

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA LEDOK SAMBI
OUTBOUND ECOPARK MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION
GRAPHIC**

SKRIPSI



Disusun Oleh :

Wahyu Gusmara Sani

12.12.6877

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA LEDOK SAMBI
OUTBOUND ECOPARK MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION
GRAPHIC**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



Disusun Oleh :

Wahyu Gusmara Sani

12.12.6877

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

2016

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA LEDOK SAMBI
OUTBOUND ECOPARK MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION
GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wahyu Gusmara Sani

12.12.6877

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 Oktober 2015

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, M.Kom

NIK.190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA LEDOK SAMBI OUTBOUND ECOPARK MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wahyu Gusmara Sani

12.12.6877

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 29 November 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126

Windha Mega Pradnya D, M.Kom
NIK. 190302185

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 5 Desember 2016



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi mmaupun, dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapaat 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 yang dibuat adalah menjadi tanggungjawab penulis pribadi.

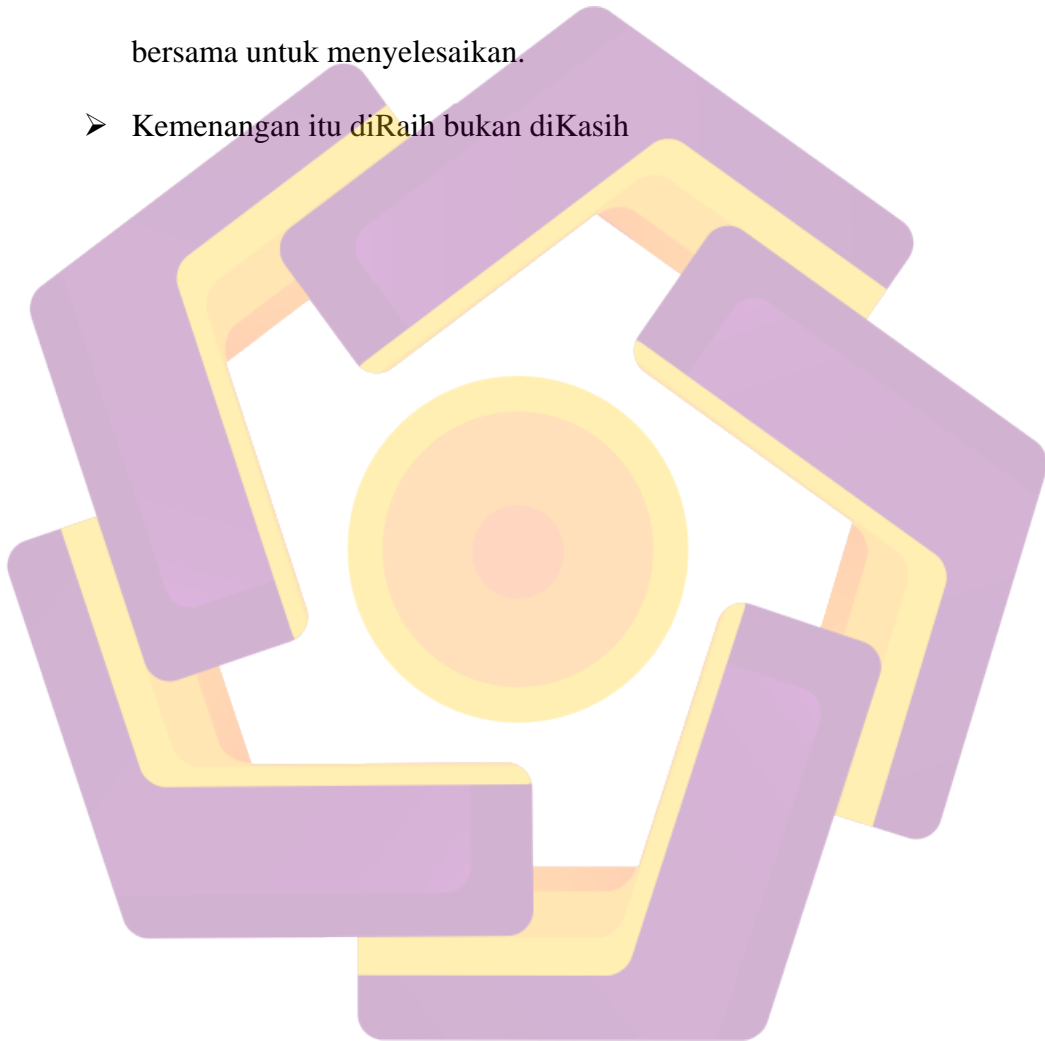
Yogyakarta, 05 November 2016



Wahyu Gusmara Sani
NIM. 12.12.6877

MOTTO

- Gunakan waktu sebaik mungkin, karena sedetik waktu yang telah kamu lewatkan tidak bisa kamu ulangi
- Tidak ada masalah yang tidak bisa di selesaikan selama ada komitmen bersama untuk menyelesaikan.
- Kemenangan itu diRaih bukan diKasih



PERSEMBAHAN

Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Terima kasih berkat kasih sayang Mu telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu seta memperkenalkanku dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya Skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan, sholawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Rosulullah Muhammad SAW.

Kepersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat kukasihi dan kusayangi.

- Orang tua dan saudara saya yang sangat aku cintai yang selalu memberikan do'a, kasih sayang setarta dukungan moral, spiritual dan material yang tak ternilai harganya.
- Pihak Ledok Sambi Outbound Ecopark yang telah bersedia mendukung dan memberikan kesempatan kepada saya untuk melakukan penelitian ini dari awal hingga selesai.
- Dosen pembimbing bapak Tonny Hidayat, M.Kom yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahan mengenai skripsi ini dari awal hingga selesai.
- Untuk para penghuni kontrakan Brodento terima kasih atas semangat dan dukungannya yang kalian berikan dalam proses pengerjaan skripsi ini.
- Teman-teman S1 SI 08 dan teman-teman STMIK AMIKOM yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, saya ucapkan terima kasih.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan inayah Nya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA LEDOK SAMBI OUTBOUND ECOPARK MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC “.

