

**PEMBUATAN IKLAN DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC  
PADA BMS PANCING SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

**SKRIPSI**



Disusun oleh

**Rizky Nugrahantoro**

**18.22.2165**

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

**PEMBUATAN IKLAN DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC  
PADA BMS PANCING SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

**SKRIPSI**

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



Disusun oleh

**Rizky Nugrahantoro**

**18.22.2165**

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

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

### PEMBUATAN IKLAN DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA BMS PANCING SEBAGAI MEDIA PROMOSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rizky Nugrahantoro**

**18.22.2165**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 24 Januari 2019

Dosen Pembimbing,

**Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom**

**NIK. 190302215**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PEMBUATAN IKLAN DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA BMS PANCING SEBAGAI MEDIA PROMOSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rizky Nugrahantoro**

18.22.2165

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 14 Agustus 2019

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Bernadhed, M.Kom  
NIK. 190302243

Agus Purwanto, M.Kom  
NIK. 190302229

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom  
NIK. 190302215



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 19 Agustus 2019

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

## PERYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang diajukan oranglain 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, 19 Agustus 2019

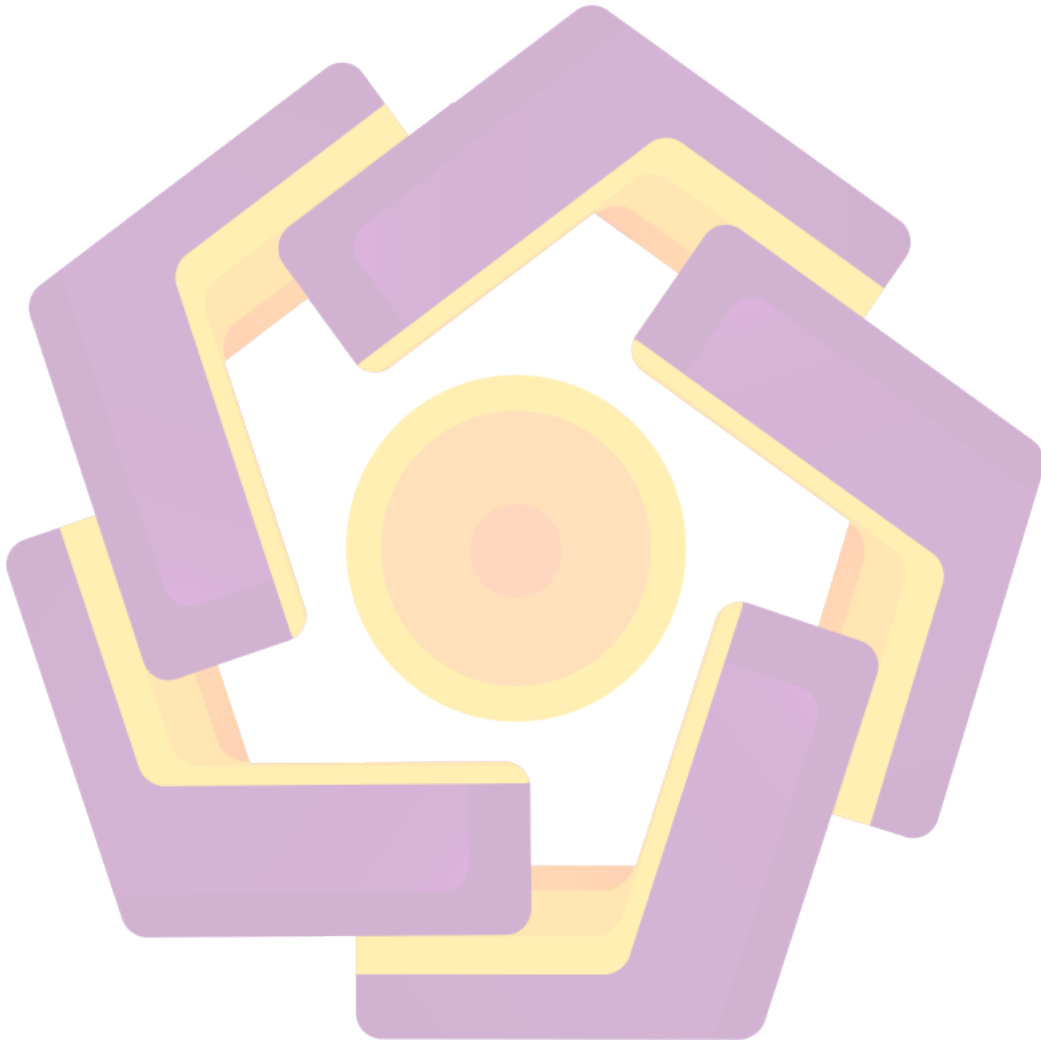


Rizky Nugrahantoro

NIM. 18.22.2165

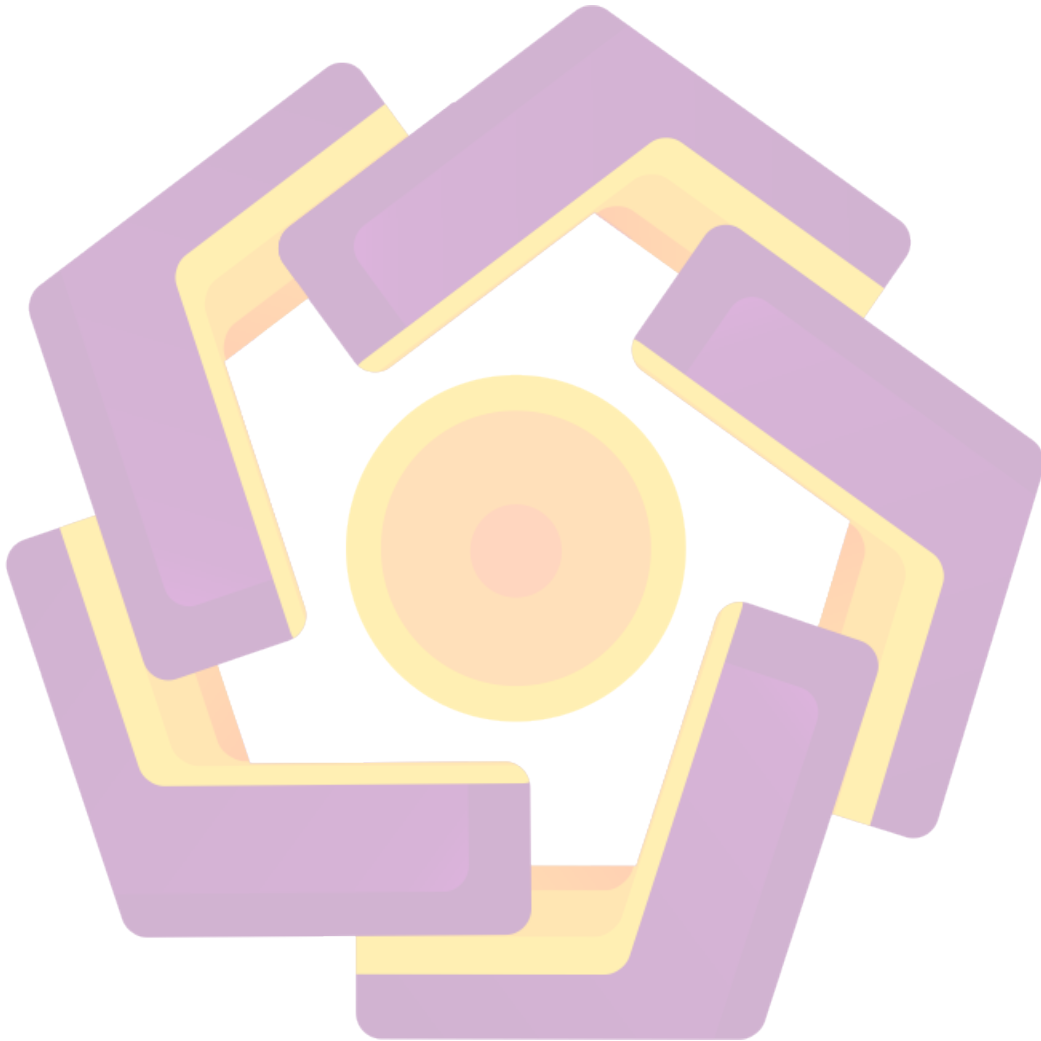
**MOTTO**

**ENJOY AJA ..... !**



## **PERSEMBAHAN**

Untuk ibuku wanita yang paling tangguh, semua keluargaku yang paling berharga.  
Semua teman-temanku serta semua yang bertanya “kuliahmu rampung durung?”



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pembuatan Iklan dengan Teknik *Motion Graphic* pada BMS Pancing sebagai Media Promosi”.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam meraih derajat Sarjana Komputer program Strata Satu (S-1) di Universitas Amikom Yogyakarta.

