

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN TELEVISI DENGAN *TEKNIK MOTION GRAPHIC* PADA PT. SRIKANDI MANDIRI DUTA MULIA  
YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Gusti Putu Ngurah Agung Krisna**

**12.12.6591**

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

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN TELEVISI DENGAN *TEKNIK MOTION GRAPHIC* PADA PT. SRIKANDI MANDIRI DUTA MULIA  
YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Gusti Putu Ngurah Agung Krisna**

**12.12.6591**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN TELEVISI DENGAN *TEKNIK MOTION GRAPHIC* PADA PT. SRIKANDI MANDIRI DUTA MULIA  
YOGYAKARTA**

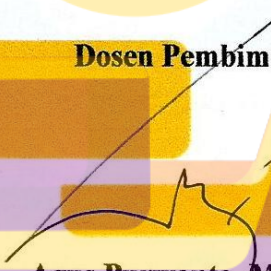
yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Gusti Putu Ngurah Agung Krisna**

**12.12.6591**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 31 Mei 2017

**Dosen Pembimbing,**

  
**Agus Purwanto, M.Kom**  
**NIK. 190302229**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN TELEVISI DENGAN *TEKNIK MOTION GRAPHIC* PADA PT. SRIKANDI MANDIRI DUTA MULIA  
YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Gusti Putu Ngurah Agung Krisna**

**12.12.6591**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 Mei 2017

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom**  
NIK. 190302047

**Hartatik, ST, M.Cs**  
NIK. 190302232

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**  
NIK. 190302164

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
tanggal 31 Mei 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 disuatu 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, May, 2017



Gusti Putu Ngurah Agung Krisna

NIM 12.12.6591

## MOTTO

- Ilmu pengetahuan tanpa agama adalah pincang – Albert Einstein
- Satu ons praktek lebih berharga dibandingkan satu ton teori – Mahatma Gandhi
- Tiadanya keyakinanlah yang membuat orang takut menghadapi tantangan, dan saya percaya pada diri saya sendiri – Muhammad Ali
- Bermimpilah setinggi langit, jika engkau jatuh, engkau akan jatuh diantara bintang-bintang – Ir. Soekarno



## PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada yang sangat berperan sangat besar dan penting dalam masa perkuliahan saya serta masa penelitian skripsi ini.

Skripsi ini saya dedikasikan kepada :

1. Untuk Tuhan Yang Maha Esa, Ida Sang Hyang Widhi Wasa yang telah memberikan nikmat kesehatan, pengetahuan, dan kasih sayang kepada saya sehingga saya memiliki umur panjang dan kesehatan yang baik dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak dan Ibu tercinta, yang telah melahirkan saya dan selalu memberikan DOA dan semangat. Terima kasih telah membesarkan, dan membiayai sampai dibangku kuliah ini, mungkin dengan ini belum cukup untuk membalas keiklasan kalian. Semoga kedepannya anakmu ini bisa membahagiakan kalian.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom. dosen pembimbing yang tidak pernah lelah memberikan ilmu, waktu, nasihat, pengarahan, dan pengertian sehingga terselesainya skripsi ini.
4. Terima kasih kepada PT. Srikandi Mandiri Duta Mulia yang telah bersedia menjadi objek penelitian saya, semoga semakin sukses.
5. Kepada teman – teman 12-S1-SI-04, Ade, Agung, Akhmad bule , Alam, Aldi gendut, Annas, Anni, Antoni, Andi belitong, Arif, Ayel, Aziz, Bayu, Clarissa, Dekki, Didik, Eka cilik, Eka gede, Fendi, Ferdi, Fi'ul, Furkon, Gagah, Hakim, Harada, Hafidz Rudy, Rudy Rizal ( terimakasih atas suara

emasnya ), Ririn, Riza, Sahid, Ojan, Olin, Orry, Uray Ryan, Imam, Tikno, Samson, Widya, Wicak ndoy, Yadin bungul dan semuanya yang tidak bisa saya sebutkan satu – persatu. Terima kasih atas beberapa tahun kebelakang, terima kasih untuk gelak tawa dan solidaritas yang luar biasa. Semoga kita semua diberikan kesuksesan dan tetap jaga persaudaraan kita.

