

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA SARANG KREASI
TOMCAT DESIGN MENGGUNAKAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI
MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI



disusun oleh

Haidar Nibras Afkari

14.11.7725

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA SARANG KREASI
TOMCAT DESIGN MENGGUNAKAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI
MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar sarjana
pada program studi informatika



disusun oleh

Haidar Nibras Afkari

14.11.7725

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA SARANG KREASI TOMCAT DESIGN MENGGUNAKAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Haidar Nibras Afkari

14.11.7725

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 8 Agustus 2020

Dosen Pembimbing

Bernadhed,M,Kom

NIK. 190302243

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA SARANG KREASI
TOMCAT DESIGN MENGGUNAKAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI
MEDIA PROMOSI

yang telah dipersiapkan dan disusun oleh

Haidar Nibras Afkari

14.11.7725

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 8 Agustus 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom
NIK.190302164

Agus Purwanto, M.Kom
NIK.190302229

Bernadhed, M.Kom
NIK.190302243

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 8 Agustus 2020

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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 20 Juli 2020



Haidar Nibras Afkari
NIM. 14.11.7725

MOTTO

“Jauhilah dengki, karena dengki memakan amal kebaikan sebagaimana api memakan kayu bakar”

(Nabi Muhammad SAW)

"People who never make mistakes are those who never try new things"

(Albert Einstein)

"Tidak ada jalan mudah menuju kebebasan, dan banyak dari kita akan harus melewati lembah gelap menyeramkan. Lagi dan lagi sebelum akhirnya kita meraih puncak kebahagiaan.”

(Nelson Mandela)

