

**PEMBUATAN IKLAN DI CV SATU DUNIA TOUR AND TRAVEL  
YOGYAKARTA MENGGUNAKAN TEKNIK  
*MOTION GRAPHIC***

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Nurseta Luthfi Nugraha**

**12.11.5944**

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

**PEMBUATAN IKLAN DI CV SATU DUNIA TOUR AND TRAVEL  
YOGYAKARTA MENGGUNAKAN TEKNIK  
*MOTION GRAPHIC***

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Nurseta Luthfi Nugraha**

**12.11.5944**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN IKLAN DI CV SATU DUNIA *TOUR AND TRAVEL*  
YOGYAKARTA MENGGUNAKAN TEKNIK  
*MOTION GRAPICH***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Nurseta Luthfi Nugraha**

**12.11.5944**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 8 Desember 2016

**Dosen Pembimbing,**

  
**Agus Purwanto, M.Kom**

**NIK. 190302229**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PEMBUATAN IKLAN DI CV SATU DUNIA *TOUR AND TRAVEL***  
**YOGYAKARTA MENGGUNAKAN TEKNIK**  
***MOTION GRAPICH***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Nurseta Luthfi Nugraha**

**12.11.5944**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 22 Mei 2017

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Dhani Ariatmanto, M.Kom**  
**NIK. 190302197**

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

**Agus Purwanto, M.Kom**  
**NIK. 190302229**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 25 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, 25 Agustus 2017



Nurseta Luthfi Nugraha

NIM. 12.11.5944

## MOTTO

”Kegagalan adalah pembelajaran yang sangat berharga”

”Terkadang sesuatu yang menyakitkan justru membuat kita jadi semakin kuat”





## PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas anugerah dan nikmat yang tak terkira sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ini. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua saya Teguh Nur Triono dan Parmiyati yang selalu memberikan doa dan semua yang dimiliki untuk semua anak-anaknya. Terima kasih Ayah dan Ibu atas segala sesuatu yang engkau berikan. Adik saya Atha Rahma Talita yang telah memberikan doa dan dukungannya.
2. CV. Satu Dunia Tour and Travel yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk melakukan penelitian ini hingga menghasilkan output yang berguna.
3. Sahabat ku Effi Saipulah yang selalu ada dan selalu mendukung apa yang saya pilih.
4. Keluarga Besar Prayitno Diharjo yang telah memberikan semangat dan motivasi.
5. Seluruh Staff Amikom Resource Center dan teman-teman Student Staff Amikom Resource Center yang selalu mengingatkan buat ngerjain skripsi.
6. Seluruh teman-teman kelas 12-S1TI-03 dan Keluarga Besar STMIK Amikom Yogyakarta yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

