

**PEMBUATAN IKLAN PADA CV. ISATECH INDONESIA DENGAN  
MENGUNAKAN TEKNIK *SLOW MOTION*  
DAN *MOTION GRAPHIC***

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Fendra Panggih Widodo**

**13.11.7519**

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

**PEMBUATAN IKLAN PADA CV. ISATECH INDONESIA DENGAN  
MENGUNAKAN TEKNIK *SLOW MOTION*  
DAN *MOTION GRAPHIC***

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi **Informatika**



disusun oleh

**Fendra Panggih Widodo**

**13.11.7519**

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

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

### PEMBUATAN IKLAN PADA CV. ISATECH INDONESIA DENGAN MENGUNAKAN TEKNIK *SLOW MOTION* DAN *MOTION GRAPHIC*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Fendra Panggih Widodo**

**13.11.7519**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 10 Agustus 2020

**Dosen Pembimbing,**

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**

**NIK. 190302164**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PEMBUATAN IKLAN PADA CV. ISATECH INDONESIA DENGAN MENGUNAKAN TEKNIK *SLOW MOTION* DAN *MOTION GRAPHIC*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Fendra Panggih Widodo**

**13.11.7519**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 27 Februari 2020

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Agus Purwanto, M.Kom**  
NIK. 190302229

**Arifiyanto Hadinegoro, S.Kom, MT**  
NIK. 190302289

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**  
NIK. 190302164

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 10 Agustus 2020

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

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

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI) dan ini skripsi tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis / 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, 10 Agustus 2020



Fendra Panggh Widodo

NIM. 13.11.7519

## **MOTTO**

Jangan pernah berhenti berjuang sebelum engkau mendapatkan hasilnya



## PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya serta Nabi Muhammad ﷺ yang menjadikan tauladan bagi seluruh umat manusia, Skripsi ini saya dedikasikan untuk:

1. Orang tua saya, Bapak Rohmad dan Ibu Rahwijati yang selalu mendukung dan selalu memberikan doá serta restu sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi dengan lancar.
2. Yumiatun, yang tidak pernah lelah selama ini menyemangatiku, mendorongku agar terus menyelesaikan skripsiku.
3. Teman-teman Overloops khususnya mas Chen & mbak Fe yang sudah berbaik hati memberikan libur.
4. Teman-teman seperjuangan S1-TI-11, pengalaman berharga dan sangat berkesan bisa berkenalan dan bercengkrama dengan kalian.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam kepada Nabi Muhammad ﷺ yang menjadi suri tauladan yang baik serta menjadikan motivasi bagi penulis.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata-1 Jurusan Teknik Informatika UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta guna memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi yang berjudul *“Pembuatan Iklan Pada CV. Isatech Indonesia dengan Menggunakan Teknik Slow Motion dan Motion Graphic”* dengan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak saran, bantuan, masukan, dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Sahabat dan teman-teman kelas S1-TI-11 yang telah berjuang bersama.
4. Semua pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu oleh penulis.

