

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TELEVISI DENGAN  
MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI  
KANGEN PASTA YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



**disusun oleh**

**Russeno Russpinudji**

**15.11.9012**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TELEVISI DENGAN  
MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI  
KANGEN PASTA YOGYAKARTA**

SKRIPSI

**untuk memenuhi sebagian persyaratan**

**mencapai gelar Sarjana**

pada Program Studi Informatika



**disusun oleh**

**Russeno Russpinudji**

**15.11.9012**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TELEVISI DENGAN  
MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI  
KANGEN PASTA YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Russeno Russpinudji**

**15.11.9012**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 4 Agustus 2018

**Dosen Pembimbing,**



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

**NIK. 190302187**

**PENGESAHAN  
SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TELEVISI DENGAN  
MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI  
KANGEN PASTA YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Russeno Russpinudji**

**15.11.9012**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 21 Agustus 2018

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Ali Mustopa, M.Kom**

**NIK. 190302192**

**Barka Satya, M.Kom**

**NIK. 190302126**

**Mei P Kurniawan, M.Kom**

**NIK. 190302187**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 21 Agustus 2018



**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Krisnawati, S.Si, MT**

**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, 21 Agustus 2018



Russeno Russpinudji

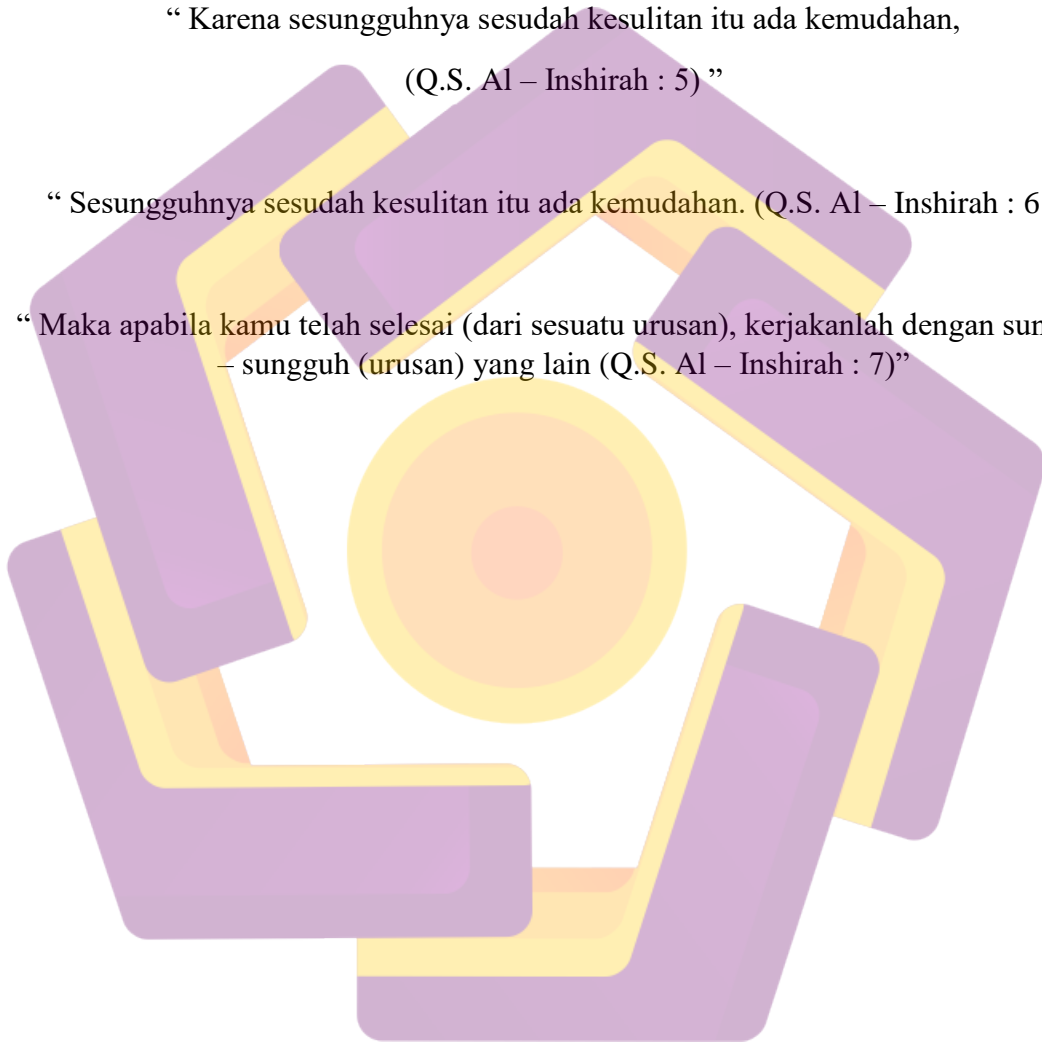
NIM. 15.11.9012

## MOTTO

“ Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan,  
(Q.S. Al – Inshirah : 5) ”

“ Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. (Q.S. Al – Inshirah : 6) “

“ Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh  
– sungguh (urusan) yang lain (Q.S. Al – Inshirah : 7)”



## PERSEMBAHAN

Saya mempersembahkan skripsi ini kepada semua pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam proses pembuatan skripsi.

Tuhan Yang Maha Esa yang memberikan segala nikmat dan kasih sayangnya sampai sejauh ini.

1. Kedua orang tua saya, yang selalu mendoakan, membuat semangat dan memberikan semua fasilitas untuk penunjang kuliah.
2. Bapak Mei P Kurniawan, M.kom. yang telah membimbing saya dari awal sampai akhir proses pembuatan skripsi.
3. Dosen-dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu selama kuliah.
4. Teman-Teman Kelas S1 TI 08 yang telah menemani dari awal kuliah sampai selesai dalam kuliah.
5. Teman-Teman FAKE GRUP yang telah menemani dari awal kuliah sampai selesai. Semoga kita semua selalu bahagia dan menjadi pribadi yang lebih baik lagi.
6. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Perancangan dan Pembuatan iklan televisi dengan Motion Graphic sebagai media promosi Pasta Kangen Yogyakarta

Skripsi ini saya buat guna menyelesaikan studi jenjang Strata Satu (S1) pada program studi Teknik Informatika fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program strata 1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, Maka pada kesempatan ini saya mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.kom. selaku dosen pembimbing yang selalu bijaksana memberikan bimbingan, nasehat serta waktunya selama penulisan skripsi ini.
4. Dosen Penguji (Ali Mustopa M.Kom. Barka Satya, M.Kom,) dan segenap Dosen dan Karyawan Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah berbagi ilmu dan pengalamannya.
5. Kedua orang tua saya yang telah mendoakan, mendukung dan memberikan semangat.
6. Saudara-saudara yang senantiasa mendoakan, memberi semangat dan bantuan.
7. Teman-Teman FAKE GRUP yang telah menemani dari awal kuliah sampai selesai. Semoga kita semua selalu bahagia dan menjadi pribadi yang lebih baik lagi.
8. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung.

