

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA PERCETAKAN  
FLAVOR INVITATION YOGYAKARTA  
DENGAN MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Eni Dwiyanti**

**17.11.1695**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA PERCETAKAN  
FLAVOR INVITATION YOGYAKARTA  
DENGAN MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Eni Dwiyanti**

**17.11.1695**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

### **PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA PERCETAKAN FLAVOR INVITATION YOGYAKARTA DENGAN MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Eni Dwiyanti**

**17.11.1695**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 8 Juni 2021

**Dosen Pembimbing,**

**Mei P. Kurniawan, M.Kom.**

**NIK. 190302187**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA PERCETAKAN**  
**FLAVOR INVITATION YOGYAKARTA**  
**DENGAN MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Eni Dwiyanti**

**17.11.1695**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 17 Juni 2021

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom.**  
**NIK. 190302427**

\_\_\_\_\_

**Bernadhed, M.Kom.**  
**NIK. 190302243**

\_\_\_\_\_

**Mei P Kurniawan, M.Kom.**  
**NIK. 190302187**

\_\_\_\_\_

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 26 Juni 2021

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.**

## 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, 26 Juni 2021



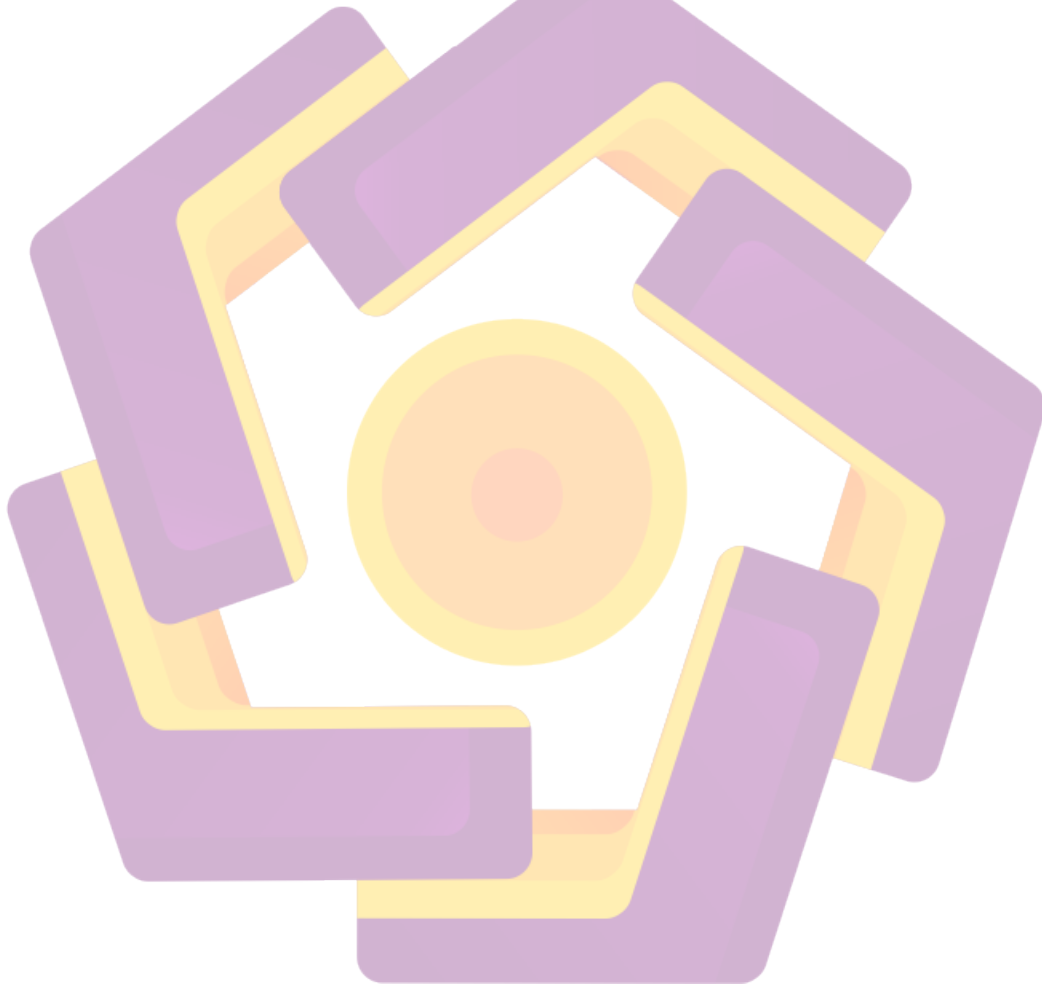
**Eni Dwiyanti**

**NIM. 17.11.1695**

## **MOTTO**

“Kesempatan bukanlah hal yang kebetulan, kau harus menciptakannya.”

