

**PEMBUATAN IKLAN FOOTLUCK SPORT MENGGUNAKAN METODE  
*MOTION GRAPHIC***

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Raya Maria Lumban Batu**

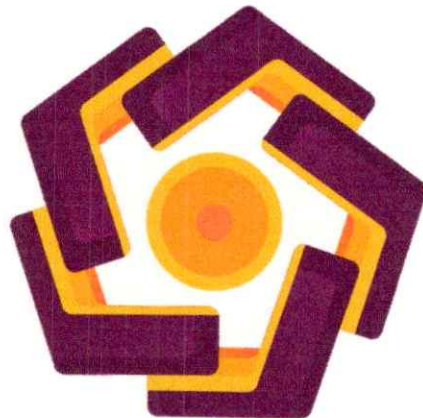
**17.22.1992**

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

**PEMBUATAN IKLAN FOOTLUCK SPORT MENGGUNAKAN METODE  
*MOTION GRAPHIC***

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Raya Maria Lumban Batu**

**17.22.1992**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN IKLAN FOOTLUCK SPORT MENGGUNAKAN  
METODE *MOTION GRAPHIC***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Raya Maria Lumban Batu**

**17.22.1992**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 28 September 2018

**Dosen Pembimbing,**



**Hastari Utama, M.Cs**

**NIK. 190302230**

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

#### PEMBUATAN IKLAN FOOTLUCK SPORT MENGGUNAKAN METODE *MOTION GRAPHIC*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Raya Maria Lumban Batu**

**17.22.1992**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 22 Februari 2019

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Nila Feby Puspitasari, S.Kom, M.Cs.**  
NIK. 190302161

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

**Ainul Yaqin, M.Kom.**  
NIK. 190302255

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 1 Maret 2019

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Krisnawan, 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 Februari 2019



Raya Maria Lumban Batu

NIM. 17.22.1992

## MOTTO

“Tetap jadi diri sendiri di dunia yang tanpa henti hentinya berusaha mengubahmu adalah pencapaian yang terhebat.”

**(Ralph Waldo Emerson)**

“Siapapun yang berhenti belajar akan menua, entah itu berumur 20 atau 80. Siapapun yang terus belajar akan tetap muda.”

**(Henry Ford)**

“Jika anda terlahir miskin, itu bukan kesalahan anda tetapi jika anda meninggal dalam keadaan miskin, itu kesalahan anda.”

**(Bill Gates)**

## PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan lancar, baik dan kedepannya dapat bermanfaat. Skripsi ini penulis persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua penulis, Bapak Jongga Lumban Batu dan Ibu Lunikawati atas doa dan pengorbanannya yang tiada henti.
2. Bapak Hastari Utama, M.Cs selaku dosen pembimbing, terima kasih atas bimbingannya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.
3. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu yang bermanfaat pada waktu perkuliahan.
4. Kakak penulis, Eva Suriani, Silvia Lumban Batu, dan Evelina Lumban Batu yang selalu memberikan motivasi dan dukungan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Teman-teman SI-Transfer, terima kasih untuk waktu yang menyenangkan baik di dalam kelas maupun di luar kelas.
6. Teman SI- Transfer 02, khususnya Putri Kinasih dan Festine Amalia Putri, yang telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan pembuatan laporan skripsi yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Iklan Footluck Sport menggunakan Metode *Motion Graphic*” dengan lancar dan baik. Penyusunan laporan ini dibuat dengan maksud untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan di Universitas Amikom Yogyakarta.

Pada kesempatan kali ini penulis berterima kasih atas bimbingan, dukungan, bantuan, serta doa kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, khususnya kepada :

1. Bapak Jongga Lumban Batu dan Ibu Lunikawati atas doa dan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto M.M. selaku Ketua Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer dan Ketua Prodi Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Mei P. Kurniawan, M.Kom selaku Dosen Wali penulis.
5. Bapak Hastari Utama, M.Cs selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Dan kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.



Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca demi perbaikan penulis di masa yang akan datang.

