

**IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHICS DENGAN AFTER
EFFECT PADA SEBUAH IKLAN**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Joko Purwoko

12.01.3131

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2016

**IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHICS DENGAN AFTER
EFFECT PADA SEBUAH IKLAN**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Program Diploma – Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

Joko Purwoko

12.01.3131

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

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR


IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHICS DENGAN AFTER EFFECT PADA SEBUAH IKLAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Joko Purwoko 12.01.3131

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 23 Maret 2015

Dosen Pembimbing



Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHICS DENGAN AFTER EFFECT PADA SEBUAH IKLAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Joko Purwoko 12.01.3131

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 10 Agustus 2016

Susunan Dewan penguji

Nama Penguji

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom
NIK. 190302163

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 10 September 2016



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam Tugas akhir 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, 10 Agustus 2016

METERAI
TEMPEL
7EEE2ADF609958319
6000
ENAM RIBURUPIAH
Joko Purwoko
NIM. 12.01.3131

MOTTO

Katakanlah: "Sesungguhnya shalat, ibadah, hidup dan matiku hanyalah untuk Allah, Tuhan semesta alam. [Q.S AL AN'AAM : 162]

Waktu yang baik hari ini adalah pengalaman menyedihkan hari esok, jangan sia-siakan waktumu . (Bob Marley)

Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah. (lessing)



PERSEMBAHAN

Pada halaman persembahan ini penulis mempersembahkan dan mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

1. Terima kasih dan syukur kepada Allah ‘Azza wa jalla yang memberikan bermilyar-milyar nikmat yang tidak dapat terhitung yang dirasakan penulis selama penyusunan tugas ahir
2. Terima kasih kepada Ayah dan Ibu, dengan kerja keras, doa dan motivasi beliau saya dapat menyelesaikan studi D3 sesuai dengan target
3. Terimakasih kepada teman-teman yang selalu membari suport
4. Terimakasih juga buat seseorang yang telah memberikan semangat untuk kembali meneruskan tugas ahir ini

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr.wb

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah 'Azza wa jalla yang telah memberikan limpahan rahmat, kemudahan, kelancaran dan hidayah-Nya, terbukti penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini yang berjudul "Implementasi Teknik Motion Graphics Dengan After Effect Pada Sebuah Iklan" dengan cukup baik walaupun disadari masih banyak sekali kekurangan yang itu semua tidak lepas karena keterbatasan penulis. Tidak lupa sholawat serta salam selalu dicurahkan kepada nabi besar dan rosul junjungan kita Rosulullah Muhammad SAW yang telah mengubah dari zaman kebodohan ke zaman yang penuh dengan keislaman.

Tugas akhir ini merupakan salah satu bentuk persyaratan kelulusan jenjang Program Strata satu (D3) jurusan Teknik Informatika pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam pembuatan Tugas akhir ini, tentu saja penulis mendapat banyak bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom yang menjadi pembimbing penulis dalam penyusunan Tugas akhir
3. Tim penguji, segenap dosen dan karyawan STMIK AMIKOM yang telah memberikan ilmu dan pengalaman.
4. Kedua orang tua atas dukungan berupa doa dan materiil selama perkuliahan dan hingga terselesaikannya skripsi ini.
5. Teman – teman semua yang penulis tidak bisa sebutkan satu per satu, karena kebaikan dan motivasi kalian skripsi ini bisa selesai.

6. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian pembuatan Tugas ahir ini.

Penulis menyadari dalam penyusunan tugas akhir ini masih banyak kekurangan serta masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diperlukan. Semoga penyusunan tugas ahir ini dapat bermanfaat bagi pembaca dalam menambah wawasan dan pengetahuan, khususnya dalam bidang jaringan komputer.

Akhir kata penulis ucapkan terima kasih atas kesediaannya untuk membaca dan memahami skripsi ini.

