

**PENERAPAN MOTION GRAPHIC DALAM IKLAN VIDEO UNTUK
MEMPROMOSIKAN APLIKASI MOBILE PSS SLEMAN APPS**

SKRIPSI



disusun oleh

Muhammad Anas Luthfi Naji

12.11.5996

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

**PENERAPAN MOTION GRAPHIC DALAM IKLAN VIDEO UNTUK
MEMPROMOSIKAN APLIKASI MOBILE PSS SLEMAN APPS**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Muhammad Anas Luthfi Naji

12.11.5996

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENERAPAN MOTION GRAPHIC DALAM IKLANVIDEO UNTUK
MEMPROMOSIKAN APLIKASI MOBILE PSS SLEMAN APPS**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Anas Luthfi Naji

12.11.5996

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 25 Januari 2017

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, M.Kom

NIK.190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

PENERAPAN MOTION GRAPHIC DALAM IKLANVIDEO UNTUK MEMPROMOSIKAN APLIKASI MOBILE PSS SLEMAN APPS

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Anas Luthfi Naji

12.11.5996

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 November 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Akhmad Dakhlan, M.Kom
NIK. 190302174

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302141

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 November 2017



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, 27 November 2017



Muhammad Apas Luthfi Naji

NIM. 12.11.5996

MOTTO

"AMBIL RESIKO DAN BUATLAH MASA DEPANMU SENDIRI"



PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat serta karunia Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar.

Dengan segenap hati dan jiwa, skripsi ini saya persembahkan kepada :

- ❖ Kedua orang tua, Bapak Pardiung Sungkono dan Ibu Umi Lestari tercinta, yang telah memberikan segalanya, yang tak henti – hentinya memberikan doa dan dukungan serta semangat untuk saya.
- ❖ Keluarga, Ahmad Ridho Naufal dan Lu'lu' Maulida Khotimah, yang ikut mendukung dan mendoakan saya.
- ❖ Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmu selama penulis kuliah.
- ❖ Sahabat Youth33 dan rekan-rekan Perdaditta yang selalu berbagi kebahagiaan.
- ❖ Teman – teman kelas 12-S1-TI-04 yang menjadi teman berjuang dalam berkuliah dan pengerjaan skripsi.

Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah *Subhanahu Wa Ta'ala*, yang telah memberikan segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Motion Graphic dalam Iklan Video untuk mempromosikan Aplikasi Mobile PSS Sleman Apps”. Dalam penyusunan dan penelitian skripsi ini mendapatkan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof Dr. H. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T selalu Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, M.T selaku Ketua Prodi Studi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan masukan, arahan dan motivasi kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, untuk itu penulis sangat menerima kritik dan saran yang membangun untuk kedepannya lebih baik lagi. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 27 November 2017

Muhammad Anas Luthfi Naji

NIM. 12.11.5996

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR ISTILAH.....	xix
INTISARI.....	xx
<i>ABSTRACT</i>	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	2
1.4.1 Maksud Penelitian.....	2
1.4.2 Tujuan Penelitian.....	3
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 Evaluasi.....	4
1.6.6	Metode Implementasi.....	5
1.7	Sistematika Penulisan.....	5
BAB II	LANDASAN TEORI.....	7
2.1	Tinjauan Pustaka	7
2.2	Multimedia	9
2.2.1	Definisi Multimedia	9
2.2.2	Pentingnya Multimedia.....	9
2.2.3	Elemen Multimedia.....	10
2.3	Motion Graphic	12
2.3.1	Pengertian Motion Graphic	12
2.4	Animasi	13
2.4.1	Pengertian Animasi.....	13
2.5	Iklan.....	14
2.5.1	Definisi Iklan.....	14
2.5.2	Tujuan Iklan	15
2.5.3	Manfaat Iklan	15
2.5.4	Jenis Iklan	15
2.6	Media Sosial.....	17
2.6.1	Definisi Media Sosial.....	17
2.6.2	Macam Media Sosial.....	18
2.6.3	Media Sosial sebagai Media Iklan	19
2.7	Analisis PIECES.....	20
2.7.1	<i>Performance</i>	20

