

**PEMBUATAN MEDIA PROMOSI PADA CV.FAJAR ANUGRAH
DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



disusun oleh

Siti Mutmainah Lestari

13.11.6930

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PEMBUATAN MEDIA PROMOSI PADA CV.FAJAR ANUGRAH
DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Teknik Informasi



disusun oleh

Siti Mutmainah Lestari

13.11.6930

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN MEDIA PROMOSI PADA CV.FAJAR ANUGRAH DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Siti Mutmainah Lestari

13.11.6930

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 Februari 2016

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN MEDIA PROMOSI PADA CV.FAJAR ANUGRAH DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Siti Mutmainah Lestari

13.11.6930

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 11 Agustus 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK.190302187

Tonny Hidavat, M.Kom
NIK.190302182

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 Agustus 2016

KETUA STM IK AMIKOM / YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Savanto, M.M.
NIK.190302001

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 di tulis 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 di buat menjadi tanggungjawab pribadi.

Yogyakarta, 27 Agustus 2016

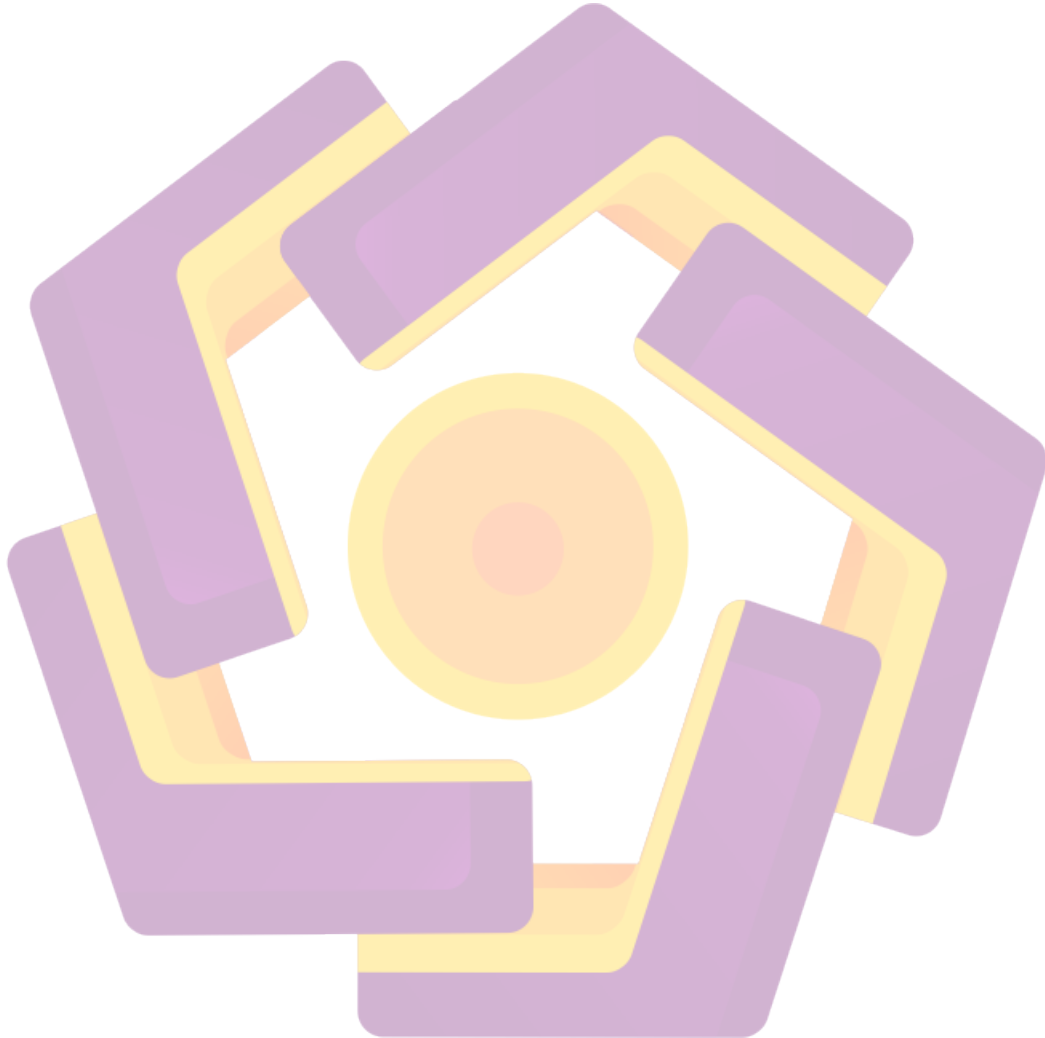


Siti Mutmainah Lestari

Nim. 13.11.6930

MOTTO

- Kegagalan hanya terjadi bila menyerah (*Lessing*)
- Do whatever you like, be consistent, and success will come naturally.
- Barang siapa merintis jalan mencari ilmu maka Allah akan memudahkan baginya jalan ke surga (H.R Muslim)



HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah kpuanjatkan puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayahnya sehingga berkesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini dengan segala kekuranganku. Segala syukurku ucapkan kepadaMu karna telah menghadirkan mereka yang memberikan semangat dan do'a disaat menjalankan proses pembuatan skripsi ini , KarenaMu lah mereka ada dan KarenaMu lah skripsi ini terselesaikan. Hanya padaMu tempatku mengadu dan mengucapkan syukur. Dengan segala kkerendahan hati, saya persembahkan Skripsi ini kepada :

- Ayahanda dan Ibunda tercinta, terimakasih atas segenap ketulusan cinta & kasih sayangnya selama ini. Untuk segala do'a, pendidikan ,perjuangan dan pengorbanan untukku.
- Kakak , adik dan keluarga besar yang senantiasa memberikan motivasi dan do'a untukku.
- Soulmate tersayang, Taufiqul Hafizh Rahardiantoro yang selalu membantu, memdapingi,memberikan dukungan semangat serta doa untukku.
- Teman-teman seperjuangan 13 S1 TI 03 yang tidak mungkin di sebutkan satu persatu. Terimakasih atas semuanya tanpa kalian takkan ada kesan yang mengharukan dan menyedihkan dalam proses menimba ilmuku bersama kalian.
- Keluarga besar INHAB+ yang senantiasa memberikan semangat dan do'anya untukku.
- Terimakasih Keluarga teater Manggar ,kontrakan dan Kost WK 20 yang selalu memberikan semangat untukku.
- Keluarga besar Cv. Fajar Anugrah , terimakasih atas bimbingan dan bantuannya.

Ku ucapkan terimakasih yang sebesar – besarnya ,mohon maaf jika ada salah kata baik sengaja atau tidak selama ini. Sukses buat kalian semua di lancarkan segala urusannya, semoga Allah SWT memberikan rahmat dan hidayahnya kepada kita semua. Amin.....

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah penulis panjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat, rahmat dan hidayah-Nya, penyusunan skripsi yang berjudul “PEMBUATAN MEDIA PROMOSI PADA CV.FAJAR ANUGRAH DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC” dapat diselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan, bimbingan, kerjasama dari berbagai pihak dan berkah dari Allah SWT sehingga kendala-kendala yang dihadapi tersebut dapat diatasi. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan kepada Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku pembimbing yang telah dengan sabar, tekun, tulus dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga dan pikiran memberikan bimbingan, motivasi, arahan, dan saran-saran yang sangat berharga kepada penulis selama menyusun skripsi.

Selanjutnya ucapan terima kasih penulis sampaikan pula kepada:

1. Bapak Prof. Dr.M.Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak masukan yang membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Sudarmawan, S.T.,M. T selaku Ketua jurusan Teknik Informatika.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan, sehingga penulis mengharapkan adanya saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Yogyakarta, Agustus 2016

