

**IMPLEMENTASI TEKNIK *MOTION GRAPHIC* DENGAN
MENGUNAKAN *SOFTWARE ADOBE AFTER EFFECT*
PADA IKLAN "Bakpia 2000" YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

M. Arung BimaSakti R

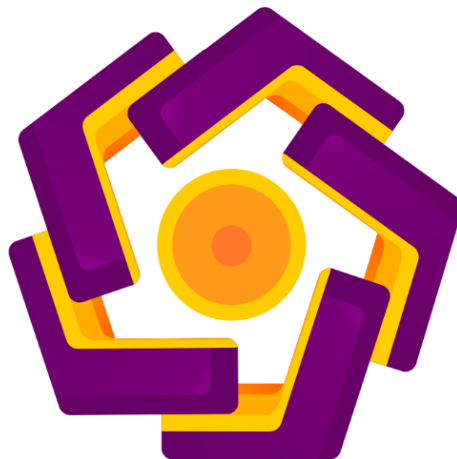
13.12.7568

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

**IMPLEMENTASI TEKNIK *MOTION GRAPHIC* DENGAN
MENGUNAKAN *SOFTWARE ADOBE AFTER EFFECT*
PADA IKLAN "Bakpia 2000" YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

M. Arung BimaSakti R

13.12.7568

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI TEKNIK *MOTION GRAPHIC* DENGAN
MENGUNAKAN *SOFTWARE ADOBE AFTER EFFECT*
PADA IKLAN "Bakpia 2000" YOGYAKARTA**

yang disusun oleh

M. Arung BimaSakti R

13.12.7568

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 12 Desember 2016

Dosen Pembimbing,

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom.
NIK. 190302215

PENGESAHAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI TEKNIK *MOTION GRAPHIC* DENGAN
MENGUNAKAN *SOFTWARE ADOBE AFTER EFFECT*
PADA IKLAN "Bakpia 2000" YOGYAKARTA**

yang disusun oleh

M. Arung BimaSakti R

13.12.7568

telah dipertahankan di depan Dewa Penguji
pada tanggal 13 November 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom.
NIK. 190302215

Donni Prabowo, M.Kom.
NIK. 190302253

Andi Sunyoto, M.Kom.
NIK. 190302052

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 13 November 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si, MT
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 di terbitkan 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 November 2017



M. Arung BimaSakti R

NIM. 13.12.7568

MOTTO

“Pain is the best teacher”

“Seni adalah sebuah ledakan”

“You will never fail if you never try”

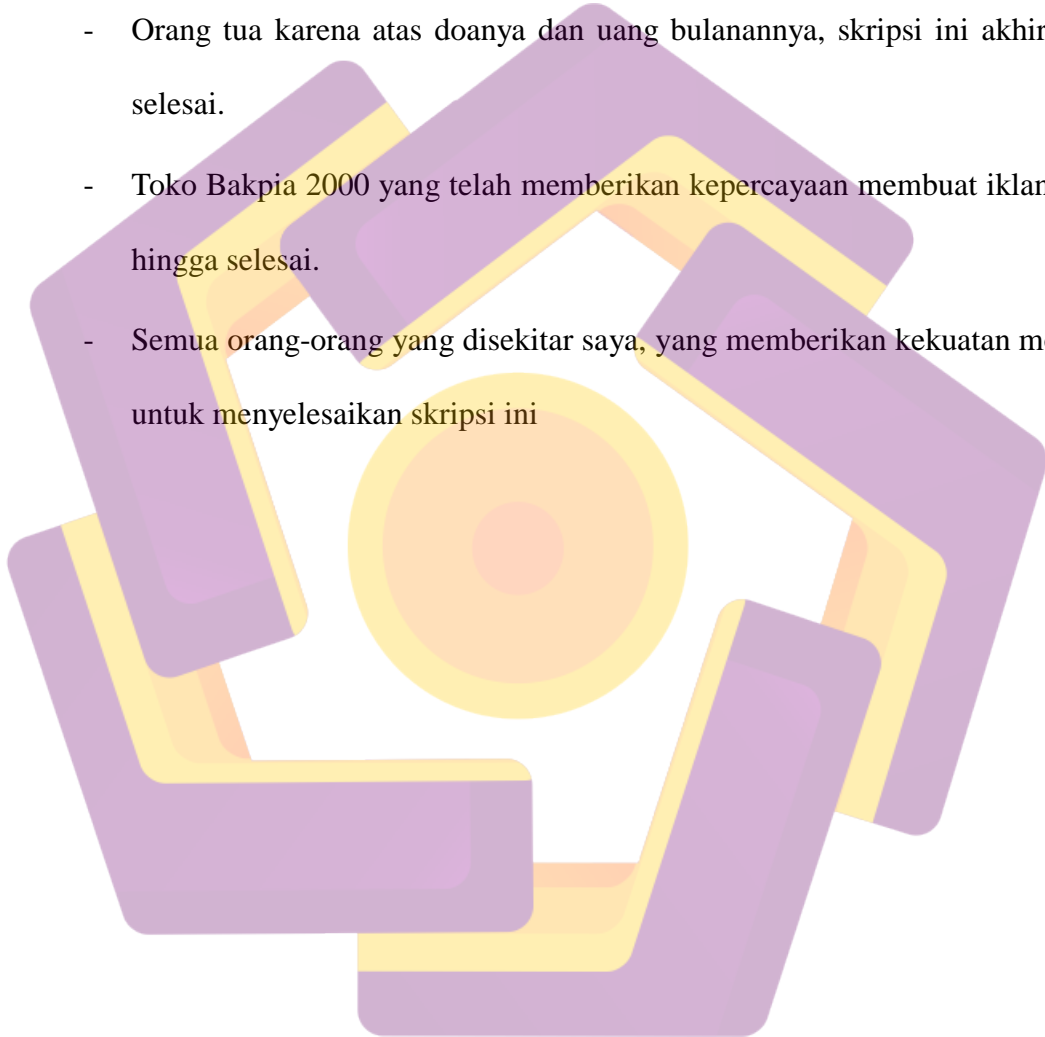
“Demi Masa, Sebenarnya manusia itu benar-benar dalam kerugian, kecuali orang yang beriman dan beramal sholeh”



