

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA SIKAMALI TOUR
AND TRAVEL DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION
GRAPHICS SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI



Disusun oleh

Mohammad Syahrul

13.12.7409

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA SIKAMALI TOUR
AND TRAVEL DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION
GRAPHICS SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Mohammad Syahrul

13.12.7404

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA SIKAMALI TOUR
AND TRAVEL DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION
GRAPHICS SEBAGAI MEDIA PROMOSI

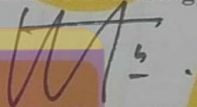
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mohammad Syahrul

13.12.7409

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 Agustus 2017

Dosen Pembimbing,



Kusnawi, S.Kom, M. Eng.
NIK. 190302112

PENGESAHAN

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA SIKAMALI TOUR AND TRAVEL DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHICS SEBAGAI MEDIA PROMOSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mohammad Syahrul

13.12.7409

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Agustus 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Andika Agus Slameto, M.Kom
NIK. 190302109

Kusnawi, S.Kom, M. Eng.
NIK. 190302112

Ainul Yaqin, M. Kom
NIK. 190302255



Skripsi ini telah di terima sebagai syarat salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tangga 27 Agustus 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Kusnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

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.



06 September 2018

Mohammad Syahrul
NIM 13.12.7409

MOTTO

- "Hidup terarah dengan agama, hidup mudah dengan ilmu, dan hidup indah dengan seni. "

-REP-

- "Kata menyerah hanya untuk melemahkanmu, selama kamu masih bisa berjuang, berjuanglah."

-MS-

- "Hiduplah seperti pohon kayu yang lebat buahnya; hidup di tepi jalan dan dilempari orang dengan batu, tetapi dibalas dengan buah."

-Abu Bakar Sibli-

- "Bekerjalah bagaikan tak butuh uang. Mencintailah bagaikan tak pernah disakiti. Menarilah bagaikan tak seorang pun sedang menonton."

-Mark Twain-

PERSEMBAHAN

Pertama tama puji dan syukur kepada ALLAH S.W.T yang telah memberikan nikmat iman, nikmat sehat, dan juga rahmatnya. Dan tak luput pula atas dukungan dan do'a dari orang orang tercinta, hingga akhir skripsi ini dapat di selesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagiah saya khaturkan rasa syukur dan terimah kasih saya kepada :

1. ALLAH S.W.T, karena atas rahmat dan karunia-NYA lah skripsi ini di buat dan di selesaikan pada waktunya, Puji syukur yang tak terhingga pada ALLAH penguasa alan yang telah meridohi dan mengabulkan segala do'a dan upaya.
2. Nabi Muhammad S.A.W yang menjadi sosok panutan dalam hidup saya, yang tanda padi sadari nilai nilai yang terkandung dalam setiap tulisan pada SKRIPSI ini terinspirasi dari beliau.
3. Bapak dan ibu saya, yang telah memberikan dukungan moral maupun materi serta do'a yang tiada henti untuk kesusksesan saya, karena tiada kata seindah lantunan do'a dan tiada do'a yang paling khusuk selain do'a yang terucap dari orang tua, karena itu terimalah persembahan bukti dan cinta ku untuk kalian bapak ibuku.
4. Buat sodara saya terutama kaka tertua saya Rani yang telah memberikan banyak pelajaran dan memberikan semangat memberikan motivasi untuk menjadi lebih dewasa, dan adik saya Alvina memberikan semangat untuk segera menyelesaikan skripsi dan memebrikan

dorongan yang kuat agar bisa membuktikan kalo saya mampu dan layak menjadi Sarjana Komputer.

