

**PERANCANGAN VISUALISASI MENGGUNAKAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC UNTUK VIDEO IKLAN
WIRAJAYA FURNITURE**

SKRIPSI



disusun oleh

Rio Prastio

12.12.6494

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PERANCANGAN VISUALISASI MENGGUNAKAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC UNTUK VIDEO IKLAN
WIRAJAYA FURNITURE**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Rio Prastio

12.12.6494

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VISUALISASI MENGGUNAKAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC UNTUK VIDEO IKLAN
WIRAJAYA FURNITURE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rio Prastio

12.12.6494

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 09 Agustus 2017

Dosen Pembimbing,



Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302105

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN VISUALISASI MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC UNTUK VIDEO IKLAN WIRAJAYA FURNITURE

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rio Prastio

12.12.6494

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 April 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302105

Sudarmawan, S.T., M.T.
NIK. 190302035

Andika Agus Slameto, M.Kom.
NIK. 190302109

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 09 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, 09 Agustus 2017

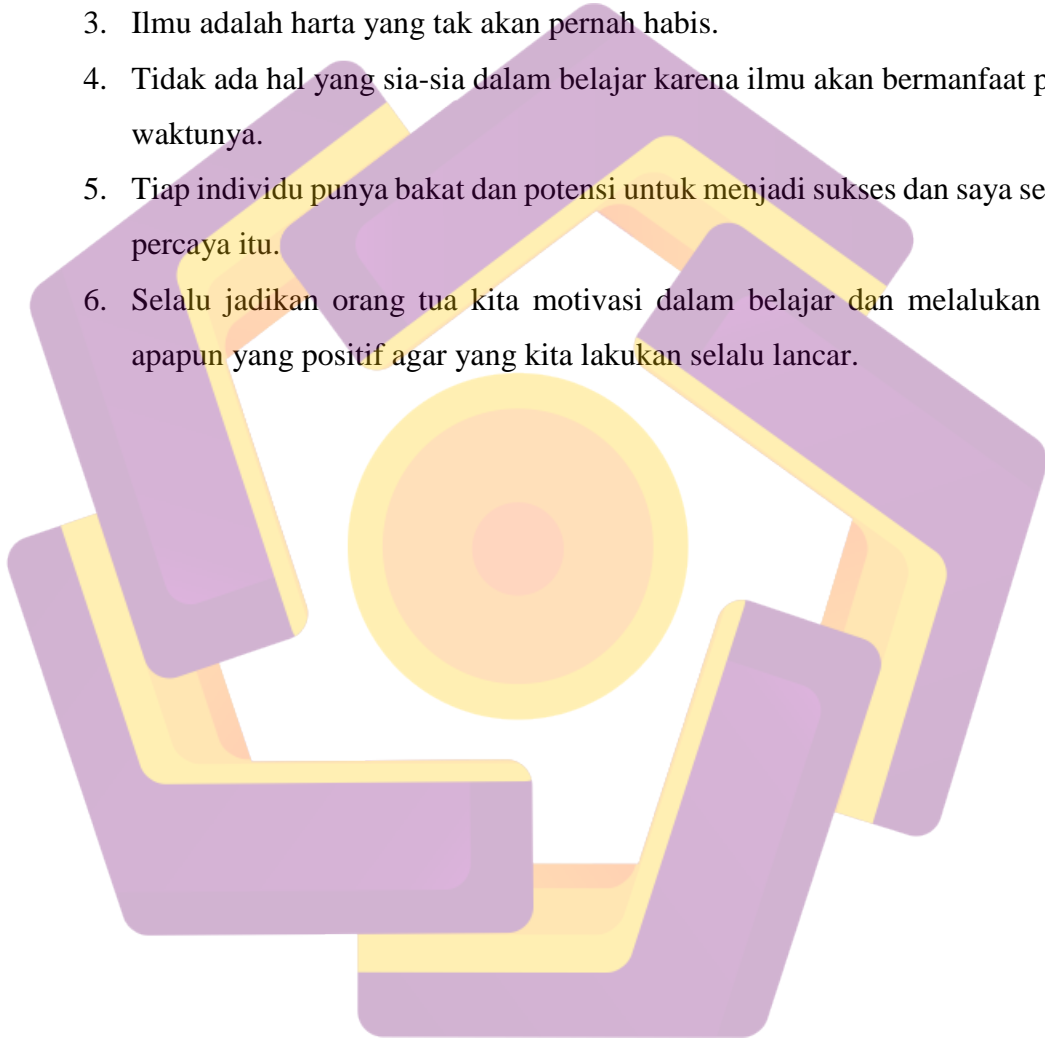


Rio Prastio

NIM. 12.12.6494

Motto

1. Ketika anda tidak pernah melakukan kesalahan, itu artinya anda tidak pernah berani mencoba.
2. Janganlah takut untuk melangkah, karena jarak ribuan kilometer dimulai dengan langkah pertama.
3. Ilmu adalah harta yang tak akan pernah habis.
4. Tidak ada hal yang sia-sia dalam belajar karena ilmu akan bermanfaat pada waktunya.