PERSEMBAHAN

Skripsi penulis ini mempersembahkan kepada :

- Tuhan yang Maha Esa karena memberikan kesehatan dan rahmatnya untuk menyelesaikan skripsi ini.
- Orang tua karena atas doanya dan uang bulanannya, skripsi ini akhirnya selesai.
- Toko Bakpia 2000 yang telah memberikan kepercayaan membuat iklan ini hingga selesai.
- Semua orang-orang yang disekitar saya, yang memberikan kekuatan moral untuk menyelesaikan skripsi ini



KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa, karena memberkati penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Implementasi Teknik *Motion Graphic* Dengan Menggunakan Software Adobe After Effect Pada Iklan “Bakpia 2000” Yogyakarta”.

Skripsi ini disusun untuk melengkapi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Komputer pada STMIK AMIKOM Yogyakarta dan atas apa yang telah diajarkan selama perkuliahan baik teori maupun praktik.

Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Pak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom, selaku dosen pembimbing, terima kasih atas pembelajaran, bimbingan, kesabaran, kemudahan dan waktunya untuk penulis.
4. Toko Bakpia 2000 , Penulis mengucapkan banyak terima kasih karena telah mengizinkan Penelitian ini dilaksanakan.

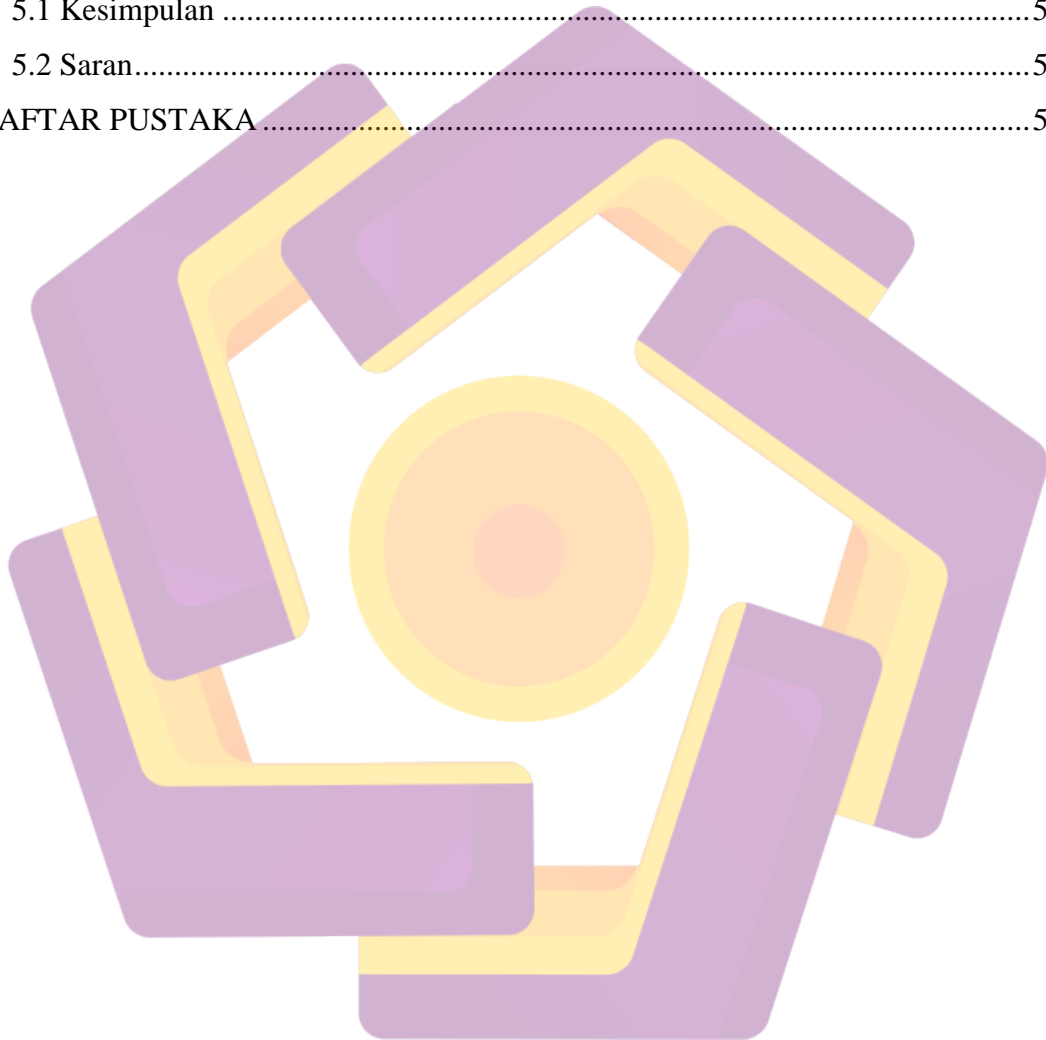
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
INTISARI	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB 1. 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
