

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI MOTION GRAFIS
SEBAGAI MEDIA PROMOSI VISITNESIA**

SKRIPSI



disusun oleh

Ahmad Khadiq Sholeh

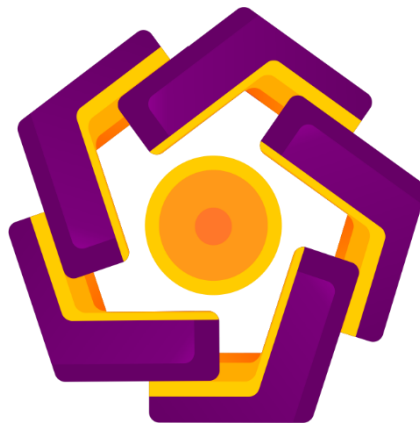
13.12.7440

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

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI MOTION GRAFIS
SEBAGAI MEDIA PROMOSI VISITNESIA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Ahmad Khadiq Sholeh

13.12.7440

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI MOTION GRAFIS
SEBAGAI MEDIA PROMOSI VISITNESIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ahmad Khadiq Sholeh

13.12.7440

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 14 September 2017

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI MOTION GRAFIS
SEBAGAI MEDIA PROMOSI VISITNESIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ahmad Khadiq Sholeh

13.12.7440

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Agustus 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 15 September 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, 9 September 2017



Ahmad Khadiq Sholeh

NIM. 13.12.7440

MOTTO

“Jangan menunda hal yang bisa kamu kerjakan sekarang. Kalau bisa sekarang, kenapa harus menundanya?”

“Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil, kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik.”

(Evelyn Underhill)

“Jangan pernah mengatakan “tidak bisa” dan “sulit” sebelum anda mencoba dan mencoba”

“Sebuah proses dan usaha tidak akan pernah mengkhianati sebuah hasil. Karena sebuah hasil ditentukan seberapa usaha anda”

PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kupersembahkan kepada Allah SWT erimakasih atas rasa syukur, nikmat, dan karunia yang telah Engkau berikan. Terimakasih Engkau telah memberiku pertolongan, kekuatan, kesabaran, ilmu, serta memberiku orang-orang baik di sekelilingku sehingga bisa skripsi ini bisa terselesaikan. Untuk itu kuucapkan rasa terimakasihku juga kepada :

1. Kedua orang tuaku, Bapak Ismanto dan Ibu Uminah yang telah memberikan do'a, sabar dalam mendidik, serta memberikan segala dukungan dan motivasi dalam menempuh studi yang telah penulis lakukan dan menyelesaikan skripsi ini.
2. Dosen Pembimbingku, Bapak Tonny Hidayat, M.Kom yang telah membimbing dan membantu dalam pengerjaan skripsi ini.
3. Visitnesia Tour and Travel khususnya saudara Agus Muhammad Zainul Farkhan S.Kom yang telah membantu dan mengizinkan saya melakukan penelitian di sana.
4. Keluarga besar Komunitas Multimedia Amikom (KOMA) yang telah memberikan pengalaman luar biasa dan mengajarkan banyak hal. KOMA, Slalu di Hati Slalu Dinanti!
5. Keluarga besar Pondok Pesantren Salaffiyah Al muhsin khususnya abah yai atas doa nya sehingga skripsi ini mendapatkan hasil yang memuaskan.

6. Teman – teman Pon-Pes Almuhsin seperjuangan skripsi , yang telah memberi dukungan, arahan, serta motivasi atas terselesainya skripsi ini.
7. Teman – teman ku yang langsung berkontribusi dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih saya ucapkan kepada miftah yang telah membantu dalam pembuatan naskah, mas imam yang telah membantu dalam menyelesaikan motion graphic serta meminjamkan PC nya, kepada fauzi juga yang sudah membantu dalam pembuatan logo serta konsep animasi, dan meigi yang mau berkenan menjadi model talent dalam skripsi ini.



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb.

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diinginkan penulis. Tidak lupa sholawat dan salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi besar Muhammad SAW, yang telah menyebarkan agama Islam sehingga penulis dan seluruh umat Islam dapat merasakan indahnya Islam.

