

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TELEVISI
GRAHA TOUR YOGYAKARTA DENGAN
MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



disusun oleh
Yogi Priyono
15.12.8740

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



**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TELEVISI
GRAHA TOUR YOGYAKARTA DENGAN
MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

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



disusun oleh
Yogi Priyono
15.12.8740

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



PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TELEVISI GRAHA TOUR YOGYAKARTA DENGAN MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yogi Priyono

15.12.8740

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 1 November 2018

Dosen Pembimbing,



Mei P. Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TELEVISI GRAHA TOUR YOGYAKARTA DENGAN MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yogi Priyono

15.12.8740

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Februari 2019

Susunan Dewan Penguji

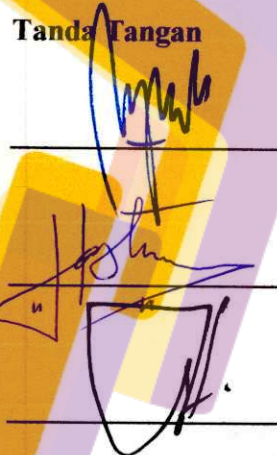
Nama Penguji

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Hastari Utama, M.CS
NIK. 190302230

Mei P. Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Februari 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, 18 Februari 2019



Yogi Priyono

NIM. 15.12.8740

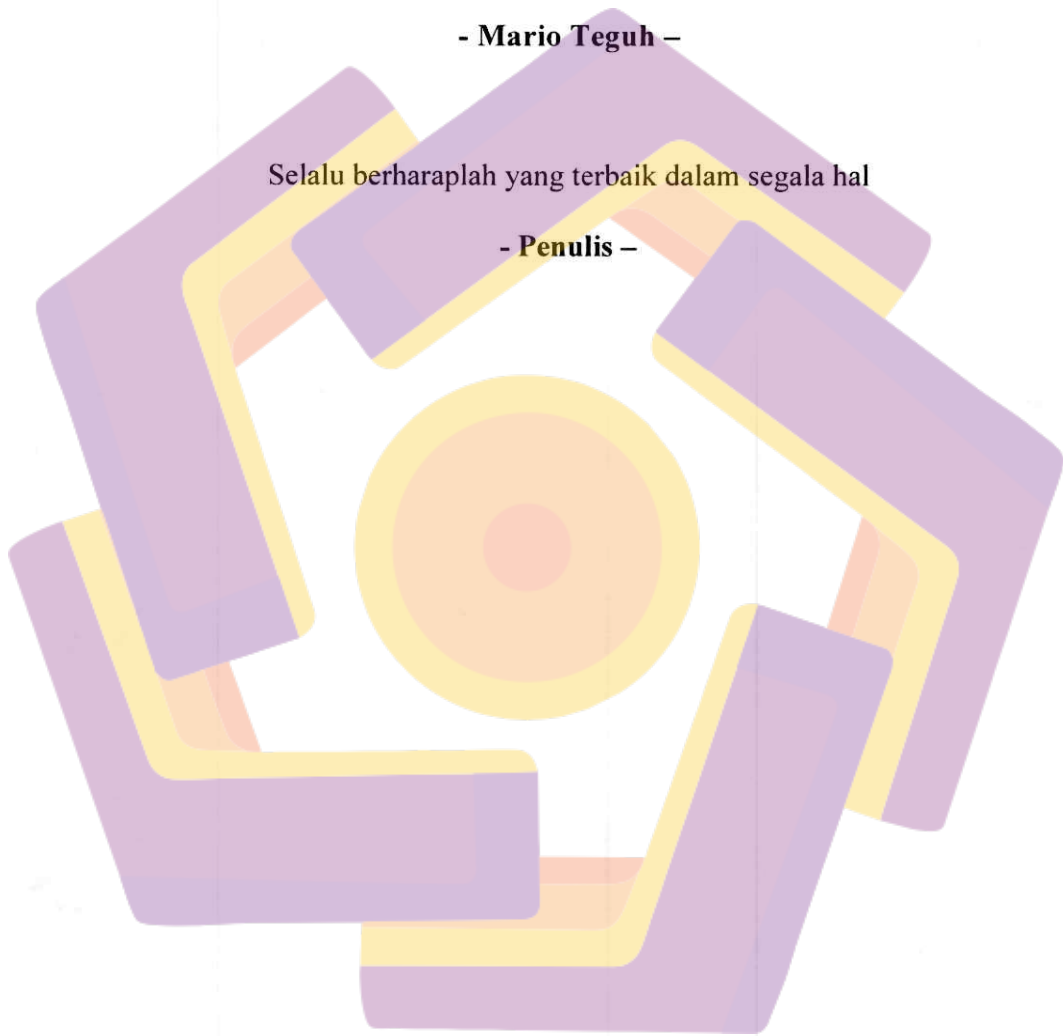
MOTTO

Pendidikan memang tidak menjamin sukses, tapi tanpa pendidikan kehidupan ini menjadi lebih sulit.

