

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PT. CENTRAL PLOTTER  
INDONESIA DI JAKARTA DENGAN MOTION GRAPHIC**

**(Studi Kasus: PT. Central Plotter Indonesia)**

**SKRIPSI**



**disusun oleh**

**Andre Enggal Asa  
14.11.7920**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PT. CENTRAL PLOTTER  
INDONESIA DI JAKARTA DENGAN MOTION GRAPHIC**

**(Studi Kasus: PT. Central Plotter Indonesia)**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



**disusun oleh**

**Andre Enggal Asa  
14.11.7920**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

## **PERSETUJUAN**

### **SKRIPSI**

#### **PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PT. CENTRAL PLOTTER INDONESIA DI JAKARTA DENGAN MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Andre Enggal Asa**

**14.11.7920**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 10 Juni 2020

**Dosen Pembimbing,**

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

**NIK. 190302187**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PT. CENTRAL**  
**PLOTTER INDONESIA DI JAKARTA**  
**DENGAN MOTION GRAPHIC**

yang disusun oleh

**Andre Enggal Asa**

**14.11.7920**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 18 Juni 2020

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Robert Marco, ST., MT**  
**NIK. 190302228**

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

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

**Tanda Tangan**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 22 Juni 2020

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Krisnawati, S.Si, M.T**  
**NIK.190302083**

