

**PENERAPAN MOTION GRAPHIC DAN PEMBUATAN IKLAN PADA  
FAMILY BATTERY INDONESIA - YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Abdul Latif**

**14.11.8033**

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

**PENERAPAN MOTION GRAPHIC DAN PEMBUATAN IKLAN PADA  
FAMILY BATTERY INDONESIA - YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Abdul Latif**

**14.11.8033**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PENERAPAN MOTION GRAPHIC DAN PEMBUATAN IKLAN PADA  
FAMILY BATTERY INDONESIA - YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Abdul Latif**

**14.11.8033**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 10 April 2018

**Dosen Pembimbing,**



**Akhmad Dahlan, M.Kom**

**NIK. 190302174**

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

#### PENERAPAN MOTION GRAPHIC DAN PEMBUATAN IKLAN PADA FAMILY BATTERY INDONESIA - YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Abdul Latif**

**14.11.8033**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 26 April 2018

#### Susunan Dewan Penguji

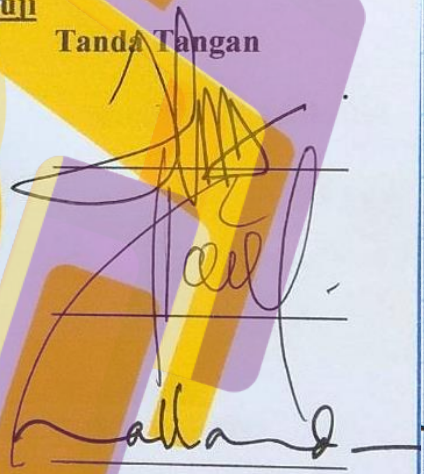
**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Bernadhed, M.Kom**  
**NIK. 190302243**

**Mulia Sulistiyono, M.Kom**  
**NIK. 190302248**

**Akhmad Dahlan, M.Kom**  
**NIK. 190302215**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 2 Mei 2018

**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, 15 April 2018



Abdul Latif  
NIM : 14.11.8033

## MOTTO

*“ wa man jaahada fa-innamaa yujaahidu linafsihi.  
Barangsiapa bersungguh-sungguh, sesungguhnya kesungguhannya itu adalah  
untuk dirinya sendiri. . ” (QS Al-Ankabut [29]: 6)*

*“ You must have some kind of vision for your life  
Kamu harus memiliki sebuah visi yang menjadi arah tujuan hidupmu  
(Oprah Winfrey). ”*

*“ Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya  
bersama kesulitan itu ada kemudahan. ” (Q.S. Al-Insyirah: 5-6)*

*“ Tidak ada skripsi yang tidak selesai bila dikerjakan. ”*



## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Alhamdulillahirobbil'alamiin*, segala puji bagi Allah SWT yang telah mencurahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya. Pada kesempatan ini penulis tak lupa mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT atas **ridho**-Nya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Sujud syukur kepada-Mu dan jadikanlah hamba-Mu ini orang yang pandai bersyukur dan selalu dalam **lindungan**-Mu ya Allah.
2. Ibu saya tersayang **Aswidia** dan ayah saya **Asmedi** yang tak pernah lelah memberikan doa, nasehat, semangat dan dukungannya, serta saudari saudara saya **Amirah Diniyati, Abdurrahman, Abdur Rasyid, Muhammad Abdul Aziz**, semoga Allah SWT selalu memberikan nikmat kesehatan kepada mereka.
3. Bapak **Akhmad Dahlan, M.Kom.** selaku dosen pembimbing, terimakasih telah membimbing dan memberikan saran yang **membangun** dalam penyusunan skripsi ini dari awal hingga akhir.
4. Teman kontrakan, teman dekat, teman main, temen-temenan terimakasih atas bantuan dan semangatnya.
5. Teman-teman 14 S1TI 07 terimakasih telah menjadi teman seperjuangan dalam menuntut ilmu selama ini.

Serta semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu dalam membantu tersusunnya skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Penerapan Motion Graphic Dan Pembuatan Iklan Pada Family Battery Indonesia - Yogyakarta”** dengan baik. Salam dan salawat penulis kepada Rasulullah Muhammad SAW.

