

**PENERAPAN MOTION GRAPHIC DALAM PEMBUATAN IKLAN KOMERSIAL  
PRONA KANTOR BPN KLATEN**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Wahyu Dandy Nugroho**

**13.11.6797**

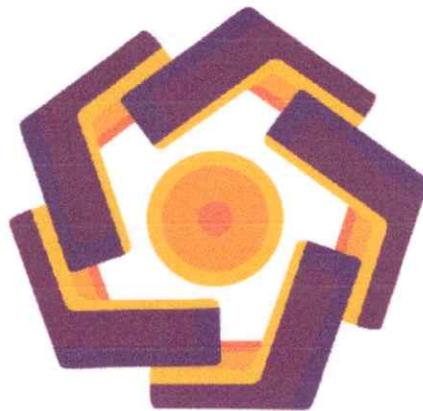
**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**



**PENERAPAN MOTION GRAPHIC DALAM PEMBUATAN IKLAN  
KOMERSIAL PRONA KANTOR BPN KLATEN**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Wahyu Dandy Nugroho**

**13.11.6797**

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

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

### PENERAPAN MOTION GRAPHIC DALAM PEMBUATAN IKLAN KOMERSIAL PRONA KANTOR BPN KLATEN

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Wahyu Dandy Nugroho**

**13.11.6797**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 29 September 2016

Dosen Pembimbing,

*an*

**Dhani Ariatmanto, M.Kom.**

**NIK. 190302197**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PENERAPAN MOTION GRAPHIC DALAM PEMBUATAN IKLAN KOMERSIAL PRONA KANTOR BPN KLATEN

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Wahyu Dandy Nugroho**

**13.11.6797**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 18 Juli 2018

#### Susunan Dewan Penguji

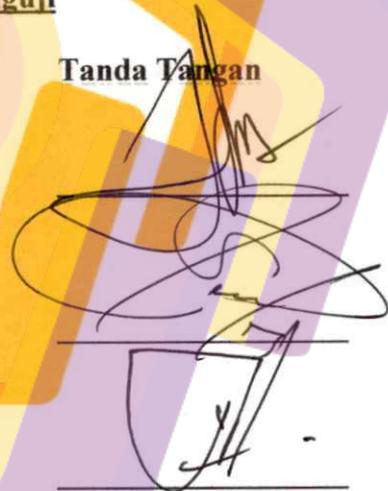
**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Bernadhed, M.Kom**  
NIK. 190302243

**Tonny Hidayat, M.Kom**  
NIK. 190302182

**Mei P. Kurniawan, M.Kom.**  
NIK. 190302187



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
tanggal 14 November 2018

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi yang sudah dibuat merupakan karya penulis sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu intitusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan penulis 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.

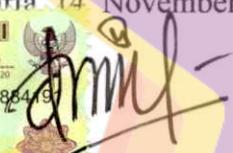
Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab penulis secara pribadi.

Yogyakarta, 14 November 2018

METERAI  
TEMPEL

01EB3AFF58785419

6000  
ENAM RIBU RUPIAH

  
Andy Nugroho

NIM. 13.11.6797

## MOTTO

- Kemuliaan tidak di ukur dari seberapa tenarnya dirimu, tetapi di lihat dari seberapa banyak manfaatmu.
- Saat saya meminta kekuatan dan Allah memberi saya kesulitan untuk membuat saya kuat. *(Salahudin Al Ayubi)*
- Cara paling mudah untuk bahagia adalah dengan bersyukur atas apa yang kita miliki saat ini.
- Tidak ada siapapun yang menjadi apapun tanpa pernah melakukan kesalahan dan mengambil pelajaran dari nya.
- Manusia bisa membuat rencana tapi rencana Allah pastilah lebih baik dari yang dikira “Perbanyak Sujud dan Tahajud”, semua urusan pasti dipermudah.

