

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN ANIMASI
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAFIK
PADA 3 PESHOP**

SKRIPSI



disusun oleh

Fahmi Halif Majid

17.22.1975

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN ANIMASI
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAFIK
PADA 3 PESHOP**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Fahmi Halif Majid

17.22.1975

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN ANIMASI
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAFIK
PADA 3 PETSHOP**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fahmi Halif Majid

17.22.1975

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 4 April 2018

Dosen Pembimbing,



Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN ANIMASI
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAFIK
PADA 3 PESHOP**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fahmi Halif Majid
17.22.1975

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Juli 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama penguji

Tanda Tangan

Heri Sismoro, M.Kom.
NIK. 190302057



Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs.
NIK. 190302235



Ali Mustopa, M.Kom.
NIK. 190302192

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 Juli 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, M. T.
NIK. 190302038

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, 20 Juli 2018



Fahmi Halif Majid

NIM. 17.22.1975

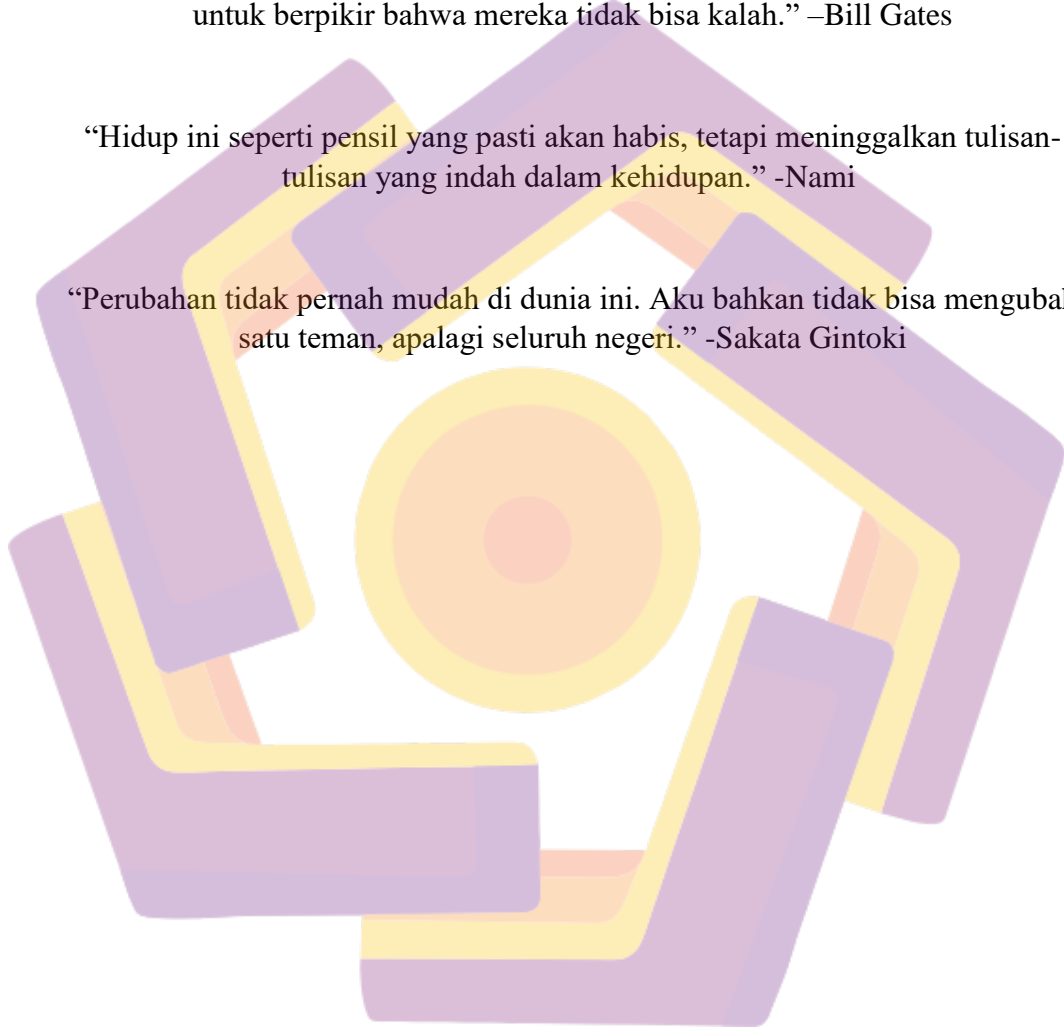
MOTTO

“Belajar tanpa berpikir itu tidaklah berguna, tapi berpikir tanpa belajar itu sangatlah berbahaya!” –Soekarno