2.7.2	<i>Information</i>	21
2.7.3	<i>Economy</i>	21
2.7.4	<i>Control</i>	21
2.7.5	<i>Efficiency</i>	21
2.7.6	<i>Services</i>	22
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		23
3.1	Tinjauan Umum.....	23
3.1.1	Profil PSS Sleman.....	23
3.1.2	Aplikasi Mobile PSS Sleman Apps.....	24
3.1.3	Media Digital PSS Sleman.....	27
3.2	Pengumpulan Data	31
3.2.1	Observasi.....	31
3.2.2	Wawancara.....	36
3.3	Analisis Iklan.....	39
3.3.1	Cara Kerja Iklan Lama	39
3.3.2	Identifikasi Masalah	40
3.3.3	Metode Analisis	40
3.3.4	Analisis PIECES	40
3.4	Analisis Kebutuhan	44
3.4.1	Kebutuhan Fungsional	44
3.5	Pra Produksi	47
3.5.1	Ide Iklan	47
3.5.2	Tema Iklan	48
3.5.3	Spesifikasi Teknis	48
3.5.4	Material Collecting.....	49

3.5.5	Perancangan Storyboard.....	51
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	60
4.1	Produksi.....	60
4.1.1	Pembuatan Asset.....	60
4.1.2	Rekaman Narasi	70
4.1.3	Compositing	72
4.1.4	Animating.....	78
4.1.5	Video Editing	93
4.1.6	Audio Editing.....	95
4.2	Pasca Produksi.....	97
4.2.1	Rendering	97
4.3	Evaluasi	99
4.3.1	Implementasi.....	99
BAB V	PENUTUP	115
5.1	Kesimpulan.....	115
5.2	Saran.....	116
DAFTAR PUSTAKA		117
LAMPIRAN.....		118

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Spesifikasi iklan Facebook.....	34
Tabel 3. 2 Spesifikasi iklan Instagram	35
Tabel 3. 3 Spesifikasi iklan Twitter	35
Tabel 3. 4 Spesifikasi iklan Youtube	36
Tabel 3. 5 Analisis Kinerja.....	41
Tabel 3. 6 Analisis Informasi	42
Tabel 3. 7 Analisis Ekonomi.....	42
Tabel 3. 8 Analisis Pengendalian	43
Tabel 3. 9 Analisis Efisiensi	43
Tabel 3. 10 Analisis Pelayanan	44
Tabel 3. 11 Spesifikasi Perangkat Keras.....	45
Tabel 3. 12 Perangkat Lunak yang digunakan	46
Tabel 3. 13 Perangkat Lunak Untuk Penerapan.....	46
Tabel 3. 14 Kebutuhan Brainware	47
Tabel 3. 15 Spesifikasi iklan video	48
Tabel 3. 16 Rancangan Storyboard	51
Tabel 3. 17 <i>Storyboard</i> akhir	56
Tabel 4. 1 Daftar asset yang akan digunakan.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bumper Opening Bayu Skak.....	13
Gambar 2. 3 Animasi Happy Tree Friends	14
Gambar 3. 1 Tampilan PSS Sleman Apps	24
Gambar 3. 2 Tampilan klasemen	25
Gambar 3. 3 Tampilan jadwal.....	26
Gambar 3. 4 Tampilan e-ticket.....	27
Gambar 3. 5 Tampilan Situs PSS Sleman.....	28
Gambar 3. 6 Profil Akun Twitter PSS Sleman	29
Gambar 3. 7 Profil Akun Instagram PSS Sleman	29
Gambar 3. 8 Profil Akun Facebook PSS Sleman.....	30
Gambar 3. 9 Profil Akun Vine PSS Sleman	30
Gambar 3.10 Data Jumlah Penonton (sumber: twitter.com/pssleman).....	31
Gambar 3. 11 Akun youtube EljaTV	32
Gambar 3. 12 Jumlah <i>Followers</i> Media Sosial PSS Sleman	33
Gambar 3. 13 Wawancara dengan staff media officer PSS Sleman	39
Gambar 3. 14 Channel Youtube New Age Studio	50
Gambar 3. 15 Tampilan situs audiojungle	51
Gambar 3. 16 Saat bertemu Media Officer PSS Sleman	55
Gambar 4. 1 Sketsa stadion.....	60
Gambar 4. 2 Ukuran <i>stage</i>	61
Gambar 4. 3 Rancangan tembok stadion.....	61
Gambar 4. 4 Rancangan atap stadion.....	61
Gambar 4. 5 Rancangan spiral stadion.....	62
Gambar 4. 6 Hasil penggabungan spiral dengan stadion	62
Gambar 4. 7 Hasil rancangan stadion	63
Gambar 4. 8 Hasil jadi objek stadion.....	63
Gambar 4. 9 Rancangan objek awan.....	63
Gambar 4. 10 Rancangan objek awan.....	64

