

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN EVENT GAME MOBA
BERBASIS *MOTION GRAPHIC* DENGAN TEKNIK *KINETIC
TYPOGRAPHY***

SKRIPSI



disusun oleh

Rio Ardian Inu Sholigi

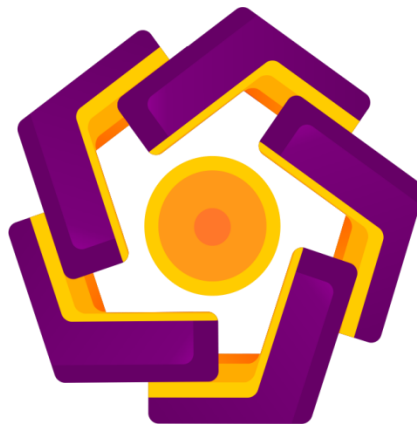
15.11.9390

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN EVENT GAME MOBA
BERBASIS *MOTION GRAPHIC* DENGAN TEKNIK *KINETIC
TYPOGRAPHY***

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Rio Ardian Inu Sholigi

15.11.9390

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN EVENT GAME MOBA
BERBASIS *MOTION GRAPHIC* DENGAN TEKNIK *KINETIC
TYPOGRAPHY***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rio Ardian Inu Sholigi

15.11.9390

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 7 Maret 2019

Dosen Pembimbing,


Asro Nasiri, Drs, M.Kom.
NIK. 190302152

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN EVENT GAME MOBA
BERBASIS *MOTION GRAPHIC* DENGAN TEKNIK *KINETIC
TYPOGRAPHY***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rio Ardian Inu Sholigi

15.11.9390

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Agustus 2019

Susunan Dewan Penguji

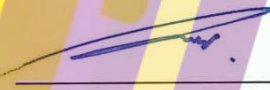
Nama Penguji

Tanda Tangan

Arif Akbarul Huda, S.Si, M.Eng.
NIK. 190302287



Bambang Sudaryatno, Drs., M.M.
NIK. 190302029



Donni Prabowo, M.kom.
NIK. 190302253



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 5 September 2019

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, 04 September 2019



Rio Ardian Inu Sholigi

NIM. 15.11.9390

MOTTO

If you never try, you'll never know,-
Do the best and let God do the rest,-
(Rio Ardian)



PERSEMBAHAN

Pertama penulis memanjatkan puji syukur kepada Allah SWT karena cinta, kasih sayang dan keridhaan-MU hamba takkan pernah mampu menyelesaikan karya ini. Kupersembahkan karya ini kepada :

Yang tercinta Keluarga

Bapak Sardi Asmoro, Ibu Karini dan Yosep Hardian Devates atas dukungan, bimbingan, kasih sayang dan pengorbanan yang tak dapat dinilai dengan apapun.

Bapak Ibu Dosen S1 Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta Atas bekal ilmu pengetahuan untukku dalam menghadapi masa depan.

Sahabat-sahabat tersayang yang memberikan semangat dan dukungannya dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Almamater Universitas Amikom Yogyakarta serta teman-teman angkatan S1 Informatika Angkatan 2015 yang luar biasa dan mantap.

Terima kasih atas segala dukungan, semangat dan kehangatan persahabatan yang kita jalani dalam hidup saya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga menyelesaikan Skripsi ini, yang berjudul, **“PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN EVENT GAME MOBA BERBASIS *MOTION GRAPHIC* DENGAN TEKNIK *KINETIC TYPOGRAPHY*”**.

Penulisan Skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi syarat kelulusan program Sarjan Jurusan Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.