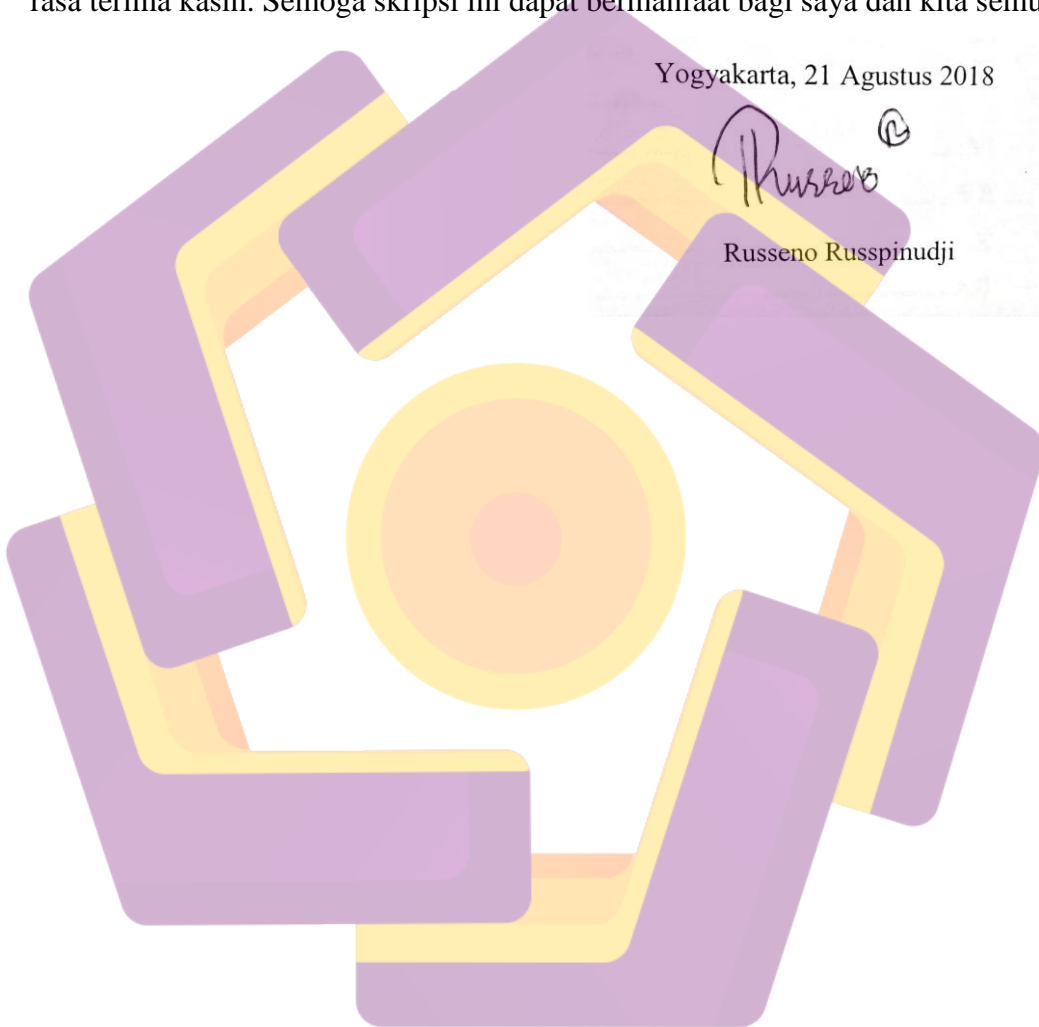


Semoga Allah Subhanahu wata'ala memberikan balasan yang lebih kepada semua yang telah ikut membantu saya dan menyelesaikan skripsi ini. Demi perbaikan selanjutnya, saran dan kritik yang membangun akan diterima dengan senang hati dan rasa terima kasih. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi saya dan kita semua.

