

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PRODUK “CHIVIRAZE” MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



disusun oleh

Tri Yunitasari

14.11.8212

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PRODUK “CHIVIRAZE” MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Informatika



disusun oleh

Tri Yunitasari

14.11.8212

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PRODUK “CHIVIRAZE” MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

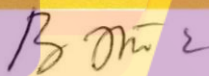
Tri Yunitasari

14.11.8212

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 31 Maret 2017

Dosen Pembimbing,



Barka Satya, M. Kom

NIK. 190302126

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PRODUK “CHIVIRAZE” MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tri Yunitasari

14.11.8212

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 21 November 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ahlihi Masruro, M. Kom
NIK. 190302148

Barka Satva, M. Kom
NIK. 190302126

Rizqi Sukma Kharisma, M. Kom
NIK. 190302215



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 November 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S. Si, M. T.
NIK. 190302038

PERYATAAN

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, 23 November 2017



Tri Yunitasari

NIM : 14.11.8212

MOTTO

“ Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusan, kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain, dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap ”.(QS. Al-Insyirah 6-8)

“Jika kamu lelah dengan sesuatu yang telah kamu dapatkan, coba ingat kembali proses yang telah kamu lewati, banyak orang yang kurang beruntung darimu”

“Sesuatu yang belum dikerjakan, tampak mustahil; kita baru yakin jika kita telah berhasil”.(Evelyn Underhill)

“Kau tidak akan pernah mampu menyebrangi lautan sampai kau berani berpisah dengan daratan”. (Christoper Colombus)

“ Berbakti dan bahagiakanlah kedua orang tua kita karena Ridhanya orang tua itu Ridhanya Allah SWT dan Murkanya orang tua itu murkanya Allah SWT. ”

“Jadikan keluarga sebagai prioritas, segalanya akan menjadi mudah”.(Tri Yunitasari)

“Ketika kita sudah berusaha dan berdoa dengan maksimal, hal yang selanjutnya kita lakukan adalah pasrah dan serahkan semua pada yang Maha Kuasa”. (Tri Yunitasari)

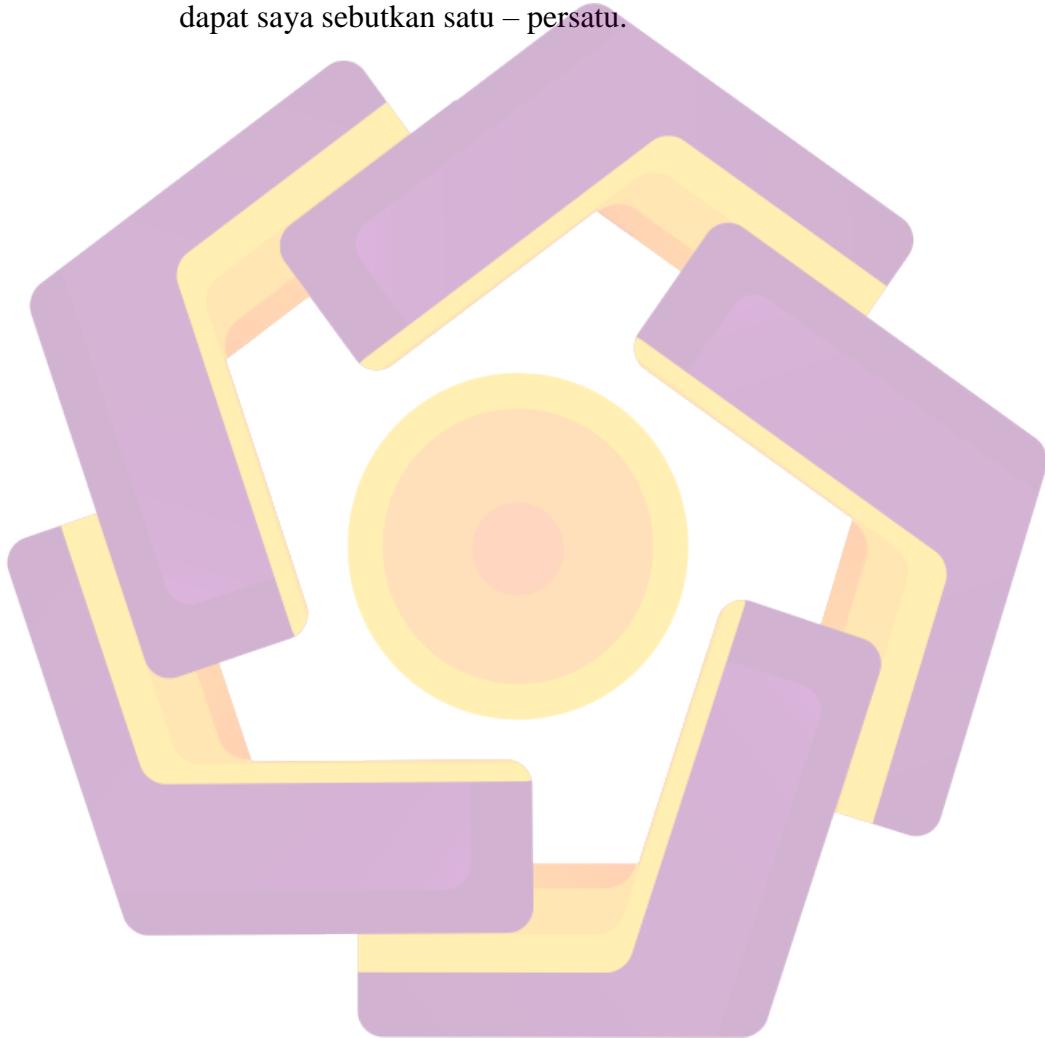
HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamiin, segala puji bagi Allah SWT yang telah mencurahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga Penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya.

