

**PENGGABUNGAN MOTION GRAPHIC DAN OBJEK 3D PADA IKLAN
CLUB SEHAT HARMONIS DI PURBALINGGA**

SKRIPSI



disusun oleh

Anggit Purwo Sumpeno

12.12.6860

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**PENGGABUNGAN MOTION GRAPHIC DAN OBJEK 3D PADA IKLAN
CLUB SEHAT HARMONIS DI PURBALINGGA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Anggit Purwo Sumpeno

12.12.6860

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGGABUNGAN MOTION GRAPHIC DAN OBJEK 3D PADA IKLAN
CLUB SEHAT HARMONIS DI PURBALINGGA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Anggit Purwo Sumpeno

12.12.6860

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 9 Juli 2018

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGGABUNGAN MOTION GRAPHIC DAN OBJEK 3D PADA IKLAN
CLUB SEHAT HARMONIS DI PURBALINGGA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Anggit Purwo Sumpeno
12.12.6860

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 10 Agustus 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama penguji

Tanda Tangan

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187



Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229



Dony Ariyus, M.Kom
NIK. 190302128



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 16 Agustus 2018



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 akademik 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 20 Agustus 2018



Anggit Purwo Sumpeno
NIM. 12.12.6860

MOTTO

“Jangan takut gagal, karena yang tidak pernah gagal hanyalah orang - orang yang tidak pernah melangkah”

“Tidak ada yang namanya kebetulan, semua terjadi karena sebab – akibat”

- Anggit Purwo Sumpeno -

“Jangan takut jatuh, karena yang tidak pernah memanjatlah yang tidak pernah jatuh”

- @anggitps -



PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur bagi Allah SWT, berkat limpahan rahmat dan karunia-NYA saya bisa menyelesaikan tugas akhir sehingga karya ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar tanpa ada hambatan yang berarti.

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

1. Universitas Amikom Yogyakarta sebagai tolak ukur bahwa saya telah menempuh seluruh proses pembelajaran.
2. Kedua orang tua saya yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan saya, karena tiada kata seindah lantunan do'a dan tiada do'a yang paling khusuk selain do'a yang terucap dari orang tua.
3. Terimakasih banyak kepada Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku dosen pembimbing yang meluangkan banyak waktu untuk memberikan bimbingan dan arahan kepada saya.
4. Sahabat – sahabat yang sering susah maupun senang bersama - sama Ndaru, Firda, Ndoyet, Ndaru, Yogy, Irliyas, Irham, Putro, Anna dan Endah. Terimakasih atas bantuan, do'a, nasehat dan kelakuan lucunya.
5. Sahabat seperjuangan penulis Ndoyet, Hery Best, Putro, Yogy, Irliyas, Ndaru, dan Irham.

KATA PENGANTAR

Asssalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta kekuatan, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulisan skripsi yang berjudul “Penggabungan Motion Graphic dan Objek 3D pada Iklan Club Sehat Harmonis”.

Tujuan penulisan skripsi ini adalah sebagai syarat kelulusan pada Program Strata 1 Program Studi Sistem Informasi di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

Terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan petunjuk, bimbingan dan dorongan baik moril maupun materi. Sebagai ungkapan cinta dan dedikasi penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Univeritas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan masukan, arahan, dan motivasi kepada penulis.
4. Segenap staff dan dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu selama kuliah.
5. Teman – Teman seperjuangan 12-SI-08.

6. Seluruh teman hidup saya dijogja selama 6 tahun ini, para Power Render Family dan SI-08.

7. Seluruh pihak yang telah melancarkan segala urusan saya selama ini.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin dalam menyelesaikan skripsi ini, namun kritik dan sara yang bersifat membangun dari berbagai pihak sangat penulis harapkan demi kesempurnaan penyusunan skripsi ini.

Sebagai akhir kata penulis mengharapkan semoga skripsi ini dapat mencapai sasaran serta bermanfaat bagi semua yang membacanya.

Wassalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.