5. Tiap individu punya bakat dan potensi untuk menjadi sukses dan saya selalu percaya itu.
6. Selalu jadikan orang tua kita motivasi dalam belajar dan melakukan hal apapun yang positif agar yang kita lakukan selalu lancar.



PERSEMBAHAN

Untuk

- 1. Sujud syukur kepada ALLAH SWT, telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu. Atas karunia serta kemudahan yang engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan.*
- 2. Bapak terimakasih atas limpahan kasih sayang semasa hidupmu dan memberikan rasa rindu yang berarti dan juga didikanmu yang sangat berarti bagi hidupku hingga saya menjadi anak yang selalu bersyukur atas apapun yang engkau berikan.*
- 3. Mamak terimakasih atas limpahan doa dan kasih sayang yang tak terhingga dan selalu memberikan yang terbaik hingga saya menjadi seperti ini.*
- 4. Kepada Alfonso hibatul azizi, Sony ble, Rama, Wandaniel, Rafsanjani, Faishal azhari, Rio Landung, Rico Kombet, Latif, Faisal, Lia mange, Akbar, Amanullah Ramadhan, Bang Fredy Wahono, Bang Reno, Bang Khusnul, Bang Rian Tuek, Rafsan, Desva Ayuni, Dalbo dan Apek yang sudah memberikan semangat juang skripsi, yang sangat membantu sekali pada penyelesaian skripsi penulis.*
- 5. Kepada seluruh teman teman Kost Kurowo dan 12-S1-SI-03 terimakasih atas segala yang telah diberikan selama menempuh perjuangan bersama di kampus tercinta Universitas AMIKOM Yogyakarta.*

KATA PENGANTAR

Puja dan puji syukur kehadirat ALLAH SWT, karena atas berkat limpahan rahmat dan hidayahnya maka penyusunan laporan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Skripsi berjudul “Perancangan Visualisasi Menggunakan Teknik Motion Graphic Untuk Video Iklan Wira Jaya Furniture “ ini merupakan syarat utama bagi penyusun untuk menyelesaikan program sarjana di perguruan tinggi Universitas AMIKOM Yogyakarta.