5. Buat dosen dosen yang pernah mengajar dan membimbing saya di Universitas AMIKOM Yogyakarta, saya mengucapkan syukur kepada kalian semuanya, dan terimakasih buat dosen pembimbing saya, Pak Kusnawi, dan kakak sepupu saya yang menjadi dosen di Amikom Sumarni Adi yang telah membantu saya mengenalkan Amikom.
6. Sahabat-sahabat terdekat saya, Ian Toripah, Onal Toripah, Syawal Basri, Ratno Blackmore, Zulfikar Aldian, telah memberikan semangat untuk segera menyelesaikan skripsi ini dan juga sahabat saya Daris, Lambang, Nurul Huda, Masri Wibowo, yang menjadi kawan dan membantu dalam tahap pengerjaan Skripsi ini sampai selesai, tak lupa juga saya mengucapkan termakasih kasih untuk Alen Pranata yang telah membimbing saya untuk membuat video iklan yang saya buat untuk skripsi ini. Dan terimakasih untuk seluruh sahabat sahabat saya yang telah memebrikan dukungan dan motivasi.
7. Terimakasih juga untuk BIG FAM HIMMSI AMIKOM YOGYAKARTA 2014 – 2015, telah mengajarkan saya banyaaaaak sekali ilmu pengalaman, pengetahuan dan masih banyaaaaak lagi, bagiku kalian keluarga di tanah Jawa, yang memberikan banyak sekali pelajaran penting sekaligus berharga, dari kalian juga saya mendapatkan kawan kawan terbaik, seperti Syafiq, Gusti, Indra , febi, citra, Alen, Ridho dan semuanya keluarga HIMMSI semuanya dengan ini kalian adalah bukti

bahwa karna kalian lah saya dapat belajar semuanya tentang apa yang menjadi keahlian saya di tanah Jawa ini, MAKSIIIIHHH !!!!

8. Dan terimakasih juga buat teman teman alumni saya SMA Negeri 3 Luwuk banggai, yang ba tanyak tanyak saya kapan lulus kalo lagi reuni di kampung halaman, dan terimakasih juga Buat Ebi Singkuku yang memebrikan semangat buat saya lulus cepat.
9. Yang terakhir terimakasih juga yang telah bersedia menjadi objek penelitian saya, Sikamali Tour and Travel.

Terimakasih yang sebesar besarnya buat kalian semuanya, akhir kata saya persembahkan skripsi saya ini untuk kalian semua, orang orang yang saya sayangi, dan semoga saja skripsi ini sangat bermanfaat dan berguna untuk kemajuan ilmu pengetahuan di masa yang akan datang AMIN.

KATA PENGANTAR

Pertama-tama dan yang paling utama puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran pada Allah Subhanallahu wa Ta'ala yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Perancangan dan Pembuatan Iklan Pada Sikamali Tour And Travel Dengan Menggunakan Teknik Motion Graphics Sebagai Media Promosi di waktu yang tepat.

Skripsi ini di susun 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 (S1) dan memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom).

