

**PERANCANGAN VIDEO IKLAN TENTANG BAHAYA MAKANAN
CEPAT SAJI MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC
PADA SMP NEGERI 2 DEPOK**

SKRIPSI



maulana.pratama@students.amikom.ac.id

disusun oleh

Maulana Iman Pratama

16.12.9269

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
2020**

**PERANCANGAN VIDEO IKLAN TENTANG BAHAYA MAKANAN
CEPAT SAJI MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC
PADA SMP NEGERI 2 DEPOK**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Maulana Iman Pratama

16.12.9269

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
2020**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN VIDEO IKLAN TENTANG BAHAYA MAKANAN CEPAT SAJI MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA SMP NEGERI 2 DEPOK

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Maulana Iman Pratama

16.12.9269

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 15 April 2020

Dosen Pembimbing,

Akhmad Dahlan, M.Kom

NIK. 190302174

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN VIDEO IKLAN TENTANG BAHAYA MAKANAN CEPAT SAJI MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA SMP NEGERI 2 DEPOK

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Maulana Iman Pratama

16.12.9269

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 April 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Tanda Tangan

Akhmad Dahlan, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302174

Arifiyanto Hadinegoro, S.Kom., M.T.
NIK. 190302289

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 20 Februari 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 Februari 2020

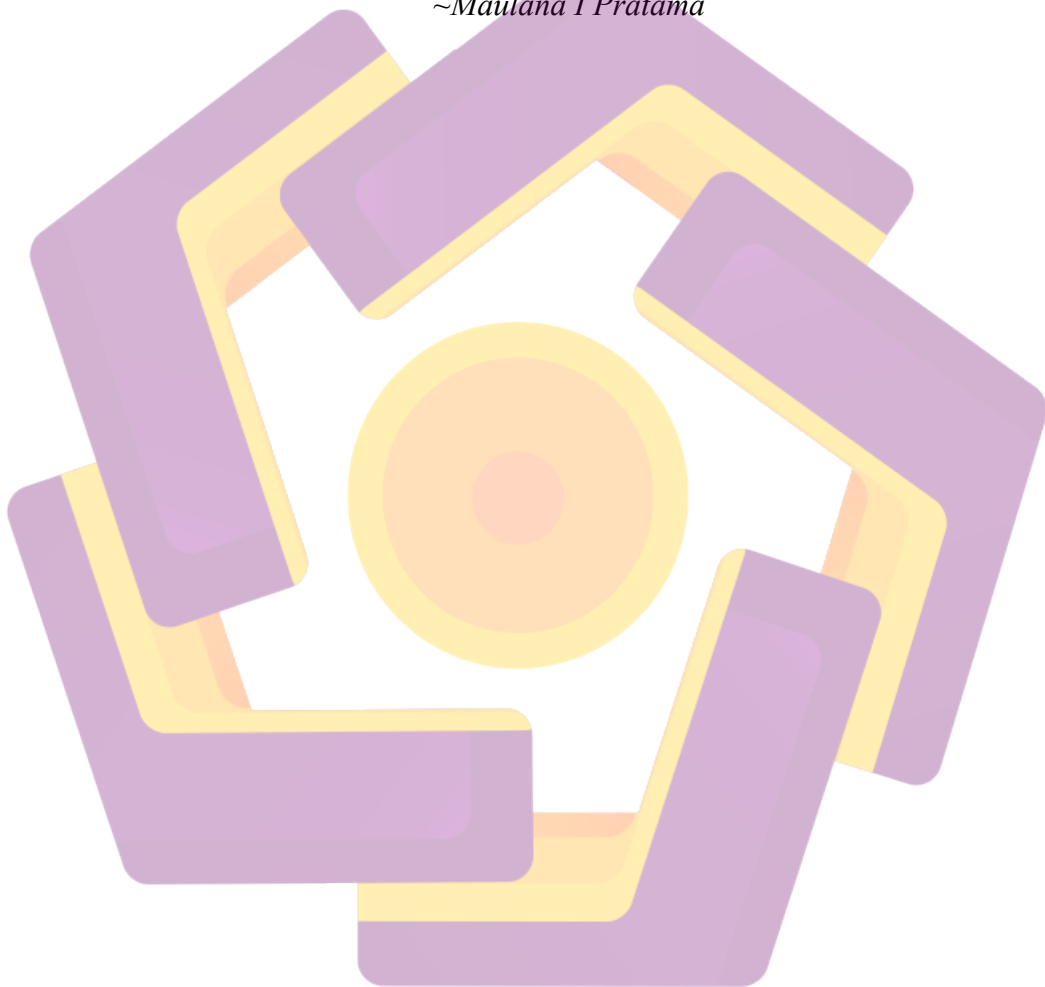
Maulana Iman Pratama

NIM. 16.12.9269

MOTTO

*“Mencintai bukan berarti memiliki, lakukan dengan tulus namun tak seluruhnya
karna apa yang kau percaya selalu ada belum tentu ditakdirkan tuk terus
bersama. Jagalah apa yang berharga bagimu, jadikan itu kebanggaan bukan
penyesalan”*

