

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN RHYTHM STAR MUSIC  
SCHOOL YOGYAKARTA DENGAN IMPLEMENTASI MOTION  
GRAPHIC DAN LIVE SHOOT**

**SKRIPSI**



Disusun Oleh

***Nugroho Yoggy Siswantoro***

**12.12.6885**

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

**2018**



**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN RHYTHM STAR MUSIC  
SCHOOL YOGYAKARTA DENGAN IMPLEMENTASI MOTION  
GRAPHIC DAN LIVE SHOOT**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada program Studi Sitem Informasi



Disusun Oleh

**Nugroho Yoggy Siswantoro**

**12.12.6885**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

## PERSETUJUAN

### SKRIPSI

#### PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN RHYTHM STAR MUSIC SCHOOL YOGYAKARTA DENGAN IMPLEMENTASI MOTION GRAPHIC DAN LIVESHOOT

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Nugroho Yoggy Siswantoro**

**12.12.6885**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 10 Agustus 2018

Dosen Pembimbing,

  
**Agus Purwanto, M.Kom**

**NIK. 190302229**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN RHYTHM STAR MUSIC SCHOOL YOGYAKARTA DENGAN IMPLEMENTASI MOTION GRAPHIC DAN LIVE SHOOT

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Nugroho Yoggy Siswantoro**  
12.12.6885

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 24 Agustus 2018

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama penguji**

**Tanda Tangan**

**Agus Purwanto, M.Kom**  
NIK. 190202229

**Mulia Sulistiyono, M.Kom**  
NIK. 190302248

**Ahlihi Masruro, M.Kom**  
NIK. 190302148



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 31 Agustus 2018

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 akademik 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 September 2018