Wassalamu'alaikum wr.wb

Yogyakarta, 10 Agustus 2016

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar belakang masalah.....	1
1.2 Rumusan masalah.....	2
1.3 Batasan masalah.....	2
1.4 Tujuan penelitian.....	3
1.5 Manfaat penelitian.....	3

1.6 Metode penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Perancangan.....	4
1.6.3 Metode pengembangan.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 tinjauan pustaka.....	7
2.2 Pengertian Multimedia.....	8
2.2.1 Unsur-Unsur Multimedia.....	8
2.2.1.1 Teks (text).....	8
2.2.1.2 Image (Grafik).....	8
2.2.1.3 Suara (audio).....	9
2.2.1.4 Video.....	10
2.2.1.5 Animasi.....	10
2.2.1.5.1 Sejarah Animasi.....	10
2.3 Pengertian Iklan.....	12
2.3.1Jenis Iklan.....	12
2.4 Proses Produksi Iklan	13

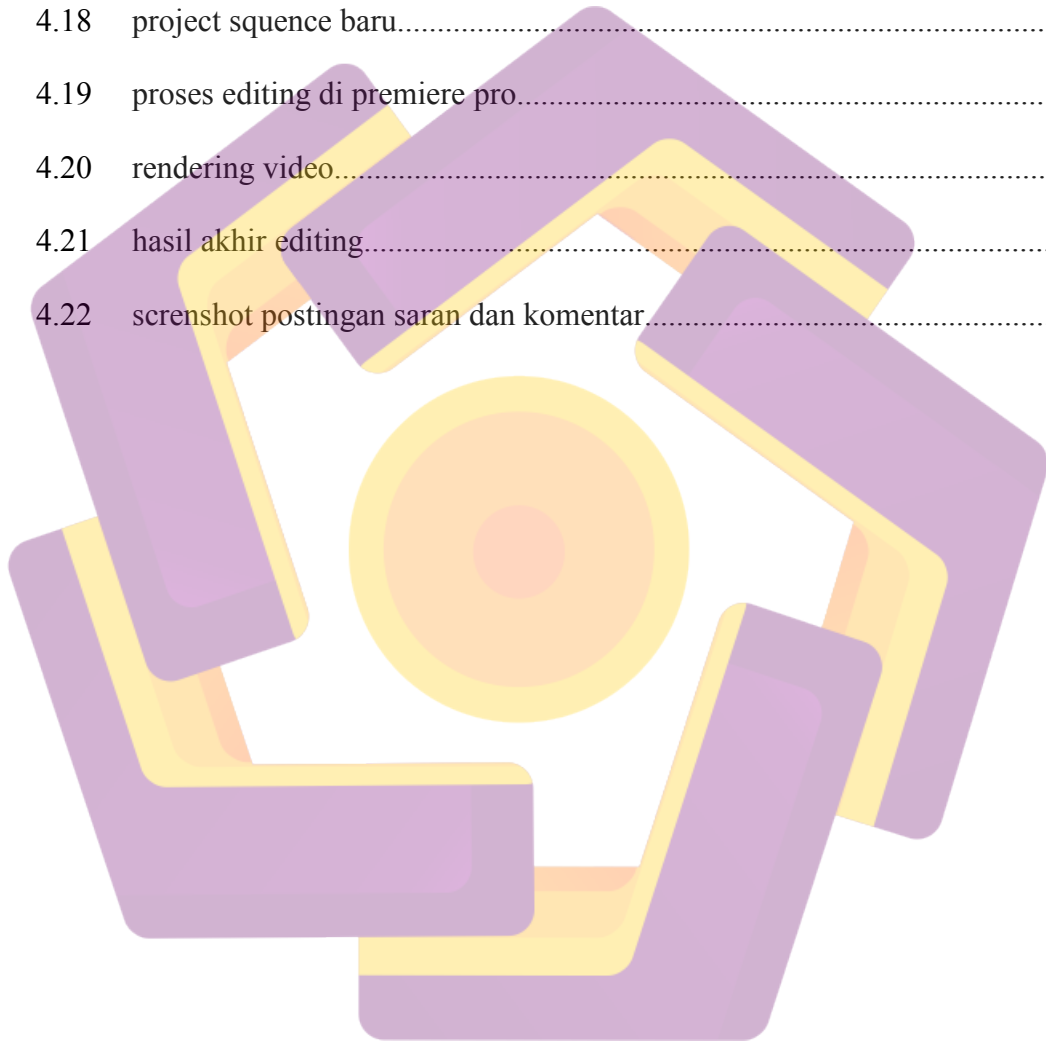
2.4.1 Pra produksi.....	13
2.4.2 Ide kreatif.....	13
2.4.3 Penulisan Naskah Iklan.....	14
2.4.4 Pembuatan Karakter.....	14
2.4.5 Storyboard.....	14
2.4.5.1 Jenis Storyboard.....	15
2.5 Produksi.....	17
2.6 Pasca produksi.....	17
III PERANCANGAN.....	18
3.1 Sejarah Flat Design.....	18
3.2 Contoh Logo Flat Design.....	18
3.3 Strategi Perancangan iklan.....	19
3.4 Iklan Yang Menggunakan Teknik Flat Design.....	19
3.5 Konsep iklan.....	19
3.6 Kebutuhan Hardwere dan Softwere.....	20
3.6.1 Hardwere.....	20
3.6.2 Softwere.....	20
3.7 Perancangan Naskah.....	21