Selama penyusunan skripsi ini, penulis tidak luput dari kendala. Kendala tersebut dapat diatasi oleh penulis berkat adanya bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan hidayahnya. Sehingga tiada alasan bagi saya untuk berhenti bersyukur.
2. Kedua orang tua tercinta, mereka adalah orang-orang yang menjadi alasan utama bagi saya untuk segera menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik mungkin, karena kebanggaan mereka adalah kebahagiaan saya.
3. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom selaku dosen pembimbing saya yang sangat sabar membimbing saya sejauh ini. Terimakasih sudah memberikan kesempatan untuk terus menjadi mahasiswa yang bias menyelesaikan skripsi dibawah bimbingan Anda.
4. Aris Ardiyanto selaku pemilik BMS Pancing yang telah memberikan kepercayaan kepada saya untuk menyelesaikan video iklan sebagai objek dari penelitian skripsi saya
5. Teman-temanku Laksmi Devi, Gilang Pamungkas, Ellyana Krissetyadi, M Anwar Rasyid, Romi Vetanto, Dedi Irfandi yang telah memberikan support.
6. Seluruh pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dan doa sehingga terselesaikannya skripsi ini.



Akhirnya penulis berharap semoga tulisan ini bermanfaat bagi siapa saja. Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang konstruktif dari semua pihak demi kebaikan skripsi ini.

