

**PEMBUATAN IKLAN DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC  
UNTUK MEDIA PROMOSI “BLESSING ART”  
YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Jepi Ef Nugroho**

**12.12.6775**

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

**PEMBUATAN IKLAN DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC  
UNTUK MEDIA PROMOSI “BLESSING ART”  
YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Jepi Ef Nugroho**

**12.12.6775**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN IKLAN DENGAN TEKHNIK MOTION GRAPHIC  
UNTUK MEDIA PROMOSI “BLESSING ART”  
YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Jepi Ef Nugroho**

**12.12.6775**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 02 Juni 2016

**Dosen Pembimbing,**



**Bayu Setiaji, M.Kom**

**NIK. 190302216**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PEMBUATAN IKLAN DENGAN TEKHNIK MOTION GRAPHIC**  
**UNTUK MEDIA PROMOSI “BLESSING ART”**  
**YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Jepi Ef Nugroho**

**12.12.6775**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 24 November 2016

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Ali Mustopa, M.Kom**  
**NIK. 190302192**

**Barka Satya, M.Kom**  
**NIK. 190302126**


**Bayu Setiaji, M.Kom**  
**NIK. 190302216**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 6 Desember 2016

**KETUA STM IK 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 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, 5 Desember 2016

METERAI  
TEMPEL

TGL 20

5367FAEF249743640

6000  
ENAM RIBU RUPIAH

Jepi Ef Nugroho

NIM. 12.12.6775

## HALAMAN MOTTO

- Kerjakan yang terbaik saat ini, masa depan yang lebih baik akan datang dengan sendiri, jangan berpikir masa depan kalau kita tidak melakukan yang terbaik saat ini.
- Teman terbaik tidak hanya mengetahui cerita terbaik dalam hidup kita, namun juga ikut dalam cerita tersebut.
- Jangan mimpi bertemu garis finish jika kalian takut start.
- Barang siapa yang semakin mengenai kepada Allah, niscaya akan semakin takut kepada-Nya.
- Hai orang-orang yang beriman, Jadikanlah sabar dan shalatmu Sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar” (Al-Baqarah: 153).

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala puja dan puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa dan atas dukungan dan do'a dari orang-orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia penulis sampaikan rasa syukur dan terimakasih kepada:

1. Tuhan YME, karena hanya atas izin dan karuniaNya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya. Puji syukur yang tak terhingga pada Tuhan penguasa alam yang meridhoi dan mengabulkan segala do'a.
2. Bapak dan Ibu saya, yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan saya, karena tiada kata seindah lantunan do'a dan tiada do'a yang paling khusuk selain do'a yang terucap dari orang tua. Ucapan terimakasih saja takkan pernah cukup untuk membalas kebaikan orang tua, karena itu terimalah persembaha bakti dan cinta ku untuk kalian bapak ibuku.
3. Bapak dan Ibu Dosen pembimbing, penguji dan pengajar, yang selama ini telah tulus dan ikhlas meluangkan waktunya untuk menuntun dan mengarahkan saya, memberikan bimbingan dan pelajaran yang tiada ternilai harganya, agar saya menjadi lebih baik. Terimakasih banyak Bapak dan Ibu dosen, jasa kalian akan selalu terpatri di hati.
4. Kedua kakak saya yang telah memberi dukungan dan doa yang tak henti-hentinya.
5. Sahabat dan Teman Tersayang, tanpa semangat, dukungan dan bantuan kalian semua tak kan mungkin aku sampai disini, terimakasih untuk canda tawa, tangis, dan perjuangan yang kita lewati bersama dan terimakasih

untuk kenangan manis yang telah mengukir selama ini. Dengan perjuangan dan kebersamaan kita pasti bisa! Semangat!!

6. Terimakasih yang sebesar-besarnya untuk kalian semua, akhir kata saya persembahkan skripsi ini untuk kalian semua, orang-orang yang saya sayangi. Dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna untuk kemajuan ilmu pengetahuan di masa yang akan datang, Amin.





## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat serta kasih-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak, sehingga pada kesempatan ini dengan penuh rasa hormat penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya bagi semua pihak yang telah memberikan bantuan moril maupun materil baik langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai, terutama kepada yang saya hormati:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si M.T. selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan dan masukan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
5. Semua keluarga besar penulis terutama untuk orang tua yang tidak pernah lelah memberikan dukungan, semangat, dan doa kepada penulis.
6. Teman-teman seperjuangan selama ini yang luar biasa semangatnya.

7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Dalam penulisan skripsi ini penyusun menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penyusun, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian ini.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca umumnya dan khususnya untuk pengembangan pada bidang multimedia.