6. Anak- anak puri nangka, Bio, Bontalan, Dicky (makasi soundnya), Yoga ponget (makasi printernya), Wahyu, Wayan ace, Aya Bebek, Diana, Ginna, Agus bikul, Gelok, Predrik. Terima kasih atas supportnya. Semoga yang belum lulus segera menyusul dan yang sudah lulus semoga sukses dengan karirnya.
7. Terima kasih untuk KMHD ( Keluarga Mahasiswa Hindu Dharma) AMIKOM tanpa ketercuali semoga kita semua sukses.
8. Terimakasih untuk keluarga bisma Beliatang, Wahyu, Vator, Bulle, Bendol + Icha , Adi, Bangjo, Solihin, Agus, Lia, Ana, Tiara, Dian penyu, Nanang, mbak Juarti, mbak Wati, Eyeng.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Ida Sang Hyang Widhi Wasa yang selalu melimpahkan rahmat dan karuniaNya kepada setiap hamba-Nya

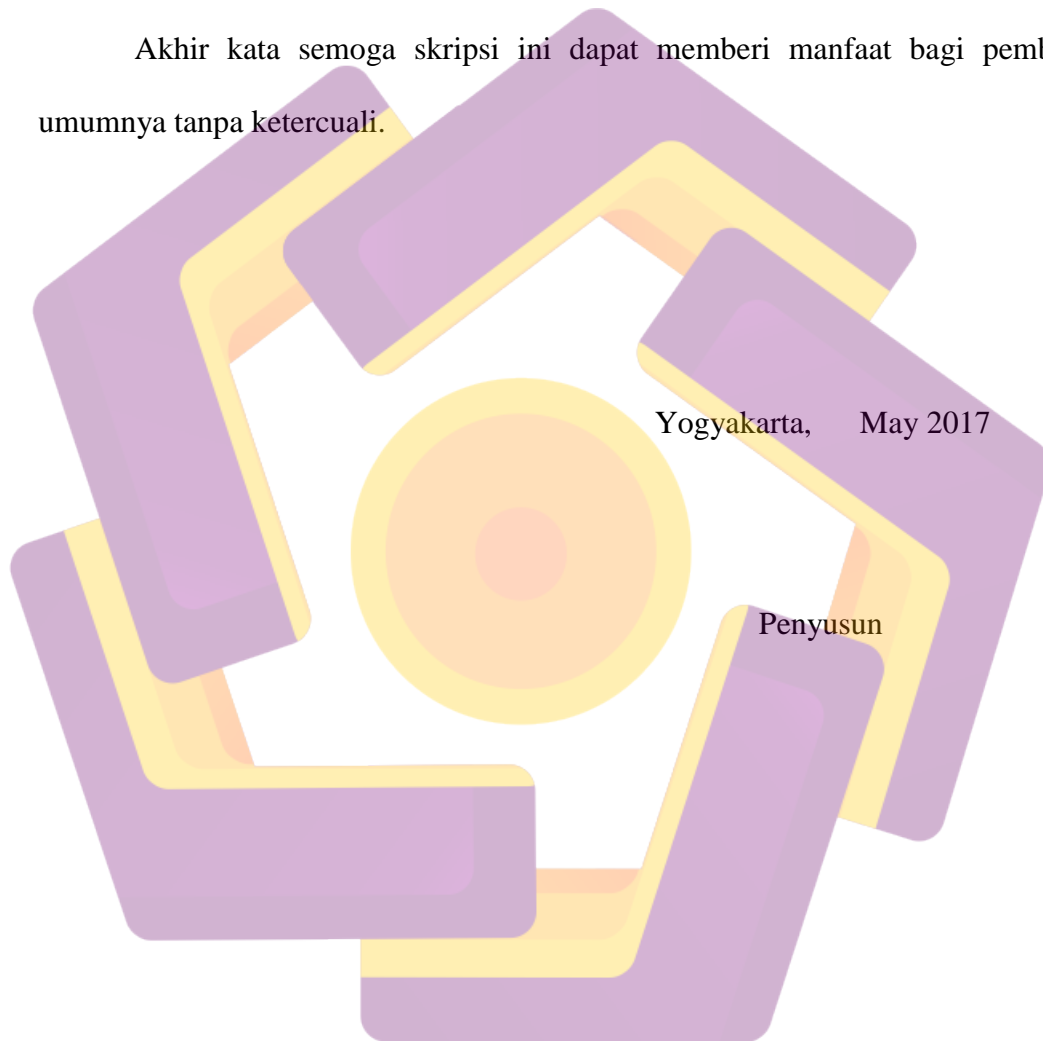
Adapun tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi program studi Strata-1 Sistem Informasi di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta

Dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis dengan senang hati menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat.

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MM selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer
3. Untuk kedua orang tua saya, Bapak Gusti Putu Sudiasa dan Ibu Gusti Made Fatmawai yang selalu mendukung, mendoakan, memperhatikan, dan memberikan kasih sayangnnya kepada saya hingga sampai saat ini
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom yang telah membimbing saya sehingga penulisan skripsi berjalan dengan lancar.
5. Teman-Teman 12-S1.SI-04 yang selalu mensupport saya disetiap keadaan senang maupun sedih.

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari sepenuhnya akan kekurangan Karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis, oleh Karena itu saran dan kritik yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan penelitian ini.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberi manfaat bagi pembaca umumnya tanpa ketercuali.



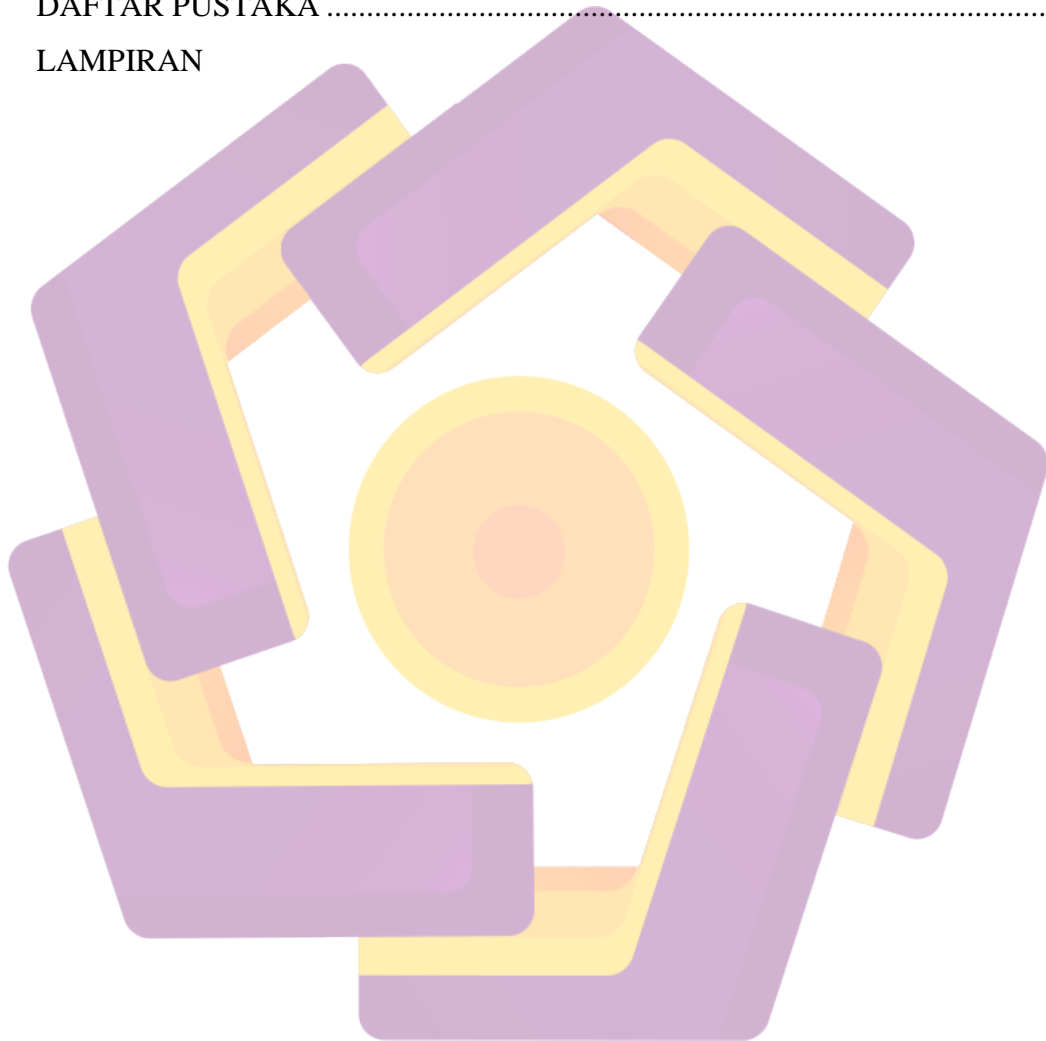
## DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i> .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1 Untuk Masyarakat .....	4
1.5.2 Untuk Penulis.....	5
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Metode Perancangan atau Pembuatan Iklan .....	6
1.6.3 Metode Testing dan Evaluasi .....	8
1.7 Sistematika Penulisan .....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	10
2.1 Tinjauan Pustaka .....	10

