

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN SEBAGAI MEDIA
PROMOSI MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA
KAMPUS STIKOM DINAMIKA BANGSA JAMBI**

SKRIPSI



disusun oleh

Alif Syaiful Huda

15.11.9061

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**



**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN SEBAGAI MEDIA
PROMOSI MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA
KAMPUS STIKOM DINAMIKA BANGSA JAMBI**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh
Alif Syaiful Huda
15.11.9061

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN SEBAGAI MEDIA
PROMOSI MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA
KAMPUS STIKOM DINAMIKA BANGSA JAMBI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Alif Syaiful Huda

15.11.9061

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 16 Januari 2019

Dosen Pembimbing,



Dina Maulina, M.Kom

NIK. 190302250

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN SEBAGAI MEDIA
PROMOSI MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA
KAMPUS STIKOM DINAMIKA BANGSA JAMBI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh
Alif Syaiful Huda

15.11.9061

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Januari 2019

Susunan Dewan Penguji

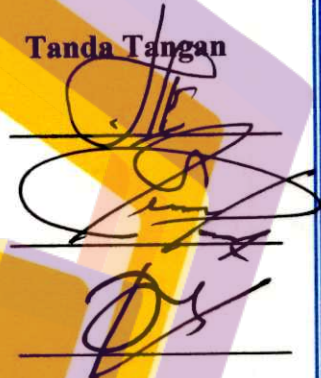
Nama Penguji

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom
NIK. 190302163

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Dina Maulina, M.Kom
NIK. 190302250

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 Januari 2019

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 tanggung jawab saya pribadi.