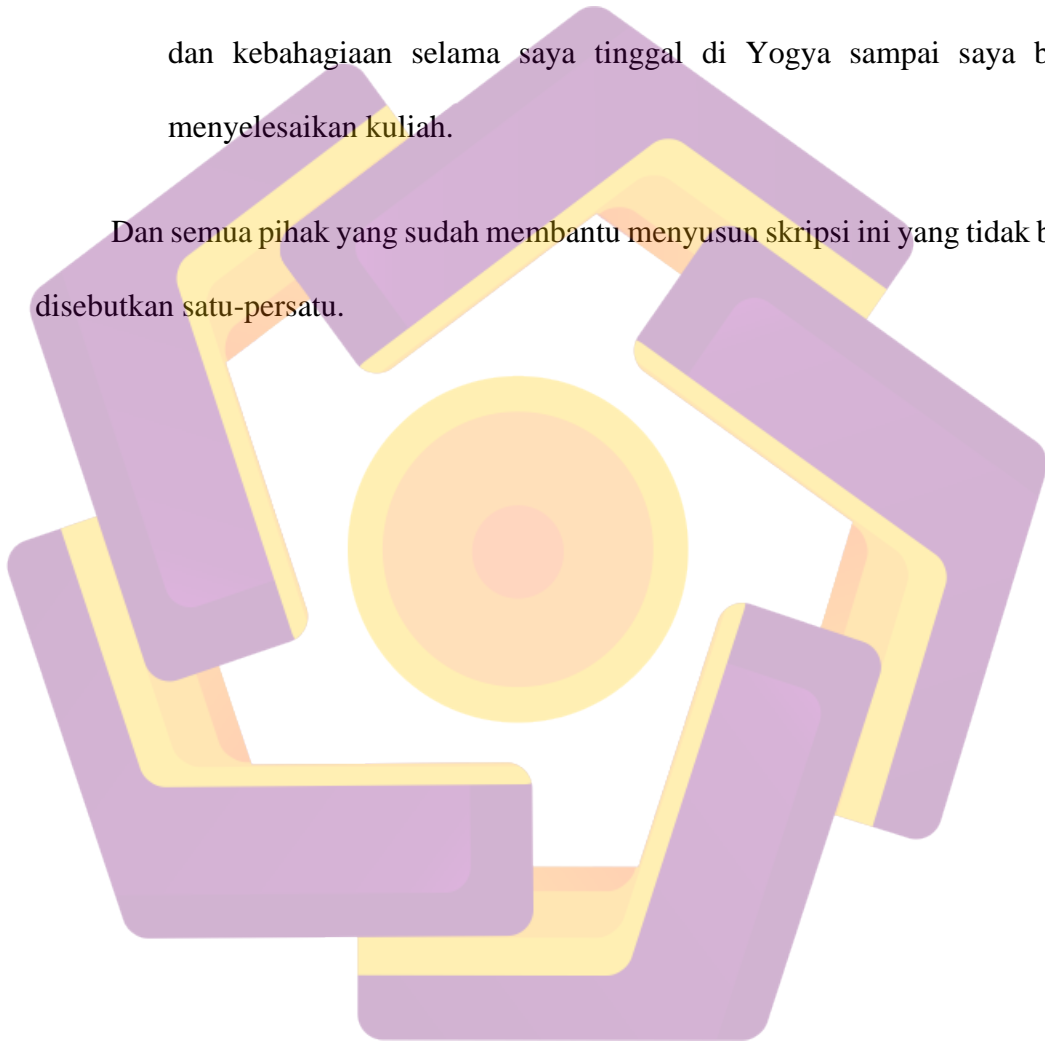
PERSEMBAHAN

Dengan mengucap puji dan syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan lancar dan kedepannya dapat bermanfaat. skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua yang tidak pernah berhenti memberikan kasih sayang, do'a, dukungan dan semangat setiap waktu serta nasehat-nasehatnya.
2. Bapak Bernadhed selaku dosen pembimbing, terima kasih atas bimbingan dan nasehat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.
3. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat sewaktu perkuliahan.
4. Seluruh teman-teman kelas 14 S1-INF-02 yang selalu memberikan semangat, dan dukungan. Terima kasih untuk semuanya.
5. Owner TomCat Design, terima kasih atas izin tempatnya untuk melakukan penelitian dan menjadi tuan rumah sehingga skripsi bisa berjalan lancar.
6. Untuk Elvi yang selalu mensupport dan memotivasi saya untuk segera menyelesaikan penelitian.

7. Untuk Rico, Fajar , Sandy, Aziz, Dillah, Peri, Reza dan Tito yang selalu memberikan keceriaan, dukungan dan bantuannya selama saya mengikuti perkuliahan dari awal semester hingga akhir.
8. Untuk Keluarga kontrakan Kuliduab yang selalu memberikan keceriaan dan kebahagiaan selama saya tinggal di Yogya sampai saya bisa menyelesaikan kuliah.

Dan semua pihak yang sudah membantu menyusun skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu-persatu.



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wr.wb

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar S1 dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Iklan Pada Sarang Kreasi TomCat Design Menggunakan Motion Graphic Sebagai Media Promosi” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bimbingan dan dukungan, bantuan, serta do’a dari berbagai pihak, Oleh karena itu, tak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Mohammad Suyanto M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom. selaku Dosen Wali dari Penulis.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Sudarmawan, M.T. selaku Ketua Program Studi S1 Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Bapak Bernadhed, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah memberikan bimbingan dan dukungan dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

6. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Penulis menyadari dalam penyusunan Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca demi perbaikan penulis dimasa yang akan datang.

Wassalamu'alaikum wr.wb

Yogyakarta, 20 Juli 2020

Penulis

Haidar Nibras Afkari
NIM. 14.11.7725

DAFTAR ISI

COVER.....	i
JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud Penelitian.....	4
1.5 Tujuan.....	4
1.6 Manfaat Penelitian.....	4
1.6.1 Bagi Peneliti.....	4
1.6.2 Bagi Pihak TomCat Design.....	4
1.7 Metode Penelitian.....	4
1.7.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.7.2 Metode Analisis	5
1.7.3 Metode Perancangan	5
1.7.4 Metode Pengujian.....	5
1.8 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9

2.2	Definisi Multimedia	10
2.2.1	Elemen – elemen Multimedia	11
2.3	Definisi Animasi.....	14
2.3.1	Macam – macam Animasi.....	15
2.3.2	Animasi 2D	23
2.3.3	Prinsip Animasi.....	24
2.4	Definisi <i>Motion Graphic</i>	30
2.4.1	Sejarah <i>Motion Graphic</i>	31
2.5	Metode Analisis.....	32
2.5.1	Analisis SWOT	32
2.5.2	Analisi Kebutuhan.....	33
2.6	Metode Evaluasi	35
2.6.1	Kuisisioner.....	35
2.6.2	Skala Likert	35
2.7	Tahap Produksi.....	37
2.7.1	Pra Produksi	37
2.7.2	Produksi	39
2.7.3	Pasca Produksi	39
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		41
3.1	Gambaran Umum.....	41
3.1.1	Sejarah Perusahaan.....	41
3.1.2	Visi dan Misi	42
3.1.3	Logo Perusahaan	42
3.2	Pengumpulan Data	43
3.2.1	Hasil Observasi	43
3.3	Analisis.....	44
3.3.1	Analisis SWOT	44
3.3.2	Solusi.....	45
3.4	Analisis Kebutuhan	45
3.4.1	Kebutuhan Informasi.....	45
3.4.2	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	46
3.5	Tahapan Pra Produksi.....	47