“Ketika kita menginginkan sesuatu apapun itu, pintu pertama yang harus diketuk adalah pintunya Allah. InshaAllah pintu-pintu yang lain terbuka dengan sendirinya.”



## PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur yang tak terhingga kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi berjudul **“Perancangan Dan Pembuatan Iklan Pada Percetakan Flavor Invitation Yogyakarta Dengan Motion Graphic”** dengan baik. Syukur Alhamdulillah, dengan rasa bangga dan bahagia penulis persembahkan skripsi ini untuk:

1. Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
2. Ayah dan Almh. Ibu saya atas segala perjuangannya untuk saya, serta telah memberikan cinta kasih, selalu mendoakan, mendukung setiap langkah baik yang saya ambil, dan memberikan support dalam bentuk apapun.
3. Keluarga saya yang selalu memberi dukungan dan motivasi yang tiada henti.
4. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing, terimakasih banyak saya ucapkan kepada beliau yang sudah membimbing dan membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Kepada pihak Flavor Invitation yang telah memberikan izin penelitian dan membantu kelancaran penelitian ini.
6. Kepada orang terkasih serta sahabat-sahabat saya yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu, terimakasih telah setia mendengarkan keluh kesah, serta memberikan support.
7. Seluruh teman-teman 17 Informatika 12 yang telah memberikan kesan selama perkuliahan.
8. Seluruh responden yang telah meluangkan waktu dalam pengisian kuisioner.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan berkah nikmat, rahmat, serta kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Tidak lupa sholawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun kita pada jalan kebaikan.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan pada Program Sarjana Strata 1 Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya, serta penghargaan setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Dalam penyusunan skripsi, tentu penulis menyadari bahwa masih ada kekurangan dan kelemahannya, namun penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat serta menambah pengetahuan bagi para pembacanya.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 25 Oktober 2020

Eni Dwiyanti



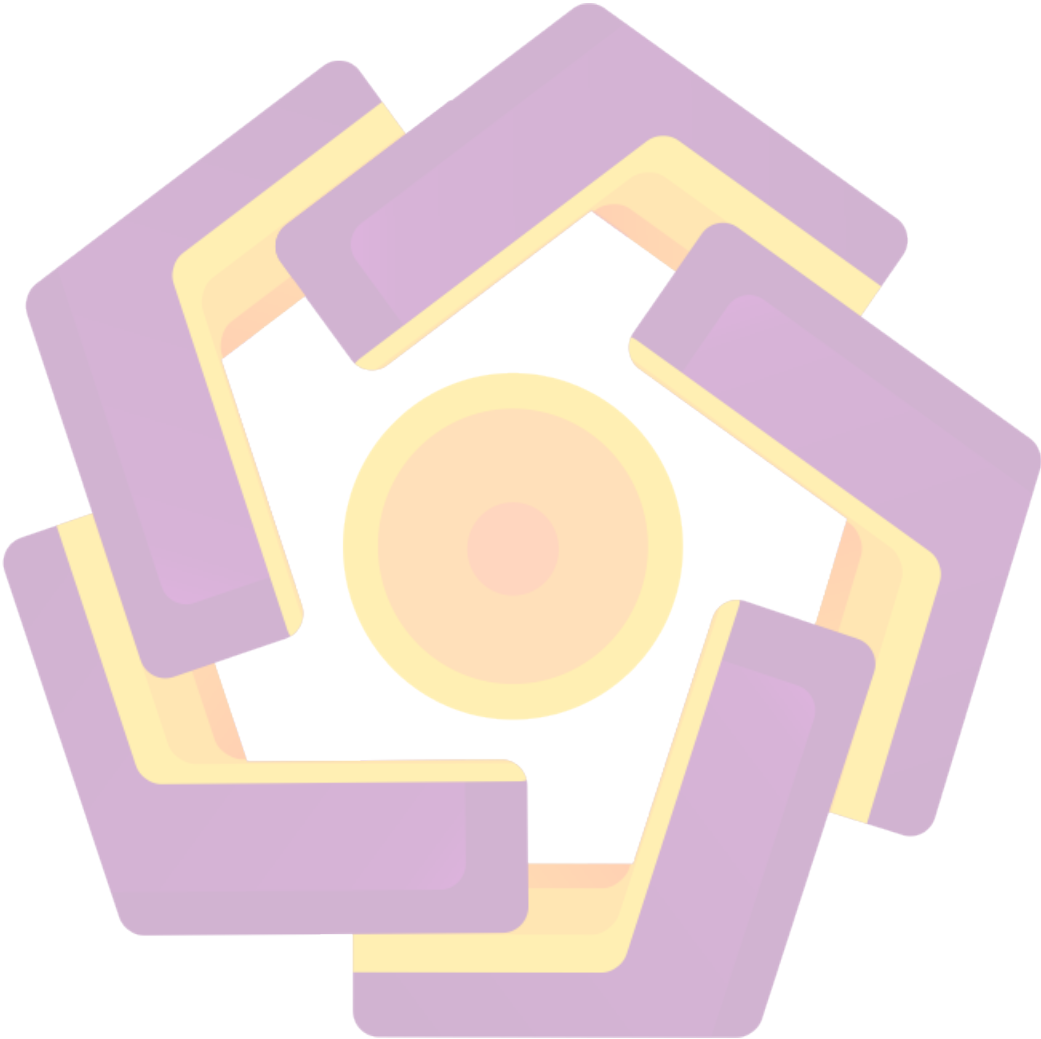
## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN .....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
PERNYATAAN .....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI .....	xvi
<i>ABSTRACT</i> .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	4
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Metode Penelitian .....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	5
1.6.2 Metode Analisis .....	6
1.6.3 Metode Perancangan .....	7
1.6.4 Evaluasi .....	7
1.6.5 Sistematika Penulisan .....	8
BAB II LANDASAN TEORI .....	10