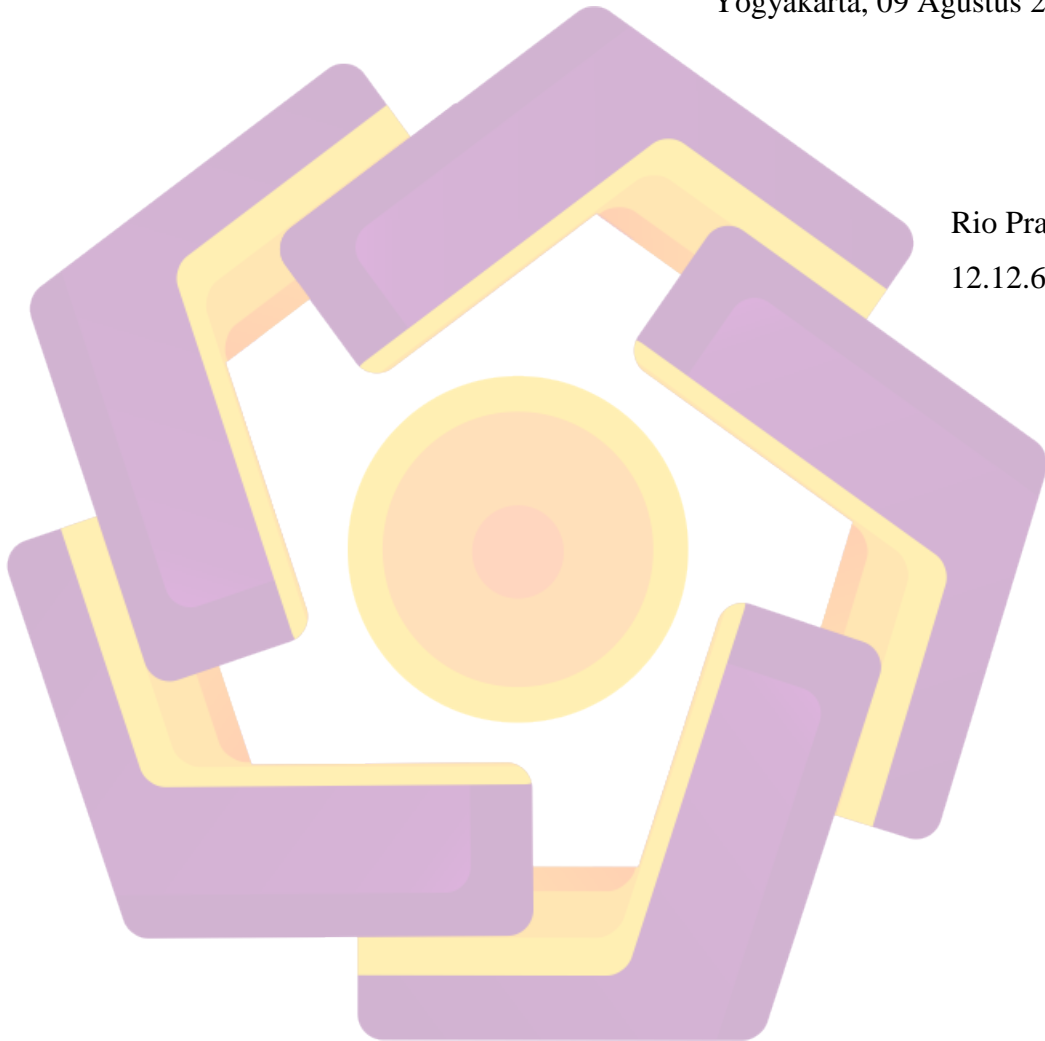
Adapun pihak-pihak telah memberikan dukungan serta bantuan dalam penyelesaian proyek tugas akhir ini. Untuk itu, penyusun bermaksud mengucapkan terima kasih secara tulus:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Ketua Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Bambang Sudaryatno, Drs, MM selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng. selaku Dosen Pembimbing. terselesaikannya penyusunan skripsi ini tidak akan pernah lepas dari limpahan ilmu serta bimbingan yang beliau berikan.
4. Bapak dan Ibu dosen serta staff di Universitas AMIKOM Yogyakarta yang memberikan ilmu dan bantuan selama penyusun menempuh studi.
5. Pihak-pihak yang terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penelitian serta penyusunan skripsi.
6. Teman-teman dari Universitas AMIKOM Yogyakarta yang menemani perjalanan akademik penulis, mulai sejak menginjakkan kaki di kampus hingga ujian pendadaran berlangsung.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam segala keterbatasan tentunya pembuatan tugas akhir ini tidak luput dari kesalahan. Oleh karena itu penyusun mohon maaf apabila dalam perkembangannya, terdapat kesalahan dalam laporan dan penelitian skripsi ini. Selanjutnya, penyusun berharap proyek tugas akhir ini bisa memberikan manfaat bagi khalayak.