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis, oleh



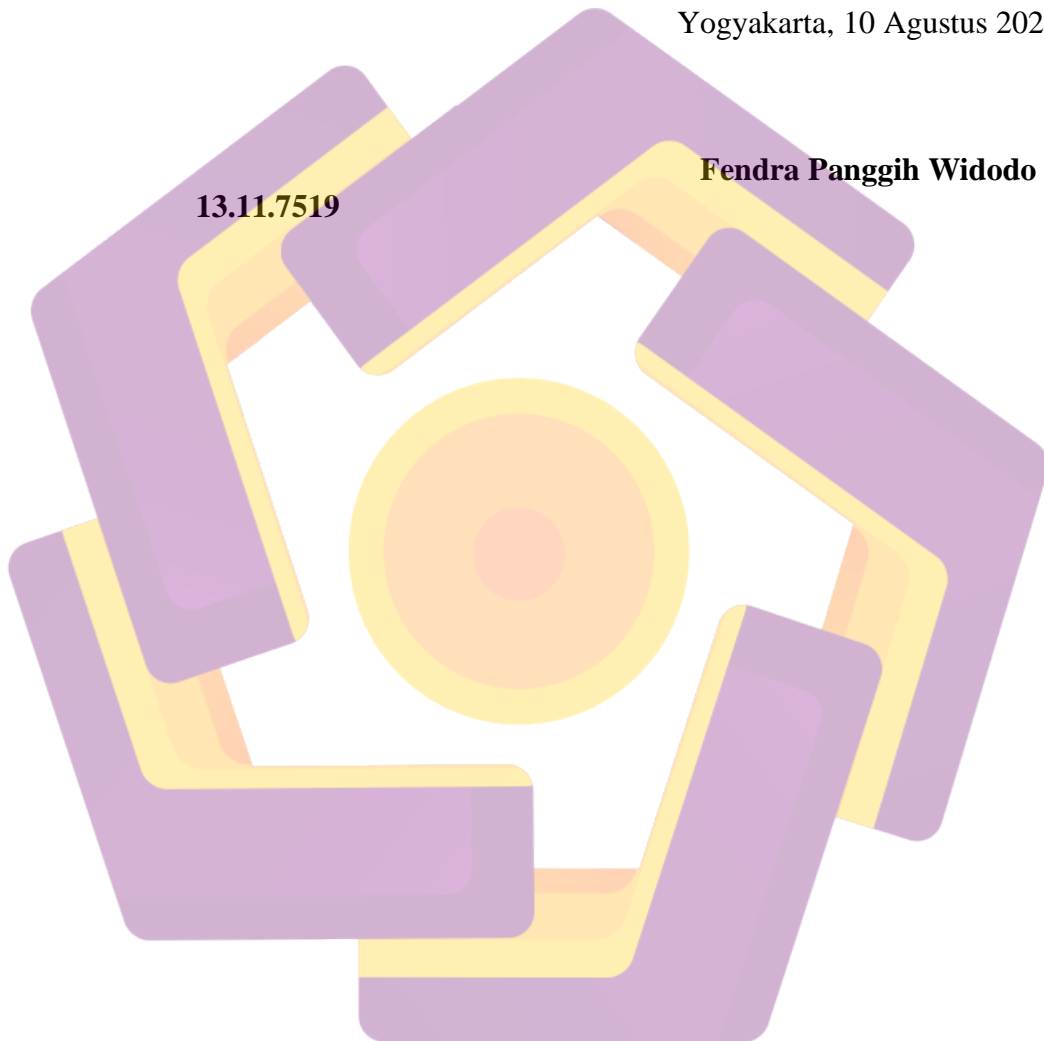
karena itu saran dan kritik yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian ini.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca umumnya dan khususnya untuk pengembangan pada bidang multimedia.

