

**PENERAPAN MOTION GRAPHIC PADA PERANCANGAN IKLAN  
RUMAH QUR'AN JOGJA**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagai persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada Program Studi Sistem Informasi



Disusun oleh

**Anindya Wahyu Larasati**

**18.22.2068**

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

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

### **PENERAPAN MOTION GRAPHIC PADA PERANCANGAN IKLAN RUMAH QUR'AN JOGJA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Anindya Wahyu Larasati**

**18.22.2068**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 29 April 2019

**Dosen Pembimbing,**

  
**Ali Mustopa, M.Kom**

**NIK. 190302192**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PENERAPAN MOTION GRAPHIC PADA PERANCANGAN IKLAN RUMAH QUR'AN JOGJA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Anindya Wahyu Larasati**

**18.22.2068**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 24 September 2019

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Hartatik, S.T., M.Cs.**  
NIK. 190302232



**Barka Satya, M.Kom**  
NIK. 190302126



**Ali Mustopa, M.Kom**  
NIK. 190302192



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 26 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, 15 Oktober 2019



Anindya Wahyu Larasati

NIM. 18.22.2068

## MOTTO

“Dan Rabb-mu telah memerintahkan agar kamu jangan beribadah melainkan hanya kepada-Nya dan hendaklah berbuat baik kepada ibu-bapak. Jika salah seorang di antara keduanya atau kedua-duanya sampai berusia lanjut dalam pemeliharaanmu, maka sekali-kali janganlah engkau mengatakan kepada keduanya perkataan “ah” dan janganlah engkau membentak keduanya, dan ucapkanlah kepada keduanya perkataan yang baik. Dan rendahkanlah dirimu terhadap keduanya dengan penuh kasih sayang dan ucapkanlah, ‘Ya Rabb-ku, sayangilah keduanya sebagaimana mereka berdua telah mendidik aku pada waktu kecil.’”

[Al-Israa' : 23-24]



## PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur peneliti penjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar dan penuh barokah. Sholawat serta salam tak lupa peneliti curahkan kepada Nabi Muhammad shallallahu alaihi wa sallam yang telah menuntun umat hinga saat ini. Dalam kesempatan ini penulis turut mengucapkan rasa terimakasih kepada :

Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan ilmu dan pemahaman kepada peneliti.

Kedua orang tua dan seluruh keluarga besar yang selalu memberi semangat, motivasi dan dorongan.

Teman-teman Ikhwah Dakwah Sekolah yang telah banyak membantu peneliti dengan do'a maupun usaha.

Teman-teman S1 Sistem Informasi Transfer semoga lekas pendadaran juga.

Masih banyak teman-teman lagi yang lain, bukan berarti saya melupakan bantuan dan dukungan teman-teman.

Terima kasih yang sebesar-besarnya untuk semuanya, akhir kata saya persembahkan skripsi ini, mudah-mudahan dapat sebagai rujukan dalam penelitian dimasa yang mendatang dan sebagai tambahan ilmu pengetahuan bagi yang membacanya.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah Subhanhuwata'ala yang telah memberikan nikmat sehat, nikmat iman, nikmat kesempatan dan nikmat kebahagiaan ini. Penelitian ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar sarjana jurusan Ilmu Komputer prodi Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta. Dengan selesainya tugas akhir, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas rahmat, hidayah, serta karunia-Nya yang telah diberikan kepada penulis sehingga penelitian ini dapat terselesaikan.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta
3. Ibu Krisnawati, S.Si.,MT. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Ali Mustopa, M.Kom. Selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan tugas akhir.
5. Bapak dan Ibunda tercinta yang senantiasa mengasuh dan membimbing serta mencurahkan kasih sayang dan doanya demi keberhasilan penulis.
6. Teman – teman S1 Sistem Informasi Transfer yang telah kebersamai hingga sejauh ini.
7. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya.
8. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian tugas akhir ini

## DAFTAR ISI

<b>JUDUL</b> .....	i
<b>PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>MOTTO</b> .....	v
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>INTISARI</b> .....	xvi
<b>ABSTRACT</b> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang.....	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.....	4
1.5.1.1 Metode Observasi.....	4
1.5.1.2 Metode Wawancara .....	4
1.5.1.3 Studi Pustaka .....	5



1.5.2	Metode Analisis.....	5
1.5.3	Metode Perancangan .....	5
1.5.4	Metode Pengembangan.....	5
1.6	Metode Pengembangan.....	6