Gambar 4. 11 Rancangan objek matahari	64
Gambar 4. 12 Hasil jadi objek matahari.....	65
Gambar 4. 13 Desain <i>scene</i> 8.....	65
Gambar 4. 14 Proses rekaman narasi	71
Gambar 4. 15 Tampilan <i>waveform</i> Adobe Audition.....	72
Gambar 4. 16 tampilan <i>folder scene</i>	72
Gambar 4. 17 Settingan <i>composition</i>	73
Gambar 4. 18 Susunan <i>layer</i>	73
Gambar 4. 19 Susunan objek	74
Gambar 4. 20 Susunan <i>layer scene</i> 1	74
Gambar 4. 21 Susunan <i>layer scene</i> 2	74
Gambar 4. 22 Susunan <i>layer scene</i> 3	75
Gambar 4. 23 Susunan <i>layer scene</i> 4	75
Gambar 4. 24 Susunan <i>layer scene</i> 5	75
Gambar 4. 25 Susunan <i>layer scene</i> 6	76
Gambar 4. 26 Susunan <i>layer scene</i> 7	76
Gambar 4. 27 Susunan <i>layer scene</i> 8	77
Gambar 4. 28 Susunan <i>layer scene</i> 9	77
Gambar 4. 29 Susunan <i>layer scene</i> 10	78
Gambar 4. 30 Susunan <i>layer scene</i> 11	78
Gambar 4. 31 <i>Position keyframe</i> awal <i>layer line</i>	79
Gambar 4. 32 <i>Position keyframe</i> akhir <i>layer line</i>	79
Gambar 4. 33 <i>Keyframe easy ease layer line</i>	79
Gambar 4. 34 <i>Graph editor speed graph layer line</i>	80
Gambar 4. 35 <i>Position keyframe</i> awal <i>layer BG 3</i>	80
Gambar 4. 36 <i>Position keyframe</i> akhir <i>layer BG 3</i>	80
Gambar 4. 37 <i>Graph editor speed graph layer BG 3</i>	81
Gambar 4. 38 Warna objek pertama	81
Gambar 4. 39 Warna objek kedua.....	82
Gambar 4. 40 Warna objek ketiga.....	82
Gambar 4. 41 Susunan <i>timeline</i>	82