## KATA PENGANTAR

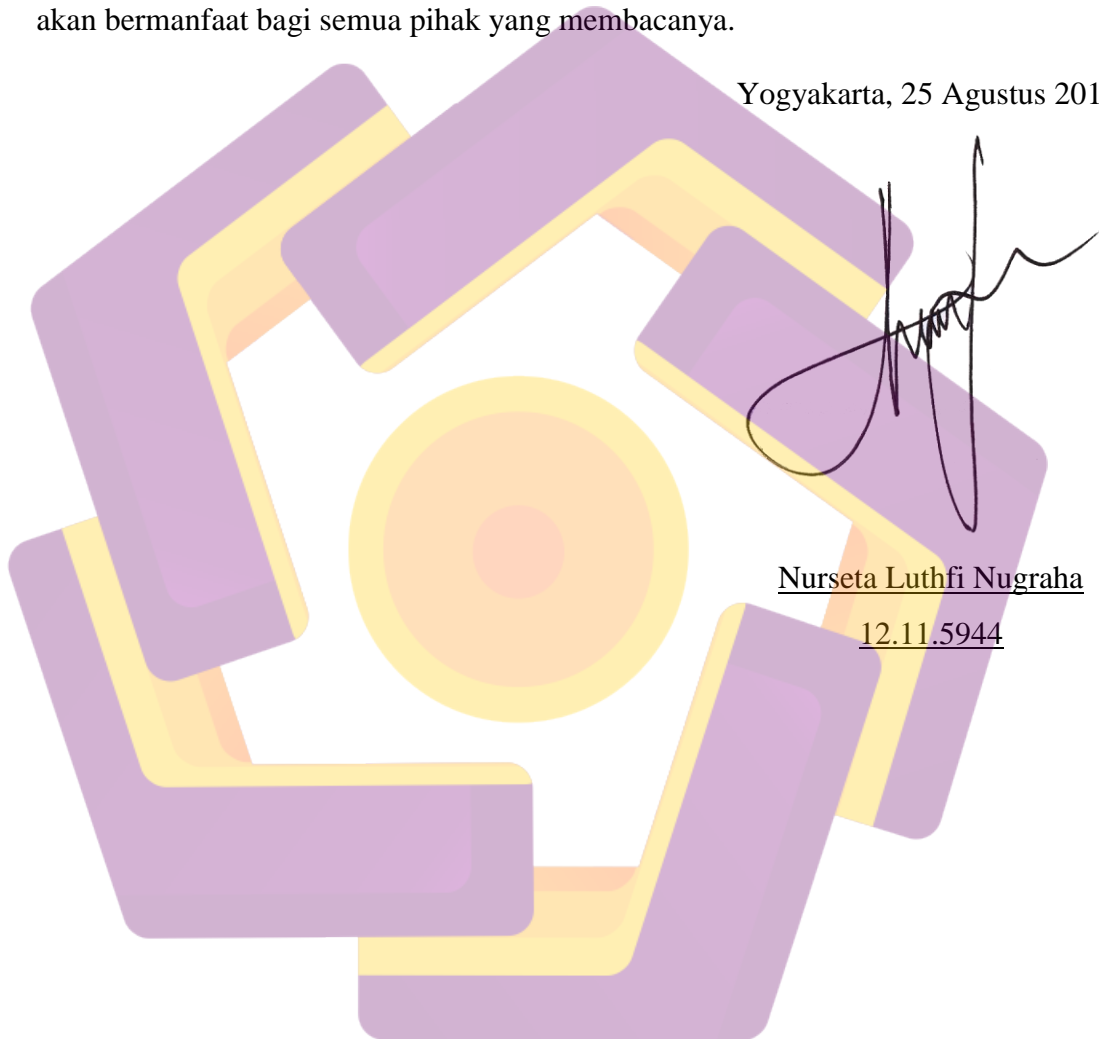
Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi sesuai dengan waktu yang diharapkan. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer. Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah
5. Ayah, Ibuk, Adek, dan Mbak Effi.
6. Iwan TAsno selaku Manajer CV. Satu Dunia Tour and Travel.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.



Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 25 Agustus 2017



Nurseta Luthfi Nugraha

12.11.5944

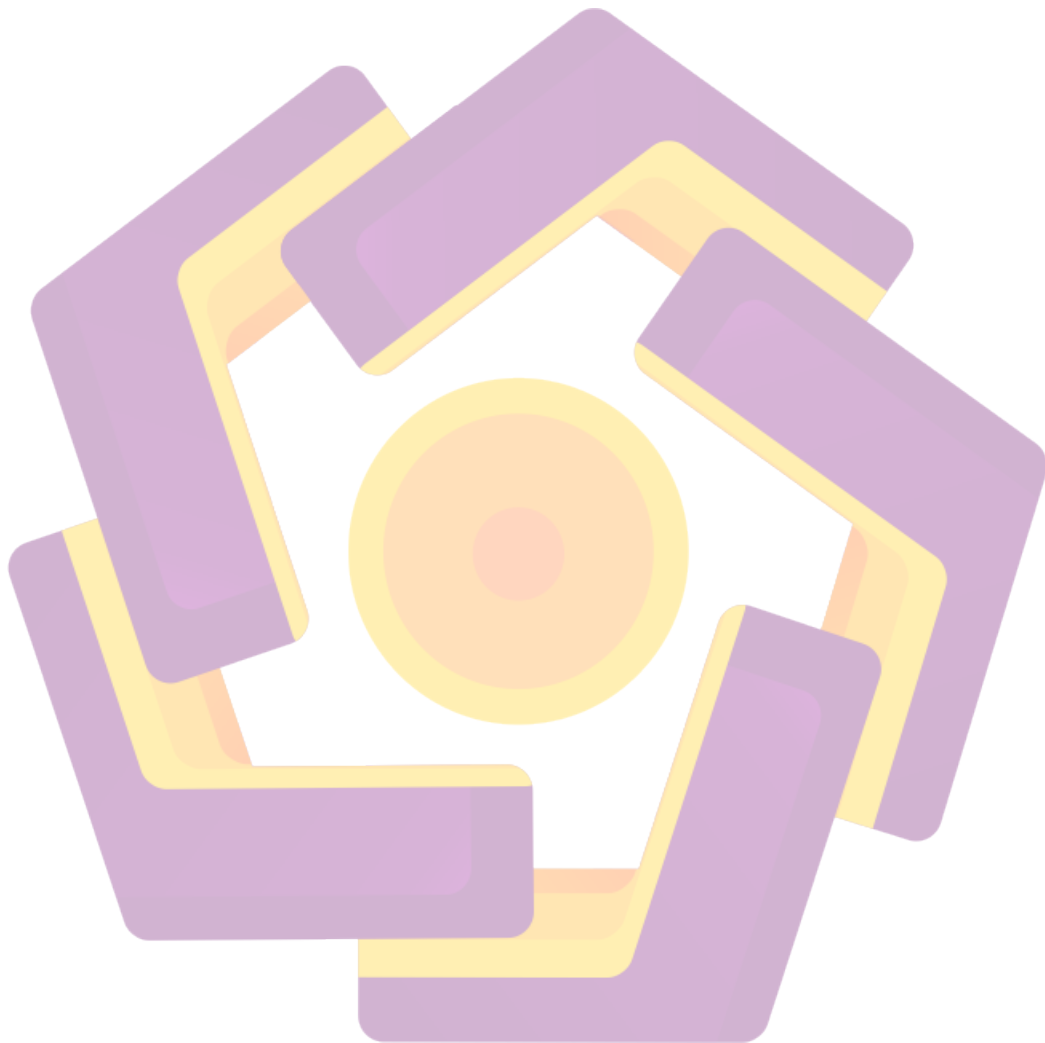
## DAFTAR ISI

|                                       |                                     |
|---------------------------------------|-------------------------------------|
| JUDUL.....                            | i                                   |
| PERSETUJUAN .....                     | ii                                  |
| PENGESAHAN .....                      | iii                                 |
| MOTION GRAPICH .....                  | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| MOTION GRAPICH .....                  | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| PERNYATAAN.....                       | iv                                  |
| MOTTO .....                           | vi                                  |
| PERSEMBAHAN.....                      | vii                                 |
| KATA PENGANTAR .....                  | viii                                |
| DAFTAR ISI.....                       | x                                   |
| DAFTAR TABEL.....                     | xiv                                 |
| DAFTAR GAMBAR .....                   | xv                                  |
| INTISARI.....                         | xvii                                |
| <i>ABSTRACT</i> .....                 | xviii                               |
| 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..... | 3                                   |
| 1.5 Manfaat Penelitian .....          | 4                                   |
| 1.5.1 Bagi Penulis .....              | 4                                   |
| 1.5.2 Bagi Perusahaan.....            | 4                                   |
| 1.6 Metode Penelitian.....            | 4                                   |
| 1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....   | 4                                   |
| 1.6.2 Metode Analisis .....           | 5                                   |

