

**PERANCANGAN IKLAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI SARANA  
INFORMASI DAN PROMOSI PADA CV. AMAN SEJAHTERA  
COMPUTER**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Hari Abriyoko**

**11.11.5678**

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

**PERANCANGAN IKLAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI SARANA  
INFORMASI DAN PROMOSI PADA CV. AMAN SEJAHTERA  
COMPUTER**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Hari Abriyoko**

**11.11.5678**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN IKLAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI SARANA  
INFORMASI DAN PROMOSI PADA CV. AMAN SEJAHTERA  
COMPUTER**

yang disusun oleh

**Hari Abriyoko**

**11.11.5678**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 5 Mei 2015

**Dosen Pembimbing,**



**Dhani Ariatmanto, M.Kom**

**NIK. 190302197**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PERANCANGAN IKLAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI SARANA**  
**INFORMASI DAN PROMOSI PADA CV. AMAN SEJAHTERA**  
**COMPUTER**

yang disusun oleh

**Hari Abriyoko**

**11.11.5678**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 22 Mei 2015

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Dhani Ariatmanto, M.Kom**  
NIK. 190302197

**Armadyah Amborowati, S.Kom, M. Eng.**  
NIK. 190302063


**Robert Marco, MT**  
NIK. 190302228

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 7 Juni 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, 28 Mei 2015



Hari Abriyoko

11.11.5678



## MOTTO

- If there is a will, there's a way.
- It seem impossible until it's done.
- Lakukan apa yang dicintai, cintai apa yang dilakukan.
- Do it with passion or not all.
- Jangan berhenti di zona nyaman, karna laut yang tenang tidak akan membawamu kemana-mana.
- Hard work stay humble.
- Keep making yang epic-epic.



## PERSEMBAHAN

Banyak banget orang yang sengaja-gak sengaja jadi ikutan repot gara-gara skripsi ini. Makanya saya mau ngucapin makasih yang sebesar-besarnya kepada Allah SWT karena Beliau telah memberikan saya orang-orang yang baik hati.

Makasih buat orang tua saya yang tiap hari gak henti-hentinya neror anaknya ini supaya cepet wisuda, makasih buat kakak saya yang sering saya utangin suruh beliin pulsa untuk bales sms dari orang tua supaya cepet lulus. Makasih buat anak-anak kontrakan Arif, Arif satunya lagi, dan Heykal yang kadang ngingetin saya buat main PES dan melupakan skripsi. Makasih buat Toni yang sering ngajakin saya main hingga saya melupakan skripsi sejenak dan menikmati alam. Makasih buat Heri yang selalu ada buat diajakin kemana aja dan bantuin apa aja. Makasih buat Kanni yang sering ngingatin saya makan agar tidak kelaparan saat ngerjain skripsi. Makasih buat Rizki Utara dan Baiquni yang udah rela ngasih referensi skripsinya. Makasih buat Jaka, Dimyati, dan Feriko yang udah dateng di sidang pendadaran. Makasih buat Laila yang udah ngasih tau jadwal sidang pendadaran semalam sebelumnya. Makasih buat Spikey yang udah rela bantuin ngedit dubbing. Makasih buat Dien yang udah minjem dasinya.

Kepada Pak Dhani yang udah dengan sabar ngebimbing saya, makasih banget. Dan makasih berat buat temen-temen semuanya yang namanya amat sangat panjang sekali kalau disebutin satu-satu, mulai dari temen kelas, temen kampus, temen kelas yang bukan satu kampus \*eh\*, dan teman-teman lainnya pokoknya semuanya, sejuta badai terimakasih saya ucapkan.

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur penyusun panjatkan kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada setiap hamba-Nya dan tak lupa sholawat seerta salam kepada junjungan Nabi besar kita Nabi Muhammada SAW.

Skripsi ini di susun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata-1 Jurusan Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan seselsainya skripsi yang berjudul “Perancangan Iklan Motion Graphic Sebagai Sarana Informasi dan Promosi pada CV. Aman Sejahtera Computer”, dengan ini penyusun ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Dhani Ariatmanto, M. Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak saran, bantuan, masukan, dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi.
3. Bapak Drs. Bambang Sudaryanto, MM, selaku ketua Jurusan Sisitem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Keluarga, teman-teman, sahabat, dan seseorang tercinta yang telah memberikan doa, kasih sayang, dan dorongan kepada penyusun.
5. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa di sebutkan satu persatu oleh penyusun.



