

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA ISP BROADBAND INDONESIA PRATAMA
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHICS**

SKRIPSI



disusun oleh

Avies Faizal

13.11.7062

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA ISP BROADBAND INDONESIA PRATAMA
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHICS**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

Avies Faizal

13.11.7062

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA ISP BROADBAND INDONESIA PRATAMA
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHICS**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Avies Faizal

13.11.7062

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 03 Juli 2017

Dosen Pembimbing,

Andi Sunyoto, M.Kom.
NIK. 190302052

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA ISP BROADBAND INDONESIA PRATAMA
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHICS**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Avies Faizal

13.11.7062

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Agustus 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Andi Sunyoto, M.Kom.
NIK. 190302052

Andika Agus Slamato, M.Kom.
NIK. 190302109

Hartatik, ST., M.Cs.
NIK. 190302232

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 30 Agustus 2017



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, 30 Agustus 2017



Avies Faizal

NIM. 13.11.7062

MOTTO

“LIVE AS IF YOU WERE TO DIE TOMORROW; LEARN AS IF YOU WERE TO LIVE FOREVER.”

“HAPPINESS IS WHEN WHAT YOU THINK, WHAT YOU SAY, AND WHAT YOU DO ARE IN HARMONY.”

“IT ALWAYS SEEMS IMPOSSIBLE UNTIL IT'S DONE.”

“DALAM HIDUP, KAMU HARUS INGAT, KAMU LEBIH BERANI DARI YANG KAMU DUGA, LEBIH KUAT DARI YANG KAMU TAHU, DAN LEBIH PINTAR DARI YANG KAMU PIKIRKAN.”

“AJA GUMUNAN, AJA GETUNAN, AJA KAGETAN, AJA ALEMAN”

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan ridhonya yang telah memberikan kesehatan, kelancaran, keteguhan, dan membekali anugerah ilmu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, kemudahan dan kelancaran dalam penyusunan dan pembuatan skripsi ini.
2. Kedua orang tua tercinta Ibu Siti Badingah dan Nenek saya Ibu Asiyah yang telah menjadi orang tua terhebat, yang tidak pernah lelah sedikit pun untuk senantiasa mendoakan dan kasih sayang tiada henti dengan memberikan segala bentuk dukungan maupun nasehat pada penulis sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini.
3. Keluarga-keluarga saya yang telah memberikan semangat untuk menggapai kesuksesan di masa depan serta doa yang tiada henti.
4. Andi Sunyoto, M.Kom. yang telah memberikan bimbingan dan saran dalam penelitian ini, semoga ilmu yang diberikan menjadi berkah.
5. Bapak dan ibu dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak sekali ilmu selama ini sehingga ilmu tersebut bisa menambah pengetahuan dan skill bagi penulis.
6. Kepada seluruh keluarga besar S1-TI-05 angkatan 2013 terima kasih yang selalu menjadi sahabat-sahabat terbaik serta selalu memberi dorongan semangat untuk selalu berkembang bersama-sama.

Terimakasih yang sebesar-besarnya untuk kalian semua pihak yang telah membantu tersusunnya penelitian ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk kemajuan ilmu pengetahuan di masa yang akan datang, Amin.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA ISP BROADBAND INDONESIA PRATAMA MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHICS“ ini dengan lancar. Skripsi ini dapat diselesaikan, atas bimbingan, arahan, dan bantuan berbagai pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, dan pada kesempatan ini penulis dengan rendah hati mengucapkan terima kasih dengan setulus-tulusnya kepada :

1. Allah SWT
2. Prof. DR. M.Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta
3. Sudarmawan, MT., selaku Ketua Program Studi S1 Teknik Informatika
4. Krisnawati, S.Si, MT., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer
5. Andi Sunyoto, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing
6. Bapak dan Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta
7. Serta semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu

yang turut mendukung dan membantu dalam pembuatan karya tulis ilmiah ini. Penulis menyadari bahwa penulisan penelitian ini masih banyak terdapat kekurangan, bila ada benarnya itu atas kehendak Allah SWT, bila ada salahnya itu karena kesalahan dari penulis sendiri, mohon untuk dimaafkan. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kebaikan kepada semuanya, sebagai imbalan atas segala amal kebaikan dan bantuannya. Akhirnya besar harapan penulis semoga Karya Tulis Ilmiah ini berguna bagi semuanya.