,Penulis

DAFTAR ISI

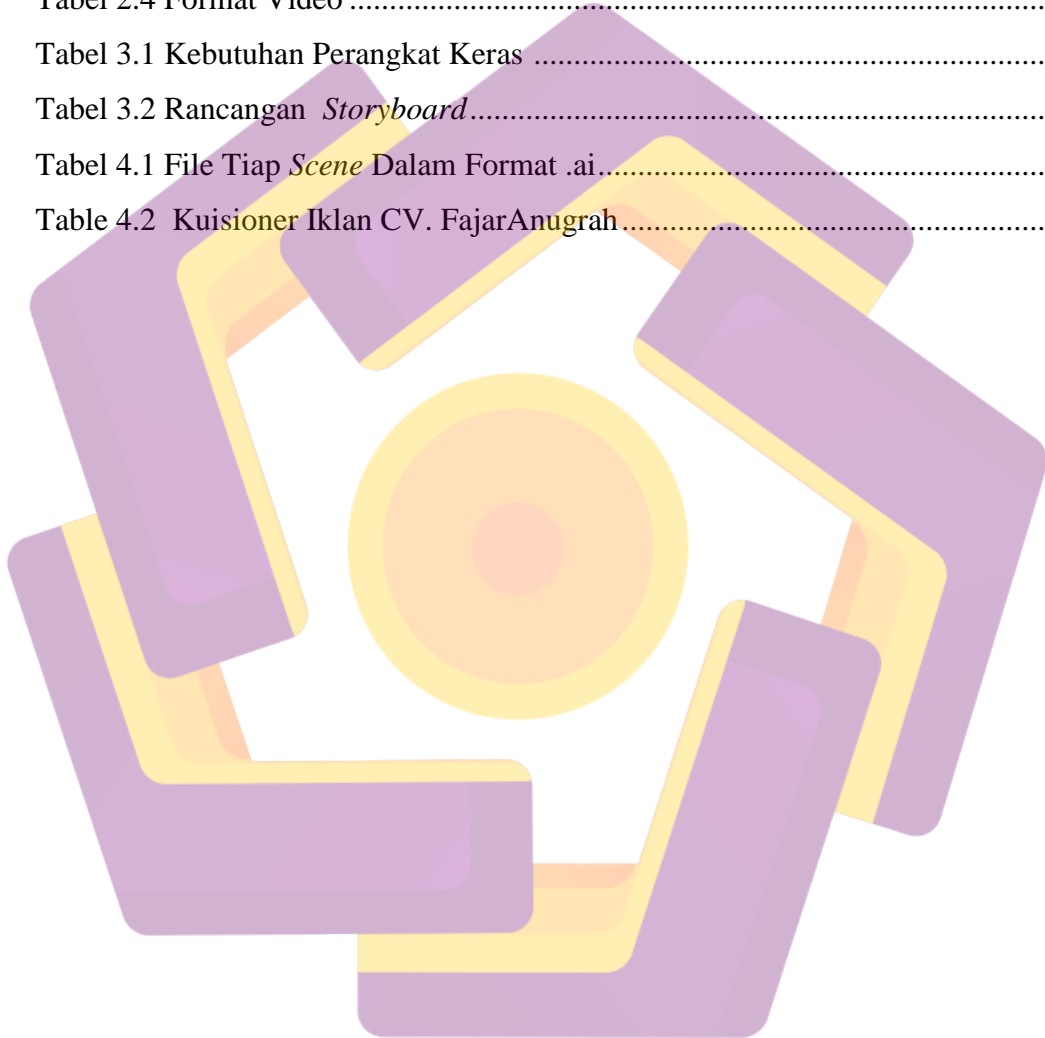
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGATAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.6.2 Metode Perancangan Sistem.....	6
1.6.3 Metode Analisis	6
1.6.4 Metode Perancangan	6
1.6.5 Metode Pengembangan.....	6
1.6.6 Metode <i>Testing</i>	7
1.7 Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Tujuan Pustaka	9

2.2 Pengertian Animasi.....	11
2.2.1 Sejarah Animasi.....	11
2.2.2 Perkembangan Teknologi Animasi	14
2.2.3 Fungsi Animasi.....	15
2.2.4 Teknik Dasar Animasi	16
2.3 Konsep Dasar Multimedia	18
2.3.1 Konsep Dasar Dalam Periklanan.....	18
2.3.2 Pengertian Multimedia Periklanan	19
2.3.3 Jenis Iklan	19
2.3.4 Manfaat Multimedia Periklanan	19
2.3.5 Kriteria Iklan Yang Baik	20
2.3.6 Elemen- elemen Multimedia	20
2.4 Langkah – langkah Dalam Strategi Perancangan.....	28
2.5 Konsep Teknik <i>Motion Graphic</i>	29
2.5.1 Sejarah <i>Motion Graphic</i>	29
2.5.2 Pengertian <i>Motion Graphic</i>	30
2.5.3 Konsep Dasar Perancangan Video Dengan Teknik <i>Motion Graphic</i>	31
2.6 Produksi Iklan.....	34
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	37
3.1 Tinjauan Umum	37
3.1.1 Sejarah CV. Fajar Anugrah	37
3.1.2 Struktur Organisasi	38
3.1.3 Logo CV. Fajar Anugrah	39
3.2 Analisis Kebutuhan Fungsional	39
3.3 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	40
3.3.1 Kebutuhan Perangkat Lunak	40
3.3.2 Kebutuhan Perangkat Keras	41
3.3.3 Kebutuhan <i>Brainware</i>	41
3.4 Tahap Pra Produksi	42
3.4.1 Ide Iklan	42