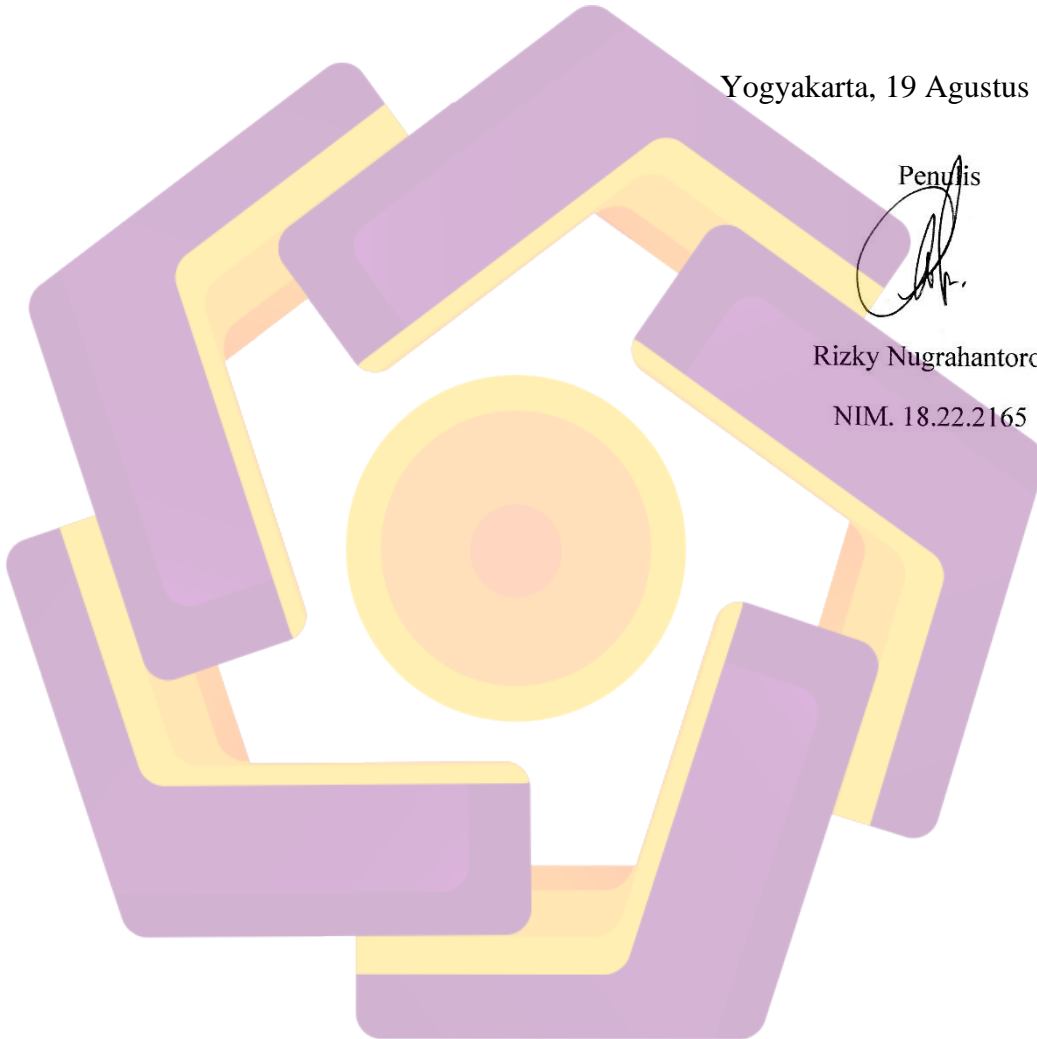
Yogyakarta, 19 Agustus 2019

Penulis



Rizky Nugrahantoro

NIM. 18.22.2165



## DAFTAR ISI

COVER.....	i
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iii
PERYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiiiiv
INTISARI.....	xviii
<i>ABSTRACT</i> .....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1. Bagi BMS Pancing.....	3
1.5.2. Bagi Masyarakat.....	3
1.6. Metode Pengumpulan Data.....	3
1.7. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1. Tinjauan Pustaka.....	6
2.2. Konsep Dasar Multimedia.....	8
2.2.1. Definisi Multimedia.....	8

2.2.2.	Elemen Multimedia.....	8
2.3.	Konsep dasar Iklan .....	10
2.3.1.	Pengertian Iklan .....	10
2.4.	Konsep Dasar Video.....	10
2.4.1.	Frame Rate dan Resolusi.....	10
2.4.2.	Standar Video.....	11
2.5.	Pengertian Motion Graphic .....	12
2.6.	Tahap Produksi.....	13
2.6.1.	Pra Produksi .....	13
2.6.2.	Produksi .....	15
2.6.3.	Pasca Produksi .....	16
2.7.	Software Yang Digunakan .....	17
2.7.1.	Adobe After Effect.....	17
2.7.2.	Adobe Illustrator .....	17
2.8.	Hardware Yang Digunakan .....	17
2.8.1.	Komputer .....	17
2.9.	Pengolahan Data Kuisisioner .....	18
2.9.1.	Skala Linkert .....	18
2.9.2.	Menentukan Interval .....	19
2.9.3.	Rumus <i>Presentase</i> .....	19
<b>BAB III</b>	<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>21</b>
3.1.	Tinjauan Umum.....	21
3.1.1.	Deskripsi Objek.....	21
3.1.2.	Visi dan Misi.....	22
3.1.3.	Profil.....	22
3.1.4.	Produk .....	23
3.2.	Analisis Masalah .....	27
3.2.1.	Langkah-langkah Analisis Masalah .....	27