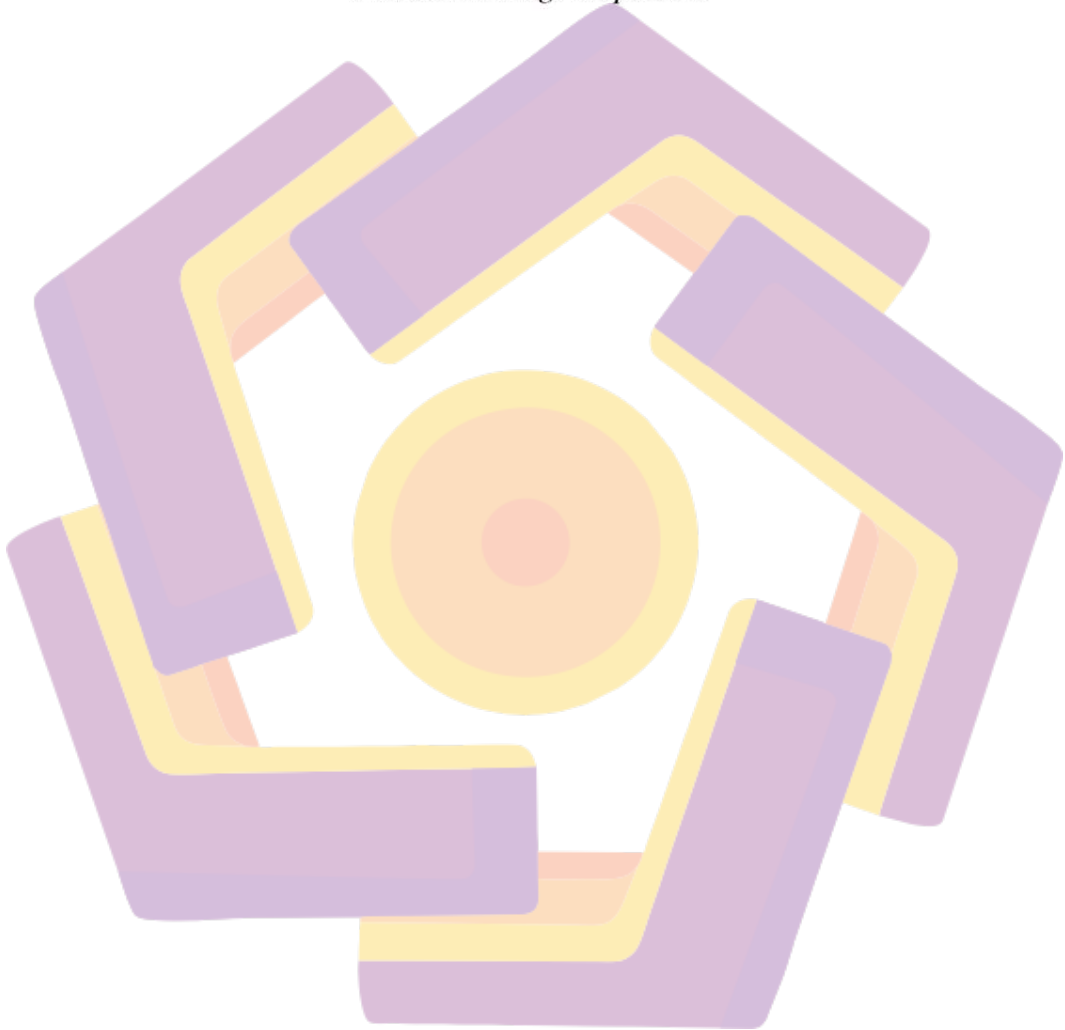
Nugroho Yoggy Siswantoro

NIM. 12.12.6885

## MOTTO

*“Tuhan menempatkan kita pada suatu tempat bukan karena asal-asalan tapi pasti dengan tujuan baik, maka dari itu lakukan lah yang terbaik dan percaya pada-Nya ”*

*“With God all things are possible ”*



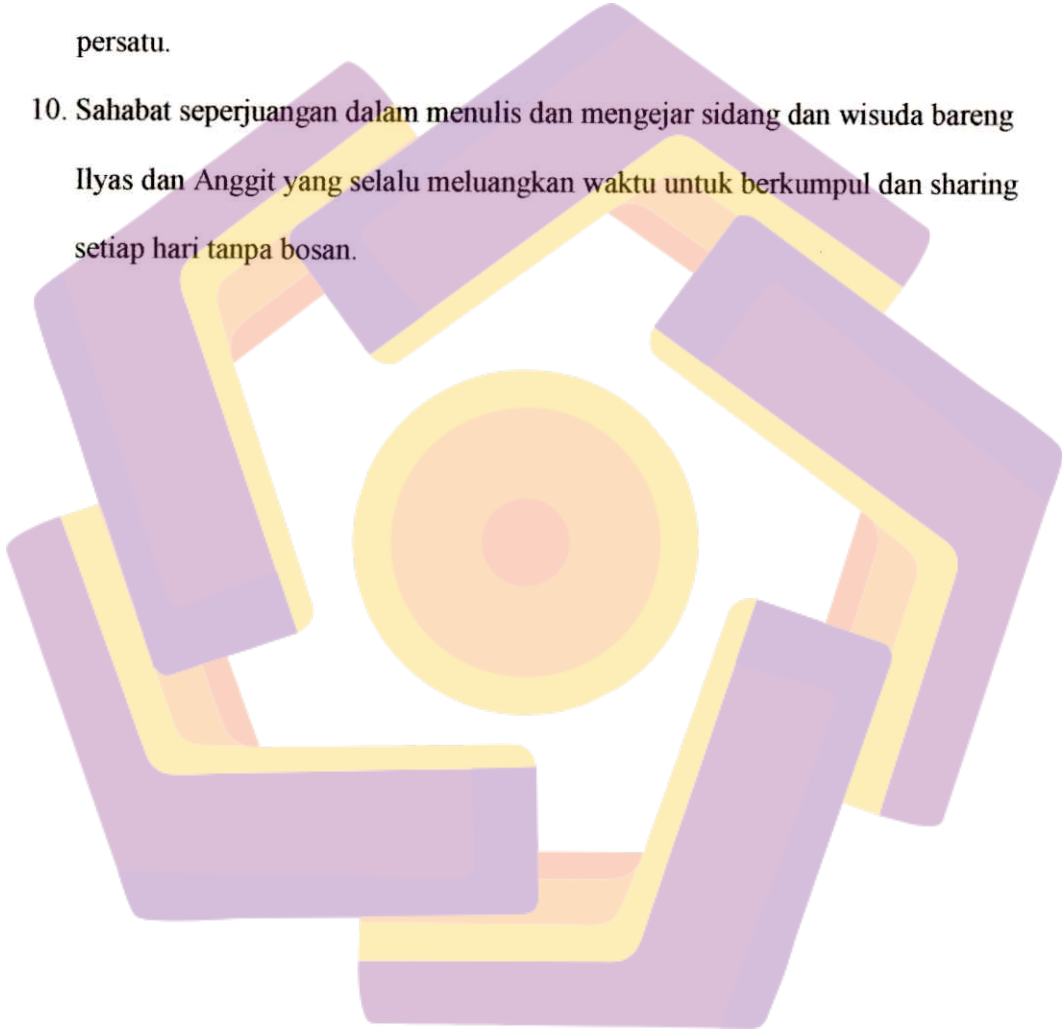
## PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur bagi Allah SWT, berkat limpahan rahmat dan karunia-NYA saya bisa menyelesaikan tugas akhir sehingga karya ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar tanpa ada hambatan yang berarti.

