

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN SWALAYAN TOPPAS
KALISAT MENGGUNAKAN MOTION GRAPHICS**

SKRIPSI



Disusun Oleh:

Reno Mc Aulia Akbar

19.22.2308

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN SWALAYAN TOPPAS

KALISAT MENGGUNAKAN MOTION GRAPHICS

SKRIPSI



Disusun Oleh:

Reno Mc Aulia Akbar

19.22.2308

PROGRAM SARJANA

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2022

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN SWALAYAN TOPPAS
KALISAT MENGGUNAKAN MOTION GRAPHIC**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Reno Mc Aulia Akbar
19.22.2308

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 5 April 2021

Dosen Pembimbing

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN SWALAYAN TOPPAS
KALISAT MENGGUNAKAN MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Reno Mc Aulia Akbar
19.22.2308

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Januari 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mulia Sulistiyono, M.Kom
NIK. 190302248

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Januari 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

PERNYATAAN KEASLIAN

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 tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan di terbitkan 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 menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 18 Februari 2022



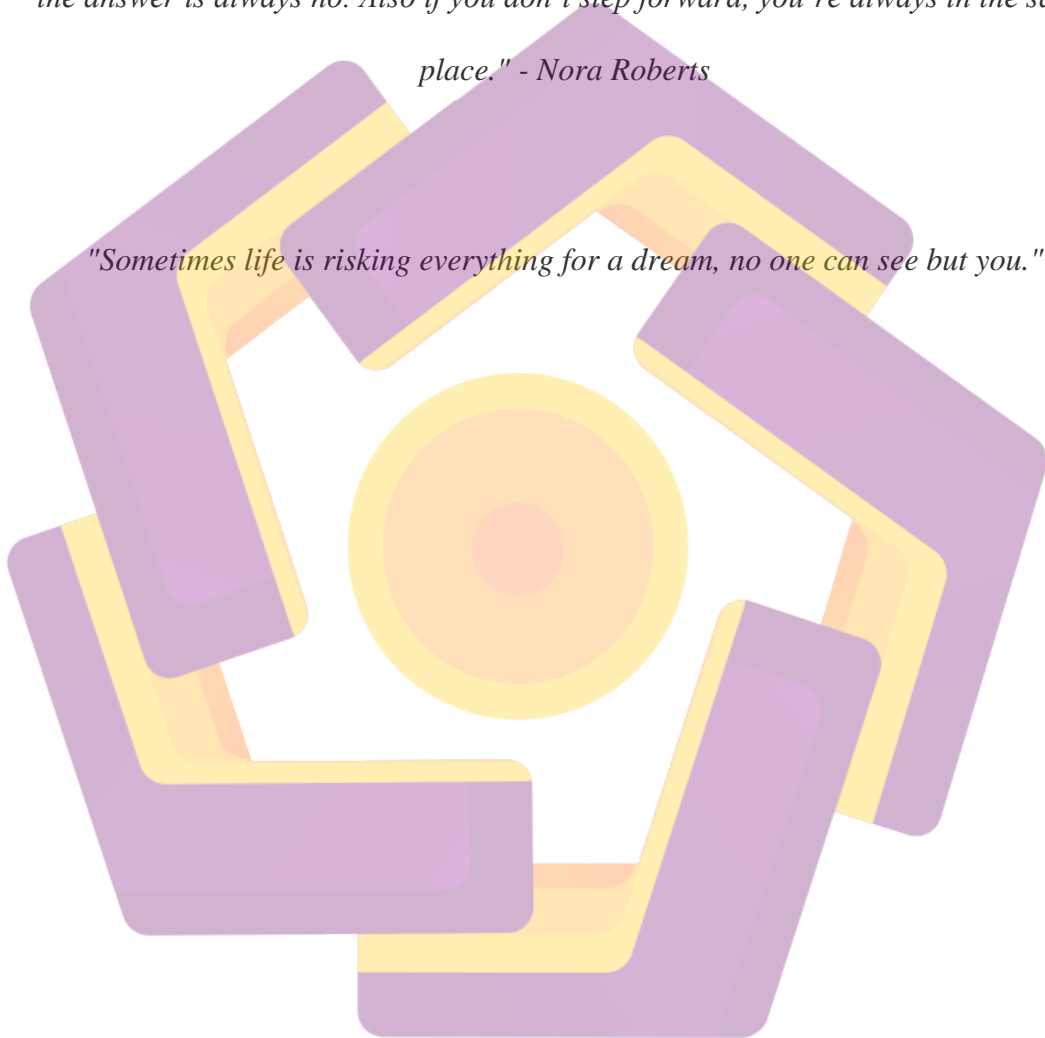
Reno Mc Aulia Akbar

NIM. 19.22.2308

MOTTO

"If you don't go after what you want, you'll never have it. And if you don't ask, the answer is always no. Also if you don't step forward, you're always in the same place." - Nora Roberts

"Sometimes life is risking everything for a dream, no one can see but you."



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas segala rahmat dan karunia yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Perancangan dan Pembuatan Iklan Swalayan TOPPAS Kalisat Menggunakan Motion Graphics. Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Orang tua penulis, Bapak Ariyadi dan Ibu Ainur Rohmah tercinta yang selalu mendoakan, mendukung dan selalu memberikan yang terbaik bagi saya, Reno Mc Aulia Akbar
2. Ketiga kakak saya, Rikza, Arthur, dan Bill yang selalu mendukung dan membantu dalam proses pembuatan skripsi.
3. Dosen Pembimbing Mei P Kurniawan, M.Kom yang telah membimbing dengan sabar dari awal sampai akhir penulisan skripsi ini.
