

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN “OMAH
GALERIA STUDIO” MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION
GRAPHIC**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana Program
Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

FARIS ASHIM

18.82.0331

Kepada

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
2024**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN “OMAH
GALERIA STUDIO” MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION
GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

FARIS ASHIM

18.82.0331

Kepada

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

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN “OMAH GALERIA
STUDIO” MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang disusun dan diajukan oleh

Faris Ashim

18.82.0331

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 13 Mei 2024

Dosen Pembimbing,

Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom

NIK. 190302427

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN “OMAH GALERIA
STUDIO” MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC

yang disusun dan diajukan oleh

Faris Ashim

18.82.0331

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 13 Mei 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bernadhed, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302243

Rokhmatulloh B. Firmansyah, M.Kom
NIK. 190302277

Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302427



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 13 Mei 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Faris Ashim
NIM : 18.82.0331

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan dan Pembuatan Iklan “Omah Galeria Studio” Menggunakan Teknik Motion Graphic

Dosen Pembimbing : Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 13 Mei 2024

Yang Menyatakan,



Faris Ashim

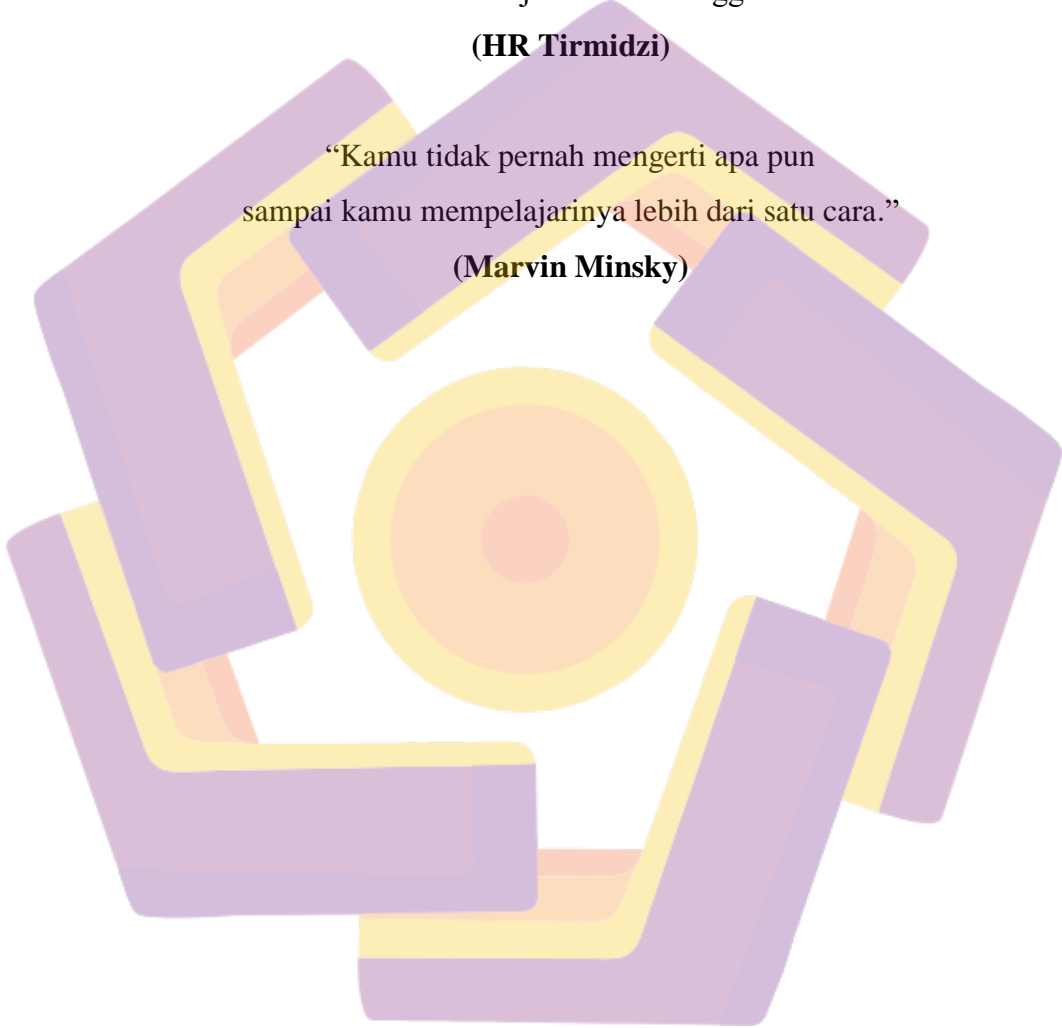