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

1. Universitas Amikom Yogyakarta sebagai tolak ukur bahwa saya telah menempuh seluruh proses pembelajaran.
2. Kedua orang tua saya yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan saya, karena tiada kata seindah lantunan do'a dan tiada do'a yang paling khusuk selain do'a yang terucap dari orang tua.
3. Terimakasih banyak kepada Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang meluangkan banyak waktu untuk memberikan bimbingan dan arahan kepada saya.
4. Kakak dan Adik saya yang selalu mendoakan saya dan memberikan support kepada saya untuk tetap berjuang dalam kuliah dan skripsi saya.
5. Umy Zulfa yang selalu memberikan support dan selalu mengingatkan untuk terus berdoa dan berusaha.
6. Sahabat – sahabat yang sering susah maupun senang bersama - sama Ilyas, Anggit, Rizal, Endah, Hafid, Anna. Terimakasih atas bantuan, do'a, nasehat, dan tawa candanya.

7. Teman-teman SI-08 angkatan 2012 yang memberikan support secara langsung ataupun melalui grup WA.
8. Teman-teman grup Skripsi MR. Agus, Baskara, Tiyo dan Devin yang selalu memberi sharing informasi tentang materi naskah skripsi dan bimbingan.
9. Teman-teman hidup selama di jogja yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
10. Sahabat seperjuangan dalam menulis dan mengejar sidang dan wisuda bareng Ilyas dan Anggit yang selalu meluangkan waktu untuk berkumpul dan sharing setiap hari tanpa bosan.





## KATA PENGANTAR

*Asssalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta kekuatan, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulisan skripsi yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Iklan Rhythm Star Music School Yogyakarta dengan Implementasi Motion Graphic dan Liveshoot”.

Tujuan penulisan skripsi ini adalah sebagai syarat kelulusan pada Program Strata 1 Program Studi Sistem Informasi di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

Terselesainya skripsi ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan petunjuk, bimbingan dan dorongan baik moril maupun materi. Sebagai ungkapan cinta dan dedikasi penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Univeritas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan masukan, arahan, dan motivasi kepada penulis.
4. Segenap staff dan dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu selama kuliah.
5. Teman – Teman seperjuangan skripsi.

6. Seluruh teman hidup saya dijogja selama 6 tahun ini dan teman-teman kelas SI-08 angkatan 2012.

7. Seluruh pihak yang telah melancarkan segala urusan saya selama ini.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin dalam menyelesaikan skripsi ini, namun kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak sangat penulis harapkan demi kesempurnaan penyusunan skripsi ini.

Sebagai akhir kata penulis mengharapkan semoga skripsi ini dapat mencapai sasaran serta bermanfaat bagi semua yang membacanya.

*Wassalamu 'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.*

Yogyakarta, 15 September 2018



Nugroho Yoggy Siswantoro

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xvi
INTISARI .....	xvii
ABSTRACT .....	xviii
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.5.1 Bagi penulis .....	3
1.5.2 Bagi Rhythm Star Music School (RSMS) Yogyakarta .....	4
1.5.3 Bagi Universitas Amikom Yogyakarta .....	4
1.6 Metode Penelitian .....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	5
1.6.2 Metode Analisis .....	5
1.6.3 Metode Produksi .....	6
1.6.4 Metode Evaluasi .....	6
1.7 Sistematika Penulisan .....	6
BAB II .....	8
LANDASAN TEORI .....	8

