharto Sutedjo dan Siti Amanah yang selalu memberikan dukungan, doa, dana dan kepercayaannya kepada saya.

Skripsi ini juga saya persembahkan untuk:

1. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng. selaku dosen pembimbing yang sabar dalam mengarahkan saya dalam menyelesaikan karya tulis ini.
2. Teman-teman pada saat D3 dulu, Andhika, Fafa, Hadi, Vega si bocah tua nakal, Ajik, Pakdhe Hajar, Deka, Rohim, Edo, Surya, Adit, Budi, Deny dan lain-lain atas persahabatan yang tak terlupakan, semoga bisa kumpul-kumpul lagi.
3. Teman-teman saat transfer S1, Andhika, Fafa, Hadi, Adit, Deny, Eustolia, Lisha yang selalu bikin ngakak di kelas.
4. Penghuni Rira17! Kost kandang jin yang selalu rame dan kompak serta *welcome* terhadap saya. Kost paling *awesome* yang pernah saya datengin walaupun sekarang kost nya dah gak lucu lagi. *Legend!* termasuk mbahnya.
5. Dosen-dosen rumpun multimedia yaitu bapak Tony Hidayat, M.Kom yang pertama kali mengenalkan multimedia kepada saya, bapak Agus Purwanto, M.Kom, bapak Mei P Kurniawan, M.Kom, dan bapak Dhani Ariatmanto,

M.Kom serta bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom atas banyaknya ilmu tambahan yang sangat berguna bagi saya.

6. Asisten rumpun multimedia amikom mas Habi, mbak Piti, Mas Fajar, Anam, Kiki, Irul, mbak Fifi, mas Ardian, Samuel, Adit, Hasna, Andhika, Bangun, mas Zaki, Diah Candra, Hahn, Rossa, Syam, Fajar, Cihu dan lain-lain. Maaf gak bisa saya sebutin satu satu, pokoknya yang pernah jadi asisten rumpun multimedia dan kenal sama saya masuk di kategori “*dan lain-lain*”.
7. Dosen-dosen dan karyawan yang saya kenal, pak Agus, pak Mei, pak Heri, pak Alan, pak Bhanu, mas Anggit, mas Aziz, mas Afif, mbak Windha, pak Barka, mbak Titin sama suaminya mas Ajik, mas Donny sama mbak Bety, mas Haryoko, mbak Palupi wah pokoknya banyak gak bisa saya sebutin satu-satu.
8. Yang terakhir untuk dek Hesti Andriani yang sudah memberikan semangat kepada saya dalam menyelesaikan skripsi ini sehingga bisa selesai sesuai dengan target, yang udah nemenin dan memberi motivasi dari membuat proposal penelitian sampai akhirnya pendadaran. Terimakasih atas pengorbanan dan kasih sayang serta semangat yang diberikan.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan yang baik serta menjadi motivasi bagi penulis.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata-1 Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta guna memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi yang berjudul “Implementasi 2D Motion Graphic pada Pembuatan Iklan Distro Snapback Attack YK” dengan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak saran, bantuan, masukan, dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Papa dan Mama serta adik dan kakak juga seseorang tercinta yang telah memberikan doa, kasih sayang, dan dorongan kepada penulis.
5. Dosen praktikum dan teman-teman asisten rumpun Multimedia yang telah banyak membagikan ilmu, bimbingan, motivasi, kenangan, dan semangat.
6. Sahabat dan teman-teman kelas 10-D3MI-02 dan 13-S1-SI Transfer-02.

7. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu oleh penulis.

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis, 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, 7 Mei 2015

Penulis,

## DAFTAR ISI

JUDUL.....	I
PERSETUJUAN.....	II
PENGESAHAN.....	III
PERNYATAAN.....	IV
MOTTO.....	V
PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR.....	VIII
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR TABEL.....	XIII
DAFTAR GAMBAR.....	XIV
INTISARI.....	XV
<i>ABSTRACT</i> .....	XVI
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3 BATASAN MASALAH.....	2
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN.....	3
1.5 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
1.5.5 Metode Testing.....	6

