

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TELEVISI  
PADA DAZZLE YOGYAKARTA DENGAN  
METODE MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Gian Baskara**

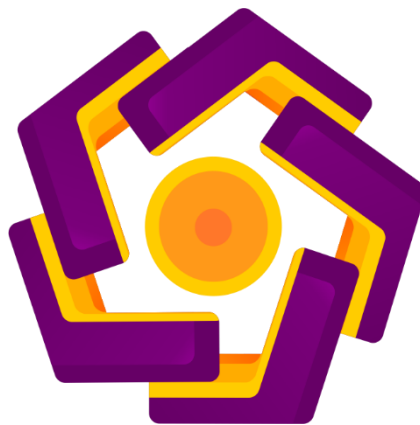
**15.11.8797**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TELEVISI  
PADA DAZZLE YOGYAKARTA DENGAN  
METODE MOTION GRAPHIC**

untuk memenuhi sebagian  
persyaratan mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika

**SKRIPSI**



disusun oleh  
**Gian Baskara**  
**15.11.8797**

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

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

### **PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TELEVISI PADA DAZZLE YOGYAKARTA DENGAN METODE MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Gian Baskara**

**15.11.8797**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 10 Maret 2020

**Dosen Pembimbing,**

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

**NIK. 190302187**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TELEVISI PADA DAZZLE YOGYAKARTA DENGAN METODE MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Gian Baskara**

**15.11.8797**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 19 Maret 2020

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

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

**Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom**  
NIK. 190302215

**Moch Farid Fauzi, M.Kom.**  
NIK. 190302284

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 28 Maret 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta 28 Maret 2020

Merai

Rp 6.000, -

Gian Baskara

15.11.8797

## Motto

*“Berbuat baiklah kepada siapapun, termasuk dengan orang yang jahat kepada kita. Buat koreksi diri saja, jangan pernah membalas! Anggap saja pembelajaran bahwasanya hidup memang tidak adil, tetapi percayalah tuhanmu tidak pernah pilih kasih”*

(Quote of Diri Sendiri)

*“Terimakasih atas rasa sakitnya”*

(Self Reminder)

*“Nothing last forever, we can change the future”*

(Alucard dalam Mobile legend)

*“Love others as love yourself”*

(Estes dalam Mobile Legend)

## PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, syukur yang tak terhingga atas nikmat dan karunia Allah kepada hamba-Nya. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Allah Subhanahu wata'ala yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia dalam bentuk apapun, sehingga dilancarkan dan diberikan kemudahan dalam segala urusan yang penulis hadapi, terutama dalam proses penyampaian naskah skripsi ini.
2. Bpk Aris Joko A selaku bapak saya dan Eniwati sebagai Ibu saya yang tiada henti-hentinya mendoakan, melimpahkan rasa kasih dan sayang, selalu memberikan nasehat, memberikan motivasi, memberikan bimbingan dan dukungan kepada saya, tanpa mereka saya bukan lah apa – apa.
3. Bpk Mei P Kurniawan, M. Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan semangat, motivasi, bimbingan, arahan, kritik dan saran selama proses penyusunan hingga penyelesaian naskah skripsi ini.
4. Bpk Yudo yang telah memberi ijin kepada saya untuk melakukan penelitian skripsi ini.
5. Seluruh Keluarga besar Amikom. Khususnya Adha, Ongky, Pras, dan Ilham atas perhatian, dukungan dan hari – hari selama masa perkuliahan hingga sekarang.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu wata'ala atas segala limpahan rahmat dan ridho-Nya yang telah memberikan kesehatan, kelancaran, kemudahan, keteguhan, dan membekali anugerah ilmu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Perancangan Dan Pembuatan Iklan Televisi Pada Dazzle Yogyakarta Dengan Metode Motion Graphic”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan di Program Strata-1 Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta. Banyak pihak yang telah mendukung terselesaikannya skripsi ini, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Mei P Kurniawan, M. Kom. selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan semangat, motivasi selama bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Choiriya Chandra Selaku Narator yang telah menyumbang narasinya di saat pengerjaan skripsi ini.
4. Ongky dan Adha Selaku Teman saya yang selalu memberi dorongan kepada saya disaat krisis semangat.

Penulis juga memohon maaf apabila dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis berhadap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini.