|                                       |   |           |
|---------------------------------------|---|-----------|
| 1.6.3                                 | Metode Proses Perancangan.....                                    | 5         |
| 1.7                                   | Sistematika Penulisan .....                                       | 6         |
| <b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>    |   | <b>8</b>  |
| 2.1                                   | Kajian Pustaka.....   | 8         |
| 2.2                                   | Dasar Teori Multimedia .....                                      | 10        |
| 2.2.1                                 | Pengertian Multimedia .....                                       | 10        |
| 2.2.2                                 | Elemen Multimedia.....  | 10        |
| 2.2.3                                 | Pentingnya Multimedia .....                                       | 12        |
| 2.3                                   | Definisi Motion Graphic .....                                     | 12        |
| 2.3.1                                 | Sejarah Motion Graphic .....                                      | 13        |
| 2.3.2                                 | Elemen-Elemen Motion Graphic .....                                | 15        |
| 2.3.3                                 | Karakteristik Motion Graphic .....                                | 15        |
| 2.3.4                                 | Konsep Dasar Perancangan Video dengan Teknik Motion Graphic ..... | 16        |
| 2.4                                   | Analisis SWOT .....   | 17        |
| 2.5                                   | Analisis Kebutuhan .....  | 19        |
| 2.5.1                                 | Analisis Kebutuhan Informasi .....                                | 19        |
| 2.5.2                                 | Kebutuhan Software.....   | 19        |
| 2.5.3                                 | Kebutuhan Hardware .....  | 20        |
| 2.5.4                                 | Kebutuhan Brainware.....  | 20        |
| 2.6                                   | Produksi .....  | 21        |
| 2.6.1                                 | Pra-produksi:.....  | 21        |
| 2.6.2                                 | Produksi: .....   | 22        |
| 2.6.1                                 | Pasca-produksi: .....   | 23        |
| 2.7                                   | Evaluasi.....   | 23        |
| 2.7.1                                 | Kuisisioner.....  | 23        |
| 2.7.2                                 | Skala Likert .....  | 24        |
| 2.7.3                                 | Menentukan Interval .....   | 25        |
| 2.7.4                                 | Rumus Presentase .....  | 25        |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b> |   | <b>27</b> |
| 3.1                                   | Tinjauan Umum .....   | 27        |