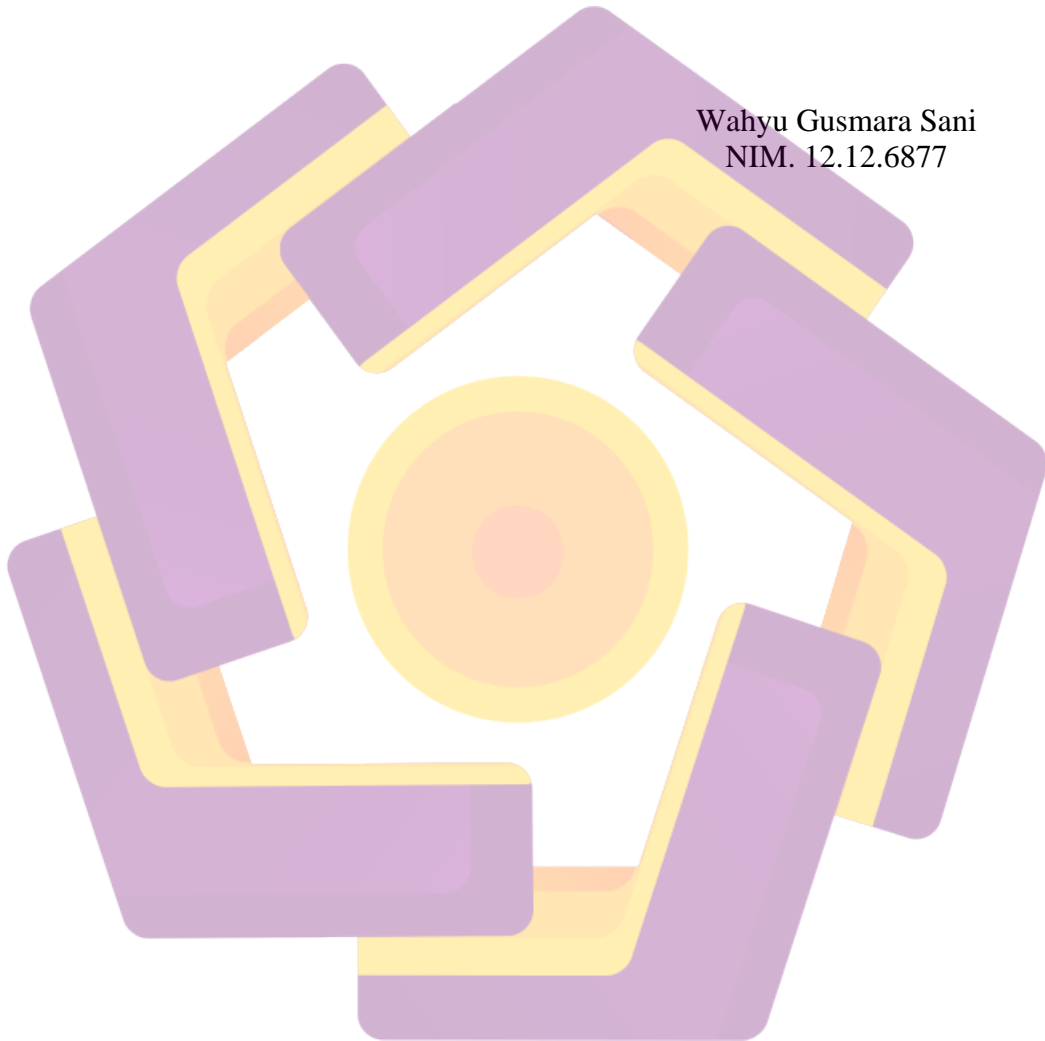
Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer. Dengan selesainya skripsi ini, maka tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Krisnawati, S.Si, MT selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi
3. Tonny hidayat, M.Kom selaku Dosen Pembimbing.
4. Kepada pihak Ledok Sambu
5. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah
6. Kedua orang tua saya dan saudara saya serta sahabat teman-teman yang selalu memberi doa, bantuan dan semangat.
7. Dan semua pihak yang telah membantu menyelesaikan Skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan banyak manfaat kepada siapa saja yang membutuhkan.