~Maulana I Pratama



PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan berkat yang luar biasa kepada saya, sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Saya juga sangat berterimakasih kepada orang-orang yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Satu cita telah tercapai, sebagai ucapan terima kasih saya atas capaian ini, saya persembahkan karya kecil ini kepada orang-orang yang spesial.

1. Ibu yang selalu menjadi tempat mengeluh, mendukung dan mendoakan ketika saya sedang berjuang dalam kondisi apapun
2. Bapak yang mendukung baik secara doa maupun finansial sehingga karya ini bisa selesai tanpa ada kendala yang berarti
3. Kakak yang selalu memberi semangat dalam menyelesaikan karya ini
4. Rizal atau Afifudin dalam membantu menyelesaikan skripsi ini.
Terimakasih
5. Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan masukan serta bimbingan positif dalam menyelesaikan karya ini
6. Teman-teman 16-SISI-05 untuk memori indah yang pernah kita raih bersama selama perkuliahan. Terimakasih atas bantuan dan ilmu yang pernah kalian bagi.

KATA PENGANTAR

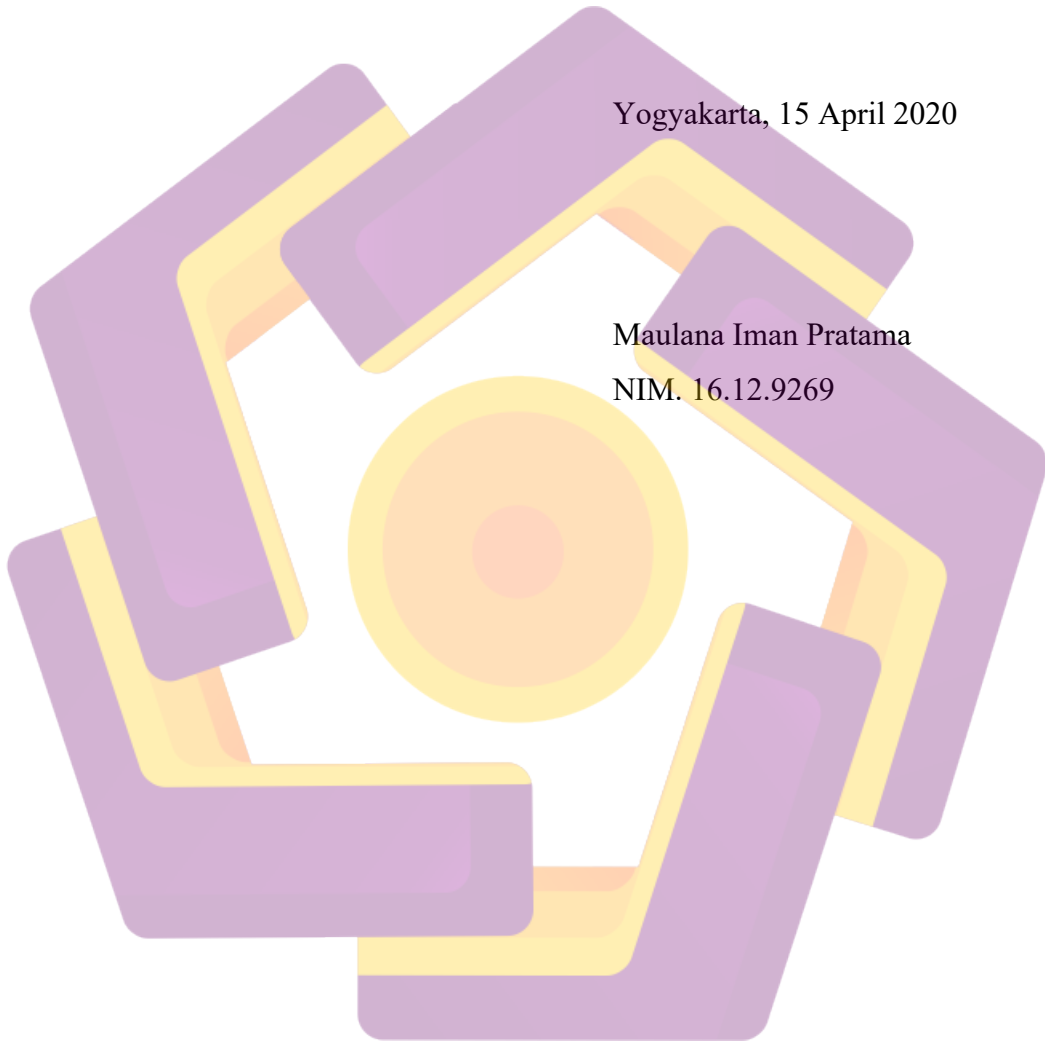
Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Perancangan Video Iklan Tentang Bahaya Makanan Cepat Saji Menggunakan Teknik Motion Graphic pada SMP Negeri 2 Depok” ini sesuai dengan waktu yang diharapkan. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer. Penulis sangat menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini sangat jauh dari kesempurnaan. Walaupun sangat sederhana, tanpa bantuan dari berbagai pihak pastinya penulis akan mengalami berbagai macam kesulitan. Oleh karena itu dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. M. Suyanto, Prof., Dr., MM. Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta
3. Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom selaku dosen pembimbing.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah
5. Kedua orang tua dan saudara-saudara yang selalu mendukung penulis dalam segala hal
6. Teman-teman 16 SISI 05, satu angkatan, dan kakak-kakak tingkat yang telah memberikan dukungan selama penulis kuliah dan mengerjakan skripsi
7. Kepala sekolah SMP N 2 Depok yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian, serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 15 April 2020