Yogyakarta, 20 Agustus 2018



Anggit Purwo Sumpeno

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1. Bagi Penulis	3
1.5.2. Bagi Club Sehat Harmonis.....	4
1.5.3. Bagi Animator.....	4
1.5.4. Bagi UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta	4
1.6. Metode Penelitian.....	4
1.7. Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1. Tinjauan Pustaka	7
2.2. Konsep Dasar Multimedia.....	8
2.2.1. Dasar Multimedia.....	8

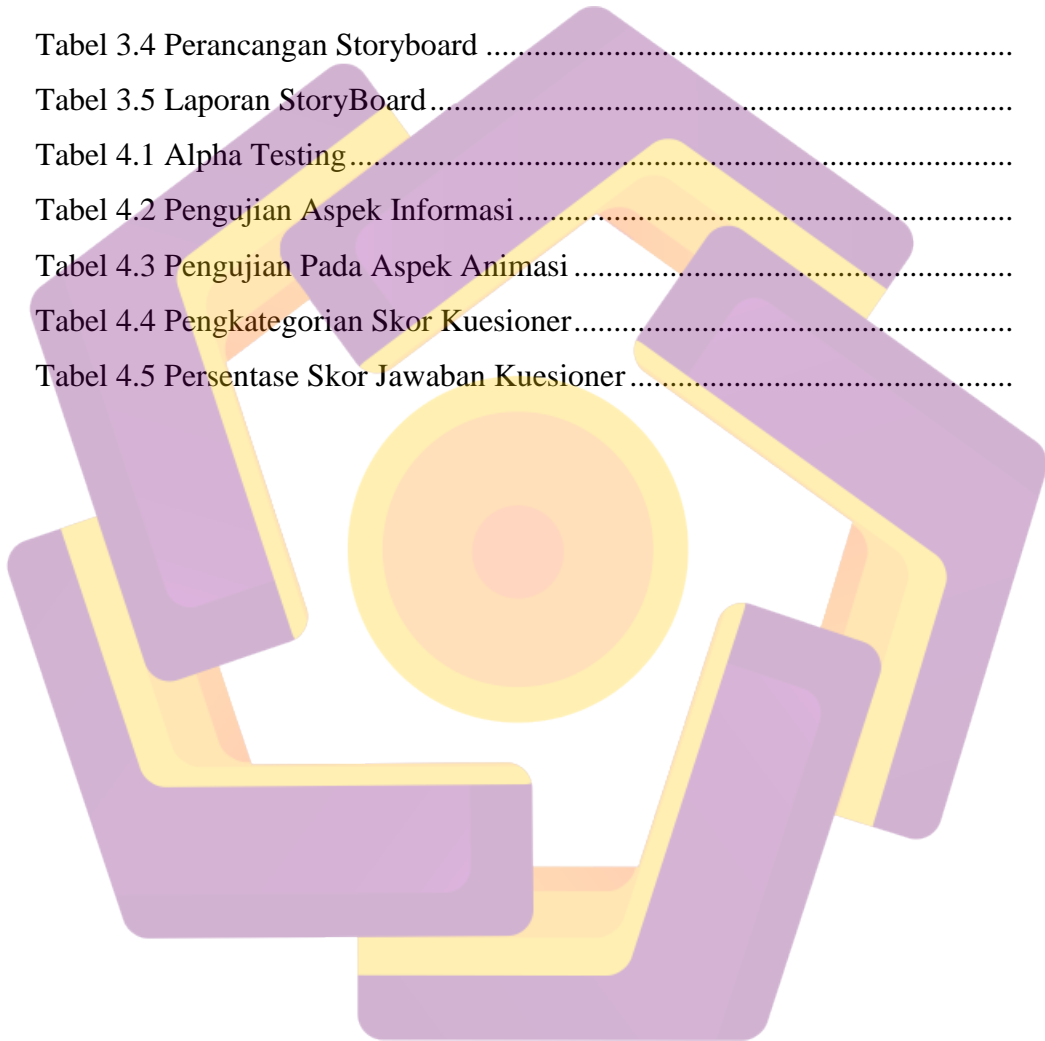
2.2.2. Elemen Multimedia.....	9
2.3. Konsep Dasar Iklan	10
2.3.1. Pengertian Periklanan	10
2.3.2. Tujuan Periklanan	10
2.3.3. Iklan Informatif.....	11
2.3.4. Iklan Persuasif.....	11
2.3.5. Iklan Pengingat	11
2.3.6. Iklan Penambah Nilai.....	11
2.3.7. Bantuan Aktivitas Lain	11
2.4. Pengertian Iklan Televisi.....	12
2.4.1. Langkah–Langkah dalam Strategi Merancang Iklan Televisi.....	12
2.5. Format Video Digital.....	16
2.5.1. MPEG (Motion Picture Experts Group)	16
2.5.2. MOV (<i>Quick Time</i>)	16
2.5.3. AVI (<i>Audio Video Interleave</i>).....	17
2.6. Konsep <i>Motion Graphic</i>	17
2.6.1. Sejarah <i>Motion Graphic</i>	17
2.6.2. Pengertian <i>Motion Graphic</i>	19
2.6.3. Pertimbangan pada <i>Motion Graphic</i>	19
2.7. Jenis-jenis <i>Motion Graphic</i>	20
2.7.1. <i>Motion Graphic</i> Animasi 2D	20
2.7.2. <i>Motion Graphic</i> Animasi 3D.....	21
2.8. Jenis jenis Shot	22
2.8.1. CU (<i>Close Up Shot</i>)	22
2.8.2. MCU (<i>Medium Close Up Shot</i>).....	22
2.8.3. BCU (<i>Big Close Up</i>)	22
2.8.4. ECU (<i>Extrime Close Up</i>)	23
2.8.5. MS (<i>Medium Shot</i>).....	23
2.8.6. KS (<i>Knee Shot</i>)	24
2.8.7. TS (<i>Total Shot</i>).....	24