2.2	Dasar Teori.....	12
2.2.1	Definisi Perancangan .....	12
2.2.2	Definisi Pembuatan .....	12
2.2.3	Definisi Iklan.....	12
2.2.4	Pengertian Iklan .....	13
2.2.5	Penetapan Tujuan Periklanan .....	13
2.3	Jenis-jenis Iklan Berdasarkan Tujuan .....	14
2.3.1	Iklan Informatif .....	14
2.3.2	Iklan Persuasif .....	14
2.3.3	Iklan Pengingat.....	14
2.3.4	Iklan Penambah Nilai .....	15
2.3.5	Iklan Bnatuan Aktifitas .....	15
2.3.6	Iklan Layanan Masyarakat .....	15
2.4	Definisi Animasi.....	15
2.5	Motion Graphic.....	16
2.5.1	Sejarah Motion Graphic .....	16
2.5.2	Pengertian Motion Graphic .....	17
2.6	Dua Belas Prinsip Animasi .....	18
2.7	Memproduksi Iklan .....	23
2.7.1	Tahap Pra Produksi .....	23
2.7.2	Tahap Produksi .....	25
2.7.3	Tahap Pasca Produksi .....	25
2.8	Tahapan Analisis .....	26
2.8.1	Analisis SWOT .....	26
2.9	Analisis Kebutuhan Sistem .....	30
2.10	Pengolahan Data Kuesioner.....	30
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>34</b>
3.1	Tinjauan Umum.....	34
3.1.1	PT. Srikandi Mandiri Duta Mulia .....	34
3.1.2	VISI.....	35
3.1.3	MISI .....	35