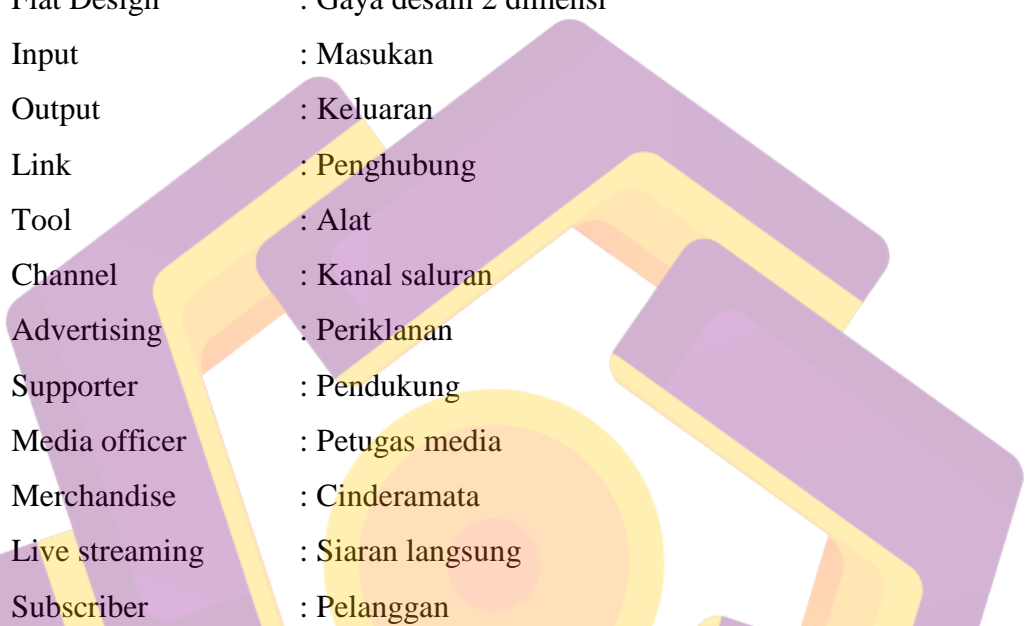
Gambar 4. 42 Susunan <i>layer</i>	83
Gambar 4. 43 Efek set <i>matte</i>	83
Gambar 4. 44 <i>Position keyframe</i> awal <i>layer</i> teks.....	83
Gambar 4. 45 <i>Position key frame</i> akhir <i>layer</i> teks.....	84
Gambar 4. 46 Alpha <i>matte layer</i> teks.....	84
Gambar 4. 47 Objek <i>masking scene</i> 6.....	84
Gambar 4. 48 Alpha <i>inverted matte</i>	85
Gambar 4. 49 Scale <i>keyframe</i> awal <i>layer</i> PSS logo.....	85
Gambar 4. 50 Scale <i>keyframe</i> akhir <i>layer</i> PSS logo	86
Gambar 4. 51 <i>Rotation dan position frame</i> awal <i>layer</i> fb	86
Gambar 4. 52 <i>Rotation dan position frame</i> akhir <i>layer</i> fb.....	86
Gambar 4. 53 <i>Position keyframe</i> awal <i>layer</i> stadion.....	87
Gambar 4. 54 <i>Position keyframe</i> akhir <i>layer</i> stadion.....	87
Gambar 4. 55 <i>Position keyframe</i> awal <i>layer</i> awan.....	87
Gambar 4. 56 <i>Position keyframe</i> akhir <i>layer</i> awan.....	88
Gambar 4. 57 <i>Position keyframe</i> awal <i>layer</i> sun.....	88
Gambar 4. 58 <i>Position keyframe</i> akhir <i>layer</i> sun.....	88
Gambar 4. 59 Fitur <i>motion blur</i>	89
Gambar 4. 60 <i>Motion blur</i> pada <i>layer</i> awan	89
Gambar 4. 61 <i>Tampilan scene</i> 1.....	89
Gambar 4. 62 <i>Tampilan scene</i> 2.....	89
Gambar 4. 63 <i>Tampilan scene</i> 3.....	90
Gambar 4. 64 <i>Tampilan scene</i> 4.....	90
Gambar 4. 65 <i>Tampilan scene</i> 5.....	91
Gambar 4. 66 <i>Tampilan scene</i> 6.....	91
Gambar 4. 67 <i>Tampilan scene</i> 7.....	91
Gambar 4. 68 <i>Tampilan scene</i> 8.....	92
Gambar 4. 69 <i>Tampilan scene</i> 9.....	92
Gambar 4. 70 <i>Tampilan scene</i> 10.....	93
Gambar 4. 71 <i>Tampilan scene</i> 11.....	93
Gambar 4. 72 Pengaturan <i>sequence premiere project</i>	94

Gambar 4. 73 Susunan video tiap <i>scene</i>	94
Gambar 4. 74 Tampilan multitrack	95
Gambar 4. 75 Export multitrack.....	96
Gambar 4. 76 Penggabungan video dengan audio	96
Gambar 4. 77 Penambahan sound effect.....	97
Gambar 4. 78 Proses <i>rendering frame</i>	98
Gambar 4. 79 Pengaturan proses <i>rendering</i>	98
Gambar 4. 80 Media Officer PSS Sleman meninjau iklan video.....	99
Gambar 4. 81 Surat persetujuan hasil penelitian.....	101
Gambar 4. 82 Menu buat iklan.....	102
Gambar 4. 83 Option tujuan iklan.....	102
Gambar 4. 84 Penyesuaian lokasi negara, mata uang dan zona waktu	103
Gambar 4. 85 pengaturan jangkauan.....	103
Gambar 4. 86 Pengaturan anggaran dan jadwal.....	104
Gambar 4. 87 Pengaturan format iklan	104
Gambar 4. 88 Pemilihan thumbnail	105
Gambar 4. 89 Preview iklan.....	105
Gambar 4. 90 Penambahan iklan instagram.....	106
Gambar 4. 91 Validasi akun instagram.....	107
Gambar 4. 92 Penghubungan akun instagram.....	107
Gambar 4. 93 Preview iklan.....	108
Gambar 4. 94 pengaturan awal iklan.....	108
Gambar 4. 95 Preview iklan.....	109
Gambar 4. 96 Pengaturan target iklan.....	110
Gambar 4. 97 Pengaturan anggaran biaya.....	110
Gambar 4. 98 Proses pembayaran.....	111
Gambar 4. 99 Proses awal pembuatan iklan	111
Gambar 4. 100 Pemilihan jenis iklan	112
Gambar 4. 101 Pengaturan jadwal iklan	112
Gambar 4. 102 Preview iklan.....	113
Gambar 4. 103 Pengaturan topik.....	113