Setulus hati saya, skripsi saya ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua Orang Tua tercinta serta Kedua Kakak saya yang selalu menjadi motivasi saya untuk terus maju dan tidak pernah lelah memberikan kasih sayang, semangat, do'a, dukungan baik moral ataupun materil selama ini.
2. Septiyan Sujatmiko, partner terbaik saya yang selalu menemani saya dari awal hingga saya dapat menyelesaikan studi ini.
3. Anis, April, Desi dan semua sahabat-sahabat saya yang telah memberikan bantuan, dukungan dan doa kepada saya.
4. Kelas 14 S1TI 10 dan semua teman-teman saya yang tidak bisa saya sebut satu persatu terima kasih telah menjadi bagian dalam menuntut ilmu selama ini.
5. Bapak Dony Ariyus dan Ibu Hamidah selaku Pemilik Chiviraze yang telah memberikan izin melakukan observasi
6. Bapak Barka Satya, M.Kom, selaku pembimbing yang dengan senang hati telah meluangkan waktu untuk membimbing saya dalam menyusun skripsi ini.

7. Kampus tercinta Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan begitu banyak ilmu dan pelajaran agar dapat menjadi pribadi yang baik dan berguna bagi masyarakat
8. Semua Pihak yang telah membantu tersusunnya skripsi ini yang tidak dapat saya sebutkan satu – persatu.



KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan mengucap syukur Alhamdulillah penulis telah menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Iklan Sebagai Media Promosi Produk “Chiviraze” Menggunakan Teknik Motion Graphic”.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa/mahasiswi jenjang program strata satu (S1) Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dalam pembuatan skripsi ini, tentu saja penulis mendapat banyak sekali bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T selaku Ketua Jurusan S1 Informatika Universitas Amikom Yogyakarta
3. Bapak Barka Satya, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama proses penyusunan skripsi ini hingga selesai.
4. Tim penguji, segenap dosen dan karyawan Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalaman.

5. Kedua orang tua saya yang telah membimbing, mendidik, dan menjaga saya agar dapat menjadi pribadi yang baik sesuai dengan harapan serta dan memberikan doa dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian pembuatan skripsi ini.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari berbagai macam kekurangan, oleh karna itu penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya. Selanjutnya penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Aamiin.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 22 November 2017