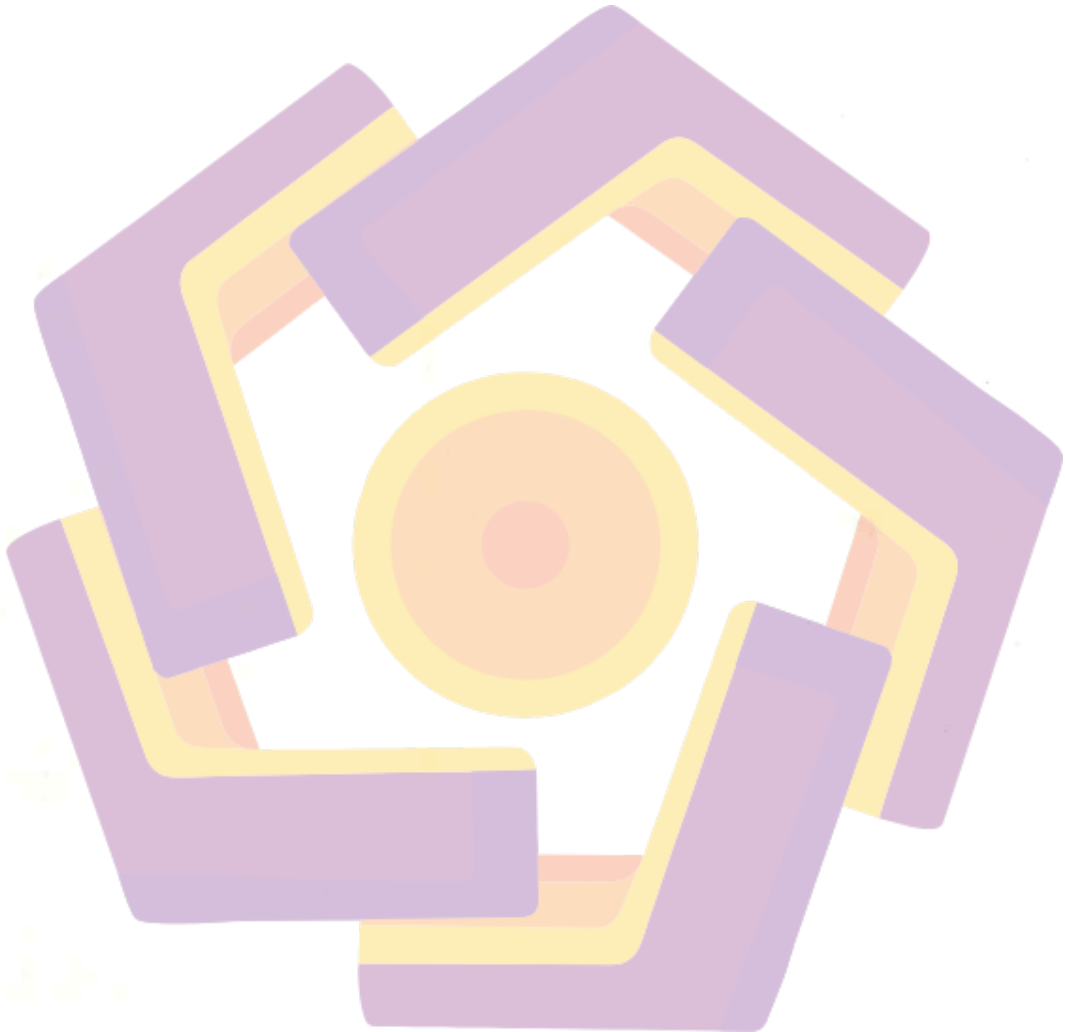
Yogyakarta, 15 Januari 2019



Alif Syaiful Huda
NIM. 15.11.9061

Motto

**Berkat Sholawat Rezeki Mendekat, Berkat Sholawat Jodoh Mendekat, Berkat
Sholawat Jauh Maksiat, Berkat Sholawat Uripe Manfaat.**



Persembahan

Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi ini dapat terselasaikan. Shalawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasulullah Muhammad SAW. Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat kukasihi dan kusayangi.

Ibunda dan Ayahanda Tercinta sebagai tanda bakti, hormat dan rasa terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini kepada Ibu (Siti Hazizah) dan Ayah (Muhammad Fahri) yang telah memberikan kasih sayang, secara dukungan, ridho, dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata persembahan.

Sebagai tanda terima kasih, aku persembahkan karya kecil ini untuk adik-adikku (Annisa Putri Azzahri dan Faiha Nadhifa Sakhi) Terima kasih telah memberikan semangat dan inspirasi dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, dan kak lutfi serta kak ulfa yang membantu memberikan dukungan serta semangat.

Buat kawan-kawanku yang selalu memberikan motivasi, nasihat, dukungan moral serta material yang selalu membuatku semangat untuk menyelesaikan skripsi ini, Tri Wahyu santoso, Rizalul , Gianola, Iky, Mas salim, Andy, Ridho Firmansyah, Zainal, Ussy dan semuanya.

Dosen Pembimbing Tugas Akhir Ibu Dina Maulina, M.Kom selaku dosen pembimbing skripsi saya, terima kasih banyak Ibu sudah membantu selama ini, sudah dinasehati, sudah diajari, dan mengarahkan saya sampai skripsi ini selesai.

Kata Pengantar

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kami kemudahan sehingga kami dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan tepat waktu. Tanpa pertolongan-Nya tentunya saya tidak akan sanggup untuk menyelesaikan Skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga terlimpah curahkan kepada baginda tercinta kita yaitu Nabi Muhammad SAW yang kita nanti-nantikan syafa'atnya di akhirat nanti.

Penulis tentu menyadari bahwa Skripsi masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak terdapat kesalahan serta kekurangan di dalamnya. Untuk itu, penulis mengharapkan kritik serta saran dari pembaca untuk Skripsi ini, supaya Skripsi ini nantinya dapat menjadi Skripsi yang lebih baik lagi. Demikian, dan apabila terdapat banyak kesalahan pada Skripsi ini penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya.