Gambar 4. 104 pembayaran iklan 114



DAFTAR ISTILAH



Motion Graphic	: Jenis animasi yang menggabungkan grafis dengan gerakan
Aplikasi Mobile	: Aplikasi yang digunakan dalam handphone
Flat Design	: Gaya desain 2 dimensi
Input	: Masukan
Output	: Keluaran
Link	: Penghubung
Tool	: Alat
Channel	: Kanal saluran
Advertising	: Periklanan
Supporter	: Pendukung
Media officer	: Petugas media
Merchandise	: Cenderamata
Live streaming	: Siaran langsung
Subscriber	: Pelanggan

INTISARI

PSS Sleman merupakan sebuah klub sepak bola yang mempunyai banyak penggemar dari berbagai kalangan dan sebagian besar penggemar PSS Sleman sangat aktif di media sosial. Klub sepak bola ini akan meluncurkan sebuah aplikasi berbasis mobile yang ditujukan untuk para penggemarnya. Aplikasi tersebut menjadi hal baru dalam dunia sepak bola khususnya di Kabupaten Sleman yang tentunya akan membuat para penggemarnya berlomba-lomba memiliki aplikasi tersebut. Menjadi hal yang baru pastinya membuat banyak orang ingin mengetahui cara penggunaannya ataupun cara mendapatkan aplikasi tersebut khususnya bagi orang awam yang jarang menggunakan aplikasi pada smartphone.

Sebuah media diperlukan sebagai alat untuk menyampaikan pesan. Video yang mengiklankan aplikasi serta menjelaskan penggunaannya tersebut dirasa sangat pas dan perlu agar semua kalangan penggemar PSS Sleman dapat mengetahui adanya PSS Sleman Apps. Melalui video tersebut cara penggunaannya pun akan lebih mudah dipahami oleh semua penggemar PSS Sleman terutama bagi kalangan awam yang belum atau jarang menggunakan aplikasi pada smartphone.

Melalui video iklan tersebut para penggemar PSS Sleman dari berbagai kalangan pun lebih mudah menggunakan aplikasi tersebut karena pesan yang disampaikan melalui video akan lebih mudah dipahami. Aplikasi PSS Sleman Apps digunakan oleh semua penggemar PSS Sleman untuk mendapatkan berita terbaru tentang klub bola tercinta serta semua hal yang berhubungan dengan PSS Sleman.

Kata Kunci: PSS Sleman, Video iklan, Aplikasi

ABSTRACT

PSS Sleman is an Indonesian football club that has many fans from various backgrounds and most of the fans PSS Sleman very active in social media. This football club will launch a mobile based application that is intended for fans. The application is new in the world of football, especially in Sleman district, which surely will make his fans compete to have the application. Be a new thing certainly makes a lot of people want to know how to use or how to get the application especially for the lay people who rarely use the app on a smartphone.

A required media as a tool to deliver the message. Video advertising applications and explain its use is felt very fitting and necessary that all the fans can know their PSS Sleman PSS Sleman Apps. Through these videos how to use them would be more easily understood by all fans of PSS Sleman especially for the lay people who has not or rarely used applications on smartphones.

Through these video ad fans PSS Sleman from different walks of life any easier using the application because the message conveyed through video will be more easily understood. Application of PSS Sleman Apps used by all fans of PSS Sleman to get the latest news about the beloved football club as well as all matters relating to PSS Sleman.

Keywords: *PSS Sleman, Video ads, Applications*