Dalam penulisan skripsi ini penyusun menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penyusun, oleh karena itu kritik dan saran 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, 28 Mei 2015

Hari Abriyoko

## DAFTAR ISI

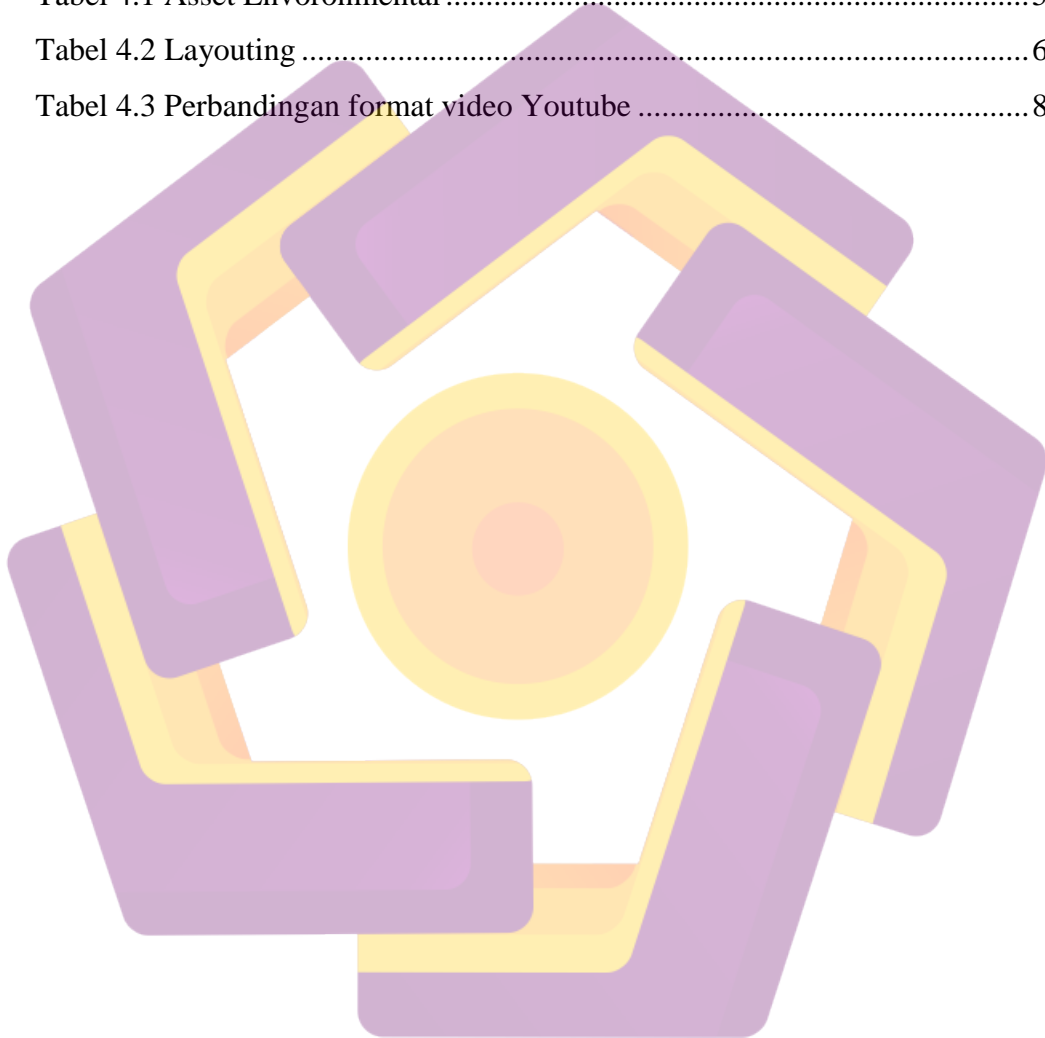
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.5.2 Metode Analisis.....	4
1.5.3 Metode Perancangan.....	4
1.5.4 Metode Pengembangan.....	5
1.5.5 Metode Testing.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>7</b>
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Dasar Teori.....	9
2.3 Konsep Dasar Animasi.....	9

2.3.1	Pengertian Animasi .....	9
2.3.2	Jenis Animasi.....	10
2.3.3	Prinsip Animasi .....	16
2.3.4	Memproduksi Animasi Dua Dimensi.....	23
2.4	Motion Graphic .....	25
2.4.1	Sejarah Motion Graphic .....	25
2.4.2	Konsep Dasar Perancangan Video Animasi Dengan Teknik Motion graphic .....	27
2.5	Konsep Dasar Periklanan .....	29
2.5.1	Pengertian Periklanan.....	29
2.5.2	Definisi iklan .....	31
2.6	Pengertian Media informasi .....	32
2.7	Metode Analisis.....	33
2.7.1	Analisis Kebutuhan Informasi .....	33
2.7.2	Kebutuhan Software .....	33
2.7.3	Kebutuhan Hardware.....	34
2.7.4	Kebutuhan Brainware.....	35
2.8	Metode Testing.....	35
<b>BAB III</b>	<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>37</b>
3.1	Analisis Kebutuhan .....	37
3.1.1	Kebutuhan Software dan Hardware.....	37
3.1.2	Analisis Bahan Penelitian.....	38
3.2	Alur Penelitian.....	40
3.3	Analisis Data .....	41
3.3.1	Observasi .....	41
3.3.2	Hasil observasi.....	42
3.4	Metode Analilis .....	44
3.4.1	Analisis Dasar Pembuatan Motion Graphic .....	44
3.4.2	Analisis kebutuhan Sistem .....	45
3.4.3	Analilis Kelayakan sistem .....	46