Yogyakarta, 21 Agustus 2018



Russeno Russpinudji



## DAFTAR ISI

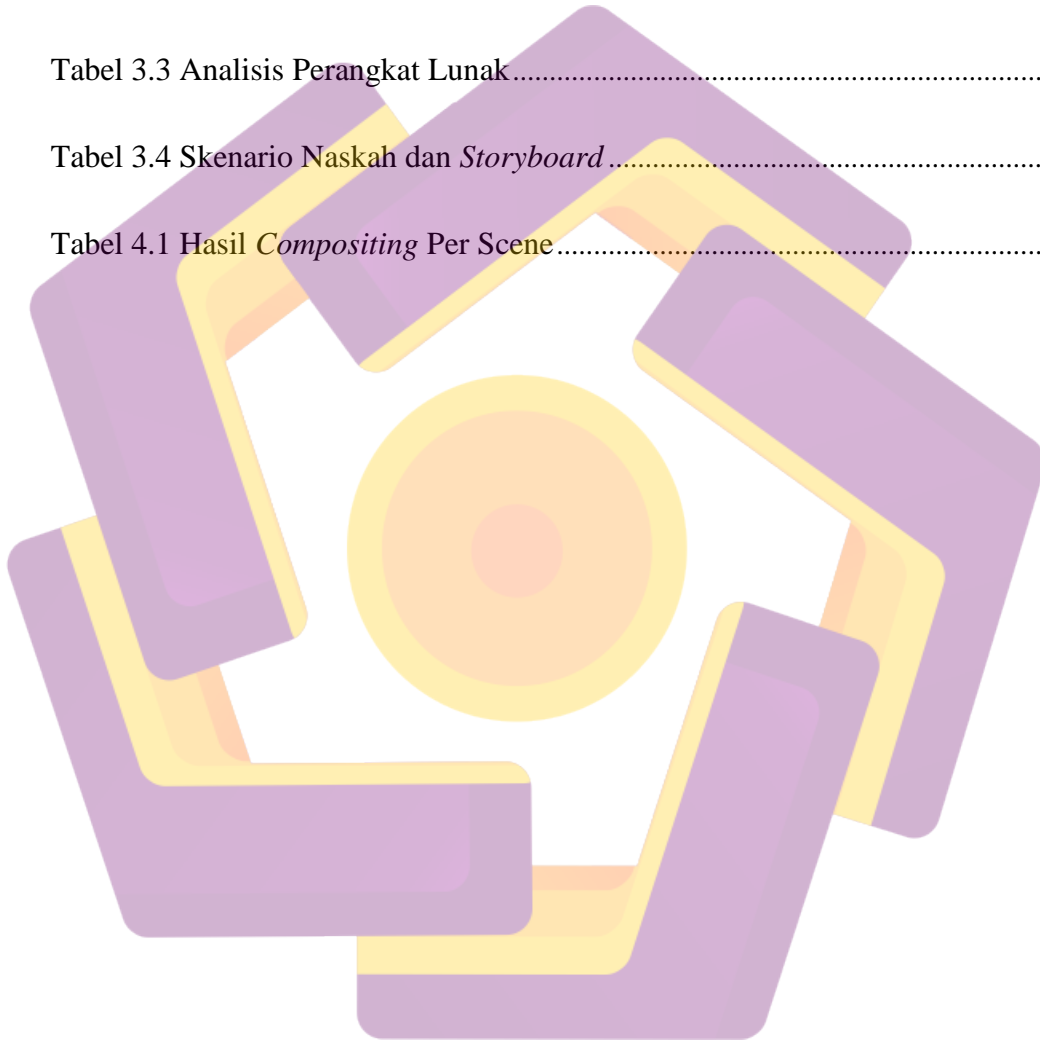
JUDUL.....	I
PERSETUJUAN.....	II
PENGESAHAN.....	III
PERNYATAAN KEASLIAN.....	IV
MOTTO.....	V
PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR.....	VII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR TABEL.....	XII
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
INTISARI.....	XIV
ABSTRACT.....	XV
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 <b>LATAR BELAKANG.....</b>	<b>1</b>
1.2 <b>RUMUSAN MASALAH.....</b>	<b>2</b>
1.3 <b>BATASAN MASALAH.....</b>	<b>2</b>
1.4 <b>TUJUAN PENELITIAN.....</b>	<b>3</b>
1.5 <b>MANFAAT PENELITIAN.....</b>	<b>3</b>
1.6 <b>METODE PENELITIAN.....</b>	<b>4</b>
1.6.1    Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2    Metode Analisis.....	4
1.6.3    Metode Perancangan.....	5
1.6.4    Metode Implementasi.....	5
1.6.5    Metode Testing.....	5
1.7 <b>SISTEMATIKA PENULISAN.....</b>	<b>5</b>
1.7.1 <b>BAB I – PENDAHULUAN.....</b>	<b>5</b>

1.7.2	BAB II – LANDASAN TEORI .....	6
1.7.3	BAB III – METODOLOGI PENELITIAN .....	6
1.7.4	BAB IV – IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....	6
1.7.5	BAB V – PENUTUP.....	6
1.7.6	DAFTAR PUSAKA.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....		8
2.1	KAJIAN PUSTAKA.....	8
2.2	DASAR TEORI .....	9
2.2.2	Definisi Periklanan.....	9
2.2.2	Fungsi Periklanan.....	10
2.2.3	Jenis iklan.....	11
2.2.4	Definisi Promosi .....	12
2.2.5	Media Promosi .....	12
2.2.6	<i>Motion Graphic</i> .....	14
2.2.7	Sejarah <i>Motion Graphic</i> .....	14
2.2.8	Karakteristik <i>Motion Graphic</i> .....	15
2.2.9	Animasi dan <i>Motion Graphic</i> .....	16
2.2.10	Memproduksi <i>Motion Graphic</i> .....	16
2.2.2	Flat Design .....	19
2.3	METODE ANALISIS .....	20
2.3.1	Observasi.....	20
2.3.2	Analisis SWOT .....	21
2.4	METODE PERANCANGAN .....	22
2.4.1	Pra-Produksi.....	22
2.5	METODE IMPLEMENTASI .....	23
2.5.1	Produksi .....	23
2.5.2	Paska-Produksi.....	24
2.6	METODE TESTING .....	25
BAB III METODE PENELITIAN.....		26