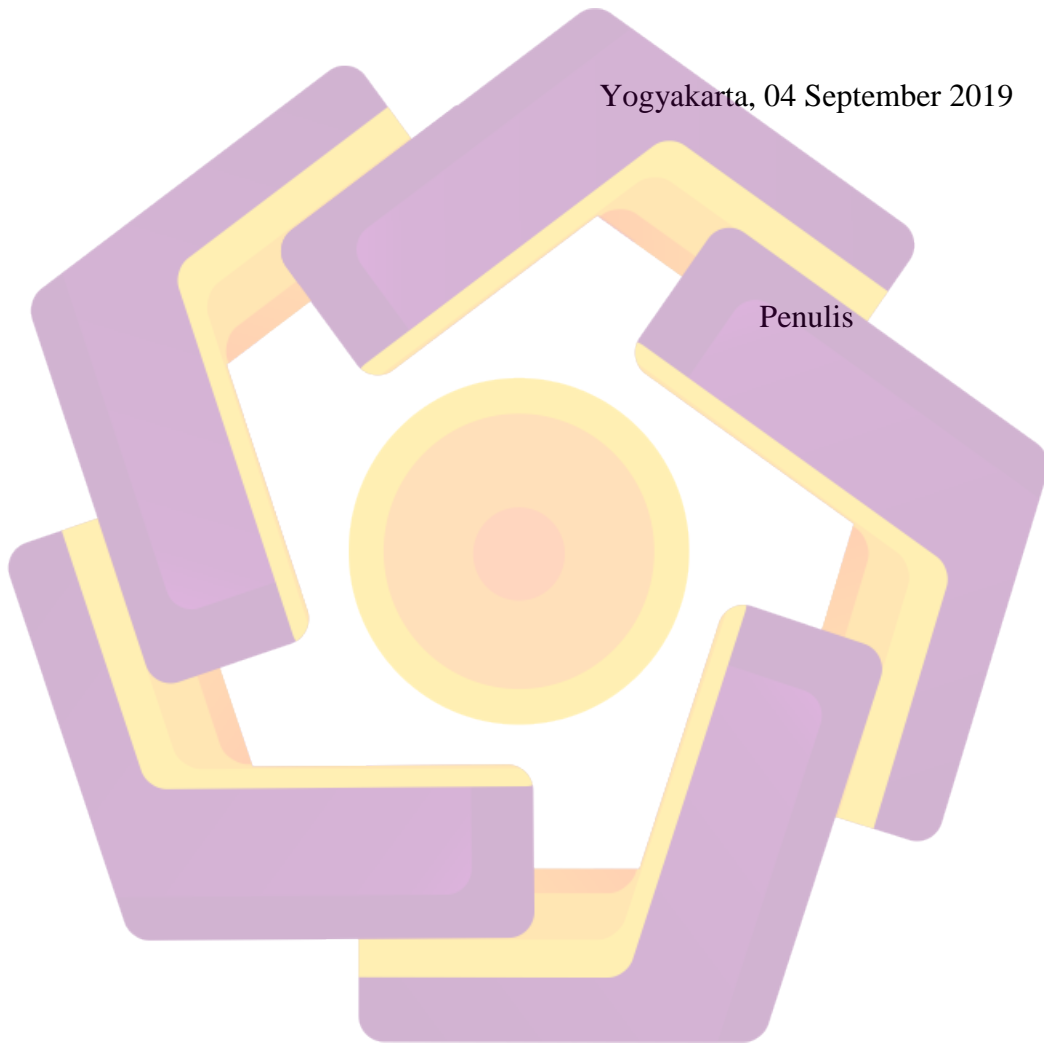
Selesainya Skripsi ini tidak dapat terlepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan dorongan moral dan spiritual, fasilitas, serta membantu dalam bimbingan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada;

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T. Selaku ketua program studi S1 Informatika.
3. Bapak Asro Nasiri, Drs, M.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah memandu dan mengarahkan dalam pembuatan skripsi ini.
4. Seluruh dosen, staff maupun karyawan Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Kedua orang tua saya dan keluarga yang telah mendoakan dan mendukung selama ini.
6. Teman - teman di Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan dukungan.

Akhir kata penulis berharap semoga lanaskah Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca. Penulis menyadari pembuatan Slripsi ini kurang dari sempurna. Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan tugas akhir ini.

