

**PEMBUATAN IKLAN PRODUK OLAHAN BUAH KAWIS PADA CV
KBM2 REMBANG MENGGUNAKAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



Disusun oleh
Achmad Syaiful
12.12.6765

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

**PEMBUATAN IKLAN PRODUK OLAHAN BUAH KAWIS PADA CV
KBM2 REMBANG MENGGUNAKAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada program studi Sistem Informasi



disusun oleh

Achmad Syaiful

12.12.6765

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN IKLAN PRODUK OLAHAN BUAH KAWIS PADA CV
KBM2 REMBANG MENGGUNAKAN MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Achmad Syaiful

12.12.6765

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 12 Mei 2016

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN IKLAN PRODUK OLAHAN BUAH KAWIS PADA CV KBM2 REMBANG MENGGUNAKAN MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Achmad Syaiful

12.12.6765

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 November 2017

Susunan Dewan Penguji

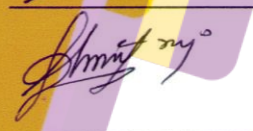
Nama Penguji

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

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

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 7 Desember 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.

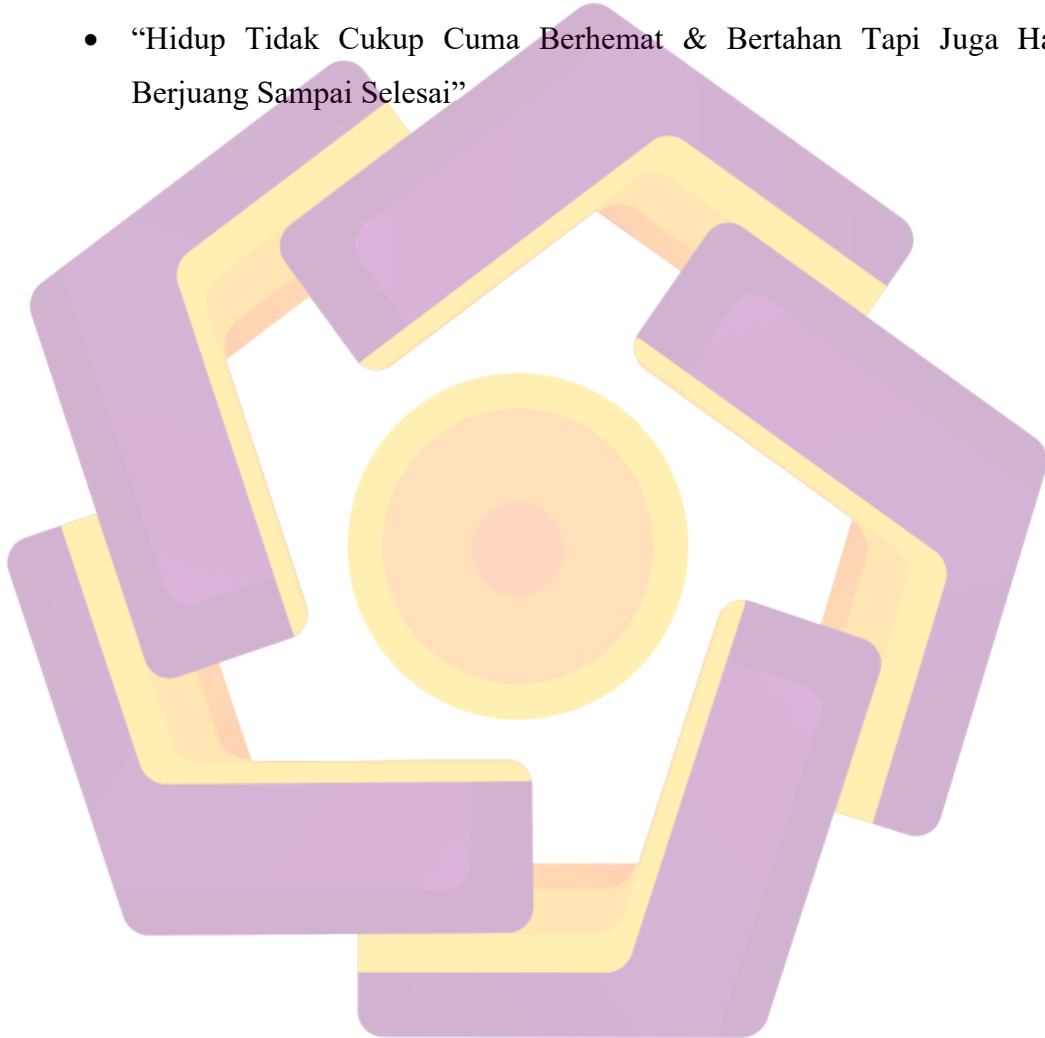
Yogyakarta, 5 Desember 2017



Achmad Syaiful
NIM. 12.12.6765

MOTTO

- "Sesungguhnya Allah Tidak Akan Mengubah Nasib Suatu Kaum Sebelum Kaum Itu Mengubah Nasib Nya Sendiri". (QS. Ar-Ra'd : 11)
- "Kegagalan Hanya Teradi Ketika Kita Menyerah"
- "Hidup Tidak Cukup Cuma Berhemat & Bertahan Tapi Juga Harus Berjuang Sampai Selesai"