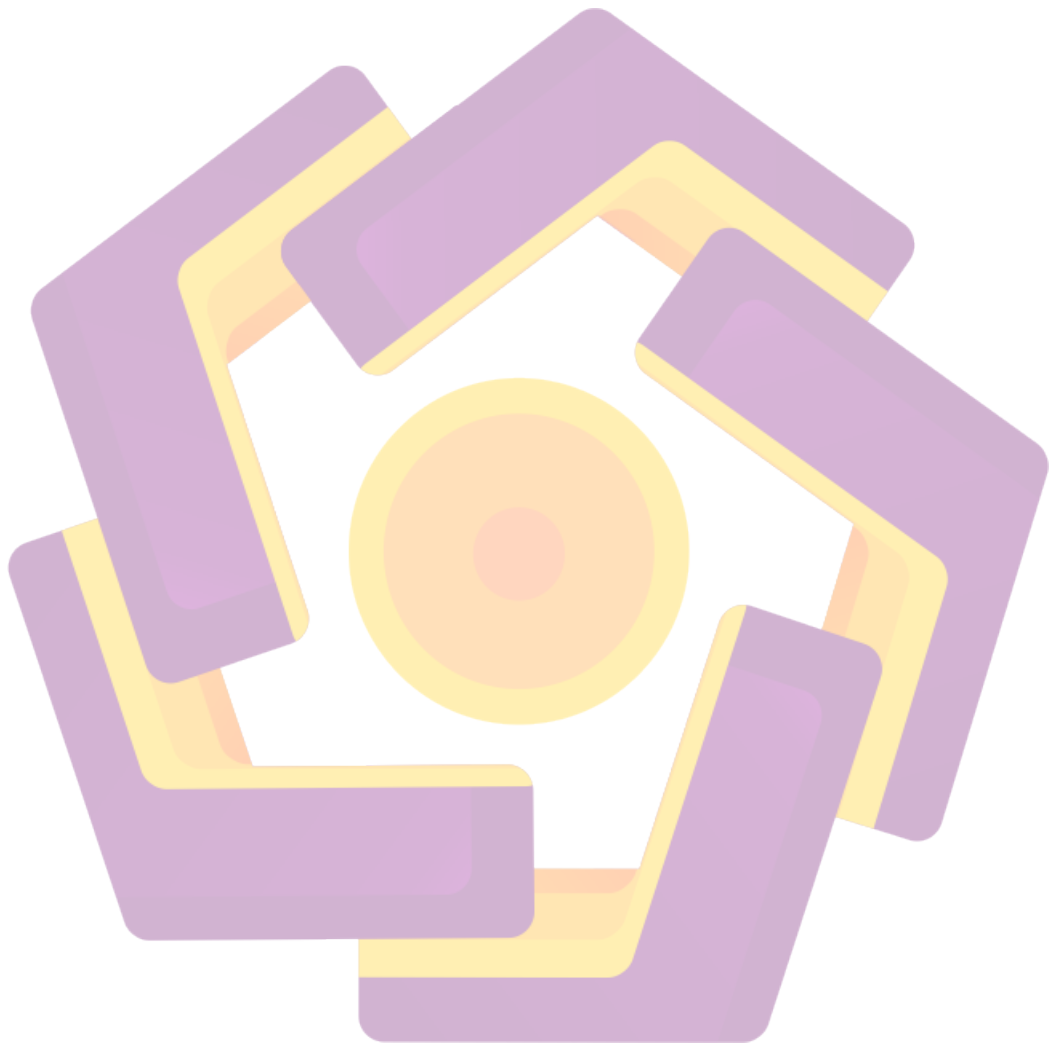
Tri Yunitasari

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	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 Manfaat penelitian bagi penulis, sebagai mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta.....	5
1.5.2 Manfaat penelitian bagi Chiviraze.....	5
1.5.3 Manfaat penelitian bagi Konsumen.....	5
1.5.4 Manfaat bagi Universitas Amikom Yogyakarta.....	5
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.6.1 Pengumpulan Data.....	6
1.6.2 Metode Analisis.....	6
1.6.3 Metode Perancangan.....	6
1.6.4 Pengujian Kuesioner.....	7