Yogyakarta, 15 Januari 2019

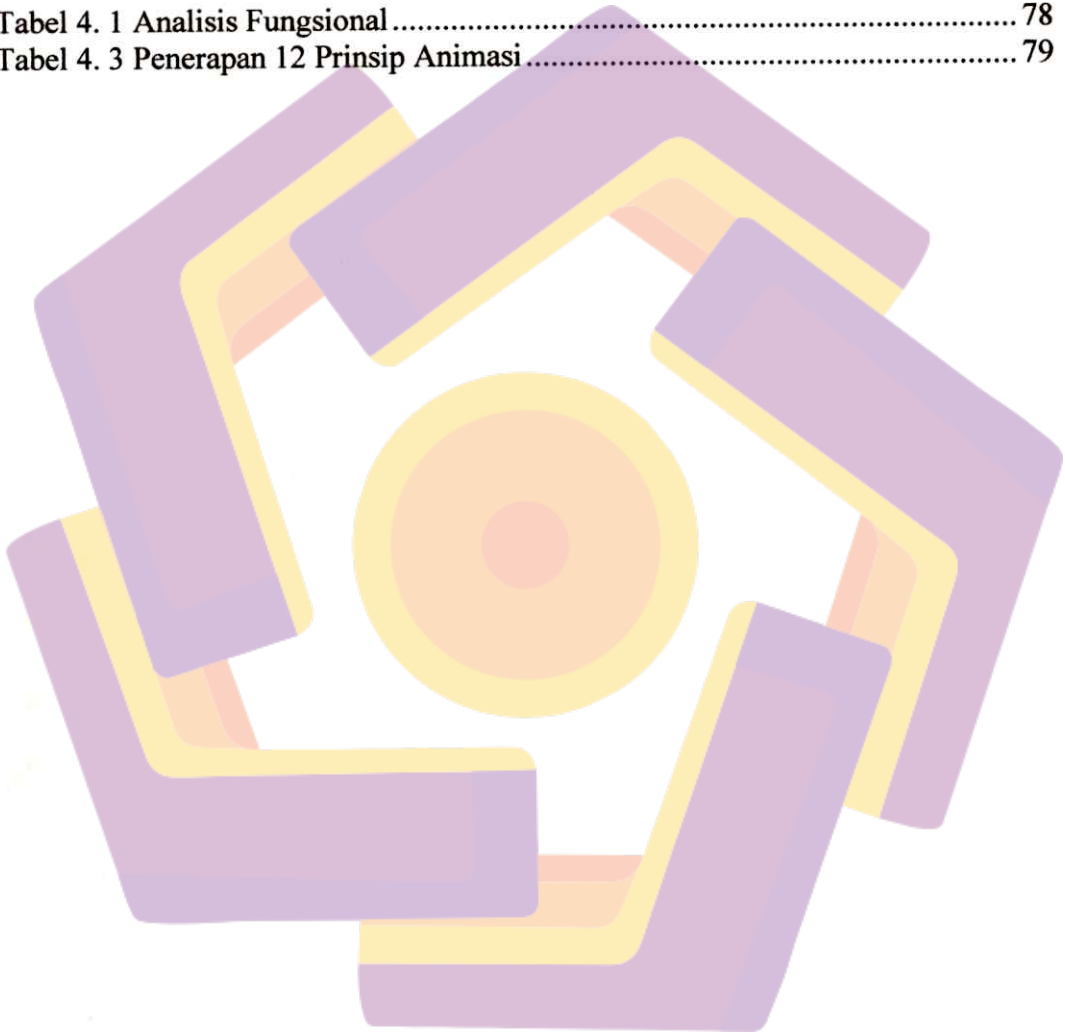
DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	III
PENGESAHAN	IV
PERNYATAAN.....	V
MOTTO	VI
PERSEMBAHAN.....	VII
KATA PENGANTAR	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR TABEL.....	XI
DAFTAR GAMBAR.....	XII
INTISARI.....	XIV
ABSTRACT.....	XV
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
1.5.1. Manfaat Bagi Penulis	3
1.5.2. Manfaat Bagi Stikom Dinamika Bangsa Jambi	4
1.6. Metode Penelitian.....	4
1.6.1. Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2. Metode Analisis	5
1.6.3. Metode Perancangan	5
1.6.4. Metode Implementasi dan Evaluasi	5
1.7. Sistematika Penulisan	5
BAB II.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	8
2.2.1. Definisi Multimedia	8
2.2.2. Elemen-Elemen Multimedia	9
2.3 KONSEP DASAR ANIMASI	10
2.3.1 DEFINISI ANIMASI.....	10