3.8 Perancangan Storyboard	24
IV PEMBAHASAN.....	27
4.1 Produksi.....	27
4.1.1 Perancangan karakter.....	27
4.1.2 Mengimplementasikan hasil perancangan ke media	29
4.1.3 Managemen File.....	30
4.1.4 Pembuatan Animasi.....	31
4.1.4.1 Membuat project baru.....	31
4.1.4.2 Membuat Animasi.....	32
4.2 Pasca Produksi.....	36
4.2.1 Hasil Akhir Editing.....	38
4.2.2 Opservasi komentar dan saran dari forum animasi.....	39
V KESIMPULAN.....	41
5.1 Kesimpulan.....	41
5.2 Saran	41
DAFTAR PUSTAKA.....	42

DAFTAR GAMBAR

2.1 Thumbinal storyboard.....	15
2.2 Rough storyboard.....	16
2.3 Clean Up Storyboard.....	16
3.1 Logo google.....	18
3.2 Contoh iklan flat design “Oreo”.....	19
3.3 storyboard 1-3.....	24
3.4 storyboard 4-6.....	25
3.5 storyboard 7-10.....	26
4.1 Perancangan karakter wanita.....	27
4.2 Perancangan karakter pria.....	28
4.3 perancangan visual rumah butik esty.....	28
4.4 scanning hasil prancangan gambar.....	29
4.5 mencocokkan karakter wanita.....	29
4.6 pencocokan bangunan butik dan properti.....	30
4.7 hasil pencocokan hasil scanning.....	30
4.8 manajemen semua file dalam folder.....	31
4.9 project baru.....	32
4.10 file gambar.....	32
4.11 memasukan gambar ke timeline.....	33
4.12 mengedit scale & posisi pohon.....	34
4.13 semua gambar dan ikon bergerak.....	34

4.14	composisi pergerakan leyer animasi.....	34
4.15	memunculkan animasi balon.....	35
4.16	animasi transisi awan dan silwet latar belakang.....	35
4.17	hasil animasi after efect.....	36
4.18	project squence baru.....	37
4.19	proses editing di premiere pro.....	37
4.20	rendering video.....	38
4.21	hasil akhir editing.....	38
4.22	screnshot postingan saran dan komentar.....	39