Yogyakarta, 04 September 2019

Penulis



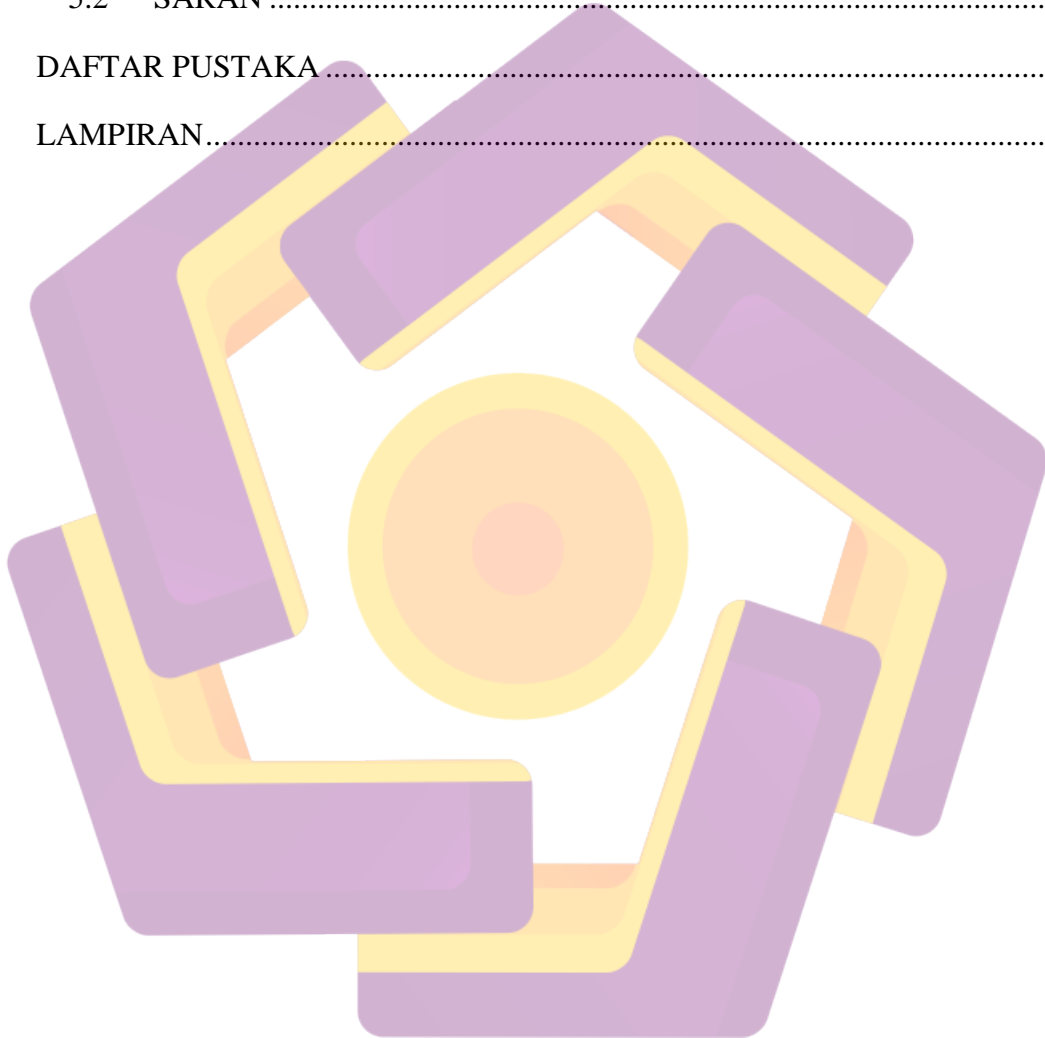
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
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
1.4.1 Maksud Penelitian	4
1.4.2 Tujuan Penelitian	4
1.5 Metode Penelitian	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2 Metode Analisis	5
1.5.3 Metode Perancangan	6

1.5.4	Metode Pengembangan	6
1.5.5	Metode Testing	7
1.6	Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI		9
2.1	Tinjauan Pustaka	9
2.2	Multimedia	10
2.2.1	Definisi Multimedia	10
2.2.2	Elemen-Elemesn Multimedia.....	11
2.3.2	Jenis Iklan	17
2.3.3	Tujuan Iklan	17
2.3.4	Strategi Pembuatan Iklan	17
2.4	Animasi	18
2.4.1	Definisi Animasi	18
2.4.2	Jenis Animasi	19
2.5	Motion Graphics.....	21
2.5.1	Definisi <i>Motion Graphics</i>	21
2.5.2	Konsep Dasar Motion Graphics.....	21
2.6	Analisis.....	24
2.6.1	Analisis SWOT	24
2.6.2	Manfaat Analisis SWOT.....	24
2.6.3	Analisis Kebutuhan Fungsional	25
2.6.4	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	26
2.7	Tahap Perancangan	27
2.7.1	Pra Produksi	27
2.8	Tahap Pengembangan	28