Dalam pembuatan skripsi ini, tentu saja penulis mendapat banyak sekali bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T., selaku Ketua Program Studi S1 Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan selama proses penyusunan skripsi ini hingga selesai.
4. Tim penguji serta Seluruh jajaran Dosen dan Staf Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Kedua orang tua saya yang telah memberikan doa, dukungan, dan semangat selama proses pembuatan skripsi.
6. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian pembuatan skripsi ini.



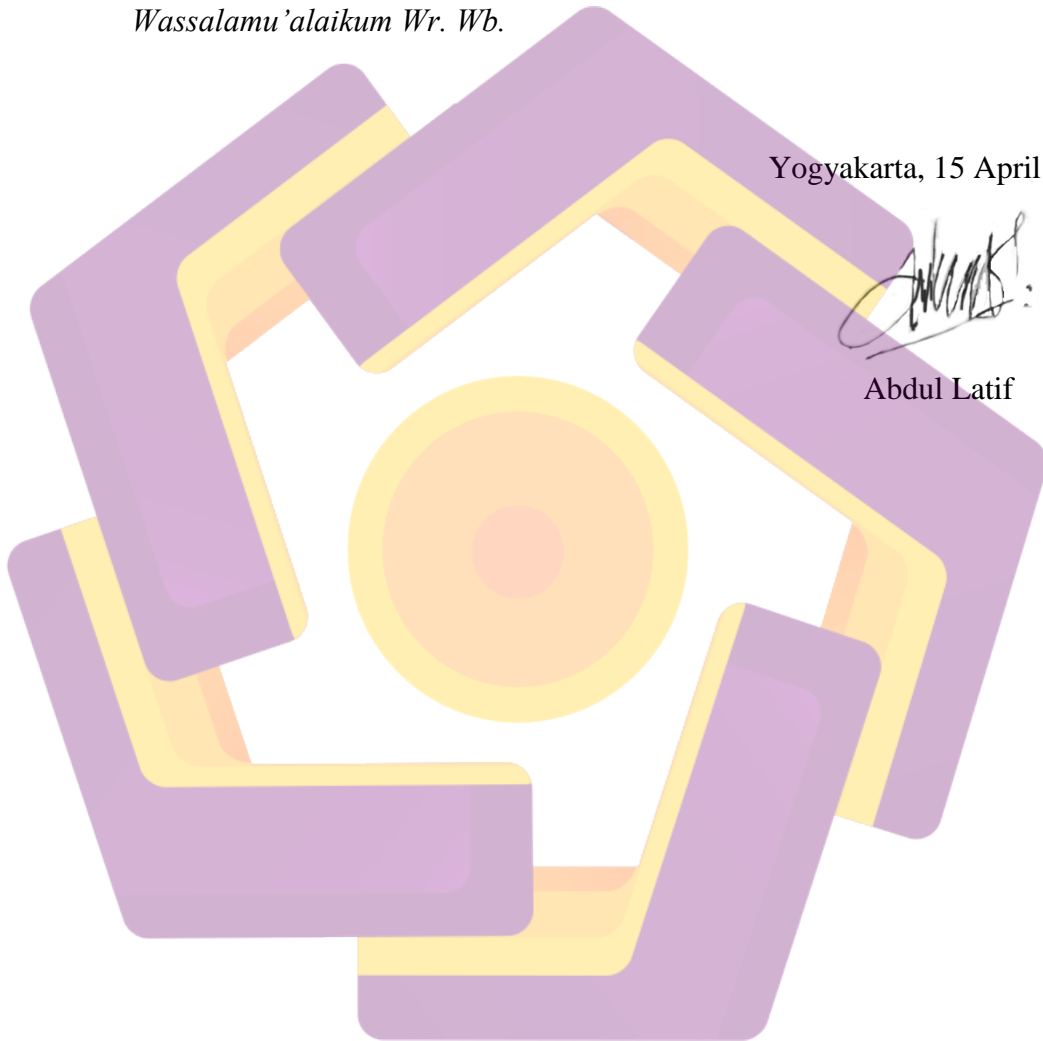
Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari berbagai macam kekurangan, maka penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca. Selanjutnya penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Aamiin.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 15 April 2018