## 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, 17 Oktober 2020



Andre Enggal Asa

NIM. 14.11.7920

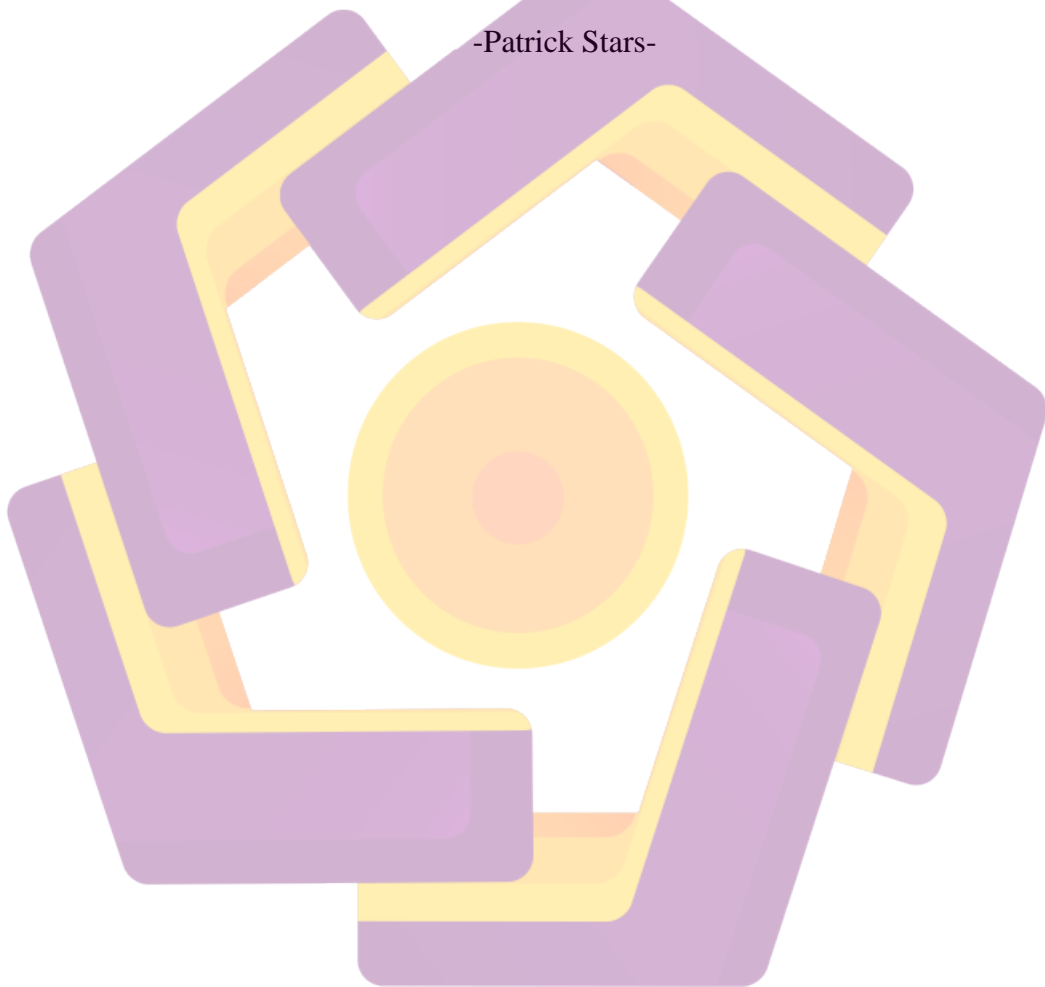
### **Motto**

*“Sesungguhnya Allah tidak merubah keada’an sesuatu kaum sehingga mereka merubah keada’an yang ada pada diri mereka sendiri,”*

*-(Q.S. Ar\_Rad: 11)-*

Diam tak akan menyelesaikan masalah, tapi diam juga tak akan menimbulkan masalah.

*-Patrick Stars-*



## PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim.

Ucapan syukur tiada akhir kepada Allah SWT atas segala nikmat dan berkahNya. Shalawat beriring salam bagi nabi besar Muhammad SAW atas teladannya.

Terima kasih sebesar-besarnya kepada keluarga saya untuk segala doa yang selalu kalian berikan.

Kepada anak-anak kelas S1 TI-05 yang menjadi teman seperjuangan selama di kota Yogyakarta ini.

Kepada sahabat saya : M. Fathul Himam, M. Amir Udin, Arifin Bagaskara, Wisnu Setiawan, atas semua doa dan dukungannya, Kalian Uwu Sangat!

Kepada Roifah, yang selalu memberikan dorongan untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

Kepada semua yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam proses pengerjaan skripsi ini, Thankyou So Much Wish You All The Best

Kepada Dosen Pembimbing Mei P Kurniawan, M.Kom. yang selalu membimbing dengan sangat baik.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur diucapkan kepada Allah SWT atas rahmat-Nya dan Sholawat beriring kepada nabi besar Muhammad SAW sehingga penulis diberikan kelancaran untuk dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Iklan PT. Central Plotter Indonesia Di Jakarta Dengan Motion Graphic” dengan baik. Skripsi ini juga salah satu syarat kelulusan program studi Sastra Satu Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam pelaksanaan skripsi ini banyak pihak yang dilibatkan baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. M. Suyanto, M.M. sebagai Ketua UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan izin pelaksanaan skripsi.
2. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan kesempatan, motivasi, bimbingan ilmu, dan inspirasi selama pelaksanaan skripsi. Kesabaran dalam menghadapi ketidaktahuan panulis, serta kegigihan dalam membimbing keterbatasan yang dihadapi penulis, hanya bisa penulis balas dengan doa tulus semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat-Nya.
3. Bapak selaku dosen penguji yang memberikan wawasan baru dan masukan berharga untuk perkembangan perbaikan skripsi.
4. Serta semua pihak yang membantu dalam penyelesaian pembuatan skripsi ini.

Akhir kata penulis berharap semoga karya ini dapat diterima dan bermanfaat bagi semua pihak. Penulis menyadari bahwa karya ini belum sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik membangun untuk kemajuan ilmu pengetahuan bersama. Terimakasih.

