

**IMPLEMENTASI MOTION GRAPHIC PADA PERANCANGAN IKLAN  
FACTS ACADEMY STUDI KASUS TIME EXCELINDO**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Ulya Dihya Labib**

**17.82.0147**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2023**

**IMPLEMENTASI MOTION GRAPHIC PADA PERANCANGAN IKLAN  
FACTS ACADEMY STUDI KASUS TIME EXCELINDO**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
Mencapai gelar Sarjana  
Pada Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

**Ulya Dihya Labib**

**17.82.0147**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**IMPLEMENTASI MOTION GRAPHIC PADA PERANCANGAN IKLAN  
FACTS ACADEMY STUDI KASUS TIME EXCELINDO**

yang disusun dan diajukan oleh

**Ulya Dihya Labib**

**17.82.0147**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 21 November 2023

**Dosen Pembimbing,**

**Bernadhed, M.Kom**

**NIK. 190302243**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**IMPLEMENTASI MOTION GRAPHIC PADA PERANCANGAN IKLAN**  
**FACTS ACADEMY STUDI KASUS TIME EXCELINDO**

yang disusun dan diajukan oleh

**Ulya Dihya Labib**

**17.82.0147**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 21 November 2023

Nama Penguji	Susunan Dewan Penguji	Tanda Tangan
<u>Rizky, M.Kom</u> NIK. 190302311		
<u>Bernadhed, M.Kom</u> NIK. 190302243		
<u>Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom</u> NIK. 190302390		

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 21 November 2023

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.  
NIK. 190302096

## 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, 9 November 2023



Ulya Dihya Labib

NIM. 17.82.0147

## MOTTO

خير الناس أنفعهم للناس

“Sebaik-Baik Manusia Adalah Yang Paling Banyak Manfaatnya Bagi Manusia.”

HR. Ahmad

“Belum waktunya kita berhenti, jangan cepat puas kawan, bekerja dan terus bekerja, hingga saat kita tak berguna lagi”

Akhdiyat Duta Modjo & Eross Candra (Jalan Terus – Sheila on 7)



## PERSEMBAHAN

Dengan mengucap rasa syukur kepada Allah SWT telah memberikan nikmat sehat dan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini, dan skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Allah SWT karena berkat izin-Nya telah memberi kemudahan penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
2. Kedua orang tua penulis Bapak Pahri dan Ibu Aminatun, serta keluarga yang selalu memberikan dukungan, dan tak henti-henti berdo'a serta kasih sayang tak terhingga kepada penulis sampai terselesaikannya penelitian ini. Dan juga adik saya Arika Azhar yang selalu memberi dukungan dari jauh.
3. Bapak Bernaded, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang senantiasa membimbing dengan penuh kesabaran, memberi dukungan serta sampai penulis dapat menyelesaikan penelitian ini.
4. PT. Time Excelindo yang telah bersedia dan membantu berjalannya penelitian ini.
5. Keluarga Komunitas Multimedia Amikom dan Borokokok Family yang menemani setiap proses perkuliahan. Terkhusus teman-teman Easy Going yang support langsung pengerjaan skripsi ini di manapun tempatnya.
6. Member kontrakan Gallery Kreativa Maulvi, Pujo, Sutro, Guntur, Hasan, Shidiq.
7. Tim Podcast Amikom Jogja yang menjadi rumah kedua di jogja.
8. Seluruh Pihak yang mendukung jalannya penelitian ini.

Harapan penulis semoga jasa dan kebaikan dari semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini mendapat balasan pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT. Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari masih banyak kekurangan, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis serta pembaca.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT berkat rahmat dan ridho-Nya penulis dapat diberikan kesempatan untuk menyelesaikan penelitian guna memenuhi skripsi ini dengan judul “Implementasi Motion Graphic Pada Perancangan Iklan Facts Academy Studi Kasus Time Excelindo”.

Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik tentunya dengan adanya dukungan dan petunjuk serta motivasi dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini saya mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Kedua orang tua, dan adik saya, atas doa dan dukungan selama ini.
2. Bapak Prof. Dr. Mohammad Suyanto, M.M. selaku Ketua Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Bernadhed, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing saya dalam mengerjakan skripsi.
5. Bapak Ibnu Hadi P, M.Kom dan Bapak Rizky, M.Kom. selaku Dosen Penguji dalam menguji skripsi ini.
6. Bapak Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan saya banyak pengetahuan dari semester pertama hingga akhir.
7. Teman-teman seperjuangan kelas 17-S1TI-03 dan Semua pihak yang telah mendukung kelancaran penyusunan skripsi ini yang tidak dapat tertuliskan satu persatu.
8. Pihak lain dan sahabat-sahabat penulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang tak pernah lelah membantu dan memberikan dukungan.