Yogyakarta, 09 Agustus 2017

Rio Prastio
12.12.6494



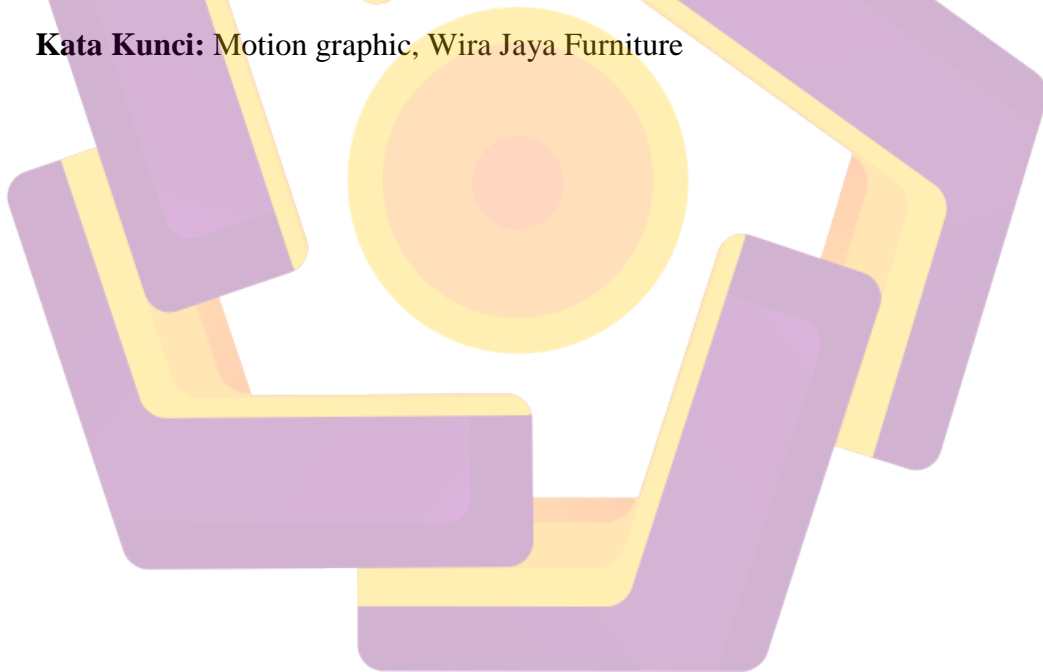
INTISARI

Perkembangan teknologi informasi yang semakin tinggi, turut mempengaruhi persaingan ekonomi. Salah satu cara agar tercapainya pemasaran yang efektif adalah melalui iklan. Sebagai sebuah rumah produksi mebel yang baru berdiri ini, Wira Jaya Furniture membutuhkan sebuah media untuk mempromosikan rumah produksi dan produk yang dihasilkannya.

Perkembangan teknologi dalam perancangan video kini sangat beragam, salah satunya motion graphic. Motion graphic adalah potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. Hal tersebut bisa dicapai dengan menggabungkan berbagai elemen-elemen seperti animasi 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan music.

Pada skripsi ini, peneliti mencoba memanfaatkan teknik motion graphic pada video promosi Wira Jaya Furniture, yang pada umumnya teknik motion graphic diterapkan pada sebuah Title Sequence maupun Corporate video.

