

**PENERAPAN MOTION GRAFIS DALAM PEMBUATAN TEASER
*PRAMBANAN JAZZ 2017 SEBAGAI MEDIA PROMOSI RAJAWALI
INDONESIA COMMUNICATION**

SKRIPSI



disusun oleh

Adi Yuda

14.11.7990

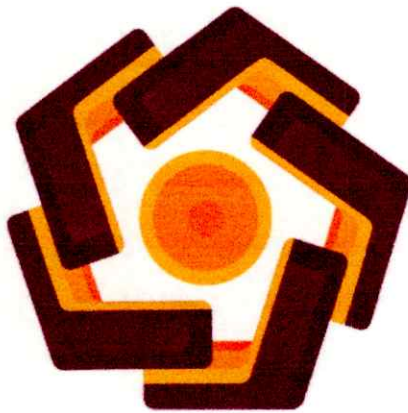
**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**



**PENERAPAN MOTION GRAFIS DALAM PEMBUATAN TEASER
PRAMBANAN JAZZ 2017 SEBAGAI MEDIA PROMOSI RAJAWALI
INDONESIA COMMUNICATION**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Adi Yuda

14.11.7990

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENERAPAN MOTION GRAFIS DALAM PEMBUATAN TEASER
PRAMBANAN JAZZ 2017 SEBAGAI MEDIA PROMOSI RAJAWALI
INDONESIA COMMUNICATION**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Adi Yuda
14.11.7990

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 2 November 2017

Dosen Pembimbing,



Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

PENGESAHAN

SKRIPSI

PENERAPAN MOTION GRAFIS DALAM PEMBUATAN TEASER PRAMBANAN JAZZ 2017 SEBAGAI MEDIA PROMOSI RAJAWALI

INDONESIA COMMUNICATION

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Adi Yuda

14.11.7990

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Oktober 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, M.kom
NIK. 190302229

Mulia Sulistiyono, M.Kom
NIK. 190302248

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 November 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, 10 November 2018



Adi Yuda
NIM. 14.11.7990

MOTTO

“Teruslah berjuang dan jangan lah menyerah”

“Selalu akan ada pelangi setelah hujan badai”

“Lakukan yang terbaik, sisanya biar Allah SWT yang menyelesaikanya”



PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- 1) Tuhanku Allah *Subhanahu wata'ala* yang selalu mengarahkanku, menguatkanku, memberiku ketenangan lahir dan batin. Hanya kepada-Mu aku bersyukur dan memohon pertolongan karena Engkau adalah sebaik – baik pelindung dan penolong.
- 2) Nabi Muhammad *Sallallahu alayhi wasallam* beserta para sahabat, dan semua Nabi dan Rosul. Engkau adalah sebaik – baik tauladan bagi umat.
- 3) Orang Tua, Bapak Akhmad Syaifudin dan Ibu Budiharti tercinta yang selalu mendukung, mendoakan dan selalu memberikan yang terbaik.
- 4) Kaka Kandung, Soimah, Fajar dan Wini Triana Rizki yang selalu memberi Doa dan Semangat.
- 5) Teman – teman seperjuangan kelas S1-TI.06 yang membuat penulis termotivasi untuk menyelesaikan studi.
- 6) Kantor Rajawali Indonesia Communication sebagai objek untuk skripsi dan team Prambanan Jazz
- 7) Teman – teman Kost yang selalu menemani dalam proses pengerjaan skripsi ini.
- 8) Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang selalu memberi arahan dan bimbingan pada proses penyusunan skripsi.
- 9) Semua pihak yang telah terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat dan rahmat – Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “Penerapan motion grafis dalam teaser prambanana jazz 2017 sebagai media promosi rajawali Indonesia communication”.

Adapun tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi program studi Strata–1 Teknik Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Serta dengan terbuka mengucapkan terima kasih atas kritik dan saran dari pembaca guna perbaikan pada masa mendatang.

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

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan kemudahan dan fasilitas dalam menyelesaikan pendidikan.
2. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah banyak membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak dan Ibu Dosen serta seluruh Staf dan Karyawan/Karyawati Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis mengikuti perkuliahan.