- Mario Teguh -

Selalu berharaplah yang terbaik dalam segala hal

- Penulis -



PERSEMBAHAN

Puji Syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan ridhoNya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Dengan kerendahan hati serta rasa terimakasih, karya sederhana ini penulis persembahkan kepada.

1. Ibundaku tercinta Kasrem dan Ayahandaku tersayang Saeh Hariyanto yang telah mendidik, mendo'akan, dan memberikan kasih sayangnya selama ini.
2. Kedua kakak saya Yusup Riawan, S.Pd. dan Ayu Wulandari A.Md.Farm. yang telah memberikan semangat dan do'a kepada penulis.
3. Pihak "PT. Graha Tour Indonesia" yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis, sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini.
4. Bapak Dosen Mei P. Kurniawan, M.Kom. selaku dosen Pembimbing penulis yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahan, dan saran dalam pembuatan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan.
5. Teman-teman kelas 15.S1SI.06 tercinta yang telah memberikan semangat dan motivasi.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Alhamdulillahirabbil'alamina segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya. Shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan ke zaman yang penuh hidayah dan keberkahan ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "Perancangan dan Pembuatan Iklan Televisi Graha Tour Yogyakarta dengan Motion Graphic" tanpa hambatan. Skripsi ini merupakan syarat utama bagi penulis untuk menyelesaikan program studi Strata-1 di Universitas Amikom Yogyakarta program studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. , selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer dan Ketua Program Studi S1-Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Mei P. Kurniawan, M.Kom. , selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan waktunya dengan sepenuh hati.
4. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom. dan Bapak Hastari Utama, M.CS. selaku dosen penguji, yang telah memberikan pengarahan pada skripsi penulis.

5. Para Dosen Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta, terima kasih atas ilmu yang telah diberikan selama ini kepada penulis.
6. Kedua Orang Tua penulis, kedua kakak penulis dan segenap keluarga yang telah memberikan dukungan moril serta materi dengan tulus, ikhlas dan penuh kasih sayang.
7. Teman-teman seperjuangan 15 S1-SI 06 yang telah memberikan semangat, motivasi dan membantu dalam pengerjaan skripsi ini.
8. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis selalu membuka diri untuk saran dan kritik yang membangun dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penyusun sendiri pada khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Terima Kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 24 Februari 2019

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Metode Penelitian	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.1.1 Wawancara	4
1.5.1.2 Observasi	5
1.5.1.1 Studi Pustaka	5
1.5.2 Metode Analisis	5

1.5.3	Metode Perancangan	5
1.5.4	Metode Pengembangan	5
1.5.5	Metode Implementasi.....	6
1.6	Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI		9
2.1	Kajian Pustaka	9
2.2	Multimedia	9
2.2.1	Definisi Multimedia	9
2.2.2	Elemen Multimedia.....	10
2.2.2.1	Teks	10
2.2.2.2	Gambar	10
2.2.2.3	Suara	11
2.2.2.4	Animasi	11
2.2.2.5	Video	13
2.3	Prinsip Animasi.....	15
2.3.1	Anticipation.....	15
2.3.2	Arc.....	15
2.3.3	Follow Through and Overlapping Action.....	16
2.3.4	Squash & Stretch.....	17
2.3.5	Secondary Action.....	17
2.3.6	Stagging	18
2.3.7	Timing & Spacing.....	18
2.3.8	Slow In and Slow Out	19
2.3.9	Appeal	19
2.3.10	Exaggeration	20
2.3.11	Straight Ahead Action and Pose to Pose.....	20