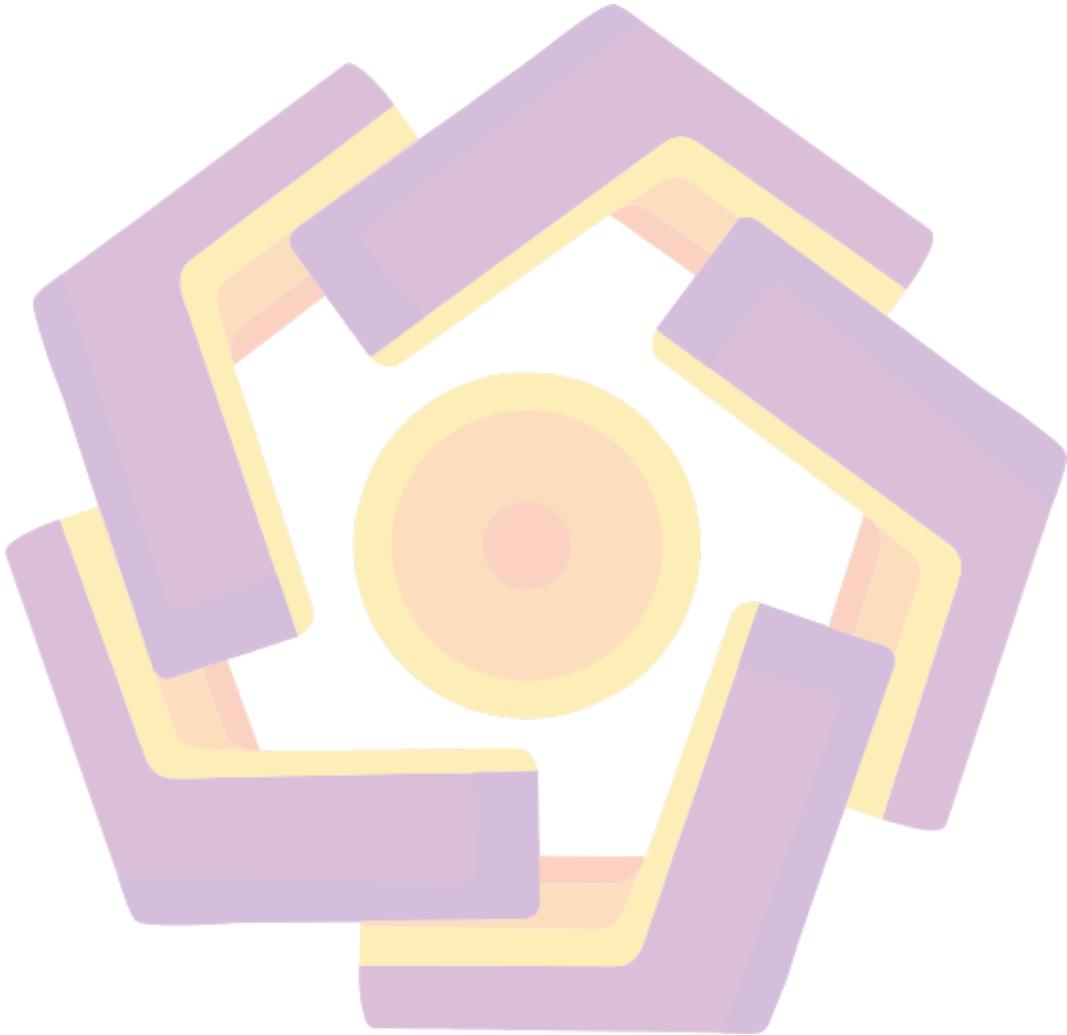
## PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas anugerah dan kemudahan yang telah diberikan sehingga membuat penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Ibu Tercinta ibu Hj. Kadiyanti, S.Pd yang sudah mendidik penulis sehingga menjadi seperti sekarang, beliau yang menjadi motivasi utama dalam penyelesaian skripsi ini.
2. Keluarga tercinta (Ayah, Bunda, dan Keponakan) para teman terdekat dan sahabat yang tidak dapat di tuliskan penulis satu persatu yang sudah memberikan *support* yang luar biasa dalam berbagai hal.
3. Kubu kiri belakang 13-S1TI-01 yang tergabung dalam grup “Yuk Piknik” dan sekarang menjadi “Ayo Cepat Menikah” yang sudah menjadi sahabat yang sangat luar biasa dalam membantu dan melepas segala pikiran penat penulis.
4. Keluarga besar 13-S1T1-01 sebagai teman berjuang, berbagi ilmu dan berbagi pengalaman hidup.
5. Bapak Dhani Ariatmanto selaku dosen pembimbing, yang memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran dan ilmu yang diberikan sangat luar biasa berarti bagi penulis.
6. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M yang menjadi inspirasi penulis untuk bangkit dari sebuah kegagalan.
7. Bapak Agoesti Megantoro, selaku koordinator PRONA sekaligus mentor dan narasumber dari BPN Klaten, yang memberikan saran dan masukan dalam penulisan skripsi ini

8. Kepala Kantor, Pejabat Struktural, Staf, PPNPN dan Semua jajaran pada Badan Pertanahan Nasional (BPN) Kabupaten Klaten yang sudah berkenan untuk melakukan wawancara dan berdiskusi dengan penulis untuk digunakan sebagai data dalam skripsi ini.



## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Alhamdulillah, dengan mengucap syukur kepada ALLAH SWT, atas limpahan nikmat dan karuniaNya serta arahan dan bimbingan dari berbagai pihak akhirnya peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“PENERAPAN MOTION GRAPHIC DALAM PEMBUATAN IKLAN KOMERSIAL PRONA KANTOR BPN KLATEN”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan pada Strata 1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis telah menerima banyak bantuan, bimbingan serta dukungan yang sangat bermanfaat dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, S.T, M.T selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta
4. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku Dosen Pembimbing, penulis berterima kasih atas bimbingan dan arahan kepada penulis dalam pembuatan skripsi.
5. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama perkuliahan.
6. Bapak, Ibu dan Kakak saya yang telah memberikan dukungan dan do'a kepada penulis.
7. Teman-teman yang memberikan dukungan, do'a serta bantuan dalam

mengerjakan skripsi.

8. Terima kasih juga kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Pada akhir kata, penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Karena itu, penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan saran dan kritik yang bersifat membangun untuk kesempurnaan skripsi ini serta semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 14 November 2018

Wahyu Dandy Nugroho

13.11.6797

## DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvi
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i> .....	xviii
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN.....	1
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	1
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	3
<b>1.3 Batasan Masalah</b> .....	3
<b>1.4 Tujuan Penelitian</b> .....	3
<b>1.5 Metode Penelitian</b> .....	4
<b>1.5.1 Metode Pengumpulan Data</b> .....	4
<b>1.5.2 Metode Analisis</b> .....	4
<b>1.5.3 Metode Perancangan</b> .....	5
<b>1.5.4 Metode Pengembangan</b> .....	5

1.5.5	Metode Testing .....	5
1.5.6	Metode Implementasi .....	5
1.6	Sistematika Penulisan .....	6
BAB II	.....	8
LANDASAN TEORI	.....	8
2.1.	Tinjauan Pustaka .....	8
2.2.	Motion Graphic .....	9
2.2.1.	Pengertian Motion Graphic .....	9
2.2.2.	Sejarah Motion Graphic .....	10
2.2.3.	Cakupan Motion Graphic .....	11
2.2.4.	Elemen Motion Graphic .....	12
2.2.5.	Karakteristik Motion Graphic .....	12
2.3.	Konsep Dasar Iklan .....	13
2.3.1.	Pengertian Iklan .....	13
2.3.2.	Fungsi Iklan .....	14
2.3.3.	Jenis Iklan Berdasarkan Tujuan .....	14
2.4.	Metode Analisis .....	16
2.4.1.	Analisis Data Kualitatif .....	16
2.4.2.	Analisis Kebutuhan .....	17
2.4.2.1.	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	17
2.4.2.2.	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	18
2.5.	Metode Perancangan .....	18
2.5.1.	Metode Pengumpulan Data .....	18
2.5.2.	Metode analisis data .....	20
2.5.3.	Tahapan Praproduksi .....	21

2.6.	<b>Metode Pengembangan</b> .....	23
1.6.1.	<b>Review Testing</b> .....	23
2.6.2.	<b>Tahapan Produksi</b> .....	24
2.6.3.	<b>Tahapan Pascaproduksi</b> .....	25
2.7.	<b>Metode Testing</b> .....	26
2.8.	<b>Metode Implementasi</b> .....	26
BAB III	.....	28
ANALISIS DAN PERANCANGAN	.....	28
3.1.	<b>Badan Pertanahan Nasional</b> .....	28
3.1.1.	<b>Visi dan Misi BPN Klaten</b> .....	28
3.1.1.1.	<b>Visi</b> .....	28
3.1.1.2.	<b>Misi</b> .....	28
3.1.2.	<b>PRONA</b> .....	29
3.1.2.1.	<b>Tujuan PRONA</b> .....	31
3.1.2.2.	<b>Ruang Lingkup PRONA</b> .....	31
3.1.2.3.	<b>Peserta PRONA</b> .....	31
3.1.2.4.	<b>LOGO</b> .....	33
3.2.	<b>Pengumpulan Data</b> .....	33
3.2.1	<b>Wawancara</b> .....	33
3.2.2	<b>Observasi</b> .....	36
3.3.	<b>Analisis Kebutuhan</b> .....	38
3.3.1.	<b>Analisis Kebutuhan Hardware</b> .....	38
3.3.2.	<b>Analisis Kebutuhan Software</b> .....	38
3.3.3.	<b>Analisis Kebutuhan Informasi</b> .....	38
3.4.	<b>Pra Produksi</b> .....	39