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.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Tonny Hidayat, M. Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi peneliti dalam pembuatan skripsi.

4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama peneliti kuliah.
5. Saudara Agus Muhammad Zainul Farkhan S.Kom selaku Owner dan Founder Visitnesia yang telah membantu terselesainya skripsi ini.
6. Semua keluarga besar peneliti terutama untuk kedua orang tua yang tidak bosan-bosannya memberikan dukungan, semangat, motivasi dan doa kepada penulis.
7. Sahabat-sahabat saya yang telah mendoakan, membantu dan mendukung saat saya menyusun skripsi ini.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

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

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 10 September 2017

Penulis,

Ahmad Khadiq Sholeh

13.12.7440

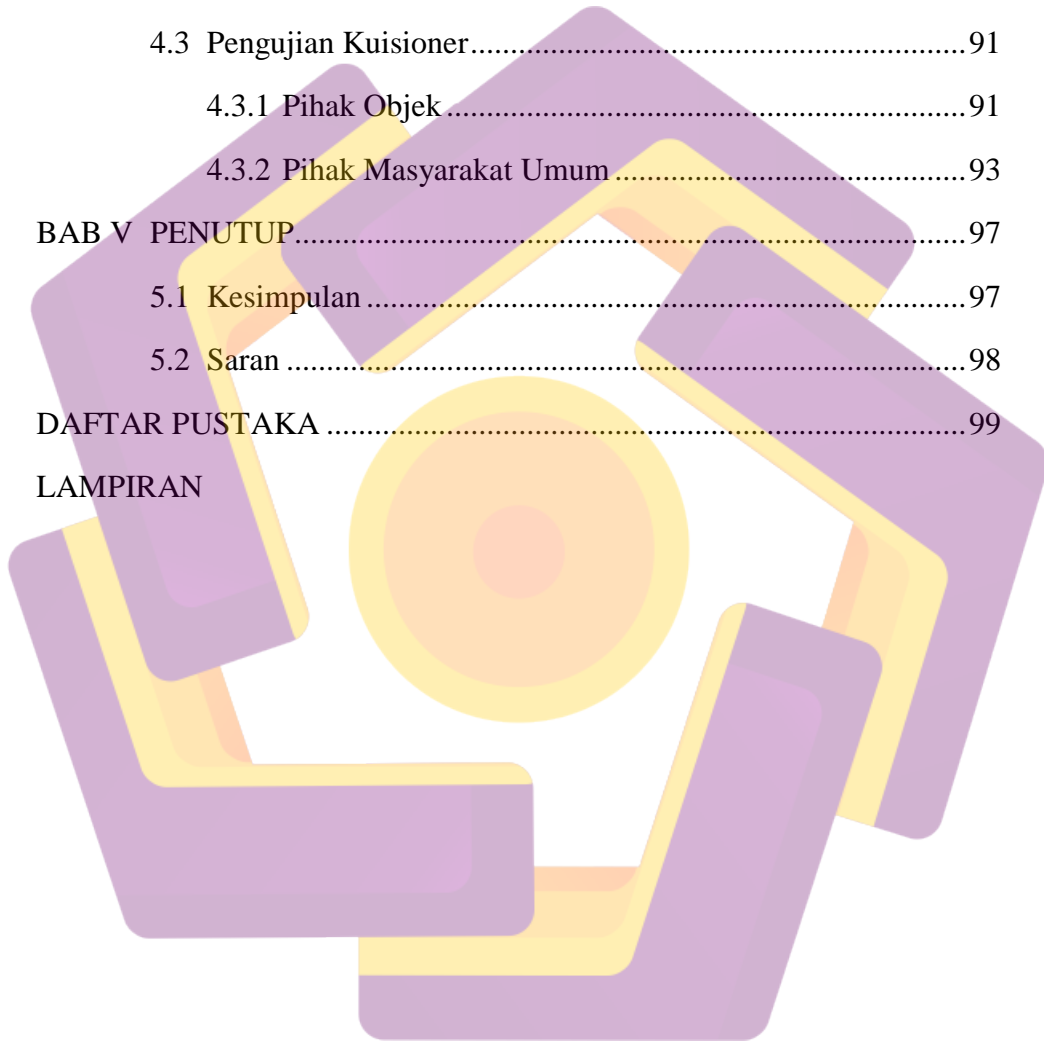
DAFTAR ISI

Judul	i
Lembar Persetujuan.....	iii
Lembar Pengesahan	iv
Pernyataan.....	v
Motto.....	vi
Persembahan	viii
Kata Pengantar	ix
Daftar Isi.....	xi
Daftar Tabel	xvi
Daftar Gambar.....	xvii
Intisari	xx
<i>Abstract</i>	xxi