2.1	Tinjauan Pustaka.....	8
2.2	Konsep Dasar Multimedia .....	11
2.2.1	Definisi Multimedia .....	11
2.2.2	Jenis-Jenis Multimedia .....	12
2.2.3	Elemen-Elemen Multimedia.....	12
2.3	Motion Graphics .....	18
2.3.1	Definisi Motion Graphic.....	18
2.3.2	Pengertian Motion Graphic .....	19
2.3.3	Karakteristik Motion Graphics .....	20
2.4	Animasi.....	21
2.4.1	Definisi Animasi.....	21
2.4.2	Jenis Animasi .....	21
2.4.3	Prinsip Dasar Animasi .....	23
2.5	Iklan.....	30
2.5.1	Definisi Iklan.....	30
2.5.2	Jenis Iklan.....	31
2.5.3	Tujuan Iklan .....	31
2.6	Analisis SWOT.....	32
2.7	Analisis Kebutuhan Sistem.....	34
2.7.1	Kebutuhan Fungsional.....	34
2.7.2	Kebutuhan Non-Fungsional.....	34
2.8	Tahap Dalam Pembuatan Multimedia .....	34
2.8.1	Tahap Pra Produksi .....	34
2.8.2	Tahap Produksi.....	36
2.8.3	Tahap Pasca Produksi.....	36
2.9	Evaluasi .....	37
2.9.1	Pengelolaan Data Kuesioner.....	37
2.9.2	Skala Likert .....	37
2.9.3	Menentukan Interval.....	38
2.9.4	Rumus Presentase.....	39
BAB III .....		40
ANALISIS DAN PERANCANGAN .....		40
3.1	Tinjauan Umum.....	40
3.1.1	Profil Perusahaan Rhythm Star Music School (RSMS) Yogyakarta .....	40

3.1.2	Visi dan Misi Rhythm Star Music School (RSMS) Yogyakarta .....	40
3.1.3	Sejarah Rhythm Star Music School (RSMS) Yogyakarta.....	41
3.1.4	Logo Perusahaan .....	42
3.2	Pengumpulan Data.....	42
3.2.1	Metode Observasi.....	42
3.2.2	Metode Wawancara.....	45
3.3	Analisis Sistem .....	47
3.3.1	Definisi Analisis Sistem .....	47
3.3.2	Analisis SWOT .....	47
3.3.3	Kelemahan Media Lama.....	51
3.3.4	Solusi Yang Diberikan .....	51
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem.....	52
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	52
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional .....	53
3.5	Tahap Pra-Produksi Iklan .....	54
3.5.1	Ide Iklan.....	54
3.5.2	Rancangan Konsep Video Iklan.....	55
3.5.3	Rancangan StoryBoard .....	56
BAB IV .....		62
ANALISIS DAN PERANCANGAN .....		62
4.1	Produksi.....	62
4.1.1	Pembuatan Desain Grafis .....	62
4.1.2	Voice Over .....	69
4.2	Pasca Produksi .....	73
4.2.1	Compositing .....	73
4.2.2	Editing.....	77
4.3	Evaluasi .....	79
4.3.1	Alpha Testing .....	79
4.3.2	Beta Testing .....	81
4.4	Implementasi .....	86
4.4.1	Implementasi Teknis .....	86
BAB V .....		88
PENUTUP.....		88