Kata Kunci: Motion graphic, Wira Jaya Furniture



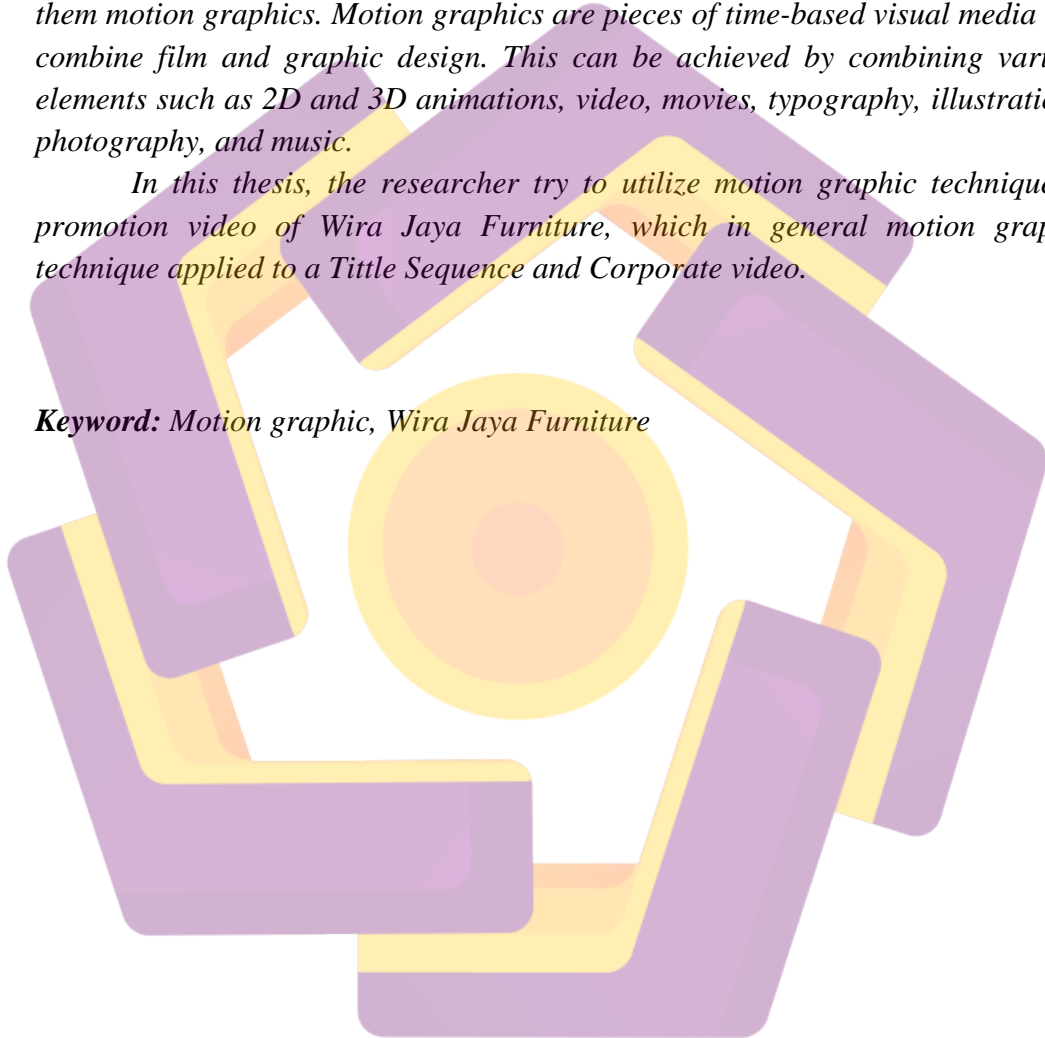
ABSTRACT

The development of information technology is high, affecting the economic competition. One way to achieve effective marketing is through advertising. As a new furniture production house, Wira Jaya Furniture needs a media to promote the production house and its products.

The development of technology in video design is now very diverse, one of them motion graphics. Motion graphics are pieces of time-based visual media that combine film and graphic design. This can be achieved by combining various elements such as 2D and 3D animations, video, movies, typography, illustrations, photography, and music.

In this thesis, the researcher try to utilize motion graphic technique in promotion video of Wira Jaya Furniture, which in general motion graphic technique applied to a Tittle Sequence and Corporate video.

Keyword: *Motion graphic, Wira Jaya Furniture*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
INTISARI	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
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	2
1.5 Metode Penelitian	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.5.1.1 Observasi.....	3
1.5.1.2 Wawancara.....	3
1.5.2 Metode Perencanaan	3
1.5.3 Metode Produksi	3
1.5.4 Metode Evaluasi.....	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Pengertian Multimedia	7
2.2.1 Elemen Multimedia.....	7
2.2.1.1 Teks	7