2.4.2	JENIS-JENIS IKLAN DAN PROMOSI.....	24
2.5.1	DEFINISI TEKNIK <i>MOTION GRAPHIC</i>	25
2.5.2	ELEMEN-ELEMEN <i>MOTION GRAPHIC</i>	26
2.5.2.1	CREATOR.....	26
2.5.2.2	IDE YANG UNIK.....	26
2.5.2.3	ALAT PENDUKUNG.....	26
2.5.2.4	MEDIA.....	26
2.5.2.5	BAHAN.....	26
2.6.1	TAHAP PRA PRODUKSI.....	27
2.6.3	TAHAP PASCA PRODUKSI.....	28
2.7	TEORI ANALISIS.....	29
2.8	TEORI PENGUJIAN SKALA LIKERT.....	34
BAB III ANALISIS DAN PEMBAHASAN.....		35
3.1	TINJUAN UMUM.....	35
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		59
4.1	Implementasi.....	59
4.1.1	Produksi.....	59
BAB V PENUTUP.....		89
5.1	PEMBAHASAN.....	89
5.2	KESIMPULAN.....	89
5.3	SARAN.....	90
DAFTAR PUSTAKA.....		92
LAMPIRAN.....		95

Daftar Tabel

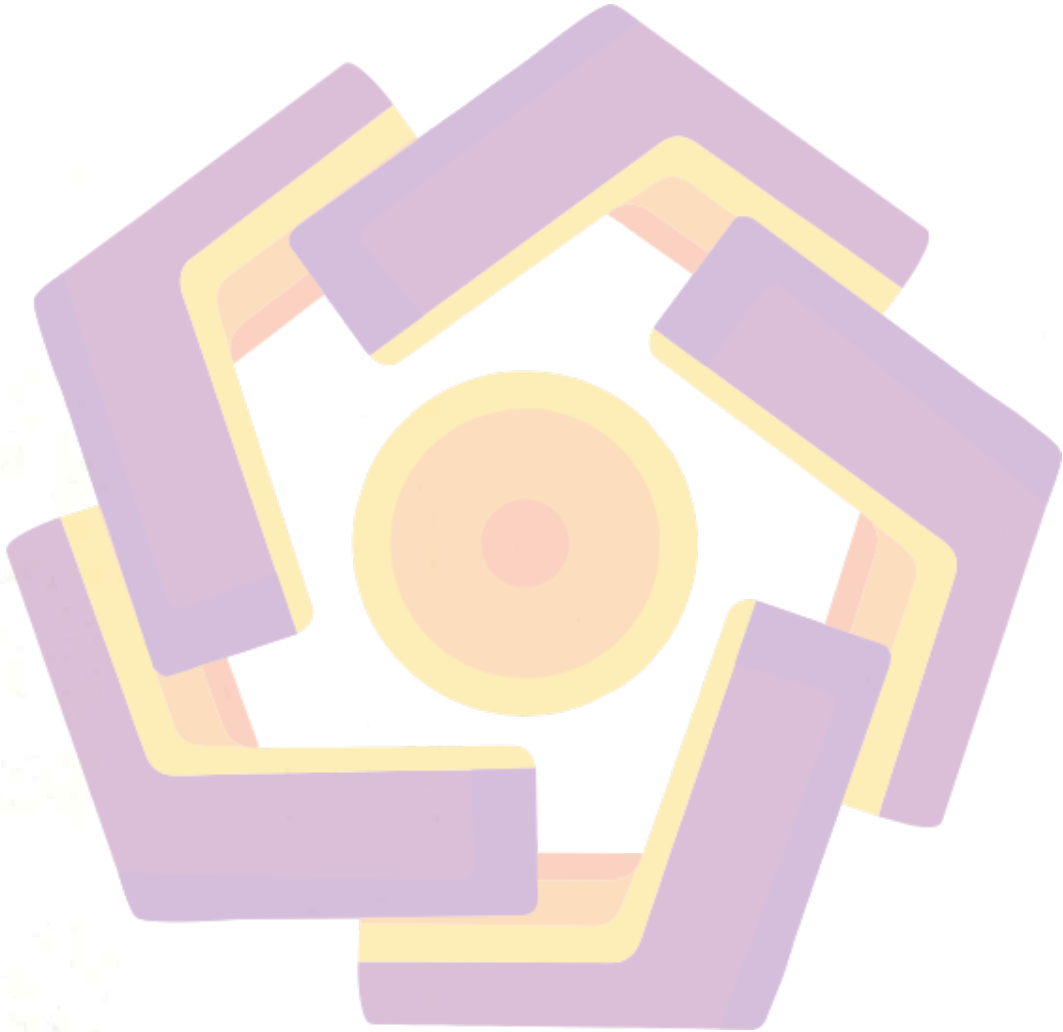
Tabel 3. 1 Peralatan Produksi.....	47
Tabel 3. 2 Kebutuhan Aplikasi/Software.....	48
Tabel 3. 3 Kebutuhan Brainware.....	49
Tabel 3. 5 Storyboard.....	54
Tabel 4. 1 Analisis Fungsional.....	78
Tabel 4. 3 Penerapan 12 Prinsip Animasi.....	79



Daftar Gambar

Gambar 2. 1 Squash and Stretch.....	12
Gambar 2. 2 Anticipation.....	13
Gambar 2. 3 Staging.....	13
Gambar 2. 4 Straiht ahead action.....	14
Gambar 2. 5 Pose to Pose.....	15
Gambar 2. 6 Follow Through & Overlapping Actions.....	15
Gambar 2. 7 Slow in and Slow Out.....	16
Gambar 2. 8 Arcs.....	17
Gambar 2. 9 Secondary Action.....	18
Gambar 2. 10 Timing.....	19