Yogyakarta, 05 November 2016

Wahyu Gusmara Sani
NIM. 12.12.6877



DAFTAR ISI

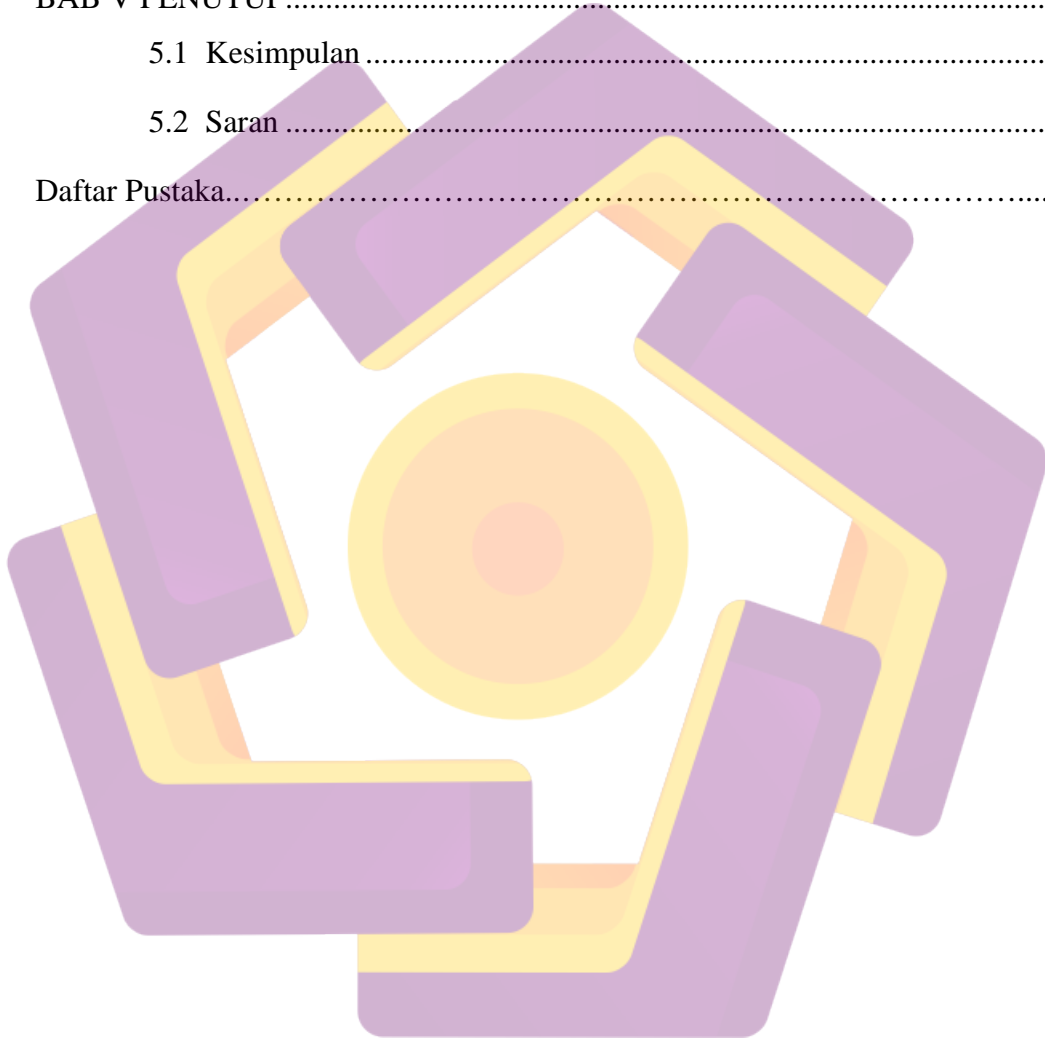
COVER	i
LEMABAR JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI.....	xx
ABSTRAK	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.5.1 Bagi Penulis.....	4
1.5.2 Bagi Ledok Sambi	4
1.5.3 Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan data	5
1.6.2 Metode Analisis	5
1.6.3 Metode Perancangan	6

1.7 Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 TINJAUAN PUSTAKA	8
2.2 Konsep dasar iklan	9
2.2.1 Pengertian iklan.....	9
2.2.2 Tujuan periklanan	9
2.2.3 Manfaat iklan.....	10
2.3 Konsep Dasar Multimedia	11
2.3.1 Sejarah Multimedia.....	11
2.4.1 Pengertian Multimedia	11
2.3.3 Perkembangan Multimedia.....	12
2.3.4 Elemen Multimedia	12
2.2 Konsep Dasar Animasi	15
2.4.1 Pengertian Animasi.....	15
2.4.2 Jenis Animasi.....	16
2.4.2.1 Animasi Sel (<i>Cell Animation</i>).....	17
2.4.2.2 Animasi Frame (<i>Frame Animation</i>)	17
2.4.2.3 Animasi Sprite (<i>Sprite Animation</i>)	17
2.4.2.4 Animasi Lintasan (<i>Path Animation</i>)	18
2.4.2.5 Animasi <i>Spline</i>	18
2.4.2.6 Animasi <i>Vektor</i>	18
2.4.2.7 Animasi Karakter (<i>Character Animation</i>).....	19
2.4.2.8 <i>Computational Animation</i>	19
2.4.2.9 Animasi <i>Morphing</i>	20
2.4.3 Prinsip Animasi	20