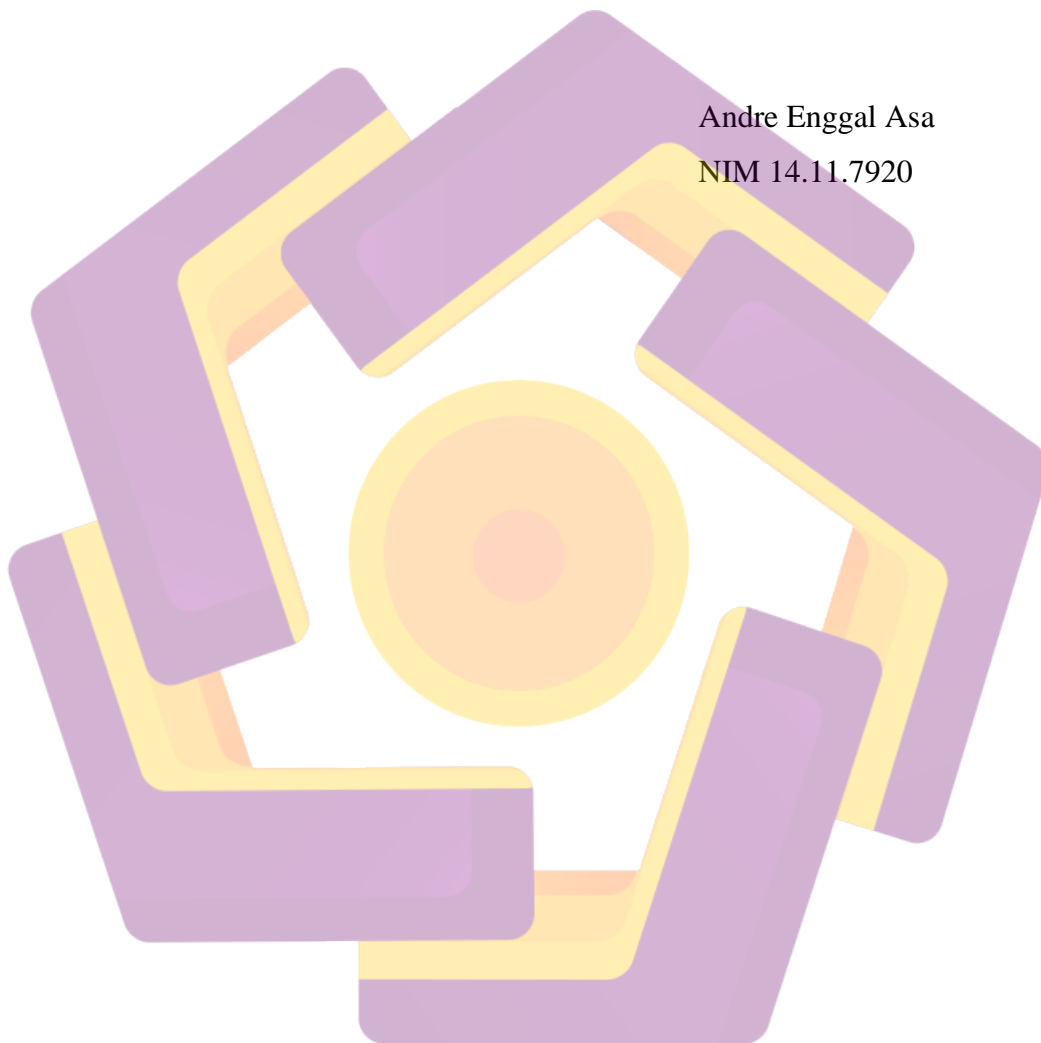


Yogyakarta, 15 Juni 2020

Penulis,

Andre Enggal Asa

NIM 14.11.7920



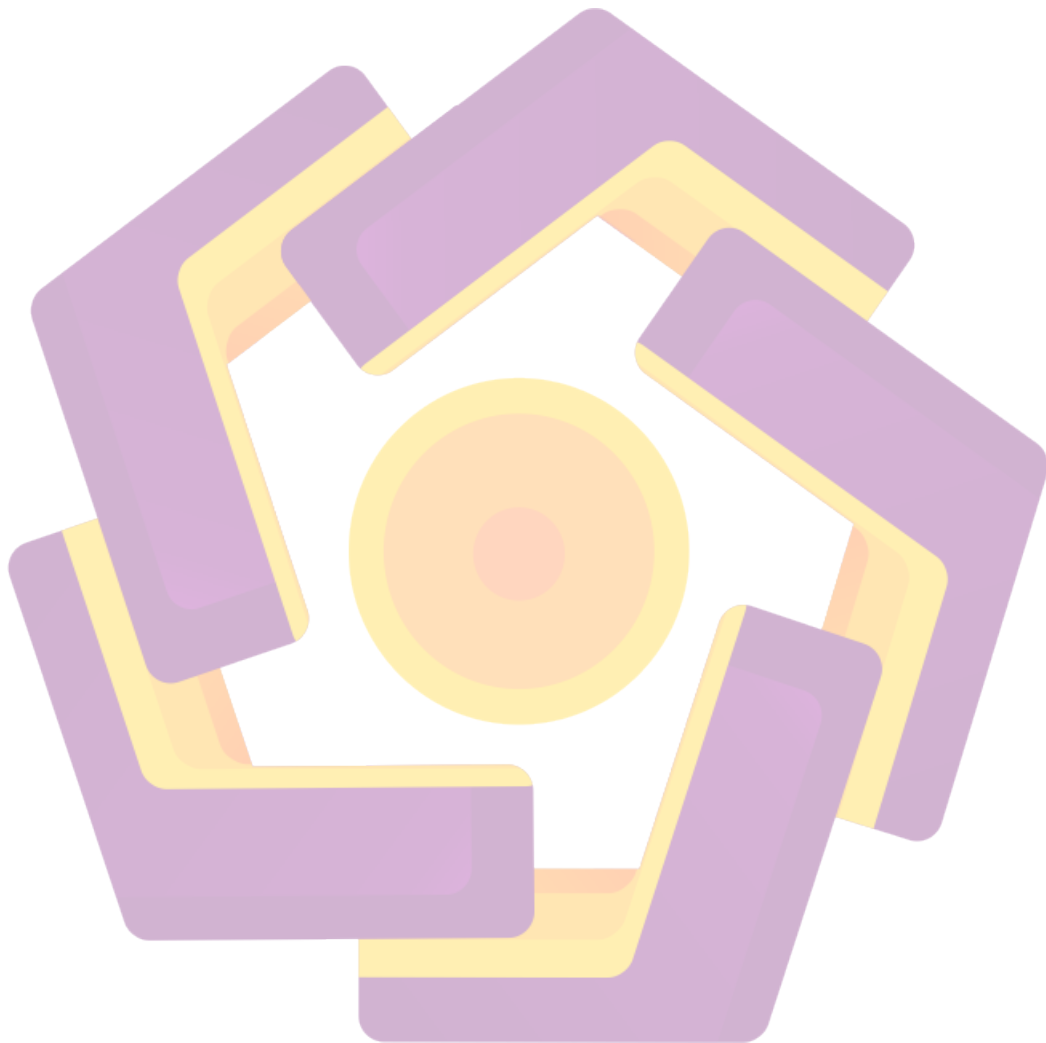
## DAFTAR ISI

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.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	3
1.4.1 Maksud Penelitian .....	3
1.4.2 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Metode Penelitian .....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data Penelitian .....	3
1.5.2 Analisis .....	4
1.5.3 Perancangan .....	5
1.5.4 Pengembangan .....	5
1.6 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>7</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
2.2 Dasar Teori .....	8

2.2.1	Konsep Dasar Multimedia .....	8
2.2.1.1	Pengertian Multimedia .....	8
2.2.1.2	Objek-objek Multimedia .....	8
2.2.1.3	Jenis-jenis Multimedia .....	10
2.2.2	Animasi .....	11
2.2.2.1	Definisi Animasi .....	11
2.2.2.2	Jenis-jenis Animasi .....	11
2.2.2.3	Prinsi-prinsip Animasi .....	12
2.2.3	Motion Graphic .....	15
2.2.3.1	Definisi Motion Graphic .....	15
2.2.3.2	Prinsip Dasar Motion Graphic .....	15
2.2.4	Iklan .....	16
2.2.4.1	Pengertian Periklanan .....	16
2.2.4.2	Tujuan Periklanan .....	16
2.3	Analisa SWOT .....	17
2.3.1	Pengertian Analisa SWOT .....	17
2.3.2	Faktor-faktor Analisa SWOT .....	18
2.4	Metode Perancangan dan Pengembangan .....	19
2.4.1	Metode Perancangan .....	19
2.4.1.1	Pra-Produksi .....	19
2.4.2	Metedo Pengembangan .....	19
2.4.2.1	Produksi .....	20
2.4.2.2	Pasca-Produksi .....	21
2.5	Metode Testing .....	21
2.6	Metode Implementasi .....	22
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>23</b>
3.1	Tinjauan Umum.....	23
3.1.1	Profil PT. Central Plotter Indonesia .....	23