2.1	Tinjauan Pustaka .....	10
2.2	Dasar Teori .....	19
2.2.1	Multimedia .....	19
2.2.2	Sejarah Multimedia .....	20
2.2.3	Objek-objek Multimedia .....	21
2.2.4	Definisi Video .....	26
2.2.5	Jenis Video .....	26
2.2.6	Definisi Company Profile .....	27
2.2.7	Definisi Iklan .....	28
2.2.8	Definisi Motion Graphics .....	30
2.3	Analisis Masalah .....	31
2.3.1	Analisis SWOT .....	31
2.3.2	Analisis Kebutuhan Sistem .....	32
2.4	Metode Produksi .....	33
2.4.1	Tahap Pra Produksi .....	33
2.4.2	Tahap Produksi .....	34
2.4.3	Tahap Pasca Produksi .....	35
2.5	Evaluasi .....	35
2.5.1	Skala Likert .....	35
2.5.2	Rumus Presentase Skala Likert .....	36
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>37</b>
3.1	Tinjauan Umum Perusahaan .....	37
3.1.1	Profil Flavor Invitation .....	37
3.1.2	Struktur Organisasi .....	37
3.1.3	Logo Flavor Invitation .....	38
3.2	Pengumpulan Data .....	39
3.2.1	Wawancara .....	39
3.2.2	Observasi .....	39
3.3	Analisis Masalah .....	40

3.3.1	Analisis SWOT .....	40
3.3.2	Kelemahan Media Lama .....	43
3.3.3	Solusi yang ditawarkan .....	43
3.3.4	Kesimpulan .....	44
3.4	Analisis Kebutuhan .....	44
3.4.1	Kebutuhan Fungsional .....	44
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional .....	45
3.5	Pra Produksi .....	46
3.5.1	Ide dan Konsep .....	46
3.5.2	Naskah.....	47
3.5.3	Storyboard.....	50
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>56</b>
4.1	Produksi.....	56
4.1.1	Pembuatan Aset Motion Graphic .....	56
4.1.2	Perekaman Narasi .....	59
4.1.3	Pembuatan Animasi .....	60
4.2	Pasca Produksi.....	69
4.2.1	Compositing.....	69
4.2.2	Rendering .....	71
4.3	Evaluasi .....	73
4.3.1	Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir .....	73
4.3.2	Kuisiner Aspek Informasi .....	75
4.3.3	Kuisiner Aspek Multimedia .....	80
4.4	Implementasi .....	83
4.4.1	Posting di Instagram TV .....	83
4.4.2	Laporan Video Iklan di Instagram .....	84
4.4.3	Penyerahan ke pihak Flavor Invitation .....	85
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>87</b>
5.1	Kesimpulan.....	87