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

Yogyakarta , 06 September 2018

Mohammad Syahrul

NIM 13.12.7409

DAFTAR ISI

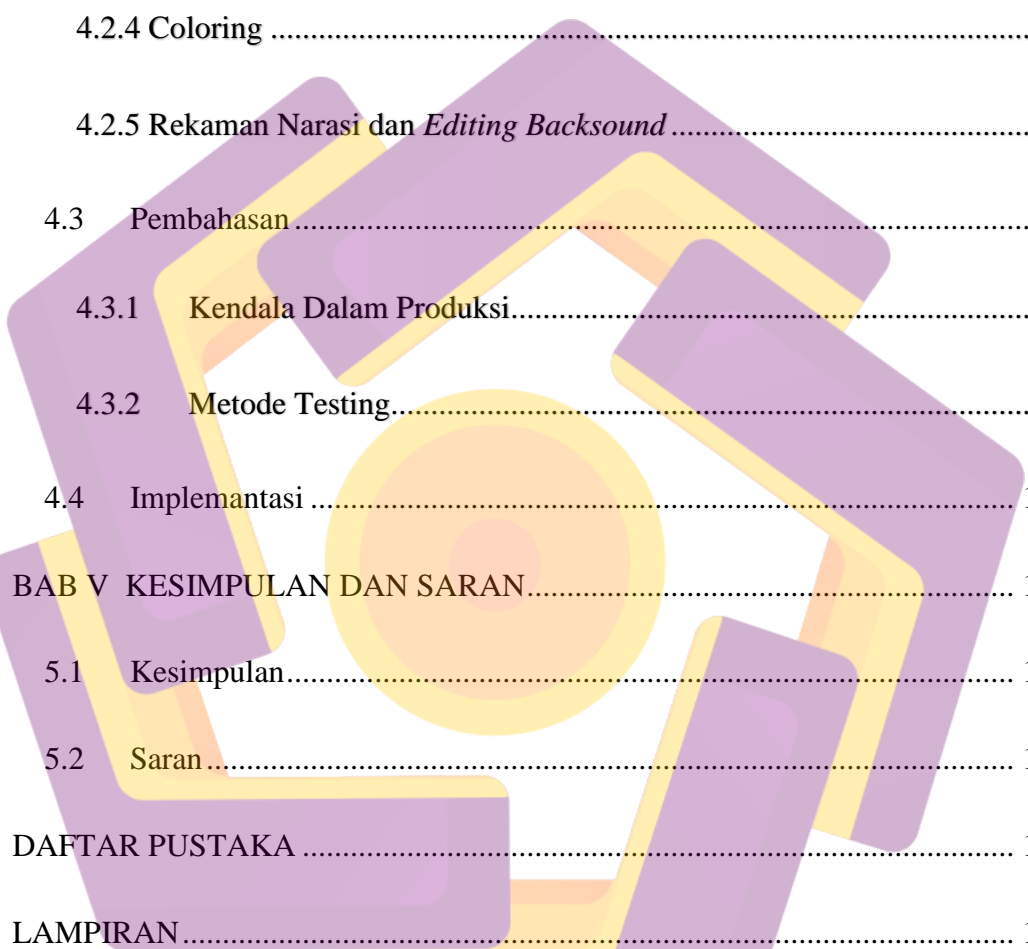
JUDUL	i
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
INTISARI.....	xx
ABSTRACT.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	4

1.5.1	Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2	Metode Analisis	4
1.5.3	Metode Perancangan	5
1.5.4	Metode Pengembangan	5
1.5.5	Metode <i>Testing</i>	5
1.6	Sistematika Penulisan	5
BAB II	LANDASAN TEORI	7
2.1	Tinjauan Pustaka	7
2.2	Video	8
2.2.1	Definisi Video	8
2.2.2	Kategori Video	9
2.2.3	Codec	9
2.3	Iklan	10
2.3.1	Definisi Iklan Televisi	10
2.3.2	Tujuan Iklan Televisi	11
2.3.3	Strategi Pembuatan Iklan Televisi	11
2.3.4	Tahapan Pembuatan Iklan Televisi	12
2.4	Promosi	13
2.4.1	Tujuan Promosi	13

2.4.2	Buruan promosi (<i>Promotional Mix</i>).....	14
2.5	Animasi	15
2.5.1	Jenis Animasi	15
2.5.1.1	Animasi Sel (<i>Cell Animation</i>).....	16
2.5.1.2	Animasi <i>Frame</i>	16
2.5.1.3	Animasi <i>Sprite</i>	17
2.5.1.4	Animasi Lintasan (<i>Path</i>)	17
2.5.1.5	Animasi <i>Spline</i>	18
2.5.1.6	Animasi Vektor	18
2.5.1.7	Animasi Karakter	19
2.5.1.8	Computational Animation.....	19
2.5.1.9	<i>Morphing</i>	20
2.5.2	Prinsip Animasi.....	20
2.5.2.1	Squash and Stretch (Tekanan dan Tarikan)	20
2.5.2.2	Anticipation (Antisipasi).....	21
2.5.2.3	Staging	21
2.5.2.4	Straight-Ahead Action And Pose-To-Pose	22
2.5.2.5	Follow-Through And Overlapping Action.....	22
2.5.2.6	Slow In–Slow Out.....	23
2.5.2.7	Arcs	23