3.4.2 Perancangan Naskah Iklan	43
3.4.3 Rancangan <i>Storyboard</i>	45
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	49
4.1 Produksi	49
4.1.1 <i>Drawing</i>	49
4.1.2 <i>Colloring</i>	53
4.1.3 <i>Background</i>	54
4.1.4 <i>Sound Editing dan Lypsync</i>	54
4.2 Pasca Produksi	55
4.2.1 <i>Editing</i>	55
4.2.2 <i>Rendering</i>	67
4.3 Hasil Video	70
4.4 Kuisisioner	73
BAB V PENUTUP	74
5.1 Kesimpulan	74
5.2 Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	76

DAFTAR TABEL

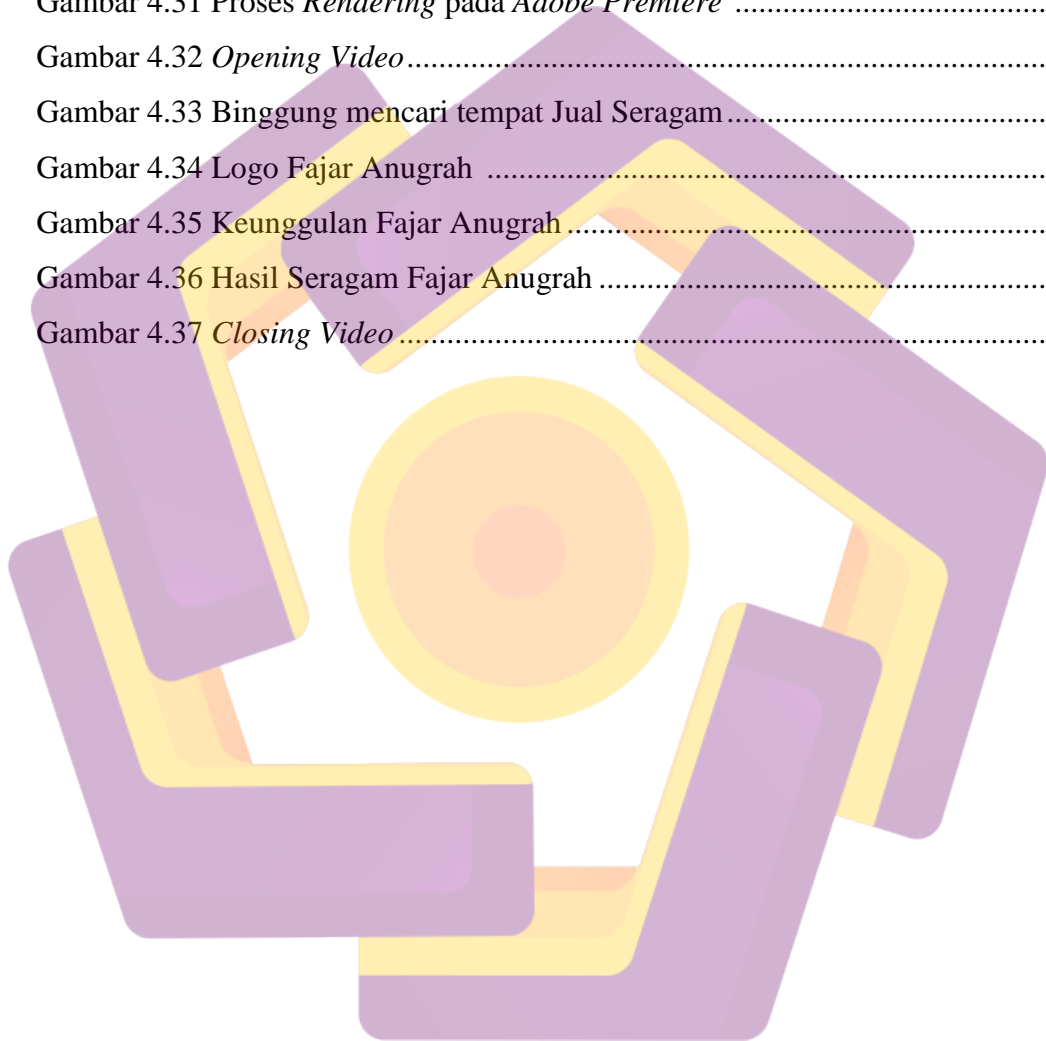
Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka	10
Tabel 2.2 Format Gambar	21
Tabel 2.3 Format File Suara	23
Tabel 2.4 Format Video	24
Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras	41
Tabel 3.2 Rancangan <i>Storyboard</i>	45
Tabel 4.1 File Tiap <i>Scene</i> Dalam Format <i>.ai</i>	57
Table 4.2 Kuisisioner Iklan CV. FajarAnugrah.....	73



