

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN DENGAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC PADA ARTIKA TOUR & TRAVEL
MAGELANG**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Meita Dwi Anggraeni

15.11.8806

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN DENGAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC PADA ARTIKA TOUR & TRAVEL
MAGELANG**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Meita Dwi Anggraeni

15.11.8806

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 16 Agustus 2018

Dosen Pembimbing,



Bayu Setiaji, M.Kom.

NIK. 190302216

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN DENGAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC PADA ARTIKA TOUR & TRAVEL
MAGELANG

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Meita Dwi Anggraeni

15.11.8806

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 September 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Kusnawi, S.Kom, M.Eng.
NIK. 190302112



Barka Satya, M.Kom.
NIK. 190302126



Bayu Setiaji, M.Kom.
NIK. 190302216



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 September 2018

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, 15 Agustus 2018



Meita Dwi Anggraeni

NIM. 15.11.8806

MOTTO

“Ku olah kata, ku baca makna, ku ikat dalam alinea, ku bingkai dalam bab sejumlah lima, jadilah mahakarya, gelar sarjana ku terima, orang tua, calon suami dan calon mertua pun bahagia”

“Jangan tunda sampai besok apa yang bisa engkau kerjakan hari ini”

“Sabar dalam mengatasi kesulitan dan bertindak bijaksana dalam mengatasinya adalah suatu yang utama”

“Hiduplah seakan engkau akan mati besok. Belajarlah seakan engkau akan hidup selamanya”

“Sabar dalam mengatasi kesulitan dan bertindak bijaksana dalam mengatasinya adalah yang utama”

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan oleh Meita Dwi Anggraeni untuk:

1. Allah SWT yang telah memberikan semuanya selama pembuatan skripsi ini
2. Kedua orang tua saya Bapak H. Sulistyono S.Pd dan Ibu Hj. Nartutik, serta kakak saya tersayang Putra Yoni Kurniawan Suharto, yang selalu memberikan do'a dan kasih sayangnya serta memberikan dukungan Materiil dan Spirituil sehingga bisa sejauh ini
3. Pimpinan Artika Tour & Travel yang telah memberikan izin sebagai obyek penelitian saya untuk menyelesaikan Skripsi
4. Sahabat saya Arum Ika, Lena Setiowati, Bella Titis, Aulia Rachman, Erwin Yuniarsanti, Wardah Ulyana, Nurul Hita, Adhitia Yoga
5. Sahabat seperjuangan di Universitas Amikom Yogyakarta Choiriya Chandra, Zulfikar Alizaqi, Maulid Ilman N, Gian Baskara, M. Arief P, Ahmad Nursodik, Ervandica Dilian
6. Semua mahasiswa dan mahasiswi Universitas AMIKOM Yogyakarta yang tidak bisa disebutkan satu per satu terima kasih atas semua waktu yang berharga bersama kalian, semoga sukses semuanya

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, puji dan syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam tidak lupa kita tujukan kepada nabi Muhammad SAW, keluarga dan para sahabatnya, yang telah membawa kita dari jaman kegelapan sampai jaman yang terang benderang seperti yang kita rasakan saat ini.

Skripsi ini disusun bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi program studi Strata-1 Informatika di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Dengan selesainya skripsi ini, penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta dan Bapak Dony Ariyus, M.Kom selaku dosen wali serta Bapak Bayu Setiaji, M.Kom selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah banyak membimbing dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak dan Ibu Dosen serta seluruh Staf dan Karyawan atau Karyawati Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya selama penulis mengikuti perkuliahan.

4. Keluarga besar dari penulis terutama Bapak H. Sulistyo S.Pd, Ibu Hj. Nartutik dan Kakak saya Putra Yoni Kurniawan Suharto yang selalu memberikan dukungan dan do'anya untuk terselesaikannya skripsi ini.