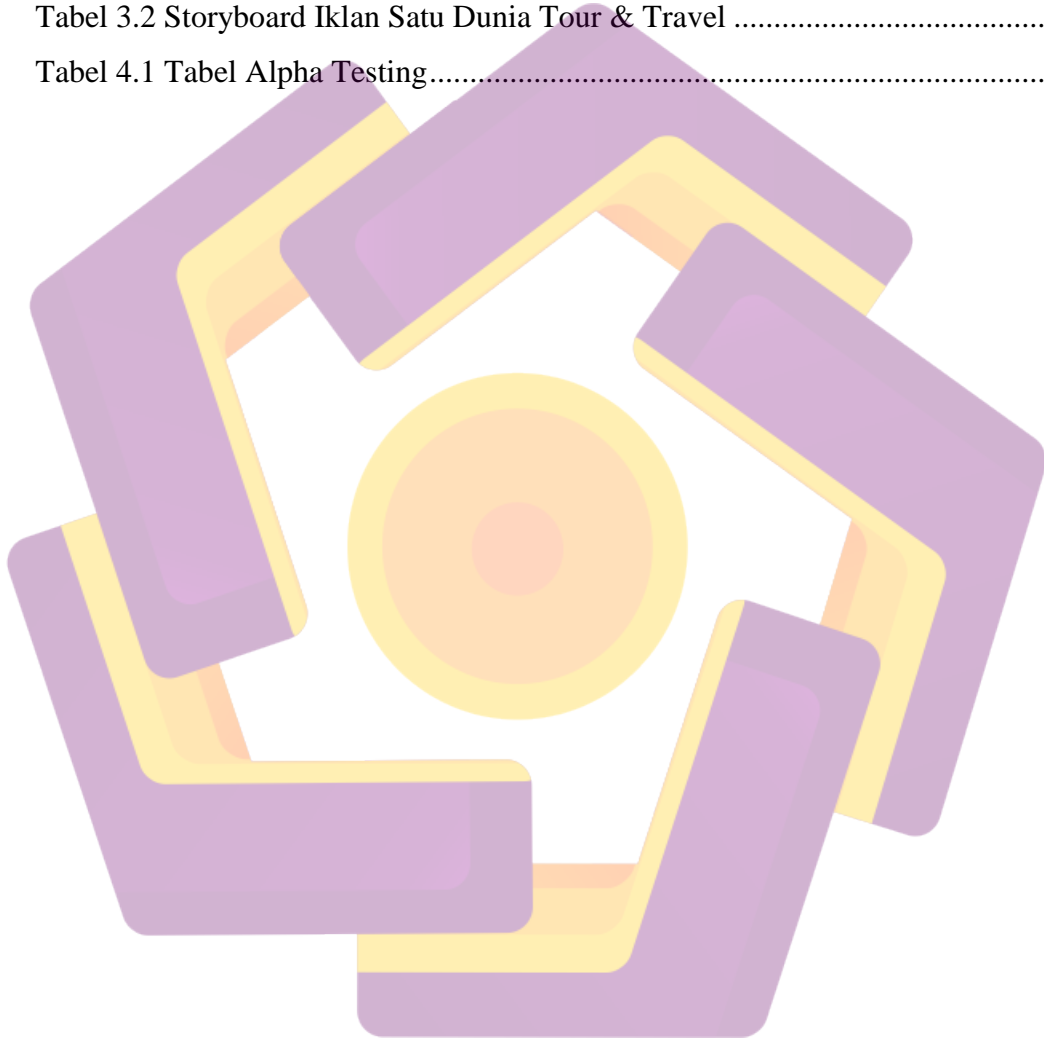
|   |  |           |
|---|--|-----------|
| 3.1.1   | Deskripsi Objek.....                               | 27        |
| 3.2   | Pengumpulan Data .....                             | 28        |
| 3.2.1   | Wawancara.....                                     | 28        |
| 3.2.2   | Observasi.....                                     | 30        |
| 3.3   | Analisis.....                                      | 32        |
| 3.3.1   | Analisis SWOT .....                                | 32        |
| 3.3.2   | Analisis Kebutuhan Fungsional .....                | 35        |
| 3.3.3   | Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....            | 36        |
| 3.4   | Rancangan Pra-Produksi .....                       | 38        |
| 3.4.1   | Rancangan Konsep Iklan.....                        | 38        |
| 3.4.2   | Rancangan Desain.....                              | 39        |
| 3.4.3   | Rancangan Naskah Iklan.....                        | 40        |
| 3.4.4   | Rancangan Storyboard .....                         | 43        |
| <b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b> |  | <b>47</b> |
| 4.1   | Produksi .....                                     | 47        |
| 4.1.1   | Drawing.....                                       | 47        |
| 4.1.2   | Coloring .....                                     | 50        |
| 4.1.3   | Background dan Foreground.....                     | 50        |
| 4.1.4   | Dubbing.....                                       | 53        |
| 4.1.5   | Sound Editing dan Lypsync .....                    | 54        |
| 4.2   | Pasca Produksi .....                               | 57        |
| 4.2.1   | Editing Video Menggunakan Adobe After Effect ..... | 57        |
| 4.2.2   | Editing Video Menggunakan Adobe Premiere .....     | 65        |
| 4.3   | Rendering .....                                    | 67        |
| 4.4   | Pembahasan.....                                    | 68        |
| 4.4.1   | Alpha Testing.....                                 | 69        |
| 4.4.2   | Beta Kuisisioner.....                              | 70        |
| 4.4.3   | Hasil Review .....                                 | 72        |
| <b>BAB V PENUTUP.....</b>                       |  | <b>74</b> |
| 5.1   | Kesimpulan .....                                   | 74        |