2.4.3.1	<i>Squash And Stretch</i>	20
2.4.3.2	<i>Anticipation</i>	21
2.4.3.3	<i>Staging</i>	21
2.4.3.4	<i>Straght-Ahead Action and Pose-To-Pose</i>	22
2.4.3.5	<i>Follow-Through and Overlapping Action</i>	22
2.4.3.6	<i>Slow In-Slow Out</i>	23
2.4.3.7	<i>Arcs</i>	23
2.4.3.8	<i>Scondary Action</i>	24
2.4.3.9	<i>Timing</i>	24
2.4.3.10	<i>Appeal</i>	25
2.4.3.11	<i>Exaggeration</i>	25
2.4.3.12	<i>Solid Drawing</i>	26
2.5	Konsep <i>Motion Graphic</i>	26
2.5.1	Sejarah <i>Motion Graphic</i>	26
2.5.2	Pengertian <i>Motion Graphic</i>	27
2.5.3	Pertimbangan pada <i>Motion Graphic</i>	28
2.6	Tahap Produksi	29
2.6.1	Pra Produksi.....	30
2.6.3	Produksi.....	30
2.6.3	Pasca Produksi.....	30
BAB III ANALISI DAN PERANCANGAN.....		32
3.1	Tinjauan Umum.....	32
3.1.1	Sejarah Ledok Sambi Outbound Ecopark.....	32
3.1.2	Visi dan Misi Ledok Sambi Outbound Ecopark.....	33
3.1.3	Logo.....	33