Gambar 2. 11 Timing.....	19
Gambar 2. 12 Exaggeration.....	20
Gambar 2. 13 Solid Drawing.....	20
Gambar 2. 14 Appeal.....	22
Gambar 2. 15 Appeal.....	22
Gambar 2. 16 Appeal.....	23
Gambar 4. 1 Manajemen File.....	60
Gambar 4. 2 Tampilan Pen Tool.....	61
Gambar 4. 3 Tampilan Shape Tool.....	61
Gambar 4. 4 Membuat Objek dengan Pen Tool.....	62
Gambar 4. 5 Membuat Objek dengan Pen Tool.....	62
Gambar 4. 6 Save File semua scene.....	63
Gambar 4. 7 Save File format AI.....	64
Gambar 4. 8 Coloring asset yang sudah dibuat pada proses modeling.....	64
Gambar 4. 9 Membuat Composition Baru.....	65
Gambar 4. 10 Tampilan proses Import.....	66
Gambar 4. 11 Tampilan Basic Animation.....	66
Gambar 4. 12 Animation Composseser.....	67
Gambar 4. 13 Tampilan Animation Composseser (Transition).....	67
Gambar 4. 14 Tampilan Video Setelah menggukanan Track Mate.....	68
Gambar 4. 15 Tampilan Video Setelah Ditambahkan Sound Effect.....	68
Gambar 4. 16 Tampilan Video Setelah Ditambahkan Sound Effect.....	69
Gambar 4. 17 Tampilan Video setelah diberikan Background.....	69
Gambar 4. 18 Pre Compose.....	70
Gambar 4. 19 Hasil Setelah Pre Compose.....	71
Gambar 4. 20 Rendering Awal Adobe After Effect.....	71
Gambar 4. 21 Tampilan Adobe Media Encoder.....	71
Gambar 4. 22 Start dan Merubah Format Output Render.....	72
Gambar 4. 23 Proses Dubbing.....	73
Gambar 4. 24 Import File ke Adobe Audition CC 2018.....	73