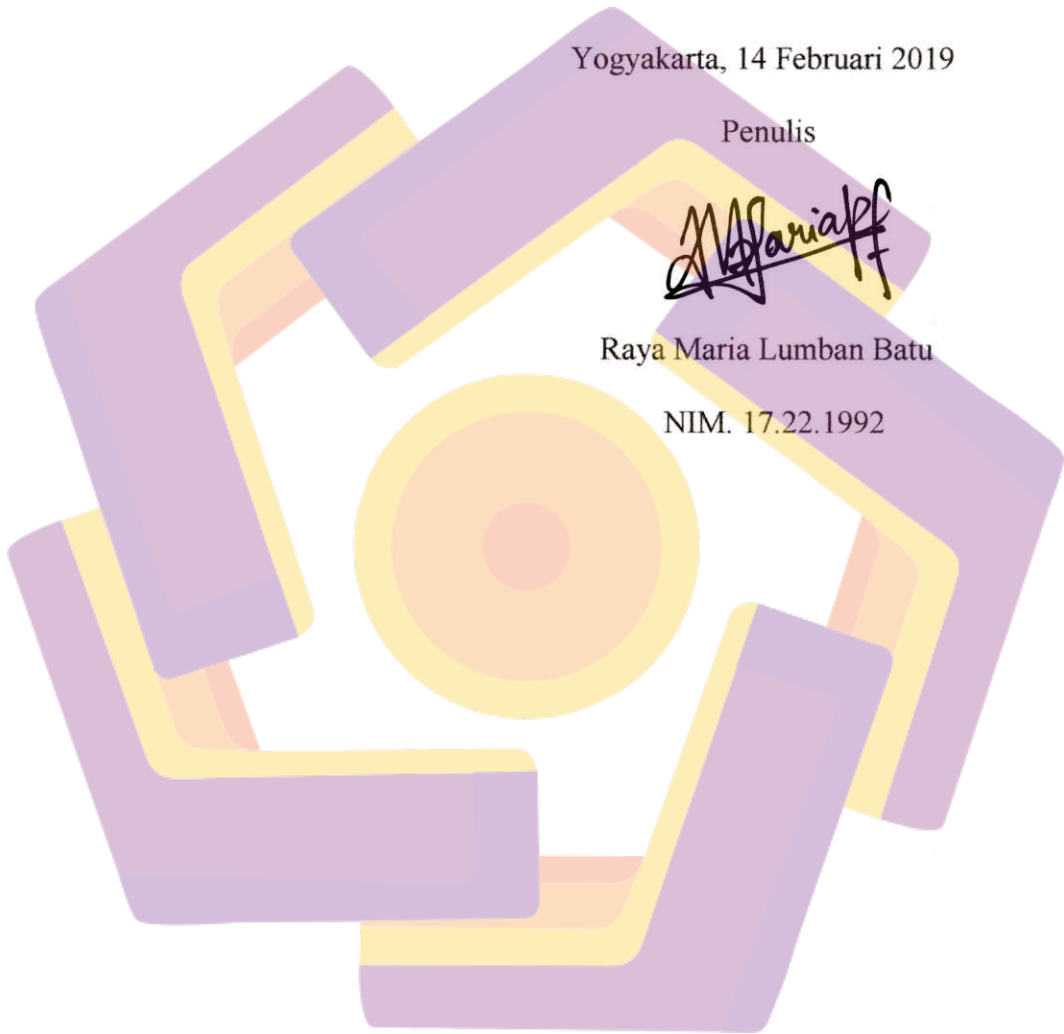
Yogyakarta, 14 Februari 2019

Penulis



Raya Maria Lumban Batu

NIM. 17.22.1992



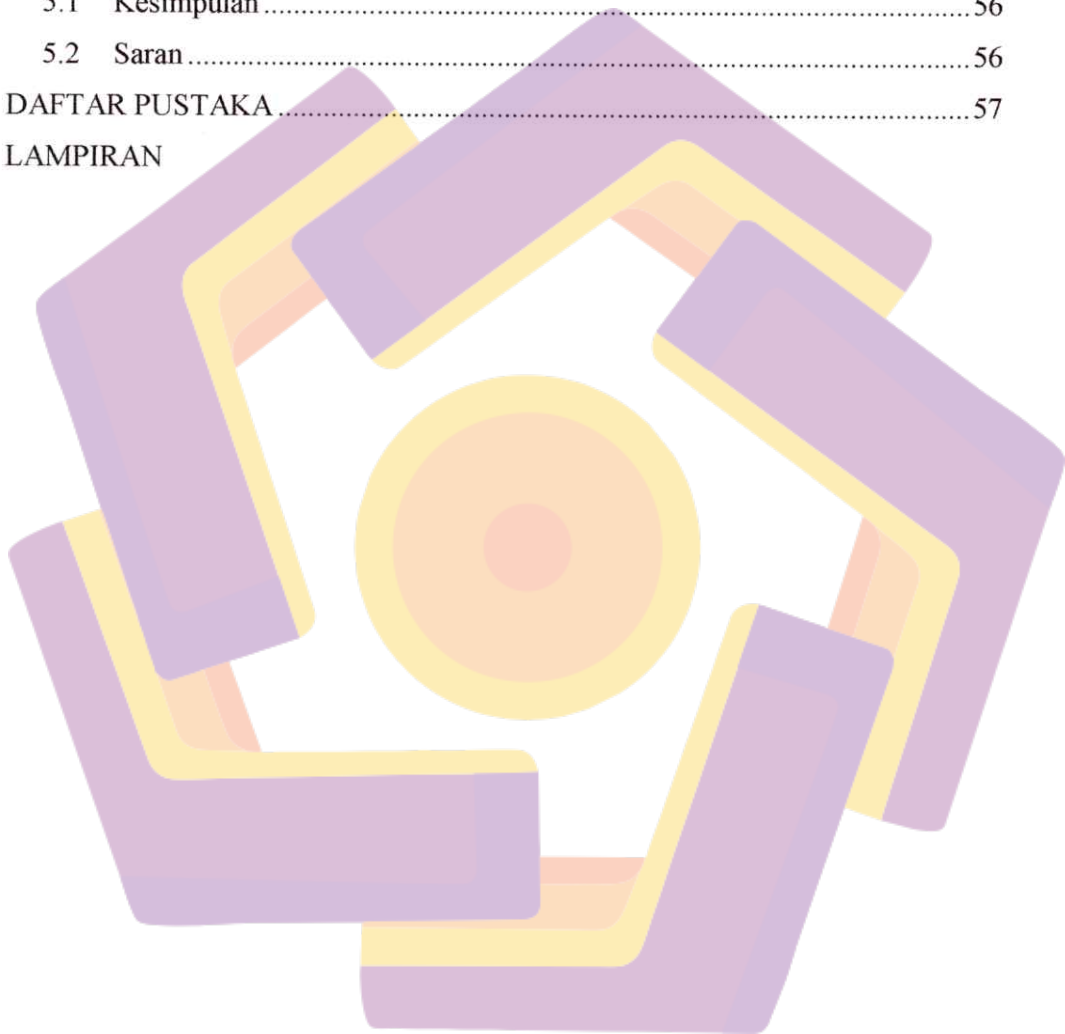
## DAFTAR ISI

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.....	XV
ABSTRACT.....	XVI
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud Penelitian.....	3
1.5 Tujuan Penelitian.....	3
1.6 Manfaat Penelitian.....	4
1.7 Metode Penelitian.....	4
1.7.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.7.1.1 Observasi.....	4
1.7.1.2 Wawancara.....	4
1.7.1.3 Kuesioner.....	5
1.7.1.4 Studi Pustaka.....	5
1.7.2 Analisis Data.....	5
1.7.3 Teknik Pembuatan.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7

2.1	Kajian Pustaka .....	7
2.2	Multimedia .....	13
2.2.1	Definisi Multimedia .....	13
2.2.2	Elemen Multimedia .....	13
2.2.2.1	Teks .....	13
2.2.2.2	Gambar .....	13
2.2.2.3	Suara .....	14
2.2.2.4	Animasi .....	14
2.2.2.5	Video .....	14
2.3	Animasi .....	14