2.8.8. ES (<i>Establish Shot</i>)	24
2.8.9. <i>Two Shot</i>	25
2.8.10. OSS (<i>Over Shoulder Shot</i>)	25
2.8.11. POV (<i>Point Of View</i>)	26
2.9. Sudut Pengambilan Kamera	26
2.9.1. <i>High Angle</i>	26
2.9.2. Normal Angle (<i>Eye Level</i>)	27
2.9.3. <i>Low Angel</i>	27
2.9.4. Tahap Produksi	28
2.9.5. Pra Produksi	28
2.9.6. Pasca Produksi	30
2.9.7. <i>Storyboard</i>	30
2.9.8. Jenis <i>Storyboard</i>	31
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	34
3.1. Gambaran Umum	34
3.1.1. Iklan dengan konsep Motion Graphic	34
3.1.2. Iklan dengan konsep Motion Graphic Club Sehat Harmonis	36
3.1.3. Visi Dan Misi Club Sehat Harmonis	36
3.1.4. Logo	37
3.2. Pengumpulan Data	37
3.2.1. Metode Observasi	37
3.2.2. Metode Wawancara.....	37
3.3. Analisis Sistem	38
3.3.1. Definisi Analisis Sistem.....	38
3.3.2. Analisis SWOT	38
3.3.3. Analisis Kebutuhan Sistem	40
3.4. Perancangan Iklan	43
3.4.1. Brainstorming Iklan	43
3.4.2. Konsep Iklan	43
3.4.3. Perancangan Naskah	43

3.4.4. Perancangan Storyboard	43
3.5. Media Penyampaian Iklan	46
3.4.5. Jangkauan Media	46
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	47
4.1 Implementasi	47
4.1.1 Tahap Produksi	47
4.1.2 Tahap Pasca Produksi	69
4.2 Pembahasan	72
4.2.1 Perancangan / Pembuatan Karakter Mascot Iklan	72
4.2.2 Animasi	72
4.2.3 Rendering	73
4.2.4 Final Compositing	74
4.3 Evaluasi	75
4.3.1 Alpha Testing	75
4.3.2 Beta Testing	77
BAB V PENUTUP	80
5.1 Kesimpulan	80
5.2 Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN	83

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT	39
Tabel 3.2 Software	41
Tabel 3.3 Hardware	42
Tabel 3.4 Perancangan Storyboard	44
Tabel 3.5 Laporan StoryBoard	46
Tabel 4.1 Alpha Testing	75
Tabel 4.2 Pengujian Aspek Informasi	77
Tabel 4.3 Pengujian Pada Aspek Animasi	78
Tabel 4.4 Pengkategorian Skor Kuesioner	78
Tabel 4.5 Persentase Skor Jawaban Kuesioner	78