Harapan penulis semoga jasa dan kebaikan dari semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini mendapat balasan pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari masih banyak kekurangan, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis serta pembaca.

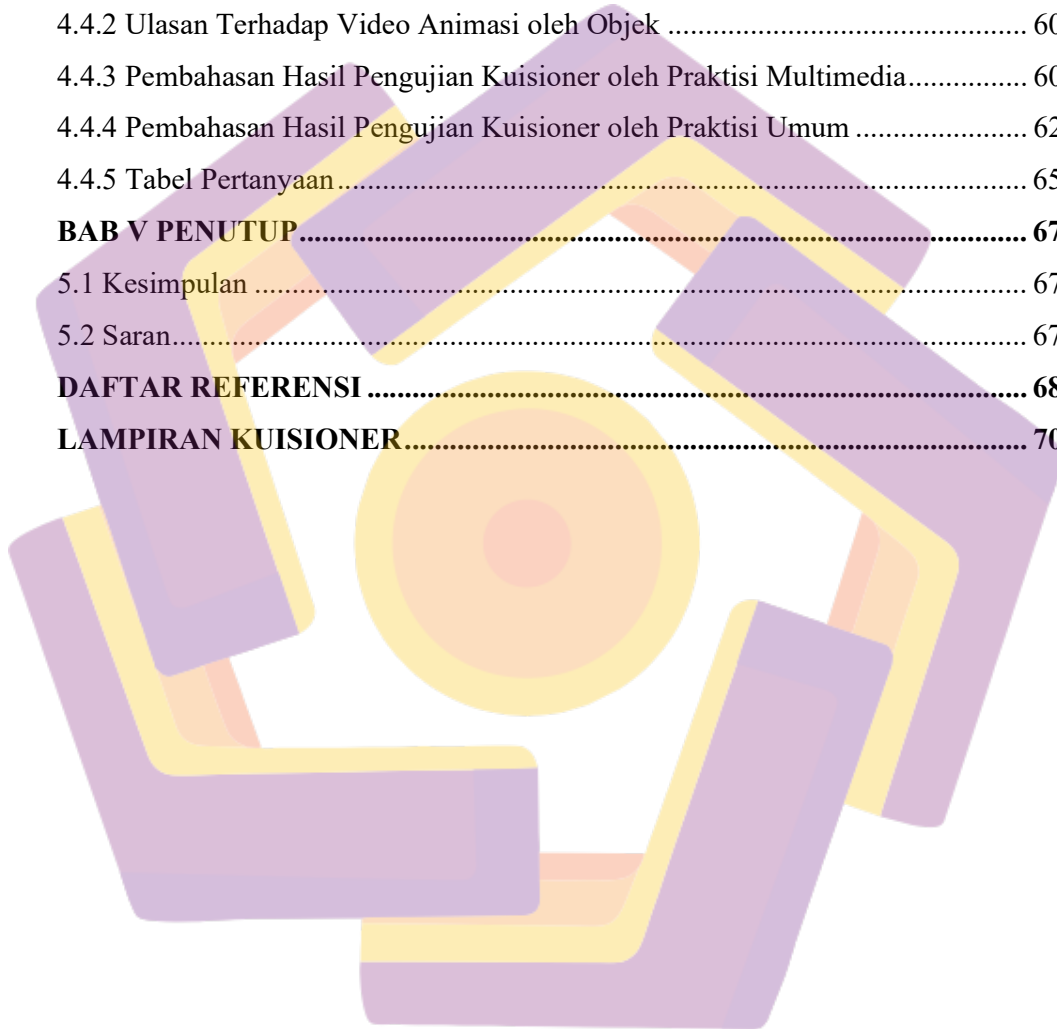


## DAFTAR ISI

<b>SKRIPSI</b> .....	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>xiv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	3
1.6.1.1 Metode Studi Pustaka .....	3
1.6.1.2 Metode Wawancara .....	4
1.6.2 Metode Analisis.....	4
1.6.3 Metode Perancangan / Produksi.....	4
1.6.4 Evaluasi .....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>7</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
2.2 Dasar Teori.....	9
2.2.1 Multimedia .....	9
2.2.2 Elemen Multimedia.....	10
2.3 Jenis Multimedia.....	14