5.1	Kesimpulan.....	88
5.2	Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA .....		90



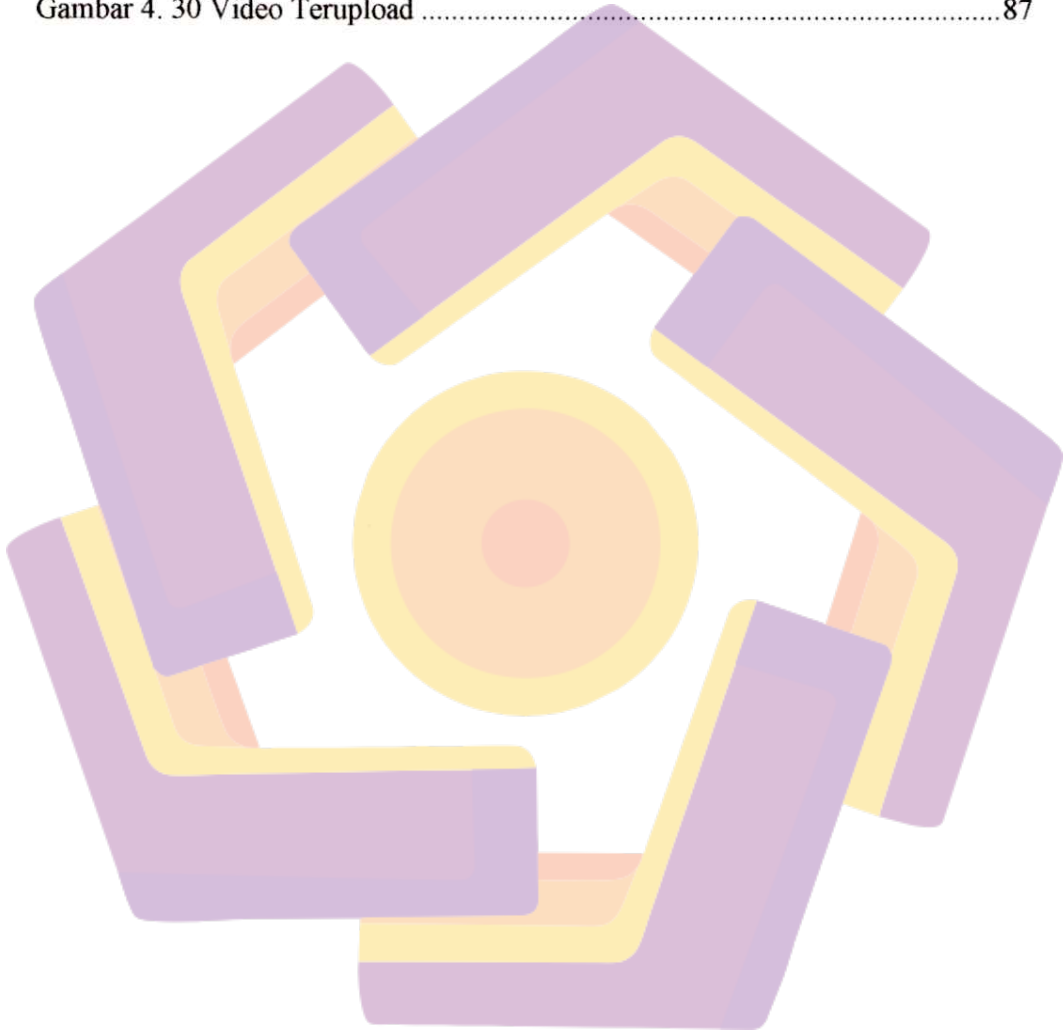
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Squash and Stretch.....	24
Gambar 2. 2 Anticipation.....	24
Gambar 2. 3 Staging.....	25
Gambar 2. 4 Straight-Ahead and Pose-to-Pose.....	25
Gambar 2. 5 Follow-Through and Overlapping Action.....	26
Gambar 2. 6 Slow in and Slow out.....	27
Gambar 2. 7 Arcs.....	27
Gambar 2. 8 Secondary Action.....	28
Gambar 2. 9 Timing.....	28
Gambar 2. 10 Exaggeration.....	29
Gambar 2. 11 Solid Drawing.....	29
Gambar 2. 12 Appeal.....	30
Gambar 2. 13 Contoh Storyboard.....	35
Gambar 3. 1 Logo Rhythm Star Music School (RSMS).....	42
Gambar 3. 2 Brosur RSMS Yogyakarta.....	43
Gambar 3. 3 Instagram Rhythm Star Music School Yogyakarta.....	44
Gambar 4. 1 Pengaturan Lembar Kerja.....	63
Gambar 4. 2 Tools Menu.....	63
Gambar 4. 3 Pen Tool.....	64
Gambar 4. 4 Direct Selection Tool.....	64