1.7	Sistematika Penulisan.....	7
BAB II	LANDASAN TEORI.....	9
2.1	Tinjauan Pustaka	9
2.2	Definisi Multimedia	11
2.3	Objek / Elemen Multimedia	13
2.3.1	Teks	13
2.3.2	Gambar	14
2.3.3	Suara.....	14
2.3.4	Video	15
2.3.5	Animasi	15
2.3.6	<i>Virtual Reality</i>	16
2.4	Tahap Produksi Multimedia.....	16
2.4.1	Tahap Pra Produksi	16
2.4.2	Tahap Produksi.....	17
2.4.3	Tahap Pasca Produksi.....	18
2.5	Definisi Motion Graphic	18
2.6	Karakteristik Motion Graphic	20
2.7	Animasi	21
2.7.1	Pengertian Animasi	21
2.7.2	Teknik Animasi	21
2.7.3	Prinsip-prinsip Animasi	23
2.8	Analisis SWOT	31
2.8.1	Tabel Matriks SWOT	32
2.9	Analisis Kebutuhan Sistem	34
2.9.1	Kebutuhan Fungsional.....	34
2.9.2	Kebutuhan Non-Fungsional	34
2.10	Metode Kuesioner	35
2.10.1	Skala Likert	36
2.10.2	Skor Perhitungan Skala Likert	36
2.10.3	Sasaran Pemasaran	38
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN	41

3.1 Tinjauan Umum.....	41
3.1.1 Chiviraze	41
3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan	41
3.1.3 Visi	41
3.1.4 Misi.....	41
3.1.5 Produk	42
3.1.6 Logo Perusahaan	43
3.2 Pengumpulan Data	43
3.3 Analisis Sistem.....	44
3.3.1 SWOT.....	45
3.3.2 Analisis Kebutuhan Sistem	51
3.4 Tahap Pra Produksi	53
3.4.1 Ide Cerita	53
3.4.2 Tema Cerita	53
3.4.3 Naskah (<i>Script</i>).....	54
3.4.4 <i>Storyboard</i>	55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	59
4.1 Tahapan Produksi.....	59
4.1.1 Pembuatan Graphic	59
4.1.2 <i>Recording</i>	65
4.2 Tahap Pasca Produksi.....	69
4.2.1 <i>Compositing</i>	69
4.2.2 <i>Editing</i>	76
4.2.3 <i>Rendering</i>	78
4.3 Tahap Pengujian.....	79
4.3.1 Menentukan Interval.....	79
4.3.2 Menentukan Nilai Ideal Keseluruhan Responden	80
4.3.3 Menentukan Frekuensi dan Presentase Pertanyaan.....	80
BAB V PENUTUP.....	91
5.1 Kesimpulan.....	91
5.2 Saran.....	92



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan.....	10
Tabel 2. 2 Matrik SWOT	32
Tabel 2. 3 Presentase Nilai.....	38
Tabel 3. 1 Matrik SWOT	47
Tabel 3. 2 Storyboard.....	55
Tabel 4. 1 Kategori Skor Jawaban	80
Tabel 4. 2 Hasil Kuesioner Pertanyaan 1	81
Tabel 4. 3 Hasil Kuesioner Pertanyaan 2	82
Tabel 4. 4 Hasil Kuesioner Pertanyaan 3	82
Tabel 4. 5 Hasil Kuesioner Pertanyaan 4	83
Tabel 4. 6 Hasil Kuesioner Pertanyaan 5	83
Tabel 4. 7 Hasil Kuesioner Pertanyaan 6	84
Tabel 4.8 Hasil Kuesioner Pertanyaan 7	84
Tabel 4. 9 Hasil Kuesioner Pertanyaan 8	85
Tabel 4. 10 Hasil Kuesioner Pertanyaan 9	85
Tabel 4. 11 Hasil Kuesioner Pertanyaan 10	86
Tabel 4. 12 Hasil Nilai Rata-rata Kuesioner	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Storyboard</i>	17
Gambar 2. 2 <i>Multi-Sketching</i>	23
Gambar 2. 3 <i>Cel-shaded Animation</i>	23
Gambar 2. 4 <i>Pose to Pose</i>	24
Gambar 2. 5 <i>Timing</i>	25
Gambar 2. 6 <i>Stretch and Squash</i>	25
Gambar 2. 7 <i>Anticipation</i>	26
Gambar 2. 8 <i>Secondary Action</i>	26
Gambar 2. 9 <i>Follow through dan overlapping action</i>	27
Gambar 2. 10 <i>Slow in and slow out</i>	28
Gambar 2. 11 <i>Arch</i>	28
Gambar 2. 12 <i>Exaggeration</i>	29
Gambar 2. 13 <i>Staging</i>	29
Gambar 2. 14 <i>Appeal</i>	30
Gambar 2. 15 <i>Solid Drawing</i>	31
Gambar 3. 1 Variasi Produk.....	42
Gambar 3. 2 Logo Chiviraze.....	43
Gambar 3. 3 Situs Belanja Online.....	44
Gambar 4. 1 New Document.....	60
Gambar 4. 2 Kerangka Objek 1.....	60
Gambar 4. 3 Kerangka Objek 2.....	61
Gambar 4. 4 Kerangka Objek 3.....	61
Gambar 4. 5 Hasil Logo	61
Gambar 4. 6 Kerangka objek 1	62
Gambar 4. 7 Kerangka objek 2	62
Gambar 4. 8 Membuat potongan kentang	63
Gambar 4. 9 Hasil Visualisasi Kentang	63
Gambar 4. 10 Kerangka Kemasan	64
Gambar 4. 11 Kemasan dan Isi Produk.....	64