1.6.1.2 Metode Observasi	3
1.6.1.3 Metode Wawancara	3
1.6.1.4 Literature.....	3
1.6.2 Metode Analisis	4
1.6.3 Metode Perancangan	4
1.6.4 Metode Evaluasi	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB 2. LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6

2.2 Definisi Iklan	7
2.2.1 Pengertian Iklan.....	8
2.2.2 Jenis Iklan.....	8
2.2.3 Fungsi dan Tujuan Periklanan.....	8
2.3 Konsep Motion Graphic	9
2.3.1 Sejarah Motion Graphic	9
2.3.2 Pengertian Motion Graphic	10
2.3.3 Pertimbangan pada Motion Graphic.....	10
2.4 Animasi	11
2.4.1 Jenis Animasi.....	12
2.4.1.2 Animasi Cell (Cell Animation).....	12
2.4.1.3 Animasi Frame (Frame Animation).....	13
2.4.1.3 Animasi Sprite (Sprite Animation).....	13
2.4.1.4 Animasi Lintasan (Path Animation).....	13
2.4.1.5 Animasi Spline.....	14
2.4.1.6 Animasi Vektor (Vektor Animation).....	14
2.4.1.7 Animasi Karakter (Character Animation)	14
2.4.1.8 Animasi Computational Animation	15
2.4.1.9 Animasi Morphing.....	15
2.4.2 Prinsip Animasi	15
2.4.2.1 Squash And Stretch.....	15
2.4.2.2 Anticipation	16
2.4.2.3 Staging	17
2.4.2.4 Straight Ahead Action And Pose To Pose	17
2.4.2.5 Follow Through And Overlapping Action	18
2.4.2.6 Slow In Slow Out.....	19
2.4.2.7 Arcs.....	19
2.4.2.8 Secondary Action.....	20
2.4.2.9 Timing.....	21
2.4.2.10 Exaggeration	21
2.4.2.11 Solid Drawing.....	22
2.4.2.12 Appeal.....	22
2.5 Tahap Produksi.....	23
2.5.1 Pra Produksi.....	23

