

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN MENGGUNAKAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC PADA HACHIKO PETSHOP**

SKRIPSI



disusun oleh

Taufiq Brilliant Fikrianta

17.22.1976

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN MENGGUNAKAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC PADA HACHIKO PETSHOP**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Taufiq Brilliant Fikrianta

17.22.1976

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN MENGGUNAKAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC PADA HACHIKO PESHOP**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Taufiq Brilliant Fikrianta

17.22.1976

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 5 September 2019

Dosen Pembimbing,



Ahlihi Masruro, M.Kom

NIK. 190302148

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN MENGGUNAKAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC PADA HACHIKO PESHOP

yang disusun oleh

Taufiq Brilliant Fikrianta

17.22.1976

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 9 Agustus 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama penguji

Tanda Tangan

Rum M. Andri Kr, Ir, M.Kom.

NIK. 190302011

Agung Nugroho, M.Kom.

NIK. 190302242

Ahlihi Masruro, M.Kom.

NIK. 190302148

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 7 September 2019

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, 6 Agustus 2019



Taufiq Brilliant Fikrianta

NIM. 17.22.1976

MOTTO

“Dalam Setiap Peristiwa, Hikmah Itu Selalu Ada” – Erichologi, *First Date*

“Jika Bisa Diimpikan Berarti Bisa Diwujudkan” – Walt Disney

“*Never Trouble about Trouble Until Trouble Troubles You*” – Rosemary Kesanly

“Satu-satunya Hal yang Harus Ditakuti adalah Ketakutan Itu Sendiri” – Franklin D. Roosevelt

“Ketakutan Adalah Musuh Tekad. Tekad Adalah Sesuatu yang Membuatmu Bertindak. Sedangkan Ketakutan Adalah Sesuatu yang Menghentikanmu dan Membuatmu Lemah.” – Sinestro, Green Lantern

“Bermimpilah Setinggi Langit, Walaupun Tak Mencapai Langit Setidaknya Melewati Ribuan Bintang” – 5 cm

PERSEMBAHAN

1. Kepada orang tua saya yang tanpa henti memberi nasehat, dukungan dan doa
2. Kepada Bapak Ahlihi Masruro, M.Kom selaku dosen yang telah membimbing saya.
3. Untuk seluruh dosen yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat kepada saya.
4. Untuk teman-teman S1 SI Transfer 2017 yang telah memotivasi dan berjuang bersama.
5. Teman-teman kos Sukun62, teman-teman Alumni D3 Manajemen Informatika yang memberi bantuan selama pengerjaan, selalu mengingatkan, dan selalu memberi motivasi. Kalian luar biasa.
6. Kepada Fahmi yang telah memberikan waktu luang, tempat dan peralatannya untuk membantu menjadi mentor dalam pengerjaan projek skripsi.
7. Untuk orang spesial yang selalu memberi semangat, motivasi, nasihat dan perhatian serta membantu menjadi dubber luar biasa di projek skripsi saya.

Thanks a lot, Bae.

KATA PENGANTAR

Sege nap puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan pertolongan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Iklan Menggunakan Teknik Motion Graphic Pada Hachiko Petshop”. Dengan selesainya Skripsi ini penulis ucapkan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua dan orang tersayang yang selalu memberikan dukungan baik secara moral maupun material.
2. Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di kampus ini.
3. Bapak Ahlihi Masruro, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membantu dan membimbing penulis dalam proses penulisan Skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya selama ini.
5. Semua teman-teman saya yang telah memberikan dukungan dan membantu saya dalam penyusunan skripsi ini.

