

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA NEWSOE  
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Adam Bashori**

**13.12.7164**

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA NEWSOE  
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh  
**Adam Bashori**  
**13.12.7164**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA NEWSOE  
MENGUNAKAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC***

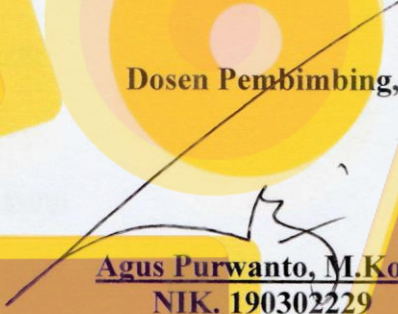
yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Adam Bahsori**

**13.12.7164**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 21 Oktober 2017

**Dosen Pembimbing,**

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

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA NEWSOE**  
**MENGGUNAKAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Adam Bashori**  
**13.12.7164**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 21 Oktober 2017

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Yuli Astuti, M.Kom**  
**NIK. 190302146**

**Ike Verawati, M.Kom**  
**NIK. 190302237**

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


**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 21 Oktober 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta , 21 Oktober 2017



Adam Bashori

13.12.7164

## MOTTO

*“Walk On With Hope In You’re Hearth and You’ll Never Walk Alone”*



## PERSEMBAHAN

Terimakasih kepada Gusti Allah SWT karena telah memberikan nikmat ini kepada penulis, serta Alam Semesta yang telah mendukung sepenuhnya. Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Kepada Gusti Allah dan Alam Semesta
2. Kepada kedua orang tua, bapak Suwandi dan Ibu Wahyu Isngatun yang selalu mendo'akan, dan bersabar mencurahkan kasih sayang kepada saya. Dan yang telah membiayai dan mendidik saya hingga sekarang ini.
3. Kepada saudara-saudara saya, telah melancarkan penulisan skripsi ini.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom sebagai dosen pembimbing skripsi, saya mengucapkan terimakasih banyak atas masukan, saran, dan himbauan sehingga dapat terselesaikanya skripsi ini dengan baik dan lancar.
5. Terimakasih kepada “atoD Squad” dan “Entourge Wegah Salah” yang sudah membantu menyelesaikan skripsi ini.
6. Terimakasih kepada Mas Eka Dedyanta yang telah mengijikan saya melakukan penelitian ditempatnya.
7. Kepada teman-teman kelas 13-S1SI-01 (SIONE) saya ucapkan banyak terimakasih sudah mendukung dan mendoakan agar terselesaikanya skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran ALLAH SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Iklan Pada Newsoe Menggunakan Teknik *Motion Graphic*” ini disusun sebagai salah satu syarat guna menyelesaikan studi pada jenjang S-1 Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam kesempatan ini dengan segala kerendahan hati penulis sampaikan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada pihak yang telah mendukung, membantu dan membimbing, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan seperti yang diharapkan, khususnya kepada :

1. Gusti ALLAH SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya yang diberikan kepada penulis.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer dan Kaprodi S-1 Jurusan Sistem Informasi.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
5. Seluruh para Dosen, Asisten Dosen, Karyawan dan Teknisi Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan fasilitas, dukungan dan ilmu selama di perkuliahan.



6. Kedua orang tua tercinta beserta segenap keluarga yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan motivasi.
7. Teman-teman saya yang telah membantu dan mendukung dalam penulisan skripsi ini.
8. Dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu dalam melancarkan penyusunan skripsi ini sampai selesai.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis bersedia menerima kritik dan saran, serta masukan yang bersifat membangun agar selanjutnya skripsi ini menjadi lebih baik lagi. Harapan penulis semoga skripsi ini berguna bagi semua pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta , 21 Oktober 2017

Penulis

## DAFTAR ISI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA NEWSOE MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC .....	1
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA NEWSOE MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC .....	ii
PERNYATAAN .....	iii
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
INTISARI .....	xvii
ABSTRACT .....	xviii
<b>BAB I</b> .....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Metode Penelitian .....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.6.2 Metode Analisis .....	5
1.6.3 Metode Produksi .....	5
1.6.4 Metode Evaluasi .....	5
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	8