4. Ibu Elviasari, S.E selaku pemilik TOPPAS Swalayan yang mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di TOPPAS Swalayan.
5. Terimakasih untuk seluruh teman-teman program studi SI Sistem Informasi yang sudah membantu mensupport, yang tidak dapat disebutkan satu persatu tetapi akan selalu ingat dalam ingatan saya.
6. Ayu Syarifaturrahma dan Mc Ruzayn El Xavier menemani, mendengar keluh kesah, menghibur, mendukung dan membantu dalam proses pembuatan skripsi.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis persembahkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Tidak lupa shalawat serta salam penulis haturkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW, yang telah menjadi suri tauladan yang baik bagi umatnya.

Penulisan skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Selain itu juga merupakan bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang 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 Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan dan saran bagi penulis dalam pembuatan tugas akhir.
4. Kedua orang tua saya yang senantiasa mendoakan, memberi dukungan, dan selalu memberikan yang terbaik kepada penulis.

5. Bapak/Ibu Dosen, dan karyawan Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis mengikuti perkuliahan.
6. Ibu Elviasari, S.E selaku pemilik TOPPAS Swalayan yang mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di TOPPAS Swalayan.
7. Teman-teman penulis selama kuliah.
8. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moral maupun materil, pikiran dan tenaga dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis 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 peneliti tetap berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 18 Februari 2022

Reno Mc Aulia Akbar

DAFTAR ISI

JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.5 Metode Penulisan	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2 Metode Analisis	4

1.5.3	Metode Produksi	5
1.6	Sistematika Penulisan.....	5
1.6.1	Bab I Pendahuluan	5
1.6.2	Bab II Landasan Teori.....	6
1.6.3	Bab III Analisis Dan Perancangan	6
1.6.4	Bab IV Implementasi Dan Pembahasan.....	6
1.6.5	Bab V Penutup	6
BAB II	LANDASAN TEORI.....	7
2.1	Tinjauan Pustaka	7
2.2	Konsep Dasar Iklan	10
2.2.1	Pengertian Iklan	10
2.2.2	Sejarah Iklan.....	11
2.3	Konsep Dasar Multimedia.....	14
2.3.1	Pengertian Multimedia	14
2.3.2	Elemen Multimedia.....	15
2.4	Konsep Dasar Animasi.....	19
2.4.1	Pengertian Animasi	19
2.4.2	Jenis Animasi	20
2.4.3	Teknik Animasi.....	24
2.4.4	Prinsip Animasi.....	29