MOTTO

“Barang siapa keluar untuk mencari sebuah ilmu,
maka ia akan berada di jalan Allah hingga ia kembali.”

(HR Tirmidzi)

“Kamu tidak pernah mengerti apa pun
sampai kamu mempelajarinya lebih dari satu cara.”

(Marvin Minsky)



HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan, rahmat dan hidayah, sehingga penulis masih diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini, sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana.

Dengan segenap rasa syukur yang mendalam, skripsi atau tugas akhir ini dipersembahkan kepada:

1. Allah SWT karena atas izin dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya.
2. Orang tua saya, yaitu Bapak Sutarjo dan Ibu Roisah yang banyak memberi dukungan baik moril maupun materiil. Adik yang juga telah memberi dukungan, Dwi Ammar Rosyid. Terima kasih telah mendukung setiap langkah baik yang saya ambil, selalu sabar menghadapi kelakuan saya dan mengingatkan saya ketika melakukan hal yang salah.
3. Bapak Dhimas Adi Satria S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing, terima kasih sudah membimbing dan membantu saya dalam pengerjaan skripsi. Terima kasih atas segala kesabaran dan ilmu yang diberikan selama ini.
4. Semua teman-teman, rekan, saudara yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang selalu melimpahkan rahmat, taufiq serta hidayah-Nya, sehingga pada kesempatan kali ini penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Perancangan dan Pembuatan Iklan “Omah Galeria Studio” Menggunakan Teknik Motion Graphic sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana di Universitas Amikom Yogyakarta.

Seiring dengan penyelesaian skripsi ini, penulis menyadari dalam penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari peran berbagai pihak yang telah membantu memberikan arahan, bimbingan dan dukungan penuh. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