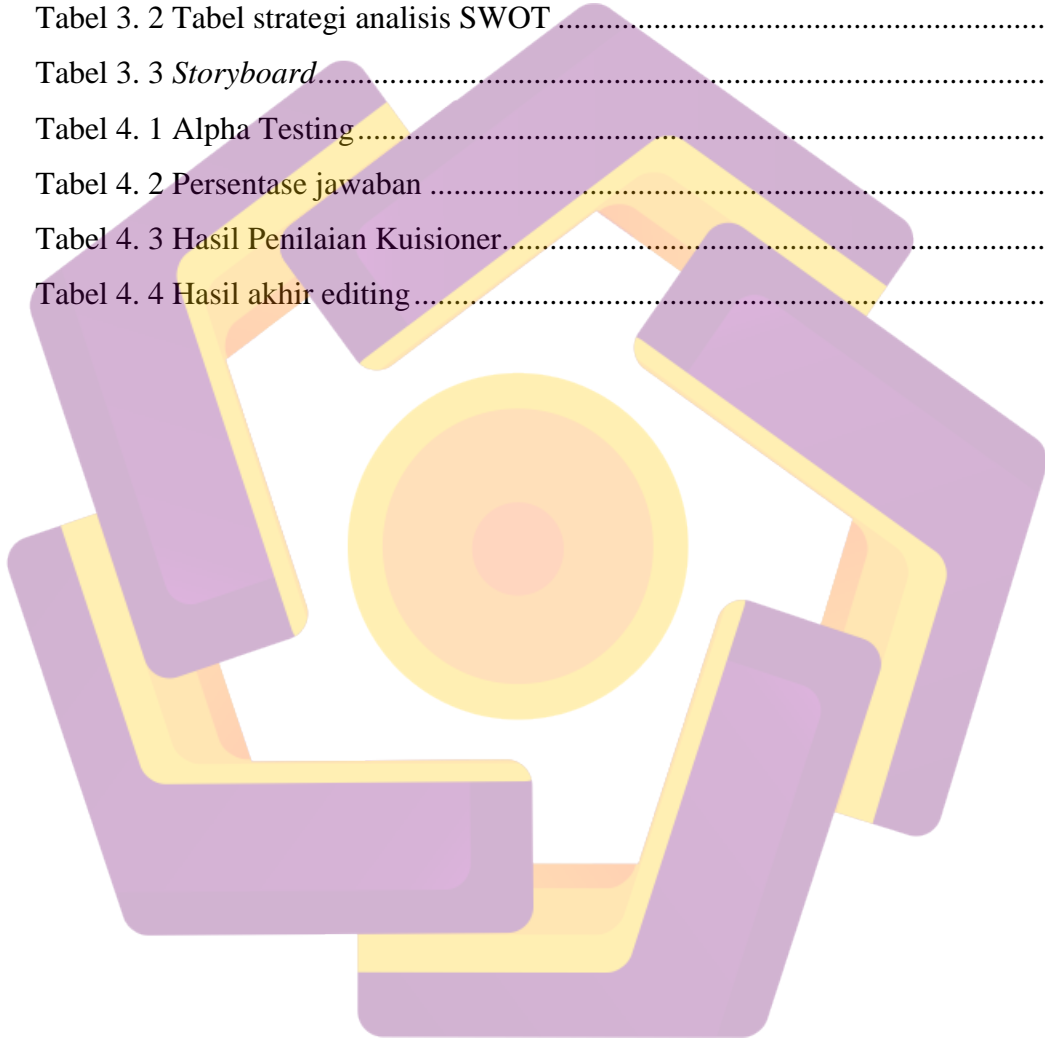
3.1.4	Logo PT. Srikandi Mandiri Duta Mulia.....	35
3.1.5	Struktur Organisasi .....	36
3.2	Pengumpulan Data .....	36
3.2.1	Wawancara.....	36
3.2.2	Observasi.....	38
3.3	Analisis Masalah .....	39
3.3.1	Analisis SWOT .....	39
3.3.2	Kelemahan Media Lama .....	42
3.3.3	Solusi Yang Ditawarkan .....	42
3.3.4	Solusi Yang Dipilih.....	43
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem.....	43
3.4.1	Kebutuhan Fungsional .....	43
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	44
3.5	Prinsip Animasi yang Dipakai.....	44
3.5.1	<i>Squash and Strectch</i> .....	45
3.5.2	<i>Slow In and Slow Out</i> .....	45
3.5.3	<i>Follow Trough and Overlapping Action</i> .....	46
3.6	Perancangan Iklan .....	46
3.6.1	Pra Produksi .....	46
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....		54
4.1	Produksi.....	54
4.1.1	Pembuatan Karakter .....	54
4.1.2	Pembuatan Animasi .....	57
4.1.3	Suara.....	61
4.2	Pasca Produksi .....	64
4.2.1	<i>Editing</i> .....	64
4.2.2	<i>Compositing</i> .....	64
4.2.3	<i>Mixing</i> ( penggabungan <i>audio</i> dan <i>video</i> ).....	68
4.2.4	<i>Rendering</i> .....	69
4.3	Pembahasan.....	70
4.3.1	Alpha Testing .....	70