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Struktur Organisasi CV. Fajar Anugrah	38
Gambar 3.2 Logo dari CV. Fajar Anugrah	39
Gambar 4.1 Pembuatan Lingkaran Menggunakan <i>Elipse Tool</i>	50
Gambar 4.2 Mengatur Bentuk Lingkaran Menjadi Kepala Menggunakan <i>Direct Selection Tool</i>	50
Gambar 4.3 Pembuatan Lingkaran Menggunakan <i>Elipse Tool</i>	51
Gambar 4.4 Mengatur Bentuk Lingkaran Menjadi Rambut Menggunakan <i>Direct Selection Tool</i>	51
Gambar 4.5 Pembuatan Karakter Utama	52
Gambar 4.6 Proses Penyimpanan.....	53
Gambar 4.7 <i>Coloring</i>	53
Gambar 4.8 Sketsa <i>Background</i>	54
Gambar 4.9 Rekaman Suara <i>Dubbing</i>	55
Gambar 4.10 Tampilan Lembar Kerja Baru	56
Gambar 4.11 Tampilan <i>New Composition</i>	56
Gambar 4.12 Tampilan Proses <i>Import AS</i>	57
Gambar 4.13 Tampilan Proses <i>Composition</i>	59
Gambar 4.14 Tampilan Proses Penggunaan <i>Plug in</i>	59
Gambar 4.15 Layer Yang Menggunakan <i>Plug in Animator Composer</i>	60
Gambar 4.16 Proses <i>Editing Mask</i>	60
Gambar 4.17 Proses <i>Editing Transform</i>	61
Gambar 4.18 Tampilan <i>Render Queue</i>	62
Gambar 4.19 Menentukan <i>Format File</i>	63
Gambar 4.20 Menentukan Lokasi Penyimpanan Video	63
Gambar 4.21 Proses <i>Rendering</i>	64
Gambar 4.22 Tampilan Awal <i>Adobe Premier Pro CC</i>	64
Gambar 4.23 Proses Pengaturan Format File dan Lokasi Penyimpanan	65
Gambar 4.24 Membuat <i>Sequene</i> Baru	66
Gambar 4.25 Proses <i>Import File</i> di <i>Adobe Premiere</i>	66

Gambar 4.26 Proses <i>Editing Audio</i> Menggunakan <i>Adobe Premiere</i>	67
Gambar 4.27 Proses <i>Editing</i> Menggunakan <i>Adobe Premiere</i>	67
Gambar 4.28 Halaman <i>Rendering</i> pada <i>Adobe Premiere</i>	68
Gambar 4.29 Menentukan <i>Format File</i>	68
Gambar 4.30 Memilih Tempat Penyimpanan	69
Gambar 4.31 Proses <i>Rendering</i> pada <i>Adobe Premiere</i>	69
Gambar 4.32 <i>Opening Video</i>	70
Gambar 4.33 Binggung mencari tempat Jual Seragam.....	70
Gambar 4.34 Logo Fajar Anugrah	71
Gambar 4.35 Keunggulan Fajar Anugrah.....	71
Gambar 4.36 Hasil Seragam Fajar Anugrah	72
Gambar 4.37 <i>Closing Video</i>	72