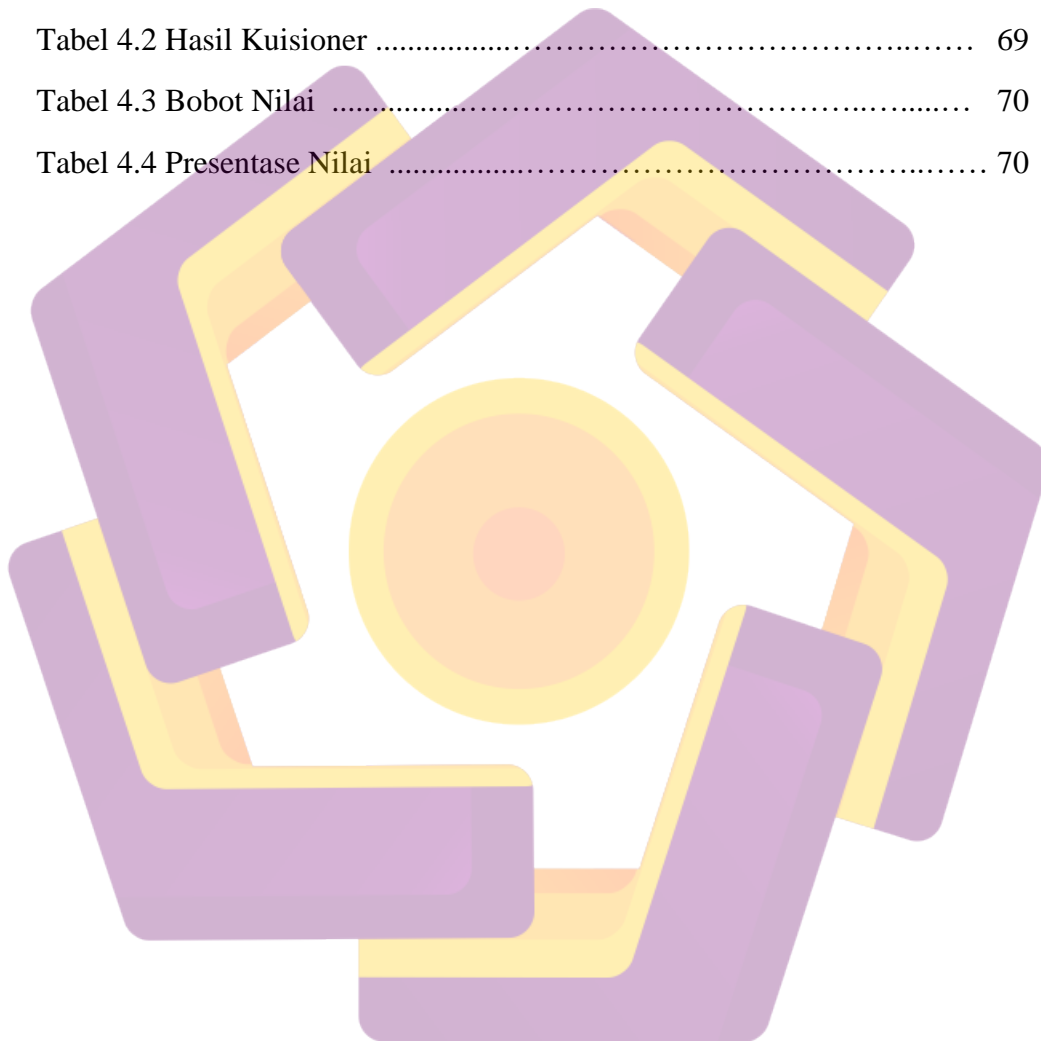
3.1.2	Visi dan Misi PT. Central Plotter Indonesia .....	23
3.1.3	Tujuan Perusahaan .....	24
3.1.4	Logo Perusahaan .....	24
3.2	Analisis .....	25
3.2.1	Teknik Analisis Kualitatif .....	25
3.2.2	Analisis SWOT .....	27
3.2.3	Solusi yang Dapat Diterapkan .....	33
3.2.4	Solusi yang Dipilih .....	33
3.3	Analisis Kebutuhan .....	33
3.3.1	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware) .....	33
3.3.2	Perangkat Lunak (Software) .....	34
3.3.3	Sumber Daya Manusia (Brainware) .....	35
3.4	Perancangan .....	36
3.4.1	Pra Produksi .....	36
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>45</b>
4.1	Produksi .....	45
4.1.1	Drawing .....	46
4.1.2	Penambahan dan Pencarian Suara .....	50
4.1.2.1	Narasi .....	50
4.1.2.2	Musik Latar .....	51
4.2	Tahap Pasca Produksi .....	52
4.2.1	Compositing .....	52
4.3	Rendering .....	60
4.3.1	Tampilan Hasil Video Iklan .....	62
4.4	Pembahasan .....	68
4.5	Pengujian Video .....	68
4.6	Skala Likert .....	69
4.7	Metode Implementasi .....	73
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>74</b>