2.4 Animasi .....	15
2.4.1 Prinsip Animasi.....	15
2.5 Konsep Motion Graphic.....	21
2.5.1 Karakteristik Motion Graphic .....	21
2.5.2 Prinsip Dasar Motion Graphic .....	22
2.6 Iklan.....	23
2.6.1 Jenis-Jenis Iklan .....	23
2.7 Tahap Pembuatan.....	25
2.7.1 Pra Produksi .....	25
2.7.2 Produksi .....	26
2.7.3 Pasca Produksi .....	27
2.8 Analisis SWOT .....	28
2.9 Analisis Kebutuhan .....	29
2.10 Pengolahan Data Kuisisioner.....	29
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>32</b>
3.1 Tinjauan Umum .....	32
3.1.1 Deskripsi Objek.....	32
3.1.2 Struktur Organisasi .....	33
3.1.3 Visi dan Misi.....	33
3.2 Analisis.....	34
3.2.1 Analisis SWOT .....	34
3.2.2 Hasil Analisis Masalah.....	36
3.2.3 Solusi Yang Dipilih.....	36
3.2.4 Analisis Kebutuhan Fungsional .....	36
3.2.5 Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	37
3.3 Rancangan Pra Produksi .....	39
3.3.1 Ide Cerita.....	39
3.3.2 Tema.....	39
3.3.3 Rancangan Naskah dan Storyboard .....	39
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>43</b>
4.1 Implementasi .....	43
4.2 Produksi .....	43
4.2.1 Drawing.....	43
4.2.2 Tracing .....	44

4.2.3 Dubbing.....	44
4.2.3.1 Recording .....	44
4.2.4 Animating.....	44
4.2.5 Export.....	48
4.3 Pasca Produksi .....	50
4.4 Pembahasan.....	58
4.4.1 Pembahasan Prinsip Animasi.....	58
4.4.2 Ulasan Terhadap Video Animasi oleh Objek .....	60
4.4.3 Pembahasan Hasil Pengujian Kuisisioner oleh Praktisi Multimedia.....	60
4.4.4 Pembahasan Hasil Pengujian Kuisisioner oleh Praktisi Umum .....	62
4.4.5 Tabel Pertanyaan.....	65
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>67</b>
5.1 Kesimpulan .....	67
5.2 Saran.....	67
<b>DAFTAR REFERENSI .....</b>	<b>68</b>
<b>LAMPIRAN KUISISIONER.....</b>	<b>70</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Referensi .....	8
Tabel 2.2 Ekstensi File Suara.....	12
Tabel 2.3 Format File Video Digital.....	13
Tabel 2.4 Interval Tingkat Intensitas Skala Likert.....	31
Tabel 3.1 Analisis SWOT.....	34
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras.....	37
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	37
Tabel 3.4 Kebutuhan Brainware .....	38
Tabel 3.5 Rancangan Naskah dan Storyboard .....	39
Tabel 4.1 Prinsip Dasar Animasi .....	58
Tabel 4.2 Indikator Skor .....	60
Tabel 4.3 Interval Uji Praktisi Multimedia.....	61
Tabel 4.4 Uji Praktisi Multimedia .....	61
Tabel 4.5 Interval Uji Masyarakat Umum.....	63
Tabel 4.6 Uji Masyarakat Umum.....	63

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Font serif dan sans serif .....	10
Gambar 2.2 <i>Bitmap vs Vektor</i> .....	11
Gambar 2.3 Contoh Multimedia Interaktif .....	14
Gambar 2.4 Gambaran Multimedia Hiperaktif .....	14
Gambar 2.5 Prinsip <i>Timing</i> .....	15
Gambar 2.6 Prinsip <i>Arc</i> .....	16
Gambar 2.7 Prinsip <i>Squash and Stretch</i> .....	16
Gambar 2.8 Prinsip <i>Anticipation</i> .....	17
Gambar 2.9 Prinsip <i>Slow in dan Slow out</i> .....	17
Gambar 2.10 Prinsip <i>Secondary Action</i> .....	17
Gambar 2.11 Prinsip <i>Follow Through</i> .....	18
Gambar 2.12 Prinsip <i>Stagging</i> .....	18
Gambar 2.13 Prinsip <i>Straigh Ahead and Pose To Pose</i> .....	19
Gambar 2.14 Prinsip <i>Appeal</i> .....	19
Gambar 2.15 Prinsip <i>Exaggeration</i> .....	20
Gambar 2.16 Prinsip <i>Solid Drawing</i> .....	20
Gambar 2.17 Contoh <i>Drawing</i> .....	26
Gambar 2.18 Contoh Pembuatan Ilustrasi pada Adobe Illustrator .....	27
Gambar 3.1 Logo Time Excelindo .....	33
Gambar 3.2 Struktur Organisasi .....	33
Gambar 4.1 Microphone Rode Podcaster .....	44
Gambar 4.2 Mixer Zoom Livetrack L-8 .....	44
Gambar 4.3 Membuat <i>New Composition</i> .....	45
Gambar 4.4 <i>Import Asset</i> .....	45
Gambar 4.5 Tampilan Tranformsai Utama .....	46
Gambar 4.6 Tampilan <i>Pan Behind (Anchor Point)</i> .....	46
Gambar 4.7 <i>Easy Ease</i> di <i>Graph Editor</i> .....	46
Gambar 4.8 <i>Audio</i> yang telah disesuaikan .....	47
Gambar 4.9 Menggunakan <i>Motion Blur</i> .....	47
Gambar 4.10 <i>Transisi Animation Composer</i> .....	47
Gambar 4.11 Susunan <i>Scene</i> .....	48
Gambar 4.12 <i>Render Queue</i> .....	48

