

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI IKLAN SEBAGAI MEDIA  
INFORMASI PADA 8TRAVEL MENGGUNAKAN  
MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Kukuh Tomy Fauzy**

**11.12.5384**

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

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI IKLAN SEBAGAI MEDIA  
INFORMASI PADA 8TRAVEL MENGGUNAKAN  
MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Kukuh Tomy Fauzy**

**11.12.5384**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI IKLAN SEBAGAI MEDIA INFORMASI  
PADA STRAVEL MENGGUNAKAN  
MOTION GRAPHIC**

yang telah dipersiapkan dan disusun oleh

**Kukuh Tomy Fauzy**

**11.12.5384**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 31 Agustus 2015

Dosen Pembimbing,



**Dhani Ariatmanto, M.Kom**

**NIK. 190302197**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PEMBUATAN VIDEO ANIMASI IKLAN SEBAGAI MEDIA INFORMASI PADA STRAVEL MENGGUNAKAN MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Kukuh Tomy Fauzy**

**11.12.5384**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 29 November 2016

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Dhani Ariatmanto, M.Kom**  
**NIK. 190302197**



**Agus Purwanto, M.Kom**  
**NIK. 190302229**



**Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom**  
**NIK. 190302187**

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 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.



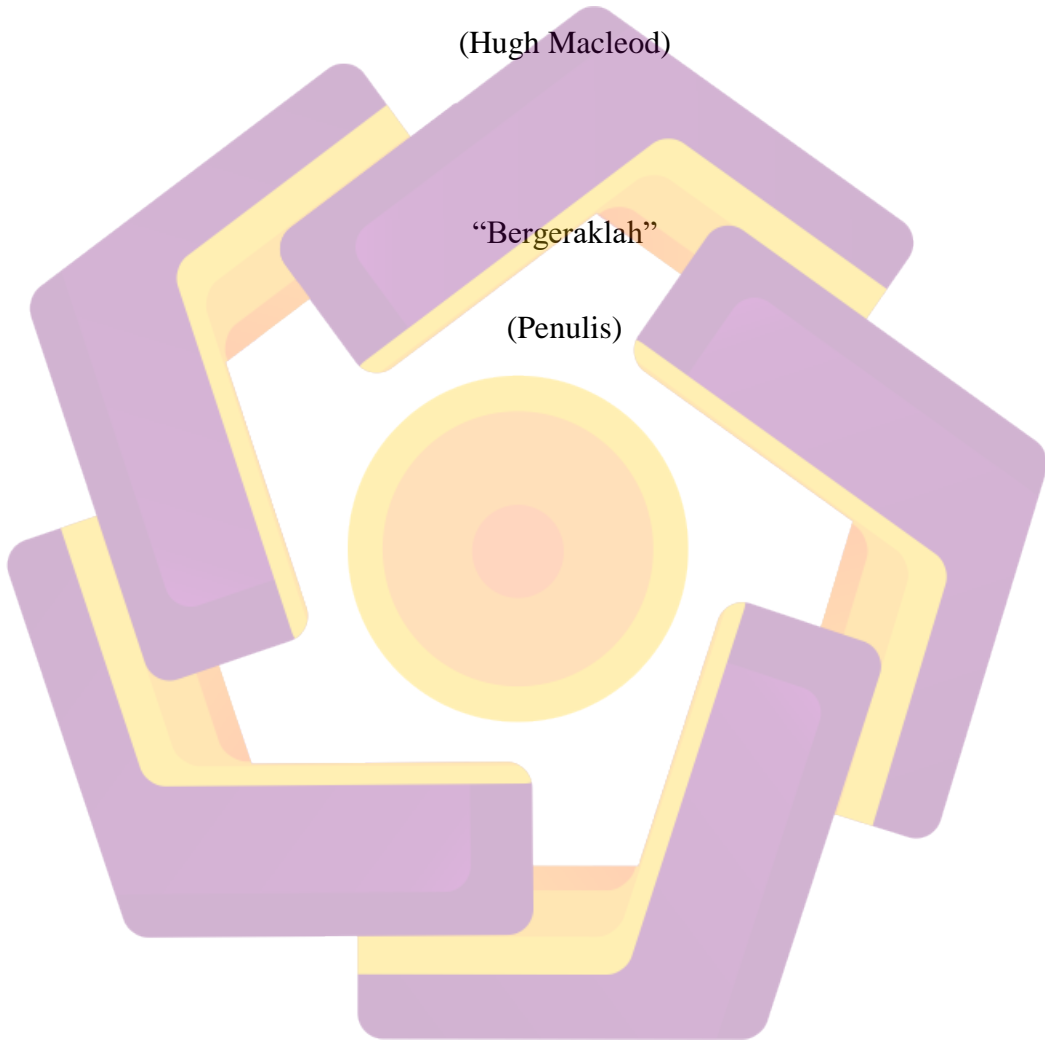
## MOTTO

“Setiap kali saya mencoba untuk bertingkah normal, hal itu membuat saya merasa seperti sedang diracuni”

(Hugh Macleod)

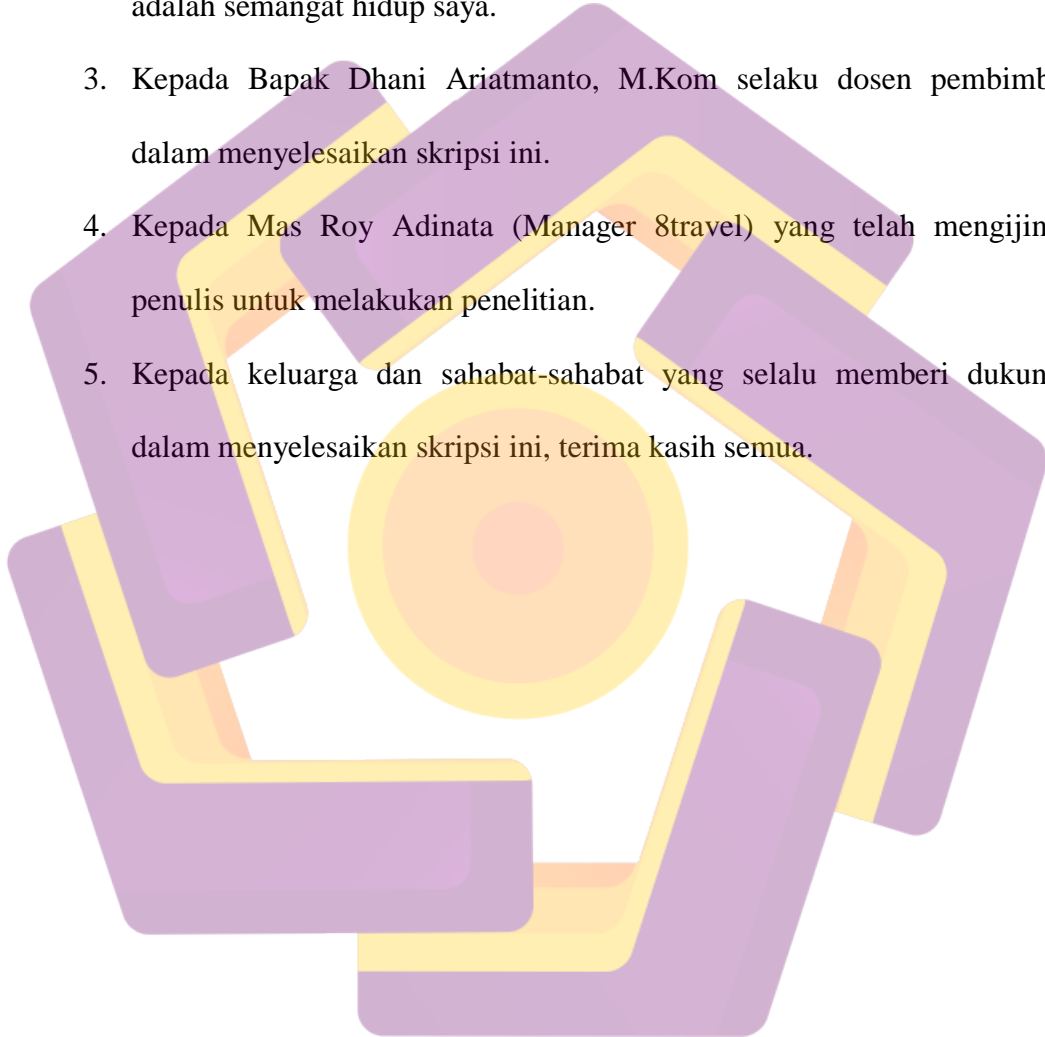
“Bergeraklah”