4. Bapak dan Ibu yang telah banyak memberikan doa, motivasi dan semangat.
5. Teman–teman seperjuangan Mahasiswa S1 Informatika angkatan 2014, yang telah banyak berdiskusi dan bekerjasama dengan penulis selama masa pendidikan.

Yogyakarta, 10 November 2018

Penulis

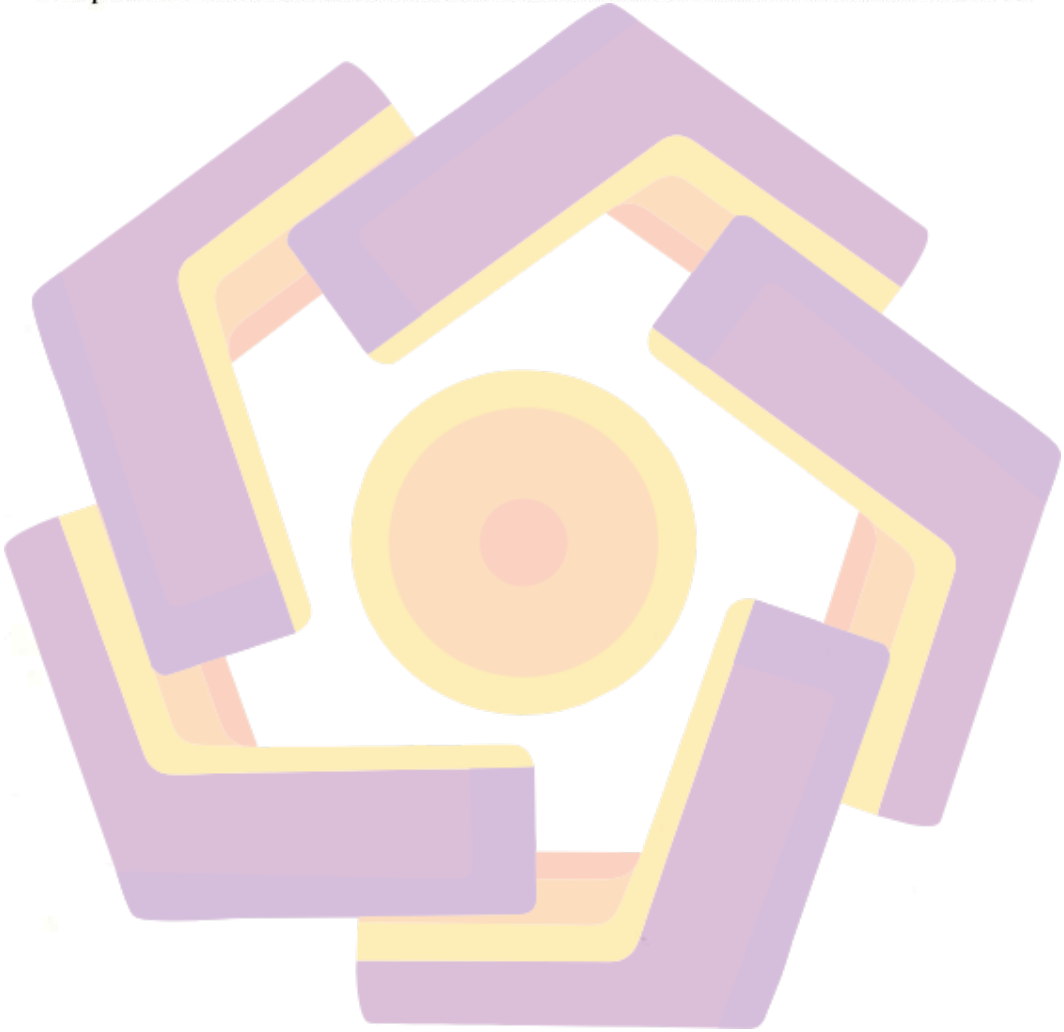
DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
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.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Pembuatan Iklan.....	4
1.6.3 Metode Testing.....	5
1.6.4 Metode Implementasi.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Definisi Multimedia.....	10
2.2.1 Sejarah Multimedia.....	10
2.2.2 Elemen Multimedia.....	11
2.3 Video.....	12
2.4 Definisi Iklan.....	13
2.5 Jenis Iklan.....	13