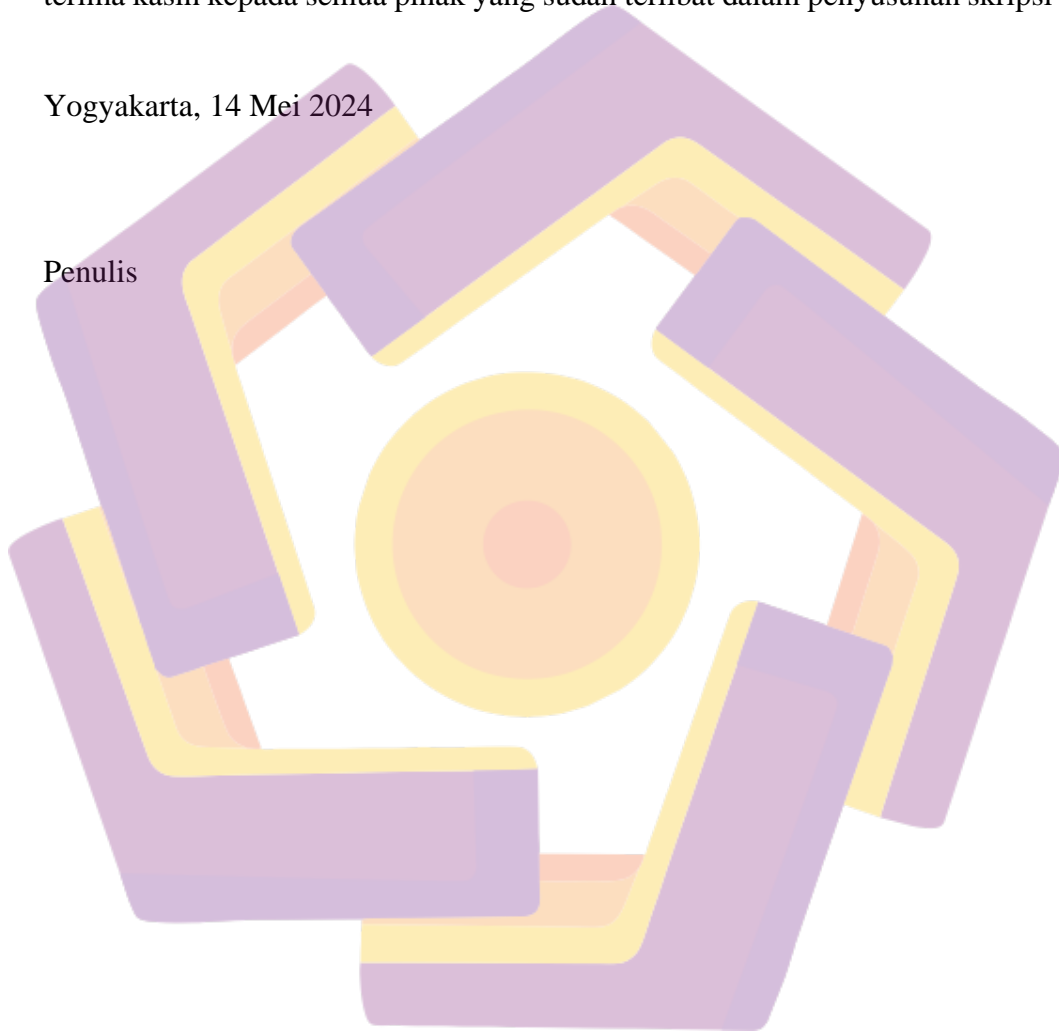
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan motivasi dan bimbingan dalam membantu menyelesaikan skripsi ini sehingga dapat tersusun dengan baik.
5. Seluruh dosen beserta staf Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Pramana Adi Wiguno, selaku pemilik Omah Galeria Studio yang telah mengizinkan penelitian di Omah Galeria Studio.
7. Kepada kedua orang tua, saudara dan keluarga yang telah memberikan penulis motivasi dan dukungan penuh.
8. Seluruh responden yang sudah membantu mengisi kuesioner dalam memberikan data-data selama penelitian
9. Teman – teman jurusan Teknologi Informasi Angkatan 2018 Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

10. Kepada semua pihak yang mendukung dalam penulisan skripsi ini,
yang tidak bisa disebut satu persatu

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata kesempurnaan. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik ataupun saran yang dapat membangun. Akhir kata penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang sudah terlibat dalam penyusunan skripsi ini.