2.5	Motion Graphic	38
2.6	Analisis Kebutuhan Sistem	38
2.7	Tahapan Produksi	39
2.7.1	Pra Produksi	39
2.7.2	Produksi	40
2.7.3	Pasca Produksi	41
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN	42
3.1	Analisis Masalah	42
3.2	Solusi Yang Diterapkan.....	42
3.3	Analisis Kebutuhan	43
3.3.1	Kebutuhan Hardware	43
3.3.2	Kebutuhan Software.....	44
3.4	Tahap Pra Produksi	45
3.4.1	Perancangan Ide Cerita	45
3.4.2	Perancangan Naskah	46
3.4.3	Perancangan Storyboard.....	48
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	50
4.1	Tahapan Produksi	50
4.1.1	Pembuatan Objek	51
4.1.2	Pembuatan Background an Aset	53

4.1.3	Pembuatan Animasi	58
4.1.4	Dubbing.....	62
4.2	Tahap Pasca Produksi.....	63
4.2.1	Editing.....	63
4.2.2	Rendering	68
4.3	Publishing.....	69
4.4	Kuisisioner.....	70
4.4.1	Form Kuisisioner	70
4.4.2	Hasil Penilaian Responden.....	72
BAB V	PENUTUP	79
5.1	Kesimpulan.....	79
5.2	Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA		81

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Contoh Text	15
Gambar II.2 Contoh Grafik	16
Gambar II.3 Contoh Gambar	17
Gambar II.4 Contoh Video	17
Gambar II.5 Contoh Animasi	18
Gambar II.6 Contoh Audio	19
Gambar II.7 Contoh Animasi 2D	21
Gambar II.8 Contoh Animasi 3D	21
Gambar II.9 Contoh Animasi Stop Motion	22
Gambar II.10 Contoh Animasi Clay	23
Gambar II.11 Contoh Animasi Anime	23
Gambar II.12 Contoh Animasi GIF	24
Gambar II.13 Contoh Animasi Cell	25
Gambar II.14 Contoh Animasi Frame	25
Gambar II.15 Contoh Animasi Sprite	26
Gambar II.16 Contoh Animasi Path	27
Gambar II.17 Contoh Animasi Spline	27
Gambar II.18 Contoh Animasi Vektor	28
Gambar II.19 Contoh Animasi Karakter	29
Gambar II.20 Contoh Solid Drawing	30
Gambar II.21 Contoh Timing and Spacing	30
Gambar II.22 Contoh Stretch and Squash	31

Gambar II.23 Contoh Anticipation	32
Gambar II.24 Contoh Slow In and Slow Out.....	32
Gambar II.25 Contoh Arcs.....	33
Gambar II.26 Contoh Secondary Action.....	33
Gambar II.27 Contoh Follow Through and Ocerlapping Action.....	34
Gambar II.28 Contoh Straight Ahead	35
Gambar II.29 Contoh Pose to Pose	35
Gambar II.30 Contoh Staging	36
Gambar II.31 Contoh Appeal.....	37
Gambar II.32 Contoh Exaggeration	37
Gambar IV.1 New Document	51
Gambar IV.2 Ikon Karakter	52
Gambar IV.3 Background Objek	52
Gambar IV.4 Ikon Karakter setelah Diwarnai	53
Gambar IV.5 Background Objek setelah Diwarnai	53
Gambar IV.6 Sketsa Objek	54
Gambar IV.7 Pewarnaan Objek	55
Gambar IV.8 Pembuatan Aset.....	55
Gambar IV.9 Menghilangkan Background.....	55
Gambar IV.10 Export Aset	56
Gambar IV.11 Export Aset	57
Gambar IV.12 Preview Objek.....	57
Gambar IV.13 Compostion Setting.....	58

Gambar IV.14 Animasi Objek Bergerak.....	59
Gambar IV.15 Keyframe Objek.....	60
Gambar IV.16 Transparency Objek.....	60
Gambar IV.17 Contoh Tranparency.....	61
Gambar IV.18 Effect & Preset.....	61
Gambar IV.19 Layer Masking.....	62
Gambar IV.20 Recording Voice.....	63
Gambar IV.21 New Project.....	64
Gambar IV.22 New Squence.....	64
Gambar IV.23 Import Audio dan Video.....	65
Gambar IV.24 Mengurutkan Video.....	66
Gambar IV.25 Efek Transisi.....	66
Gambar IV.26 Sinkronisasi Audio dan Video.....	66
Gambar IV.27 Efek DeNoise.....	67
Gambar IV.28 Pengaturan Audio.....	68
Gambar IV.29 Proses Rendering.....	69
Gambar IV.30 Hasil Publishing.....	70
Gambar IV.31 Tampilan Build Form.....	71
Gambar IV.32 Pengisian Data Diri.....	71
Gambar IV.33 Tampilan Kuisisioner.....	72