Yogyakarta, 10 Agustus 2020

**Fendra Panggih Widodo**

**13.11.7519**



## DAFTAR ISI

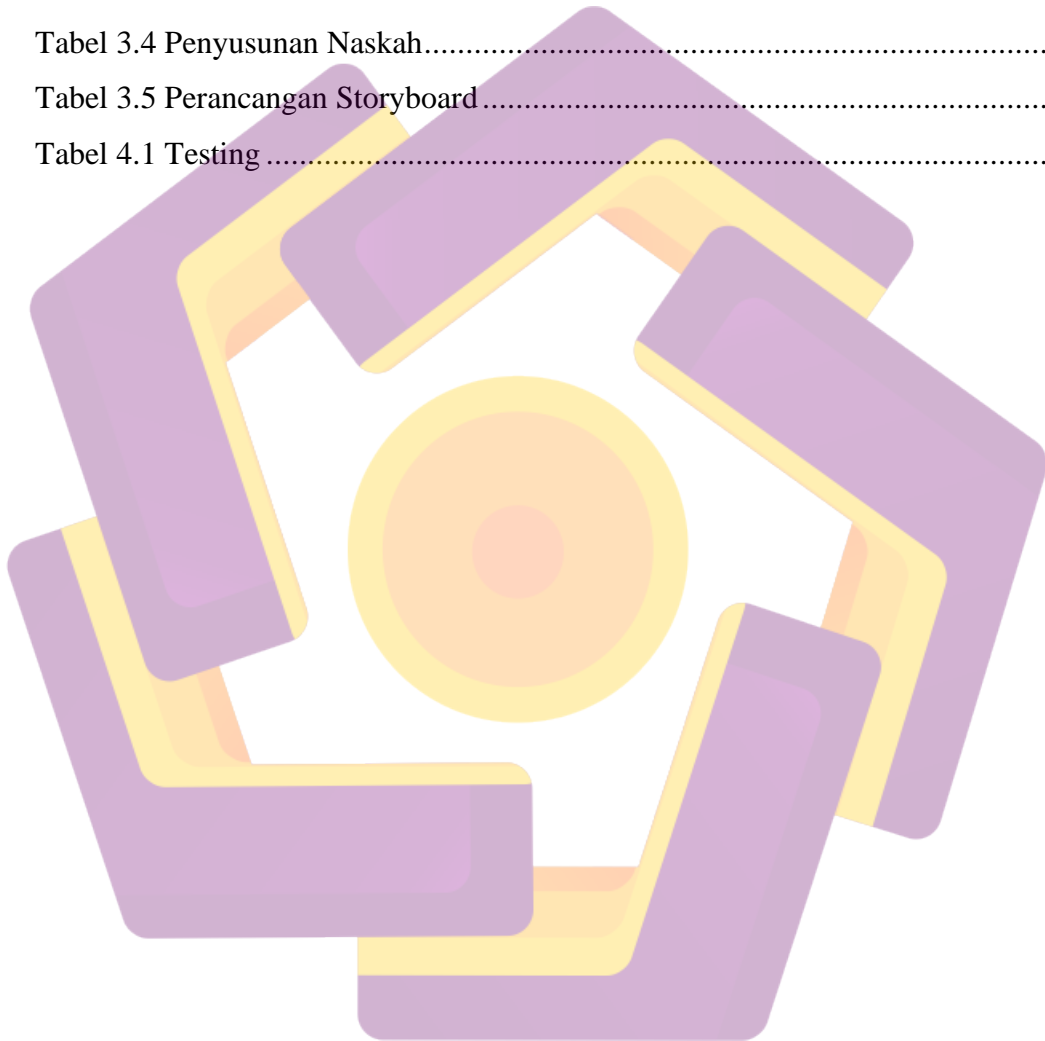
<b>JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>INTI SARI.....</b>	<b>xv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	4
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
1.6. Metode Penelitian.....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	5
1.6.2 Metode Analisis .....	6
1.6.3 Metode Perancangan .....	6
1.6.4 Metode Uji Coba.....	6
1.7. Sistematika Penulisan.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>23</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	23
2.2 Slow Motion .....	24
2.3 Motion Graphic .....	25
2.3.1 Pengertian <i>Motion Graphic</i> .....	25
2.3.2 Karakteristik Motion Graphic.....	27
2.4 Konsep Dasar Multimedia .....	27

2.4.1	Elemen-Elemen Multimedia.....	28
2.5	Iklan.....	30
2.5.1	Definisi Iklan.....	30
2.5.2	Prinsip Dasar Menulis Naskah Iklan.....	30
2.5.3	Jenis-Jenis Iklan Berdasarkan Tujuan.....	30
2.6	Tahap Analisis.....	32
2.6.1	Analisis Kebutuhan.....	32
2.6.2	Kebutuhan Fungsional.....	32
2.6.3	Kebutuhan Non Fungsional [16].....	32
2.6.4	Analisis Kelayakan.....	33
2.6.5	Kelayakan Teknis.....	33
2.6.6	Kelayakan Operasional.....	34
2.7	Tahap Produksi.....	34
2.7.1	Pra produksi.....	34
2.7.2	Produksi.....	35
2.7.2.1	Ilustrasi [17].....	35
2.7.3	Pasca produksi.....	36
2.7.3.1	Compositing and Editing.....	36
2.7.3.2	Penambahan Visual Effect.....	36
2.7.3.3	Penambahan Sound Effect.....	37
2.7.3.4	Penggabungan Kedua Project.....	37
2.7.3.5	Rendering.....	37
2.7.3.6	Hasil Akhir Video.....	37
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>		<b>38</b>
3.1	Tinjauan Umum.....	38
3.1.1	Deskripsi Objek.....	38
3.1.2	Sejarah CV. Isatech Indonesia.....	38
3.1.3	Logo Perusahaan.....	39
3.1.4	Visi dan Misi.....	39
3.2	Metode Analisis.....	40
3.3	Solusi yang Diterapkan.....	44