Penulis menyadari masih adanya keterbatasan dalam skripsi ini, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna menyempurnakan skripsi ini sehingga dapat lebih bermanfaat bagi para pembaca.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca umumnya dan penulis khususnya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



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
ABSTRACT	xviii
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.5.1 Manfaat bagi Penulis	4
1.5.2 Manfaat bagi Artika Tour & Travel	4
1.6 Metode Penelitian	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.6.1.1 Metode Observasi	5
1.6.1.2 Metode Wawancara	5
1.6.1.3 Metode Studi Pustaka	5
1.6.2 Metode Analisis	5
1.6.3 Metode Perancangan	6
1.6.4 Metode Implementasi dan Evaluasi	6
1.7 Sistematika Penulisan	6

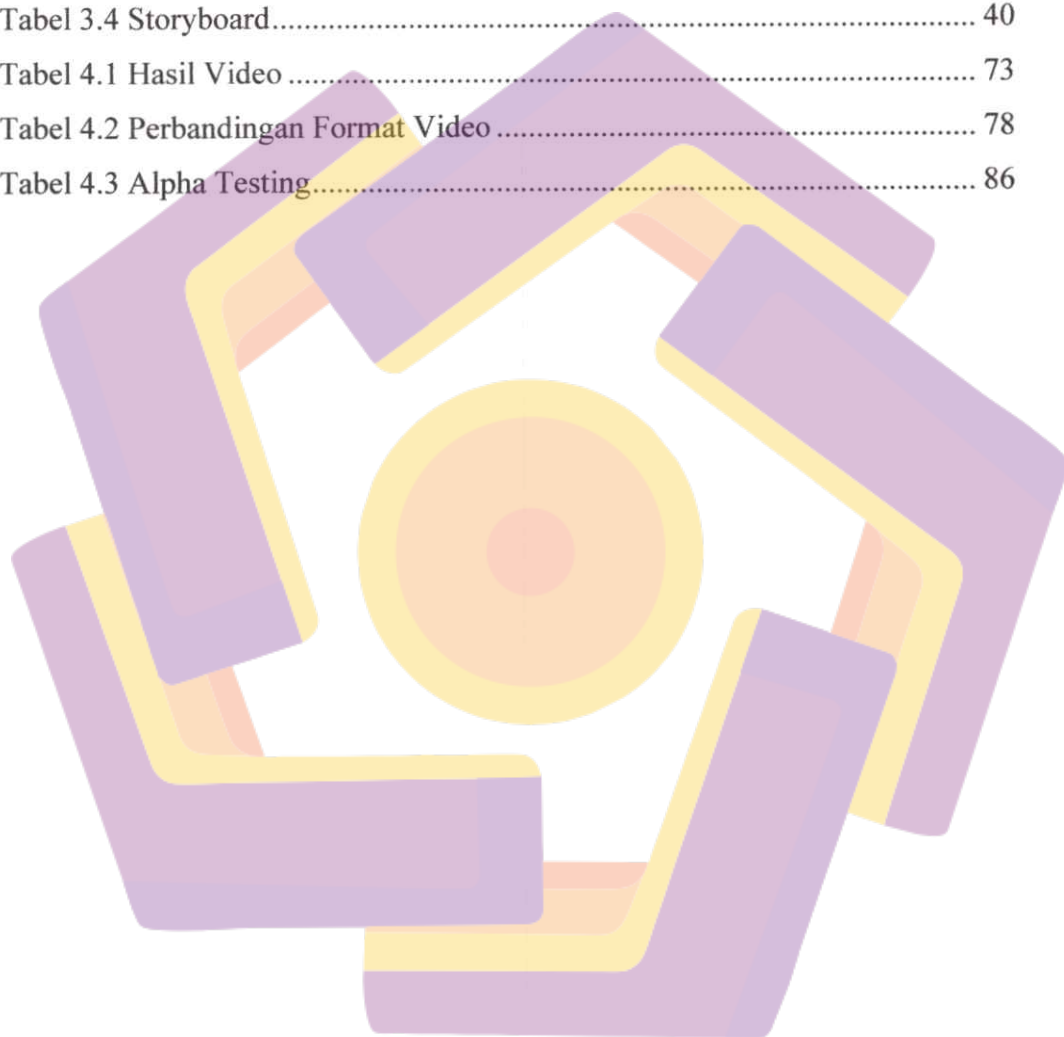
II. LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Konsep Dasar Multimedia	9
2.2.1 Definisi Multimedia	9
2.2.2 Elemen - Elemen Multimedia	9
2.3 Konsep Dasar Animasi	10
2.3.1 Definisi Animasi	10
2.3.2 Prinsip Dasar Animasi.....	11
2.3.3 Jenis - Jenis Animasi.....	20
2.3.3.1 Animasi 2D.....	20
2.3.3.2 Animasi 3D.....	21
2.4 Konsep Dasar Iklan	21
2.4.1 Definisi Iklan.....	21
2.4.2 Jenis - Jenis Iklan	21
2.4.3 Prinsip Dasar Menulis Naskah Iklan.....	23
2.5 Konsep Dasar Motion Graphic	23
2.5.1 Definisi Motion Graphic	23
2.5.2 Karakteristik Motion Graphic	24
2.5.3 Elemen – Elemen Motion Graphic.....	25
2.6 Tahapan Pembuatan Animasi	26
2.6.1 Tahap Pra Produksi	26
2.6.2 Tahap Produksi.....	27
2.6.3 Tahap Pasca Produksi	27
III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	29
3.1 Tinjauan Umum.....	29
3.1.1 Profil Perusahaan	29
3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan.....	29
3.1.3 Logo	30
3.1.4 Gambaran Umum Perusahaan.....	30
3.1.5 Paket Wisata.....	31
3.2 Analisis Masalah.....	31