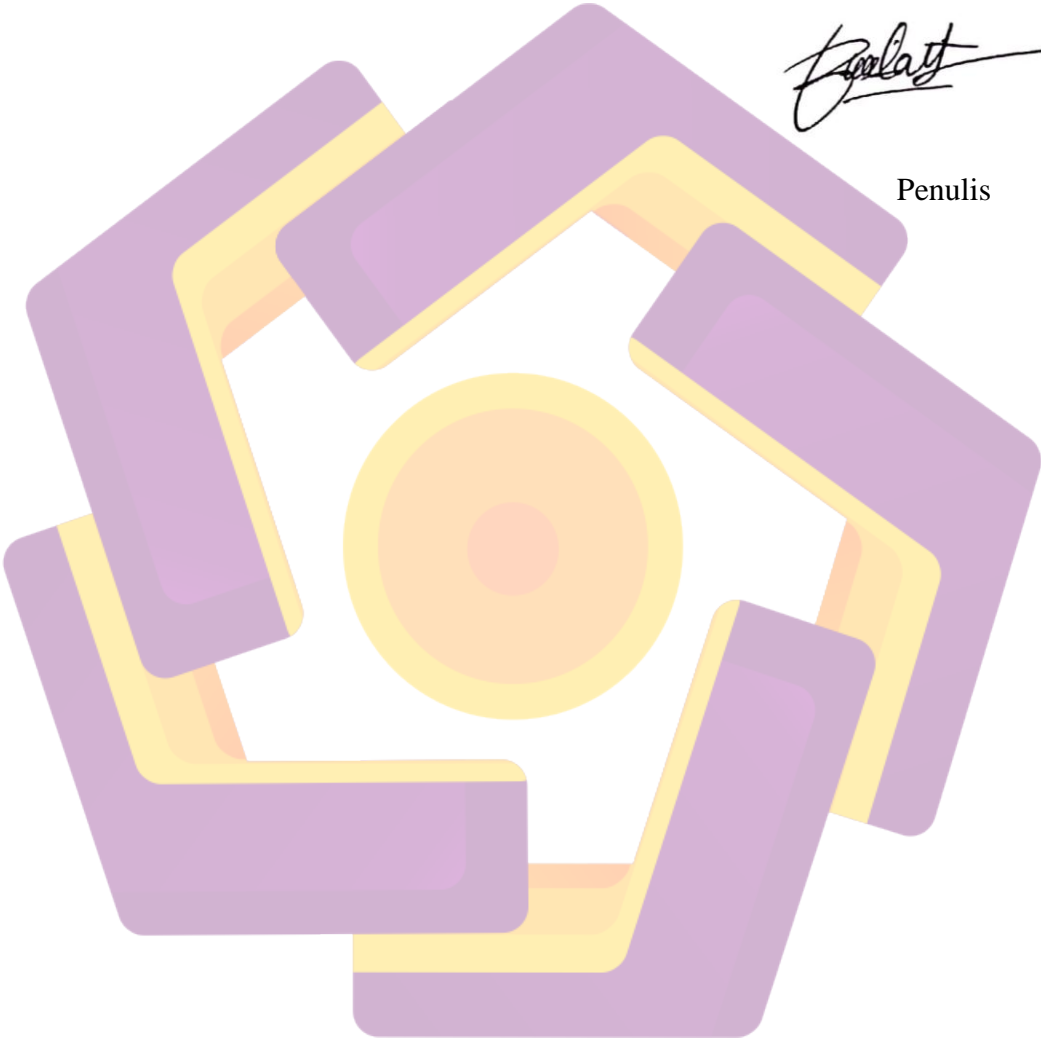
Penulis menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Keterbatasan kemampuan dan pengetahuan penulis merupakan faktor utama dari ketidaksempurnaan ini. Oleh karena itu, saran dan kritik yang sifatnya

membangun sangat diharapkan oleh penulis. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan dikembangkan untuk kepentingan lebih lanjut.