2.3.12	Solid Drawing	21
2.4	Periklanan.....	22
2.4.1	Definisi Periklanan Televisi.....	22
2.4.2	Sejarah Periklanan Televisi.....	22
2.4.3	Tujuan Iklan	23
2.4.4	Jenis Iklan Berdasarkan Tujuan	23
2.5	Motion Graphic	24
2.5.1	Definisi Motion Graphic	24
2.5.2	Sejarah Motion Graphic	24
2.5.2	Motion Graphic dan Animasi.....	25
2.5.3	Produksi Motion Graphic.....	26
2.6	Metode Perancangan	27
2.6.1	Pra-Produksi.....	27
2.7	Metode Implementasi	28
2.7.1	Produksi	28
2.7.2	Pasca-Produksi	29
2.8	Metode Analisis.....	30
2.8.1	Analisis SWOT	30
2.8.2	Analisis Kebutuhan Sistem	32
2.9	Metode Testing.....	33
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		34
3.1	Tinjauan Umum.....	34
3.1.1	Profil Graha Tour.....	34
3.1.2	Visi.....	35
3.1.3	Misi	35

3.1.4	Struktur Organisasi	35
3.1.5	Logo Graha Tour.....	36
3.2	Pengumpulan Data	36
3.2.1	Wawancara.....	36
3.2.2	Observasi.....	38
3.2.3	Studi Pustaka.....	39
3.3	Analisis Masalah	41
3.3.1	Analisis SWOT	41
3.3.2	Solusi Yang Dipilih.....	43
3.4	Analisis Kebutuhan Informasi.....	44
3.4.1	Kebutuhan Fungsional	44
3.4.2	Kebutuhan Non-Fungsional	44
3.4.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	44
3.4.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak	45
3.5	Pra Produksi	45
3.5.1	Ide dan Konsep.....	45
3.5.2	Tema.....	45
3.5.3	Naskah.....	45
3.5.6	Storyboard	48
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		52
4.1	Produksi.....	52
4.1.1	Pembuatan Aset Grafis.....	52
4.1.1.1	Pembuatan Desain Aset Karakter.....	55
4.1.1.2	Pembuatan Desain Objek Pendukung	57
4.1.1.3	Pembuatan Desain Elemen Background	60
4.1.1.4	Menyimpan File Aset	62

4.1.2	Pembuatan Narasi.....	62
4.1.2.1	Proses Perekaman Audio.....	62
4.1.2.2	Proses Editing Audio.....	63
4.2	Pasca Produksi.....	65
4.2.1	Compositing.....	65
4.2.1.1	Proses Animasi.....	67
4.2.2	Editing.....	70
4.2.3	Rendering.....	71
4.3	Evaluasi.....	72
4.3.1	Alpha Testing.....	73
4.3.2.1	Aspek Tampilan.....	75
4.3.2.2	Aspek Informasi.....	76
4.3.2.3	Penghitungan Kuesioner Aspek Tampilan.....	78
4.3.2.4	Penghitungan Kuesioner Aspek Informasi.....	78
4.4	Implementasi.....	79
4.4.1	Implementasi Instagram.....	79
4.4.2	Implementasi Televisi.....	82
BAB V PENUTUP.....		83
5.1	Kesimpulan.....	83
5.2	Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA.....		82
LAMPIRAN.....		1