1.6	SISTEMATIKA PENULISAN .....	6
BAB II.....		8
LANDASAN TEORI.....		8
2.1	TINJAUAN PUSTAKA .....	8
2.2	KONSEP DASAR MULTIMEDIA.....	9
2.2.1	Pengertian Multimedia.....	9
2.2.2	Elemen Multimedia.....	9
2.3	MOTION GRAPHIC.....	14
2.3.1	Pengertian Motion Graphic.....	14
2.3.2	Karakteristik Motion Graphic.....	14
2.4	KONSEP DASAR IKLAN.....	15
2.4.1	Pengertian Periklanan.....	15
2.4.2	Tujuan Periklanan .....	16
2.4.3	Strategi Merancang Iklan .....	17
2.5	ANALISIS SWOT .....	21
2.5.1	Kuadran 1 .....	22
2.5.2	Kuadran 2 .....	22
2.5.3	Kuadran 3 .....	22
2.5.4	Kuadran 4 .....	23
BAB III .....		23
ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		23
3.1	DESKRIPSI PERUSAHAAN .....	24
3.1.1	Snapback Attack YK.....	24
3.1.2	Tujuan Usaha Snapback Attack YK .....	24
3.1.3	Struktur Snapback Attack YK.....	24
3.1.4	Logo Snapback Attack YK .....	25
3.2	ANALISIS MASALAH .....	25
3.2.1	Analisis SWOT Snapback Attack YK .....	25
3.3	SOLUSI YANG DIPILIH .....	28

3.4	ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM.....	28
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	28
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	29
3.5	ANALISIS KEBUTUHAN BIAYA .....	31
3.6	PERANCANGAN IKLAN .....	32
3.6.1	Pra Produksi .....	32
BAB IV .....		43
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		43
4.1	IMPLEMENTASI.....	43
4.1.1	Pembuatan Grafis .....	43
4.1.2	Compositing dan Editing .....	50
4.1.3	Rendering .....	53
4.2	PEMBAHASAN .....	57
4.2.1	Penerapan Beberapa Prinsip Animasi Pada Motion Graphic.....	57
4.3	TESTING PROGRAM.....	57
4.3.1	Kuesioner .....	58
BAB V.....		60
PENUTUP.....		60
5.1	KESIMPULAN.....	60
5.2	SARAN .....	60
DAFTAR PUSTAKA .....		62
LAMPIRAN.....		1

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT Distro Snapback Attack YK .....	26
Tabel 3.2 Ringkasan anggaran biaya .....	31
Tabel 3.3 Rincian anggaran.....	31
Tabel 3.4 Perancangan Naskah .....	32
Tabel 4.1 Hasil Desain Objek Corel Draw X6.....	45
Tabel 4.2 Objek yang diseleksi dengan Adobe Photoshop CC.....	49
Tabel 4.3 Hasil Rendering.....	55
Tabel 4.4 Kuesioner Penilaian Iklan Distro Snapback Attack YK .....	58
Tabel 4.5 Hasil Kuesioner Penilaian Iklan Distro Snapback Attack YK.....	59