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN.....	48
4.1 Desain Produk .....	48
4.1.1 Ide Cerita .....	48
4.1.2 Rancangan Naskah .....	48
4.1.3 Storyboard .....	53
4.2 Pembuatan Produk.....	54
4.2.1 Pembuatan Karakter .....	54
4.2.2 Pembuatan Asset Environmental .....	57
4.2.3 Pembuatan Background .....	63
4.2.4 Rekaman Narasi .....	64
4.2.5 Pembuatan Sound FX dan Background Musik .....	65
4.2.6 Layouting.....	65
4.2.7 Compositing dan Editing.....	68
4.2.8 Rendering .....	79
4.3 Hasil Akhir Produk.....	80
4.3.1 Pembahasan.....	81
4.4 Hasil testing.....	82
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	86
5.1 Kesimpulan .....	86
5.2 Saran .....	87
DAFTAR PUSTAKA .....	88

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Format video Youtube .....	36
Tabel 2.2 Format video skripsi .....	36
Tabel 4.1 Asset Environmental .....	58
Tabel 4.2 Layouting .....	66
Tabel 4.3 Perbandingan format video Youtube .....	85



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Squash and Stretch</i> .....	17
Gambar 2.2 <i>Anticipation</i> .....	17
Gambar 2.3 <i>Staging</i> .....	18
Gambar 2.4 <i>Straight-ahead Action and Pose-to-Pose</i> .....	18
Gambar 2.5 <i>Follow-through and Overlapping Action</i> .....	19
Gambar 2.6 <i>Slow In-Slow Out</i> .....	19
Gambar 2.7 <i>Arcs</i> .....	20
Gambar 2.8 <i>Secondary Action</i> .....	20
Gambar 2.9 <i>Timing</i> .....	21
Gambar 2.10 <i>Exaggeration</i> .....	21
Gambar 2.11 <i>Solid Drawing</i> .....	22
Gambar 2.12 <i>Appeal</i> .....	22
Gambar 3.1 Alur penelitian .....	41
Gambar 3.2 Contoh <i>motion graphic presentation</i> .....	42
Gambar 3.3 Contoh <i>motion graphic</i> dari Studio Jelasin.com .....	43
Gambar 3.4 Contoh storyboard pembuatan <i>motion graphic</i> .....	43
Gambar 3.5 Durasi video <i>motion graphic</i> .....	45
Gambar 4.1 Storyboard.....	53
Gambar 4.2 Sketsa Karakter .....	54
Gambar 4.3 Mendesain Karakter.....	55
Gambar 4.4 Penulangan .....	56
Gambar 4.5 Penambahan <i>shadow</i> dan <i>highlight</i> .....	56
Gambar 4.6 Ekspresi muka.....	57
Gambar 4.7 Proses pembuatan <i>asset environmental</i> .....	58
Gambar 4.8 <i>Solid layer</i> .....	64
Gambar 4.9 <i>Editing sound</i> .....	64
Gambar 4.10 Membuat compositing baru.....	69
Gambar 4.11 <i>Rigging</i> bagian kaki .....	69



Gambar 4.12 <i>Rigging</i> bagian tangan.....	70
Gambar 4.13 Duik.....	70
Gambar 4.14 <i>Controller</i> karakter .....	71
Gambar 4.15 Menambah <i>script wiggle</i> .....	71
Gambar 4.16 Scene 1 .....	72
Gambar 4.17 <i>easy ease keyframe</i> .....	73
Gambar 4.18 Composite scene 2.....	74
Gambar 4.19 Composite scene 2 dengan karakter .....	74
Gambar 4.20 Scene 3 .....	75
Gambar 4.21 Scene 4 .....	75
Gambar 4.22 <i>Script expression rotation</i> .....	76
Gambar 4.23 Letupan <i>fireworks</i> .....	76
Gambar 4.24 Scene 5 .....	76
Gambar 4.25 scene 6 .....	77
Gambar 4.26 Scene 7 .....	77
Gambar 4.27 Memasukan sound FX.....	78
Gambar 4.28 Pengaturan narasi dan <i>background</i> musik.....	78
Gambar 4.29 <i>Add to render queue</i> .....	79
Gambar 4.30 <i>Output module</i> .....	80
Gambar 4.31 <i>Screen shoot</i> hasil animasi.....	80
Gambar 4.32 Proses upload video di YouTube .....	82
Gambar 4.33 Tampilan video di Youtube .....	82