“Kesuksesan adalah guru yang buruk. Kesuksesan menggoda orang-orang pandai untuk berpikir bahwa mereka tidak bisa kalah.” –Bill Gates

“Hidup ini seperti pensil yang pasti akan habis, tetapi meninggalkan tulisan-tulisan yang indah dalam kehidupan.” -Nami

“Perubahan tidak pernah mudah di dunia ini. Aku bahkan tidak bisa mengubah satu teman, apalagi seluruh negeri.” -Sakata Gintoki



PERSEMBAHAN

1. Untuk kedua orangtua saya yang selalu tiada henti-hentinya memberikan dukungan dan doa.
2. Dosen Pembimbing saya Bapak Ali Mustopa, M.Kom yang telah membimbing saya dalam mengerjakan skripsi ini.
3. Pihak dari 3 Petshop khususnya Ucil dan Mas Tri yang telah membantu saya dalam segala urusan terkait penelitian saya untuk skripsi ini.
4. Para Dosen pengampu matakuliah yang pernah saya temui, yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat untuk saya.
5. Sukun 62 yang telah memberi bantuan selama pengerjaan.
6. Mahasiswa kelas 17-S1SIT-01 yang merupakan teman-teman saya yang telah mendukung dan berjuang bersama-sama sampai saat ini, kalian orang-orang luar biasa.

KATA PENGANTAR

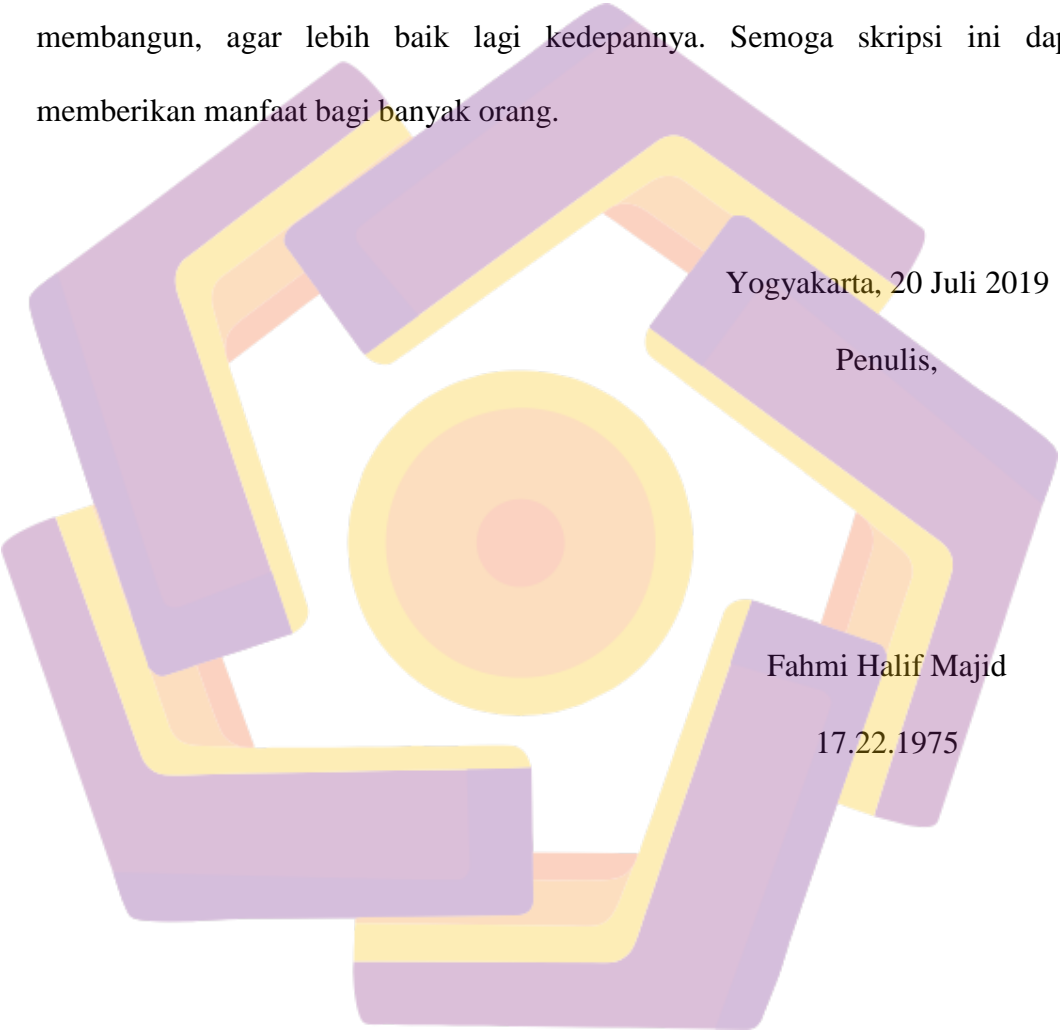
Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga pada skripsi yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Iklan Animasi Menggunakan Teknik Motion Grafik Pada 3 Petshop” ini bisa selesai pada waktunya. Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