2.5.1	Iklan Komersial	13
2.5.2	Iklan Non-Komersial	14
2.5.3	Iklan Corporate	14
2.5.4	Iklan Informatif	15
2.5.5	Iklan Persuasif	15
2.5.6	Iklan Pengingat	15
2.5.7	Iklan Penambah Nilai	16
2.5.8	Iklan Bantuan Aktivitas Lain	16
2.5.9	Iklan Layanan Masyarakat	16
2.6	Langkah-langkah dalam Strategi Merancang Iklan	17
2.7	Konsep Teknik Motion Graphic	17
2.7.1	Sejarah Motion Graphic	17
2.7.2	Motion Graphic	18
2.7.3	Konsep Dasar Perancangan Teknik Motion Graphic	19
2.7.4	Prinsip Dasar Motion Graphic	20
2.8	Metode Pembuatan Iklan	21
2.8.1	Proses Pra Produksi	21
2.8.2	Proses Produksi	22
2.8.3	Proses Pasca Produksi	23
2.9	Skala Likert	23
2.10	Simple Random Sampling	27
2.10.1	Stratified Random Sampling	28
2.10.2	Cluster Random Sampling	30
2.10.3	Consecutive Sampling	31
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		32
3.1	Tinjauan Umum	32
3.1.1	Sejarah Rajawali Indonesia Communication	32
3.1.2	Logo Rajawali Indonesia Communication	33
3.1.3	Lokasi	33
3.1.4	Jasa	33
3.2	Metode Pengumpulan Data	33