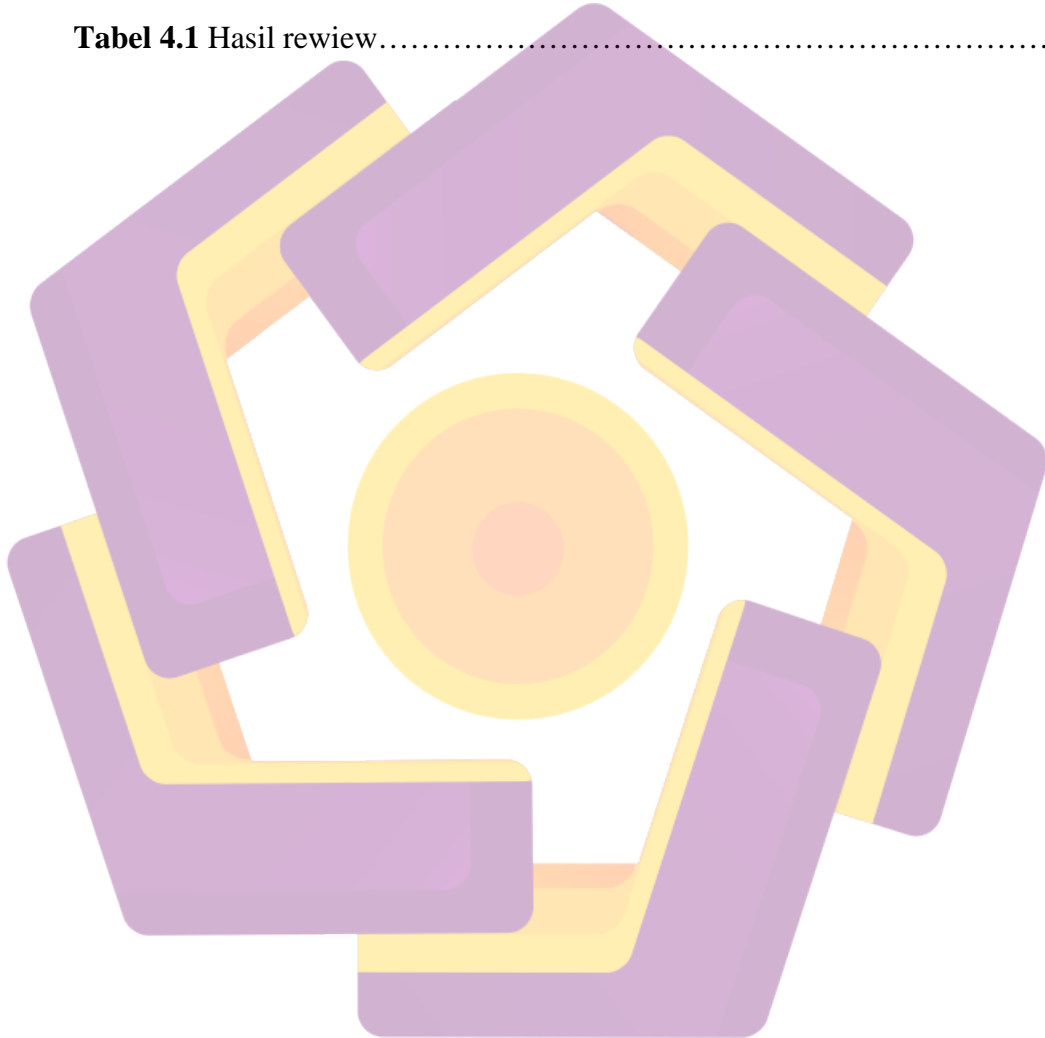
3.1.4 Program.....	34
3.1.5 Keunggulan.....	35
3.2 Analisa	35
3.2.1 Definisi Analisis Sistem.....	35
3.2.2 Analisa Kebutuhan Sistem	35
3.2.2.1 Analisis Kebutuhan Informasi.....	36
3.2.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak	36
3.2.2.3 Kebutuhan Perangkat Keras	37
3.2.2.4 Kebutuhan <i>Brainware</i>	37
3.2.3 Analisis Kelayakan Sistem	39
3.3 Tahap Pra Produksi.....	40
3.3.1 Perancangan Ide dan Konsep	40
3.3.2 Tema.....	40
3.3.3 Perancangan Naskah.....	40
3.3.4 Perancangan Storyboard	43
3.3.5 Sound Effect dan Musik.....	45
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	46
4.1 Produksi	46
4.1.1 Pengambilan Gambar	46
4.2 Pasca Produksi	48
4.2.1 Compositing.....	48
4.2.2 Editing	48
4.2.2.1 Coloring.....	49
4.2.2.2 Pembuatan Motion graphic.....	51
4.2.2.3 Rendering <i>After Effect</i>	57

4.2.2.4 Pembuatan Animasi Pada Paket	58
4.2.2.5 Penggabungan Vidio.....	64
4.2.3 Review Testing.....	69
4.3 Kelebihan dan Kekurangan Teknik <i>Motion Graphic</i>	70
BAB V PENUTUP.....	72
5.1 Kesimpulan	72
5.2 Saran	72
Daftar Pustaka.....	74



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Program Ledok Sambi.....	34
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	36