3.1	TINJAUAN UMUM.....	26
3.1.1	Profil Pasta Kangen.....	26
3.1.2	Visi dan Misi.....	27
3.2	ANALISIS.....	28
3.2.1	Observasi.....	28
3.2.2	Analisis SWOT .....	29
3.3	SOLUSI YANG DIPILIH.....	31
3.4	ANALISIS KEBUTUHAN INFORMASI .....	31
3.4.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	31
3.4.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	32
3.4.2	Analisis Kebutuhan Sumber Daya Manusia .....	33
3.5	PERANCANGAN .....	33
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>38</b>
4.1	PRODUKSI .....	38
4.1.1	Gambar Desain Grafis.....	38
4.1.2	Dubbing.....	40
4.2	PASKA-PRODUKSI .....	41
4.2.1	<i>Composition</i> .....	41
4.2.2	<i>Motion Graphic</i> .....	45
4.2.3	Mixing.....	52
4.2.4	Rendering .....	53
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>49</b>
5.1	KESIMPULAN .....	54
5.2	SARAN.....	55
DAFTAR PUSTAKA .....		57
LAMPIRAN.....		59

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT .....	29
Tabel 3.2 Analisis Perangkat Keras.....	32
Tabel 3.3 Analisis Perangkat Lunak.....	32
Tabel 3.4 Skenario Naskah dan <i>Storyboard</i> .....	35
Tabel 4.1 Hasil <i>Compositing</i> Per Scene.....	43



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Motion Graphic .....	19
Gambar 2.2 <i>Flat Design</i> .....	20
Gambar 3.1 Perancangan Iklan Kangen Pasta .....	33
Gambar 4.1 <i>Import File</i> .....	38
Gambar 4.2 Membuat Objek .....	39
Gambar 4.3 Memberi Warna Objek .....	39
Gambar 4.4 Mengexport Objek .....	40
Gambar 4.5 <i>Dubbing</i> .....	41
Gambar 4.6 Objek Desain Grafis .....	42
Gambar 4.7 <i>Compositing</i> .....	42
Gambar 4.8 <i>Motion Graphic</i> .....	46
Gambar 4.9 <i>Scene 1</i> .....	47
Gambar 4.10 <i>Scene 2</i> .....	47
Gambar 4.11 <i>Scene 3</i> .....	48
Gambar 4.12 <i>Scene 4</i> .....	49
Gambar 4.13 <i>Scene 5</i> .....	49
Gambar 4.14 <i>Scene 6</i> .....	50
Gambar 4.15 <i>Scene 7</i> .....	51
Gambar 4.16 <i>Scene 8</i> .....	51
Gambar 4.17 <i>Mixing</i> .....	52
Gambar 4.18 <i>Rendering</i> .....	53

## INTISARI

Perancangan Video Iklan dengan Teknik *Motion Graphic* sebagai Media Promosi Kangen Pasta .Seperti yang kita ketahui sekarang bisnis kuliner sangat merajalela terutama di kota-kota besar tidak terkecuali Yogyakarta. Untuk meningkatkan pelanggan sebuah usaha harus melakukan promosi salah satunya dengan video iklan.

Maka untuk membuat iklan ini lebih menarik yaitu dengan menggunakan teknik *Motion Graphic*. *Motion Graphic* ini berisi tentang daftar menu, harga, fasilitas serta promo yang sangat unik setiap tertentu pada tempat usaha Kangen Pasta.

Dengan menggunakan gambar *flat desain* dan *kynetic typography* untuk menunjang video iklan untuk mempromosikan Kangen Pasta yang di harapkan lebih efektif, komunikatif, dan mempunyai cara pendekatan baru kepada para pelanggan Kangen Pasta.

**Kata Kunci :** *Motion Graphic*, Teknik, Video Iklan

## **ABSTRACT**

*Video Advertising Design with Motion Graphic Technique as Kangen Pasta Promotion Media. As we know now, culinary business is very rampant, especially in big cities, including Yogyakarta. To increase customers, a business must promote one of them with video ads.*

*So to make this advertisement more interesting is by using Motion Graphic techniques. Motion Graphic contains a list of menus, prices, facilities and promos that are very unique for each particular place at Kangen Pasta business.*

*By using flat design and kynetic typography images to support video ads to promote Kangen Pasta which is expected to be more effective, communicative, and has a new approach to the customers of Kangen Pasta.*

**Keywords:** *Motion Graphic, Engineering, Video Advertising*