(Penulis)



## PERSEMBAHAN

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya
2. Untuk Ayah Sugiyono dan Ibu Siti Putikah. Cinta kasih dan doa kalian adalah semangat hidup saya.
3. Kepada Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku dosen pembimbing dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Kepada Mas Roy Adinata (Manager 8travel) yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.
5. Kepada keluarga dan sahabat-sahabat yang selalu memberi dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini, terima kasih semua.



## KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim,

Alhamdulillahil'alam, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Peneliti mengaku bahwa banyak pihak yang menunggu selesainya skripsi ini, terutama bapak dan ibu yang selalu mendoakan agar putranya dapat segera menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana S1 pada Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta. Penulisan dan pembuatan karya dalam skripsi ini tentu banyak dibantu oleh berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Ketua STMIK Amikom Yogyakarta yang telah memberikan fasilitas selama penulis menimba ilmu di STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah membimbing, memberi masukan, memberi dorongan serta meluangkan waktunya supaya penulisan skripsi ini cepat selesai.
3. Seluruh Dosen STMIK Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang tidak terhingga kepada penulis selama menempuh perkuliahan di STMIK Amikom Yogyakarta.



4. PT 8Travel, Purworejo yang telah banyak membantu dari mulai perizinan untuk melakukan penelitian untuk pembuatan karya ini hingga bantuan dalam pengumpulan data sehingga skripsi ini dapat selesai.
5. Kedua orangtua saya yang telah mendukung secara mental maupun finansial hingga skripsi ini dapat selesai seperti sekarang.
6. Teman-teman seperjuangan S1-SI 01, Kutoarjo Friend Family, Rembang Skateboarding, Flyover janti Skateboarding serta teman-teman yang belum saya sebutkan disini yang telah memberi warna dan pengalaman dalam hidup penulis selama menjadi mahasiswa. Terima kasih untuk canda tawa selama ini.
7. Semua pihak yang membantu dalam penulisan skripsi ini yang belum peneliti sebutkan.

Semoga jasa-jasa semua pihak yang telah membantu akan mendapatkan balasan kebaikan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna, oleh karena itu peneliti menerima kritik dan saran dari berbagai pihak. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya bidang multimedia, serta berguna bagi pembaca.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabbarakatu.