Yogyakarta, 06 September 2017

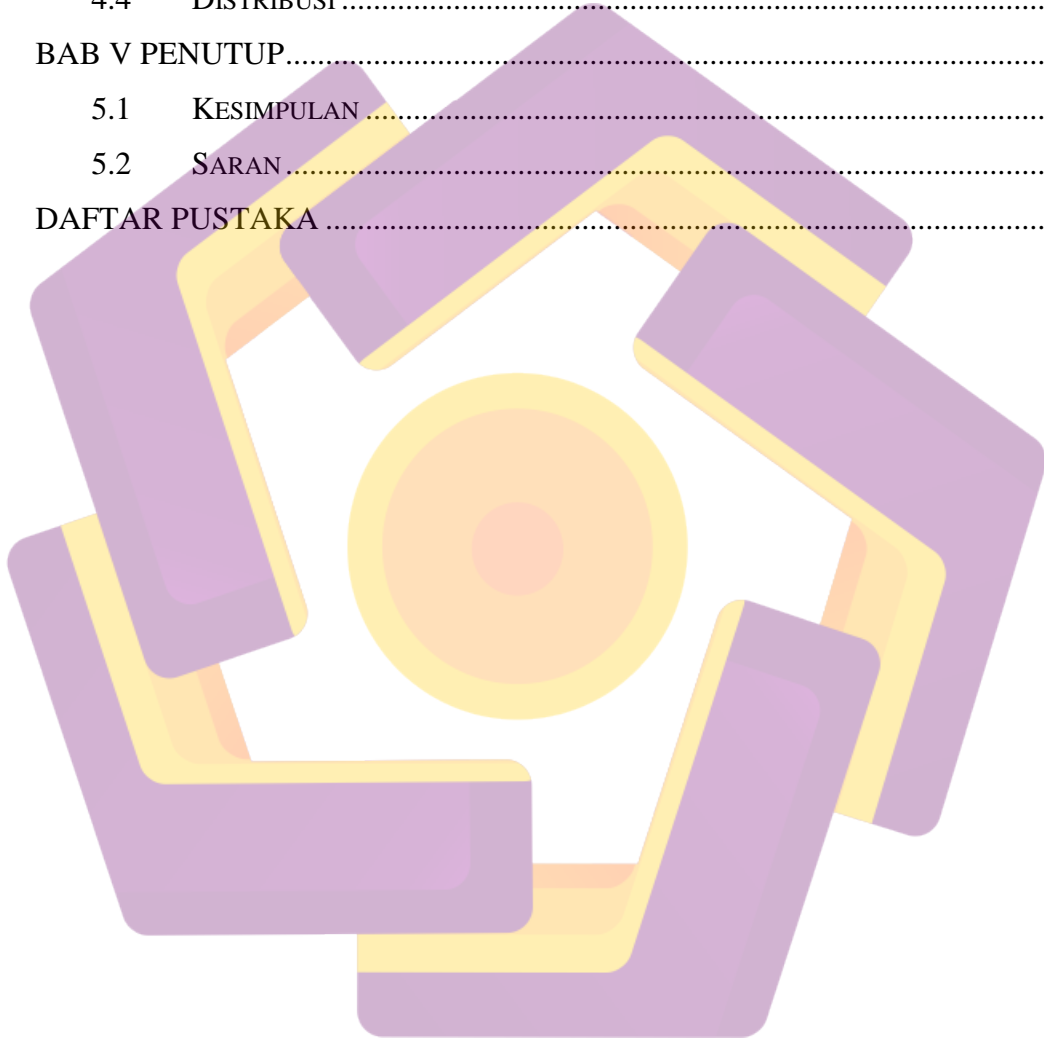
Avies Faizal

DAFTAR ISI

JUDUL.....	I
PERSETUJUAN.....	II
PENGESAHAN.....	III
PERNYATAAN.....	IV
MOTTO.....	V
PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR.....	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR TABEL.....	XI
DAFTAR GAMBAR.....	XII
INTISARI.....	XIII
ABSTRACT.....	XIV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3 BATASAN MASALAH.....	2
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN.....	2
1.5 METODE PENELITIAN.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.5.2 Analisis.....	4
1.5.3 Perancangan.....	4
1.5.4 Pembuatan Objek dan Editing.....	4
1.5.5 Implementasi.....	4
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.2 DASAR TEORI.....	7
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	7