Skripsi ini tersusun bukan karena hasil kerja keras penulis saja. Bantuan dari pihak lain pun turut andil dalam tersusunnya skripsi ini. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih semua pihak yang telah membantu tersusunnya skripsi ini, diantaranya:

1. Kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan baik secara moral maupun material.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
3. Bapak Ali Mustopa, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan dan saran dalam pelaksanaan dan penyusunan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya selama ini.
5. Pihak 3 Petshop yang memberikan kesempatan pada penulis dalam melakukan penelitian.

6. Semua teman-teman saya yang telah memberikan dukungan dan membantu saya dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih ada kelemahan dan kekurangan. Maka dari itu penulis berharap adanya masukan kritik dan saran yang membangun, agar lebih baik lagi kedepannya. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi banyak orang.



Yogyakarta, 20 Juli 2019

Penulis,

Fahmi Halif Majid

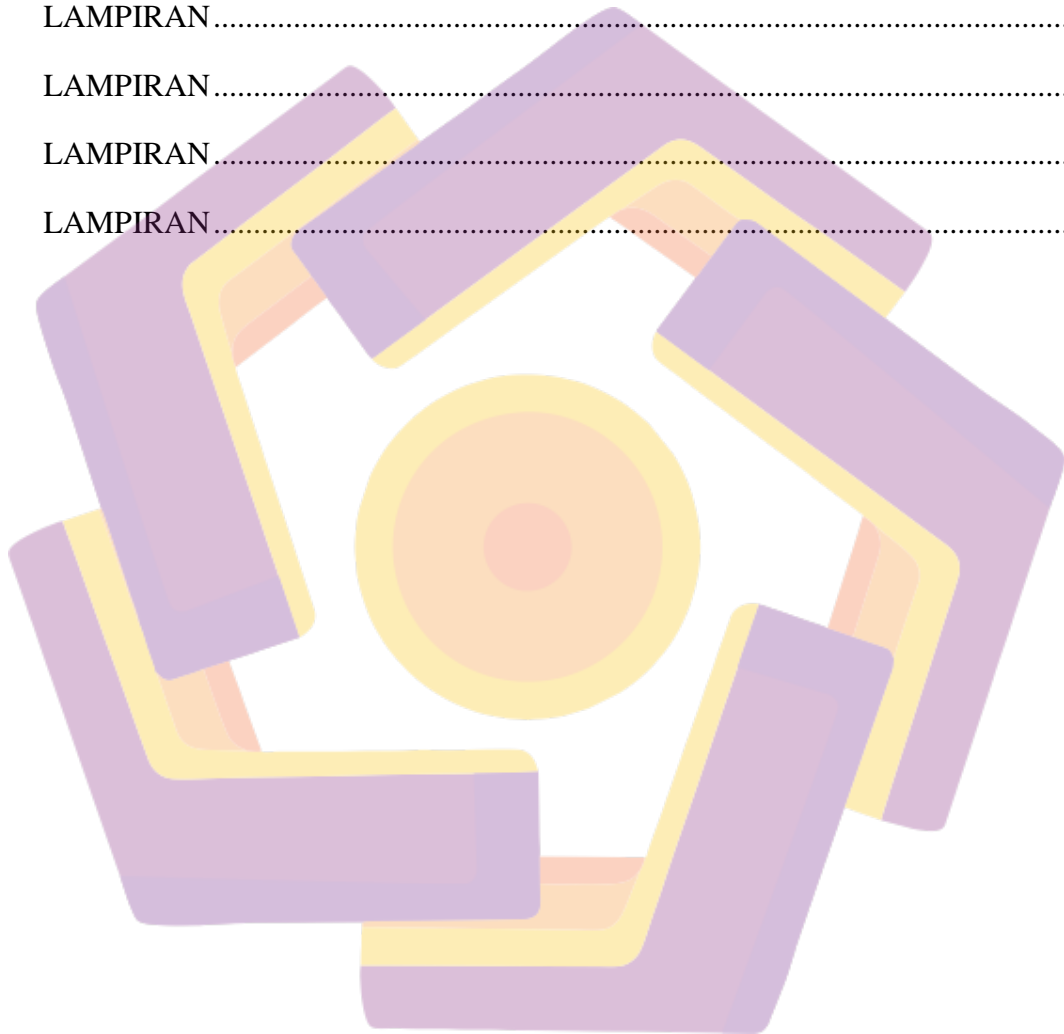
17.22.1975

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.5.1 Pengumpulan data.....	4
1.5.1.1 Metode Observasi.....	4
1.5.1.2 Metode Wawancara/ <i>interview</i>	5