5.1 Kesimpulan.....	74
5.2 Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA.....	76
LAMPIRAN.....	77



## DAFTAR TABEL

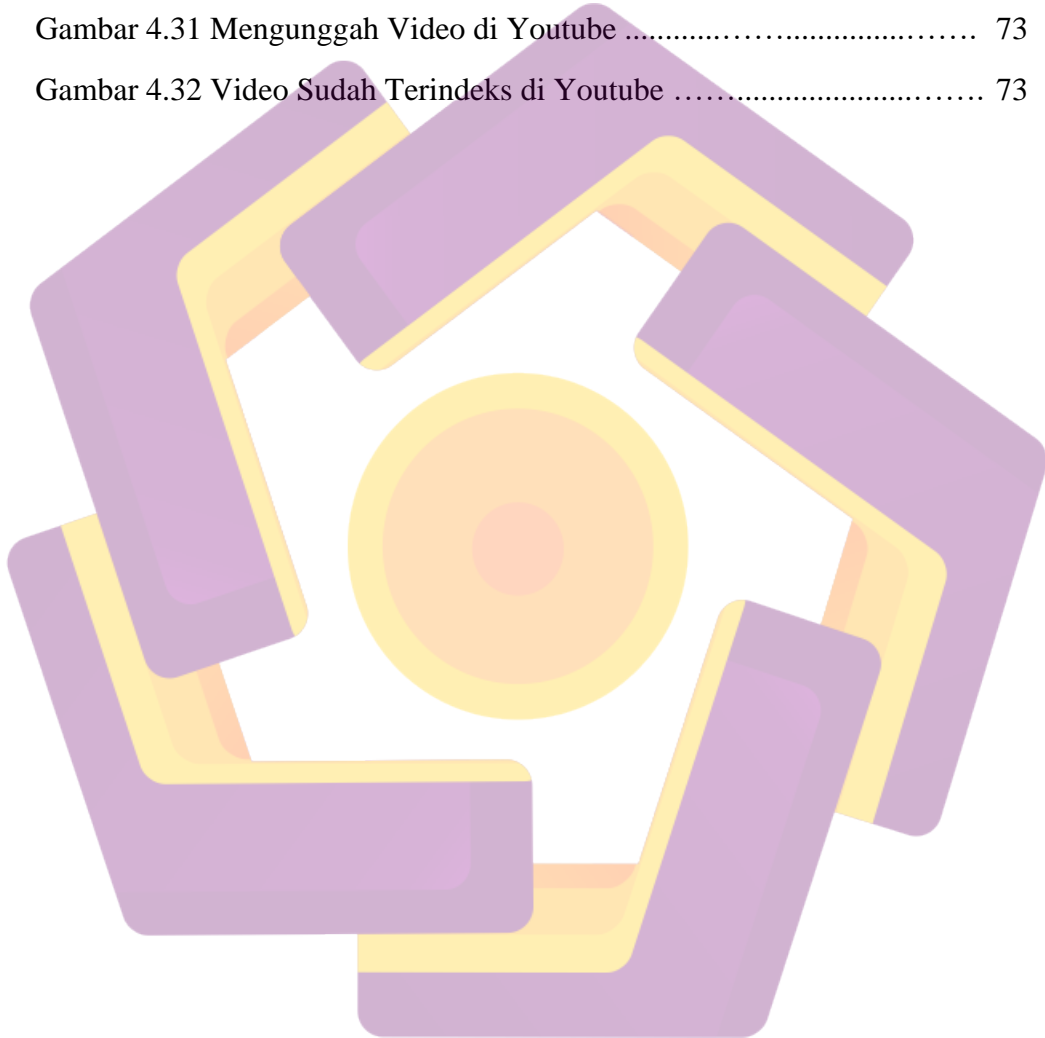
Tabel 3.1 Analisis SWOT.....	31
Tabel 3.2 Kebutuhan Hardware .....	34
Tabel 3.3 Perancangan Storyboard .....	40
Tabel 4.1 Tampilan Hasil Video .....	62
Tabel 4.2 Hasil Kuisisioner .....	69
Tabel 4.3 Bobot Nilai .....	70
Tabel 4.4 Presentase Nilai .....	70