2.8.1	Produksi	28
2.8.2	Pasca Produksi	29
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		30
3.1	Gambaran Umum	30
3.2	Analisis Masalah	30
3.2.1	Langkah Langkah Analisis Masalah	30
3.2.2	Identifikasi Masalah	30
3.2.3	Analisis SWOT	31
3.2.4	Hasil Analisis Masalah	33
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem	33
3.3.1	Kebutuhan Fungsional	33
3.3.2	Kebutuhan Non Fungsional	35
3.4	Analisis Studi Kelayakan	36
3.4.1	Kelayakan Teknis	36
3.4.2	Kelayakan Operasional	37
3.4.3	Kelayakan Ekonomi	37
3.5	Tahapan Praproduksi	37
3.5.1	Ide Cerita	38
3.5.2	Pembuatan Naskah	38
3.5.3	Pembuatan Storyboard	39
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		43
4.1	PEMBAHASAN	43
4.2	IMPLEMENTASI	44
4.2.1	Tahapan Produksi	44
4.2.2	Pasca Produksi	49

4.3	Testing	60
4.3.1	Pengujian Kuesioner	60
BAB V PENUTUP		65
5.1	Kesimpulan.....	65
5.2	SARAN	66
DAFTAR PUSTAKA		67
LAMPIRAN.....		68



DAFTAR TABEL

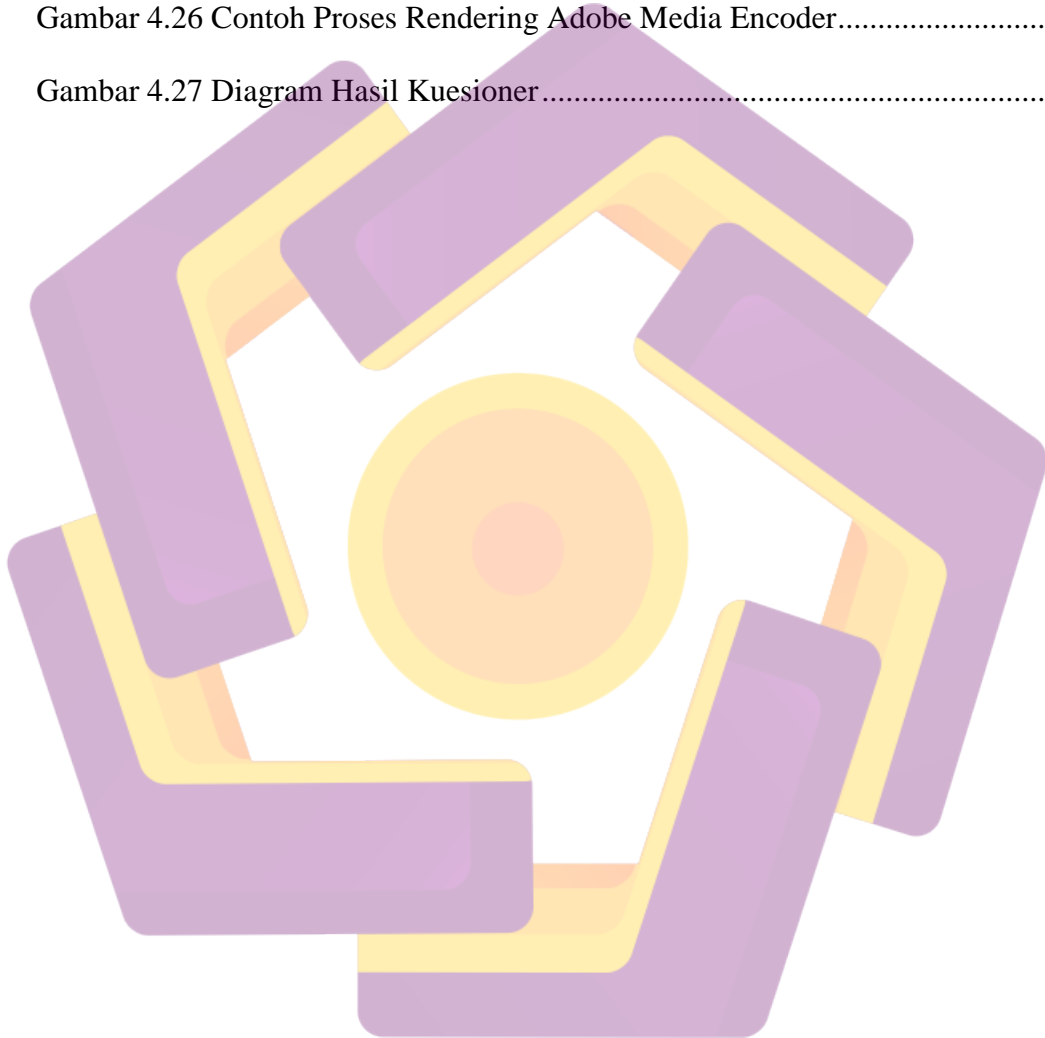
Tabel 3.1 <i>Matrix</i> SWOT	31
Tabel 3.2 Pembuatan Naskah.....	38
Tabel 3.3 Pembuatan <i>Storyboard</i>	40
Tabel 4.1 Tabel Penggunaan Software	43
Tabel 4.2 Penentuan Interval	61
Tabel 4.3 Hasil Kuesioner Segi Visualisasi.....	62
Tabel 4.4 Hasil Kuesioner Segi Informasi.....	63