2.3.1	Pengertian Animasi .....	14
2.3.2	Prinsip Animasi .....	15
2.3.2.1	<i>Timing and Spacing</i> .....	15
2.3.2.2	Percepatan dan Perlambatan ( <i>Slow In and Slow Out</i> )....	16
2.3.2.3	Lengkungan ( <i>Arch</i> ) .....	16
2.3.2.4	<i>Follow Through and Overlapping Action</i> .....	16
2.3.2.5	Gerakan Pelengkap ( <i>Secondary Action</i> ) .....	17
2.3.2.6	Kelenturan Objek ( <i>Squash and Stretch</i> ) .....	17
2.3.2.7	Melebih-lebihkan ( <i>Exaggeration</i> ) .....	18
2.3.2.8	<i>Straight Ahead and Pose to Pose</i> .....	18
2.3.2.9	Gerakan Pendahulu ( <i>Anticipation</i> ) .....	18
2.3.2.10	Bidang Gambar ( <i>Staging</i> ) .....	19
2.3.2.11	Penjiwaan ( <i>Personality</i> ) .....	19
2.3.2.12	Daya Tarik Karakter ( <i>Appeal</i> ) .....	19
2.4	Iklan .....	20
2.4.1	Pengertian Iklan .....	20
2.4.2	Tujuan Iklan .....	20
2.5	Motion Graphic .....	21
2.5.1	Pengertian <i>Motion Graphic</i> .....	21
2.5.2	Prinsip <i>Motion Graphic</i> .....	21
2.6	Kuesioner .....	25