2.5.2.8 Secondary Action	24
2.5.2.9 Timing	24
2.5.2.10 Exaggeration	25
2.5.2.11 Solid Drawing	25
2.5.2.12 Appeal	26
2.6 Konsep Teknik <i>Motion Graphic</i>	26
2.6.1 Konsep Dasar Perancangan Video dengan Teknik <i>Motion Graphic</i> 26	
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	30
3.1 Tinjauan Umum Perusahaan	30
3.1.1 Profil Perusahaan Sikamali Tour and Travel	30
3.1.2 Visi dan Misi Sikamali Tour And Travel.....	30
3.1.2.1 Visi.....	30
3.1.2.2 Misi	31
3.2 Analisis.....	31
3.2.1 Definisi Analisis Sistem.....	31
3.2.2 Analisis SWOT	31
3.2.2.1 Kekuatan (<i>Strength</i>).....	32
3.2.2.2 Kelemahan (<i>Weakness</i>).....	32

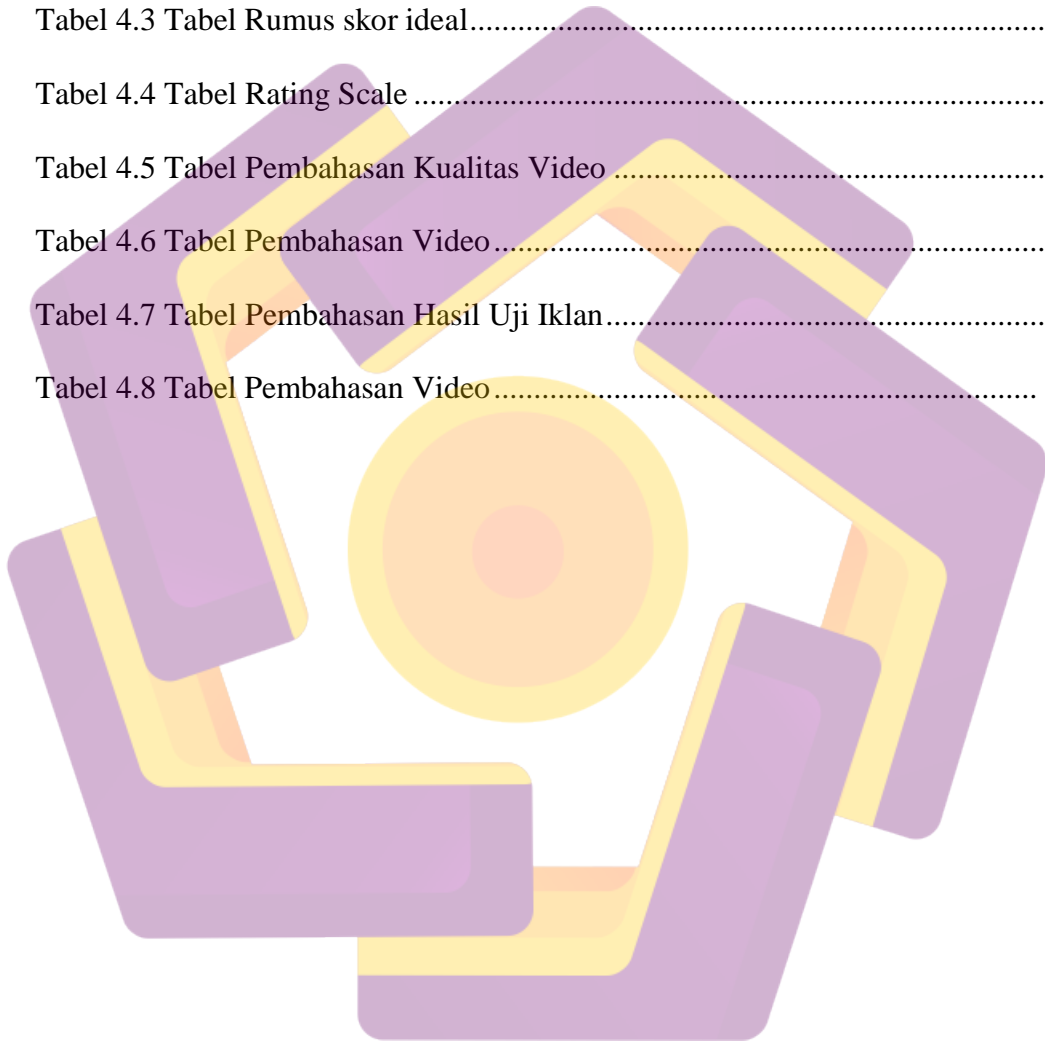
3.2.2.3	Peluang (<i>Opportunity</i>)	33
3.2.2.4	Ancaman (<i>Threat</i>).....	33
3.2.3	Analisis Kebutuhan	36
3.2.3.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak Informasi	36
3.2.3.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	36
3.2.3.3	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	36
3.2.3.4	Analisis Kebutuhan <i>Brainware</i>	37
3.3	Perancangan Video Iklan.....	38
3.3.1	Rancangan Konsep Video Iklan.....	38
3.3.2	Pengumpulan Data	38
3.3.2.1	Data yang di kumpulkan	39
3.3.2.2	Wawancara.....	39
3.3.3	Rancangan naskah video iklan	39
3.3.4	Rancangan <i>Storyboard</i> Video Iklan.....	42
3.4	Media Penyampaian	48
3.3.4	Jangkauan Media.....	48
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		49
4.1	Alur Produksi	49
4.2	Produksi.....	50