3.2.1	Identifikasi Masalah	31
3.3	Pengumpulan Data	32
3.3.1	Metode Observasi.....	32
3.3.2	Metode Wawancara.....	32
3.3.3	Metode Studi Pustaka.....	33
3.3.4	Solusi yang Diterapkan	33
3.4	Analisis Kebutuhan.....	34
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	34
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	34
3.4.2.1	Kebutuhan Hardware.....	35
3.4.2.2	Kebutuhan Software	35
3.4.2.3	Kebutuhan Brainware.....	36
3.4.3	Analisis Kelayakan.....	37
3.4.3.1	Kelayakan Teknologi	37
3.4.3.2	Kelayakan Hukum	37
3.4.3.3	Kelayakan Informasi	37
3.4.3.4	Kelayakan Operasional.....	38
3.5	Tahap Pra Produksi.....	38
3.5.1	Ide Iklan	38
3.5.2	Tema Iklan	38
3.5.3	Naskah Iklan.....	38
3.5.4	Storyboard	39
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN	44
4.1	Produksi	44
4.1.1	Proses Pembuatan Aset.....	44
4.1.1.1	Management Folder.....	44
4.1.1.2	Pengambilan Gambar	45
4.1.1.3	Editing dengan Adobe Photoshop	45
4.1.1.4	Pembuatan Karakter dengan Adobe Illustrator	48
4.1.1.5	Proses Pengisian Suara.....	51
4.2	Pasca Produksi.....	53

4.2.1 Animasi Aset	53
4.2.2 Compositing	69
4.2.3 Hasil Video	73
4.2.4 Perbandingan Format Video	78
4.2.5 Penerapan Prinsip Animasi.....	80
4.2.5.1 Teknik Appeal	80
4.2.5.2 Follow Through and Overlapping Action	80
4.2.5.3 Teknik Slow In and slow Out.....	80
4.2.5.4 Teknik Secondary Action.....	81
4.2.5.5 Teknik Straight Ahead Action	81
4.2.5.6 Teknik Exaggeration	82
4.2.5.7 Teknik Staging	82
4.2.5.8 Teknik Anticipation	83
4.2.5.9 Teknik Archs	83
4.2.5.10 Teknik Solid Drawing	84
4.2.5.11 Teknik Teknik Timing	84
4.2.5.12 Teknik Squash and Stretch.....	85
4.3 Testing	85
4.3.1 Alpha Testing	86
4.4 Implementasi	86
4.5 Evaluasi	88
V. PENUTUP	89
5.1 Kesimpulan	89
5.2 Saran	90