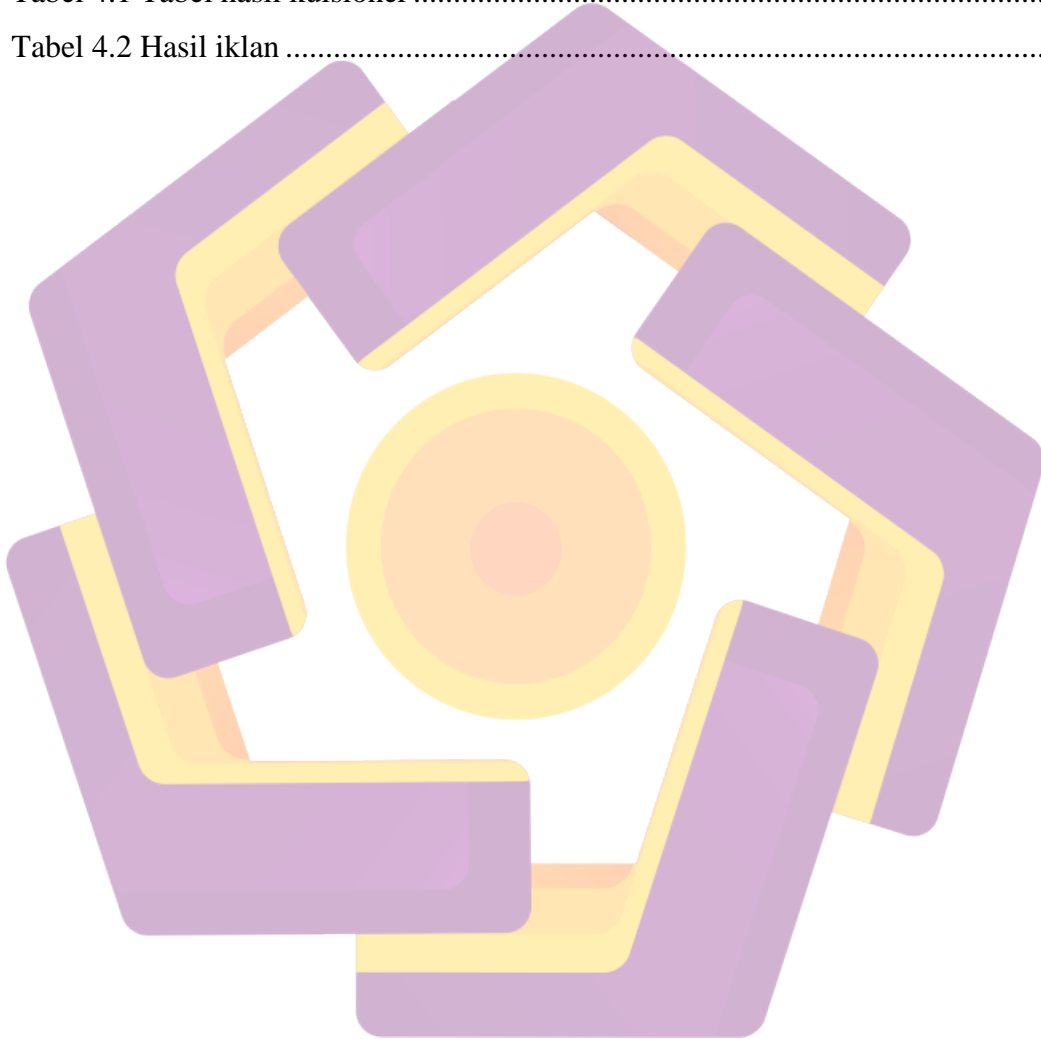
3.2.2.	Identifikasi Masalah .....	28
3.2.3.	Hasil Analisis Masalah.....	28
3.2.4.	Solusi yang Dapat Diterapkan.....	29
3.2.5.	Solusi yang Dipilih.....	29
3.3.	Analisis Kelayakan.....	30
3.3.1.	Kelayakan Teknologi .....	30
3.3.2.	Kelayakan Hukum.....	30
3.3.3.	Kelayakan Ekonomi .....	30
3.4.	Analisis Kebutuhan .....	30
3.4.1.	Kebutuhan Fungsional .....	31
3.4.2.	Kebutuhan Non-Fungsional .....	32
3.5.	Tahapan Pra-Produksi .....	35
3.5.1.	Ide Cerita.....	35
3.5.2.	Pembuaatan Naskah .....	35
3.5.3.	Pembuatan Storyboard .....	37
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>		<b>40</b>
4.1.	Tahap Produksi.....	40
4.1.1.	Pembuatan Karakter .....	40
4.1.2.	Pengambilan Suara.....	44
4.2.	Pasca Produksi.....	44
4.2.1.	Compositing.....	45
4.2.2.	Pembuatan <i>motion graphic</i> .....	45
4.2.3.	Pengeditan Suara.....	69
4.2.4.	Penambahan Suara di Adobe Premiere .....	71
4.3.	Skala Linkert .....	75
4.4.	Penayangan Iklan .....	78
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>88</b>
5.1.	Kesimpulan.....	88