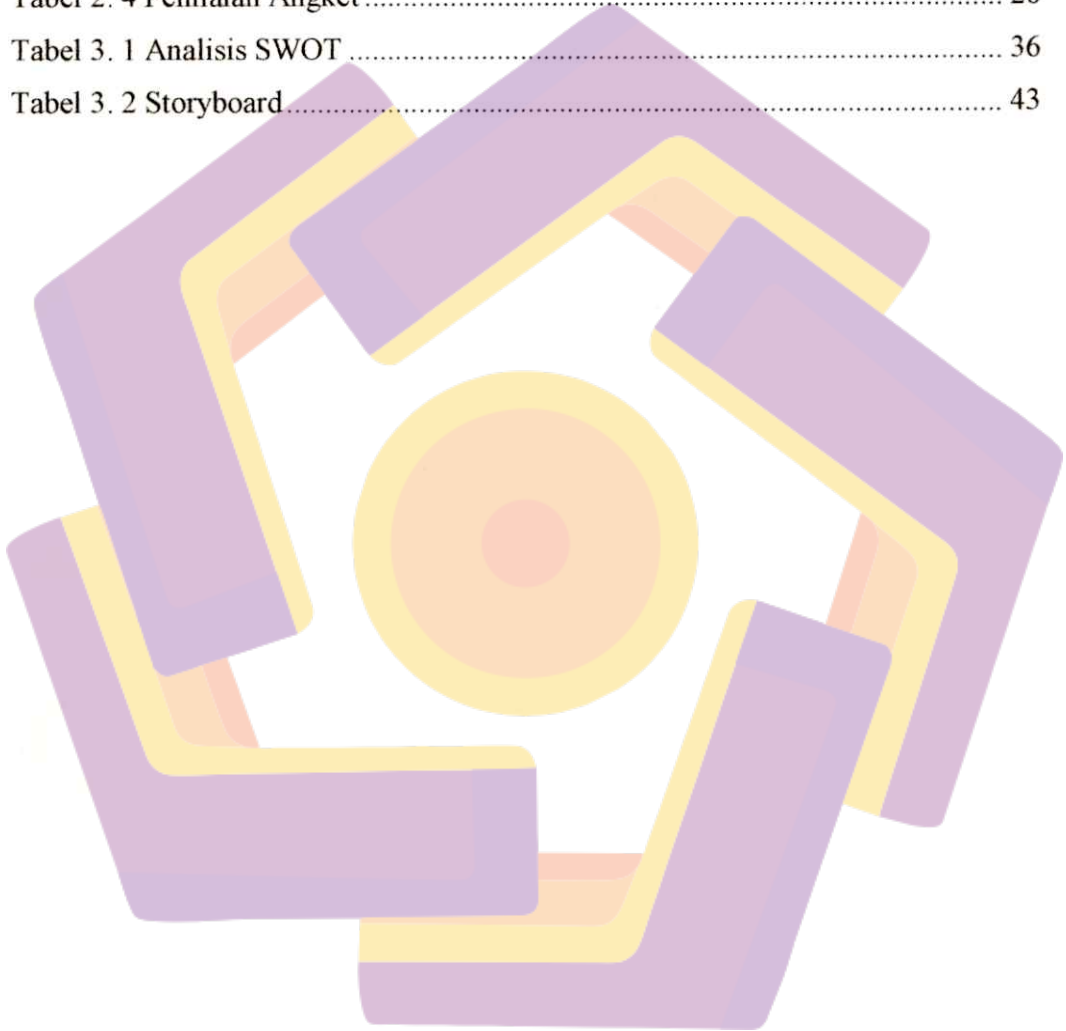
3.2.1	Metode Observasi.....	33
3.2.2	Metode Wawancara.....	34
3.3	Analisis Masalah	34
3.3.1	Analisis SWOT	35
3.3.1.1	Kelemahan.....	37
3.3.1.2	Solusi.....	38
3.3.2	Analisis Kebutuhan Fungsional	38
3.3.3	Analisis Kebutuhan Non- Fungsional	39
3.3.3.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	39
3.3.3.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	39
3.3.3.3	Analisis Kebutuhan Pengguna (Brainware)	39
3.4	Rancangan Pra- Produksi	40
3.4.1	Perancangan Ide dan Konsep	40
3.4.2	Rancangan Naskah	40
3.4.3	Perancangan Storyboard.....	43
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		49
4.1	Tahapan Produksi.....	49
4.1.1	Pembuatan Objek Dua Dimensi (2D)	49
4.1.2	Pembuatan Narasi.....	59
4.2	Pasca Produksi	60
4.2.1	Compositing	60
4.2.2	Rendering	72
4.3	Evaluasi	74
4.3.1	Alpha Testing	74
4.3.2	Beta Testing	76
4.3.3	Kesimpulan Testing	81
4.4	Metode Implementasi.....	82
4.4.1	Publish Sosial Media.....	82
4.4.2	Penyerahan ke Pihak Rajawali Indonesia Communication.....	84
BAB V.....		85
5.1	Kesimpulan	85

5.2	Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA		87
LAMPIRAN.....		89
	Lampiran I.....	89
	Lampiran II.....	93



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Format Video	12
Tabel 2. 2 Skor Skala Likert	24
Tabel 2. 3 Skor Kriterium	25
Tabel 2. 4 Penilaian Angket	26
Tabel 3. 1 Analisis SWOT	36
Tabel 3. 2 Storyboard	43