Maulana Iman Pratama
NIM. 16.12.9269



DAFTAR ISI

JUDUL.....	<i>i</i>
DAFTAR ISI.....	<i>x</i>
DAFTAR TABEL.....	<i>xiii</i>
DAFTAR GAMBAR.....	<i>xiv</i>
BAB I PENDAHULUAN.....	1
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
1.5.1 Bagi Pihak Objek.....	4
1.5.2 Bagi Peneliti.....	4
1.5.3 Bagi Peneliti Selanjutnya.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Analisis.....	6
1.6.3 Metode Perancangan.....	6
1.6.4 Evaluasi.....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Tinjauan Pustaka.....	9
2.2 Dasar Teori.....	11
2.2.1 Definisi Makanan Cepat Saji.....	11

2.2.2	Definisi Iklan	12
2.2.3	Definisi Video.....	13
2.2.4	Definisi Motion Graphic.....	18
2.2.5	Konsep Dasar Animasi	21
2.2.6	Duik Bassel.....	34
2.2.7	Teknik Kamera	35
2.2.8	Metode Perancangan.....	42
2.3	Metode Penelitian	44
2.3.1	Analisis SWOT	44
2.3.2	Strategi SWOT.....	45
2.3.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	46
2.4	Evaluasi.....	47
2.4.1	Sejarah Skala Likert.....	47
2.4.2	Skala Likert.....	48
2.4.3	Rumus Presentase Skala Likert.....	48
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		50
3.1	Gambaran Umum Lembaga.....	50
3.1.1	Tentang Smp 2 Depok	50
3.1.2	Struktur Organisasi	51
3.1.3	Visi dan Misi.....	51
3.2	Pengumpulan Data.....	52
3.2.1	Wawancara.....	52
3.2.2	Observasi	53
3.3	Analisis Masalah.....	55
3.3.1	SWOT	55
3.3.2	Kelemahan dari Media Lama.....	58
3.3.3	Solusi yang Ditawarkan	58
3.3.4	Kesimpulan	58
3.4	Analisa Kebutuhan.....	59

3.4.1	Kebutuhan Fungsional	59
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional	60
3.5	Pra Produksi.....	62
3.5.1	Ide dan Konsep	62
3.5.2	Storyboard.....	64
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		68
4.1	Produksi	68
4.1.1	Pembuatan Aset Animasi.....	68
4.2	Pasca Produksi	73
4.2.1	Compositing.....	73
4.2.2	Editing.....	81
4.2.3	Rendering.....	85
4.3	Evaluasi.....	86
4.3.1	Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir.....	86
4.3.2	Kuesioner Faktor Informasi	88
4.3.3	Kuesioner Faktor Multimedia.....	91
4.4	Implementasi.....	93
4.4.1	Publish Media Online Youtube	94
4.4.3	Penyerahan ke Pihak SMP N 2 Depok	96
BAB V PENUTUP.....		97
5.1	Kesimpulan	97
5.2	Saran	98
DAFTAR PUSTAKA		99
LAMPIRAN		101