**BAB II LANDASAN TEORI.....7**

**2.1 Tinjauan Pustaka.....7**

2.2 Dasar Teori.....8

2.2.1 Definisi Multimedia.....8

2.2.2 Elemen Multimedia.....9

2.2.2.1 Teks.....9

2.2.2.2 Gambar.....9

2.2.2.3 Audio.....9

2.2.2.4 Video.....9

2.2.2.5 Animasi.....10

2.2.3 Jenis Animasi.....10

2.2.3.1 Stop Motion.....10

2.2.3.2 Animasi Tradisional.....10

2.2.3.3 Animasi 2D.....10

2.2.3.4 Animasi 3D.....10

2.2.3.5 Motion Graphic/Capture.....11

2.2.4 Prinsip Animation.....11

2.2.4.1 Anticipation.....11

2.2.4.2 Squash dan Sretch.....12

2.2.4.3 Staging.....12

2.2.4.4 Straight-ahead Action da Pose to pose.....12

2.2.4.5	Follow-through dan Overlapping Action .....	13
2.2.4.6	Slow In-Slow Out .....	13
2.2.4.7	Arcs .....	14
2.2.4.8	Secondary action.....	14
2.2.4.9	Timing .....	15
2.2.4.10	Exaggeration .....	15
2.2.4.11	Solid Drawing .....	16
2.2.4.12	Appeal .....	16
2.2.5	Konsep dasar Video .....	17
2.2.5.1	Pengertian Video .....	17
2.2.5.2	Standar Video.....	17
2.2.5.3	Jenis-Jenis Video.....	18
2.2.5.3.1	Video Analog.....	18
2.2.5.3.2	Video Digital.....	18
2.2.6	Sejarah Motion Graphic .....	19
2.2.6.1	Definisi Motion Graphic .....	19
2.2.6.2	Pertimbangan Motion Graphic .....	19
2.2.6.2.1	Spatial .....	19
2.2.6.2.2	Temporal .....	20
2.2.6.2.3	Live Action.....	20
2.2.6.2.4	Typographic .....	20
2.2.7	Proses Pembuatan Iklan .....	21
2.2.7.1	Tahap Pra Produksi .....	21
2.2.7.2	Tahap Produksi .....	22
2.2.7.3	Tahap Pasca Produksi.....	22
2.2.8	Pengukuran Data.....	23
2.2.9	Instagram Requirement Video Posting .....	23

2.2.10 Youtube Requirement.....	23
2.2.11 Skala Likert .....	24
2.2.12 Penghitungan Skor.....	25
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>	<b>28</b>
3.1 Tinjauan Umum.....	28
3.1.1 Deskripsi Objek.....	28
3.1.2 Visi .....	28
3.1.3 Logo.....	29
3.2 Pengumpulan Data .....	29
3.2.1 Data Wawancara .....	29
3.2.1.1 Wawancara Pemimpin Lembaga .....	29
3.2.1.2 Wawancara Pengguna Jasa.....	30
3.3 Analisis Sistem.....	32
3.3.1 Identifikasi Masalah Perusahaan.....	32
3.4 Analisis Kebutuhan.....	32
3.4.1 Kebutuhan Fungsional .....	32
3.4.2 Analisis kebutuhan Non Fungsional.....	33
3.4.2.1 Kebutuhan Hardware .....	33
3.4.2.2 Kebutuhan Software.....	34
3.5 Perancangan Video Iklan .....	34
3.5.1 Pra Produksi .....	35
3.5.2 Ide Cerita.....	35
3.5.3 Rancangan Alur Video Iklan.....	35
3.5.4 Storyboard.....	37

<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b> .....	42
4.1 Pembahasan .....	42
4.1.1 Tahap Produksi .....	42
4.1.1.1 Desain Motion Graphic .....	43
4.1.1.1.1 Membuat Aset Video Iklan .....	43
4.1.1.1.1.1 Sketching .....	43
4.1.1.1.1.2 Tracing .....	43
4.1.1.1.1.3 Digital Drawing .....	44
4.1.1.1.1.4 Layering .....	45
4.1.1.1.1.5 Coloring .....	45
4.1.1.2.1 Recording Audio .....	46
4.1.2.1 Animation .....	47
4.1.2 Tahap Pasca Produksi .....	54
4.1.2.1 Menggabungkan Compostion .....	54
4.1.2.2 Merender Composition .....	55
4.1.2.3 Rendering .....	56
4.1.2.3.1 Compositing .....	56
4.2 Skala Likert .....	58
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	67
5.1 Kesimpulan .....	67
5.2 Saran .....	68
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	69
<b>LAMPIRAN</b> .....	71