2.5.2	Produksi	25
2.5.3	Pasca Produksi.....	25
2.6	Perangkat Lunak Yang Digunakan	26
2.6.1	Adobe Premiere CS6	26
2.6.2	Adobe After Effects CS6.....	27
2.6.3	CorelDraw	27
2.7	Desain Pengukuran Data	28
2.7.1	Skala Linkert	28
2.7.2	Skala Guttman	29
2.7.3	Skala Semantik Diferensial	29
2.7.4	Skala Rating.....	29
BAB 3.	ANALISIS DAN PERANCANGAN	30
3.1	Deskripsi Objek.....	30
3.1.1	Visi	30
3.1.2	Misi.....	30
3.1.3	Logo Bakpia	30
3.2	Analisis Masalah	31
3.2.1	Indentifikasi Masalah	31
3.2.2	Analisis SWOT.....	31
3.2.3	Solusi Yang Diberikan	32
3.2.4	Kelayakan Hukum.....	32
3.3	Anilisis Kebutuhan.....	32
3.3.1	Kebutuhan Fungsional.....	33
3.3.2	Kebutuhan Non-Fungsional.....	33
3.4	Pra Produksi	34
3.4.1	Ide	34
3.4.2	Pembuatan Naskah	34
3.4.3	Storyboard.....	35
BAB 4.	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	38
4.1	Produksi.....	38
4.1.1	Drawing	39
4.1.2	Dubing	42
4.1.2.1	Recording Sound	43

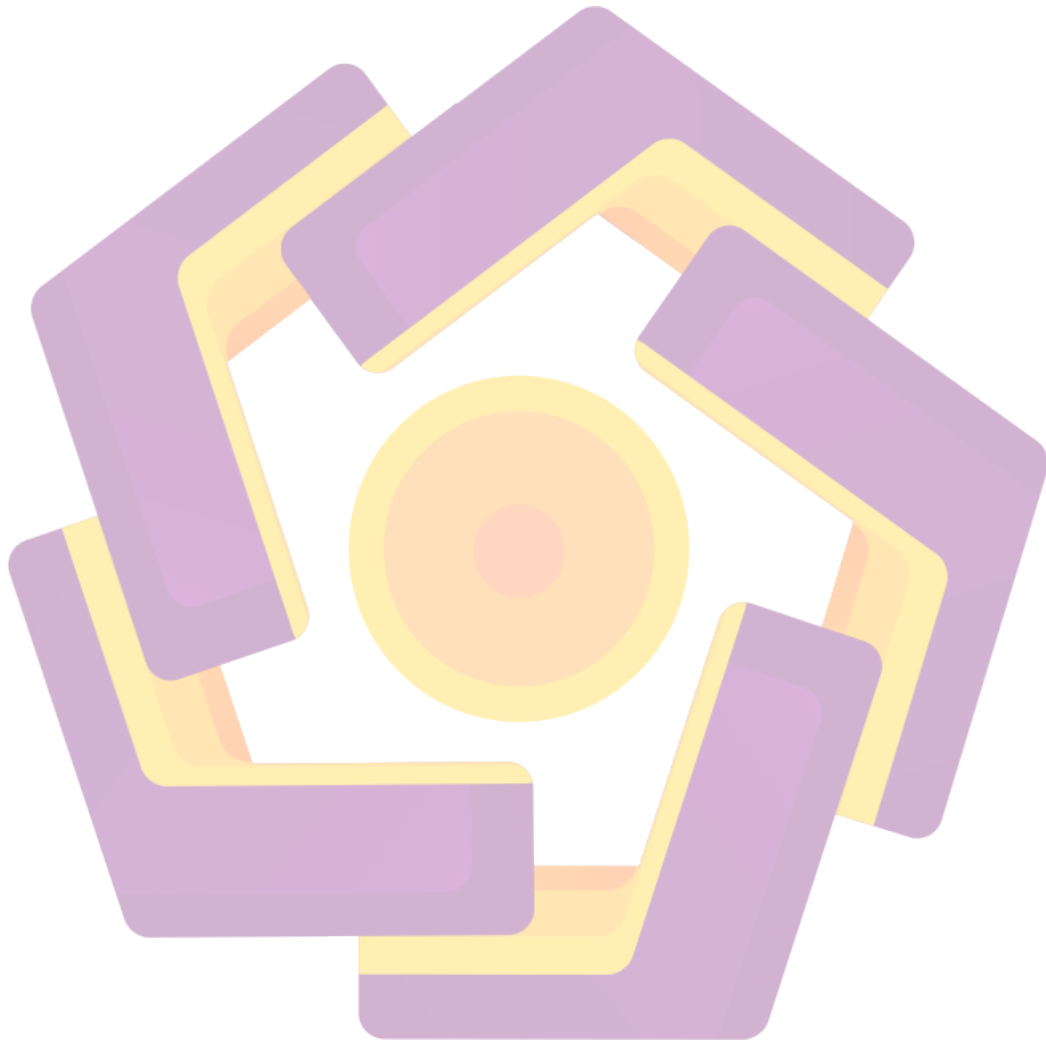
4.1.2.2 Editing Sound	43
4.2 Pasca Produksi	45
4.2.1 Compositing	45
4.2.2 Editing	51
4.2.3 Rendering	53
4.3 Skala Linkert	54
BAB 5 PENUTUP.....	57
5.1 Kesimpulan	57
5.2 Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA	59