5.2 Saran..... 88  
DAFTAR PUSTAKA ..... 89  
LAMPIRAN..... 92



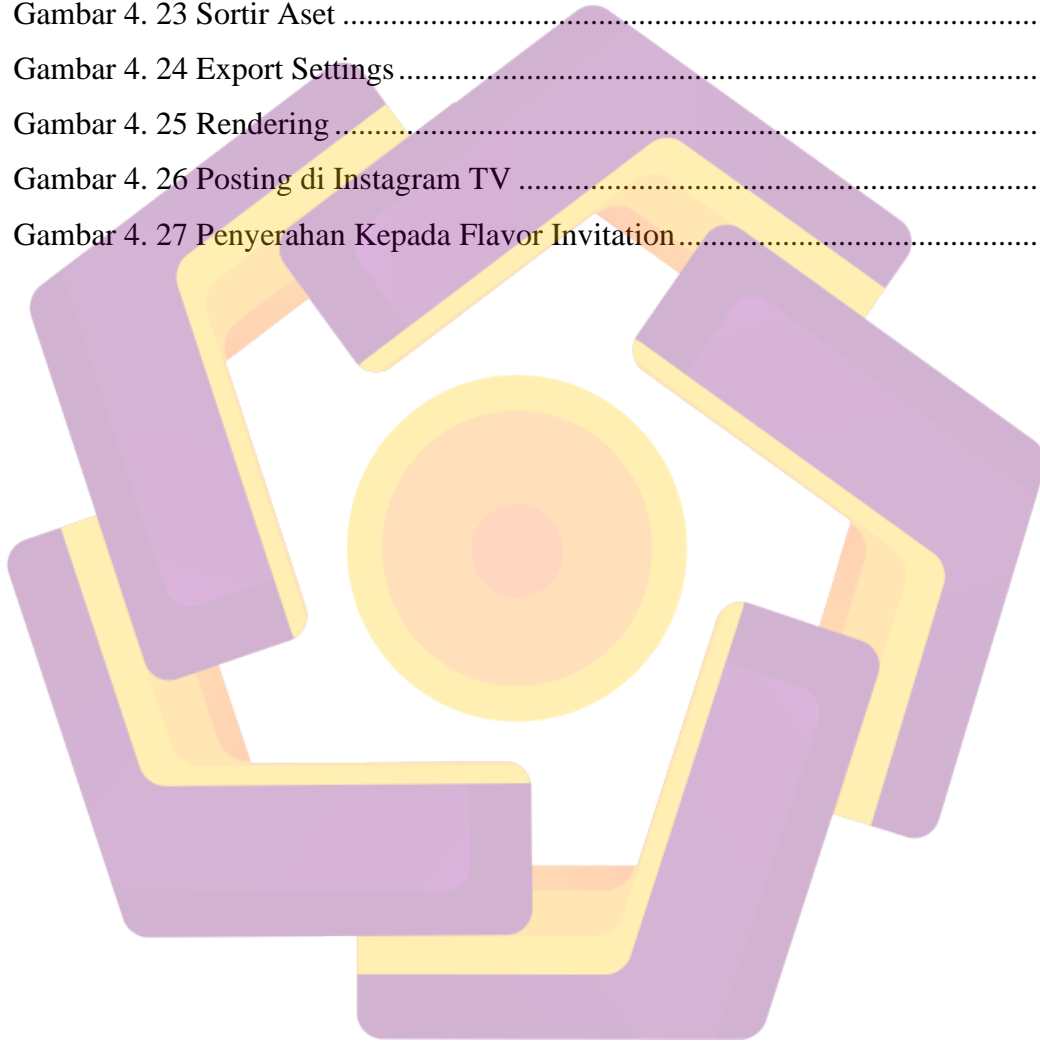
## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Perbandingan .....	12
Tabel 2. 2 Rumus Presentase .....	36
Tabel 2. 3 Presentase Nilai.....	37
Tabel 3. 1 Tabel SWOT.....	41
Tabel 3. 2 Storyboard.....	50
Tabel 4. 1 Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir.....	73
Tabel 4. 2 Kuisiner Aspek Informasi .....	76
Tabel 4. 3 Bobot Nilai.....	77
Tabel 4. 4 Presentase Nilai.....	77
Tabel 4. 5 Hasil Uji Aspek Informasi .....	78
Tabel 4. 6 Kuisiner Faktor Multimedia.....	80
Tabel 4. 7 Hasil Uji Aspek Multimedia.....	81