PERSEMBAHAN

Penulis mengucapkan syukur Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga berkesempatan untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pembuatan Iklan Produk Olahan Buah Kawis Pada CV KBM2 Rembang Menggunakan Motion Graphic”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai derajat Sarjana Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Dengan segala kerendaha hati, saya mempersembahkan Skripsi ini kepada :

1. Ibu Suwartiningsih dan Bapak Lastari tercinta, terimakasih atas segenap ketulusan cinta dan kasih sayangnya selama ini. Untuk segala do'a, pendidikan, perjuangan dan pengorbanan untuk anakmu ini.
2. Saudara dan keponakan saya yang ikut mensupport dan mendoakan saya.
3. Semua keluarga besar saya, terima kasih atas doa dan dukungannya
4. Bapak Tonny Hidayat, M. Kom. selaku pembimbing skripsi yang telah berikan banyak saran dan masukan hingga terselesaikannya skripsi ini.
5. Anak-anak kontrakan Second House Regency yg telah menjadi keluarga saya di jogja selama 5 tahun.
6. Sahabat-sahabat saya yang telah tidak pernah lelah untuk menyemangati saya dalam menyelesaikan skripsi.
7. Keluarga dan teman saya di komunitas suporter RBG12 PSIR Rembang.
8. Teman-teman 12-S1-SI-07 yang sudah menjadi keluarga, terimakasih atas segala do'a dan dukungannya semoga kita semua menjadi orang-orang yang berguna di dunia dan di akhirat.
9. Dan semua pihak yang membantu dalam menyelesaikan skripsi saya yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Saya ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya, mohon maaf jika ada salah kata baik sengaja atau tidak selama ini. Sukses untuk kalian semua dilancarkan segala urusannya, semoga Allah SWT memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur kehadirat Allah SWT atas berkat, rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Pembuatan skripsi ini guna memenuhi persyaratan akademis untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penulis sangat menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini sangat jauh dari kesempurnaan. Walaupun sangat sederhana, tanpa bantuan dari berbagai pihak pastinya penulis akan mengalami berbagai macam kesulitan. Oleh karena itu dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. M.Suyanto, Prof., Dr., MM. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Tonny Hidayat, M.Kom. selaku dosen pembimbing.
4. H. Imam Tohari selaku pemilik CV KBM2 Rembang

Penulis menyadari bahwa pembuatan skripsi ini jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaannya skripsi ini. Namun, penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 5 Desember 2017

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABLE	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.6.1 Metode Pengumpulan data	3
1.6.2 Metode Analisis	4
1.6.3 Metode Perancangan	4
1.6.4 Metode Produksi	4

1.6.5	Metode Testing.....	5
1.7	Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....		7
2.1	Tinjauan Pustaka.....	7
2.2	<i>Motion Graphic</i>	8
2.2.1	Definisi <i>Motion Graphic</i>	8
2.2.2	Elemen- Elemen <i>Motion Graphic</i>	10
2.2.3	Karakteristik <i>Motion Graphic</i>	10
2.2.4	Konsep Dasar Perancangan Video <i>Motion Graphic</i>	11
2.3	Konsep Dasar Iklan.....	14
2.3.1	Pengertian Iklan.....	14
2.3.2	Tujuan Iklan.....	14
2.3.3	Strategi Merancang Iklan.....	16
2.4	Media Promosi.....	19
2.4.1	Definisi Media.....	19
2.4.2	Definisi Promosi.....	19
2.4.3	Definisi Media Promosi.....	20
2.4.4	Tujuan Media Promosi.....	20
2.4.5	Macam-Macam Media Iklan untuk Promosi.....	21
2.5	Analisis Kebutuhan.....	26
2.6	Tahap Produksi.....	29
2.6.1	Tahap pra Produksi.....	29
2.6.2	Pencarian dan Penemuan Ide.....	29
2.6.3	Naskah.....	30
2.6.4	Storyboard.....	30