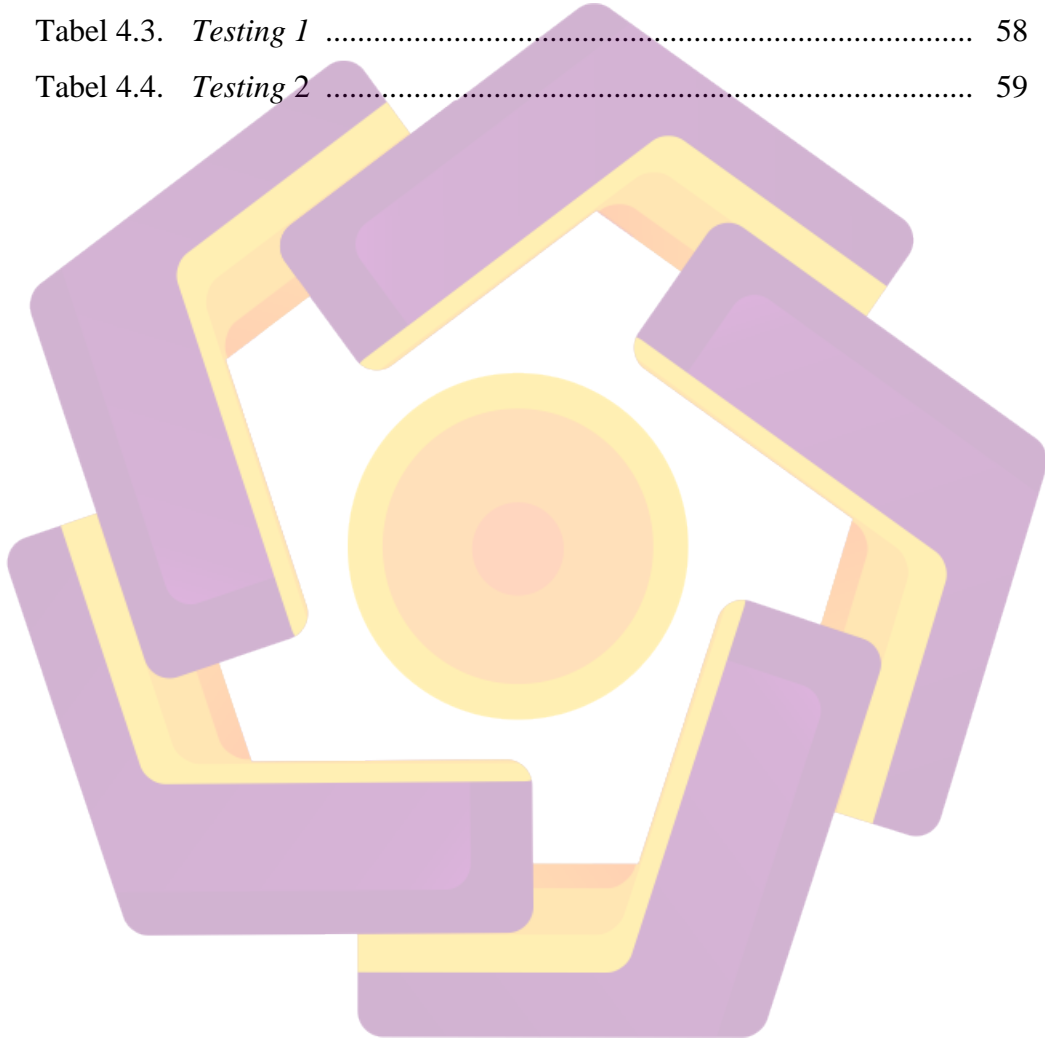
2.2.1.2 Grafik	8
2.2.1.3 Suara	8
2.2.1.4 Video	8
2.2.1.5 Animasi	8
2.2.2 Jenis – Jenis Multimedia	8
2.2.2.1 Multimedia Linear	9
2.2.2.2 Multimedia Interaktif	9
2.3 Video	9
2.3.1 Pengertian Video	9
2.3.2 Format File Video	9
2.3.2.1 MOV	9
2.3.2.2 AVI	9
2.3.2.3 MPEG	10
2.3.2.4 ASF	10
2.3.2.5 WMV	10
2.4 Definisi Iklan	10
2.4.1 Pengertian Iklan	10
2.4.2 Jenis - jenis Iklan	11
2.4.2.1 Iklan Cetak	11
2.4.2.2 Iklan Advertorial	11
2.4.2.3 Iklan Display	12
2.4.2.4 Iklan Elektronik	12
2.5 Definisi Desain Grafis	12
2.5.1 Elemen -Elemen Desain Grafis	13
2.5.1.1 Garis	13
2.5.1.2 Bentuk	13
2.5.1.3 Tekstur	13
2.5.1.4 Ruang	14
2.5.1.5 Format	14
2.5.1.6 Warna	14
2.6 Definisi <i>Motion Graphic</i>	14