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 Metode Penelitian	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.5.2 Metode Analisis.....	4
1.5.3 Metode Perancangan	4
1.5.4 Metode Pengembangan	4
1.5.5 Metode Testing.....	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7

2.2 Konsep Dasar Multimedia	8
2.2.1 Definisi Multimedia	8
2.2.2 Element Multimedia	9
2.3 Motion Grafis.....	10
2.3.1 Definisi Motion Grafis	10
2.3.2 Element Motion Grafis.....	10
2.3.3 Karakteristik Motion Grafis	12
2.3.4 Pertimbangan Pada Motion Grafis	13
2.4 Media Promosi.....	14
2.4.1 Definisi Media.....	14
2.4.2 Definisi Promosi.....	15
2.4.3 Definisi Media Promosi.....	16
2.4.4 Tujuan Media Promosi	16
2.5 Metode Analisis	16
2.5.1 Proses Analisis SWOT	17
2.5.2 Kerangka Analisis Kasus.....	17
2.5.3 Analisis SWOT Sebagai Alat Formulasi Strategi	20
2.5.4 Cara Membuat Analisis SWOT.....	21
2.5.5 Tahap Analisis	23
2.6 Analisis Kebutuhan Sistem.....	25
2.6.1 Kebutuhan Fungsional.....	25
2.6.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	25
2.7 Tahapan Memproduksi Iklan	26
2.7.1 Tahapa Pra Produksi.....	26
2.7.2 Tahap Produksi.....	27
2.7.3 Tahap Pasca Produksi.....	27
2.8 Tahapan Uji Coba	28