2.1	Tinjauan Pustaka.....	8
2.2	Konsep Dasar Multimedia .....	9
2.2.1	Definisi Multimedia .....	10
2.2.2	Element Multimedia.....	10
2.3	Konsep Dasar Animasi .....	12
2.3.1	Definisi Animasi .....	12
2.3.2	Prinsip Dasar Animasi .....	12
2.3.2.1	Solid Drawing .....	12
2.3.2.2	Timing and Spacing .....	13
2.3.2.3	Squash and Strech .....	14
2.3.2.4	Anticipation.....	14
2.3.2.5	Slow In Slow Out.....	15
2.3.2.6	Arcs .....	16
2.3.2.7	Secondary Action.....	16
2.3.2.8	Follow Through and Overlapping Action.....	17
2.3.2.9	Straight Ahead Action and Pose to Pose.....	17
2.3.2.10	Staging.....	18
2.3.2.11	Appeal .....	19
2.3.2.12	Exaggeration .....	19
2.4	Konsep Dasar Motion Graphic .....	20
2.4.1	Definisi Motion Graphic .....	20
2.4.3	Tahapan Pembuatan Animasi Motion Graphic.....	22
2.4.3.1	Tahap Pra Produksi.....	22
2.4.3.2	Tahap Produksi .....	25
2.4.3.2	Tahap Pasca Produksi .....	25

2.5	Konsep Dasar Iklan.....	26
2.5.1	Pengertian Iklan .....	26
2.5.2	Jenis Iklan .....	27
2.6	Analisis SWOT.....	28
2.6.1	Kekuatan (Strength) .....	29
2.6.2	Kelemahan (Weakness).....	29
2.6.3	Peluang (Opportunities) .....	29
2.6.4	Ancaman (Threat) .....	29
2.7	Analisis Kebutuhan Sistem.....	30
2.7.1	Kebutuhan Fungsional .....	30
2.7.2	Kebutuhan Non Fungsional .....	31
2.8	Evaluasi.....	31
2.8.1	Skala Likert.....	31
2.8.2	Rumusan Presentase Skala Likert .....	32
<b>BAB III</b>	.....	<b>34</b>
<b>METODE PENELITIAN</b>	.....	<b>34</b>
3.1	Gambaran Umum.....	34
3.1.1	Deskripsi Singkat Newsoe .....	34
3.1.2	Struktur Organisasi .....	34
3.2	Pengumpulan Data.....	35
3.2.1	Metode Wawancara.....	35
3.2.2	Metode Obsevasi.....	36
3.3	Analisis Masalah.....	37
3.3.1	Analisis SWOT .....	37
3.3.2	Kelemanahan Media Lama .....	39