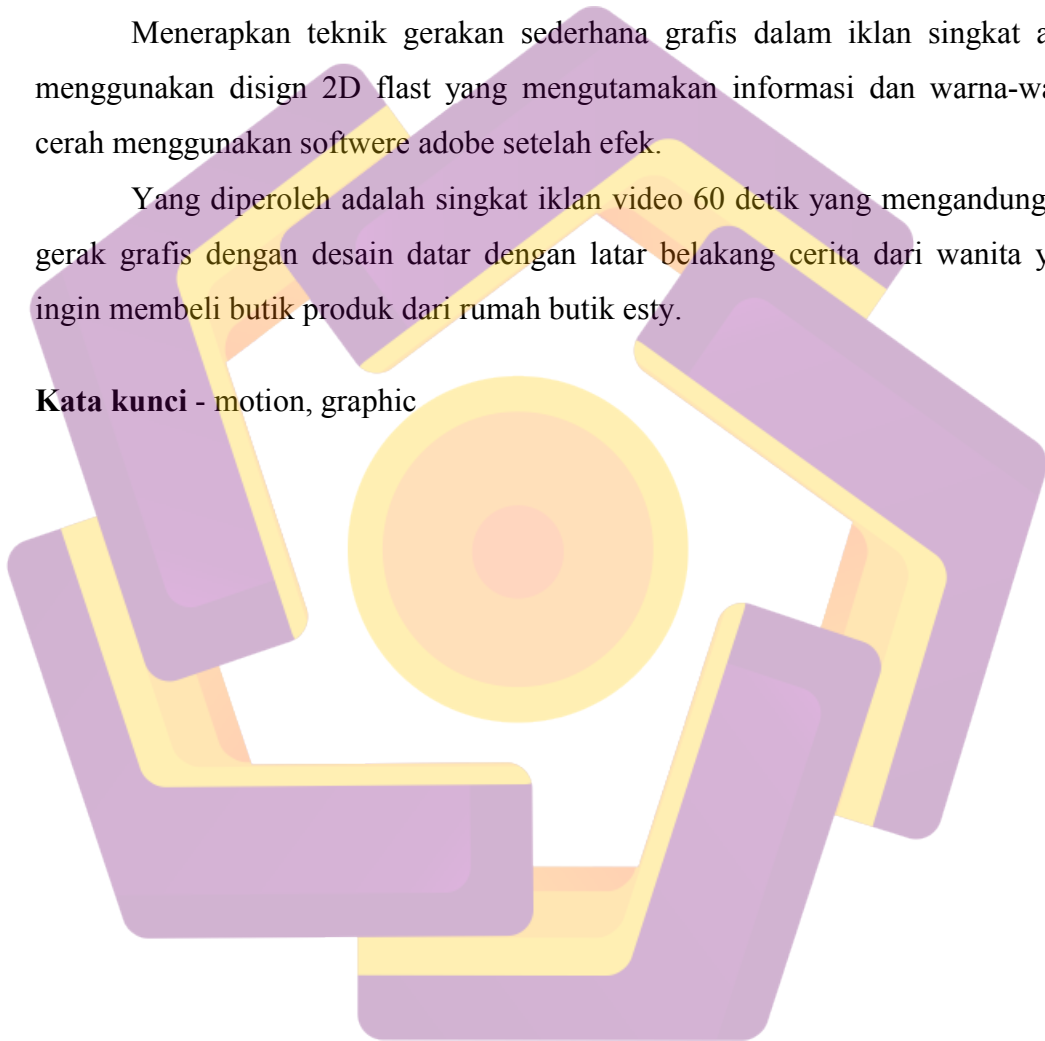
INTISARI

Media iklan dewasa ini berkembang sangat pesat, salah satu video animasi berbasis gerak 2D grafis yang memiliki Avalue tidak berkurang sama sekali dibandingkan dengan metode periklanan lainnya. Namun, memakan waktu lama dan biaya tidak snall.

Menerapkan teknik gerakan sederhana grafis dalam iklan singkat akan menggunakan disign 2D flast yang mengutamakan informasi dan warna-warna cerah menggunakan softwere adobe setelah efek.

Yang diperoleh adalah singkat iklan video 60 detik yang mengandung 2D gerak grafis dengan desain datar dengan latar belakang cerita dari wanita yang ingin membeli butik produk dari rumah butik esty.