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lima Objek Multimedia .....	9
Gambar 3.1 Logo Perusahaan .....	24
Gambar 4.1 Skema Produksi dan Pasca Produksi .....	45
Gambar 4.2 Proses Pembuatan File .....	46
Gambar 4.3 Contoh Background Scane Pertama .....	46
Gambar 4.4 Pen Tool .....	47
Gambar 4.5 Shape Tool .....	47
Gambar 4.6 Pembuatan Objek di Adobe Illustrator .....	48
Gambar 4.7 Contoh Penambahan Typography Pada Motion Graphic .....	48
Gambar 4.8 Susunan Layer .....	49
Gambar 4.9 Menyimpan File Illustrator .....	49
Gambar 4.10 Penghilang Noise di Adobe Audition .....	50
Gambar 4.11 Pencarian Musik Latar.....	51
Gambar 4.12 Pencarian Sound Effect .....	51
Gambar 4.13 Pencarian Sound Effect .....	52
Gambar 4.14 Dokumen Baru After Effect .....	53
Gambar 4.15 Mengimport File .AI pada After Effect CS6 .....	53
Gambar 4.16 Import As Composition-Retain Layer pada After Effect CS6	54
Gambar 4.17 Jendela Timeline .....	55
Gambar 4.18 Tampilan Graph Editor pada pilihan Editor Speed Graph ....	56
Gambar 4.19 Penggunaan Trim Path pada Shape Layer .....	56
Gambar 4.20 Penggunaan Masking .....	57
Gambar 4.21 Transition Effect .....	57
Gambar 4.22 Typewriter Effect .....	58
Gambar 4.23 Preview Typewriter Effect .....	58
Gambar 4.24 Wave warp .....	58
Gambar 4.25 Preview Wave warp Effect .....	59

Gambar 4.26 Proses Export Adobe After Effect ke Adobe Premiere .....	59
Gambar 4.27 Proses Import Adobe After Effect ke Adobe Premiere .....	60
Gambar 4.28 Proses Penggabungan Video dan Audio .....	60
Gambar 4.29 Proses Export ke Adobe Encoder .....	61
Gambar 4.30 Proses Rendering .....	61
Gambar 4.31 Mengunggah Video di Youtube .....	73
Gambar 4.32 Video Sudah Terindeks di Youtube .....	73