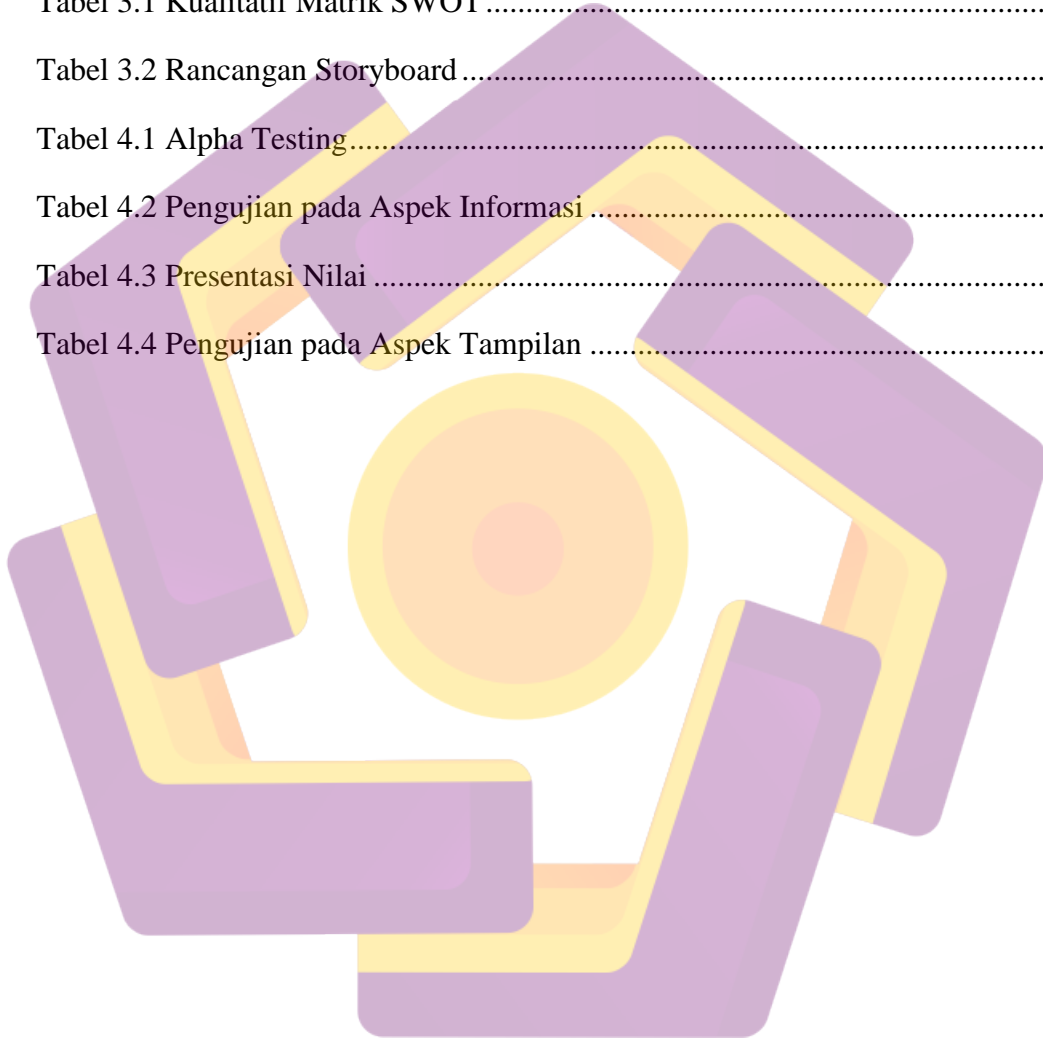
3.3.3	Solusi Yang Diberikan .....	39
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem.....	40
3.4.1	Kebutuhan Fungsional .....	40
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional .....	41
3.4.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras .....	41
3.4.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	41
3.5	Rancangan Pra Produksi .....	42
3.5.1	Rancangan Konsep.....	42
3.5.2	Rancangan Naskah .....	42
3.5.3	Storyboard.....	45
BAB IV	.....	49
HASIL DAN PEMBAHASAN.....		49
4.1	Produksi .....	49
4.1.1	Pembuatan Karakter.....	49
4.1.2	Pembuatan Background dan Foreground.....	51
4.1.3	Voice Over .....	52
4.1.3.1	Proses Recording .....	52
4.1.3.2	Audio Editing.....	53
4.2	Pasca Produksi .....	56
4.2.3	Animating .....	56
4.2.4	Penggabungan Project Video .....	59
4.3	Evaluasi.....	63
4.3.3	Alpha testing .....	63
4.3.4	Beta testing.....	64
BAB V	.....	73
PENUTUP.....		73

5.1	Kesimpulan.....	73
5.2	Saran .....	73
	DAFTAR PUSTAKA .....	1
	LAMPIRAN.....	1



## DAFTAR TABEL

Gambar 2.14 Contoh Storyboard .....	24
Tabel 2.1 SWOT Matriks .....	30
Tabel 2.2 Pengkategorian Skor Jawaban .....	33
Tabel 3.1 Kualitatif Matrik SWOT .....	38
Tabel 3.2 Rancangan Storyboard .....	45
Tabel 4.1 Alpha Testing .....	63
Tabel 4.2 Pengujian pada Aspek Informasi .....	64
Tabel 4.3 Presentasi Nilai .....	65
Tabel 4.4 Pengujian pada Aspek Tampilan .....	70