5.2 Saran..... 74  
DAFTAR PUSTAKA ..... 75



## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| Tabel 2.1 Matriks SWOT .....                              | 18 |
| Tabel 2.2 Interval Tingkat Intensitas .....               | 25 |
| Tabel 3.1 Analisis SWOT .....                             | 39 |
| Tabel 3.2 Storyboard Iklan Satu Dunia Tour & Travel ..... | 44 |
| Tabel 4.1 Tabel Alpha Testing .....                       | 69 |





## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 2.1 Elemen Multimedia .....  | 11 |
| Gambar 3.1 Logo CV Satu Dunia Tour and Travel Yogyakarta .....            | 27 |
| Gambar 3.2 Brosur paket wisata .....                                      | 30 |
| Gambar 3.3 Banner wisata Karimunjawa .....                                | 31 |
| Gambar 3.4 Website CV Satu Dunia Tour and Travel Yogyakarta.....          | 31 |
| Gambar 3.5 Desain Karakter Laki-laki yang Bernama George .....            | 39 |
| Gambar 3.6 Desain Karakter Laki-Laki yang Bernama Rizal .....             | 40 |
| Gambar 4.1 <i>Pen Tool</i> .....  | 47 |
| Gambar 4.2 <i>Shape Tool</i> .....  | 48 |
| Gambar 4.3 <i>New File</i> .....  | 48 |
| Gambar 4.4 <i>Tracing Menggunakan Pen Tool</i> .....                      | 49 |
| Gambar 4.5 <i>Object Tracing Di Pisah Dengan Layer Yang Berbeda</i> ..... | 49 |
| Gambar 4.6 <i>Save File</i> .....   | 50 |
| Gambar 4.7 <i>Coloring</i> .....  | 50 |
| Gambar 4.8 Sketsa Background.....   | 51 |
| Gambar 4.9 Hasil Jadi <i>Background</i> dan <i>Foreground</i> .....       | 51 |
| Gambar 4.10 Karakter George .....   | 52 |
| Gambar 4.11 Gambar Mobil dan Gedung.....                                  | 52 |
| Gambar 4.12 Gambar Background .....                                       | 53 |
| Gambar 4.13 Proses <i>Dubbing</i> .....                                   | 53 |
| Gambar 4.14 Audio Recorder <i>Zoom H1</i> .....                           | 54 |
| Gambar 4.15 Tampilan Awal <i>Adobe Audition CS 6</i> .....                | 54 |
| Gambar 4.16 Import File ke <i>Adobe Audition CS 6</i> .....               | 55 |
| Gambar 4.17 <i>Crop Audio</i> .....                                       | 55 |
| Gambar 4.18 <i>Effect Normalize</i> .....                                 | 56 |
| Gambar 4.19 <i>Effect Vocal Enchaner</i> .....                            | 56 |
| Gambar 4.20 <i>Effect Reverb</i> .....                                    | 57 |
| Gambar 4.21 <i>Save File</i> .....  | 57 |
| Gambar 4.22 Komposisi baru .....  | 58 |