Kata kunci - motion, graphic



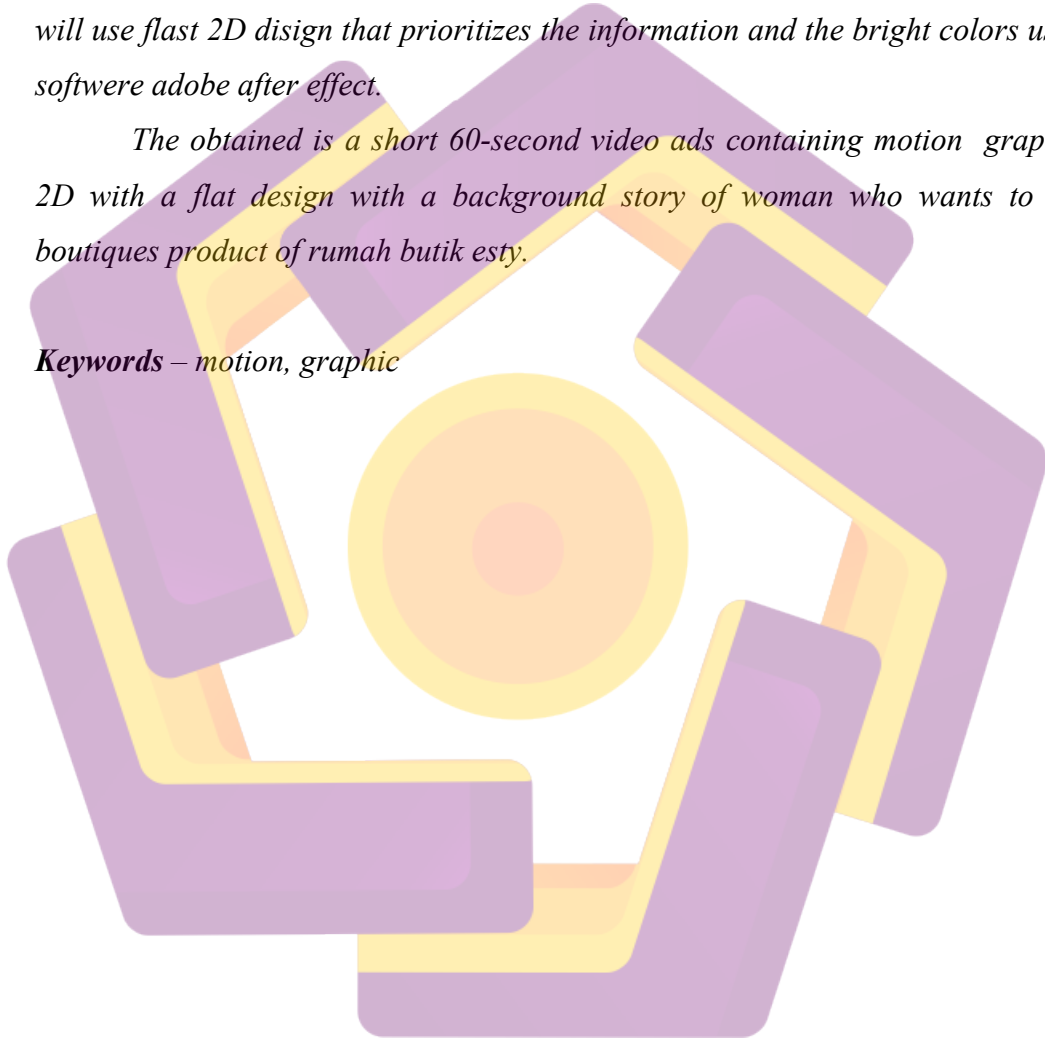
ABSTRACT

Media advertising these days is growing rapidly, one animated video based 2D motion graphic that has a value has not diminished at all compared to other advertising methods. However, it takes a long time and the cost is not small.

Implementing simple motion graphic technique in a short advertisement will use flat 2D design that prioritizes the information and the bright colors using software Adobe After Effects.

The result is a short 60-second video advertisement containing motion graphics 2D with a flat design with a background story of a woman who wants to buy boutique products from Rumah Butik Esty.

Keywords – motion, graphic



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Animasi berasal dari kata Animation yang ada dalam kata bahasa Inggris to animate yang berarti menggerakkan. Contohnya sebuah benda yang mati, lalu digerakkan melalui perubahan sedikit demi sedikit dan teratur sehingga memberikan kesan hidup. Animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu. Animasi juga merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurut sedemikian rupa sehingga penonton merasakan adanya ilustrasi gerakan pada gambar yang ditampilkan.

Animasi dapat diintegrasikan ke media lain seperti video iklan atau presentasi sehingga cocok untuk menjelaskan materi-materi pelajaran atau mendisripsikan produk yang sulit disampaikan secara langsung melalui buku.

Motion graphics akan mengarahkan kita untuk kembali menggunakan elemen-elemen pada fungsionalitas atau kegunaan mereka. Seperti sebuah website yang didesain dan dinilai dari “bagaimana” website itu bekerja, daripada “bagaimana” tampilannya. Jadi bukan perkara cantik atau tidaknya sebuah website tersebut, melainkan lebih kepada bagaimana sih website ini bekerja. Gaya ini memaksa desainer untuk lebih fokus kepada *User Experience* (pengalaman si user ketika menggunakan website kita), sehingga website yang

memakai gaya flat desain ini akan menerima masukan yang positif sebagai website yang *user-friendly*.

Periklanan menggunakan teknik animasi flat desain menawarkan konsep lebih menarik dari kebanyakan iklan yang beredar. Flat desain kini menjadi *trend* desain di web, OS (*Operating System*), maupun Handphone. Cara ini untuk menambah daya tarik promosi sebuah produk yang akan diiklankan.