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kebutuhan Hardware	35
Tabel 3.2 Kebutuhan Software	35
Tabel 3.3 Kebutuhan Brainware	36
Tabel 3.4 Storyboard.....	40
Tabel 4.1 Hasil Video	73
Tabel 4.2 Perbandingan Format Video	78
Tabel 4.3 Alpha Testing.....	86



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Straight Ahead Action</i>	11
Gambar 2.2 <i>Pose to Pose Action</i>	12
Gambar 2.3 <i>Timing and Spacing</i>	13
Gambar 2.4 <i>Secondary Action</i>	13
Gambar 2.5 <i>Slow In and Slow Out</i>	14
Gambar 2.6 <i>Anticipation</i>	14
Gambar 2.7 <i>Follow through and overlapping action</i>	15
Gambar 2.8 <i>Exaggeration</i>	15
Gambar 2.9 <i>Squash and stretch</i>	16
Gambar 2.10 <i>Staging</i>	16
Gambar 2.11 <i>Appeal</i> (shape yang bervariasi).....	17
Gambar 2.12 <i>Appeal</i> (bermain dengan proporsi).....	18
Gambar 2.13 <i>Appeal</i> (tetap sederhana).....	18
Gambar 2.14 <i>Solid Drawing</i>	19
Gambar 2.15 <i>Arcs</i>	20
Gambar 3.1 Logo Artika Tour & Travel.....	30
Gambar 4.1 Manajemen File.....	44
Gambar 4.2 Pilih File Gambar	45
Gambar 4.3 <i>Quick Selection Tool</i>	46
Gambar 4.4 <i>Selection</i>	46
Gambar 4.5 Hasil	47
Gambar 4.6 Menyimpan File	47
Gambar 4.7 Ekstensi Penyimpanan	48
Gambar 4.8 <i>New Project</i>	49
Gambar 4.9 Pengaturan Lembar Kerja	49
Gambar 4.10 Penyusunan Aset	50
Gambar 4.11 Menyimpan File	50
Gambar 4.12 Penamaan File	51
Gambar 4.13 <i>Import File Suara</i>	52

Gambar 4.14 Memperbesar Volume Suara.....	52
Gambar 4.15 Menyimpan File	53
Gambar 4.16 <i>New Project</i>	54
Gambar 4.17 <i>New Composition</i>	54
Gambar 4.18 Direktori Penyimpanan	55
Gambar 4.19 <i>New Folder</i>	55
Gambar 4.20 <i>Import File</i>	56
Gambar 4.21 Animasi <i>Scene 1</i>	56
Gambar 4.22 Animasi <i>Scene 2</i>	57
Gambar 4.23 <i>New Shape Layer</i>	58
Gambar 4.24 Membuat Garis Lurus dengan <i>Pen Tool</i>	58
Gambar 4.25 Membuat Efek Pecahan dengan <i>Trim-Path</i>	59
Gambar 4.26 <i>Effect Circle Burst</i>	59
Gambar 4.27 <i>New Shape layer</i>	60
Gambar 4.28 Membuat Lingkaran.....	60
Gambar 4.29 Mengatur <i>Scale</i>	61
Gambar 4.30 Mengatur <i>Stroke Width</i>	61
Gambar 4.31 <i>Import File</i>	62
Gambar 4.32 Mengatur Transisi	63
Gambar 4.33 Membuat Lingkaran.....	63
Gambar 4.34 Membuat Potongan Garis dengan <i>Dashes</i>	64
Gambar 4.35 <i>Effect Circle Wipe</i>	64
Gambar 4.36 Animasi <i>Scene 3</i>	65
Gambar 4.37 Animasi <i>Scene 4</i>	65
Gambar 4.38 Animasi <i>Scene 5</i>	66
Gambar 4.39 Animasi <i>Scene 6</i>	66
Gambar 4.40 Animasi <i>Scene 7</i>	67
Gambar 4.41 Animasi <i>Scene 8</i>	67
Gambar 4.42 <i>Export</i>	68
Gambar 4.43 <i>Render Setting</i>	68
Gambar 4.44 Proses <i>Rendering</i>	69