Yogyakarta, 02 Desember 2016

Penulis

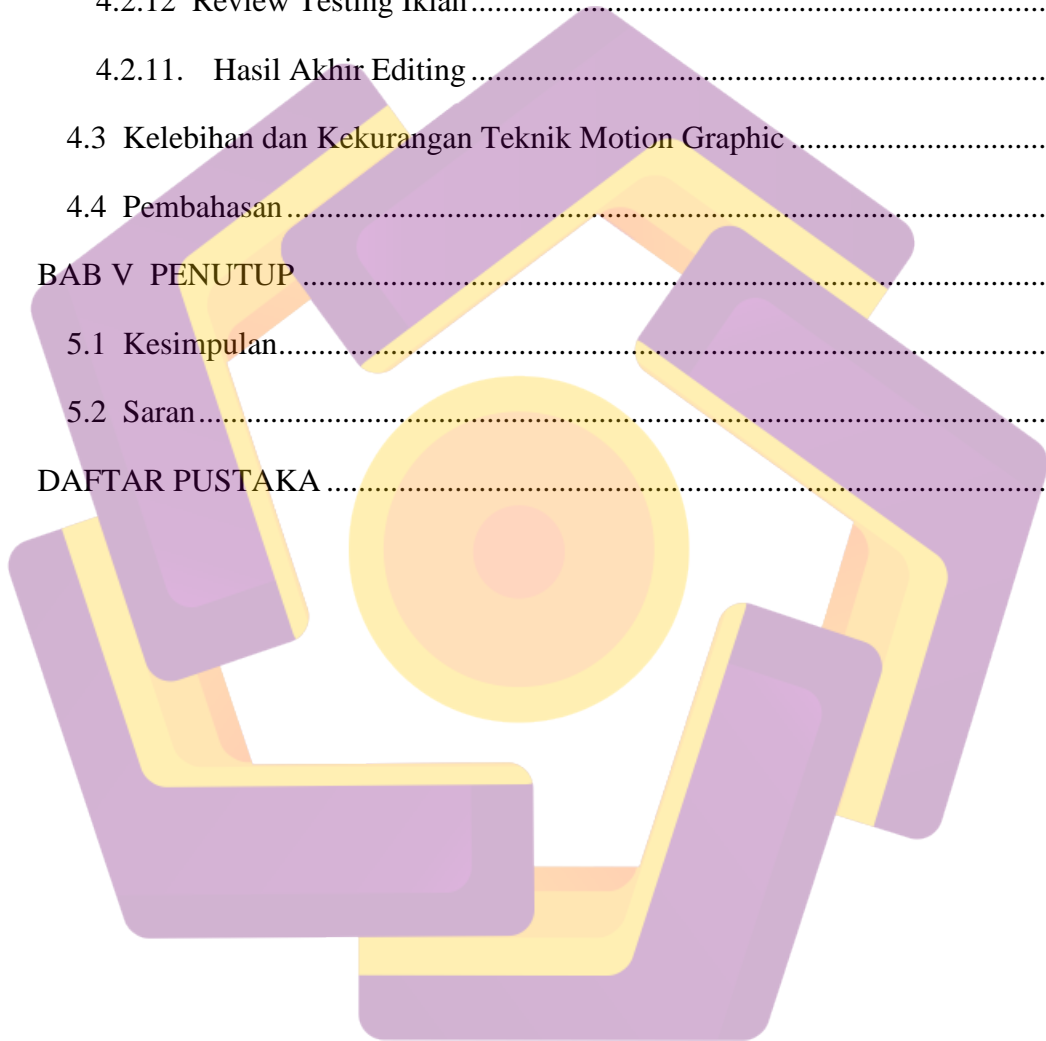
## DAFTAR ISI

HALAMANJUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN 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.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.5.2 Metode Analisis.....	4
1.5.3 Metode Pengembangan.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5

BAB II LANDASAN TEORI .....	7
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
<b>2.2 Konsep Dasar Iklan</b> .....	8
2.2.1 Pengertian Iklan .....	8
2.2.2 Jenis Iklan .....	8
2.2.3 Prinsip Iklan .....	9
2.2.4 Fungsi dan Tujuan Periklanan .....	10
2.3 Konsep Motion Graphic .....	10
2.3.1 Sejarah Motion Graphic .....	10
2.3.2 Pengertian Motion Graphic .....	12
2.3.3 Pertimbangan pada Motion Graphic .....	13
2.4 Animasi .....	14
2.4.1 Jenis Animasi .....	14
2.5 Tahap Produksi .....	18
2.5.1 Pra Produksi .....	18
2.5.4 Produksi .....	24
2.5.3 Pasca Produksi .....	24
2.6 Perangkat Lunak yang digunakan .....	24
2.6.1 Adobe Premiere Pro CS6 .....	25
2.6.2 Adobe After Effects CS6 .....	25
2.6.3 Adobe Illustrator CS6 .....	26
2.6.4 CorelDraw X5 .....	27
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....	29
3.1 Tinjauan Umum .....	29
3.1.1 Sejarah Blessing Art .....	29