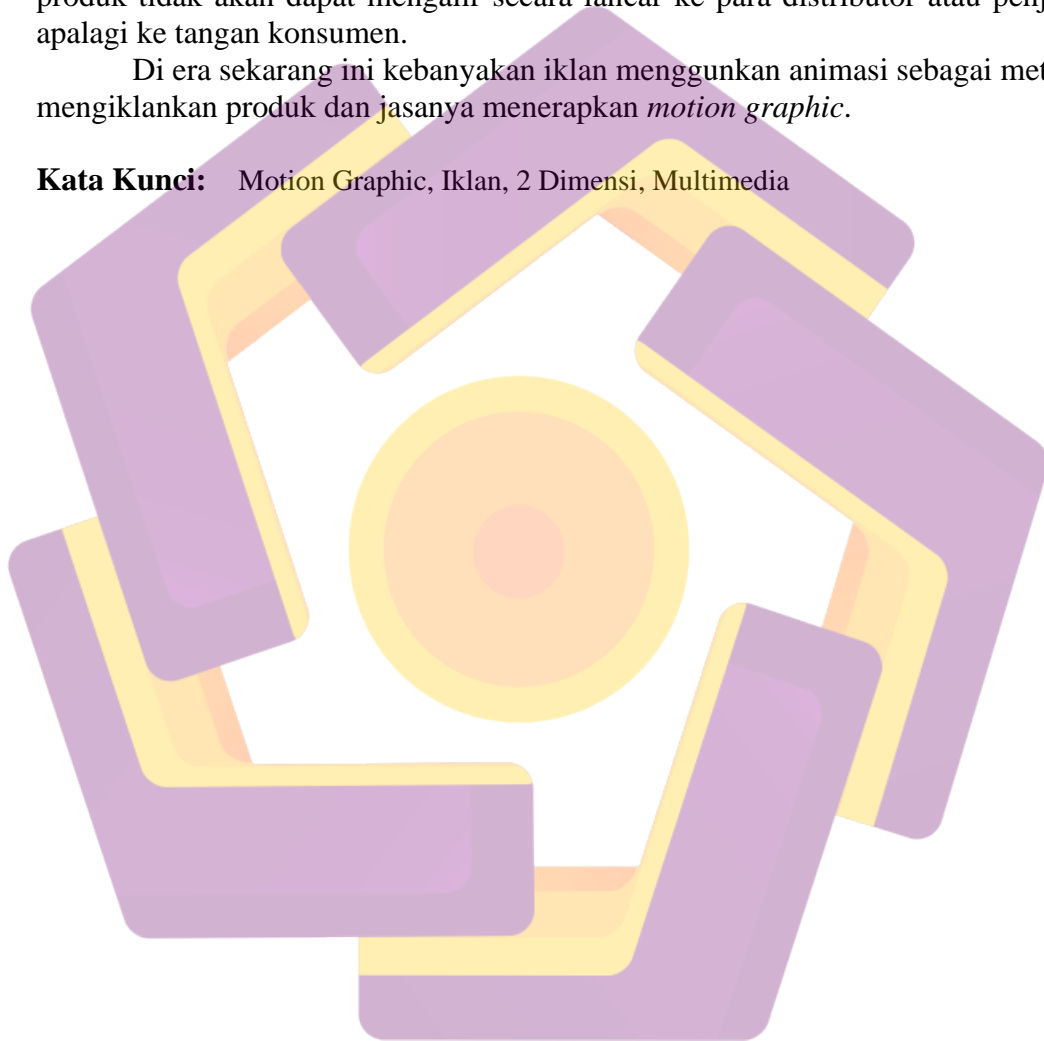
## INTISARI

Periklanan merupakan salah satu tahap dalam pemasaran. Produk barang atau jasa baik penamaannya, kualitasnya, penetapan harga, dan distribusinya tercermin dalam kegiatan periklanan.

Dalam pembuatan iklan pemanfaatan animasi pada video terkadang memberikan daya tarik tersendiri di era sekarang ini. Tanpa periklanan, berbagai produk tidak akan dapat mengalir secara lancar ke para distributor atau penjual, apalagi ke tangan konsumen.

Di era sekarang ini kebanyakan iklan menggunakan animasi sebagai metode mengiklankan produk dan jasanya menerapkan *motion graphic*.

**Kata Kunci:** Motion Graphic, Iklan, 2 Dimensi, Multimedia



## ABSTRACT

Advertising is one of the stages in marketing. Products or services, both named, quality, pricing, and distribution are reflected in advertising activities. In making advertisements the use of animation on video sometimes gives its own charm in this era.

Without advertising, various products will not be able to flow smoothly to distributors or sellers, especially to consumers.

In this era, most advertisements use animation as a method to advertise products and services to apply motion graphics.

**Keyword:** Advertising, Motion Graphic, 2 Dimension, Multimedia