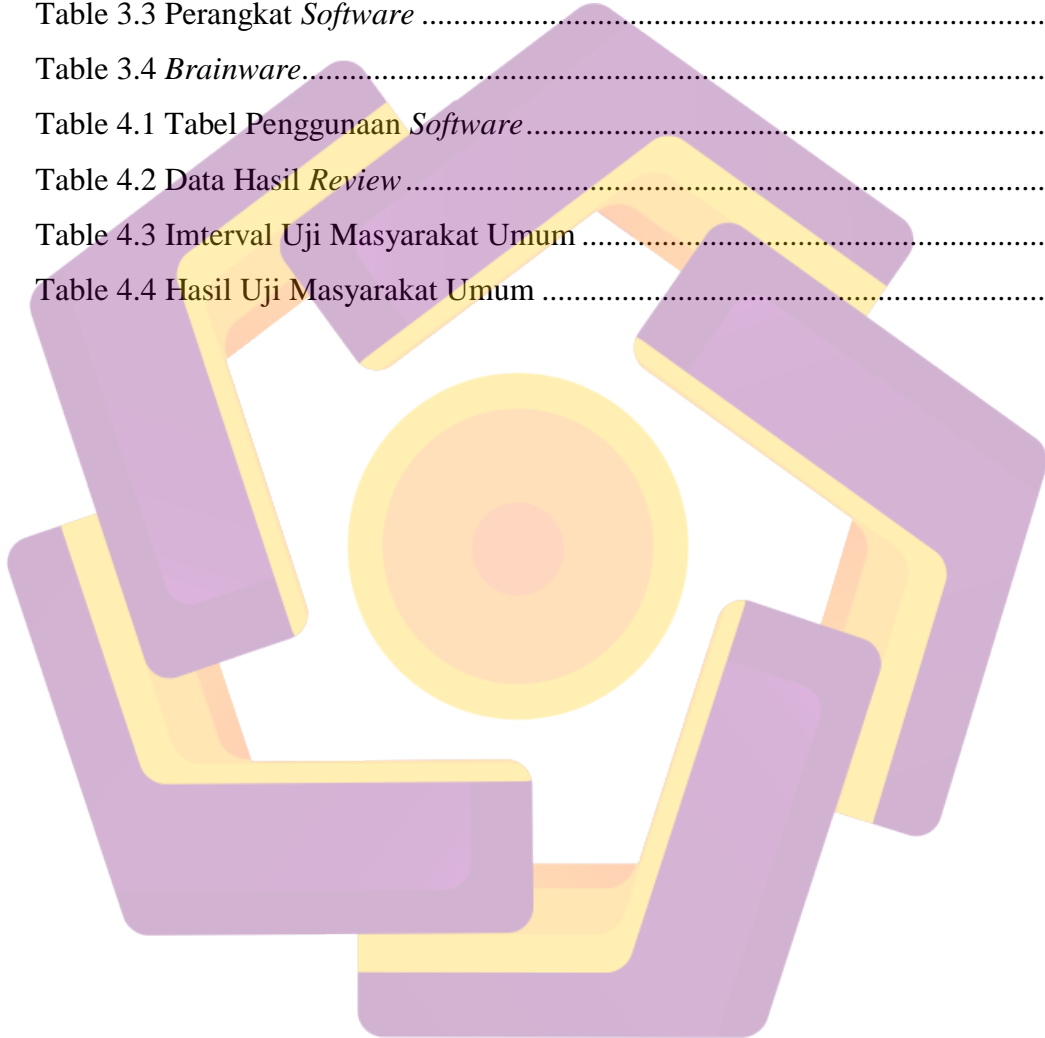
2.8.1	Pengertian Skala Likert	29
2.8.2	Perhitungan Skala Likert	30
2.9	Tahapan Implementasi	31
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN	35
3.1	Tinjauan Umum	35
3.1.1	Sejarah dan Profil Visitnesia	35
3.1.2	Visi dan Misi Visitnesia	37
3.1.3	Produk dan Layanan Visitnesia	39
3.2	Analisis SWOT	40
3.2.1	Analisis SWOT Iklan	40
3.2.2	Solusi Yang Diberikan	42
3.2.3	Perbedaan Media Promosi Lama dan Baru	42
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem	43
3.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	43
3.3.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	44
3.4	Tahapan Pra Produksi	47
3.4.1	Ide Cerita	45
3.4.2	Rancangan Naskah	48
3.4.3	Rancangan Storyboard	51
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	53
4.1	Pembahasan	53
4.2	Implementasi	54
4.2.1	Produksi	54
4.2.1.1	<i>Drawing</i> (Penggambaran)	54
4.2.1.2	<i>Coloring</i> (Pewarnaan)	58
4.2.1.3	<i>Dubbing</i> (Perekaman Suara)	60
4.2.1.4	<i>Sound Editing</i> (Pengeditan Suara)	61

4.2.1.5 <i>Take Green Screen</i> (Pengambilan).....	66
4.2.2 Pasca Produksi.....	71
4.2.2.1 <i>Compositing</i>	72
4.2.2.2 <i>Editing</i>	85
4.2.2.3 <i>Rendering</i>	89
4.3 Pengujian Kuisisioner.....	91
4.3.1 Pihak Objek.....	91
4.3.2 Pihak Masyarakat Umum.....	93
BAB V PENUTUP	97
5.1 Kesimpulan.....	97
5.2 Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Table 2. 1 Matriks SWOT	24
Table 2.2 Skala Jawaban	30
Table 3.1 Perbandingan Brosur Dengan Video Iklan	43
Table 3.2 Perangkat <i>Hardware</i>	45
Table 3.3 Perangkat <i>Software</i>	46
Table 3.4 <i>Brainware</i>	46
Table 4.1 Tabel Penggunaan <i>Software</i>	53
Table 4.2 Data Hasil <i>Review</i>	91
Table 4.3 Interval Uji Masyarakat Umum	94
Table 4.4 Hasil Uji Masyarakat Umum	94