DAFTAR TABEL

Tabel II.1 Perbandingan Hasil Penelitian.....	8
Tabel III.1 Kebutuhan Hardware	44
Tabel III.2 Kebutuhan Software.....	44
Tabel III.3 Perancangan Ide Cerita	45
Tabel III.4 Perancangan Storyboard	48
Tabel IV.1 Tahapan Produksi	50
Tabel IV.2 Interval Kategori	73
Tabel IV.3 Jumlah Uraian Skor Pertanyaan Pertama.....	74
Tabel IV.4 Jumlah Uraian Skor Pertanyaan Kedua	75
Tabel IV.5 Jumlah Uraian Skor Pertanyaan Ketiga.....	76
Tabel IV.6 Jumlah Uraian Skor Pertanyaan Keempat	76
Tabel IV.7 Jumlah Uraian Skor Pertanyaan Kelima.....	77

INTISARI

TOPPAS Swalayan terletak di Jalan Raya Kedu kilometer 2 tepatnya di dusun Kalisat, desa Campursari, kecamatan Bulu, kabupaten Temanggung. Swalayan ini didirikan pada tahun 2002 oleh ibu Elviasari, S.E. TOPPAS Swalayan didirikan karena pada saat itu, masyarakat masih awam dengan adanya supermarket. Dengan adanya swalayan ini, masyarakat sekitar sangat terbantu dalam memenuhi kebutuhan yang mendesak dengan sistem swalayan yang mudah dan praktis. Tetapi, dalam beberapa tahun terakhir, TOPPAS Swalayan mengalami penurunan dalam jumlah konsumen, hal ini dikarenakan kurangnya TOPPAS Swalayan dalam mempromosikan produknya.

Iklan menjadi solusi yang tepat untuk mempromosikan kembali TOPPAS Swalayan yang diharapkan dapat meningkatkan kembali tingkat pembelian konsumen di tempat ini. Pembuatan iklan dapat melalui beberapa tahap, yaitu pengambilan data dengan cara observasi dan studi pustaka, dilanjutkan dengan proses pra produksi, yang meliputi pembuatan ide cerita, naskah, dan storyboard, kemudian melakukan proses produksi pembuatan asset dan sound dan pasca produksi yang meliputi proses compositing, editing, dan rendering.

Iklan ini menggunakan teknik animasi 2D Motion Graphic karena dapat memberikan gambaran yang tidak memungkinkan menggunakan teknik live-shoot. Iklan ini disebarakan melalui platform social media seperti instagram yang diharapkan akan meningkatkan ketertarikan konsumen untuk berbelanja di Swalayan ini.

Kata kunci : Iklan, TOPPAS swalayan, motion graphic, supermarket.

ABSTRACT

TOPPAS Swalayan is located on Jalan Raya Kedu kilometer 2 to be precise in Kalisat hamlet, Campursari village, Bulu sub-district, Temanggung district. This supermarket was founded in 2002 by Mrs. Elviasari, S.E. TOPPAS Swalayan was found because at that time, people were still unfamiliar with supermarkets. With this self-service, the surrounding community is greatly helped in meeting urgent needs with an easy and practical self-service system. However, in recent years, TOPPAS Swalayan has decreased in the number of consumers, this is due to the lack of TOPPAS Swalayan in promoting its products.

Advertising is the clear solution to re-promote TOPPAS Swalayan which is expected to increase the level of consumer purchases in this place. Making advertisements can go through several stages, namely data collection by means of observation and literature study, followed by the pre-production process, which includes making story ideas, scripts, and storyboards, then carrying out the production process of asset and sound and post-production which includes the compositing process, editing, and rendering.

This advertisement uses 2D Motion Graphic animation techniques because it can provide an image that is not possible using the live-shoot technique. This advertisement is distributed through social media platforms such as Instagram which are expected to increase consumer interest in shopping in this supermarket.

Keywords : *advertisement, TOPPAS swalayan, motion graphic, supermarket.*