Yogyakarta, 4 Desember 2016

Penulis

## DAFTAR ISI

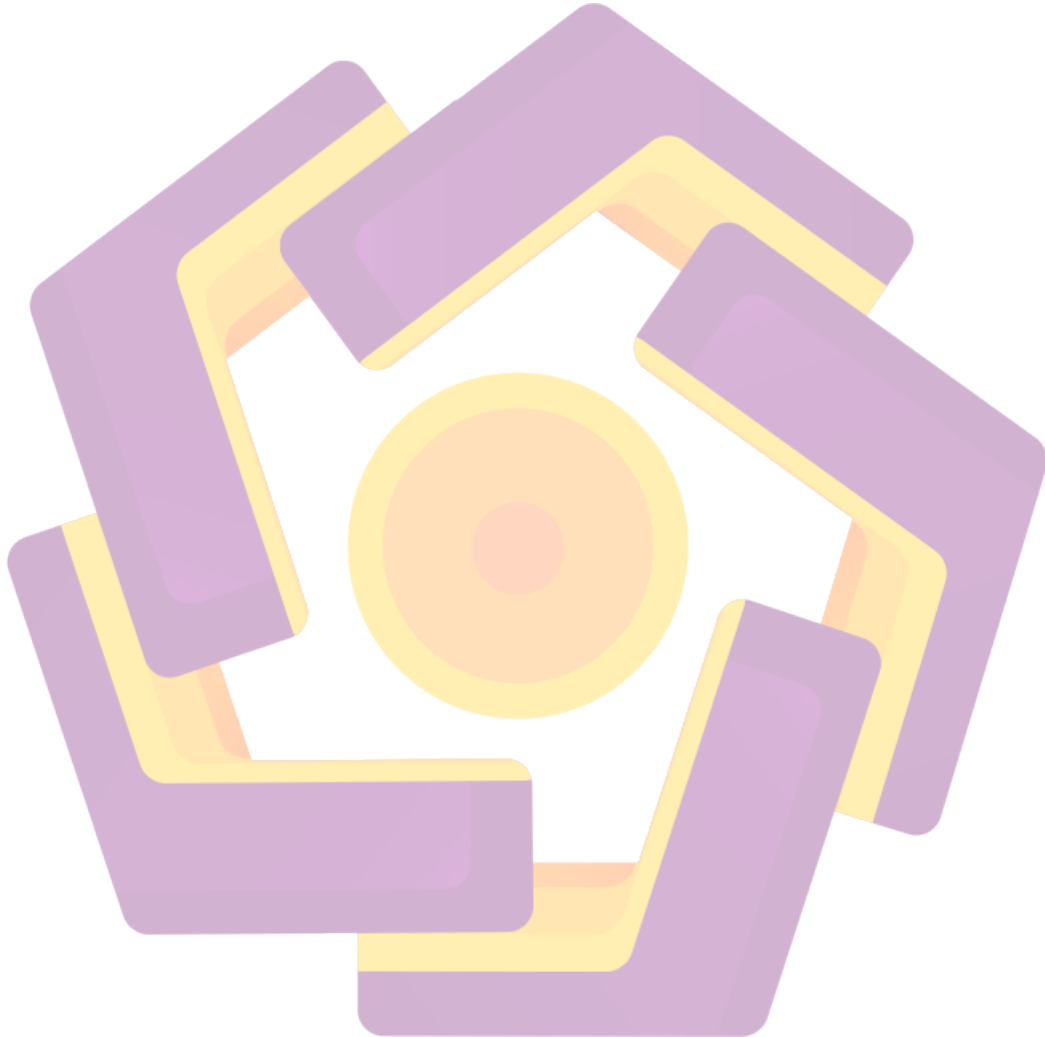
JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PERNYATAAN.....	v
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Metode Penelitian .....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data .....	3
1.5.2 Metode Analisis.....	3
1.5.3 Metode Perancangan .....	3
1.5.4 Metode Pengembangan .....	4
1.5.5 Metode <i>Testing</i> .....	4
1.5.6 Metode Implementasi .....	4
1.6 Sistematika Penulisan .....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Dasar Teori .....	7
2.2.1 Pengertian Animasi .....	7
2.2.1.1 Animasi <i>Sell (Cell Animation)</i> .....	7