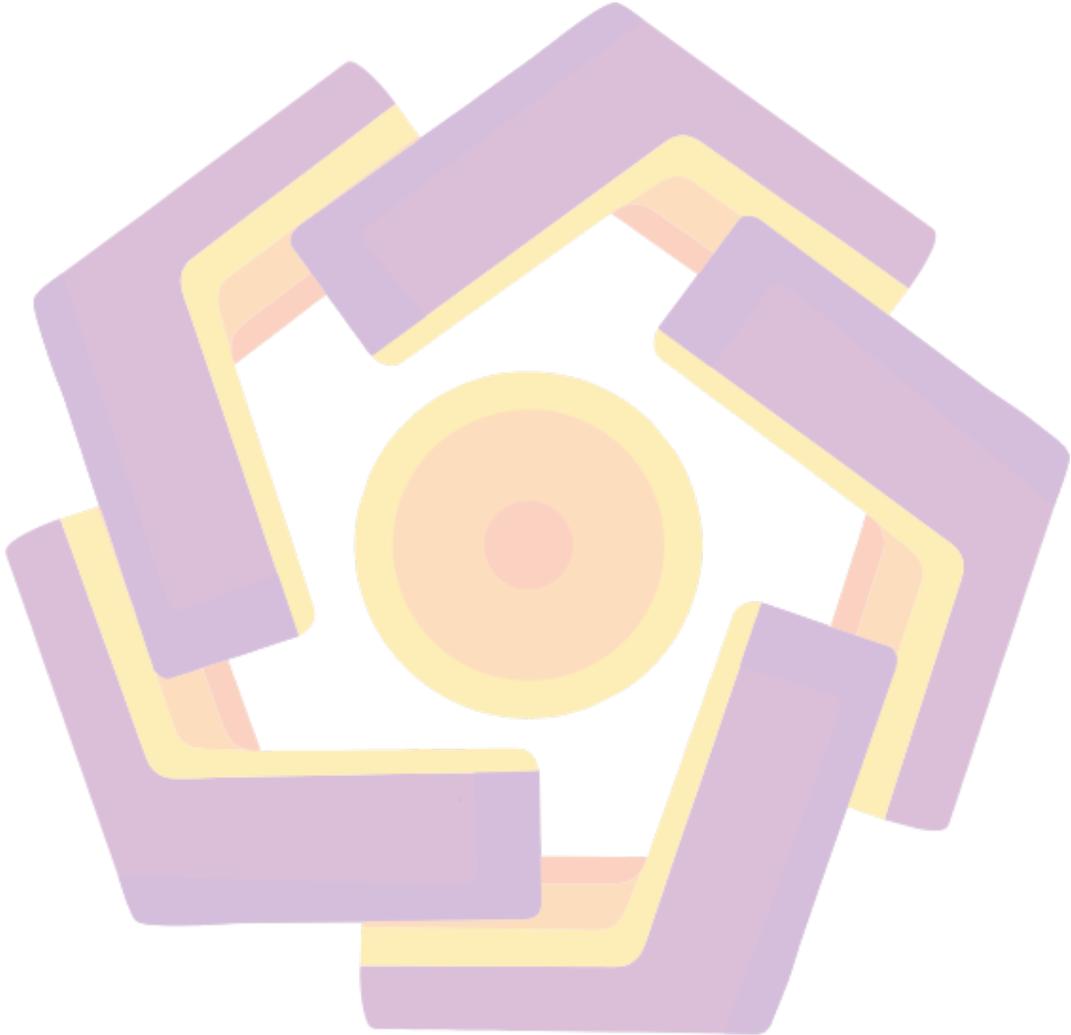
3.4.1.	Ide .....	39
3.4.2.	Naskah .....	39
3.4.3.	Storyboard .....	41
BAB IV .....		48
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....		48
4.1.	Implementasi .....	48
4.1.1.	Produksi .....	48
4.1.1.1.	Pembuatan aset grafis dan suara .....	49
4.1.1.2.	Penyusunan elemen animasi .....	50
4.1.2.	Tahap Pasca-produksi .....	51
4.1.2.1.	Manajemen File .....	51
4.1.2.2.	<i>Editing</i> .....	53
4.1.2.3.	Implementasi pada Kantor BPN Klaten .....	62
4.1.2.4.	Implementasi Iklan Pada Televisi Swasta .....	63
4.1.2.5.	Kuisisioner .....	64
BAB V .....		66
KESIMPULAN DAN SARAN .....		66
5.1.	Kesimpulan .....	66
5.2.	Saran .....	66
DAFTAR PUSTAKA .....		67
LAMPIRAN		