Yogyakarta, 14 Mei 2024

Penulis



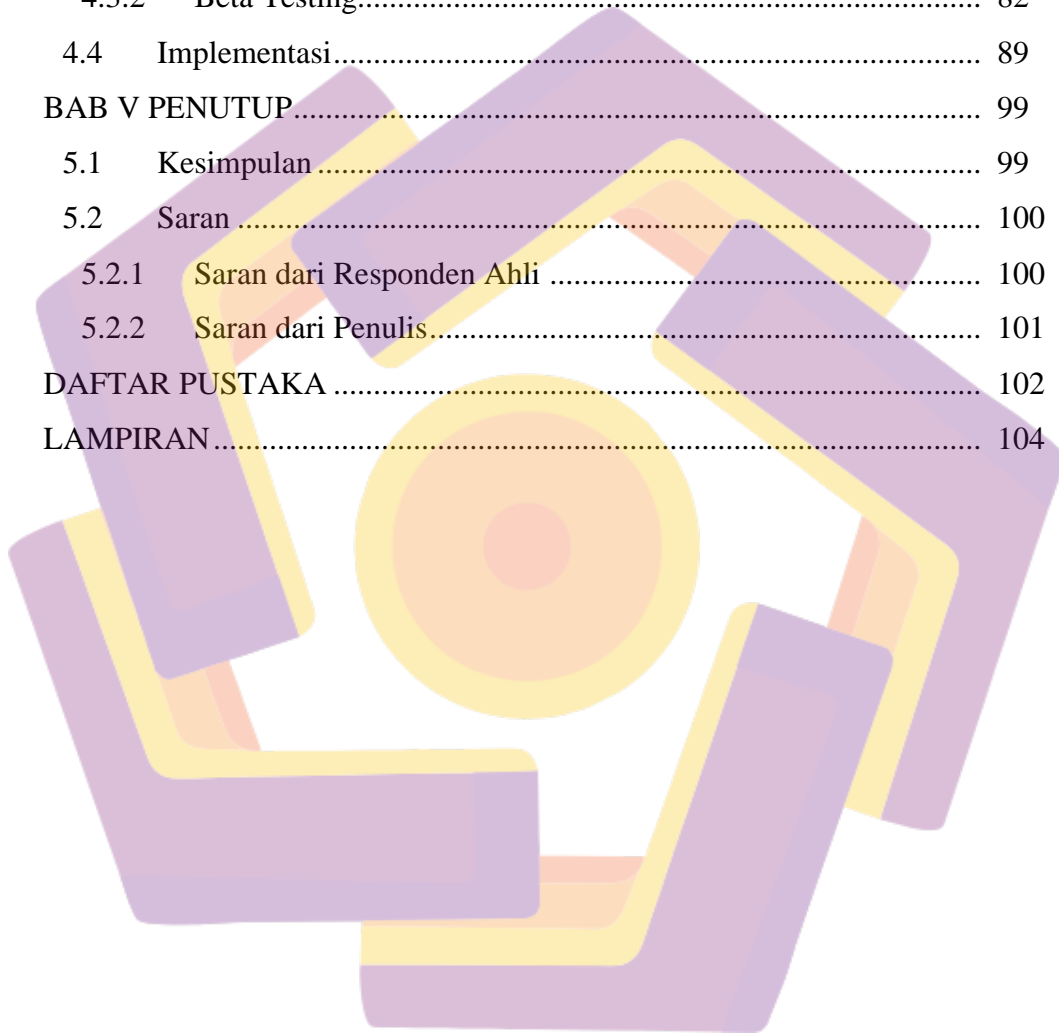
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR ISTILAH	xvii
INTISARI.....	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.5.1 Manfaat Untuk Penulis	4
1.5.2 Manfaat Untuk Omah Galeria Studio	4
1.5.3 Manfaat Untuk Masyarakat	5
1.6 Metode Penelitian	5
1.6.1 Metode Pegumpulan Data	5
1.6.1.1 Metode Wawancara	5
1.6.1.2. Metode Studi Pustaka	5
1.6.1.3 Metode Observasi	5
1.6.2 Metode Analisis	5
1.6.3 Metode Perancangan	6

1.6.3.1	Pra Produksi	6
1.6.3.2	Produksi	6
1.6.3.2	Pasca Produksi	6
1.6.4	Metode Evaluasi	6
1.6.4.1	Metode Alpha Testing	6
1.6.4.1	Metode Beta Testing	6
1.7	Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI		8
2.1	Tinjauan Pustaka	8
2.2	Landasan Teori	11
2.2.1	Multimedia	11
2.2.1.1	Definisi Multimedia	11
2.2.1.2	Karakteristik Multimedia	11
2.2.1.3	Elemen Multimedia	11
2.2.2	Animasi	12
2.2.2.1	Definis Animasi	12
2.2.2.2	Jenis-Jenis Animasi	13
2.2.2.3	12 Prinsip Animasi	14
2.2.3	Motion Graphic	20
2.2.3.1	Definisi Motion Graphic	20
2.2.3.2	Prinsip Motion Graphic	20
2.2.3.3	Elemen-Elemen Motion Graphic	21
2.2.4	Iklan	24
2.2.4.1	Definisi Iklan	24
2.2.4.2	Jenis-Jenis Iklan	25
2.2.5	Software	26
2.2.5.1	Adobe Illustrator	26
2.2.5.2	Adobe After Effect.....	26
2.2.5.3	Adobe Premiere Pro	26
2.2.6	Metode Analisis	27
2.2.6.1	Definisi SWOT.....	27