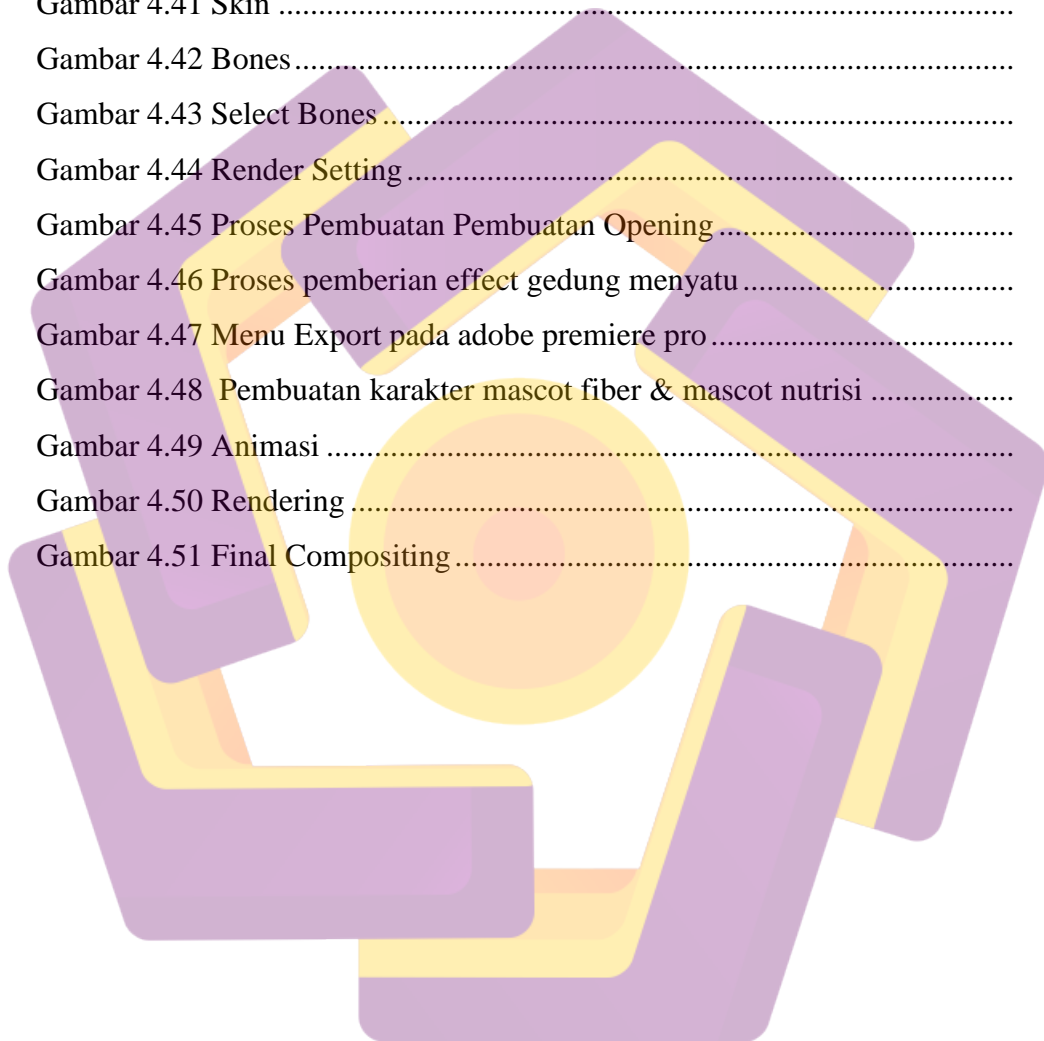


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Anatomy Of Murder Motion Graphic pertama	18
Gambar 2.2 Animasi 2d	21
Gambar 2.3 Animasi 3d	21
Gambar 2.4 Close Up Shot	22
Gambar 2.5 MCU (Medium Close Up Shot)	22
Gambar 2.6 BCU (Big Close Up)	23
Gambar 2.7 ECU (Extrime Close Up)	23
Gambar 2.8 MS (Medium Shot)	23
Gambar 2.10 TS (Total Shot)	24
Gambar 2.11 ES (Establish Shot)	25
Gambar 2.12 Two Shot	25
Gambar 2.13 OSS (Over Shoulder Shot)	26
Gambar 2.14 POV (Point Of View)	26
Gambar 2.15 High Angle	27
Gambar 2.16 Normal Angle (Eye Level)	27
Gambar 2.17 Low Angel	28
Gambar 2.18 Storyboard	31
Gambar 2.19 Thumbnail Storyboard	31
Gambar 2.20 Rough Storyboard	32
Gambar 2.21 Clean Up Storyboard	33
Gambar 3.1 Iklan Layanan Masyarakat	34
Gambar 3.2 Iklan Komersial	35
Gambar 3.3 Iklan Edukasi	35
Gambar 3.4 Logo Club Harmonis	37
Gambar 4.1 Tampilan menu standar primitive	48
Gambar 4.2 Tahap Modeling Cylinder	49
Gambar 4.3 Tampilan menu selection	49
Gambar 4.4 Tampilan menu selection extrude	49

Gambar 4.5 Tahap modeling mascot nutrisi	50
Gambar 4.6 Tahap modeling lengan	51
Gambar 4.7 Tahap modeling jari	52
Gambar 4.8 Tahap modeling jari	52
Gambar 4.9 Tahap modeling tangan	53
Gambar 4.10 Tampilan menu Material Editor	54
Gambar 4.11 Tampilan menu Bitmap Image	55
Gambar 4.12 Tekstur Botol.....	55
Gambar 4.13 Tekstur Mascot.....	56