Abdul Latif



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	ii
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	iii
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	v
<b>MOTTO</b> .....	vi
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xv
<b>INTISARI</b> .....	xvii
<b>ABSTRACT</b> .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian .....	3
1.5. Manfaat Penelitian .....	4
1.5.1 Manfaat Bagi Penulis .....	4
1.5.2 Manfaat Bagi Perusahaan .....	4
1.5.3 Manfaat Bagi Konsumen.....	5
1.6. Metode Penelitian .....	5
1.6.1. Metode Pengumpulan Data .....	5
1.6.2. Metode Perencanaan.....	6
1.6.3. Metode Analisis .....	6
1.6.4. Metode Produksi.....	7
1.6.5. Metode Testing .....	7
1.6.6. Metode Implementasi .....	7
1.7. Sistematika Penulisan .....	7

<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>9</b>
2.1. Tinjauan pustaka .....	9
2.2. Dasar Teori.....	12
2.2.1. Konsep Dasar Multimedia .....	12
2.3.Video.....	14
2.3.1. Format File Video.....	14
2.4. Iklan .....	15
2.4.1 Definisi Iklan .....	15
2.4.2 Pengertian Iklan.....	15
2.4.3 Fungsi Iklan .....	16
2.4.4 Tujuan Periklanan.....	17
2.4.5 Jenis Iklan .....	18
2.4.6 Media Periklanan.....	21
2.5. Langkah-langkah dalam Strategi Merancang Iklan .....	23
2.6. Animasi .....	24
2.6.1. Definisi Animasi.....	24
2.6.2. Teknik-teknik Animasi .....	24
2.6.3. Prinsip Animasi .....	26
2.7. Motion Graphic .....	33
2.7.1. Pengertian Motion Graphic .....	33
2.7.2. Sejarah Motion Graphic.....	33
2.7.3. Konsep Dasar Perancangan Video dengan Motion Graphic .....	34
2.7.4. Prinsip Dasar Motion Graphic.....	35
2.8. Metode Analisis .....	36
2.8.1. Analisi SWOT .....	36
2.8.2. Strategi Matriks TOWS .....	37
2.9. Tahap Memproduksi Video Iklan .....	39
2.9.1. Tahap Pra Produksi.....	39
2.9.2. Tahap Produksi .....	42
2.9.3. Tahap Pasca Produksi .....	43
2.10. Metode Testing.....	44

2.10.1. Skala Likert .....	44
2.10.2. Menentukan Interval.....	44
2.10.3. Rumus Presentase Skala Likert .....	45
2.11. Metode Implementasi.....	46
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>47</b>
3.1. Tinjauan Umum.....	47
3.1.1. Sejarah Berdirinya PT. Family Battery Indonesia.....	47
3.1.2. Visi dan Misi PT. Family Battery Indonesia .....	47
3.1.3. Lokasi .....	48
3.1.4. Logo PT. Family Battery Indonesia .....	48
3.1.5. Makna Logo Perusahaan PT. Family Battery Indonesia .....	49
3.1.6. Struktur Organisasi.....	49
3.1.7. Pelanggan Instansi .....	50
3.2. Analisis Masalah.....	51
3.2.1. Identifikasi Masalah .....	51
3.2.2. Observasi .....	51
3.2.2.1. Billboard .....	52
3.2.2.2. Website .....	53
3.2.2.3. Instagram .....	54
3.2.3. Wawancara.....	54
3.2.4. Definisi Analisis Sistem.....	56
3.2.5. Analisis SWOT .....	56
3.2.5.1. Kekuatan ( <i>Strength</i> ).....	57
3.2.5.2. Kelemahan ( <i>Weakness</i> ).....	57
3.2.5.3. Peluang ( <i>Opportunity</i> ) .....	58
3.2.5.4. Ancaman ( <i>Threat</i> ).....	58
3.2.5.5. Solusi .....	61
3.2.6. Analisis Kebutuhan .....	62
3.2.6.1. Analisis Kebutuhan Fungsional .....	62
3.2.6.2. Analisis Kebutuhan Non - Fungsional.....	63
3.2.6.2.1. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ).....	63