Yogyakarta, 28 Maret 2020

Penulis



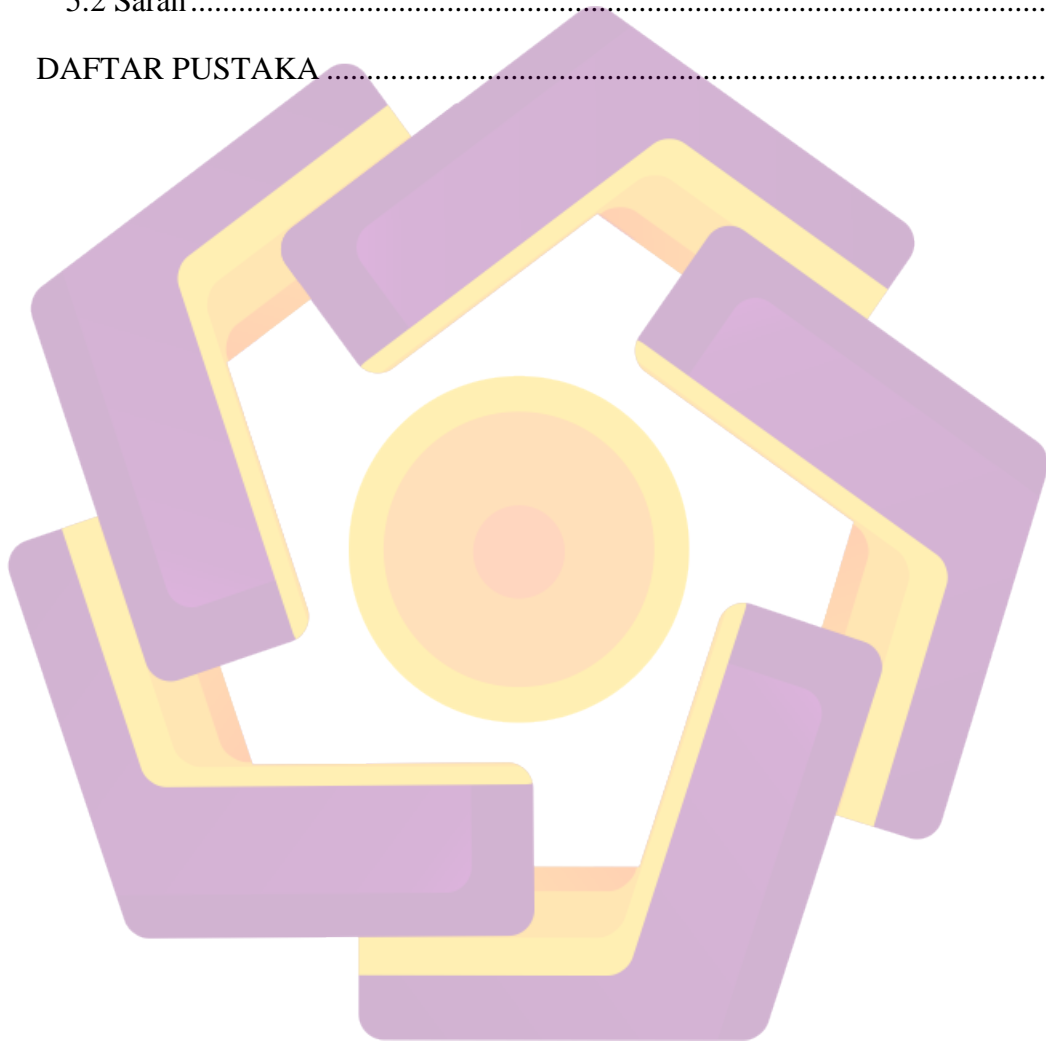
## DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI.....	xv
<i>Abstract</i> .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan masalah .....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Model Pengumpulan Data .....	3
1.5.2 Metode Analisis .....	4
1.5.3 Metode Perancangan.....	4
1.5.4 Metode Testing .....	4
1.5.5 Metode Evaluasi .....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	5
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN</b> .....	5
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b> .....	6
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	7
2.1 Landasan teori .....	7

2.2 Dasar Teori .....	8
2.2.1 Definisi Multimedia .....	8
2.2.2 Elemen Multimedia.....	8
2.2.3 Jenis-jenis Multimedia .....	12
2.2.4 Manfaat Multimedia .....	13
2.2.5 Definisi Video Profil.....	13
2.2.6 Definisi Promosi .....	13
2.2.7 Definisi Video Promosi .....	14
2.2.8 Definisi Desain Grafis .....	14
2.2.9 Prinsip-prinsip Desain.....	17
2.2.10 Motion Graphic.....	18
2.2.11 Sejarah Motion Graphic.....	20
2.2.12 Karakteristik Motion Graphic.....	21
2.2.13 Memproduksi Video Promo.....	22
2.2.14 Tahap Pra Produksi.....	22
2.2.15 Tahap Produksi .....	23
2.2.16 Tahap Pasca Produksi .....	23
2.2.17 Analisis .....	23
2.2.18 Proses Evaluasi .....	25
2.2.19 Sejarah Skala Likert.....	26
2.2.20 Kegunaan Skala Likert.....	26
2.2.21 Rumus Skala Likert .....	27
<b>BAB III ANALISI DAN PERANGCANGAN.....</b>	<b>29</b>
3.1 Tinjauan Umum.....	29
3.1.1 Profil Dazzle .....	29