2.6.1	Sejarah <i>Motion Graphic</i>	15
2.6.2	Karakteristik <i>Motion Graphic</i>	16
2.6.3	Konsep Dasar tektik <i>Motion Graphic</i>	17
2.7	Analisis dan Perancangan Video Iklan	18
2.7.1	Analisis Kebutuhan Video Iklan	18
2.7.1.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	18
2.7.1.2	Analisis Kebutuhan Nonfungsional	18
2.7.2	Alur Produksi Video Iklan	19
2.7.2.1	Pra-Produksi	19
2.7.2.2	Tahap Produksi	20
2.7.2.3	Tahap Pasca Produksi	21
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		22
3.1	Tinjauan Umum	22
3.1.1	Sejarah Berdirinya Wira Jaya Furniture	22
3.1.2	Logo Wira Jaya Furniture	22
3.2	Identifikasi Masalah	23
3.3	Analisis SWOT	28
3.4	Solusi Yang Dapat Diterapkan	30
3.5	Analisis Kebutuhan Video	30
3.5.1	Analisis Kebutuhan Video	31
3.5.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	31
3.5.2.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	31
3.5.2.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	31
3.5.2.3	Analisis Kebutuhan Pengguna (<i>Brainware</i>)	32
3.6	Tahap Pra Produksi	32
3.6.1	Perancangan Ide dan Konsep	32
3.6.2	Tema	33
3.6.3	Perancangan Storyboard	33
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		40
4.1	Implementasi	40
4.1.1	<i>Modelling</i> dan <i>Texturing</i>	41

4.1.2	<i>Animation</i>	46
4.1.2.1	<i>Rotation</i>	46
4.1.2.2	<i>Scale</i>	47
4.1.2.3	<i>Position</i>	48
4.1.2.4	<i>Opacity</i>	49
4.1.2.5	<i>Y Rotation</i>	50
4.1.2.6	<i>Stroke Path</i>	51
4.1.3	Rekaman Narasi dan <i>Editing Backsound</i>	54
4.1.4	<i>Editing Video</i> dan <i>Rendering</i>	55
4.1.5	<i>Final Rendering</i>	56
4.2	Pembahasan.....	57
4.2.1	<i>Review Testing</i>	57
4.2.2	<i>Testing 1</i>	58
4.2.3	<i>Testing 2</i>	59
4.2.4	Penayangan Iklan	60
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		61
5.1	Kesimpulan	61
5.2	Saran	62
DAFTAR PUSTAKA		63
LAMPIRAN		65

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Matrik SWOT.....	29
Tabel 3.2. Storyboard	33
Tabel 4.1. Objek <i>Graphic</i>	42
Tabel 4.2. <i>Scene Hasil Animation</i>	52
Tabel 4.3. <i>Testing 1</i>	58
Tabel 4.4. <i>Testing 2</i>	59



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1.	Logo Wira Jaya Furniture	22
Gambar 4.1.	Bagan Perancangan Video Iklan	40
Gambar 4.2.	<i>Modeling dan Texturing</i>	41
Gambar 4.3.	<i>Rotation</i> Objek	47
Gambar 4.4.	<i>Scale</i> Objek	48
Gambar 4.5.	<i>Position</i> Objek	49
Gambar 4.6.	<i>Opacity</i> Objek.....	50
Gambar 4.7.	<i>Y Rotation</i> Objek	51
Gambar 4.8.	<i>Stroke Path</i>	52
Gambar 4.9.	Menambahkan <i>Effect Fade-in</i> dan <i>Out</i> Pada Suara.....	53
Gambar 4.10.	Mengatur <i>Rendering</i>	56
Gambar 4.11.	Mengatur <i>Final Rendering</i>	57