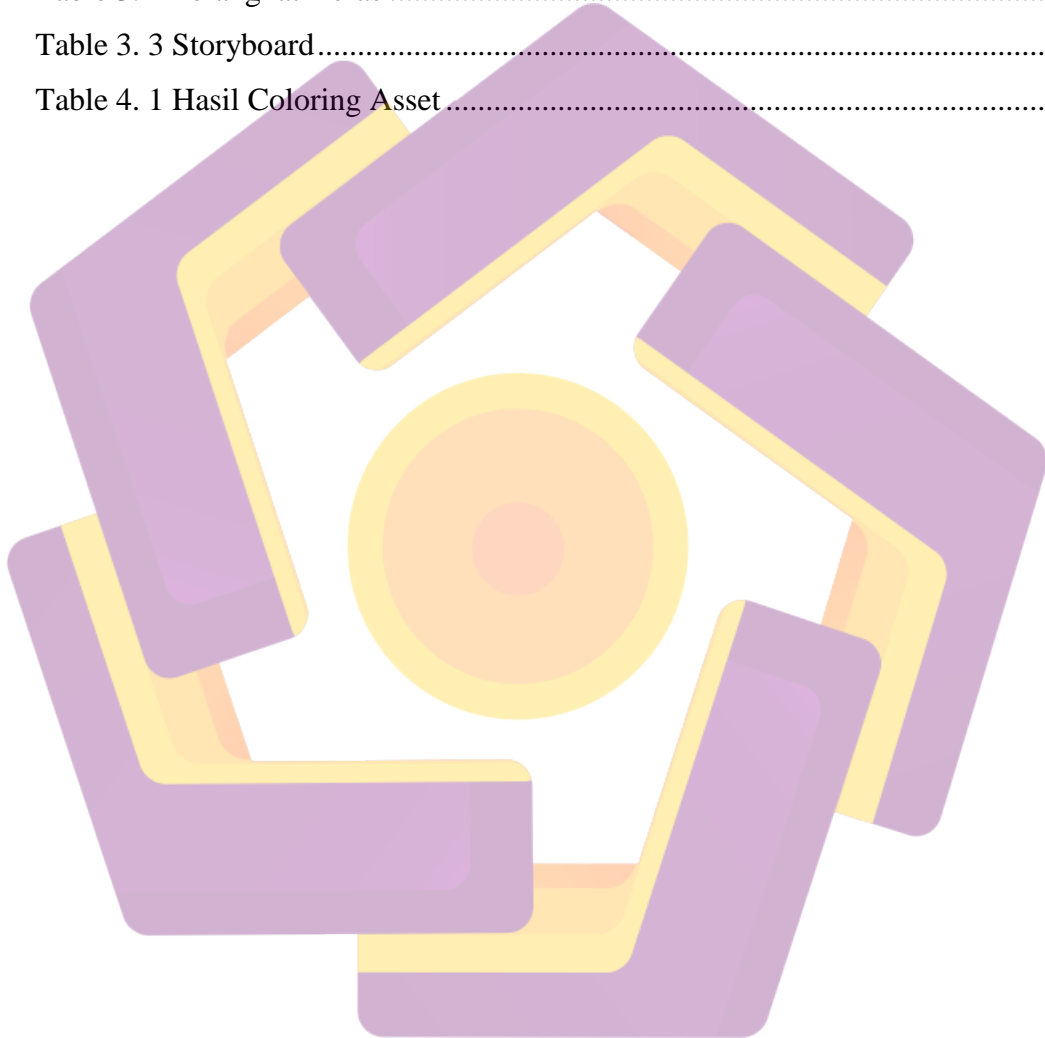
2.6.5	Tahap Produksi	31
2.6.6	Tahap Pasca Produksi	31
BAB III METODE PENELITIAN.....		32
3.1	Tinjauan Umum Perusahaan	32
3.1.1	Deskripsi Umum CV KBM2 REMBANG.....	32
3.1.2	Profil Umum Perusahaan	33
3.2	Syarat Tayang RBTV	34
3.2.1	Visi dan Misi CV KBM2 REMBANG	34
3.3	Analisis Kebutuhan	35
3.3.1	Kebutuhan Fungsional	35
3.3.2	Kebutuhan Non-Fungsional	36
3.3.3	Rancangan Naskah	37
3.3.4	Rancangan <i>Storyboard</i>	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		44
4.1	Produksi.....	44
4.1.1	Drawing.....	44
4.1.2	Coloring	50
4.1.3	<i>Dubbing</i>	52
4.1.4	<i>Sound Editing</i>	54
4.2	Pasca Produksi.....	57
4.2.1	Manajemen File.....	57
4.2.2	Editing	60
4.3	Rendering	67
4.4	Perencanaan Media.....	67
BAB V PENUTUP.....		69