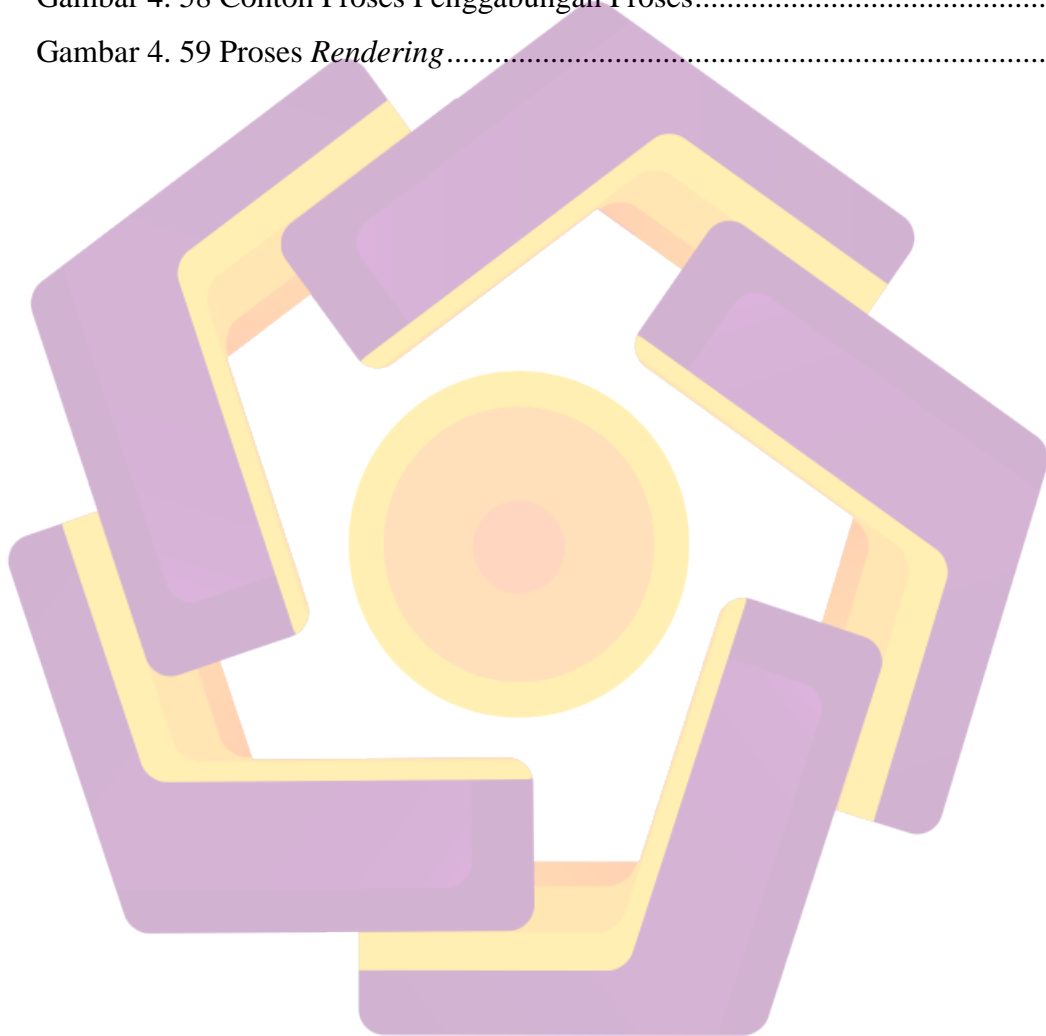


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Unsur Multimedia	9
Gambar 2. 2 Contoh Motion Grafis	11
Gambar 2. 3 Proses Analisis Kasus.....	17
Gambar 2. 4 Proses Pengambilan Keputusan Strategis	21
Gambar 2. 5 Analisis SWOT	22
Gambar 3. 1 Logo Visitnesia Tour and Travel	36
Gambar 3. 2 Contoh Beberapa Brosur Visitnesia	37
Gambar 3. 3 Rancangan <i>Storyboard</i> 1	51
Gambar 3. 4 Rancangan <i>Storyboard</i> 2	52
Gambar 4. 1 Contoh Pembuatan Dokumen Baru.....	55
Gambar 4. 2 Contoh <i>Pen Tool</i>	56
Gambar 4. 3 Contoh <i>Shapes Tools</i>	56
Gambar 4. 4 Hasil Pembuatan Objek.....	56
Gambar 4. 5 Hasil Penyusunan Layer.....	57
Gambar 4. 6 Contoh Penyimpanan dalam Format Adobe Illustrator (*.ai)	58
Gambar 4. 7 Contoh Hasil Penyimpanan Dalam Folder <i>Scene</i>	58
Gambar 4. 8 Contoh Perwarnaan Objek Menggunakan <i>Fill</i>	59
Gambar 4. 9 Contoh Objek Yang Telah Diwarnai.....	59
Gambar 4. 10 Contoh Objek Yang Telah Dijadikan Per <i>Scene</i>	60
Gambar 4. 11 Contoh Perangkat Yang Digunakan.....	60
Gambar 4. 12 Tampilan Membuka Adobe Audition CC	61
Gambar 4. 13 Tampilan Awal Adobe Audition CC.....	61
Gambar 4. 14 <i>Import File</i> Adobe Audition CS6	62
Gambar 4. 15 <i>Capture Noise</i> Pada Adobe Audition CC	62
Gambar 4. 16 Menghilangkan <i>Noise</i> Pada Adobe Audition CC.....	63
Gambar 4. 17 Setelah <i>Noise</i> Dihilangkan	63
Gambar 4. 18 <i>Crop Audio</i>	64
Gambar 4. 19 <i>Effect Normalize</i>	64
Gambar 4. 20 <i>Effect Vocal Enchaner</i>	65
Gambar 4. 21 <i>Effect Reverb</i>	65

Gambar 4. 22 Menyimpan File	66
Gambar 4. 23 Hasil Pengambilan Dengan <i>Green Screen</i>	67