5.2. Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA .....	90
LAMPIRAN.....	92



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tingkat intensitas .....	19
Tabel 2.2 Tabel kriteria .....	20
Tabel 4.1 Tabel hasil kuisisioner .....	75
Tabel 4.2 Hasil iklan .....	87



## DAFTAR GAMBAR

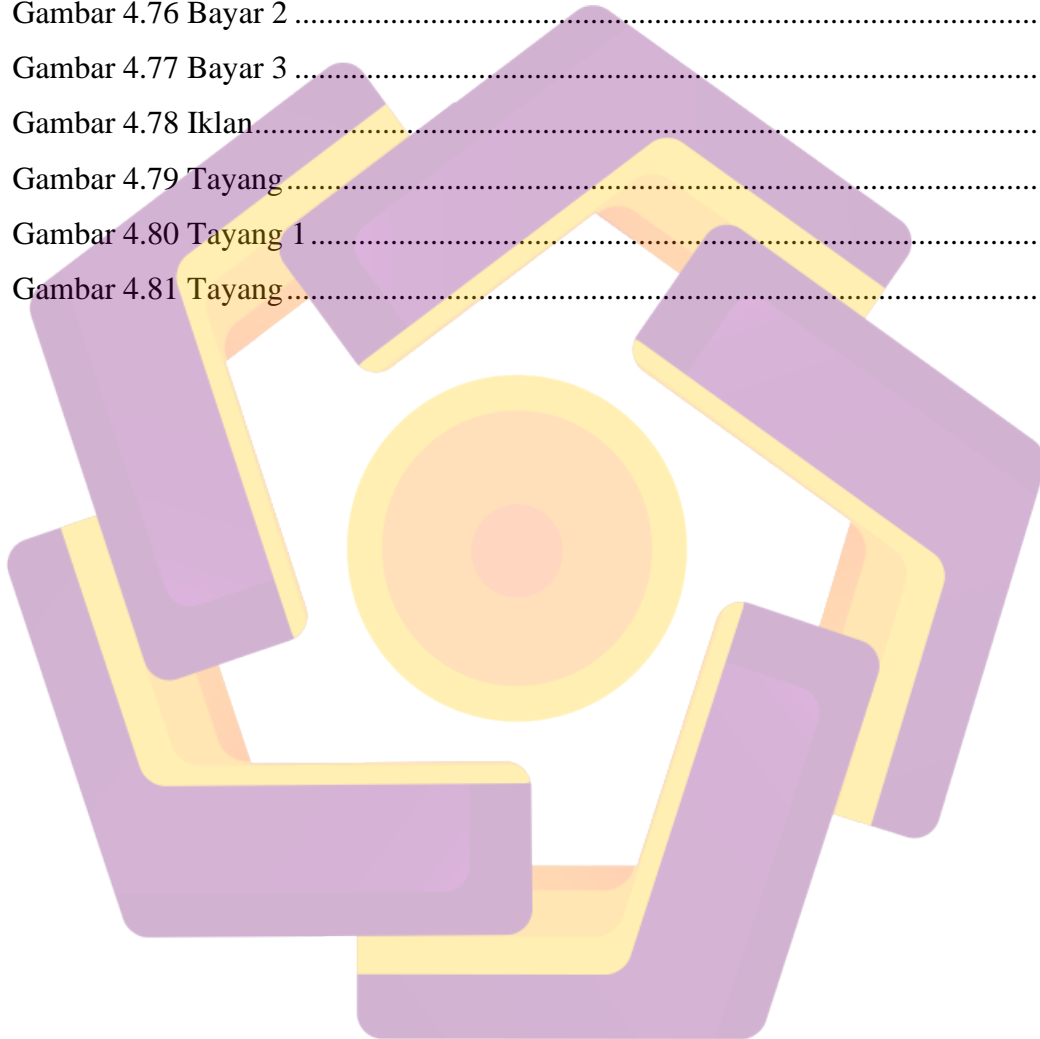
Gambar 2.1 Contoh storyboard.....	15
Gambar 3.1 Logo BMS Pancing.....	21
Gambar 3.2 Joran .....	23
Gambar 3. 3 Reel.....	23
Gambar 3.4 Senar.....	24
Gambar 3.5 Kail.....	24
Gambar 3.6 Pelampung.....	25
Gambar 3.7 Timah .....	25
Gambar 3.8 Swivel.....	25
Gambar 3.9 Tas Pancing .....	26
Gambar 3.10 Kotak pancing .....	26
Gambar 3.11 Keramba .....	27
Gambar 3.12 Umpan tiruan.....	27
Gambar 4.1 Adobe Illustrator .....	40
Gambar 4.2 File Baru.....	41
Gambar 4. 3 Rectangle Tool .....	41
Gambar 4.4 karakter 1 .....	42
Gambar 4.5 karakter 2.....	42
Gambar 4.6 layer.....	43
Gambar 4. 7 Simpan.....	44
Gambar 4.8 After Effect.....	45
Gambar 4.9 Composition Settings .....	46
Gambar 4.10 Import .....	47
Gambar 4.11 Import setting .....	47
Gambar 4.12 Timeline .....	48
Gambar 4.13 Susunan layer .....	48