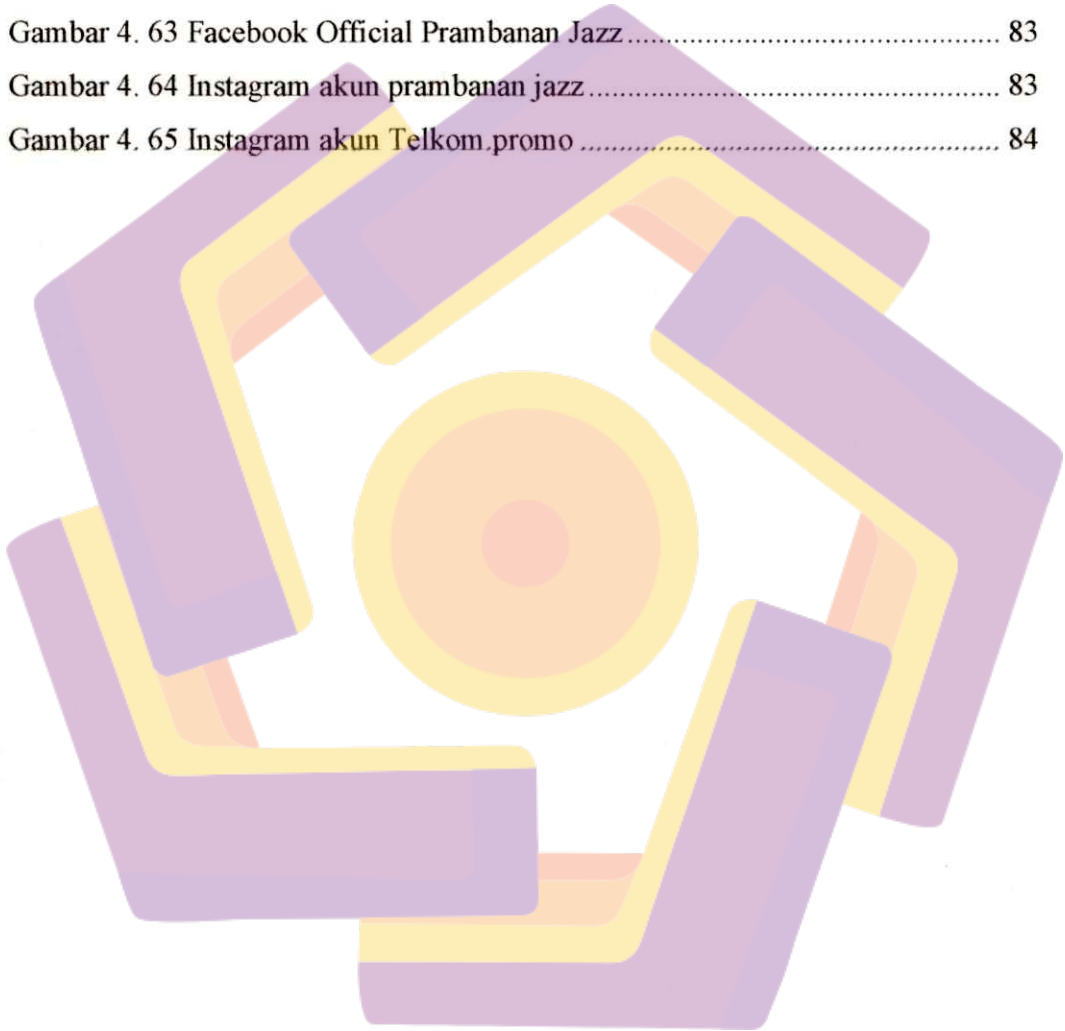


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Storyboard	22
Gambar 2. 2 Rumus.....	27
Gambar 3 1 Logo Rajawali Indonesia Communication	33
Gambar 3 2 Instagram Prambanan Jazz	33
Gambar 4. 1 Tampilan Awal Adobe Illustrator CC 2015	49
Gambar 4. 2 New Document Illustrator	50
Gambar 4. 3 Rectangle Tool dan Anchor Point Tool.....	50
Gambar 4. 4 Hasil desain Line Art Roro jonggrang	51
Gambar 4. 5 Live Paint dan Live Paint Bucket.....	51
Gambar 4. 6 Pemberian warna menggunakan Live Paint Bucket	51
Gambar 4. 7 Desain Maskot Roro jonggrang.....	52
Gambar 4. 8 Type Tool dan Rectangle Tool.....	52
Gambar 4. 9 Tulisan materi promo	52
Gambar 4. 10 Desain Master Prambanan Jazz.....	53
Gambar 4. 11 Menyimpan file	53
Gambar 4. 12 Export File.....	54
Gambar 4. 13 Logo candi prambanan	54
Gambar 4. 14 Tittle indihome prambanan jazz	54
Gambar 4. 15 Maskot roro jonggrang	55
Gambar 4. 16 Maskot hanoman outline	55
Gambar 4. 17 Mascot roro jonggrang outline	55
Gambar 4. 18 Foto shane filan	56
Gambar 4. 19 Foto Sarah brightman	56
Gambar 4. 20 Foto band shakatak.....	57
Gambar 4. 21 Logo shane filan	57
Gambar 4. 22 Logo sarah brihtman.....	57
Gambar 4. 23 Logo shakatak	57
Gambar 4. 24 Logo foto best Indonesia art.....	58
Gambar 4. 25 foto logo 90's moment	58
Gambar 4. 26 Pemjualan tiket dan promo.....	58