3.1.2 Visi dan Misi Dazzle.....	29
3.2 Analisis .....	30
3.2.1 Definisi Analisis Sistem.....	30
3.2.2 Analisis SWOT .....	31
3.2.3 Analisis Kebutuhan Fungsional .....	32
3.2.4 Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	33
3.3 Studi Kelayakan Sistem.....	34
3.3.1 Kelayakan Teknis .....	34
3.3.2 Kelayakan Operasi/Organisasi.....	35
3.3.3 Kelayakan Hukum .....	35
3.3.4 Kelayakan Ekonomi.....	35
3.4 Tahap Pra Produksi .....	36
3.4.1 Ide Video Promo.....	36
3.4.2 Tema Video Promo.....	36
3.4.3 Naskah Video.....	36
3.4.4 Storyboard.....	38
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>41</b>
4.1 Pembahasan .....	41
4.1.1 Produksi .....	42
4.1.2 Pasca Produksi .....	50
4.1.3 Editing.....	53
4.1.4 Proses Penambahan Audio.....	55
4.1.5 Rendering.....	55
4.2 Evaluasi .....	59
4.2.1 Pengujian <i>Beta</i> .....	60

4.3 Implementasi .....	66
4.3.1 Penyerahan Hasil Penelitian .....	66
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>67</b>
5.1 Kesimpulan.....	67
5.2 Saran .....	68
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>69</b>



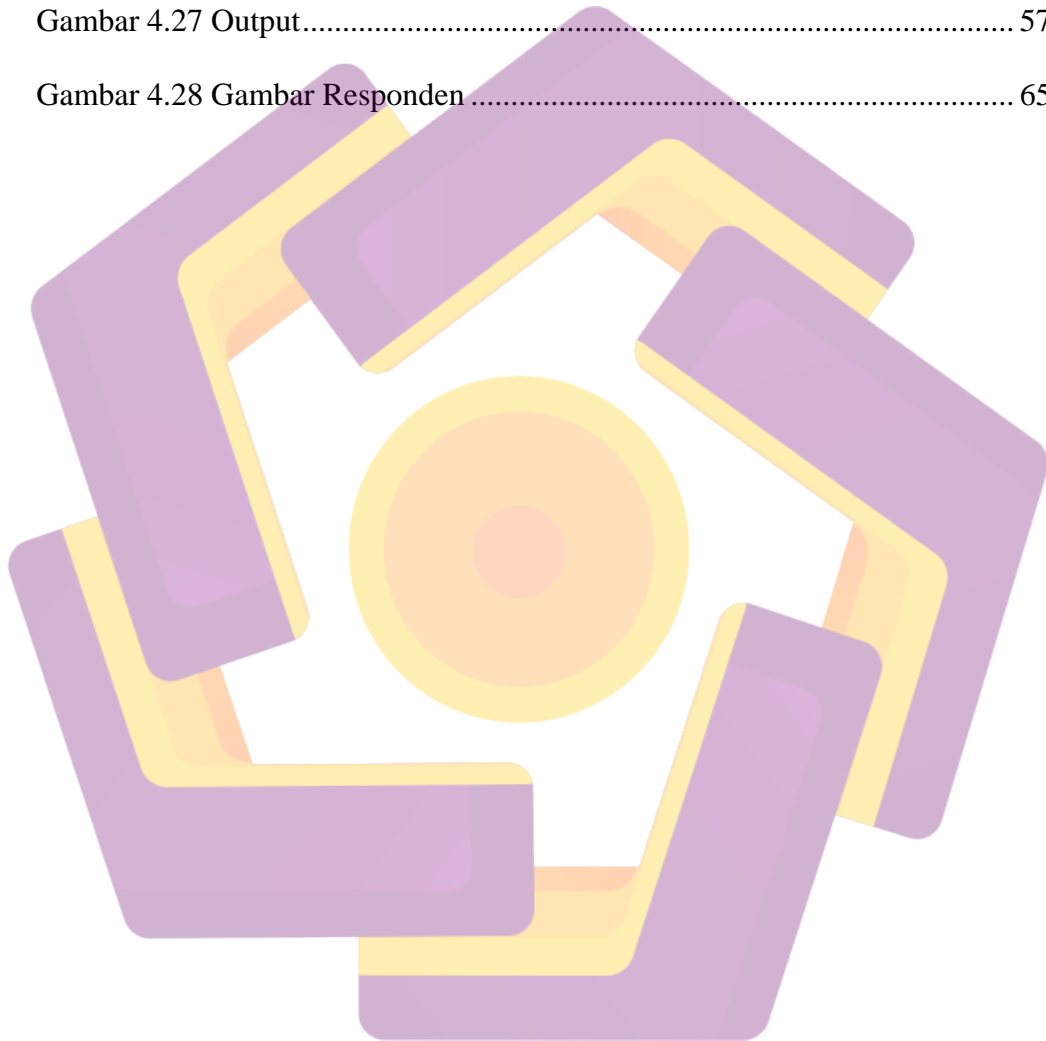
## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Analisa SWOT .....	24
Tabel 2.2 Evaluasi Skala Likert .....	27
Tabel 2.3 Presentase Skala Likert .....	28
Tabel 3.1 Tabel Analisis SWOT .....	31
Tabel 3.2 Storyboard Video Promo .....	38
Tabel 4.1 Tabel Penggunaan Software.....	41
Tabel 4.2 Tabel Hasil Rendering .....	57
Tabel 4.3 Tabel Kuisoner Aspek Tampilan .....	60
Tabel 4.4 Tabel Kuisoner Aspek Informasi .....	61
Tabel 4.5 Pengkategorian Skor Kuisoner .....	62
Tabel 4.6 Presentase Jawaban Kuisoner .....	63