Gambar 4.14 Proses penyusunan bones	57
Gambar 4.15 Proses penggabungan jari & pergealangan	57
Gambar 4.16 Proses gerakan pada siku sampai jari.....	58
Gambar 4.17 Tampilan helpers	58
Gambar 4.18 Tampilan parameters	59
Gambar 4.19 Tampilan parameters box	59
Gambar 4.20 Tampilan box.....	59
Gambar 4.21 Tampilan align selection	60
Gambar 4.22 Tampilan penggabungan box	60
Gambar 4.23 Tampilan Box.....	61
Gambar 4.24 Motion.....	61
Gambar 4.25 Assign controller	61
Gambar 4.26 Tampilan assign position.....	61
Gambar 4.27 Tampilan Bones Block.....	62
Gambar 4.28 Motion	62
Gambar 4.29 Position.....	62
Gambar 4.30 Point	62
Gambar 4.31 Bone & Box.....	63
Gambar 4.32 Bones Bahu Ceck	63
Gambar 4.33 Bones Siku Ceck	63
Gambar 4.34 Tampilan garis.....	64
Gambar 4.35 Tampilan garis bahu	64

Gambar 4.36 Tampilan garis siku	65
Gambar 4.37 Tampilan keseluruhan garis	65
Gambar 4.38 Tampilan look at constraint.....	65
Gambar 4.39 Hasil rigging tangan	66
Gambar 4.40 Modify.....	66
Gambar 4.41 Skin	66
Gambar 4.42 Bones.....	66
Gambar 4.43 Select Bones	67
Gambar 4.44 Render Setting.....	69
Gambar 4.45 Proses Pembuatan Pembuatan Opening.....	70
Gambar 4.46 Proses pemberian effect gedung menyatu.....	70
Gambar 4.47 Menu Export pada adobe premiere pro.....	71
Gambar 4.48 Pembuatan karakter mascot fiber & mascot nutrisi	72
Gambar 4.49 Animasi	73
Gambar 4.50 Rendering	74
Gambar 4.51 Final Compositing.....	75