1.5.1.3 Metode Keperpustakaan.....	5
1.5.2 Metode Analisis	5
1.5.3 Metode Perancangan	5
1.5.4 Implementasi Rancangan	6
1.5.5 Metode Implementasi.....	6
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8

2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Dasar Teori	10
2.2.1 Definisi Video	10
2.2.2 Pengertian Iklan	14
2.2.3 Definisi Animasi	16
2.2.4 Animasi 2D	20
2.2.5 Prinsip Animasi	21
2.2.6 Definisi <i>Motion Graphic</i>	27
2.2.7 Pengambilan Gambar	31
2.2.8 Publikasi	32
2.2.9 Video Publikasi	33
2.2.10 Metode Analisis	33
2.2.11 Tahap Perancangan	36
2.2.12 Tahap Pengembangan	37
BAB III METODE PENELITIAN.....	40
3.1 Gambaran Umum	40
3.1.1 Profile 3 Petshop	40
3.1.2 Logo	40
3.2 Pengumpulan Data	41
3.2.1 Informasi 3 Petshop	41
3.3 Analisis Sistem	41
3.4 Analisis SWOT.....	42
3.5 Analisis Kebutuhan	44
3.5.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	44
3.5.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	45
3.6 Tahap Perancangan.....	47
3.6.1 Pra Produksi Video	47
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	52
4.1 Pembahasan	52
4.1.1 Produksi	53
4.1.2 Paska Produksi	64
4.2 Testing	68

4.3 Implementasi	74
BAB V PENUTUP.....	75
5.1 Kesimpulan.....	75
5.2 Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN.....	1
LAMPIRAN.....	2
LAMPIRAN.....	3
LAMPIRAN.....	4