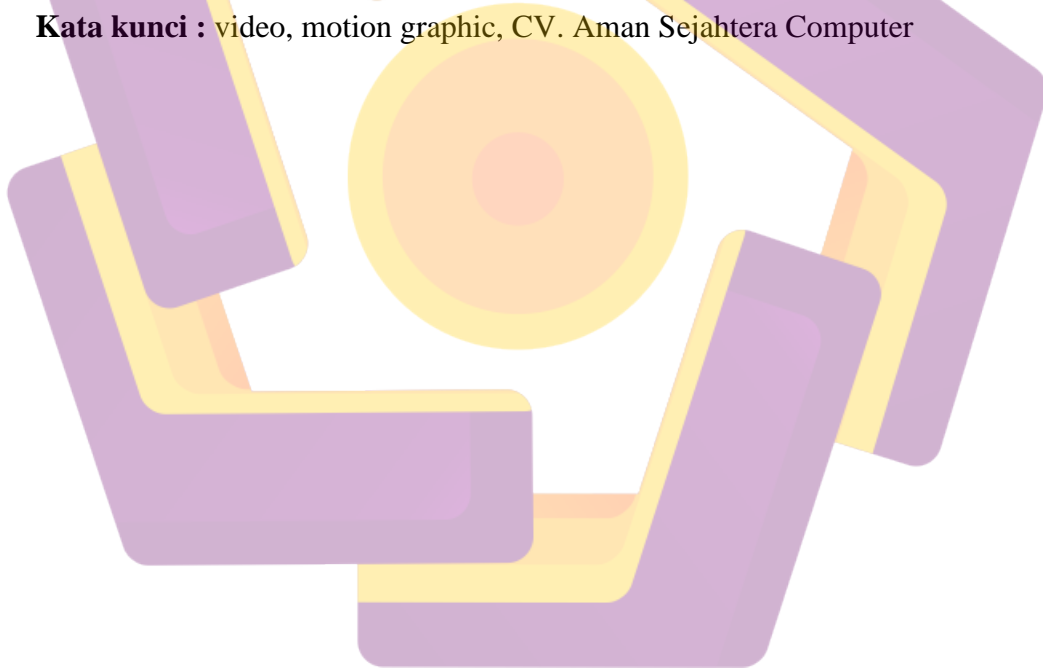
## INTISARI

Video animasi motion graphic merupakan bagian dari IPTEK yang saat ini berkembang dengan pesat. Salah satu dari pemanfaatan teknologi animasi *motion graphic* yaitu menerapkannya dalam pembuatan media informasi. Dengan kemudahan dan keuntungan yang diberikan oleh teknologi animasi *motion graphic* dapat dimanfaatkan sebagai media informasi bagi sebuah perusahaan.

CV Aman Sejahtera Computer adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan komputer, gadget, dan aksesoris lainnya. Banyaknya perusahaan kompetitor lain membuat kebutuhan untuk menyampaikan informasi kepada calon pelanggan merupakan hal penting bagi CV. Aman Sejahtera Computer.

Video Motion graphic CV. Aman Sejahtera Computer ini berdurasi 1 menit 30 detik yang di sebarakan melalui media social. Dengan adanya video motion graphic ini, diharapkan mampu menjadi alternatif untuk menyampaikan informasi perusahaan kepada calon pelanggan.

**Kata kunci :** video, motion graphic, CV. Aman Sejahtera Computer



## ABSTRACT

*Video animation motion graphic is part of science and technology which is currently growing rapidly. One of the utilization of motion graphic animation technology is to implement it in the manufacture of information media. With the ease and advantages provided by the motion graphic animation technology can be used as a medium of information for a company.*

*CV. Aman Sejahtera Computer is a company engaged in the sale of computers, gadgets, and other accessories. Many other competitor company makes the need to provide information to prospective customers is essential for CV. Aman Sejahtera Computer.*

*Video Motion graphic CV. Aman Sejahtera Computer this lasted 1 minute 30 seconds in the spread through social media. With the motion graphic video is expected to be an alternative to deliver corporate information to potential customers.*

**Keywords:** *video, motion graphics, CV. Aman Sejahtera Computer*