Yogyakarta, 2 Agustus 2019



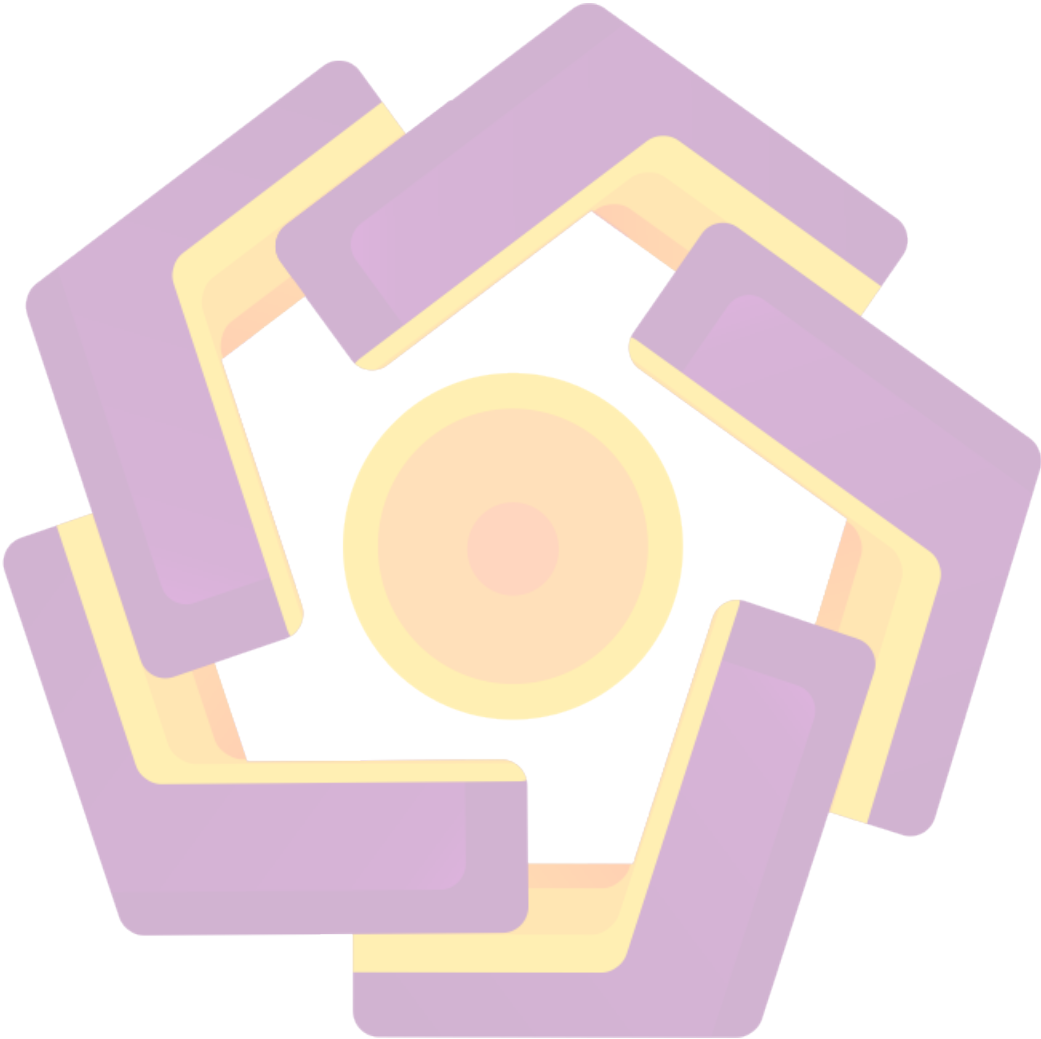
Penulis



DAFTAR ISI

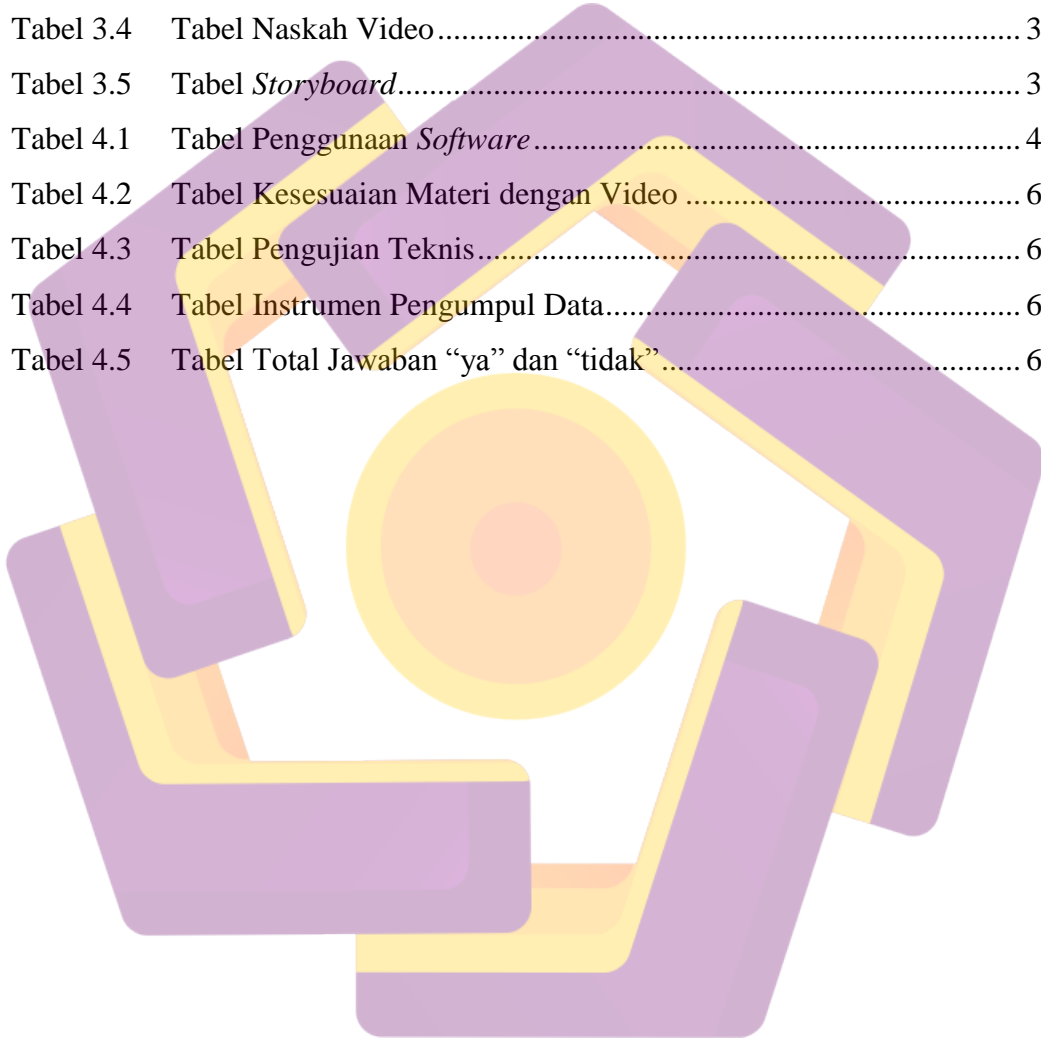
HALAMAN JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	4
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.5.2 Metode Analisis	5
1.5.3 Metode Perancangan.....	5
1.5.4 Metode Pengembangan	6
1.5.5 Metode Testing.....	6
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Dasar Teori	10
2.2.1 Perancangan	10

2.2.2	Media Promosi	10
2.2.3	Iklan.....	12
2.2.4	Desain Grafis.....	13
2.2.5	Sejarah <i>Motion Graphic</i>	13
2.2.6	<i>Motion Graphic</i>	16
2.2.7	Pengaruh Iklan Terhadap Konsumen.....	19
2.2.8	Publikasi.....	20
2.2.9	Video Publikasi	20
2.2.10	Metode Analisis	20
2.2.11	Tahap Perancangan	24
2.2.12	Tahap Pengembangan	25
2.2.13	Testing.....	27
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		29
3.1	Tinjauan Umum.....	29
3.2	Pengumpulan Data	30
3.2.1	Wawancara.....	30
3.2.2	Observasi.....	30
3.3	Analisis SWOT.....	31
3.4	Analisis Kebutuhan	33
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	33
3.5	Perancangan.....	36
3.5.1	Pra Produksi	36
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		44
4.1	Pembahasan	44
4.1.1	Produksi	45
4.1.2	Paska Produksi	57
4.1.3	Implementasi.....	66
BAB V PENUTUP.....		67
5.1	Kesimpulan.....	67
5.2	Saran.....	68



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Tabel Analisis Swot	30
Tabel 3.2	Tabel Kebutuhan Perangkat Keras.....	33
Tabel 3.3	Tabel Kebutuhan Perangkat Lunak.....	34
Tabel 3.4	Tabel Naskah Video.....	35
Tabel 3.5	Tabel <i>Storyboard</i>	38
Tabel 4.1	Tabel Penggunaan <i>Software</i>	43
Tabel 4.2	Tabel Kesesuaian Materi dengan Video	60
Tabel 4.3	Tabel Pengujian Teknis.....	60
Tabel 4.4	Tabel Instrumen Pengumpul Data.....	62
Tabel 4.5	Tabel Total Jawaban “ya” dan “tidak”.....	63