Gambar 4. 27 Logo semua sponsor	59
Gambar 4. 28 Proses perekaman suara	59
Gambar 4. 29 Email Narasi	60
Gambar 4. 30 Adobe After effect	60
Gambar 4. 31 Composition setting After effect	61
Gambar 4. 32 Import file png	62
Gambar 4. 33 Setting opacity	63
Gambar 4. 34 Effect radial blur	63
Gambar 4. 35 effect blur logo prambanan jazz	63
Gambar 4. 36 Scale dan position	64
Gambar 4. 37 logo indihome ukuran 100%	64
Gambar 4. 38 Hasil dari animasi scale dan position	65
Gambar 4. 39 Penggunaa position dan masking	65
Gambar 4. 40 Hasil animasi Art	65
Gambar 4. 41 Tittle indihome prambanan jazz	66
Gambar 4. 42 Setting scale	66
Gambar 4. 43 Effect radial blur	67
Gambar 4. 44 Rectangel Tool	67
Gambar 4. 45 Setting Position info	67
Gambar 4. 46 Running text	68
Gambar 4. 47 Hasil animasi line up artis dan running text	68
Gambar 4. 48 Effect position in	68
Gambar 4. 49 Key frame scale dan opacity	69
Gambar 4. 50 Hasil animasi tanggal dan lokasi	69
Gambar 4. 51 Rotation	69
Gambar 4. 52 Setting Position scale dan rotation	70
Gambar 4. 53 Tiket Penjualan dan info	70
Gambar 4. 54 Effect Fast Blur	71
Gambar 4. 55 Setting Position	71
Gambar 4. 56 Effect lighting	71
Gambar 4. 57 Logo rajawali Indonesia	71

Gambar 4. 58 Setting Position	72
Gambar 4. 59 Logo semua sponsor	72
Gambar 4. 60 Export	73
Gambar 4. 61 Export settings	73
Gambar 4. 62 Chanel IndiHome Fiber	82
Gambar 4. 63 Facebook Official Prambanan Jazz	83
Gambar 4. 64 Instagram akun prambanan jazz	83
Gambar 4. 65 Instagram akun Telkom.promo	84



INTISARI

Prambanan Jazz Festival musik yang menjadi salah satu festival musik di Indonesia yang paling bergengsi sekaligus ditunggu. Perpaduan artis internasional dan dalam negeri ditambah lokasi candi di Prambanan menjadikan festival ini nyaris tak tertandingi.

Festival yang setiap tahunnya akan terus diadakan sebagai bentuk sinergi jangka panjang dalam upaya memperkenalkan dunia pariwisata Indonesia khususnya Candi Prambanan dan kota sekitarnya ke tingkat dunia internasional sebagai bentuk diplomasi budaya dalam kekuatan baru untuk memperkuat branding nasional.

Didalam video teaser tersebut memberikan informasi tentang prambanan jazz dengan tema art, music & culture, line up artis yang akan tampil, lokasi acara, tiket yang di jual, sponsor. Video profil tersebut dapat digunakan sebagai media promosi, media presentasi, dan hal lain yang berkaitan dengan Prambanan jazz.

Kata kunci : Teaser, motion graphic, Prambanan Jazz

ABSTRACT

Prambanan Jazz Music Festival which is one of the most prestigious and awaited music festivals in Indonesia. The combination of international and domestic artists plus the location of the temple in Prambanan makes this festival almost unrivaled.

The festival will continue to be held every year as a form of long-term synergy in an effort to introduce the world of tourism in Indonesia, especially Prambanan and surrounding cities to the international level as a form of cultural diplomacy in new strengths to strengthen national branding.

In the teaser video provides information about the jazz program with the theme of art, music & culture, the line of artists that will appear, the location of the event, ticket prices, sponsors. Teaser videos can be used as promotional media, presentation media, and other things related to Prambanan jazz.

Keywords: *Teaser, motion graphic, Prambanan Jazz*