|   |    |
|---|----|
| Gambar 4.23 Folder Source Project .....                                     | 58 |
| Gambar 4.24 Tampilan Proses Import .....                                    | 59 |
| Gambar 4.25 Tampilan proses <i>Composition</i> .....                        | 59 |
| Gambar 4.26 Mengganti Identitas Layer .....                                 | 60 |
| Gambar 4.27 Transformasi Utama .....  | 60 |
| Gambar 4.28 <i>Move Ancer Point Panel</i> .....                             | 61 |
| Gambar 4.29 <i>Sebelum menggunakan Graph Editor</i> .....                   | 61 |
| Gambar 4.30 <i>Graph Editor</i> .....                                       | 61 |
| Gambar 4.31 Mengaktifkan <i>Motion Blur</i> .....                           | 62 |
| Gambar 4.32 <i>Masking Shape Tool</i> .....                                 | 62 |
| Gambar 4.33 Tampilan Duik.Jsx .....   | 63 |
| Gambar 4.34 Tampilan Objek Setelah Diberi <i>Effect Puppet</i> .....        | 63 |
| Gambar 4.35 Tampilan <i>Puppet Pin</i> .....                                | 64 |
| Gambar 4.36 Tampilan Option d'IK .....                                      | 64 |
| Gambar 4.37 Pergerakan <i>Controller</i> .....                              | 65 |
| Gambar 4.38 Susunan Scene .....   | 65 |
| Gambar 4.39 <i>Proses Export Adobe After Effect ke Adobe Premiere</i> ..... | 66 |
| Gambar 4.40 <i>Proses Import Adobe After Effect ke Adobe Premiere</i> ..... | 66 |
| Gambar 4.41 <i>Proses Penggabungan Video dan Audio</i> .....                | 67 |
| Gambar 4.42 <i>Proses Export ke Adobe Encoder</i> .....                     | 67 |
| Gambar 4.43 <i>Proses Rendering</i> .....                                   | 68 |

## INTISARI

Sistem informasi saat ini memiliki peran penting pada sebuah perusahaan dalam memberikan informasi yang berguna untuk kepentingan manajemen. Informasi yang diterapkan dalam masyarakat salah satunya adalah media iklan. Dengan iklan, maka perusahaan atau badan usaha akan lebih dikenal oleh masyarakat. Salah satu perusahaan tersebut adalah CV Satu Dunia *Tour & Travel* Yogyakarta.

Iklan adalah segala bentuk pesan tentang suatu produk atau jasa yang disampaikan melalui suatu media masa dan internet seperti koran, TV, Radio maupun website atau lainnya yang bersentuhan langsung dengan publik. Dalam aplikasi ini akan menggunakan jenis iklan komersil untuk menarik perhatian pengunjung.

CV Satu Dunia *Tour & Travel* Yogyakarta adalah distributor resmi yang bergerak dibidang tour dan travel. CV Satu Dunia *Tour & Travel* Yogyakarta telah mengupayakan usaha untuk mempromosikan jasa yang dimilikinya, tetapi hasil yang diharapkan kurang mendekati target, karena media promosi yang digunakan adalah media cetak yaitu brosur. Dengan iklan multimedia yang menggunakan teknik *motion graphic* diharapkan dapat menyebarkan informasi tentang CV Satu Dunia *Tour & Travel* Yogyakarta secara efektif dan efisien.

**Kata Kunci :** *Motion Graphic*, Periklanan, CV Satu Dunia *Tour & Travel* Yogyakarta

## **ABSTRACT**

*The information system currently has an important role in a company in providing useful information for management purposes. The information is applied in society one is media advertising. With advertising, the company or business entity will be known by the public. One such agency is the CV Satu Dunia Tour & Travel Yogyakarta .*

*Advertising is any form of messages about a product or service that is delivered through a mass media and the Internet, such as newspapers, TV, radio and websites, or other direct contact with the public. In these applications will use this type of commercial advertising to attract visitors.*

*CV Satu Dunia Tour & Travel Yogyakarta is the official distributor engaged in the tour and travel. CV Satu Dunia Tour & Travel Yogyakarta have been pursuing efforts to promote its services, but the results are expected to be less close to the target, due to the promotion of media used are print media, namely brochures. With rich media ads that use motion graphic techniques are expected to disseminate information about the CV Satu Dunia Tour & Travel Yogyakarta effectively and efficiently.*

**Keywords** : *Motion Graphic, Advertising, CV Satu Dunia Tour & Travel Yogyakarta*