2.2.7	Evaluasi	28
2.2.7.1	Evaluasi Alpha Testing	28
2.2.7.2	Evaluasi Beta Testing.....	29
2.2.8	Skala.....	29
2.2.8.1	Skala Likert	29
BAB III METODE PENELITIAN.....		32
3.1	Gambaran Umum Penelitian.....	33
3.2	Bagan Alur Penelitian.....	36
3.3	Metode Pengumpulan Data.....	36
3.3.1	Wawancara.....	36
3.3.2	Observasi.....	37
3.3.2.1	Observasi Omah Galeria Studio	37
3.3.2.2	Observasi Referensi Iklan.....	38
3.3.3	Studi Pustaka	40
3.4	Analisis SWOT.....	40
3.5	Analisis Kebutuhan.....	42
3.5.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	42
3.5.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	43
3.6	Analisis Aspek Produksi	44
3.6.1	Aspek Kreatif	44
3.6.2	Aspek Teknis.....	45
3.7	Pra Produksi	47
3.7.1	Ide dan Konsep.....	47
3.7.2	Naskah.....	47
3.7.3	Concept Art	53
3.7.4	Storyboard	57
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		65
4.1	Produksi	65
4.1.1	Pembuatan Aset.....	65
4.1.2	Pembuatan Animasi.....	67
4.1.3	Perekaman Voice Over.....	73

4.2	Pasca Produksi	74
4.2.1	Compositing	74
4.2.2	Rendering	76
4.3	Evaluasi.....	77
4.3.1	Alpha Testing	77
4.3.2	Beta Testing.....	82
4.4	Implementasi.....	89
BAB V PENUTUP.....		99
5.1	Kesimpulan	99
5.2	Saran	100
5.2.1	Saran dari Responden Ahli	100
5.2.2	Saran dari Penulis.....	101
DAFTAR PUSTAKA		102
LAMPIRAN.....		104



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan Penelitian	9
Tabel 2.2 12 Prinsip Animasi	15
Tabel 2.3. Analisis SWOT	28
Tabel 2.4 Contoh Praktis: Pernyataan Bentuk Checklist	30
Tabel 3.1 Studi Pustaka	40
Tabel 3.2 Analisis SWOT	41
Tabel 3.3 Hardware	43
Tabel 3.4 Software	43
Tabel 3.5 Brainware	44
Tabel 3.6 Tabel Storyboard	57
Tabel 4.1 Hasil Kebutuhan Fungsional	78
Tabel 4.2 Hasil Evaluasi Terhadap 12 Prinsip Animasi	81
Tabel 4.3 Tabel Hasil Kuesioner Evaluasi Umum	82
Tabel 4.4 Tabel Hasil Kuesioner Evaluasi Ahli	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Stop Motion</i>	13
Gambar 2.2 <i>Cell Animation</i>	13
Gambar 2.3 <i>Time-Lapse</i>	13
Gambar 2.4 <i>Claymation</i>	14
Gambar 2.5 <i>Cut-out Animation</i>	14
Gambar 2.6 <i>Anticipation</i>	15
Gambar 2.7 <i>Squash and Stretch</i>	15
Gambar 2.8 <i>Staging</i>	15
Gambar 2.9 <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	16
Gambar 2.10 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	16
Gambar 2.11 <i>Slow In and Slow Out</i>	17
Gambar 2.12 <i>Arcs</i>	17
Gambar 2.13 <i>Secondary Action</i>	18
Gambar 2.14 <i>Timing</i>	18
Gambar 2.15 <i>Exaggeration</i>	19
Gambar 2.16 <i>Solid Drawing</i>	19
Gambar 2.17 <i>Appeal</i>	20
Gambar 2.18 <i>Composition</i>	21
Gambar 2.19 <i>Frame</i>	22
Gambar 2.20 <i>Flow</i>	22
Gambar 2.21 <i>Transition</i>	22
Gambar 2.22 <i>Texture</i>	23
Gambar 2.23 <i>Sound</i>	23
Gambar 2.24 <i>Emotion</i>	24
Gambar 2.25 <i>Inspiration</i>	24
Gambar 2.26 <i>Adobe Illustrator</i>	26
Gambar 2.27 <i>Adobe After Effect</i>	26
Gambar 2.28 <i>Adobe Premiere Pro</i>	27