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Keras.....	37
Tabel 4.1 Hasil review.....	67



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Squash And Stretch	21
Gambar 2.2 Anticipation	21
Gambar 2.3 Staging.....	22
Gambar 2.4 Straght-Ahead Action and Pose-To-Pose.....	22
Gambar 2.5 Follow-Through and Overlapping Action.....	23
Gambar 2.6 Slow In-Slow Out.....	23
Gambar 2.7 Arcs	24
Gambar 2.8 Secondary Action	24
Gambar 2.9 Timing	25
Gambar 2.10 Appeal	25
Gambar 2.11 Exaggeration.....	26
Gambar 2.12 Solid Drawing	26
Gambar 2.13 Alur Produksi	31
Gambar 3.1 Logo Ledok Sambi Outbound Ecopark.....	33
Gambar 3.2 Storyboard Ledok Sambi Outbound Ecopark	43
Gambar 3.3 Storyboard Ledok Sambi Outbound Ecopark	44
Gambar 3.4 Storyboard Ledok Sambi Outbound Ecopark	45
Gambar 4.1 Hasil pengambilan Gambar sebelum dipilih	47
Gambar 4.2 Hasil pengambilan gambar setelah pemilihan.....	48
Gambar 4.3 Effects & Presets	49
Gambar 4.4 Jendela Effect	50
Gambar 4.5 Hasil dari Color Corection	50
Gambar 4.6 Setinng Compositing	51
Gambar 4.7 peberian teks.....	52
Gambar 4.8 New Camera.....	52
Gambar 4.9 Setting Kamera.....	53
Gambar 4.10 null object.....	53
Gambar 4.11 koneksi kamera ke null object.....	54
Gambar 4.12 pembutan Line.....	54
Gambar 4.13 gerak null object.....	55