3.5.1	Ide.....	47
3.5.2	Konsep	48
3.5.3	Proses Pembuatan Iklan	48
3.5.4	Rancangan Naskah Iklan.....	49
3.5.5	Storyboard.....	51
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		56
4.1	Implementasi.....	56
3.1.2	Produksi	56
4.2	Pasca Produksi.....	62
4.2.1	<i>Compositing</i>	62
4.2.2	Editing.....	67
4.2.3	Rendering	73
4.3	Pembahasan	74
4.3.1	Kendala dalam Produksi	74
4.4	Evaluasi	75
4.4.1	Alpha Testing	75
4.4.2	Beta Testing	77
4.4.3	Implementasi.....	82
BAB V PENUTUP.....		83
5.1	Kesimpulan.....	83
5.2	Saran	83
DAFTAR PUSTAKA		85

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Hasil Penelitian Terdahulu	10
Tabel 2.2 Matriks SWOT	32
Tabel 2.3 Evaluasi Skala Likert.....	35
Tabel 2.4 Interval Skala Likert.....	36
Tabel 3.1 Matriks SWOT	44
Tabel 3.2 Kebutuhan <i>Hardware</i>	46
Tabel 3.3 Kebutuhan <i>Software</i>	46
Tabel 3.4 Kebutuhan <i>Brainware</i>	47
Tabel 3.5 Rancangan <i>Storyboard</i>	52
Tabel 4.1 Alpha Testing.....	75
Tabel 4.2 Hasil Kuisisioner Aspek Informasi dan Multimedia	77
Tabel 4.3 Perhitungan Aspek Informasi.....	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>Instagram TomCat Design</i>	2
Gambar 1.2 <i>Instagram TomCat Design</i>	2
Gambar 2.1 Lima Elemen Multimedia	11
Gambar 2.2 Teks	12
Gambar 2.3 <i>Images</i>	12
Gambar 2.4 Audio	13
Gambar 2.5 Animasi	13
Gambar 2.6 Video	14
Gambar 2.7 Animasi Sell (<i>Cell Animation</i>)	16
Gambar 2.8 Animasi Frame (<i>Frame Animation</i>)	17
Gambar 2.9 Animasi Sprite (<i>Sprite Animation</i>)	18
Gambar 2.10 Animasi Lintasan (<i>Path Animation</i>)	19
Gambar 2.11 Animasi Spline (<i>Spline Animation</i>)	20
Gambar 2.12 Animasi Vektor (<i>Vector Animation</i>)	21
Gambar 2.13 Animasi Karakter (<i>Character Animation</i>)	22
Gambar 2.14 Animasi <i>Blend</i> (<i>Computational Animation</i>)	23
Gambar 2.15 Animasi <i>Morphing</i> (<i>Morphing Animation</i>)	23
Gambar 2.16 <i>Appeal</i>	24
Gambar 2.17 <i>Arcs</i>	25
Gambar 2.18 <i>Follow-Through & Overlapping</i>	26
Gambar 2.19 <i>Secondary Action</i>	26

Gambar 2.20 <i>Slow-in and Slow-out</i>	27
Gambar 2.21 <i>Squash and Stretch</i>	28
Gambar 2.22 <i>Stagging</i>	28
Gambar 2.23 <i>Straight-ahead Action and Pose-to-Pose</i>	29
Gambar 2.24 <i>Timing</i>	30
Gambar 2.25 Tokoh Motion Graphic	32
Gambar 2.26 Contoh Naskah	38
Gambar 2.27 Contoh Storyboard	39
Gambar 3.1 Logo Perusahaan	42
Gambar 3.2 Foto di <i>instagram</i>	43
Gambar 3.3 Proses pembuatan iklan	48
Gambar 4.1 Dokumen Baru	57
Gambar 4.2 Contoh <i>Tools</i> yang digunakan	58
Gambar 4.3 Membuat objek menggunakan <i>Rectangel Tool</i> dan <i>Ellipse Tool</i>	58
Gambar 4.4 Objek Setelah dibentuk menggunakan <i>Trim</i>	59
Gambar 4.5 Objek Diberi Warna Dan Garis Dihilangkan	60
Gambar 4.6 Export Objek	60
Gambar 4.7 Proses Perekaman Narasi	61
Gambar 4.8 Hasil Perekaman Narasi	61