3.2.6.2.2. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ).....	64
3.2.6.2.2. Analisis Kebutuhan Pengguna ( <i>Brainware</i> ) .....	64
3.2.7. Studi Kelayakan Sistem.....	65
3.2.7.1. Kelayakan Teknis .....	66
3.2.7.2. Kelayakan Operasi/Organisasi.....	66
3.2.7.3. Kelayakan Hukum .....	66
3.3. Tahap Pra-Produksi .....	67
3.3.1. Perancangan Ide dan Konsep.....	67
3.3.2. Script atau Naskah .....	67
3.3.3. Perancangan <i>Storyboard</i> .....	68
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>76</b>
4.1. Tahap Produksi .....	76
4.1.1. Pembuatan Desain Grafis.....	77
4.1.2. <i>Coloring</i> .....	80
4.1.3. <i>Background</i> dan <i>Foreground</i> .....	80
4.1.4. <i>Dubbing</i> .....	81
4.1.5. <i>Sound Editing</i> .....	82
4.2. Tahap Pasca Produksi .....	85
4.2.1. <i>Animating</i> .....	85
4.2.2. <i>Compositing</i> .....	92
4.2.3. <i>Rendering</i> .....	93
4.2.4. <i>Testing</i> .....	95
4.2.5. Skala Likert .....	95
4.3. Metode Implementasi.....	100
4.3.1. Penyerahan Skripsi .....	102
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>103</b>
5.1. Kesimpulan .....	103
5.2. Saran.....	104
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>105</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian .....	10
Tabel 2.2 Format Video .....	14
Tabel 2.3 Matriks SWOT .....	38
Tabel 2.4 <i>Storyboard</i> .....	41
Tabel 2.5 Interval Tingkat Intensitas Skala Likert .....	45
Tabel 3.1 Analisis SWOT .....	59
Tabel 3.2 Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) .....	63
Tabel 3.3 Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	64
Tabel 3.4 Personil Produksi .....	65
Tabel 3.5 Perancangan <i>Storyboard</i> .....	69
Tabel 4.1 Hasil Kuisoner .....	96
Tabel 4.2 Bobot Nilai .....	97
Tabel 4.3 Presentase Nilai .....	97

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Anticipation</i> pada Donald Bebek .....	27
Gambar 2.2 <i>Squesh</i> dan <i>Stertch</i> pada animasi bola.....	27
Gambar 2.3 <i>Staging</i> .....	28
Gambar 2.4 <i>Straight-Ahead Action</i> dan <i>Pose-to-Pose</i> .....	28
Gambar 2.5 <i>Follow-through</i> dan <i>Overlapping Action</i> .....	29
Gambar 2.6 <i>Slow in</i> and <i>Slow out</i> .....	29
Gambar 2.7 <i>Arcs</i> .....	30
Gambar 2.8 <i>Secondary Action</i> .....	30
Gambar 2.9 <i>Timing</i> .....	31
Gambar 2.10 <i>Exaggeration</i> .....	31
Gambar 2.11 <i>Step Solid Drawing</i> .....	32
Gambar 2.12 <i>Appeal</i> dalam Animasi <i>Toy Story</i> .....	32
Gambar 3.1 Logo PT. Family Battery Indonesia .....	48
Gambar 3.2 <i>Billboard</i> di lampu merah Seturan Raya .....	52
Gambar 3.3 <i>Website</i> Family Battery Indonesia - Yogyakarta.....	53
Gambar 3.4 <i>Instagram</i> .....	54
Gambar 3.5 Saat penulis melakukan wawancara .....	55
Gambar 3.6 Video Navara ( <i>2d motion graphic</i> ) .....	55
Gambar 3.7 All Ways Infographic <i>Motion Graphics</i> .....	56
Gambar 4.1 Bagan pengembangan video iklan.....	76
Gambar 4.2 <i>Pen tool</i> .....	77
Gambar 4.3 <i>Shape tool</i> .....	77
Gambar 4.4 <i>Fill</i> .....	77
Gambar 4.5 <i>Eyedropper Tool</i> .....	78
Gambar 4.6 Membuat dokumen baru .....	78
Gambar 4.7 Membuat Aset kantor dengan <i>Shape tool</i> .....	79
Gambar 4.8 <i>Save file</i> .....	79
Gambar 4.9 Aset kantor perusahaan yang sudah di warnai .....	80
Gambar 4.10 Hasil jadi <i>Background</i> dan <i>Foreground</i> .....	81