Gambar 3.1 Logo Omah Galeria Studio	33
Gambar 3.2 Bagian Depan Omah Galeria Studio	34
Gambar 3.3 Foto Pelanggan Omah Galeria Studio	34
Gambar 3.4 Background Foto di Omah Galeria Studio	35
Gambar 3.5 Bagan Alur Penelitian	36
Gambar 3.6 Instagram Omah Galeria Studio	38
Gambar 3.9 Contoh Iklan 1	39
Gambar 3.10 Contoh Iklan 2.....	39
Gambar 3.11 Karakter Admin	53
Gambar 3.12 Karakter Staf 1	54
Gambar 3.13 Karakter Staf 2	54
Gambar 3.14 Karakter Pelanggan 1	55
Gambar 3.15 Karakter Pelanggan 2	55
Gambar 3.16 Tampak Depan Omah Galeria Studio	56
Gambar 3.17 Admin Omah Galeria Studio	56
Gambar 3.18 Bagian Dalam Studio	56
Gambar 3.19 Ruang Kerja Pelanggan 2.....	56
Gambar 4.1 Pembuatan Karakter - Staf 1	66
Gambar 4.2 Pembuatan Karakter - Pelanggan 1	66
Gambar 4.3 Pembuatan <i>Background</i> - Omah Galeria Studio	67
Gambar 4.4 Pembuatan <i>Background</i> - Studio Foto	67
Gambar 4.5 Pembuatan <i>Keyframe</i> - Staf	68
Gambar 4.6 Pembuatan <i>Keyframe</i> - <i>Pop Up</i>	68
Gambar 4.7 Penggunaan <i>Camera</i> - Alamat 1	69
Gambar 4.8 Penggunaan <i>Camera</i> - Alamat 2	69
Gambar 4.9 Penambahan <i>Effect</i> - <i>CC Bend It Daun 1</i>	70
Gambar 4.10 Penambahan <i>Effect</i> - <i>CC Bend It Daun2</i>	70
Gambar 4.11 Penambahan <i>Effect</i> - <i>CC Light Sweep Logo 1</i>	71
Gambar 4.12 Penambahan <i>Effect</i> - <i>CC Light Sweep Logo 2</i>	71
Gambar 4.13 Penambahan <i>Expression Cycle 1</i>	72
Gambar 4.14 Penambahan <i>Expression Cycle 2</i>	72

Gambar 4.15 Penambahan <i>Expression</i> Pingpong	73
Gambar 4.16 Perekaman <i>Voice Over</i>	73
Gambar 4.17 <i>Compositing</i> 1	74
Gambar 4.18 <i>Compositing</i> 2	75
Gambar 4.19 <i>Compositing</i> 3	75
Gambar 4.20 <i>Rendering</i> 1	76
Gambar 4.21 <i>Rendering</i> 2	76
Gambar 4.22 <i>Rendering</i> 3	77
Gambar 4.23 Akun Instagram Omah Galeria Studio	89
Gambar 4.24 <i>Insight</i> Video <i>Reel</i> Pertama	90
Gambar 4.25 <i>Insight</i> Video <i>Reel</i> Kedua	91
Gambar 4.26 <i>Insight</i> Video <i>Reel</i> Ketiga	92
Gambar 4.27 <i>Insight</i> Akun Omah Galeria Studio	93
Gambar 4.28 <i>Insight</i> Total Pengikut Akun Omah Galeria Studio	94
Gambar 4.29 <i>Insight</i> Video Iklan di Akun Kabar Pemasang	95
Gambar 4.30 <i>Insight</i> Akun Omah Galeria	96
Gambar 4.31 <i>Insight</i> Total Pengikut Akun Omah Galeria Studio	97
Gambar 4.32 Data Pengunjung Omah Galeria Studio	98