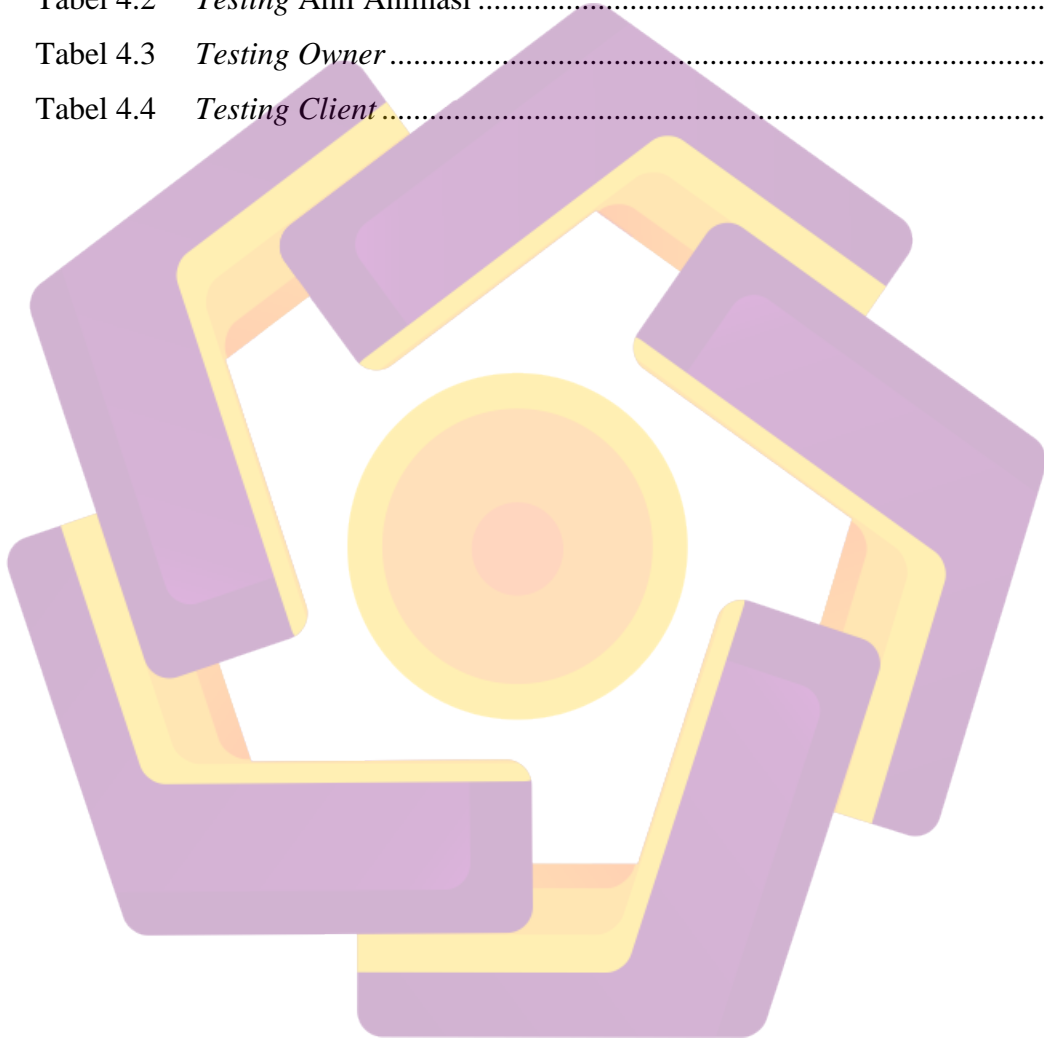
2.2.2	Definisi Iklan.....	7
2.2.3	Konsep <i>Motion Graphic</i>	9
2.2.4	Animasi	10
2.3	METODE ANALISIS	14
2.3.1	Analisis SWOT	14
2.4	METODE PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN.....	15
2.4.1	Metode Perancangan	15
2.4.2	Metode Pengembangan	16
2.5	METODE <i>TESTING</i>	18
2.6	METODE IMPLEMENTASI.....	18
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		19
3.1	TINJAUAN UMUM	19
3.1.1	Profil PT. Broadband Indonesia Pratama.....	19
3.1.2	Visi dan Misi.....	19
3.1.3	Logo	20
3.1.4	Struktur Organisasi	20
3.2	ANALISIS	21
3.2.1	Teknik Analisis Kualitatif	21
3.2.2	Analisis SWOT	24
3.2.3	Solusi yang Dapat Diterapkan.....	30
3.2.4	Solusi yang Dipilih.....	30
3.3	ANALISIS KEBUTUHAN	31
3.4	PERANCANGAN.....	33
3.4.1	Pra Produksi	33
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		40
4.1	PRODUKSI.....	40
4.1.1	Pembuatan Aset Animasi	40
4.1.2	Pembuatan Naskah	42
4.1.3	Pembuatan Background	43
4.2	PASCA PRODUKSI	44