5.1 Kesimpulan	69
5.2 Saran	70
Daftar Pustaka	71



DAFTAR TABLE

Table 3. 1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	36
Table 3. 2 Perangkat Keras	36
Table 3. 3 Storyboard.....	40
Table 4. 1 Hasil Coloring Asset	52



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Anatomy Of Murder Motion Graphic pertama	8
Gambar 2. 2 Timing	11
Gambar 2. 3 Pergerakan	12
Gambar 2. 4 Atraksi	12
Gambar 2. 5 Storyboard	31
Gambar 3. 1 Logo CV KBM2 REMBANG	33
Gambar 3. 2 Rincian Biaya Syarat Tayang RBTU	34
Gambar 4. 1 Tampilan Awal <i>New Document</i>	45
Gambar 4. 2 Tampilan <i>Shape Tool</i>	46
Gambar 4. 3 Sketsa <i>Asset</i> Buah Kawis	47
Gambar 4. 4 Tahap Awal Tracing Buah Kawis	48
Gambar 4. 5 Sketsa Peta Lokasi KBM2 REMBANG	48
Gambar 4. 6 Tracing Peta	49
Gambar 4. 7 Sketsa Peta	49
Gambar 4. 8 Menyimpan <i>File</i>	50
Gambar 4. 9 Tracing Peta	51
Gambar 4. 10 Proses Coloring Peta	51
Gambar 4. 11 Membuat Rekaman Baru	53
Gambar 4. 12 Proses <i>dubbing</i> dari atas	53
Gambar 4. 13 Proses <i>dubbing</i> dari belakang	54
Gambar 4. 14 Hasil <i>Dubbing</i>	54
Gambar 4. 15 <i>Sound Editing</i>	55
Gambar 4. 16 <i>Noise Reduction</i>	55
Gambar 4. 17 <i>Normalize</i>	56
Gambar 4. 18 Parameter Equalizer	56
Gambar 4. 19 <i>Export File</i>	57

Gambar 4. 20 Pembagian Direktori	58
Gambar 4. 21 Manajemen Asset	58
Gambar 4. 22 Manajemen File Dubbing.....	59
Gambar 4. 23 Manajemen File Footage	59
Gambar 4. 24 <i>New Project</i>	60
Gambar 4. 25 <i>New Composition</i>	61
Gambar 4. 26 <i>Import File</i>	61
Gambar 4. 27 Hasil Import File	62
Gambar 4. 28 Tampilan Layer	62
Gambar 4. 29 Tampilan Parameter <i>Transform</i>	63
Gambar 4. 30 Tampilan Gambar Keyframe.....	63
Gambar 4. 31 <i>Graph Editor</i>	64
Gambar 4. 32 <i>Keyframe Menggunakan Graph Editor</i>	64
Gambar 4. 33 <i>Camera Setting</i>	65
Gambar 4. 34 <i>3D layer</i>	65
Gambar 4. 35 Penggunaan <i>3D Camera</i>	66
Gambar 4. 36 <i>Final Compositing</i>	66
Gambar 4. 37 Proses <i>Rendering Adobe Encoder CC 2017</i>	67
Gambar 4. 38 Bukti Pembayaran RBTV.....	68
Gambar 4. 39 Bukti Tayang RBTV	68

INTISARI

Kawista adalah buah langka dari Rembang, dan telah didefinisikan sebagai wujud flora Rembang. Ada beberapa makanan dan minuman yang bisa diolah dari buahnya, tapi tidak begitu familiar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan dan mengadvokasi video sebagai media promosi dari produk kawista di KBM2.

KBM2 diarahkan oleh H. Imam Tohari, sebagai salah satu industri rumahan yang memproses buah kawista. Dalam KBM2, kawista diproduksi sebagai makanan dan minuman seperti sirup, jus, madu mongso, dll. Ada banyak keuntungan dengan mengkonsumsi buah kawista.

Pembuatan iklan oleh video akan lebih menarik konsumen. Karena dengan video, kita bisa menjelaskan secara garis besar produk. Video tersebut juga bisa dibagikan ke banyak jejaring sosial.

Kata Kunci – **buah kawis, produk kawista, video, video promosi, motion graphic.**

ABSTRACT

Kawista is a rare fruit from Rembang, and has been defined as the identify flora of Rembang. There are some food and drinks that can be processed from the fruit, but not so familiar. The aim of this research is to create and adverstising video as a media campaign from kawista product in KBM2.

KBM2 is directed by H. Imam Tohari, as one of home industry that process kawista fruit. In KBM2, kawista is being produced to be food and drink such as syrup, juice, madu mongso, etc. there areso many advantages with consuming kawista fruit.

The making of advertising by video will be more attract the consumer. Since by video, we can explain the product underline. The video also to share to many social networking.

Keywords – kawis fruit, kawista product, video, video promotion, motion graphic.