3.4	Solusi yang Dipilih.....	44
3.5	Studi Kelayakan .....	44
3.5.1	Kelayakan Teknis.....	45
3.5.2	Kelayakan Operasional.....	45
3.5.3	Kelayakan Ekonomi .....	45
3.5.4	Kelayakan Hukum.....	45
3.6	Analisis Kebutuhan Sistem.....	45
3.6.1	Kebutuhan Fungsional.....	46
3.6.2	Kebutuhan Non-Fungsional.....	47
3.6.3	Komponen Biaya.....	49
3.7	Tahap Pra-Produksi .....	50
3.7.1	Ide Cerita.....	50
3.7.2	Desain Karakter .....	51
3.7.3	Pembuatan Naskah .....	52
3.7.4	Pembuatan Storyboard .....	54
	<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>48</b>
4.1.	Implementasi .....	48
4.2.	Produksi .....	48
4.2.1	Pemilihan Lokasi Pengambilan Gambar .....	48
4.2.2	Pemilihan Perlengkapan Pengambilan Gambar.....	49
4.2.3	Pengambilan Gambar .....	51
4.2.4	<i>Character Design</i> .....	54
4.2.5	Coloring.....	58
4.2.6	Editing .....	60
4.3.	Pasca Produksi .....	69
4.3.1	Compositing.....	69
	<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>78</b>
5.1	Kesimpulan .....	78
5.2	Saran .....	79
	<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>80</b>

## DAFTAR TABEL

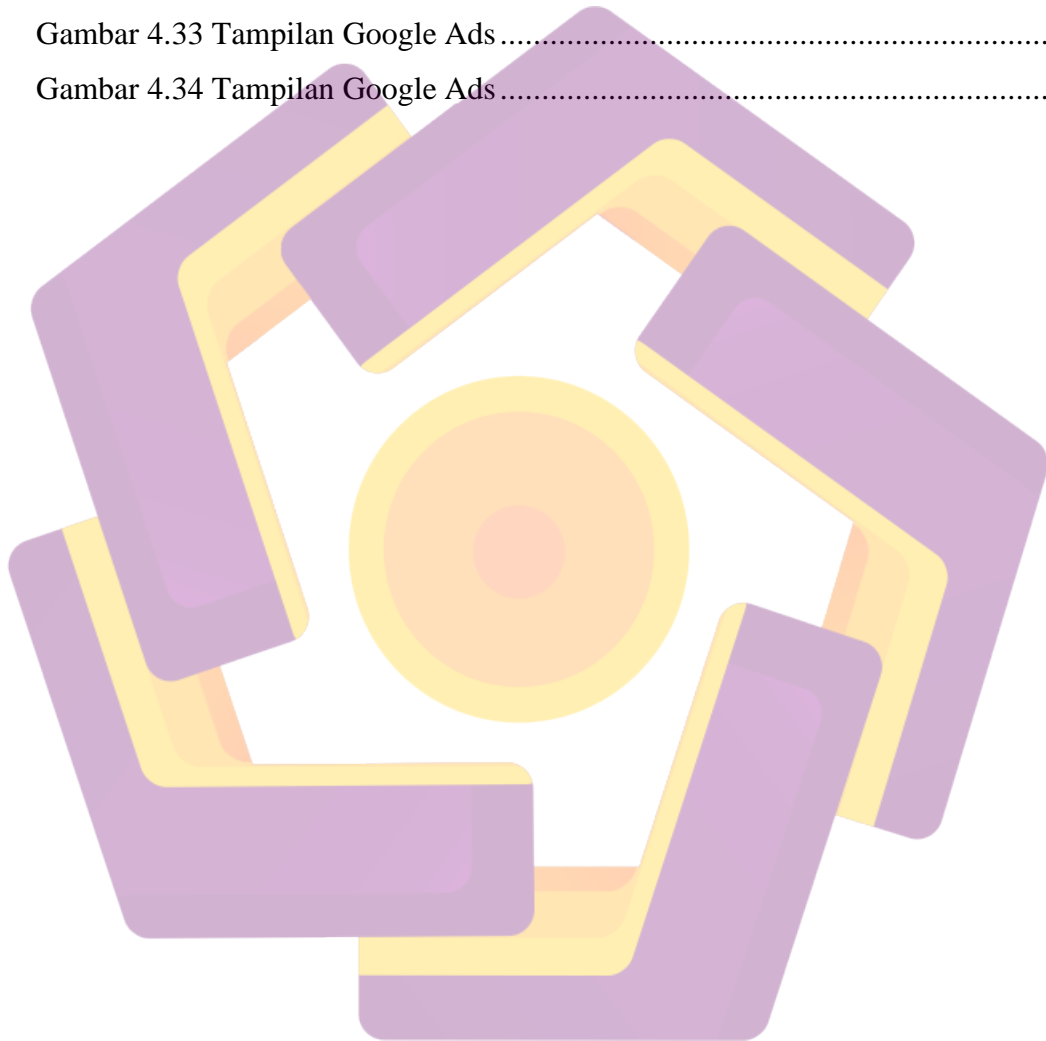
Tabel 3.1 Analisis SWOT .....	26
Tabel 3.2 Perincian Biaya Produksi Iklan CV. Isatech Indonesia.....	35
Tabel 3.3 Desain Karakter.....	36
Tabel 3.4 Penyusunan Naskah.....	38
Tabel 3.5 Perancangan Storyboard.....	40
Tabel 4.1 Testing .....	85