DAFTAR GAMBAR

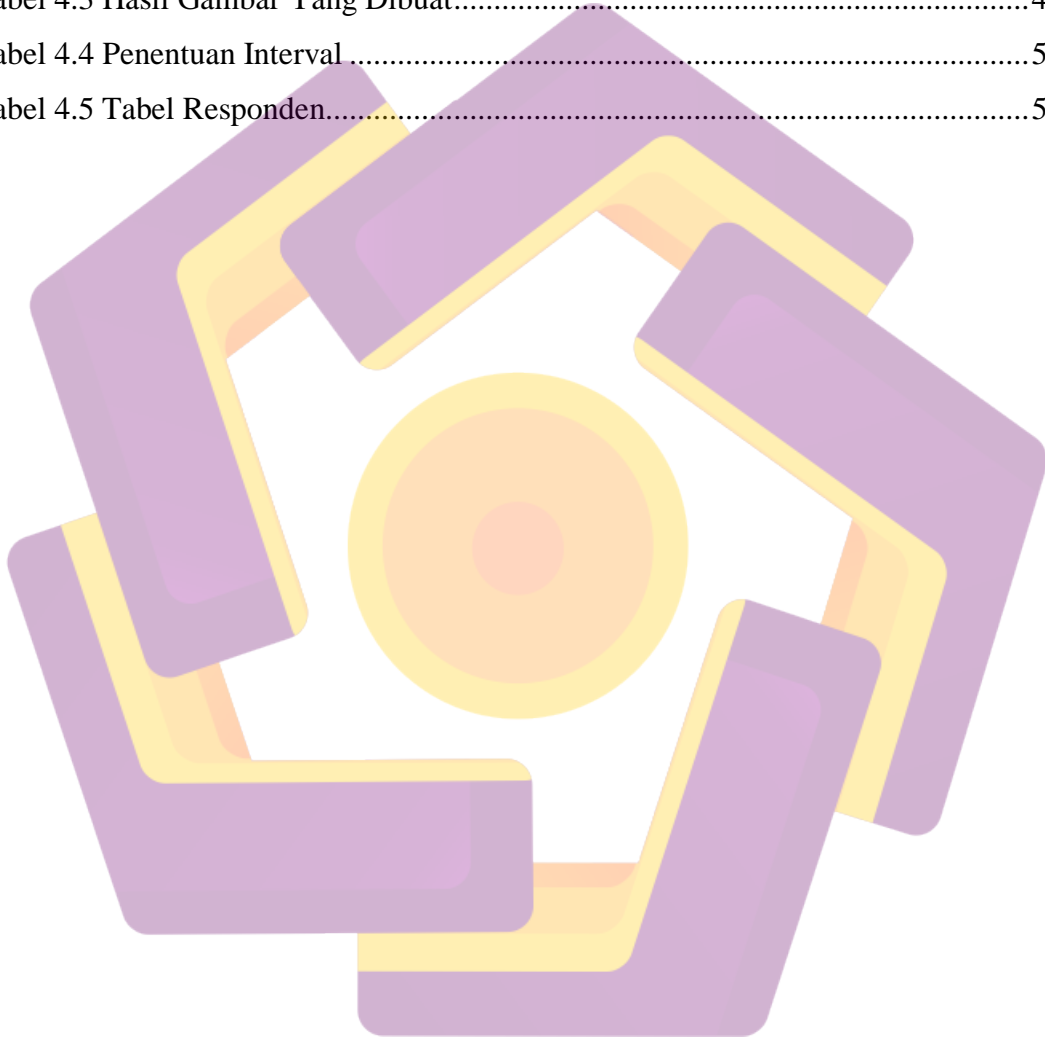
Gambar 2.1 Squash And Stretch.....	16
Gambar 2.2 Anticipation.....	16
Gambar 2.3 Staging	17
Gambar 2.4 Straight-Ahead Action and Pose-to-Pose.....	18
Gambar 2.5 Follow-Through and Overlapping Action.....	18
Gambar 2.6 Slow In and Slow Out	19
Gambar 2.7 Arcs	20
Gambar 2.8 Secondary Action.....	20
Gambar 2.9 Timing.....	21
Gambar 2.10 Exaggeration	21
Gambar 2.11 Solid Drawing	22
Gambar 2.12 Appeal	23
Gambar 2.13 Contoh Storyboard	25
Gambar 2.14 Adobe Premiere CS6.....	26
Gambar 2.15 Adobe After Effects CS6	27
Gambar 2.16 CorelDraw.....	28
Gambar 3.1 Logo	30
Gambar 4.1 Drawing Karakter pada Adobe Illustrator CS6.....	39
Gambar 4.2 Salah Satu Tool Pada Adobe Illustrator.....	39
Gambar 4.3 Pen Tool.....	40
Gambar 4.4 Aplikasi Audacity	42
Gambar 4.5 Tombol Record Pada Audacity.....	43
Gambar 4.6 Contoh Hasil Dari Perekaman Suara	43
Gambar 4.7 Contoh Memblock Noise	44
Gambar 4.8 Contoh Menghilangkan Noise.....	44
Gambar 4.9 Contoh Pembuatan dan Menentukan Ukuran Frame Video	46
Gambar 4.10 Contoh Proses Import File	46
Gambar 4.11 Hasil Dari Import File	47
Gambar 4.12 Contoh Penyusunan Layer	47
Gambar 4.13 Contoh Transform Pada Adobe Affter Effect.....	48
Gambar 4.14 Contoh Penggunaan Transform	48
Gambar 4.15 Contoh Penggunaan Puppet Tool.....	49