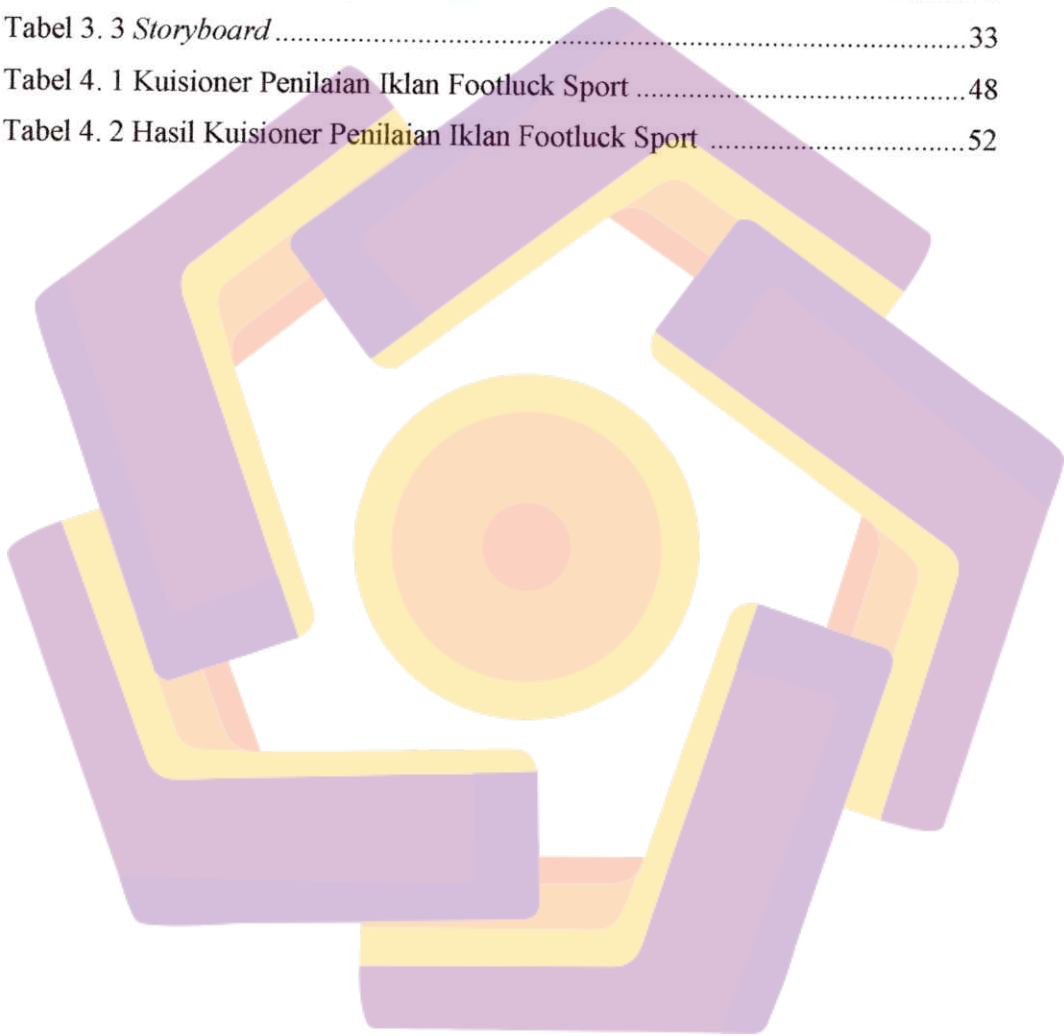
2.7	Skala Likert.....	26
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....		28
3.1	Tinjauan Umum.....	28
3.1.1	Deskripsi Objek .....	28
3.2	Analisis Masalah.....	28
3.2.1	Analisis SWOT .....	29
3.2.2	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	31
3.2.3	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	31
3.2.3.1	Kebutuhan Perangkat Keras .....	31
3.2.3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	31
3.3	Rancangan Pra-Produksi.....	32
3.3.1	Konsep.....	32
3.3.2	<i>Storyline</i> .....	32
3.3.3	<i>Storyboard</i> .....	33
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....		36
4.1	Pembahasan .....	36
4.1.1	Alur Produksi.....	36
4.2	Tahap Produksi .....	36
4.2.1	Pembuatan Objek.....	37
4.2.2	<i>Compositing Motion Graphic</i> .....	37
4.2.2.1	Pembuatan Composition.....	38
4.2.2.2	Import Objek.....	38
4.2.2.3	Pembuatan <i>Layer Solid</i> .....	39
4.2.2.4	Pembuatan Animasi.....	40
4.2.2.5	Pembuatan Transisi.....	42
4.2.3	<i>Recording / Dubbing</i> .....	42
4.2.3.1	<i>Audio Editing</i> .....	43
4.2.4	Penambahan Musik dan <i>Sound Effect</i> .....	44
4.3	Tahap Pasca Produksi .....	44
4.3.1	<i>Editing</i> .....	44
4.3.2	<i>Rendering</i> .....	45