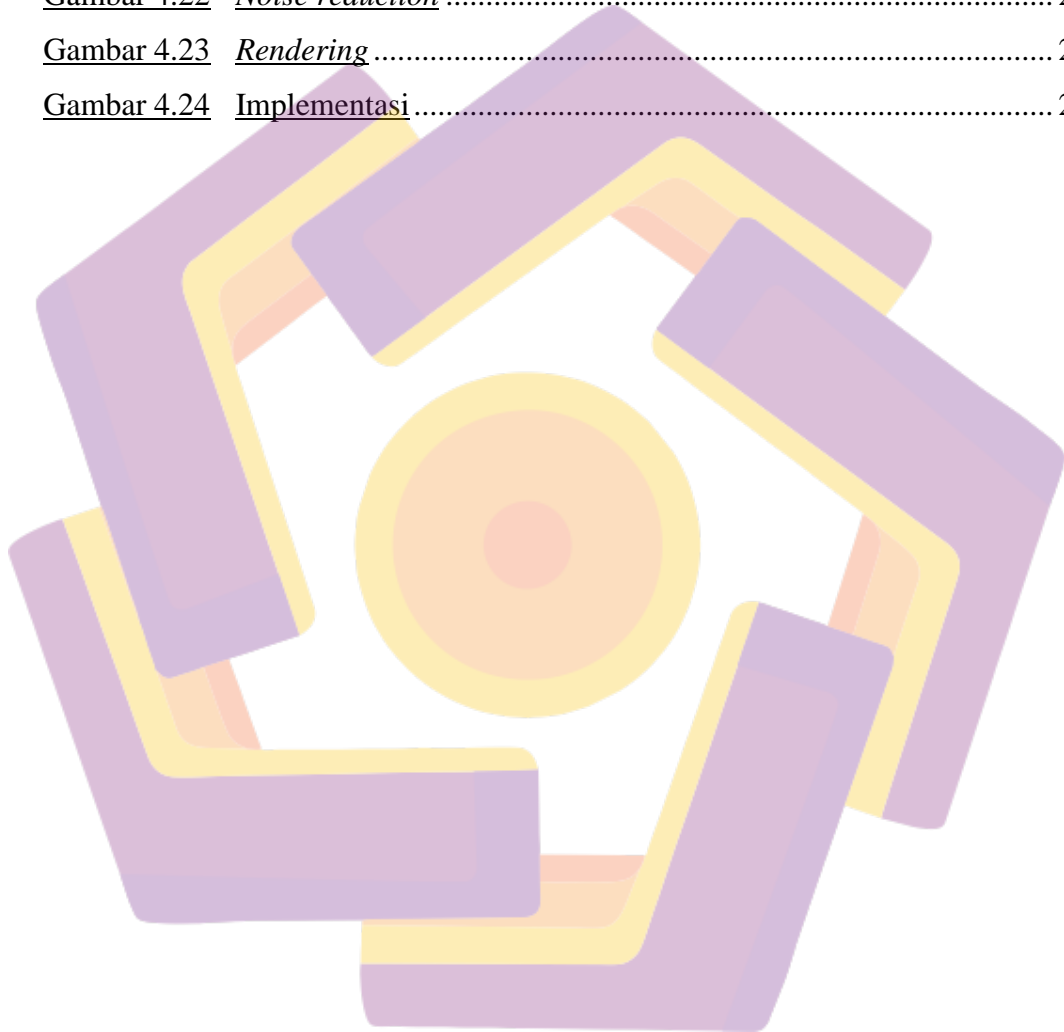
DAFTAR TABEL

<u>Tabel 2.1</u>	Tabel <u>Perbandingan Penelitian</u>	9
<u>Tabel 2.2</u>	Tabel <u>Analisis SWOT</u>	42
<u>Tabel 3.1</u>	Tabel <u>Kebutuhan Perangkat Keras</u>	45
<u>Tabel 3.2</u>	Tabel <u>Kebutuhan Perangkat Lunak</u>	46
<u>Tabel 4.1</u>	Tabel <u>Naskah Video</u>	47
<u>Tabel 4.2</u>	Tabel <u>Storyboard</u>	41
<u>Tabel 4.3</u>	Tabel <u>Penggunaan Software</u>	51
<u>Tabel 4.4</u>	Tabel <u>Testing</u>	69
<u>Tabel 4.5</u>	Tabel <u>Pengujian Secara Teknis</u>	69
<u>Tabel 4.6</u>	Tabel <u>Interval Tingakat Intensitas</u>	72
<u>Tabel 4.7</u>	Tabel <u>Uji Kuesioner</u>	73