Gambar 4.14 Import Gambar	55
Gambar 4.15 Merubah gambar dalam bentuk 3D.....	56
Gambar 4.16 mengatur letak gambar	56
Gambar 4.17 pergerakan sumbu X, Z dan Position	56
Gambar 4.18 hasil dari animasi sumbu X,Z dan Position.....	57
Gambar 4.19 Composition Render	58
Gambar 4.20 Mebuat text 3D.....	59
Gambar 4.21 Titik Kordinat.....	59
Gambar 4.23 Trim Paths	60
Gambar 4.24 position.....	61
Gambar 4.25 Animator 1.....	61
Gambar 4.26 pergerakan text.....	62
Gambar 4.27 hasil animasi.....	62
Gambar 4.28 Shape	63
Gambar 4.29 Animasi Shape	63
Gambar 4.30 Shape setelah dicopy	63
Gambar 4.31 Animasi keseluruhan Shape.....	64
Gambar 4.32 hasil penggabungan.....	64
Gambar 4.33 Settingan Squence	65
Gambar 4.34 Drad Scane	66
Gambar 4.35 Sound.....	66
Gambar 4.36 Dubing.....	67
Gambar 4.37 frekuensi sound	67
Gambar 4.38 Format Video Render	68
Gambar 4.39 Proses Rendering.....	68