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo Badan Pertanahan Nasional.....	33
Gambar 3.2 Brosur PRONA.....	36
Gambar 3.3 Surat Edaran PRONA.....	37
Gambar 3.4 Kegiatan Penyerahan Sertipikat.....	37
Gambar 4.1 Kegiatan Implementasi.....	48
Gambar 4.2 Pembuatan aset grafis.....	49
Gambar 4.3 File hasil pengambilan aset suara.....	50
Gambar 4.4 Penyusunan Aset Grafis.....	50
Gambar 4.5 Manajemen File.....	51
Gambar 4.6 Manajemen File Vector Material Motion Graphic.....	52
Gambar 4.7 Manajemen File Scene.....	52
Gambar 4.8 Manajemen File Audio Narasi.....	52
Gambar 4.9 Manajemen File di Adobe After Effect.....	53
Gambar 4.10 Penggunaan Keyframe.....	54
Gambar 4.11 Animasi Teks.....	55
Gambar 4.12 Animasi Objek.....	55
Gambar 4.13 Animasi Transisi.....	56
Gambar 4.14 Rendering Adobe Media Encoder.....	57
Gambar 4.15 Singkroisasi audio pada Adobe Premiere.....	57
Gambar 4.16 Implementasi video di Lobby BPN Klaten.....	63
Gambar 4.17 Implementasi video di Lobby BPN Klaten.....	63
Gambar 4.18 Tarif Iklan Pada RBTv Yogyakarta.....	64

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kebutuhan Hardware.....	38
Tabel 3.2 Storyboard iklan kegiatan PRONA .....	41
Tabel 4.1 Tampilan Hasil Akhir Video Iklan.....	58
Tabel 4.1 Hasil Kuisisioner.....	65



## INTISARI

Dalam perkembangan tren teknologi multimedia saat ini sangat mempengaruhi dalam industri kreatif periklanan. Mulai dari iklan televisi, film, video klip, dan banyak lainnya yang menyoroti unsur animasi mutakhir multimedia untuk menarik perhatian penonton. Maka dari itu, iklan sangat penting dalam mengembangkan suatu perusahaan atau instansi pemerintahan.

PRONA (Proyek Operasi Nasional) adalah salah satu bentuk kegiatan legalisasi asset dan pada hakekatnya merupakan proses administrasi pertanahan yang meliputi; adjudikasi, pendaftaran tanah sampai dengan penerbitan sertifikat/tanda bukti hak atas tanah dan diselenggarakan secara massal.

Disetiap tahunnya kantor BPN Klaten memiliki target yang akan di capai, pada tahun 2017 mendatang target yang di capai adalah 7.500 bidang sertifikat tanah. Oleh karena itu, pembuatan iklan berbasis multimedia diperlukan untuk media promosi untuk mencapai target yang di harapkan.

Iklan ini akan disajikan selama 3.12 detik dengan menerapkan 2D motion graphic dengan flat design dengan beberapa prinsip animasi. Selain tampilan yang menarik, iklan ini dilengkapi dengan efek suara, efek gambar, dan efek animasi yang luarbiasa agar menarik antusias pemirsa.

**Kata Kunci :** Motion Graphic, Animasi, Multimedia, Iklan.

## ABSTRACT

*This time, multimedia has great influence in technology development trends, especially in creative advertising industry. Multimedia animation has applied in television commercials, movies, music videos, and many others to attract the attention of the audience. Therefore, advertising is very important to develop a company or government agency.*

*PRONA (Proyek Operasi Nasional) is one of asset legalizations that essentially is land administration process which include; adjudication, land registration and the issuance of the certificate or evidence of land ownership that organized mass.*

*Klaten BPN office has a target every year, in 2017 target that was set to be achieved is 7,500 areas of land titles. Therefore, creation of multimedia-based advertising is necessary for the promotion media to achieve the target.*

*These ads will be presented for 3.12 seconds by implementing a 2D motion graphic with flat design that applying some principles of animation. In addition to an attractive appearance, this ad is equipped with extraordinary sound effects, image effects, and animation effects are in order to attract enthusiastic audiences.*

**Keywords:** *Motion Graphic, Animation, Multimedia, Advertising.*