Gambar 4.45 <i>New Project</i>	69
Gambar 4.46 Direktori Penyimpanan	70
Gambar 4.47 <i>Import File</i>	70
Gambar 4.48 <i>Sequence Setting</i>	71
Gambar 4.49 Proses Memotong Video	71
Gambar 4.50 Razor Tool.....	71
Gambar 4.51 <i>Export</i>	72
Gambar 4.52 Proses <i>Export</i>	73
Gambar 4.53 Proses <i>Rendering</i>	73
Gambar 4.54 Teknik <i>Appeal</i>	80
Gambar 4.55 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	80
Gambar 4.56 Teknik <i>Slow in and Slow out</i>	81
Gambar 4.57 Teknik <i>Secondary Action</i>	81
Gambar 4.58 Teknik <i>Straight Ahead Action</i>	81
Gambar 4.59 Teknik <i>Exaggeration</i>	82
Gambar 4.60 Teknik <i>Staging</i>	82
Gambar 4.61 Teknik <i>Anticipation</i>	83
Gambar 4.62 Teknik <i>Archs</i>	83
Gambar 4.63 Teknik <i>Solid Drawing</i>	84
Gambar 4.64 Teknik <i>Timing</i>	84
Gambar 4.65 Teknik <i>Squash and Stretch</i>	85
Gambar 4.66 Screenshot Instagram	87
Gambar 4.67 Screenshot Youtube	87

INTISARI

Artika Tour & Travel Magelang adalah perusahaan yang bergerak di bidang biro perjalanan wisata di Kabupaten Magelang. Banyak sekali fasilitas paket wisata yang menarik dan armada pilihan yang ditawarkan oleh Artika Tour & Travel. Namun sayang belum banyak masyarakat mengetahui tentang hal tersebut karena media promosi yang digunakan saat ini oleh Artika Tour & Travel dalam menginformasikan jasa mereka masih tradisional atau melalui mulut ke mulut.

Adapun metode penelitian yang penulis gunakan adalah metode penelitian berupa, observasi langsung, wawancara dan mengumpulkan data-data yang diperlukan untuk pembuatan video iklan ini, iklan yang akan dibuat yaitu iklan animasi 2 dimensi menggunakan teknik motion graphic yang kemudian akan ditayangkan ke media social Instagram dan Youtube. Dalam pembuatan iklan ini penulis menggunakan After Effect.

Dengan adanya video iklan Artika Tour & Travel ini akan meningkatkan proses promosi dan meningkatkan jumlah konsumen. Disamping itu Artika Tour & Travel akan lebih dikenal masyarakat. Akan tetapi penulis menyadari bahwa video ini masih sederhana.

Kata Kunci: Media Promosi, Motion Graphic, Instagram, Youtube, After Effect

ABSTRACT

Artika Tour & Travel Magelang is a company engaged in the field of travel agents in Magelang Regency. Lots of attractive tour package facilities and a fleet of choices offered by Artika Tour & Travel. But unfortunately not many people know about this because the promotional media used today by Artika Tour & Travel in informing their services are still traditional or by word of mouth.

The research method that I use is the research method in the form of, direct observation, interviews and collecting the data needed for making this video ad, the ad that will be made is a 2-dimensional animated ad using motion graphic technique which will then be broadcast to Instagram social media and Youtube. In making this ad, the writer uses After Effect.

With the Artika Tour & Travel advertisement video, it will improve the promotion process and increase the number of consumers. Besides that, Artika Tour & Travel will be better known by the public. However, the author realizes that this video is still simple.

Keywords: *Media Promotion, Motion Graphic, Instagram, Youtube, After Effect*