4.3.2	Kuisisioner .....	73
4.3.3	Hasil Akhir Editing .....	83
BAB V_PENUTUP.....		85
5.1	Kesimpulan .....	85
5.2	Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA .....		87
LAMPIRAN		



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Matriks SWOT.....	29
Tabel 2. 2 Pengkategorian skor jawaban.....	32
Tabel 3. 1 Struktur Organisasi .....	36
Tabel 3. 2 Tabel strategi analisis SWOT .....	40
Tabel 3. 3 <i>Storyboard</i> .....	50
Tabel 4. 1 Alpha Testing.....	71
Tabel 4. 2 Persentase jawaban .....	74
Tabel 4. 3 Hasil Penilaian Kuisiner.....	75
Tabel 4. 4 Hasil akhir editing.....	83



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Solid drawing</i> .....	18
Gambar 2. 2 <i>Timing and Spicing</i> .....	19
Gambar 2. 3 <i>Squash and Stretch</i> .....	19
Gambar 2. 4 <i>Anticipation</i> .....	19
Gambar 2. 5 <i>Slow in and Slow out</i> .....	20
Gambar 2. 6 <i>Arcs</i> .....	20
Gambar 2. 7 <i>Action</i> .....	20
Gambar 2. 8 <i>Staging</i> .....	22
Gambar 2. 9 <i>Exaggeration</i> .....	22
Gambar 2. 10 contoh <i>Storyboard</i> .....	24
Gambar 3. 1 PT. Srikandi Mandiri Duta Mulia .....	35
Gambar 3. 2 contoh kolom iklan pada koran .....	38
Gambar 3. 3 contoh gambar <i>website</i> .....	39
Gambar 3. 4 <i>Squash and Streetch</i> .....	45
Gambar 3. 5 <i>Slow In and Slow Out</i> .....	45
Gambar 3. 6 <i>Follow Trough and Overlapping Action</i> .....	46
Gambar 4. 1 <i>Pen Tool Pada Adobe Illustrator CS6</i> .....	54
Gambar 4. 2 <i>Shape Tool Pada Adobe Illustrator CS6</i> .....	54
Gambar 4. 3 <i>New File</i> .....	55
Gambar 4. 4 Pembuatan Karakter .....	55
Gambar 4. 5 Pewarnaan Karakter .....	56
Gambar 4. 6 Hasil Akhir Karakter .....	56
Gambar 4. 7 Menyimpan hasil akhir karakter .....	57
Gambar 4. 8 <i>Puppet Pin Tool pada Adobe After Effect CS 6</i> .....	57
Gambar 4. 9 Langkah pertama riging karakter .....	58
Gambar 4. 10 Langkah kedua riging karakter .....	58
Gambar 4. 11 Langkah ketiga riging karakter .....	59
Gambar 4. 12 Langkah keempat riging karakter .....	59
Gambar 4. 13 Menyimpan hasil riging karakter .....	59