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Contoh Pembuatan Komposisi Baru	45
Gambar 4.2 Contoh Pengaturan Komposisi.....	45
Gambar 4.3 Contoh Pembuatan Objek Baru.....	46
Gambar 4.4 Contoh Pengeditan Text Objek	46
Gambar 4.5 Contoh Import File Background Musik.....	47
Gambar 4.6 Contoh Import File Background Musik Dari Library	47
Gambar 4.7 Contoh Musik Dari Bensound.com.....	48
Gambar 4.8 Contoh Proses pemotongan Background Musik	48
Gambar 4.9 Contoh Proses pembuatan komposisi baru	49
Gambar 4.10 Contoh Proses Penyesuaian Layer	50
Gambar 4.11 Contoh Transform After Effect CC.....	51
Gambar 4.12 Contoh Setting Plugin Optical Flares.....	51
Gambar 4.13 Contoh Pemberian Keyframe Plugin Ease And Wizz	52
Gambar 4.14 Contoh Plugin Ease And Wizz.....	52
Gambar 4.15 Contoh Efek CC Radial Fast Blur Dan Fast Blur	53
Gambar 4.16 Contoh Penerapan Objek 3D Layer	53
Gambar 4.17 Contoh Efek CC Radial Fast Blur	54
Gambar 4.18 Contoh Efek CC Particle World.....	54
Gambar 4.19 Contoh Gaussian Blur	55
Gambar 4.20 Contoh Pembuatan Komposisi Baru Editing	56
Gambar 4.21 Contoh Penggabungan Semua Layer	57

Gambar 4.22 Contoh Pemilihan Adobe Media Encoder	57
Gambar 4.23 Contoh Tampilan Preset Adobe Media Encoder.....	58
Gambar 4.24 Contoh Export Setting Adobe Media Encoder	58
Gambar 4.25 Contoh Tampilan Tombol Play Adobe Media Encoder.....	59
Gambar 4.26 Contoh Proses Rendering Adobe Media Encoder.....	59
Gambar 4.27 Diagram Hasil Kuesioner.....	64



INTISARI

Seiring dengan perkembangan dunia dibidang teknologi *esports*, maka banyak pula event-event yang banyak diselenggarakan oleh beberapa pihak penyelenggara *esports* seperti turnamen Nasional MSC untuk divisi permainan *Mobile legend* dan juga *TI Dota 2* untuk divisi permainan *Dota 2*. *Motion Graphic* adalah Rangkaian gabungan desain-desain yang berbasis media visual dengan memasukkan berbagai elemen di dalamnya, seperti Ilustrasi, Tipografi, hingga Fotografi. Keunggulan dari *Motion graphic* adalah bisa memvisualisasikan apa yang tidak bisa divisualisasikan oleh teknik iklan lain seperti halnya poster, brosur maupun liveshoot sekalipun.

Oleh karena itu, penulis bermaksud membuat ide promosi/iklan baru yaitu dengan membuat Iklan Event game Moba Berbasis *Motion Graphic* Dengan Teknik *Kinetic Typography*. Dengan pembuatan iklan yang menarik, tentunya juga akan membuat daya tarik yang lebih kepada masyarakat.

Kata kunci : *Motion graphic, Iklan, Game*



ABSTRACT

Along with the world developments in esports technology, many events are organized by several parties such as the MSC National Tournament for the Mobile legend Game division, as well as TI Dota 2 for the game division of the Dota 2. Motion Graphic is a composite set of designs based on visual media by incorporating elements in them, such as illustration, typography, and photography. The advantage of Motion graphic is to visualize what can not be visualized by other advertising techniques such as posters, brochures or liveshoot though.

Therefore, the author intends to create a new promotional/advertising idea by creating a Motion Graphic-based Moba Event game ad with the Kinetic Typography technique. With the creation of interesting ads, it will also make more attraction to the community.

Keywords : *Motion graphic, Advertising, Game*