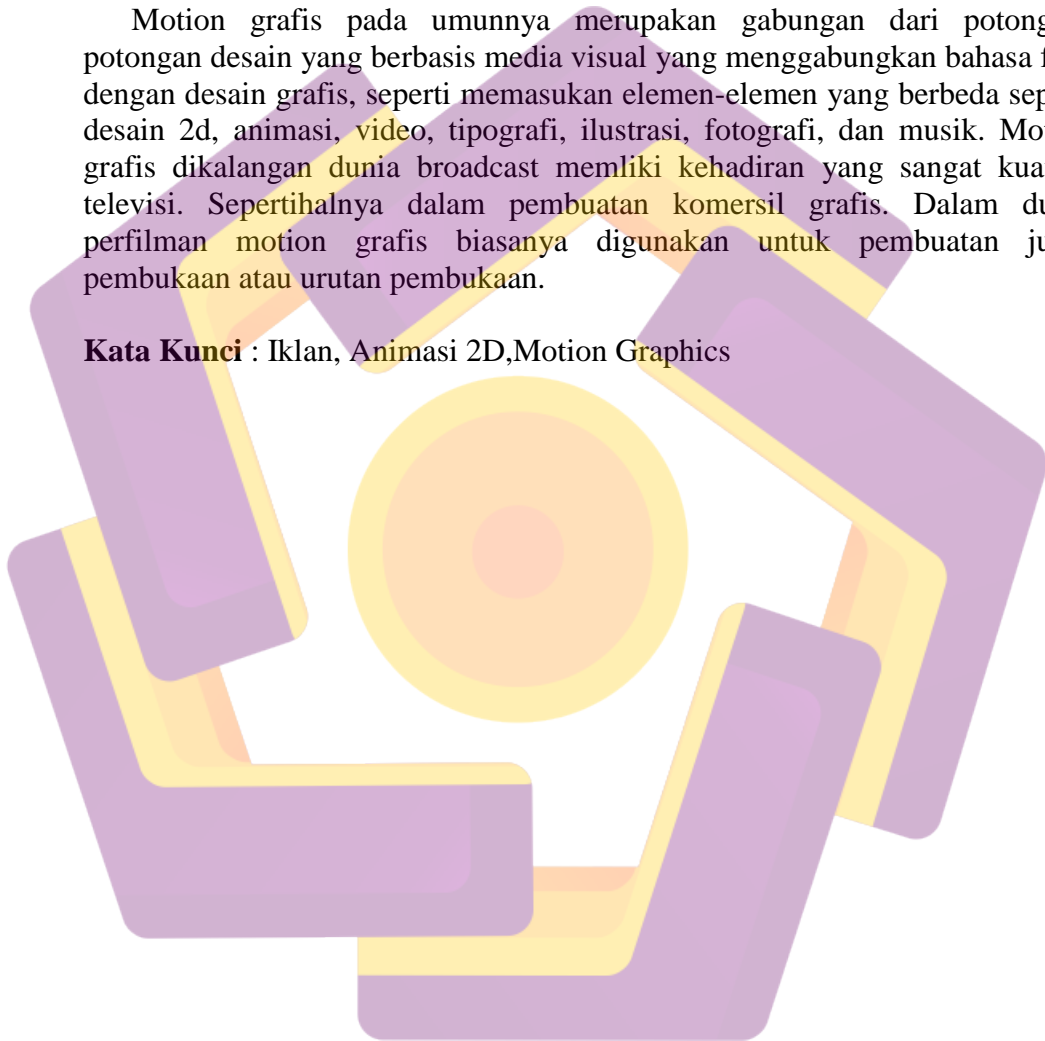
INTISARI

Promosi adalah upaya untuk menawarkan produk dengan tujuan menarik calon konsumen untuk membeli. Dengan adanya promosi produsen mengharapkan kenaikannya angka penjualan semakin meningkat .

Animasi 2D adalah penciptaan gambar bergerak dalam lingkungan dua dimensi. Hal ini dilakukan dengan urutan gambar pada frame yang mensimulasikan gerakan – gerakan antar frame.

Motion grafis pada umumnya merupakan gabungan dari potongan-potongan desain yang berbasis media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis, seperti memasukan elemen-elemen yang berbeda seperti desain 2d, animasi, video, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik. Motion grafis dikalangan dunia broadcast memiliki kehadiran yang sangat kuat di televisi. Sepertihalnya dalam pembuatan komersil grafis. Dalam dunia perfilman motion grafis biasanya digunakan untuk pembuatan judul pembukaan atau urutan pembukaan.

Kata Kunci : Iklan, Animasi 2D, Motion Graphics



ABSTRACT

Promotion is an attempt to offer products with the purpose of attracting potential consumers to buy . With the promotion of manufacturers expect gains increasing sales figures.

2D animation is the creation of moving pictures in a two-dimensional environment . This is done by a sequence of images on a frame that simulates the movement - the movement between frames.

Motion graphics on umunnya a combination of pieces of visual media based design that combines film language with graphic design , such as administering different elements such as design 2d , animation , video , typography , illustration , photography , and music . Motion graphics among the world of broadcast discount very strong presence on television . Just as in the manufacture of commercial graphics. In the world of film motion graphics typically used to manufacture title opening or opening sequences.

Keyword: *Advertesing, 2D Animation, Motion Graphics*