Dengan banyaknya produk yang dipergunakan oleh target audiens, pasti target audiens tidak kaget dengan pengayaan flat desain dan pengayaan ini dapat diadaptasi ke media promosi dan diharapkan target audiens akan menyukai media promosi dengan pengayaan seperti ini.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul **“Implementasi Teknik Motion Graphics dengan After Effect Pada Sebuah Iklan.”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada bagian latar belakang masalah diatas dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut “Bagaimana cara mengimplementasikan teknik motion graphics disain pada sebuah iklan?”

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya lingkup permasalahan yang ada, maka penelitian membatasi pada :

- 1) Hasil implementasi teknik animasi flat desain ini akan berbentuk iklan video yang berjudul “Rumah Butik Esty”.
- 2) Pembahasan hanya pada tahap pasca produksi saja yang mengulas tentang penerapan dan pengerjaan teknik animasi flat desain.
- 3) Penulis hanya membahas pada teknik dan tidak membahas pada dampak pembuatan iklan tersebut.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian adalah untuk mengetahui:

- 1) Mengimplementasikan teknik motion graphics desain dengan software *after effect* pada iklan video yang berjudul rumah butik esty yang diharapkan dapat memperkenalkan sebuah iklan yang lebih menarik.
- 2) Sebagai penerapan pengembangan ilmu yang didapat dalam perkuliahan.
- 3) Agar penulisan ini dapat menjadi bahan acuan dalam pembuatan tugas akhir selanjutnya.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

- 1) Manfaat bagi penulis :

Bisa mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang didapat selama masa studi di STMIK Amikom Yogyakarta pada jurusan Teknik Informatika dan dapat menerapkannya di dunia kerja.

2) Manfaat bagi production house :

Memiliki video iklan yang nantinya dapat digunakan untuk mempromosikan produk perusahaan tersebut lebih luas melalui media elektronik.

3) Manfaat bagi STMIK Amikom :

Sebagai pembelajaran pada mata kuliah multimedia dan sebagai acuan tugas akhir/skripsi bagi mahasiswa selanjutnya

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Cara pengumpulan data yang dilakukan antara lain melalui observasi yang dilakukan adalah dengan mengkaji tampilan visual terdahulu. Selain itu dilakukan pula observasi terhadap website sejenis sebagai perbandingan. Teknik pengumpulan data untuk memperoleh data panduan berupa teori-teori yang dianggap perlu untuk pengembangan tugas akhir dilakukan dengan studi pustaka. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi dan masukan dari para praktisi dalam bidang desain media promosi untuk merancang media promosi yang baik.

1.6.2 Metode Perancangan

Metode perancangan yang di gunakan melalui observasi dari contoh-contoh prodak animasi flat disain di situs situs internet, setelah mendapat referensi yang tepat akan di tuangkan dalam storyboard sehingga rancangan video animasi akan berjalan dengan maksimal.

1.6.3 Metode Pengembangan

a. Pra Produksi

Yaitu periode penyiapan, pemikiran ide, bahan dan target pembuatan iklan

b. Produksi

Yaitu periode selama iklan dibuat. Meliputi pengeditan gambar, suara, pengaturan animasi .

c. Pasca Produksi

Yaitu periode yang terjadi setelah iklan di produksi. Meliputi pengeditan pemberian efek-efek spesial, tambahan-tambahan efek suara penyempurna, hingga demo uji coba penayangan iklan di forum animasi sehingga mendapat feedback/komentar yang membuat iklan layak tayang

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan laporan ini, sistematika penulisannya adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi dasar- dasar teori pembuatan iklan, pemasarannya, dan setelah itu penulis menjabarkan tentang konsep Teknik Animasi Flat Desain yang digunakan untuk mendukung pemahaman tentang iklan dan rancangan desain komunikasi visual dalam pembuatan sebuah iklan menggunakan teknik animasi flat desain dengan after effect .

BAB III PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang metode perancangan pembuatan iklan animasi

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini akan menguraikan tentang proses penelitian dari awal melakukan peancangan proses hingga akhir pembuatan iklan.

BAB V PENUTUP

Bab ini akan menjelaskan tentang kesimpulan dan hasil dari pembahasan penelitian selama perancangan sampai pembuatan project.