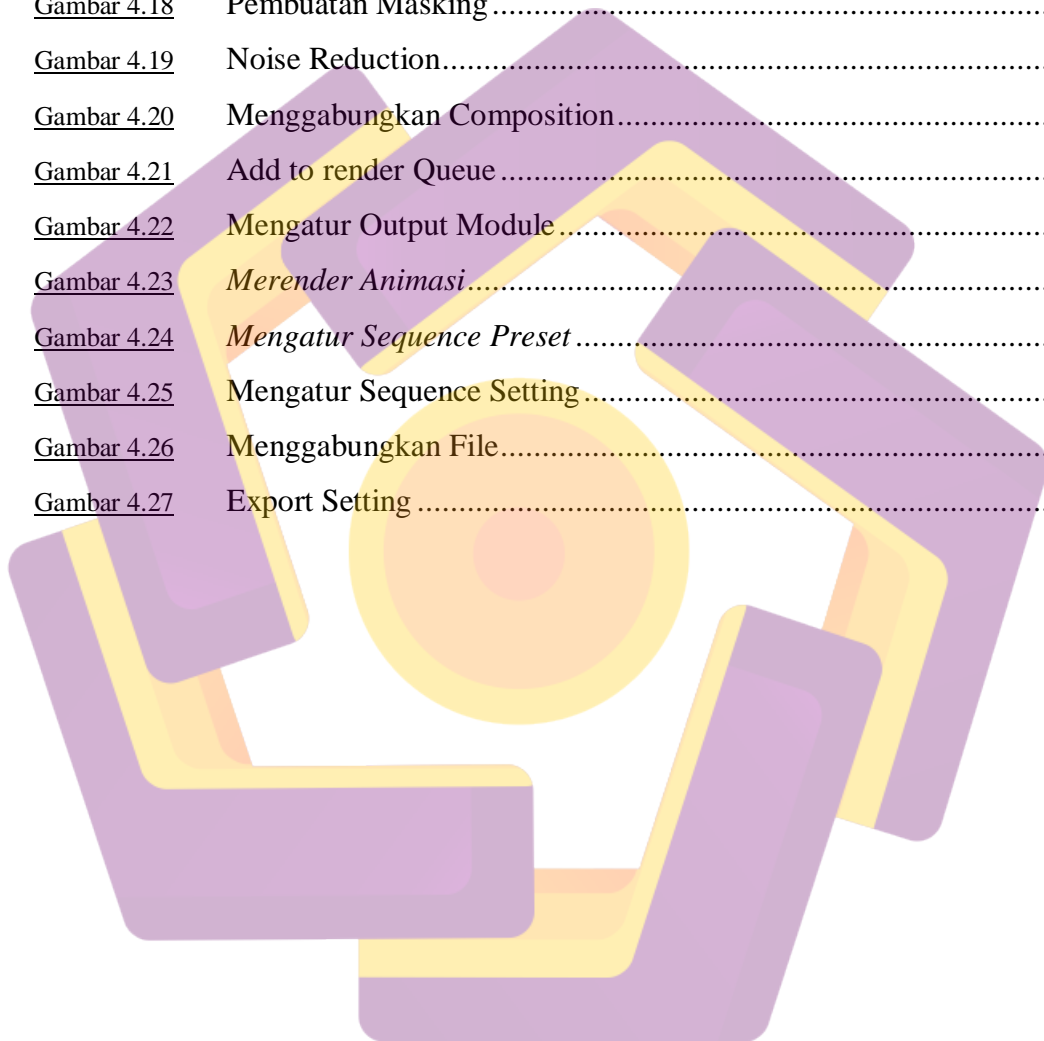
## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	<u>Kebutuhan Perangkat Keras</u> .....	33
Tabel 3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak .....	34
Tabel 3.3	<i>Storyboard</i> .....	37
Tabel 4.1	Kegunaan <i>Software</i> .....	42
Tabel 4.2	Interval .....	60
Tabel 4.3	Uraian Skor <u>Pertanyaan 1</u> .....	60
Tabel 4.4	Uraian Skor <u>Pertanyaan 2</u> .....	61
Tabel 4.5	Uraian Skor <u>Pertanyaan 3</u> .....	62
Tabel 4.6	Uraian Skor <u>Pertanyaan 4</u> .....	62
Tabel 4.7	Uraian Skor <u>Pertanyaan 5</u> .....	63
Tabel 4.8	Uraian Skor <u>Pertanyaan 6</u> .....	64
Tabel 4.9	Uraian Skor <u>Pertanyaan 7</u> .....	64
Tabel 4.10	Uraian Jumlah Skor <u>Pertanyaan</u> .....	65