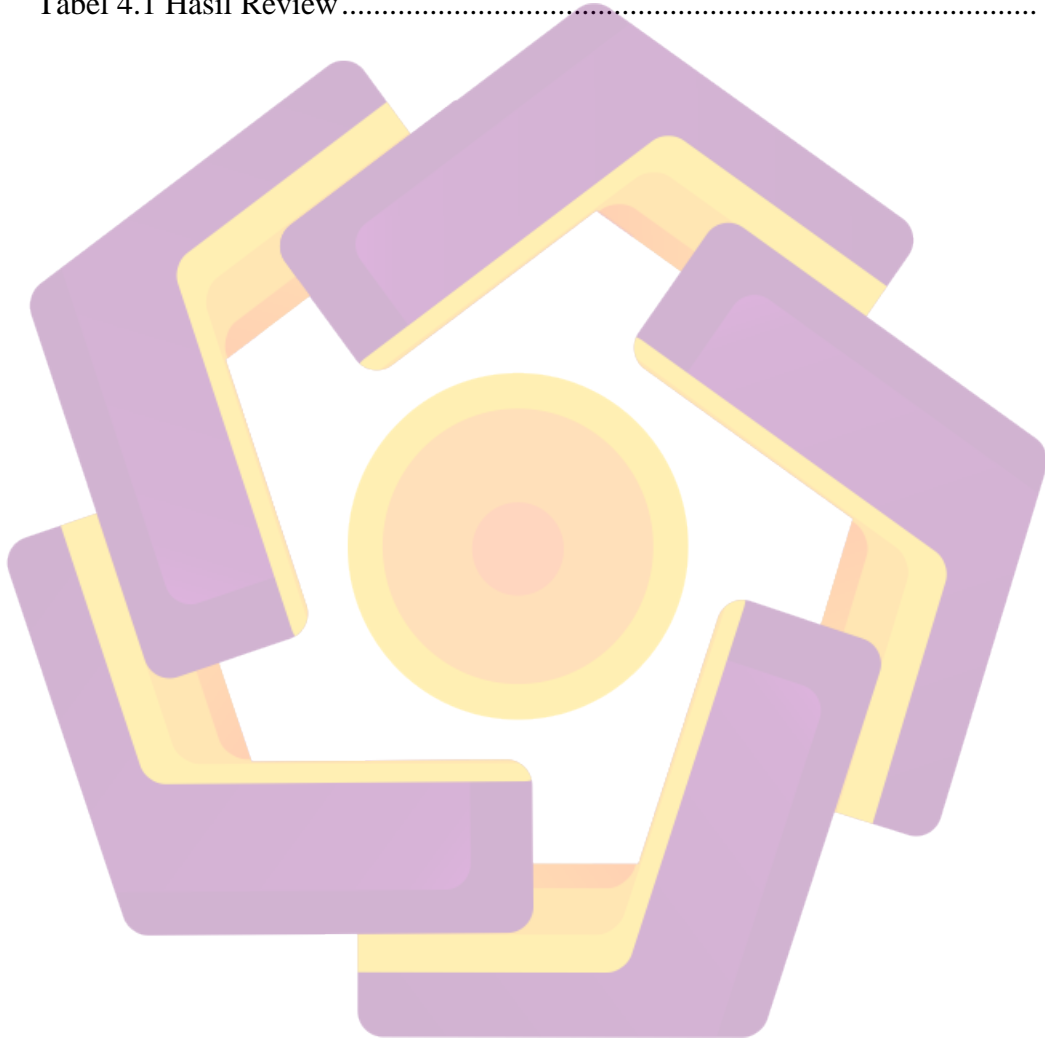
3.1.2	Visi dan Misi Blessing Art .....	29
3.1.3	Logo Perusahaan.....	30
3.1.4	Karakter Animasi .....	30
3.2	Analisis .....	31
3.2.1	Analisis SWOT .....	31
3.2.2	Analisis Kebutuhan Sistem .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.3	Studi Kelayakan Sistem .....	35
3.3	Perancangan Iklan .....	36
3.3.1	Brainstorming Iklan .....	36
3.3.2	Konsep Iklan.....	37
3.3.3	Perancangan Naskah.....	37
3.3.4	Perancangan Storyboard .....	38
3.4	Media Penyampaian Iklan.....	41
3.4.1	Jangkauan Media.....	41
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>42</b>
4.1	Produksi.....	42
4.1.1	Pembuatan Desain .....	42
4.2	Pasca Produksi.....	42
4.2.1	Manajemen File .....	42
4.2.2	Editing.....	43
4.2.3	Import File .....	45
4.2.4	Pembuatan motion Graphic .....	46
4.2.5	Animasi Orang Kebingungan dan Dapat Ide.....	46
4.2.6	Animasi Tangan Bergerak dan Kaligrafi bergeser .....	49
4.2.7	Animasi Muncul Alamat dan Nomer Telepon.....	52