4.2.1 Pembuatan Desain	50
4.2.2 Visualisasi	50
4.2.3 Pembuatan Desain Grafis	51
4.2.4 Coloring	56
4.2.5 Rekaman Narasi dan <i>Editing Backsound</i>	58
4.3 Pembahasan	74
4.3.1 Kendala Dalam Produksi.....	74
4.3.2 Metode Testing.....	75
4.4 Implemantasi	102
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	103
5.1 Kesimpulan.....	103
5.2 Saran.....	104
DAFTAR PUSTAKA	105
LAMPIRAN.....	106

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Lembar Kerja Adobe Illustrator CC.....	53
Tabel 4.2 Hasil Render.....	72
Tabel 4.3 Tabel Rumus skor ideal.....	76
Tabel 4.4 Tabel Rating Scale	76
Tabel 4.5 Tabel Pembahasan Kualitas Video	78
Tabel 4.6 Tabel Pembahasan Video	89
Tabel 4.7 Tabel Pembahasan Hasil Uji Iklan.....	91
Tabel 4.8 Tabel Pembahasan Video.....	101



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Squash and Stretch</i>	20
Gambar 2.2 <i>Anticipation</i>	21
Gambar 2.3 <i>Staging</i>	21
Gambar 2. 4 <i>Straight-Ahead Action And Pose-To-Pose</i>	22
Gambar 2.5 <i>Follow-Through And Overlapping Action</i>	22
Gambar 2.6 <i>Slow In–Slow Out</i>	23
Gambar 2. 7 <i>Arcs</i>	23
Gambar 2. 8 <i>Secondary Action</i>	24
Gambar 2. 9 <i>Timing</i>	24
Gambar 2. 10 <i>Exaggeration</i>	25
Gambar 2. 11 <i>Solid Drawing</i>	25
Gambar 2. 12 <i>Appeal</i>	26
Gambar 3.1 Logo Sikamali Tour And travel.....	30
Gambar 4.1 Alur Prosedur Pembuatan	49
Gambar 4.2 <i>Loading Screen</i> Adobe Illustrator CC.....	51
Gambar 4.3 Lembar Kerja Adobe Illustrator CC.....	52
Gambar 4.4 Mengatur Ukuran Layar	54
Gambar 4.5 <i>Pembuatan Desain Menggunakan Pen Tool dan Direct Selection Tool serta Shape Tool</i>	55
Gambar 4.6 <i>Flatuicolors.com</i>	56
Gambar 4. 7 <i>Pemilihan warna menggunakan Fill</i>	56