4.2.1	Penganimasian.....	44
4.2.2	<i>Dubbing</i>	46
4.2.3	<i>Composition</i>	47
4.2.4	<i>Rendering</i>	48
4.3	<i>TESTING</i>	50
4.4	DISTRIBUSI.....	54
BAB V PENUTUP.....		55
5.1	KESIMPULAN	55
5.2	SARAN.....	55
DAFTAR PUSTAKA		57



Daftar Tabel

Tabel 3.1	Analisis SWOT	28
Tabel 3.2	Kebutuhan <i>Hardware</i>	31
Tabel 3.3	<i>Storyboard</i>	37
Tabel 4.1	Objek Grafis	41
Tabel 4.2	<i>Testing Ahli Animasi</i>	51
Tabel 4.3	<i>Testing Owner</i>	52
Tabel 4.4	<i>Testing Client</i>	53



Daftar Gambar

Gambar 3.1	Logo BipNet.....	20
Gambar 3.2	Struktur Organisasi BipNet.....	20
Gambar 3.3	Naskah Scene 1	34
Gambar 3.4	Naskah Scene 2	35
Gambar 3.5	Naskah Scene 3	35
Gambar 3.6	Naskah Scene 4	35
Gambar 3.7	Naskah Scene 5	35
Gambar 3.8	Naskah Scene 6	36
Gambar 3.9	Naskah Scene 7	36
Gambar 3.10	Naskah Scene 8	36
Gambar 4.1	Pembuatan Objek Grafis	40
Gambar 4.2	Pembuatan Naskah	43
Gambar 4.3	Background	44
Gambar 4.4	<i>Import File</i>	45
Gambar 4.5	Membuat Animasi	45
Gambar 4.6	Menggabungkan Animasi	46
Gambar 4.7	<i>Dubbing</i>	47
Gambar 4.8	<i>Composition</i>	48
Gambar 4.9	Mengubah <i>Format</i>	49
Gambar 4.10	<i>Rendering</i>	50

