

**PERANCANGAN IKLAN BROWNIESME SEBAGAI MEDIA PROMOSI
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



disusun oleh

Voncho Efendy

15.12.8548

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**PERANCANGAN IKLAN BROWNIESME SEBAGAI MEDIA PROMOSI
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Voncho Efendy

15.12.8548

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN IKLAN BROWNIESME SEBAGAI MEDIA PROMOSI
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Voncho Efendy

15.12.8548

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 17 agustus 2019

Dosen Pembimbing


Bayu Setiaji, M.Kom

NIK. 190302216

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN IKLAN BROWNIESME SEBAGAI MEDIA PROMOSI
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Voncho Efendy

15.12.8548

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 July 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182



Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243



Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 17 Agustus 2019



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah di ajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 29 juli 2019

METERAN
TEMPER
870600000087622823

6000
RUPIAH

Voncho Efendy

15.12.8548

MOTTO

“ Aquiris quodcumque rapis ”



PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis ucapkan 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. Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, kesehatan, dan rezeki yang berlimpah.
2. Ayah, Ibu dan adik serta keluarga yang telah memberi dukungan.
3. Bapak M. Suyanto, Prof., Dr., MM. selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom selaku pembimbing, yang telah banyak memberikan masukan, arahan dan motivasi kepada Saya.
5. Teman kelas SI-03 dan teman-teman kos ngatijoz, terimakasih atas dukungannya.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul perancangan iklan browniesme sebagai media promosi menggunakan teknik motion graphic. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer. Penulis sangat menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini sangat jauh dari kesempurnaan. Walaupun sangat sederhana, pastinya penulis akan mengalami berbagai macam kesulitan. Oleh karena itu dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak M.Suyanto, Prof., Dr., MM. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom selaku dosen pembimbing.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
5. Kedua orang tua, adik dan teman – teman.
6. Browniesme yang telah bersedia menjadi narasumber untuk melakukan penelitian.

Penulis menyadari bahwa dalam 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.

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2 Metode Analisis	4
1.6.3 Metode Pembuatan	4
1.6.4 Metode Testing	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Dasar Teori	9
2.2.1 Pengertian Iklan	9
2.2.2 Penetapan tujuan Periklanan	10
2.3 Konsep Dasar Motion Graphic	10

2.3.1	Pengertian Motion Graphic	10
2.3.2	Pertimbangan pada Motion Graphic	10
2.4	Animasi	12
2.4.1	Jenis Animasi	12
2.4.2	12 Prinsip Animasi	16
2.5	Konsep Dasar Promosi	24
2.5.1	Pengertian Promosi	24
2.5.2	Jenis Promosi	25
2.5.3	Media Promosi	26
2.6	Tahap produksi	27
2.6.1	Pra Produksi	27
2.6.2	Produksi	29
2.6.3	Pasca Produksi	33
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		34
3.1	Tinjauan Umum	34
3.1.1	Sejarah BrowniesME	34
3.1.2	Visi dan Misi	35
3.1.3	Logo BrownisME	36
3.2	Analisis Kebutuhan Sistem	36
3.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	36
3.2.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	37
3.3	Tahap Pra Produksi	38
3.3.1	Perancangan Konsep	38
3.3.2	Perancangan Audio	38
3.3.3	Penulisan Naskah	39
3.3.4	Storyboard	41
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PERSEMBAHAN		44
4.1	Produksi	44
4.1.1	Persiapan Perangkat Produksi	44
4.1.2	Design	44
4.1.3	Design dan Coloring	44
4.1.4	Hasil Pembuatan Footage	46
4.1.5	Animated	50

4.1.6	Dubbing.....	57
4.2	Pasca Produksi	58
4.2.1	Compositing dan Editing.....	58
4.3	Hasil Akhir Produksi.....	60
4.4	Pembahasan.....	60
4.4.1	Implementasi pada situs media online	61
BAB V PENUTUP.....		63
5.1	Kesimpulan.....	63
5.2	Saran	64
DAFTAR PUSTAKA.....		66

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1	Naskah.....	39
Tabel 3. 2	Storyboard	41
Tabel 4. 1	Hasil testing dengan objek.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Squash and Stetch (Sumber: idearocketanimation.com)	17
Gambar 2. 2 Anticipation (Sumber: leoneoakproduction.com)	17
Gambar 2. 3 Straging	18
Gambar 2. 4 Straight-Ahead and Pose-to-Pose (Sumber: animationca.com)	19
Gambar 2. 5 Follow-Through and Overlapping Action (Sumber: chloemccormick.com).....	19
Gambar 2. 6 Slow in and Slow out (Sumber: animaster.com)	20
Gambar 2. 7 Arcs (Sumber: principlesofanimation.com)	21
Gambar 2. 8 Secondary Action	21
Gambar 2. 9 Timing (Sumber: ambanimation.com).....	22
Gambar 2. 10 Exaggeration (Sumber: idearocketanimation.com).....	23
Gambar 2. 11 Solid drawing (Sumber: idearocketanimation.com).....	23
Gambar 2. 12 Appeal (Sumber: idearocketanimation.com)	24
Gambar 2. 13 Form Storyboard	29
Gambar 4. 1 tampilan awal adobe photoshop CC 2018	45
Gambar 4. 2 Proses design dan coloring	45
Gambar 4. 3 Export file menjadi png	46
Gambar 4. 4 Logo BrowniesME	46
Gambar 4. 5 Footage salah satu produk	47
Gambar 4. 6 Footage varian rasa produk	47
Gambar 4. 7 Ilustrasi cara memesan browniesme	48
Gambar 4. 8 Penutupan menampilkan logo browniesme	48
Gambar 4. 9 Footage bahan produk	49
Gambar 4. 10 New compotion adobe after effect 2018	50
Gambar 4. 11 Footage produk scane 2	51
Gambar 4. 12 Footage produk scane 3	51
Gambar 4. 13 Footage bahan scane 2	51
Gambar 4. 14 Footage bahan scane 2	52
Gambar 4. 15 Footage bahan scane 2	52
Gambar 4. 16 Footage scane 2	52
Gambar 4. 17 Footage scane 2	53
Gambar 4. 18 Footage scane 4	53
Gambar 4. 19 Footage scane 5	54
Gambar 4. 20 Proses animasi scane 1	54
Gambar 4. 21 Proses animasi scane 2	55
Gambar 4. 22 Proses animasi scane 3	55
Gambar 4. 23 Proses animasi scane 4	56
Gambar 4. 24 Proses animasi scane 5	56
Gambar 4. 25 Proses rendering	57

Gambar 4. 26 Tampilan audacity	58
Gambar 4. 27 import file audio adobe after effect cc 2018	58
Gambar 4. 28 Editing backsound	59
Gambar 4. 29 Rendering video	59
Gambar 4. 30 Hasil akhir video.....	60
Gambar 4. 31 Tampilan media social instgram.....	62