Gambar 4.16 Contoh Tampilan Awal Untuk Rendering	50
Gambar 4.17 Penyesuaian Output Module Dengan Format Avi	50
Gambar 4.18 Contoh pembuatan New Project	51
Gambar 4.19 Contoh Import File	52
Gambar 4.20 Contoh Proses Penggabungan File	53
Gambar 4.21 Rendering	53
Gambar 4.22 Contoh Pemilihan Format Output Video	54



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel SWOT	31
Tabel 3.2 Perancangan Naskah	34
Tabel 3.3 Storyboard.....	35
Tabel 4.1 Bagian Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi	38
Tabel 4.2 Aplikasi Yang Digunakan.....	38
Tabel 4.3 Hasil Gambar Yang Dibuat.....	40
Tabel 4.4 Penentuan Interval	55
Tabel 4.5 Tabel Responden.....	55



INTISARI

Bakpia 2000 adalah salah satu usaha kecil yang bergerak di bidang makanan khas Yogyakarta. Peneliti ingin meningkatkan produktivitas dan mengenalkan produk melalui media sosial. Karena toko yang belum diketahui oleh dan untuk bersaing dengan bisnis serupa dibutuhkan promosi yang menarik.

Untuk membantu mempromosikan toko, para peneliti menciptakan informasi pengiriman media dalam bentuk animasi video. Media bertujuan untuk memudahkan penyampaian informasi secara optimal. Selain itu, media juga dimaksudkan untuk membantu menarik calon pembeli.

Dalam proses pembuatan animasi video ini, teknik yang digunakan adalah teknik motion grafis. Keunggulan dalam proses membuatnya tidak memakan waktu lama dan hasil video yang membuatnya tidak mudah bosan.

Kata Kunci:Bakpia 2000, Motion Graphic, Iklan



ABSTRACT

Bakpia 2000 is one of the small business that engaged in typical Yogyakarta snack. To increase productivity and to introduce the product through the social media. Because the store is yet known by the and to compete with similar business it takes an interesting promotion.

To help promote the store, the researchers created a media delivery information in the form of video animations. Media aims to facilitate the submission of information optimally. In addition, the media is also intended to help attract prospective buyers.

In the process of making this video animation, a technique used is motion graphic techniques. Excellence is in the process of making it didn't take too long and the result of video that makes it isn't easy to get bored.

Keywords: *Bakpia 2000, motion graphic, ad*