DAFTAR TABEL

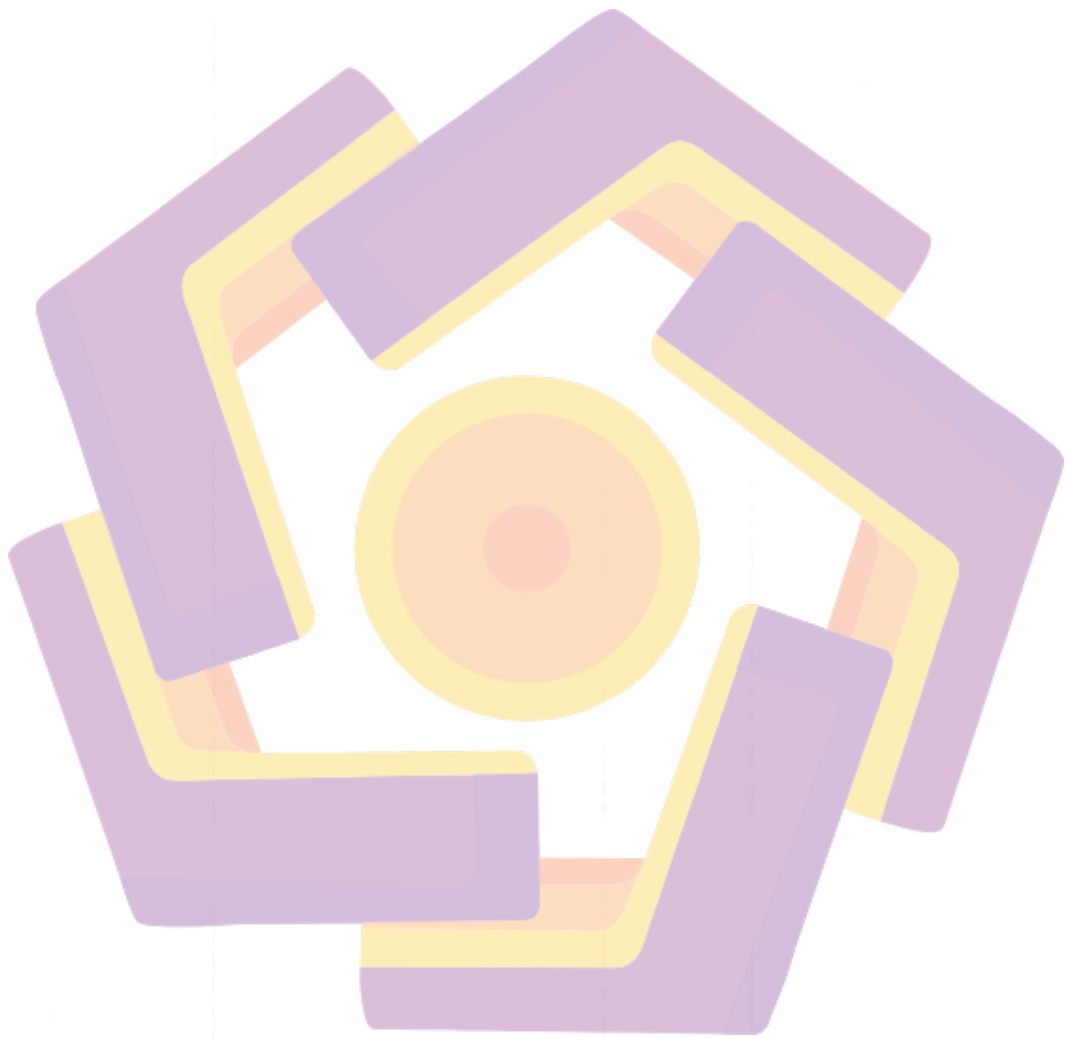
Tabel 2.1 Matriks SWOT.....	31
Tabel 3.1 Analisis SWOT Graha Tour.....	42
Tabel 3.2 Storyboard.....	48
Tabel 4.1 Alpha Testing.....	73
Tabel 4.2 Pengujian Aspek Tampilan.....	75
Tabel 4.3 Pengujian Aspek Informasi.....	76
Tabel 4.4 Pengkategorian Skor Kuesioner.....	77
Tabel 4.5 Presentasi Skor Jawaban Kuesioner.....	77
Tabel 4.6 Perhitungan Aspek Tampilan.....	78
Tabel 4.7 Perhitungan Aspek Informasi.....	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Anticipation.....	15
Gambar 2.2 Arc.....	16
Gambar 2.3 Follow Through.....	16
Gambar 2.4 Squash & Stretch.....	17
Gambar 2.5 Secondary Action.....	17
Gambar 2.6 Staggering.....	18
Gambar 2.7 Timing & Spacing.....	19
Gambar 2.8 Slow in & Slow Out.....	19
Gambar 2.9 Appeal.....	20
Gambar 2.10 Exaggeration.....	20
Gambar 2.11 Straight Ahead Action and Pose to Pose.....	21
Gambar 2.12 Solid Drawing.....	21
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Graha Tour.....	35
Gambar 3.2 Logo Graha Tour.....	36
Gambar 3.3 Loker Graha Tour.....	38
Gambar 3.4 Kondisi Didalam Loker Graha Tour.....	38
Gambar 3.5 Pilihan maskapai di Graha Tour.....	39
Gambar 3.6 Graha Tour tanpa biaya admin.....	40
Gambar 3.7 Diskon di Graha Tour.....	40
Gambar 3.8 Urutan harga tiket Graha Tour.....	40
Gambar 4.1 Pembuatan Dokumen Baru Pada Lembar Kerja.....	53
Gambar 4.2 Selection Tool.....	53
Gambar 4.3 Pen Tool.....	54
Gambar 4.4 Eyedropper Tool.....	54
Gambar 4.5 Fill.....	54
Gambar 4.6 Free Transform.....	55
Gambar 4.7 Rectangle Tool.....	55