Gambar 4.9 Objek-Objek Yang Telah Disusun Dan Diatur Ukurannya.....	62
Gambar 4.10 Membuat Komposisi Baru	63
Gambar 4.11 Import Objek Grafis.....	64
Gambar 4.12 <i>Position</i>	65
Gambar 4.13 <i>Opacity</i>.....	65
Gambar 4.14 <i>Scale</i>	66
Gambar 4.15 <i>Easy Ease</i>	66
Gambar 4.16 <i>Graph Editor</i>.....	66
Gambar 4.17 Lembar Kerja Adobe Audition CS6	67
Gambar 4.18 File Hasil Recording	68
Gambar 4.19 Menghapus Audio yang Tidak dibutuhkan	68
Gambar 4.20 Noise Reduction	69
Gambar 4.21 Penyimpanan Audio	69
Gambar 4.22 <i>New Project</i>	70
Gambar 4.23 <i>Sequence</i>	70
Gambar 4.24 Import File.....	71
Gambar 4.25 Animasi, Video, Dan Suara Yang Telah Dimasukkan	71
Gambar 4.26 <i>Razor Tool</i>.....	72
Gambar 4.27 Mensinkronkan Suara.....	72
Gambar 4.28 Export Settings.....	73
Gambar 4.29 Rendering	74
Gambar 4.30 Publikasi Iklan Di Media Sosial TomCat Design	82

INTISARI

TomCat Design adalah ruang seni kecil yang di dirikan di klaten oleh Septian Taufiq Hidayat pada waktu Sekolah Menengah Atas dengan kepemilikan tunggal. Septian mendirikan ruang seni tersebut atas dasar keinginan untuk memberikan jembatan kepada khalayak yang ingin membuat jasa design. Promosi yang dilakukan TomCat Design saat ini adalah promosi berupa sebuah foto menggunakan media sosial seperti di WhatsApp dan Instagram. Cara promosi tersebut sudah cukup bagus, namun di era milenial seperti sekarang konsumen lebih tertarik pada sebuah video karena akan lebih mudah di pahami daripada foto. Supaya konsumen lebih tertarik lagi kepada produk-produk TomCat Design, penulis mengusulkan untuk membuat video *motion graphic*.

Motion graphic sendiri merupakan sebuah animasi sehingga dengan adanya proses pergerakan animasi tersebut dapat memberikan gambaran yang jelas untuk memberikan informasi kepada konsumen.

Pembuatan Iklan Menggunakan Teknik Motion Graphic Untuk Sarang Kreasi TomCat Design Sebagai Media Promosi diharapkan mampu menarik minat para Konsumen, terutama bagi TomCat Design agar Bisnis Yang dijalani semakin maju.

Kata Kunci : Animasi, Iklan, TomCat Design, Motion Graphic.

ABSTRACT

TomCat Design is a small art space that was founded in Klaten by Septian Taufiq Hidayat at the time of High School with sole ownership. Septian founded the art space based on his desire to provide a bridge to audiences who want to create design services. The promotion that TomCat Design is currently doing is a promotion in the form of a photo using social media such as on WhatsApp and Instagram. This promotion method is good enough, but in the millennial era like now consumers are more interested in a video because it will be easier to understand than photos. In order for consumers to be more interested in TomCat Design products, the author proposes to make motion graphic videos.

Motion graphic itself is an animation so that the animation movement process can provide a clear picture to provide information to consumers.

Making Ads Using Motion Graphic Techniques for Nesting Creations TomCat Design as a Promotion Media is expected to be able to attract the interest of consumers, especially for TomCat Design so that the business is being carried out more advanced.

Keywords: *Animation, Advertising, TomCat Design, Motion Graphic.*