Gambar 4.8 Hasil Desain setelah diwarnai	57
Gambar 4.9 Desain karakter	57
Gambar 4.10 Desain Laptop	58
Gambar 4.11 Desain Buku	58
Gambar 4.12 Hasil rekaman mentah.....	59
Gambar 4.13 Capture noise print	60
Gambar 4.14 Efek noise reduction.....	60
Gambar 4.15 Proses noise reduction.....	61
Gambar 4.16 Hasil akhir rekaman narasi	61
Gambar 4.17 Tampilan Loading Screen Adobe After Effects CC.....	62
Gambar 4.18 Membuat New Composition baru.....	63
Gambar 4.19 Manajemen file dan dikelompokkan berdasar scene.....	64
Gambar 4.20 Import objek desain.....	64
Gambar 4.21 Compositing dan editing.....	65
Gambar 4.22 Penggunaan teknik Zoom dengan menggunakan Scale	66
Gambar 4.23 Tampilan Logo Sikamali Tour And travel	67
Gambar 4.24 Mengatur efek Bounce	68
Gambar 4.25 Menambahkan file ke jendela render queue	68
Gambar 4.26 Menyusun keseluruhan Scane	69
Gambar 4.27 Menambah file ke jendela render queue	69
Gambar 4.28 Pengaturan output module settings.....	70
Gambar 4.29 Pengaturan nama dan lokasi penyimpanan akhir video.....	70
Gambar 4.30 Proses Rendering.....	71

INTISARI

Sikamali Tour and Travel sebagai perusahaan yang bergerak dalam jasa transportasi, tiket dan ekspedisi yang mempunyai lembaga tour and travel sangat diuntungkan dengan adanya iklan ini karena salah satu jasa Sikamali *Tour And Travel* adalah pengiriman paket dan dokumen ke seluruh Indonesia. Namun saat ini media penyampaian informasi tentang jasa yang ditawarkan Sikamali *Tour and Travel* masih sebatas pada media cetak berupa *flyer*.

Sedangkan menggunakan media *flyer* masih memiliki kekurangan, untuk menikmatinya di perlukan membaca dan atensi atau perhatian, karena tidak bersifat auditif dan visual dan memintakan pula kemampuan imajinasi pembaca untuk menikmati dan memahaminya dan membutuhkan proses penyusunan dan penyebaran yang komplek yang membutuhkan waktu yang relatif lama.

Hasil dari proses promosi melalui media TV dapat di terima oleh pihak Sikamali *Tour And Travel* dan elemen masyarakat, dengan menonton TV dan juga *youtube*, dan melihat iklan ini secara langsung dan bergerak agar penonton lebih paham dan mudah di mengerti.

Kata Kunci : *Motion Graphics, Animation, Promotion, Tour and Travel, Multimedia, Iklan TV*

ABSTRACT

Sikamali Tour and Travel as a company engaged in transportation, ticketing, and expedition services that has tourism and travel agencies greatly benefits from this advertisement because one of the Sikamali Tour and Travel services is a shipping package and documents throughout Indonesia. But now the media to convey information about the services offered by Sikamali Tours and Travel is still limited to leaflets.

When using a media player it still has flaws, to enjoy it requires reading and attention or attention, because it is not auditive and visual and also requires the ability of the imagination of the reader to enjoy and understand it and requires a complex preparation and dissemination process. which requires a relatively long time.

The results of the promotion process through TV media can be received by Sikamali Tour and Travel and community elements, by watching TV and YouTube, and seeing this advertisement directly and moving so that the audience is more understanding and easy to understand.

Keywords : *Motion Graphics, Animation, Promotion, Tours and Travel, Multimedia, TV Ads*