Gambar 4.14 Scale .....	49
Gambar 4.15 Add keyframe.....	49
Gambar 4.16 Anchor point.....	50
Gambar 4.17 Easy Ease.....	50
Gambar 4.18 Scale .....	51
Gambar 4.19 Puppet.....	51
Gambar 4.20 Puppet 2.....	52
Gambar 4.21 Puppet 3.....	52
Gambar 4.22 Puppet 4.....	53
Gambar 4.23 Puppet 5.....	53
Gambar 4.24 Puppet 6.....	53
Gambar 4.25 Puppet 7.....	54
Gambar 4.26 Puppet 8.....	54
Gambar 4.27 Position.....	54
Gambar 4.28 Solid .....	55
Gambar 4.29 Solid 2 .....	55
Gambar 4.30 Drop Shadow.....	56
Gambar 4.31 Linear Wipe.....	56
Gambar 4.32 Teks .....	57
Gambar 4. 33 Keyframe.....	57
Gambar 4.34 Scene Toko.....	57
Gambar 4.35 Scale .....	58
Gambar 4.36 Duplicate .....	58
Gambar 4.37 Ellipse tool.....	58
Gambar 4 38 Anchor poin.....	59
Gambar 4.39 Keyframe rotation .....	59
Gambar 4.40 Mask path .....	60
Gambar 4.41 Scence produk .....	60
Gambar 4.42 Garis .....	61