Gambar 4.13 Tampilan Output Module Settings .....	49
Gambar 4.14 Jendela Output Movie to .....	49
Gambar 4.15 Proses Render Animasi .....	50
Gambar 4.16 Membuat <i>Project</i> Baru Pada Adobe Premiere Pro CC 2021 .....	51
Gambar 4.17 Tab <i>Project</i> .....	51
Gambar 4.18 Jendela New Sequence.....	52
Gambar 4.19 Tab <i>Project</i> Setelah Materi di Import .....	52
Gambar 4.20 Tampilan Timeline Yang Telah di Susun .....	53
Gambar 4.21 Export to OMF .....	53
Gambar 4.22 Jendela OMF Export Settings .....	53
Gambar 4.23 Save Sequence as OMF.....	54
Gambar 4.24 Tampilan Adobe Audition Setelah Semua Materi Berhasil di Import.....	54
Gambar 4.25 Tampilan Jendela Izotope RX 7 Voice De-noise.....	55
Gambar 4.26 Tab <i>Effect Rack</i> .....	55
Gambar 4.27 Menu Export Multitrack Mixdown.....	56
Gambar 4.28 Tampilan Jendela Export Multitrack Mixdown.....	56
Gambar 4.29 Tampilan Sequence Berisi Animasi dan Audio Master .....	57
Gambar 4.30 Tampilan Jendela Export Settings.....	57
Gambar 4.31 Tampilan Jendela .....	58
Gambar 4.32 Tampilan Jendela Progress Render .....	58

## INTISARI

Iklan atau dalam bahasa Indonesia formalnya pariwara adalah segala bentuk pesan promosi benda seperti barang, jasa, produk jadi, dan ide yang disampaikan melalui media dengan biaya sponsor dan ditunjukkan kepada sebagian besar masyarakat. Maka dari itu Time Excelindo menggunakan Iklan tersebut untuk membantu memasarkan sebuah aplikasi bernama Facts Academy hasil Kerjasama dengan perusahaan Amerika yaitu Nelnet.

Time Excelindo merupakan perusahaan di bidang Teknologi Informasi yang menyediakan total solusi dengan fokus utama adalah Internet Service Provider (ISP), Software Development, Consulting and Audit, Training, Infrastructure Solution dan Network Services.

Dalam pembuatan projek iklan ini saya menggunakan Teknik motion graphic untuk mempermudah dalam penjelasan terkait isi dari aplikasi Facts Academy tersebut. Penggunaan motion graphic pada video pembelajaran daring ini menghasilkan video yang dinilai sangat baik untuk proses penyampain iklan kepada penonton iklan tersebut. Penilaian ini adalah hasil dari penilaian dari objek, dan juga uji praktisi multimedia dan masyarakat umum.

**Kata Kunci:** *motion graphic, animasi, video iklan, aplikasi*

## **ABSTRACT**

*Advertisements or in formal Indonesian *pariwara* are all forms of promotional messages for objects such as goods, services, finished products and ideas conveyed through the media at sponsorship costs and shown to the majority of the public. Therefore, Time Excelindo uses this advertisement to help market an application called Facts Academy which is the result of a collaboration with an American company, namely Nelnet.*

*Time Excelindo is a company in the Information Technology sector that provides total solutions with the main focus being Internet Service Provider (ISP), Software Development, Consulting and Audit, Training, Infrastructure Solution and Network Services.*

*In making this advertising project, I used motion graphic techniques to make it easier to explain the contents of the Facts Academy application. The use of motion graphics in this online learning video produces a video that is considered very good for the process of delivering advertising to viewers of the advertisement. This assessment is the result of an assessment of the object, as well as tests by multimedia practitioners and the general public.*

**Keywords:** *motion graphic, animation, advertising video, application*