Gambar 4. 24 Membuat Project Baru	68
Gambar 4. 25 Membuat <i>Sequence</i> Baru.....	68
Gambar 4. 26 Contoh Cara <i>Import</i> File	69
Gambar 4. 27 Memindahkan Video Ke Timeline	69
Gambar 4. 28 Penggunaan <i>Effect Ultra Key</i>	70
Gambar 4. 29 Penggunaan <i>Effect Ultra Key</i>	70
Gambar 4. 30 Pengaturan <i>Effect Ultra Key</i>	71
Gambar 4. 31 Hasil Terakhir.....	71
Gambar 4. 32 Contoh Pembuatan <i>Composition</i> Baru	72
Gambar 4. 33 Contoh Menentukan Ukuran <i>Frame</i> Video.....	73
Gambar 4. 34 Contoh Proses <i>Import</i> File.....	73
Gambar 4. 35 Contoh Hasil <i>Import</i> File.....	74
Gambar 4. 36 Contoh Hasil Background <i>Gradient</i>	74
Gambar 4. 37 Contoh Penyusunan Layer	75
Gambar 4. 38 Contoh <i>Transform</i> Pada <i>Adobe After Effects CC</i>	75
Gambar 4. 39 Contoh Penggunaan <i>Transform</i>	76
Gambar 4. 40 Contoh <i>Plugin Ease and Wizz</i>	76
Gambar 4. 41 Contoh Proses Memblok Titik Pada Layer	77
Gambar 4. 42 Contoh Pemberian <i>Effect Expo</i> Pada Layer	77
Gambar 4. 43 Penerapan <i>Masking</i> Pada Layer	78
Gambar 4. 44 Contoh Penerapan <i>Track Matte</i> Pada Layer.....	79
Gambar 4. 45 Penerapan <i>Motion Blur</i> Pada Layer	79
Gambar 4. 46 Penerapan <i>Effect Radial Wipe</i>	80
Gambar 4. 47 <i>Expression Position Code</i>	81
Gambar 4. 48 Contoh Penerapan <i>Position Expression</i>	81
Gambar 4. 49 Contoh Penerapan <i>Graph Editor</i>	82
Gambar 4. 50 Contoh Tampilan Awal Untuk <i>Rendering</i>	84
Gambar 4. 51 Penyesuaian <i>Output Module</i> Dengan Format <i>Quick Time</i>	84
Gambar 4. 52 Contoh Penyesuaian Output Video <i>Codec H.264</i>	84