DAFTAR ISTILAH

Background	: Latar belakang yang dapat berupa tempat
Backsound	: Musik latar belakang
Coloring	: Proses mewarnai dengan warna tertentu
Compositing	: Menggabungkan unsur visual
Direct Selection Tool	: Alat menyeleksi objek
Dubbing	: Proses mengisi suara
Frame	: Suatu gambar dari banyak gambar
Frame rate	: Jumlah gambar yang ditampilkan per detik
Hardware	: Perangkat keras
Keyframe	: Pose dasar atau utama dalam animasi
Layer	: Lembar kerja
Layer Shape	: Lembar kerja untuk menganimasikan bentuk
Layer Text	: Lembar kerja untuk menganimasikan teks
Layout	: Rancangan gambaran secara detail
Liveshoot	: Pengambilan gambar secara langsung
Opacity	: Mengatur transparansi layer
Puppet Pin	: Menggerakkan dan melengkungkan suatu objek
Position	: Mengatur posisi objek
Rendering	: Proses hasil akhir menjadi video yang utuh
Scene	: Satu atau gabungan beberapa shot
Sequence	: Gabungan scene yang berurutan
Software	: Perangkat lunak
Sound Effect	: Efek musik pada adegan tertentu
Timeline	: Durasi dan panjang video serta tampilan layer dan keyframe
Vector	: Gambar yang terbuat dari beberapa titik dan garis

INTISARI

Motion Graphic adalah media audio visual yang menggabungkan ilustrasi, tipografi, videografi, fotografi, dan musik yang bergerak dalam ruang dan waktu menggunakan animasi dan ritme. Sedangkan Omah Galeria Studio merupakan studio foto di Kabupaten Pemalang, yang menawarkan beberapa konsep foto, dari personal kelompok maupun satu kelas besar karena dapat menampung hingga 30 orang.

Penelitian ini berfokus pada pembuatan video iklan menggunakan teknik motion graphic. Iklan ini berisikan informasi-informasi mengenai Omah Galeria Studio untuk mempromosikan kepada masyarakat tentang adanya studio foto yang menawarkan harga cukup terjangkau di Kabupaten Pemalang, sehingga menarik masyarakat untuk menggunakan tempat dan jasa konsep foto di Omah Galeria Studio.

Pada penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode kepustakaan, metode observasi, dan metode wawancara. Dalam proses pembuatan video iklan Omah Galeria Studio menerapkan pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Hasil dari penelitian ini yaitu video iklan dengan format .mp4 dan berdurasi kurang lebih 3 menit.

Kata Kunci: Motion Graphic, Iklan, Video, Studio Foto, Promosi



ABSTRAK

Motion Graphics is an audio-visual medium that combines illustration, typography, videography, photography, and music that moves in space and time using animation and rhythm. Omah Galeria Studio is a photo studio in Pematang Rejang Regency, which offers several photo concepts, from personal groups to one large class because it can accommodate up to 30 people.

This research focuses on making an advertising video using motion graphic techniques. This advertisement contains information about Omah Galeria Studio to promote to the public the existence of a photo studio that offers affordable prices in Pematang Rejang Regency, thus attracting people to use the place and photo concept services at Omah Galeria Studio.

In this research, the data collection methods used are the literature method, observation method, and interview method. In the process of making advertising videos Omah Galeria Studio applies pre-production, production, and post-production. The result of this research is an advertising video in .mp4 format and lasts approximately 3 minutes.

Keyword: *Motion Graphic, Advertisements, Video, Photo Studio. Promotion*