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Teks .....	21
Gambar 2. 2 Grafik .....	23
Gambar 2. 3 Bunyi .....	24
Gambar 2. 4 Video .....	25
Gambar 2. 5 Animasi .....	26
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi.....	38
Gambar 3. 2 Logo Flavor Invitation .....	38
Gambar 3. 3 Instagram Flavor Invitation.....	40
Gambar 4. 1 Create a New Document.....	57
Gambar 4. 2 Lembar Kerja Baru.....	57
Gambar 4. 3 Pembuatan Background dan Objek.....	58
Gambar 4. 4 Pemberian Warna .....	58
Gambar 4. 5 Pemberian Efek Shadow .....	59
Gambar 4. 6 Perekaman Audio .....	60
Gambar 4. 7 New Composition.....	61
Gambar 4. 8 Composition Settings .....	62
Gambar 4. 9 Lembar Kerja After Effects.....	62
Gambar 4. 10 Import File.....	63
Gambar 4. 11 Import as Footage.....	63
Gambar 4. 12 Aset telah diimport.....	64
Gambar 4. 13 Drag Aset kedalam Timeline .....	64
Gambar 4. 14 Penataan Aset.....	65
Gambar 4. 15 <i>Time Indicator</i> .....	66
Gambar 4. 16 Keyframe Assistant .....	66
Gambar 4. 17 Rendering .....	67
Gambar 4. 18 Tab Rendering.....	67

Gambar 4. 19 Output Module Settings .....	68
Gambar 4. 20 Rendering .....	68
Gambar 4. 21 Membuat Project Baru .....	70
Gambar 4. 22 Mengimport Aset .....	70
Gambar 4. 23 Sortir Aset .....	71
Gambar 4. 24 Export Settings .....	72
Gambar 4. 25 Rendering .....	72
Gambar 4. 26 Posting di Instagram TV .....	84
Gambar 4. 27 Penyerahan Kepada Flavor Invitation .....	85



## INTISARI

Flavor Invitation merupakan badan usaha yang bergerak dalam bidang percetakan dan fotografi. Flavor Invitation beralamat di Jl. Imogiri Timur KM 12 Pleret Bantul Yogyakarta. Dalam mempromosikan usahanya, Flavor Invitation menggunakan media social sebagai alat untuk memperkenalkan usahanya kepada masyarakat. Upaya promosi yang dilakukan pada media sosialnya hanya berupa postingan foto dan monoton fokus pada percetakannya saja, dan hanya mengunggah sedikit informasi mengenai usahanya. Cara tersebut masih terbilang belum berhasil mempromosikan usahanya secara maksimal.

Motion graphic merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan berbagai solusi desain grafis professional dalam menciptakan suatu desain komunikasi yang dinamis dan efisien untuk film, televisi, internet, dan diperlukan strategi, kreatifitas, dan keterampilan dari seorang desainer broadcasting, desainer judul film, dan animator dalam seni motion graphic. Oleh karena itu penulis melakukan “Perancangan dan Pembuatan Iklan Pada Percetakan Flavor Invitation Yogyakarta Dengan Motion Graphic” dengan berbagai tahap, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pada tahap pra produksi meliputi pembuatan ide dan konsep, pembuatan naskah dan storyboard. Pada tahap produksi meliputi pembuatan aset, perekaman narasi, dan pembuatan animasi. Dan tahap terakhir pasca produksi meliputi compositing, dan rendering.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa media promosi Flavor Invitation yang menggunakan video iklan motion graphic berdurasi 3 menit ditayangkan pada social media, sehingga dapat memberikan informasi yang efektif kepada masyarakat, dari segi informasi dan segi multimedia termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.

**Kata Kunci :** Media Promosi, Iklan, *Motion Graphic*, Flavor Invitation, Media Sosial.



## **ABSTRACT**

*Flavor Invitation is a business entity engaged in printing and photography. Flavor Invitation is located at Jl. Imogiri Timur KM 12 Pleret Bantul Yogyakarta. In promoting its business, Flavor Invitation uses social media as a tool to introduce their business to the public. Promotional efforts made on social media are only in the form of photo postings and monotonously focus on printing, and only upload a little information about their business. This method is still not successful in promoting its business optimally.*

*Motion graphic is a term used to describe various professional graphic design solutions in creating a dynamic and efficient communication design for film, television, internet, and requires strategy, creativity, and skills from a broadcasting designer, film title designer, and animator in the motion graphic arts. Therefore, the author carried out “Designing and Making Advertisements in Flavor Invitation Yogyakarta Printing With Motion Graphics” with various stages, pre-production, production, and post-production. In the pre-production stage, it includes making ideas and concepts, making script and storyboards. The production stage includes creating assets, narration recording, and creating animation. And the last stage of post-production includes compositing and rendering.*

*Based on the research conducted, it was concluded that the promotional media for Flavor Invitation using a 3 minutes motion graphic advertisement video was broadcast on social media, so that it could provide effective information to the public, in terms of information and in terms of multimedia included in the “Very Good” category.*

**Keywords:** *Promotional Media, Advertising, Motion Graphic, Flavor Invitation, Social Media.*