4.2.8 Animasi Logo .....	53
4.2.9 Rendering File .....	55
4.2.10 Proses Dubbing.....	56
4.2.11 Penggabungan Projek Video .....	57
4.2.12 Review Testing Iklan.....	59
4.2.11. Hasil Akhir Editing.....	61
4.3 Kelebihan dan Kekurangan Teknik Motion Graphic .....	62
4.4 Pembahasan.....	62
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>63</b>
5.1 Kesimpulan.....	63
5.2 Saran.....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>65</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Analisis SWOT .....	33
Tabel 3.2 Gambar Storyboard.....	39
Tabel 4.1 Hasil Review .....	60

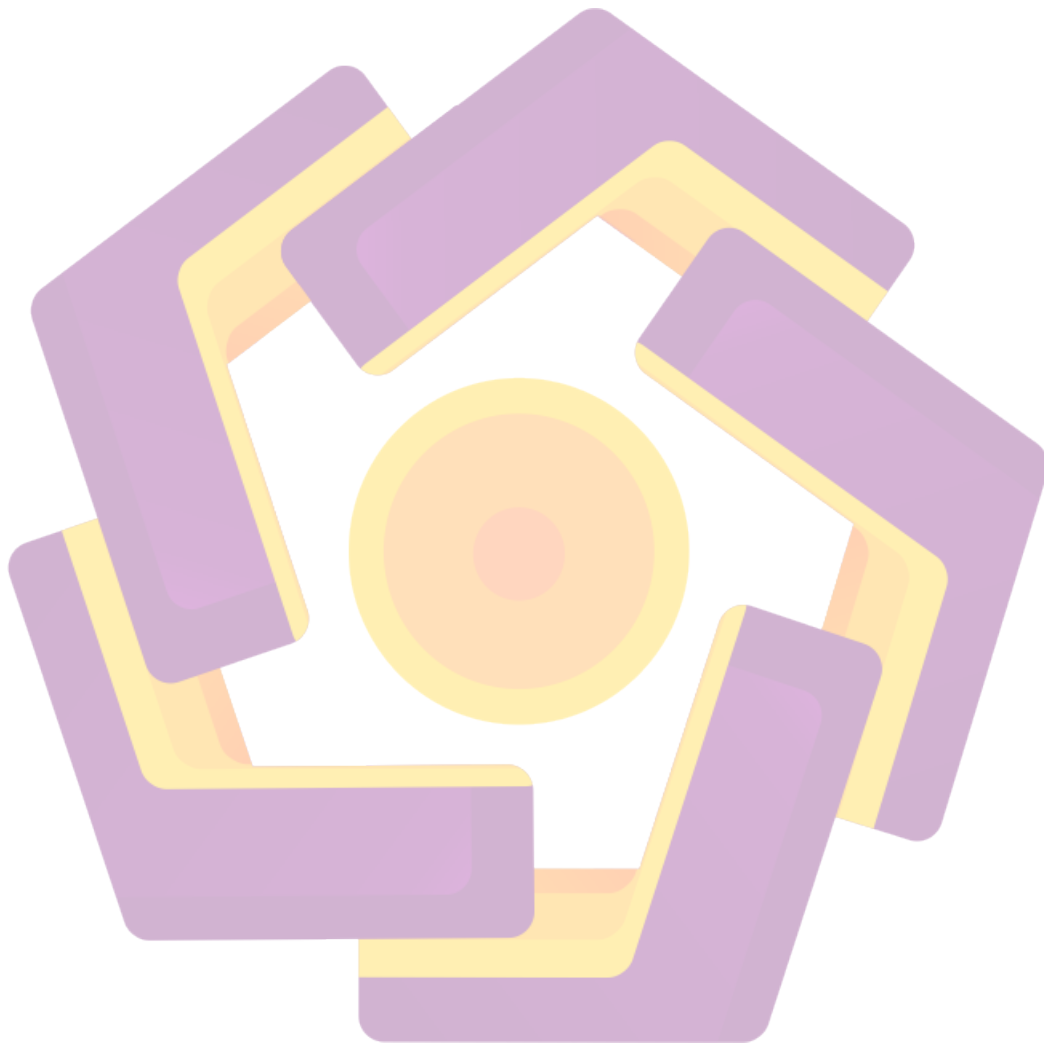


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Anatomy Of Murder Motion Graphic pertama .....	12
Gambar 2 .2 Thumbnail Storyboard .....	22
Gambar 2. 3 Rough Storyboard .....	23
Gambar 2. 4 Clean Up Storyboard.....	24
Gambar 2. 5 Adobe Premiere Pro CS6 .....	25
Gambar 2 6 Adobe After Effect CS6.....	26
Gambar 2 .7 Adobe illustrator CS6.....	27
Gambar 2.8 CorelDraw X5 .....	28
Gambar 3.1 Logo Perusahaan .....	30
Gambar 3.2 Karakter Animasi .....	30
Gambar 4.1 Manajemen File.....	43
Gambar 4.2 Composition Setting .....	44
Gambar 4.3 Import File.....	45
Gambar 4.4 Jendela Project .....	46
Gambar 4.5 Jendela timeline.....	47
Gambar 4.6 Orang Bingung .....	48
Gambar 4.7 Orang Senyum.....	49
Gambar 4.8 Jendela Timeline .....	50
Gambar 4.9 Jendela Timeline geser .....	51
Gambar 4.10 Foto Kaligrafi bergeser .....	51
Gambar 4.11 Jendela Timeline .....	52
Gambar 4.12 Kontak yang bisa dihubungi .....	53
Gambar 4.13 Jendela time line.....	54
Gambar 4.14 Jendela timeline.....	54
Gambar 4.15 Jendela Timeline logo .....	55
Gambar 4.16 Hasil akhir .....	55
Gambar 4.17 Jendela Render Queue.....	56



Gambar 4.18 Sound Recorder .....	56
Gambar 4.19 Hasil rekaman suara .....	57
Gambar 4.20 Jendela Timeline Adobe Premiere .....	58
Gambar 4.21 Export file .....	59
Gambar 4.22 Hasil Rendering.....	61



## INTISARI

Motion grafis merupakan salah satu subjek dari ilmu desain yang banyak digunakan periklanan dalam pembuatan sebuah iklan, opening program TV dan juga bisa digunakan untuk video clip music serta profil sebuah perusahaan. Motion grafis pada umumnya merupakan potongan-potongan dari desain yang berbasis media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis.