2.2.1.2	Animasi <i>Frame</i> ( <i>Frame Animation</i> ).....	8
2.2.1.3	Animasi <i>Sprite</i> ( <i>Sprite Animation</i> ).....	8
2.2.1.4	Animasi Lintasan ( <i>Path Animation</i> ).....	8
2.2.1.5	Animasi <i>Spline</i> .....	8
2.2.1.6	Animasi Vektor ( <i>Vector Animation</i> ) .....	9
2.2.1.7	Animasi Karakter ( <i>Character Animation</i> ) .....	9
2.2.1.8	<i>Computational Animation</i> .....	9
2.2.1.9	<i>Morphing</i> .....	10
2.2.2	Prinsip – prinsip Dasar Animasi.....	10
2.3	<i>Motion Graphic</i> .....	17
2.4	Konsep Dasar Iklan .....	18
2.4.1	Sejarah Iklan.....	18
2.4.2	Pengertian Iklan.....	18
2.4.3	Tujuan Iklan.....	19
2.4.3.1	Iklan Informatif .....	19
2.4.3.2	Iklan Persuasif .....	19
2.4.3.3	Iklan Peningat.....	19
2.4.3.4	Iklan Penambah Nilai .....	20
2.4.3.5	Bantuan Aktivitas Lain .....	20
2.5	Fungsi Iklan .....	20
2.6	Analisis <i>SWOT</i> .....	21
2.7	Metode Perancangan.....	22
2.7.1	Tahap Pra Produksi.....	23
2.8	Metode Pengembangan.....	26
2.8.1	Produksi .....	26
2.8.2	Pasca Produksi.....	29
<b>BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM</b> .....		<b>30</b>
3.1	Gambaran Umum .....	30
3.1.1	Deskripsi Singkat 8TRAVEL.....	30
3.1.2	Profil 8TRAVEL .....	30
3.1.3	Segmentasi Pasar .....	31

3.1.4	Lambang 8TRAVEL .....	31
3.1.5	Struktur organisasi.....	32
3.2	Mendefinisikan masalah .....	32
3.3	Analisis Sistem .....	33
3.3.1	Analisis SWOT.....	33
3.3.2	Hasil Analisis SWOT .....	35
3.3.3	Masalah yang dihadapi .....	36
3.3.4	Solusi yang diberikan .....	36
3.4	Perancangan iklan.....	37
3.4.1	Rancangan Konsep Iklan.....	37
3.4.2	Rancangan Naskah Iklan .....	37
3.4.3	Rancangan Storyboard Iklan .....	39
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>43</b>
4.1	Produksi .....	43
4.2	Pembuatan Objek Dua Dimensi (2D).....	43
4.3	<i>Sound</i> .....	46
4.4	<i>Compositing</i> .....	46
4.5	<i>Editing</i> .....	55
4.6	<i>Rendering</i> .....	56
4.7	Testing .....	58
4.7.1	Media Place .....	58
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>59</b>
5.1	Kesimpulan.....	59
5.2	Saran.....	59
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>61</b>
<b>LAMPIRAN</b>		

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	Model Matrik Analisis <i>SWOT</i> .....	22
Tabel 3. 1	Analisis <i>SWOT</i> .....	35
Tabel 3. 2	Hasil Analisis <i>SWOT</i> .....	35