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia .....	<b>Error! Bookmark not defined.00</b>
Gambar 3.1 Logo CV. Isatech Indonesia .....	24
Gambar 4.1 Sony RX 100 V .....	51
Gambar 4.2 Tropod Excell Vega 377 .....	52
Gambar 4.3 Pilihan mode NTSC/PAL.....	53
Gambar 4.4 Pilihan Menu High Frame Rate.....	53
Gambar 4.5 Pilihan Frame Rate 500fps .....	<b>Error! Bookmark not defined.00</b>
Gambar 4.6 Icon Adobe Photoshop CC2017 .....	56
Gambar 4.7 Loading Adobe Photoshop CC2017.....	57
Gambar 4.8 Dokumen Baru Adobe Photoshop CC2017 .....	58
Gambar 4.9 Contoh Karakter .....	59
Gambar 4.10 Coloring Karakter .....	60
Gambar 4.11 Dialog Penyimpanan File.....	60
Gambar 4.12 Icon After Effect CC2017 .....	61
Gambar 4.13 Loading After Effect CC2017 .....	62
Gambar 4.14 Layar Awal Adobe After Effect CC2017.....	63
Gambar 4.15 Composition .....	64
Gambar 4.16 Dokumen Baru Adobe After Effect CC2017 .....	64
Gambar 4.17 Import File .....	65
Gambar 4.18 Tampilan Setelah Pre-Compose .....	66
Gambar 4.19 Transformasi Utama .....	66
Gambar 4.20 Mengaktifkan Motion Blur.....	67
Gambar 4.21 Effect Puppet .....	67
Gambar 4.22 Puppet Pin Digerakkan.....	67
Gambar 4.23 Output Setting After Effect CC2017 .....	69
Gambar 4.24 Render After Effect CC2017 .....	69
Gambar 4.25 Tampilan Loading Adobe Premiere CC2017 .....	70
Gambar 4.26 Format Video.....	71

Gambar 4.27 Import File .....	72
Gambar 4.28 Penggabungan Video dan Audio .....	72
Gambar 4.29 Export File Adobe Premiere CC2017 .....	73
Gambar 4.30 Langkah Rendering.....	74
Gambar 4.31 Setting Render .....	75
Gambar 4.32 Proses Render .....	75
Gambar 4.33 Tampilan Google Ads.....	76
Gambar 4.34 Tampilan Google Ads.....	77



## INTI SARI

Pada saat ini perkembangan teknologi informasi semakin berkembang, seperti dalam bidang periklanan. Penekanan iklan pada inovasi baru untuk membantu orang mendapatkan informasi secara cepat dan mudah. Perusahaan harus bisa membuat layanan informasi dan promosi untuk menarik konsumen.

CV. Isatech Indonesia yang bergerak di bidang IT, belum maksimal dalam memperkenalkan nama brand perusahaannya. Masih banyak orang yang tidak tahu tentang eksistensi CV. Isatech Indonesia. Dengan mempromosikan melalui video iklan, CV. Isatech Indonesia akan lebih efektif dalam memperkenalkan perusahaannya kepada masyarakat Yogyakarta dan seluruh Indonesia.

Dalam pembuatan video iklan CV. Isatech Indonesia ini, penulis menggunakan teknik *slow motion* dan *motion graphic*, sehingga penyampaian pesan akan lebih tersampaikan.

**Kata Kunci:** Multimedia , Periklanan, Pemasaran



## ABSTRACT

*At present the development of information technology is growing, such as in the field of advertising. Emphasis on advertising on new innovations to help people get information quickly and easily. Companies must be able to create information and promotional services to attract consumers.*

*CV. Isatech Indonesia, which is engaged in IT, has not been maximized in introducing the company's brand name. There are still many people who do not know about the existence of CV. Isatech Indonesia. By promoting through video advertisements, CV. Isatech Indonesia will be more effective in introducing the company to the people of Yogyakarta and throughout Indonesia.*

*In making video advertisements CV. Isatech Indonesia, the author uses slow motion and motion graphic techniques, so that the delivery of messages will be more conveyed.*

**Keywords:** *Multimedia, Advertising, Marketing*