Gambar 4.43 Trim path.....	61
Gambar 4.44 Trim path keyframe.....	61
Gambar 4.45 Repeater.....	62
Gambar 4.46 Repeater 1.....	62
Gambar 4.47 Teks.....	63
Gambar 4.48 Parent.....	63
Gambar 4.49 Trk mat.....	64
Gambar 4.50 Keyframe.....	64
Gambar 4.51 Position.....	65
Gambar 4.52 Range selector.....	65
Gambar 4.53 Range selector 1.....	66
Gambar 4.54 Pre compose.....	66
Gambar 4.55 Time reverse.....	67
Gambar 4.56 Scence kontak.....	68
Gambar 4.57 Kontak.....	68
Gambar 4.58 Rendering.....	69
Gambar 4.59 Rendering 2.....	69
Gambar 4.60 Rendering 3.....	69
Gambar 4.61 Import audition.....	70
Gambar 4.62 Capture noise.....	70
Gambar 4.63 Proses.....	71
Gambar 4.64 Import.....	72
Gambar 4.65 Unlink.....	72
Gambar 4.66 Razor tool.....	73
Gambar 4.67 Exsport.....	73
Gambar 4.68 Exsport setting.....	74
Gambar 4.69 Render.....	74
Gambar 4.70 Promosi.....	78
Gambar 4.71 Tujuan.....	79

Gambar 4.72 Penonton.....	80
Gambar 4.73 Penonton 2.....	81
Gambar 4.74 Biaya.....	82
Gambar 4.75 Bayar .....	83
Gambar 4.76 Bayar 2 .....	83
Gambar 4.77 Bayar 3 .....	84
Gambar 4.78 Iklan.....	84
Gambar 4.79 Tayang.....	85
Gambar 4.80 Tayang 1.....	85
Gambar 4.81 Tayang.....	86



## INTISARI

Persaingan bisnis yang semakin beragam mendorong penulis untuk memberikan inovasi dan hasil dari yang selama ini penulis pelajari . Selain itu penulis mengharapkan semakin maju pula persaingan bisnis di indonesia. Untuk itu penulis memulai memberikan inovasi di BMS PANCING yang terletak di Jalan Pandansimo Km 3, Sambeng, Poncosari, Srandakan, Bantul, Yogyakarta. Penulis berharap inovasi yang di berikan akan bermanfaat, karena persaingan bisnis pada bidang yang sama semakin banyak.

Untuk membuat inovasi penulis membuat Skripsi yang berjudul Pembuatan Iklan pada BMS PANCING dengan Teknik Motion Graphic Sebagai Media Promosi. Skripsi ini berisi pembuatan iklan yang menarik untuk meningkatkan minat konsumen untuk berbelanja peralatan pancing di BMS PANCING. Proses pembuatan iklan ini menggunakan Software Adobe After Effect, Adobe Premiere, Adobe Audition dan Adobe Illustrator .

Tentunya dengan iklan ini masyarakat luas akan lebih mengenal dan tahu tentang toko BMS PANCING yang menjual berbagai peralatan untuk memancing. Sehingga masyarakat lebih tahu kelebihan-kelebihan yang di tawarkan oleh BMS PANCING. Iklan ini akan membantu BMS PANCING untuk menghadapi persaingan bisnis yang semakin beragam.

**Kata kunci :** Motion graphic, Media promosi, Video, Iklan

## **ABSTRACT**

*The Increasingly diverse business competition encourages authors to provide innovation and results from those that have been studied. In addition the authors expect more advanced business competition in Indonesia. For that the author started to provide innovation in BMS PANCING located on Jalan Pandansimo Km 3, Sambeng, Poncosari, Srandakan, Bantul, Yogyakarta. The authors hope that innovation will be useful, because business competition in the same field more and more.*

*To make the innovation of the author create a Thesis entitled the making of ads on BMS PANCING with the technique of Motion Graphic as Media Promotion. This thesis contains an interesting ad creation to increase consumer interest to shop for fishing equipment in BMS PANCING. The process of making this ad using Software Adobe After Effect, Adobe Premiere, Adobe Audition and Adobe Illustrator .*

*Of course with this ad the public will be more familiar with and know about BMS PANCING store that sells various equipment for fishing. So the public better know the advantages offered by BMS PANCING. This ad will help BMS PANCING to face the increasingly diverse business competition.*

**Keywords:** *Motion graphic, Promotion media, Video, Advertisement*