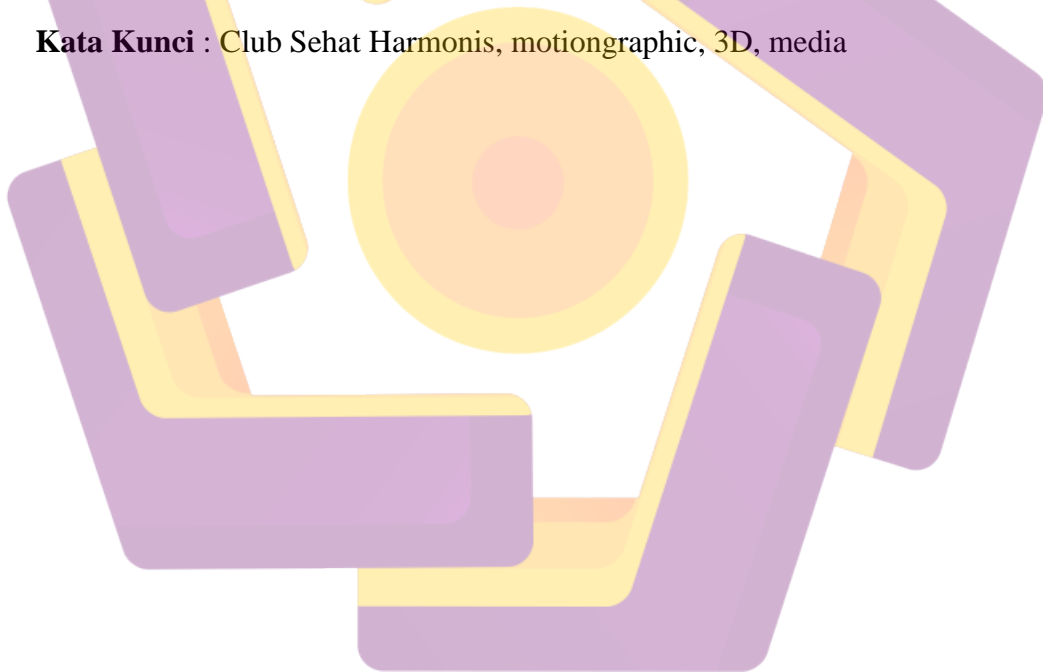
INTISARI

Club Sehat Harmonis merupakan salah satu club yang berada di Purbalingga, club ini mengadakan kegiatan konsultasi nutrisi bagi setiap orang yang akan mengadakan program diet dan kesehatan. Salah satu nutrisi yang terkenal, yaitu Nutritional Shake Mix merupakan nutrisi yang sehat mempunyai kandungan gizi yang baik bagi tubuh. Oleh sebab itu untuk membantu club ini ramai pengunjung, maka diperlukan promosi yang dikemas dalam bentuk video.

Video promosi iklan Club Sehat Harmonis dibuat dengan menggunakan konsep multimedia, yaitu menggunakan motion graphic. Dalam pembuatan video ini dengan teknik motion graphic ini menggunakan software utama yaitu 3D STUDIO MAX dan software pendukung multimedia lainnya.

Setelah video ini selesai diuji dan layak untuk dipublikasikan, kemudian akan diupload di situs-situs sosial media seperti facebook, twitter dan youtube. Selain itu juga hasil yang didapat maksimal dan dapat meningkatkan pengunjung di Club Sehat Harmonis. Dengan demikian penelitian ini berdampak positif bagi Club Sehat Harmonis .

Kata Kunci : Club Sehat Harmonis, motiongraphic, 3D, media



ABSTRACT

Club Healthy Harmony is one club that was in Purbalingga, the club held a nutrition consulting activities for everyone who will run a program of diet and health. One well-known nutrients, namely Nutritional Shake Mix is a healthy nutrition has the nutrients that are good for the body. Therefore, to help the club is crowded, it is necessary promotion are packaged in the form of video.

Video ad campaign Club Healthy Harmony created using the concept of multimedia, which uses motion graphic. In the making of this video with motion graphic techniques using main software STUDIO MAX 3D support and other multimediasoftware.

Once the video is completed tested and deserves to be published, then will diupoad on social media sites such as facebook, twitter and youtube. In addition, the maximum and the results obtained can increase visitors in Club Healthy Harmonious. This study therefore positively impact the Club Healthy Harmonious.

Keywords : *Club Sehat Harmonis, motiongraphic, 3D, media*