Gambar 4. 12 Kerangka Stiker pada Kemasan 1	64
Gambar 4. 13 Kerangka Stiker pada Kemasan 2	65
Gambar 4. 14 Hasil Visualisasi Produk	65
Gambar 4. 15 Proses Perekaman Suara	68
Gambar 4. 16 Menghilangkan Noise	69
Gambar 4. 17 New Composition.....	70
Gambar 4. 18 Pembuatan Teks 1	70
Gambar 4. 19 Pembuatan Teks 2	71
Gambar 4. 20 Penambahan Kamera.....	71
Gambar 4. 21 Pemberian Efek	72
Gambar 4. 22 Pemberian Efek Teks 4	73
Gambar 4. 23 Pembuatan <i>Circle Burst</i>	73
Gambar 4. 24 Transform yang digunakan.....	74
Gambar 4. 25 Transform yang digunakan.....	74
Gambar 4. 26 Pemberian Efek	75
Gambar 4. 27 Pemberian Efek	75
Gambar 4. 28 Transform yang digunakan.....	76
Gambar 4. 29 Pemberian Efek	76
Gambar 4. 30 New Project.....	77
Gambar 4. 31 Import File.....	77
Gambar 4. 32 Peringatan.....	77
Gambar 4. 33 Penggabungan File	78
Gambar 4. 34 Export File.....	79
Gambar 4. 35 Proses Rendering.....	79

INTISARI

Chiviraze adalah salah satu Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) yang bergerak dalam bidang makanan ringan terbaru, makanan ringan yang sehat dan bebas dari bahan zat aditif adalah tujuan utama dari Chiviraze. Untuk mendukung sebuah kemajuan, perusahaan membutuhkan suatu media promosi salah satu media untuk mempromosikan perusahaan adalah pembuatan iklan.

Video merupakan salah satu media promosi yang banyak digunakan untuk menampilkan dan menjelaskan suatu perusahaan dan produk perusahaan. Dengan adanya video promosi dapat membantu usaha ini lebih dikenal oleh masyarakat luas dan juga dapat digunakan pada situs web maupun sebagai media pendukung presentasi saat mengadakan meeting dengan perusahaan lain yang bersangkutan.

Terdapat beberapa teknik dalam pembuatan video promosi, salah satunya adalah teknik motion graphic. Penggabungan teks, foto atau gambar yang akan disajikan dalam video dengan teknik motion graphic.

Kata Kunci : *Chiviraze , Video Promosi, Motion Graphic.*

ABSTRACT

Chiviraze is one of Micro, Small, Medium Enterprises (UMKM) engaged in the latest light meals, snacks healthy and free from additives is the main goal of Chiviraze. To endorse progress, the company needs a media campaign one of the media to promote the company is making video ads.

Video is one of the media campaign that is widely used to display and describe a company and the company's products. With the promotional video can help these businesses better known by the public and can also be used on the website as well as supporting media presentation during a meeting with the other companies concerned.

There are several techniques in the manufacture of promotional videos, one of which is a motion graphic techniques. Merging text, photo or image that will be presented in the video with graphic motion technique.

Keywords: *Chiviraze, Video Promotion, Motion Graphic*