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Matrik Perbandingan Tinjauan	10
Tabel 2.2 Tabel Matriks SWOT	46
Tabel 2.3 Tabel Evaluasi Skala <i>Likert</i>	48
Tabel 2.4 Presentase Nilai	49
Tabel 3.1 Tabel SWOT	55
Tabel 3.2 Spesifikasi <i>Hardware</i>	60
Tabel 3.3 <i>Software</i>	61
Tabel 3.4 Produksi	61
Tabel 3.5 <i>Storyboard</i>	65
Tabel 4.1 Perbandingan Kebutuhan Fungsional dan Hasil Akhir	87
Tabel 4.2 Tabel Kuesioner Faktor Informasi	88
Tabel 4.3 Tabel Bobot Nilai	89
Tabel 4.4 Tabel Presentase Nilai	90
Tabel 4.5 Hasil Uji Aspek Informasi	90
Tabel 4.6 Tabel Kuesioner Faktor Multimedia	91
Tabel 4.7 Hasil Uji Aspek Faktor Multimedia	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Squash & Strectch.....	24
Gambar 2.2 <i>Anticipation</i>	25
Gambar 2.3 <i>Staging</i>	26
Gambar 2.4 <i>Straight ahead</i>	27
Gambar 2.5 <i>Pose to Pose</i>	27
Gambar 2.6 <i>Follow Through & Overlapping Action</i>	28
Gambar 2.7 <i>Slow In & Slow</i>	28
Gambar 2.8 <i>Arcs</i>	29
Gambar 2.9 <i>Secondary Action</i>	30
Gambar 2.10 <i>Timing</i>	31
Gambar 2.11 <i>Exaggeration</i>	31
Gambar 2.12 <i>Solid Drawing</i>	32
Gambar 2.13 <i>Appeal</i> Bervariasi.....	33
Gambar 2.14 <i>Appeal</i> Proposi.....	33
Gambar 2.15 <i>Appeal</i> Sederhana.....	34
Gambar 2.16 <i>Extreme Long Shoot</i>	35
Gambar 2.17 <i>Long Shoot</i>	36
Gambar 2.18 <i>Medium Long Shoot</i>	37
Gambar 2.19 <i>Medium Shoot</i>	37
Gambar 2.20 <i>Close Up</i>	38
Gambar 2.21 <i>Big Close Up</i>	39
Gambar 2.22 <i>Extreme Close Up</i>	40
Gambar 3.1 Struktur Organisasi	51
Gambar 3.2 Brosur pada papan sekolah	53
Gambar 3.3 Brosur pada papan sekolah	54
Gambar 3.4 Proses pembelajaran dikelas	54
Gambar 4.1 Pembuatan Lembar Kerja <i>Illustrator</i>	69
Gambar 4.2 <i>Shape</i> Dasar	69

Gambar 4.3 <i>Tools Pen Tool</i>	69
Gambar 4.4 Pewarnaan Karakter	70
Gambar 4.5 Proses <i>Recording</i> Narasi	70
Gambar 4.6 <i>Noise Reduction</i>	71
Gambar 4.7 Memaksimalkan <i>Vocal</i>	72
Gambar 4.8 <i>Normalize</i>	72
Gambar 4.9 Membuat <i>New Compositing</i>	73
Gambar 4.10 <i>Import</i> Hasil <i>Vector</i>	74
Gambar 4.11 <i>Vector</i> di <i>Timeline</i>	74
Gambar 4.12 <i>Scene</i> dalam <i>Timeline</i>	75
Gambar 4.13 Durasi <i>Scene</i> pada <i>Timeline</i>	75
Gambar 4.14 <i>Timeline</i> dan <i>Value</i> awal pada <i>Position</i>	76
Gambar 4.15 <i>Value</i> pada Akhir <i>Timeline</i> berubah.....	76
Gambar 4.16 Penggunaan <i>Path</i>	77
Gambar 4.17 Penggunaan <i>Keyframe Interpolation</i>	78
Gambar 4.18 <i>Puppet Pin Tools</i>	78
Gambar 4.19 Tampilan pada <i>view</i>	79
Gambar 4.20 Pemberian <i>Value</i> pada <i>Effect Camera</i>	80
Gambar 4.21 Tampilan <i>Plug-in Animate Composer</i>	81
Gambar 4.22 <i>Speed/Duration</i>	83
Gambar 4.23 Menambah <i>Transition</i>	84
Gambar 4.24 <i>Keyframe Volume</i>	84
Gambar 4.25 Proses <i>Rendering</i>	86
Gambar 4.26 <i>Publish Youtube</i>	95
Gambar 4.27 Notifikasi Publikasi Video.....	95
Gambar 4.28 Penyerahan Kepada Pihak SMP N 2 Depok	96