Gambar 4.11 Proses <i>Dubbing</i> .....	81
Gambar 4.12 Mix Kondenser BM 800.....	82
Gambar 4.13 Tampilan Awal Adobe Audition CC 2017.....	82
Gambar 4.14 <i>Import</i> file ke adobe audition cc 2017.....	83
Gambar 4.15 Jendela <i>editing noise reduction</i> .....	83
Gambar 4.16 <i>Crop Audio</i> .....	84
Gambar 4.17 <i>Save Audio</i> mp3 .....	84
Gambar 4.18 Membuat <i>Composition</i> baru.....	85
Gambar 4.19 Tampilan proses <i>Import</i> .....	86
Gambar 4.20 <i>Basic Animation</i> .....	87
Gambar 4.21 <i>Keyframe Puppet Pin tool</i> .....	87
Gambar 4.22 <i>Parent</i> .....	88
Gambar 4.23 <i>Masking mode Alpha matte</i> .....	89
Gambar 4.24 <i>Script looping</i> .....	89
Gambar 4.25 <i>Easy ease</i> .....	90
Gambar 4.26 <i>Graph Editor</i> .....	90
Gambar 4.27 <i>Motion Blur</i> .....	91
Gambar 4.28 <i>Keyframe 3D layer</i> .....	91
Gambar 4.29 <i>Keyframe Null Object</i> .....	92
Gambar 4.30 <i>Compositing</i> .....	92
Gambar 4.31 Menambahkan file ke jendela render queue.....	93
Gambar 4.32 Pemilihan Format <i>Video</i> dan <i>Audio</i> .....	94
Gambar 4.33 <i>Save Video</i> .....	94
Gambar 4.34 <i>Rendering Video</i> .....	95
Gambar 4.35 Tampilan <i>video</i> yang telah di upload di channel <i>youtube</i> .....	100
Gambar 4.36 Tampilan beranda dari <i>channel youtube</i> .....	100
Gambar 4.37 Tampilan <i>video</i> yang di <i>upload</i> di <i>instagram</i> .....	101
Gambar 4.38 Tampilan <i>video</i> yang telah di <i>upload</i> <i>website</i> .....	101
Gambar 4.39 Penyerahan <i>file project</i> dan <i>video</i> iklan .....	102



## INTISARI

Family Battery Indonesia merupakan perusahaan yang bergerak di bidang *battery/aki* yang menawarkan berbagai macam produk *battery/aki* lengkap, berkualitas dan bergaransi resmi. Family Battery Indonesia – Yogyakarta hadir sebagai cabang resmi toko *battery/aki* yang berkantor pusat di Jakarta, dan resmi berdiri pada tanggal 05 Januari 2017. Sehingga sangat memerlukan media iklan sebagai penyebaran informasi dan pengenalan perusahaan mereka.

Penerapan *motion graphic* pada iklan ini sangat cocok, karena *motion graphic* ini dapat menjadi alat yang baik untuk meletakkan informasi secara rinci, jelas, padat, efisien, menarik, dan mudah untuk dipahami.

Melalui iklan *motion graphic* ini diharapkan bisa memperluas dan memperkenalkan Family Battery Indonesia – Yogyakarta kepada penduduk Yogyakarta dan juga dapat menciptakan branding yang terpercaya yang memiliki reputasi yang baik di mata masyarakat luas.

**Kata Kunci:** Video iklan, *Motion Graphic*, Family Battery Indonesia – Yogyakarta, Animasi.

## ***ABSTRACT***

*Family Battery Indonesia is a company engaged in the field of battery that offers a range of battery products are complete, of high quality, and official warranty. Family of Yogyakarta Indonesia – Battery is present as the official battery store branch headquartered in jakarta, and officially established on 17 February 2017. So it is in need of advertising media as information dissemination and introduction of their company.*

*Application of motion graphic on this ad is perfect, because motion graphic can be a great tool to put the information in a detailed, clear, solid, efficient, attractive, and easy to understand.*

*Through advertising motion graphic is expected to be able to expand and introduce Family Battery Indonesia – Yogyakarta to the inhabitants of yogyakarta and is also able to create a trusted branding that has a good reputation in the eyes of the public.*

***Keywords:*** *Video ads, Motion Graphic, Family Battery Indonesia – Yogyakarta, Animation.*