Seperti memasukan elemen-elemen yang berbeda seperti desain 2D atau 3D, video, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik. Motion grafis di dunia broadcast memiliki kehadiran yang sangat kuat di televisi. Seperti dalam pembuatan komersil grafis, hiburan, promo, atau sebuah opening program, grafik berita dan grafis yang terdapat dalam sebuah produk-produk TVC.

Secara tidak disadari oleh pemirsa awam, bahwa karya motion design muncul di media elektronik dengan porsi yang cukup besar. Program umumnya berdurasi 24 menit, dengan slot untuk commercial break 6 menit. Dalam 24 menit program porsi yang dikerjakan oleh seorang motion designer adalah opening program, bumper in/out, closing program, belum termasuk elemen-elemen pendukung seperti titles, graphic data, virtual set, background dan lain sebagainya.

**Kata Kunci:** Iklan, Motion Graphic, Blessing Art, Video, Yogyakarta

## **ABSTRACT**

*Motion graphics is one of the subjects of the science of design that is widely used in the manufacture of a commercial advertising , opening and TV programs can also be used for music video clip , and profiles a company. Motion graphics in general are pieces of design based visual media that combine language films with graphic design .*

*As incorporate different elements such as 2D or 3D design , video , typography , illustration , photography , and music . Motion graphics in the world of broadcast has a very strong presence on television . Such as in the manufacture of commercial graphics, entertainment , promos , or an opening program , news graphics and graphics contained in a product TVC .*

*Unconsciously by the lay audience, that the motion design work appeared in electronic media with a large enough portion. The program generally lasts 24 minutes, with a slot for a 6-minute commercial break. Within 24 minutes of the program portion is done by a motion designer is opening program, bumper in / out, closing the program, not including support elements such as titles, graphic data, the virtual set, backgroud and others.*

***Keywords : Iklan, Motion Graphic, Blessing Art, Video, Yogyakarta***