Gambar 4. 25 Jendela editing noise reduction	74
Gambar 4. 26 Memotong Audio.....	75
Gambar 4. 27 Save audio mp3	75
Gambar 4. 28 Import Bahan.....	76
Gambar 4. 29 Hasil yang telah di Edit.....	76
Gambar 4. 30 Tampilan saat akan Meng- Export.....	77
Gambar 4. 31 Tampilan Rendering	77



INTISARI

Sekolah Tinggi Ilmu Komputer (STIKOM) Dinamika Bangsa lahir dengan izin Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia melalui Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi (Dirjen Dikti) Nomor: 91/D/O/2002 tanggal 13 Mei 2002. Gagasan didirikannya Sekolah Tinggi Ilmu Komputer (STIKOM) Dinamika Bangsa didasari atas suatu pemikiran, bahwa kemajuan bangsa, khususnya daerah salah satunya ditentukan oleh ketersediaan Sumber Daya Manusia (SDM) yang handal dengan penguasaan perangkat teknologi yang maju.

Pada saat ini hampir diseluruh bidang pekerjaan sudah menggunakan teknologi komputer yang selalu berkembang sangat pesat, namun ketersediaan SDM untuk menanganinya masih terbatas khususnya di daerah Jambi dan daerah-daerah lain di Indonesia.

Agar gagasan ini bisa terwujud, maka dibutuhkan suatu pendekatan yang menarik agar masyarakat dan calon mahasiswa tertarik. Sebagai langkah awal, saya akan merancang dan membuat video menggunakan teknik Motion Graphic, yang mencakup visi & misi, fasilitas, dan prestasi Sekolah Tinggi Ilmu Komputer (STIKOM) Dinamika Bangsa. Tujuan akhir dari pembuatan video ini adalah, masyarakat dengan mudah mengenal Sekolah Tinggi Ilmu Komputer (STIKOM) Dinamika Bangsa dan bagi calon mahasiswa tentunya berminat untuk mendaftar di kampus ini.

Kata Kunci: Motion Graphic, Kampus, Jambi, Mahasiswa, STIKOM
DINAMIKA BANGSA

ABSTRACT

High school computer science (STIKOM) Dinamika Bangsa was born with the permission of the Minister of national education Republic Indonesia through decision of the Director General of higher education (Dirjen Dikti) number: 91/D/O/2002 May 13, 2002. The idea of the establishment of (STIKOM) Dinamika Bangsa based upon a thought, that the progress of Nations, especially the areas one of which is determined by the availability of human resources.

At present almost throughout the areas of work are already using computer technology that is always growing very rapidly, but the availability of human resource to deal with them is still limited, especially in the area of Jambi and other areas in Indonesia.

In order that this idea could materialize, then it takes an interesting approach in order for the community and prospective students are interested. As an initial step, i will design and create a video using Motion Graphic techniques, which include the vision & mission, facilities, and the achievements of (STIKOM) Dinamika Bangsa. The ultimate goal of making this video is, people easily recognize (STIKOM) Dinamika Bangsa and for a candidate surely interested to enroll in college.

Keyword: Motion Graphic, Campus Technology, Jambi, Students, STIKOM DINAMIKA BANGSA.