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Pembuatan Objek Iklan .....	42
Gambar 4.2 Pen toll, Retangle tool, dan Elipse Tool.....	43
Gambar 4.3 Patch Finder.....	43
Gambar 4.4 Colour Picker.....	44
Gambar 4.5 Png Options .....	45
Gambar 4.6 Export .....	46
Gambar 4.7 Hasil Penyimpanan Sceen.....	46
Gambar 4.8 Redmi Note 5 .....	47
Gambar 4.9 Tampilan Adobe Audition.....	47
Gambar 4.10 Import File.....	48
Gambar4.11 Capture Noise Point .....	48
Gambar 4.12 Noise Recuduction Procces .....	49
Gambar 4.13 Effect FFT-Filter .....	49
Gambar 4.14 Export File.....	50
Gambar 4.15 Composition Setting CC 2017 .....	51
Gambar 4.16 Mengimport File ke Panel Project.....	51
Gambar 4.17 Menempatkan Componen Video padaTimeline.....	52
Gambar 4.18 Menyusun Penganimasian.....	52
Gambar 4.19 Menganimasikan Objek.....	53
Gambar 4.20 Penambahan Easy Ease .....	53
Gambar 4.21 Membuat Compositing Baru .....	54
Gambar 4.22 Menggabungkan Semua Compositing .....	54

Gambar 4.23 Audio Narasi .....	55
Gambar 4.24 Audio Backsound .....	55
Gambar 4.25 Add to Adobe Media Encoder Queue .....	56
Gambar 4.26 Mengatur Format Audio dan Video .....	56
Gambar 4.27 Output.....	57
Gambar 4.28 Gambar Responden .....	65



## INTISARI

Untuk menyelesaikan masalah ini, perlu dibuat iklan berupa video dengan menggunakan animasi motion graphic untuk lebih memaksimalkan informasi tentang produk dan promo apa saja yang ada di Dazzle Yogyakarta.

Iklan yang dibuat nantinya akan ditayangkan di televisi Yogyakarta, menurut penulis penayangan di televisi lokal agar lebih banyak warga khususnya Yogyakarta yang mengetahui dan berbelanja kebutuhan di Dazzle Yogyakarta. Dari masalah dan solusi yang telah diuraikan diatas.

Maka penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Iklan Televisi pada Dazzle Yogyakarta dengan metode Motion Graphic”.

**Kata Kunci:** *Motion graphic*, *dazzle*, *After effect*.





### ***Abstract***

*To solve this problem, it is necessary to create a video ad using graphic animation to further maximize information about the products and promos available at Dazzle Yogyakarta.*

*The advertisements made will be shown on Yogyakarta television, according to the screenwriter, who was revised so that more local people of Yogyakarta were found and bought at Yogyakarta Dazzle.*

*So the writer wants to do research with the title "Designing and Making Television Ads on Yogyakarta Dazzle with Motion Graphic method".*

***Keywords: Motion graphic, dazzle, After effect.***