Gambar 4.8 Desain Karakter.....	56
Gambar 4.9 Pewarnaan Aset Karakter.....	56
Gambar 4.10 Aset Karakter.....	57
Gambar 4. 11 Pembuatan Desain Objek Pendukung.....	57
Gambar 4.12 Pewarnaan Objek Desain.....	58
Gambar 4.13 Perlengkapan Berlibur.....	58
Gambar 4.14 Aset Ikon Objek Pendukung.....	59
Gambar 4.15 Aset Objek Tangan.....	59
Gambar 4.16 Aset Peta.....	60
Gambar 4.17 Pembuatan Elemen Background.....	60
Gambar 4.18 Pemberian Warna Elemen Background.....	61
Gambar 4.19 Elemen Background.....	61
Gambar 4.20 Proses Penyimpanan File Aset.....	62
Gambar 4.21 Xiaomi Redmi Note 4X.....	63
Gambar 4.22 Lokasi Efek Noise Reduction.....	63
Gambar 4.23 Efek Noise Reduction.....	64
Gambar 4.24 Preset Radio Announcer Voice.....	64
Gambar 4.25 Menyimpan File Audio.....	65
Gambar 4.26 Meletakkan Aset ke Timeline.....	66
Gambar 4.27 Hasil Compositing.....	67
Gambar 4.28 Membuat Animasi Objek Bergerak Keatas.....	68
Gambar 4.29 Animasi Looping.....	69
Gambar 4.30 Animasi Scalling.....	69
Gambar 4.31 Proses Rendering.....	70
Gambar 4. 32 Membuat Project Baru.....	70
Gambar 4.33 Menyesuaikan Video dengan Audio.....	71
Gambar 4.34 Efek Dip to Black dan Exptional Fade.....	71
Gambar 4.35 Proses Rendering.....	72
Gambar 4. 36 Akun Instagram Penulis.....	80
Gambar 4. 37 Jumlah Penayangan.....	80
Gambar 4.38 Data Jangkauan Jenis Kelamin.....	81

Gambar 4.39 Data Jangkauan Rentang Usia.....	81
Gambar 4.40 Data Jangkauan Lokasi Teratas.....	82



INTISARI

Graha Tour merupakan perusahaan penjual jasa tiket *travel* dan *tour*, selama ini Graha Tour masih menggunakan media sosial untuk melakukan promosi produk yang mereka sediakan dan hanya menggunakan media gambar. Penggunaan promosi menggunakan media sosial berbentuk gambar memiliki keterbatasan dalam penyampaian informasi produk.

Pada skripsi ini penulis mencoba menggali pokok-pokok permasalahan yang ada pada Graha Tour dan memberikan solusi terbaik terhadap Graha Tour untuk mempromosikan produk mereka, yaitu dengan membuat video iklan yang nantinya akan ditayangkan di televisi dan instagram sebagai pendukung jangkauan pemirsa. Video iklan ini dibuat dengan teknik animasi 2D *motion graphic* dan didukung dengan narasi sebagai pengantar informasi yang ada pada video iklan.

Tujuan pembuatan skripsi ini yaitu salah satunya membantu Graha Tour menginformasikan produk mereka dengan cara yang baru dan belum pernah Graha Tour gunakan. Video iklan yang dibuat memiliki resolusi 1080p dan menggunakan format .mp4

Kata kunci : Iklan televisi, *Motion graphic*, Animasi, *Travel & tour*.

ABSTRACT

Graha Tour is a company that sells travel and tour services, so far Graha Tour still uses social media to promote the products they provide and only uses media images. The use of promotions using social media in the form of images has limitations in delivering product information.

In this thesis the author tries to explore the main problems that exist in Graha Tour and provide the best solution to Graha Tour to promote their products, namely by making video ads that will later be broadcast on television and Instagram as a support for audience reach. This video ad is made with 2D motion graphic animation techniques and is supported by narration as an introduction to the information contained in the video ad.

The purpose of this thesis is to help Graha Tour inform their products in a new way and Graha Tour has never been used. Video ads created have a 1080p resolution and use the .mp4 format.

Keywords: *Television advertising, Motion graphics, Animation, Travel & tour.*