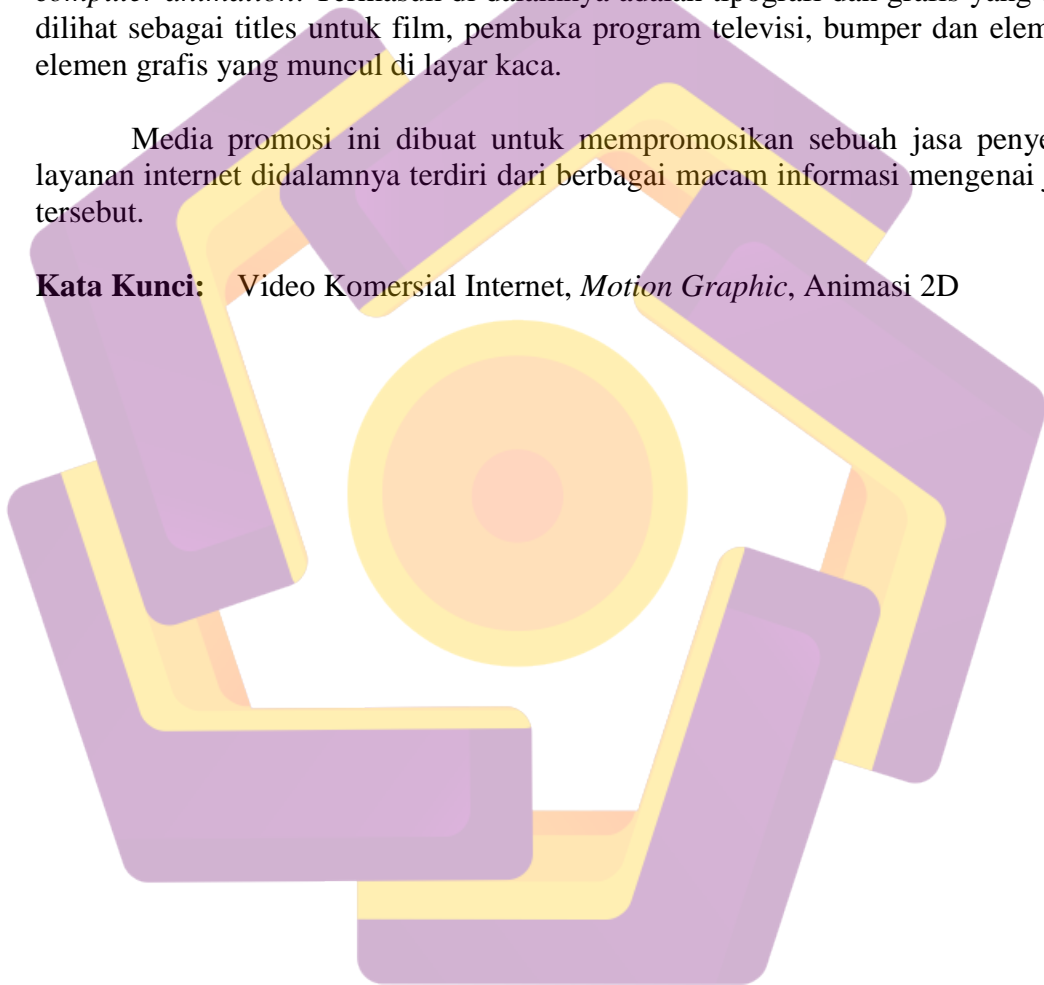
INTISARI

Media Promosi adalah sarana yang digunakan untuk mengkomunikasikan suatu produk/jasa/image/perusahaan ataupun yang lain untuk dapat lebih dikenal masyarakat lebih luas.

Motion Graphic adalah Pengembangan dari seni graphic design yaitu motion design, konteksnya adalah *motion graphic* sebagai film, video atau *computer animation*. Termasuk di dalamnya adalah tipografi dan grafis yang bisa dilihat sebagai titles untuk film, pembuka program televisi, bumper dan elemen-elemen grafis yang muncul di layar kaca.

Media promosi ini dibuat untuk mempromosikan sebuah jasa penyedia layanan internet didalamnya terdiri dari berbagai macam informasi mengenai jasa tersebut.

Kata Kunci: Video Komersial Internet, *Motion Graphic*, Animasi 2D



ABSTRACT

Media Promotion is a means by which to communicate a product / service / image / company or the other to be better known by the wider community.

Motion Graphic is the development of the art of graphic design that motion design, motion graphic context is as a movie, video or computer animation. Including the typography and graphics that can be seen as titles of movies, TV programs opener, bumper and graphic elements that appear on the screen.

The media campaign is designed to promote an internet service provider services therein consists of a wide variety of information about those services.

Keyword: *Internet Video Commercial, Motion Graphic, 2d Animation*