Gambar 4. 53 Contoh Proses <i>Rendering</i>	85
Gambar 4. 54 Tampilan Awal Adobe Premiere Pro CC.....	86
Gambar 4. 55 Proses Penyimpanan Project	87
Gambar 4. 56 Penyesuaian <i>Frame</i> Pada Adobe Premiere Pro CC	87
Gambar 4. 57 Contoh <i>Import File</i>	88
Gambar 4. 58 Contoh Proses Penggabungan Proses.....	89
Gambar 4. 59 Proses <i>Rendering</i>	90



INTISARI

Visitnesia merupakan agent tour & travel yang berpusat di Yogyakarta serta baru berdiri sejak awal 2017 kemarin. Visitnesia masih dikatakan perusahaan baru dalam dunia bisnis sehingga harus mampu bersaing dengan perusahaan – perusahaan lainnya. Dalam dunia bisnis visitnesia perlu mempromosikan produknya serta memperkenalkan informasi yang ada di visitnesia tersebut. Dalam hal media berpromosi visitnesia masih kurang efektif, dan masih juga mengandalkan media promosi lama yaitu berupa brosur. Dan juga visitnesia harus juga bisa bersaing dengan perusahaannya dalam hal berpromosi.

Dalam menangani masalah di atas diperlukan media promosi dalam bentuk multimedia. Dalam video ini terdapat informasi layanan, produk – produk yang di jalankan, cara pemesanan serta juga informasi – informasi lainnya tentang visitnesia. Video animasi ini dibuat guna untuk mendukung dalam hal berpromosi terhadap masyarakat sehingga diharapkan dapat memberi pemahaman informasi tentang visitnesia secara lebih menarik dan efektif.

Video animasi ini dibuat menggunakan dengan teknik motion grafis serta dikombinasikan dengan teknik *live shoot*. video ini dibuat dengan Adobe After Effect CC dan software pendukung lainnya seperti Adobe Audition CC untuk pengolah audio, Adobe Illustrator CC untuk pembuatan gambar, serta Adobe Premiere CC untuk editing dan rendering.

Kata Kunci: Visitnesia, Media Promosi, Produk, Informasi, Multimedia, Video, Animasi, Motion Grafis

ABSTRACT

Visitnesia is a tour & travel agent based in yogyakarta and newly established since early 2017 yesterday. Visitnesia is still said to be a new company in the business world so it must be able to compete with other companies. In the business world visitnesia need to promote its products and introduce the existing information divisitnesia. In terms of visitnesia promoted media is still less effective, and still rely on the old promotional media in the form of brochures. And also visitnesia must also be able to compete with his company in terms of promotion.

In dealing with the above problems is required media promotion in the form of multimedia. In this video there is information services, products on the run, how to order as well as other information about visitnesia. This animated video was made in order to support in terms of promotion to the community so that it is expected to provide an understanding of information about visitnesia more interesting and effective.

This animated video is made using motion graphics technique combined with live shoot technique. this video is made with Adobe After Effect CC and other supporting software such as Adobe Audition CC for audio processing, Adobe Illustrator CC for image creation, and Adobe Premire CC for editing and rendering.

Keywords: *Visitnesia, Media Promotion, Product, Information, Multimedia, Animation Videos, Motion Graphic.*