## DAFTAR GAMBAR

<u>Gambar 2.1</u>	<i>Anticipation</i> .....	11
<u>Gambar 2.2</u>	<i>Squash dan Stretch</i> .....	12
<u>Gambar 2.3</u>	<i>Staging</i> .....	12
<u>Gambar 2.4</u>	<i>Straight – ahead action dan Pose to pose</i> .....	13
<u>Gambar 2.5</u>	<i>Follow – through dan Overlapping Action</i> .....	13
<u>Gambar 2.6</u>	<i>Slow In – Slow Out</i> .....	14
<u>Gambar 2.7</u>	<i>Arcs</i> .....	14
<u>Gambar 2.8</u>	<i>Secondary Action</i> .....	15
<u>Gambar 2.9</u>	<i>Timing</i> .....	15
<u>Gambar 2.10</u>	<i>Exageration</i> .....	15
<u>Gambar 2.11</u>	<i>Solid Drawing</i> .....	16
<u>Gambar 2.12</u>	<i>Appeal</i> .....	16
<u>Gambar 3.1</u>	Logo Rumah Qur’an Jogja .....	29
<u>Gambar 3.2</u>	Statistik Sumber Informasi RQJ .....	30
<u>Gambar 3.3</u>	Statistik Penggunaan Media Sosial .....	30
<u>Gambar 3.4</u>	Statistik Tujuan Santri di RQJ .....	31
<u>Gambar 3.5</u>	Statistik Media Iklan .....	31
<u>Gambar 3.6</u>	Statistik Masalah Santri RQJ .....	32
<u>Gambar 4.1</u>	Menggambar Karakter .....	43
<u>Gambar 4.2</u>	Pen Tool di Adobe Illustrator .....	44
<u>Gambar 4.3</u>	Hasil Proses Tracing di Adobe Illustrator .....	44
<u>Gambar 4.4</u>	Hasil Proses Digital Drawing .....	45
<u>Gambar 4.5</u>	Layering Objek .....	45
<u>Gambar 4.6</u>	Fill pada Adobe Illustrator .....	46
<u>Gambar 4.7</u>	Hasil Proses Pewarnaan Aset .....	46
<u>Gambar 4.8</u>	Recording Audio .....	47
<u>Gambar 4.9</u>	Mengatur Komposisi After Effect .....	48
<u>Gambar 4.10</u>	Membuat new Solid .....	49
<u>Gambar 4.11</u>	Membuat Path.....	49
<u>Gambar 4.12</u>	Pemberian Efek.....	50

<u>Gambar 4.13</u>	Mengatur Key Frame .....	50
<u>Gambar 4.14</u>	Mengatur Graph Editor .....	51
<u>Gambar 4.15</u>	Import File .....	52
<u>Gambar 4.16</u>	Pengaturan Key Frame .....	52
<u>Gambar 4.17</u>	Pengaturan Key Frame Pada Teks .....	53
<u>Gambar 4.18</u>	Pembuatan Masking .....	53
<u>Gambar 4.19</u>	Noise Reduction.....	54
<u>Gambar 4.20</u>	Menggabungkan Composition.....	55
<u>Gambar 4.21</u>	Add to render Queue .....	55
<u>Gambar 4.22</u>	Mengatur Output Module.....	56
<u>Gambar 4.23</u>	<i>Merender Animasi</i> .....	56
<u>Gambar 4.24</u>	<i>Mengatur Sequence Preset</i> .....	57
<u>Gambar 4.25</u>	Mengatur Sequence Setting .....	57
<u>Gambar 4.26</u>	Menggabungkan File.....	58
<u>Gambar 4.27</u>	Export Setting .....	58



## INTISARI

*Motion Graphic* menjadi trend didunia marketing dapat dijadikan sebagai media promosi, memiliki berbagai keunggulan yaitu dapat memvisualkan informasi dengan animasi dalam waktu yang cukup singkat. *Motion graphic* dapat membangun atau memperkuat branding suatu perusahaan salah satunya dengan media video iklan.

Memanfaatkan teknik animasi *motion graphic* sebagai media video periklanan, penelitian dengan judul “Penerapan *Motion Graphic* pada perancangan Iklan Rumah Qur’an Jogja” bertujuan agar dapat merekrut lebih banyak santri dari segmentasi pasar yang sudah dirancang.

Video iklan dengan konsep video animasi selain dapat memuat banyak informasi dalam waktu yang cukup singkat juga lebih efektif dan efisien dari media poster digital. Output dari video iklan ini nantinya akan dipublikasikan melalui media Instagram dan Youtube.

**Kata kunci :** *motion graphic, video iklan, iklan, promosi,*





## **ABSTRACT**

*Motion Graphic has become a trend in the marketing world as a promotional media, has various advantages which can visualize information with animation in a short time. Motion graphics can build or strengthen a company's branding, one of which is video advertising media.*

*Utilizing motion graphic animation techniques as a video advertising media, research with the title "Application of Motion Graphic in the design of the House of the Jogja Qur'an" aims to recruit more students from the market segmentation that has been designed.*

*Video advertising with the concept of graphic video can load a lot of information in a short amount of time and is also more effective and efficient than digital poster media. Output of this video will be published through Instagram and Youtube media.*

**Key Word :** *motion graphic, advertisement video, advertisement, promotion*