## DAFTAR GAMBAR

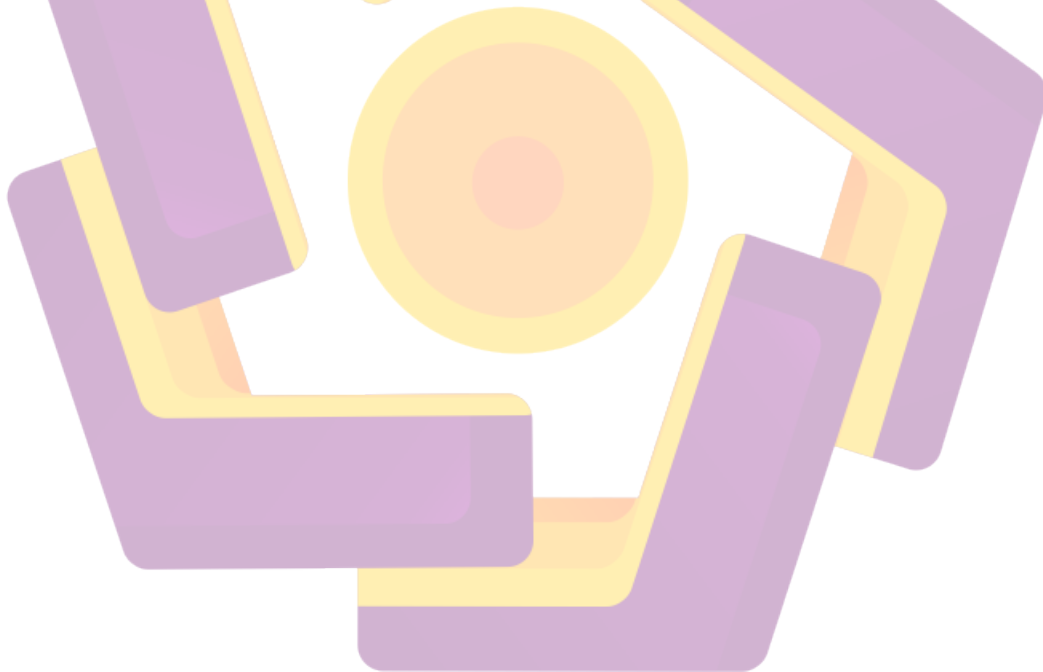
Gambar 2.6 Analisis SWOT .....	22
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Snapback Attack YK.....	25
Gambar 3.2 Logo Distro Snapback Attack YK .....	25
Gambar 4.1 Produksi dan Paska Produksi Iklan .....	43
Gambar 4.2 Freehand Tool .....	44
Gambar 4.3 Objek <i>Sky Island</i> di <i>Page #10</i> .....	44
Gambar 4.4 Pen Tool pada Adobe Photoshop CC.....	47
Gambar 4.5 Seleksi Objek dengan Pen Tool .....	47
Gambar 4.6 Kotak Dialog <i>Make Selection</i> .....	48
Gambar 4.7 Objek yang Berhasil Diseleksi .....	48
Gambar 4.8 Penerapan <i>Squash and Stretch</i> .....	50
Gambar 4.9 Penerapan <i>Anticipation</i> .....	51
Gambar 4.10 Penerapan <i>Straight-Ahead Action and Pose-to-Pose</i> .....	51
Gambar 4.11 Penerapan <i>Follow-Through and Overlapping Action</i> .....	52
Gambar 4.12 Mengaktifkan <i>Graph Editor</i> di After Effects.....	52
Gambar 4.13 Kurva <i>Slow In</i> dan <i>Slow Out</i> .....	53
Gambar 4.14 <i>Anchor Point</i> .....	53
Gambar 4.15 Jendela Import Adobe Media Encoder.....	54
Gambar 4.16 Panel <i>Queue</i> di Adobe Media Encoder .....	54
Gambar 4.17 Proses Rendering.....	55

## INTISARI

Iklan memiliki peranan penting dalam mempromosikan produk kepada konsumen. Terutama iklan dalam bentuk video yang menyajikan dalam bentuk visual dan audio. Snapback Attack YK adalah perusahaan dalam bentuk distro yang menjual berbagai topi snapback yang promosinya masih menggunakan stiker dan menjadi sponsor dalam beberapa event. Dalam rangka menawarkan produk dan kegiatan promosi Snapback Attack YK agar lebih maksimal maka perlu dilengkapi dengan iklan dalam bentuk video yang dapat disajikan di televisi ataupun media online seperti youtube dan sebagainya.

Iklan ini akan disajikan selama 45 detik dengan mengimplementasikan 2D motion graphic yang menerapkan beberapa prinsip animasi. Dengan iklan ini diharapkan Snapback Attack YK mampu menggaet lebih banyak para calon konsumen.

**Kata Kunci:** iklan, motion graphic, animasi, multimedia.





## **ABSTRACT**

*Advertising has an important role in promoting the product to consumers. Especially in the form of video advertising that presents in the form of visual and audio. Snapback Attack YK is a company in the form of distribution that sells a variety of hats snapback that promotion is still using stickers and sponsors in several events. In order to offer products and promotional activities Snapback Attack YK for more leverage it needs to be supplemented with advertising in the form of video that can be presented on television or online media like YouTube and so on.*

*These ads will be presented for 45 seconds by implementing a 2D motion graphic that applying some principles of animation. By advertising is expected Snapback Attack YK able to pick up more potential customers.*

**Keyword:** *advertising, motion graphic, animation, multimedia.*