Gambar 4. 5 Selection Tool.....	64
Gambar 4. 6 Desain Karakter.....	65
Gambar 4. 7 Pewarnaan Desain Karakter.....	66
Gambar 4. 8 Desain Background.....	66
Gambar 4. 9 Pewarnaan Background.....	67
Gambar 4. 10 Desain Objek Drum.....	68
Gambar 4. 11 Pemberian Warna Drum.....	68
Gambar 4. 12 Ekstensi dan Lokasi Penyimpanan Desain Grafis.....	69
Gambar 4. 13 Hasil Recording.....	70
Gambar 4. 14 Effect Vocal Enhancer.....	70
Gambar 4. 15 Effect Vocal Enhancer Male.....	71
Gambar 4. 16 Effect Reverb.....	71
Gambar 4. 17 Pengaturan Effect Reverb.....	72
Gambar 4. 18 Penyimpanan File Audio.....	72
Gambar 4. 19 Drag Aset ke Layer Komposisi.....	74
Gambar 4. 20 Garis Mask.....	75
Gambar 4. 21 Maks Path yang di Copy ke Position.....	75
Gambar 4. 22 Ekstensi dan Lokasi Penyimpanan.....	76
Gambar 4. 23 Render pada After Effect.....	76
Gambar 4. 24 Project Baru Adobe Premiere.....	77
Gambar 4. 25 Razor Tool.....	78



Gambar 4. 26 Proses Memotong Video dan Audio .....	78
Gambar 4. 27 Render pada Adobe Premiere .....	79
Gambar 4. 28 Memasukan File .....	86
Gambar 4. 29 Proses Upload .....	86
Gambar 4. 30 Video Terupload .....	87



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kelebihan dan Kekurangan Penelitian Terdahulu .....	10
Tabel 2. 2 SWOT/SWOT matriks .....	33
Tabel 2. 3 Contoh Pengkategorian Skor.....	39
Tabel 3. 1 Analisis SWOT.....	48
Tabel 3. 2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak .....	53
Tabel 3. 3 Story Board .....	57
Tabel 4. 1 Alpha Testing.....	80
Tabel 4. 2 Pengujian Aspek Informasi .....	82
Tabel 4. 3 Pengujian Pada Aspek Animasi.....	83
Tabel 4. 4 Pengkategorian Skor Kuesioner .....	84
Tabel 4. 5 Persentase Skor Jawaban Kuesioner.....	84

## INTISARI

Rhythm Star Music School Yogyakarta merupakan lembaga pendidikan music yang dibuat oleh Sandy Andarusman (PAS Band) yang menyediakan program music untuk semua usia. Rhythm Star Music School sudah dibangun di 3 kota yaitu Jakarta, Solo dan Yogyakarta. Akan tetapi peminat masih terbilang belum terlalu ramai untuk kota Yogyakarta, maka dari itu media promosi yang dikemas dalam bentuk video untuk bisa memvisualisasikan apa saja yang ingin di tampilkan.

Berdasarkan kasus diatas, saya berencana membuat sebuah iklan sebagai media promosi dengan menggunakan teknik *motion graphic* dan *liveshoot* untuk memvisualisasikan apa-apa saja yang ingin di tampilkan oleh Rhythm Star Music School Yogyakarta. Video akan dibuat menggunakan beberapa software seperti Adobe After Effect, Adobe Premier Pro, Adobe Audition dan juga Adobe Illustrator.

Media iklan *motion graphic* akan memberikan informasi tentang Rhythm Star Music School Yogyakarta dan apa-apa saja yang menjadi keunggulannya. Setelah masyarakat tahu tentang Rhythm Star Music School Yogyakarta, diharapkan hal tersebut berdampak terhadap Rhythm Star Music School Yogyakarta.

**Kata Kunci :** Rhythm Star Music School Yogyakarta, Motion Graphic, Liveshoot

## ABSTRACT

*Rhythm Star Music School Yogyakarta is a music education institution created by Sandy Andarusman (PAS Band) which provides music programs for all ages. Rhythm Star Music School has been built in 3 cities, namely Jakarta, Solo and Yogyakarta. However, enthusiasts are still arguably not too crowded for the city of Yogyakarta, therefore media promotions are packaged in video form to be able to visualize what they want to display.*

*Based on the above case, I planned to create an advertisement as a promotional media using motion graphic and liveshoot techniques to visualize what I wanted to display by Rhythm Star Music School Yogyakarta. Videos will be made using several software such as Adobe After Effects, Adobe Premier Pro, Adobe Audition and also Adobe Illustrator.*

*Motion graphic as advertising media will provide information about the Rhythm Star Music School Yogyakarta and whatsoever that is the benefit. After the people learned about Rhythm Star Music School Yogyakarta, it was hoped that this would have an good impact on the Rhythm Star Music School Yogyakarta.*

**Keyword :** *Rhythm Star Music School Yogyakarta, Motion Graphic, Liveshoot*