DAFTAR GAMBAR

<u>Gambar 2.1</u>	<i>Squash and Stretch</i>	21
<u>Gambar 2.2</u>	<i>Anticipation</i>	21
<u>Gambar 2.3</u>	<i>Staging</i>	22
<u>Gambar 2.4</u>	<i>Straight-Ahead Action and Pose-to-pose</i>	22
<u>Gambar 2.5</u>	<i>Follow-Through and Overlapping Action</i>	23
<u>Gambar 2.6</u>	<i>Slow In - Slow Out</i>	23
<u>Gambar 2.7</u>	<i>Arcs</i>	24
<u>Gambar 2.8</u>	<i>Secondary Action</i>	24
<u>Gambar 2.9</u>	<i>Exaggeration</i>	25
<u>Gambar 2.10</u>	<i>Solid Drawing</i>	25
<u>Gambar 2.11</u>	<i>Appeal</i>	26
<u>Gambar 2.12</u>	<i>Timing</i>	26
<u>Gambar 3.1</u>	<i>Logo</i>	26
<u>Gambar 4.1</u>	Tampilan Menu <i>Pen Tool</i>	21
<u>Gambar 4.2</u>	Tampilan Menu <i>Shape Tool</i>	21
<u>Gambar 4.3</u>	Membuat <i>New File</i>	22
<u>Gambar 4.4</u>	Pembuatan gedung	22
<u>Gambar 4.5</u>	<i>Coloeing Scene</i> gedung	23
<u>Gambar 4.6</u>	<i>File</i> hasil penyimpanan <i>scene</i>	23
<u>Gambar 4.7</u>	<i>Composition Setting</i>	24
<u>Gambar 4.8</u>	<i>Import objek desain</i>	24
<u>Gambar 4.9</u>	<i>Scene 1</i>	25
<u>Gambar 4.10</u>	<i>Scene 2</i>	25
<u>Gambar 4.11</u>	<i>Scene 3</i>	26
<u>Gambar 4.12</u>	<i>Scene 4</i>	26
<u>Gambar 4.13</u>	<i>Scene 5</i>	26
<u>Gambar 4.14</u>	<i>Scene 6</i>	26
<u>Gambar 4.15</u>	<i>Scene 7</i>	26
<u>Gambar 4.16</u>	<i>Scene 8</i>	26

<u>Gambar 4.17</u>	<u>Scene 9</u>	26
<u>Gambar 4.18</u>	<u>Setting adobe premiere</u>	26
<u>Gambar 4.19</u>	<u>Import file adobe premiere</u>	26
<u>Gambar 4.20</u>	<u>Penggabungan video</u>	26
<u>Gambar 4.21</u>	<u>Penambahan audio effect</u>	26
<u>Gambar 4.22</u>	<u>Noise reduction</u>	26
<u>Gambar 4.23</u>	<u>Rendering</u>	26
<u>Gambar 4.24</u>	<u>Implementasi</u>	26



INTISARI

Video iklan mempunyai peran penting dalam bidang pemasaran. Multimedia dapat sekaligus mempengaruhi manusia secara visual, audio, dan sentuhan sehingga mampu membuat konsumennya memahami pesan yang terkandung secara lebih maksimal. Iklan merupakan salah satu bentuk penyampaian informasi mengenai barang atau jasa dari pelaku usaha kepada konsumen. Persaingan semakin kuat antar perusahaan membutuhkan peranan iklan video untuk menarik pengunjung.

Media informasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan reputasi toko adalah dengan Iklan video. Perancangan animasi dengan menggunakan teknik motion grafis sangat menarik. Oleh karena itu 3 Petshop membutuhkan iklan video untuk menarik banyak pengunjung.

Tujuan dari perancangan ini diharapkan dapat menarik minat konsumen terhadap produk yang dipromosikan dan diharapkan dapat menarik masyarakat untuk mengunjungi 3 Petshop . Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat ini aplikasi adalah Adobe Premier Pro CS6, Adobe Audition CS6, Adobe Illustrator CS6, Adobe After Effect, dan Adobe Photoshop CS6

Kata kunci : iklan, Motion grafis, multimedia

ABSTRACT

Video advertising has an important role in marketing sector. Multimedia can be simultaneously affect human beings visual, audio, and touch so can make consumers to understand the messages contained more maximally. Ads is one form to delivery the informations about stuff and services from businessmen to consumers. Competition is getting stronger between companies needs role of video ads to attract visitors.

The media information can be use to improve the store's reputation is by video ads. The design of animation using motion graphics technique is very interesting and on target. Therefore 3 Petshop need video ads to attract many visitor.

The purpose of this design is expected to attract consumers to promoted product and to attract people to visit 3 Petshop . The software used to create this application is Adobe Premier Pro CS6, Adobe Audition CS6, Adobe Illustrator CS6, Adobe After Effect, and Adobe Photoshop CS6

Keywords: Ads, Motion graphics, Multimedia