4.3.3	<i>Review dan Testing</i> .....	46
4.3.3.1	<i>Review Awal</i> .....	46
4.3.3.2	<i>Kuesioner</i> .....	47
4.3.3.3	<i>Review Akhir</i> .....	48
BAB V	PENUTUP .....	56
5.1	Kesimpulan .....	56
5.2	Saran .....	56
DAFTAR PUSTAKA	.....	57
LAMPIRAN		



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tinjauan Terdahulu.....	9
Tabel 3. 1 Analisis SWOT.....	29
Tabel 3. 2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	32
Tabel 3. 3 <i>Storyboard</i> .....	33
Tabel 4. 1 Kuisisioner Penilaian Iklan Footluck Sport.....	48
Tabel 4. 2 Hasil Kuisisioner Penilaian Iklan Footluck Sport.....	52



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Alur Produksi .....	36
Gambar 4. 2 Hasil <i>Clipping Mask</i> .....	37
Gambar 4. 3 Pembuatan <i>Composition</i> .....	38
Gambar 4. 4 Mengimport Objek.....	39
Gambar 4. 5 Pembuatan <i>Layer Solid</i> .....	40
Gambar 4. 6 Pembuatan Animasi .....	41
Gambar 4. 7 Mengatur Kecepatan Animasi.....	41
Gambar 4. 8 Pembuatan Transisi.....	42
Gambar 4. 9 Penambahan Efek <i>dynamic processing</i> .....	43
Gambar 4.10 Penambahan Efek <i>noise reduction</i> .....	44
Gambar 4.11 Editing video dan audio .....	45
Gambar 4.12 Proses <i>Rendering</i> .....	46

## INTISARI

Televisi memiliki peran penting dalam penyebaran informasi di seluruh kalangan masyarakat. Televisi dapat dikatakan sebagai media yang sangat efektif untuk promosi iklan. Footluck Sport merupakan toko sepatu di Yogyakarta yang berdiri sejak Mei 2016. Saat ini, promosi dilakukan melalui media sosial instagram dan marketplace, namun cakupan promosi masih kurang karena tidak semua orang menggunakan media sosial.

Oleh karena itu, penulis ingin mencoba membuat iklan televisi untuk mempromosikan Footluck Sport di Yogyakarta. Iklan ini dibuat dengan tujuan memperkenalkan produk yang ditawarkan Footluck Sport. Pembuatan iklan ini menggunakan metode *motion graphic* dengan menggunakan *software* Adobe Illustrator dalam membuat objek, Adobe After Effect dalam membuat animasi serta *editing* menggunakan Adobe Premiere Pro.

Penulis memperoleh data dengan melakukan wawancara dengan pemilik toko dan melakukan survei langsung di lokasi penelitian. Pada akhirnya pembuatan iklan Footluck Sport dapat membantu mempromosikan produk yang tersedia

**Kata Kunci:** *motion graphic*, iklan televisi, animasi, promosi, Footluck Sport



## **ABSTRACT**

*Television has an important role in the dissemination of information throughout society. Television can be said to be a very effective medium for advertising promotion. Footluck Sport is a shoe store in Yogyakarta that was established in May 2016. Currently, promotions are carried out through social media instagram and marketplace, but promotion coverage is still lacking because not everyone uses social media.*

*Therefore, the author wants to try making a television advertisement to promote Footluck Sport in Yogyakarta. This ad was created with the aim of introducing products offered by Footluck Sport. Making this advertisement uses the motion graphic method by using Adobe Illustrator software in creating objects, Adobe After Effect in creating animations and editing using Adobe Premiere Pro.*

*The author obtained data by conducting interviews with store owner and conducting surveys directly at the research location. In the end, making Footluck Sport ad can help promote available product.*

**Keyword:** *motion graphic, television advertisement, animation, promotion, Footluck Sport*