Gambar 4. 14 Proses pembuatan <i>Background</i> .....	60
Gambar 4. 15 Proses pembuatan <i>Background</i> .....	60
Gambar 4. 16 Xiaomi Redmi 3s.....	61
Gambar 4. 17 Proses pengeditan suara <i>Dubbing</i> pada <i>Adobe Audition</i> .....	62
Gambar 4. 18 Proses pengeditan suara <i>Dubbing</i> pada <i>Adobe Audition</i> .....	62
Gambar 4. 19 Proses pengeditan suara <i>Dubbing</i> pada <i>Adobe Audition</i> .....	62
Gambar 4. 20 Proses pengeditan suara <i>Dubbing</i> pada <i>Adobe Audition</i> .....	63
Gambar 4. 21 Proses pengeditan suara <i>Dubbing</i> pada <i>Adobe Audition</i> .....	63
Gambar 4. 22 Proses pengeditan suara <i>Dubbing</i> pada <i>Adobe Audition</i> .....	63
Gambar 4. 23 <i>Compoition setting</i> .....	64
Gambar 4. 24 <i>Import file</i> .....	65
Gambar 4. 25 Jendela proyek.....	65
Gambar 4. 26 Transfromasi Utama.....	66
Gambar 4. 27 Graph Editor.....	66
TGambar 4. 28 Titik <i>Puppet Pin Tool</i> .....	66
Gambar 4. 29 <i>Position</i> .....	67
Gambar 4. 30 Jendela timeline.....	67
Gambar 4. 31 Hasil <i>Composing</i> .....	67
Gambar 4. 32 <i>Import File</i> .....	68
Gambar 4. 33 Jendela file.....	68
Gambar 4. 34 Penggabungan video dan audio pada <i>Adobe Premiere CS6</i> .....	69
Gambar 4. 35 Hasil akhir penggabungan.....	69
Gambar 4. 36 Proses <i>Rendering</i> .....	70
Gambar 4. 37 Surat Bukti Tayang .....	82

## INTISARI

PT. Srikandi Mandiri Duta Mulia adalah agen jasa penyalur resmi dan terpercaya Pembantu / Asisten Rumah Tangga ( PRT / ART) , *Baby Sitter*, Pramurukti, Sopir, dan karyawan toko/rumah makan.

Pada era modern seperti ini kita sangat akrab dengan dunia periklanan. Iklan selalu terlihat dimanapun dan kapanpun kita menjalankan aktivitas, baik dalam wujud yang dapat kita simak dan saksikan melalui layar televisi, radio, brosur, surat kabar hingga videotron yang ada pada sudut - sudut keramaian. Sebuah iklan yang baik tentu akan mampu memikat hati pemirsanya, melalui keselarasan bahasa, video, gambar, serta proses penggarapan yang kreatif.

Penulis mengangkat permasalahan diatas menjadi topik permasalahan skripsi yang berjudul “Pembuatan Video Iklan Televisi Dengan Teknik *Motion Graphic* Pada PT. Srikandi Mandiri Duta Mulia Yogyakarta”. Melalui iklan televisi diharapkan dapat membantu untuk mengenalkan perusahaan kepada masyarakat yang lebih luas.

**Kata Kunci – Multimedia, Iklan, *Motion Graphic*.**

## **ABSTRACT**

*PT. Srikandi Mandiri Duta Mulia is a service agency authorized dealer and reliable Assistant / Assistant Domestic (PRT / ART), Baby Sitter, Pramurukti, driver, employees of the store / restaurant,*

*In the modern era as we are very familiar with the world of advertising. Advertising is always visible wherever and whenever we exercise the activity, either in the form that we can see and watch through the television screen, radio, brochures, newspapers until Videotron that is at an angle - the angle the crowd. A good ad will certainly be able to captivate its audience, through the harmony of language, video, images, as well as the cultivation of the creative process.*

*The authors raised the above problem into a topic of thesis problem entitled "Making Video Advertising Television With Motion Graphic Technique At PT. Srikandi Mandiri Duta Mulia Yogyakarta ". Through television advertising is expected to help to introduce the company to the wider community.*

**Keywords - Multimedia, advertisement, Motion Graphic.**