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	Tampilan Menu <i>Pen Tool</i>	44
Gambar 4.2	Tampilan Menu <i>Shape Tool</i>	44
Gambar 4.3	Membuat <i>File</i> Baru	45
Gambar 4.4	Menggambar <i>Scene</i> Toko.....	46
Gambar 4.5	<i>Coloring Scene</i> Toko.....	47
Gambar 4.6	Penyimpanan <i>File</i> Adobe Illustrator	48
Gambar 4.7	<i>Composition Setting</i>	49
Gambar 4.8	Import <i>File</i> Adobe Illustrator	49
Gambar 4.9	<i>Scene 1</i>	50
Gambar 4.10	<i>Scene 2</i>	41
Gambar 4.11	<i>Scene 3</i>	52
Gambar 4.12	<i>Scene 4</i>	52
Gambar 4.13	<i>Scene 5</i>	53
Gambar 4.14	<i>Scene 6</i>	54
Gambar 4.15	<i>Scene 7</i>	54
Gambar 4.16	<i>Scene 8</i>	55
Gambar 4.17	<i>Scene 9</i>	56
Gambar 4.18	Membuat <i>Sequence</i> Baru.....	57
Gambar 4.19	Import Video Bahan ke Adobe Premiere	57
Gambar 4.20	Memasukan Video Bahan ke <i>Timeline</i>	58
Gambar 4.21	<i>Rendering</i>	59
Gambar 4.22	Implementasi.....	65

INTISARI

Iklan merupakan suatu hal yang penting didalam persaingan usaha. Sebuah perusahaan dituntut untuk unggul dalam segala persaingan usaha. Salah satu dari banyak hal yang harus diunggulkan adalah promosi. Promosi Media kerap digunakan untuk menyampaikan informasi yang dimiliki perusahaan kepada konsumen melalui media iklan.

Video Iklan Hachiko Petshop Muntilan menggunakan teknik motion grafis yang merupakan penggabungan dari, ilustrasi, tipografi, fotografi dan videografi dengan menggunakan teknik animasi. Maka dari itu, penulis akan menjadikan video iklan yang berbasis motion grafik ini sebagai media promosi untuk Perusahaan Hachiko Petshop Muntilan. Video iklan ini juga untuk memperkenalkan produk dan layanan yang dapat diperoleh konsumen di Hachiko Petshop Muntilan.

Penulis melakukan penelitian dengan menggunakan metode pengumpulan data melalui sosial media milik Hachiko Petshop Muntilan dan juga di Toko Hachiko Petshop Muntilan. Harapan penulis dari pembuatan video iklan tersebut dapat meningkatkan minat konsumen terhadap produk dan layanan yang di tawarkan. Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk membuat iklan video ini adalah Adobe Premiere Pro CC 2017, Adobe Illustrator CC 2017, Adobe Photoshop CC 2017.

Kata Kunci: Motion Grafis, Iklan, Multimedia

ABSTRACT

Advertising is an important thing in the business competition. A company is required to be excellent in any business competition. One of the many things that has to be seeded is promotion. Media Promotion are often used to deliver information about the company is through by media advertising.

Video of Hachiko Petshop Ads using motion graphic techniques which are a combination of illustration, typography, photography and videography using animation techniques. Therefore, the author will make advertising videos based on motion graphics as a promotional medium for Hachiko Petshop Muntilan. This video advertisement also introduces products and services that can be obtained by consumers at Hachiko Petshop Muntilan.

The author conducts research using the method of collecting data through social media of Hachiko Petshop Muntilan and also at the Hachiko Petshop Muntilan. The author's expectation of making these ad videos can increase consumer interest in the products and services that offered by Hachiko Petshop Muntilan. Software needed to create this video ad is Adobe Premiere Pro CC 2017, Adobe Illustrator CC 2017, Adobe Photoshop CC 2017.

Keywords: *Motion Graphic, Ads, Multimedia*