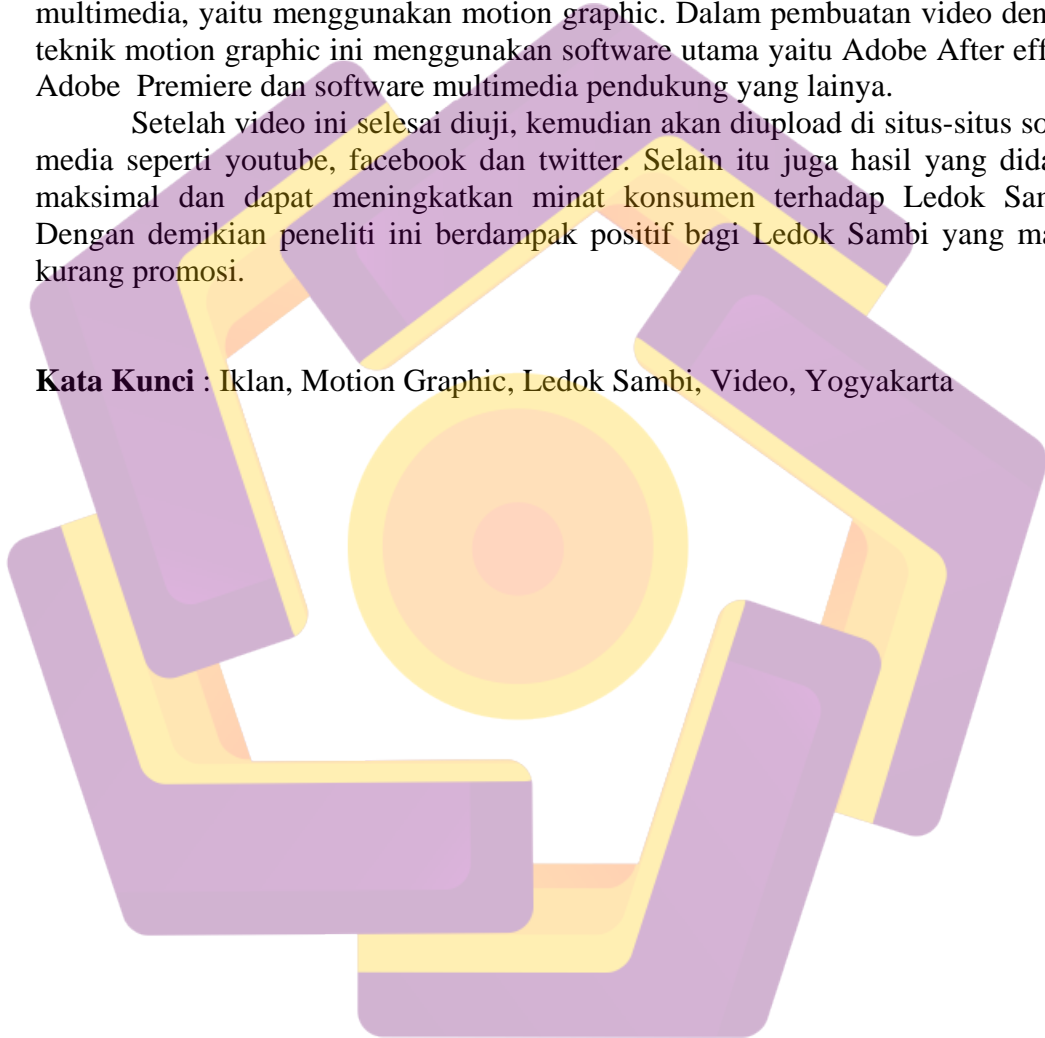
INTISARI

Ledok Sambu Outbound Ecopark merupakan tempat wisata yang lebih memfokuskan untuk outbound. Ledok Sambu ini terbilang sudah lama dan sudah mulai banyak bermunculan tempat outbound baru di Yogyakarta ini. Oleh sebab itu untuk membantu Ledok Sambu ini dalam menarik pengunjung, maka diperlukan promosi yang dikemas dalam bentuk video.

Video promosi iklan Ledok Sambu dibuat dengan menggunakan konsep multimedia, yaitu menggunakan motion graphic. Dalam pembuatan video dengan teknik motion graphic ini menggunakan software utama yaitu Adobe After effect, Adobe Premiere dan software multimedia pendukung yang lainnya.

Setelah video ini selesai diuji, kemudian akan diupload di situs-situs sosial media seperti youtube, facebook dan twitter. Selain itu juga hasil yang didapat maksimal dan dapat meningkatkan minat konsumen terhadap Ledok Sambu. Dengan demikian peneliti ini berdampak positif bagi Ledok Sambu yang masih kurang promosi.

Kata Kunci : Iklan, Motion Graphic, Ledok Sambu, Video, Yogyakarta



ABSTRACT

Outbound Sambu Ledok Ecopark is a tourist place more focus on outbound. Ledok Sambu is fairly long time and has already begun many emerging new outbound temoat in Yogyakarta. Therefore, to help Ledok Sambu in attracting visitors, it is necessary promotional packaged in the form of video.

Sambu Ledok promotional video ads created using multimedia concept, which uses motion graphic. In the manufacture of video with motion graphic techniques using the main software is Adobe After effects, Adobe Premiere and other supporting multimedia software.

Once the video is finished testing, and will be uploaded on social media sites such as youtube, facebook and twitter. In addition, the results are the maximum and can increase consumer interest towards Ledok Sambu. Thus the researchers have a positive impact on Ledok Sambu still less promotion.

Keywords: Advertising, Motion Graphic, Ledok Sambu, Video, Yogyakarta