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Element Multimedia.....	10
Gambar 2.2 Solid Drawing .....	13
Gambar 2.3 Timing and Spacing .....	13
Gambar 2.4 Squash and Strech .....	14
Gambar 2.5 Anticipation.....	15
Gambar 2.6 Slow In Slow Out.....	15
Gambar 2.7 Arcs .....	16
Gambar 2.8 Secondary Action .....	17
Gambar 2.9 Follow Through and Overlapping Action .....	17
Gambar 2.10 Straight Ahead Action and Pose to Pose.....	18
Gambar 2.11 Staggering .....	18
Gambar 2.12 Appeal .....	19
Gambar 2.13 Exaggeration .....	19
Gambar 2.14 Contoh Storyboard .....	24
Gambar 2.15 Rumus Skala Likert.....	32
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Newsoe.....	34
Gambar 3.2 Logo Newsoe .....	35
Gambar 3.3 Tampilan Brosur.....	36
Gambar 4.1 Karakter Line Art .....	49
Gambar 4.2 Hasil Akhir Karakter .....	50
Gambar 4.3 Gambar Karakter 1 .....	50
Gambar 4.4 Gambar Karakter 2 .....	50
Gambar 4.5 Sketsa Background.....	51
Gambar 4.6 Proses Pewarnaan.....	51



Gambar 4.7 Aset Pendukung .....	52
Gambar 4.8 Proses Recording.....	52
Gambar 4.9 Pengaturan Lembar Kerja .....	53
Gambar 4.10 Import File Audio.....	53
Gambar 4.11 Capture Noise Pada Adobe Audition .....	54
Gambar 4.12 Menghilangkan Noise .....	54
Gambar 4.13 Setelah Noise Dihilangkan .....	55
Gambar 4.14 Memotong Audio .....	55
Gambar 4.15 Menyimpan File Audio .....	56
Gambar 4.16 New Compotition .....	56
Gambar 4.17 Import File After Effect .....	57
Gambar 4.18 Tampilan Proses Composition .....	57
Gambar 4.19 Transformasi Dasar .....	58
Gambar 4.20 Tampilan Objek Setelah diberi Effect Puppey.....	58
Gambar 4.21 Tampilan Setelah Puppey Pin Digerakan.....	59
Gambar 4.22 Ekstensi File .....	59
Gambar 4.23 Format Video .....	60
Gambar 4.24 Import File pada Adobe Premiere Pro .....	61
Gambar 4.25 Penggabungan video dan audio.....	61
Gambar 4.26 Eksport Video.....	62
Gambar 4.27 Rendering File Video .....	62

## INTISARI

Iklan pada sebuah cafe merupakan salah satu instrumen yang ikut berperan penting dalam memperkenalkan keberadaan cafe tersebut kepada publik. Teknologi berbasis iklan multimedia mempunyai peranan penting dalam bidang pemasaran dan publikasi kepada masyarakat. Iklan pada cafe merupakan salah satu cara untuk mempermudah penyampaian informasi baik dalam bentuk audio ataupun visual. NewSoe belum memiliki pelayanan multimedia berbasis iklan sebagai media informasi dan publikasi cafe tersebut.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk memaksimalkan sarana dan publikasi kepada masyarakat yang berbasis iklan sebagai media informasi, publikasi dan pengenalan NewSoe pada masyarakat.

Metodologi penelitian yang digunakan antara lain kepustakaan, observasi, wawancara, analisis, perancangan, pembuatan iklan menggunakan teknik motion graphic, serta implementasi. Serta melalui beberapa tahapan dalam pembuatan iklan ini, maka dapat diambil kesimpulan bahwa dengan adanya iklan ini lebih memudahkan masyarakat dalam mengenal NewSoe. Sehingga penyampaian ke Masyarakat lebih mudah, karena dikemas dalam sebuah Video.

**Kata Kunci:** Iklan, Video

## **ABSTRACT**

*Advertising at a cafe is one of the instruments that play an important role in introducing the existence of the cafe to the public. Technology-based multimedia advertising has an important role in the area of marketing and publicity to the public. Advertising on the cafe is one way to facilitate the delivery of information either in audio or visual form. NewSoe does not have an advertising-based multimedia service yet as a medium for information and publication of the cafe.*

*The purpose of this research is to maximize the means and publications to the public based on advertising as a medium of information, publication and introduction of NewSoe to the society.*

*The research methodologies used are literature, observation, interview, analysis, designing, advertising using motion graphic technique, and implementation. And through several stages of making this advertisement, it can be concluded that the existence of this advertisement makes people easier in knowing NewSoe. So the delivery of the information to the society is easier, because it is packed in a Video.*

*Keywords: Advertisements, Video*