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Contoh <i>Ilustrasi Squash &amp; Stretch</i> .....	11
Gambar 2. 2	Contoh <i>Ilustrasi Anticipation</i> .....	11
Gambar 2. 3	Contoh <i>Ilustrasi Staggering</i> .....	12
Gambar 2. 4	Contoh <i>Ilustrasi Straight Ahead &amp; Pose to Pose</i> .....	13
Gambar 2. 5	Contoh <i>Follow Through and Overlapping Action</i> .....	13
Gambar 2. 6	Contoh <i>Ilustrasi Slow In and Slow Out</i> .....	14
Gambar 2. 7	Contoh <i>Ilustrasi Arc</i> .....	14
Gambar 2. 8	Contoh <i>Ilustrasi Secondary Action</i> .....	15
Gambar 2. 9	Contoh <i>Ilustrasi Timing &amp; Spacing</i> .....	15
Gambar 2. 10	Contoh <i>Ilustrasi Exaggeration</i> .....	16
Gambar 2. 11	Contoh <i>Ilustrasi Solid Drawing</i> .....	16
Gambar 2. 12	<i>Frame 01 Iklan Toyota Celica</i> .....	25
Gambar 2. 13	<i>Frame 02 Iklan Toyota Celica</i> .....	25
Gambar 2. 14	<i>Frame 03 Iklan Toyota Celica</i> .....	25
Gambar 2. 15	<i>Frame 04 Iklan Toyota Celica</i> .....	26
Gambar 2. 16	<i>Frame 05 Iklan Toyota Celica</i> .....	26
Gambar 2. 17	<i>Layout</i> .....	27
Gambar 2. 18	<i>Key Animasi</i> .....	27
Gambar 2. 19	<i>In Between</i> .....	28
Gambar 2. 20	<i>Background</i> .....	29
Gambar 3. 1	Tampilan <i>website 8travel</i> .....	31
Gambar 3. 2	Lambang <b>8TRAVEL</b> .....	31
Gambar 3. 3	Struktur Organisasi <b>8travel</b> .....	32
Gambar 3. 4	<i>Frame 01 Video Animasi Iklan pada 8travel</i> .....	39
Gambar 3. 5	<i>Frame 02 Video Animasi iklan pada 8travel</i> .....	39
Gambar 3. 6	<i>Frame 03 Video Animasi iklan pada 8travel</i> .....	40
Gambar 3. 7	<i>Frame 04 Video Animasi iklan pada 8travel</i> .....	40
Gambar 3. 8	<i>Frame 05 Video Animasi iklan pada 8travel</i> .....	40
Gambar 3. 9	<i>Frame 06 Video Animasi iklan pada 8travel</i> .....	41

Gambar 3. 10	<i>Frame 07</i> Video Animasi iklan pada 8travel .....	41
Gambar 3. 11	<i>Frame 08</i> Video Animasi iklan pada 8travel .....	41
Gambar 3. 12	<i>Frame 09</i> Video Animasi iklan pada 8travel .....	42
Gambar 3. 13	Video Animasi iklan pada 8travel.....	42
Gambar 4. 1	Proses Produksi .....	43
Gambar 4. 2	Membuat Dokumen Baru.....	44
Gambar 4. 3	Objek yang dibuat dengan <i>Pen Tool</i> dan <i>Shape Tool</i> .....	45
Gambar 4. 4	Hasil pewarnaan ( <i>Coloring</i> ) pada objek .....	45
Gambar 4. 5	Menyimpan Objek .....	46
Gambar 4. 6	Pembuatan <i>Composition</i> .....	47
Gambar 4. 7	Pengambilan Objek dari <i>file</i> .....	47
Gambar 4. 8	Tampilan <i>Import</i> Objek .....	48
Gambar 4. 9	<i>Compositing</i> dan <i>Editing</i> .....	48
Gambar 4. 10	Penggunaan <i>Scale</i> dan <i>Repeater</i> .....	49
Gambar 4. 11	Pemberian nilai <i>Opacity</i> yang berbeda pada beberapa <i>keyframe</i> .....	50
Gambar 4. 12	Penggunaan <i>Scale</i> dan <i>Typewriter</i> .....	50
Gambar 4. 13	Penggunaan <i>scale</i> dan perubahan <i>position</i> .....	51
Gambar 4. 14	Tampilan penggunaan <i>Rotation</i> dan <i>Trim Paths</i> .....	52
Gambar 4. 15	<i>Anchor Point</i> sebagai pusat rotasi objek .....	52
Gambar 4. 16	Penggunaan <i>offset</i> pada teks .....	53
Gambar 4. 17	Penggunaan <i>Position</i> pada Tiket .....	54
Gambar 4. 18	Penggunaan <i>position</i> pada objek.....	54
Gambar 4. 19	Penggunaan <i>Shape layer</i> untuk <i>transition</i> .....	55
Gambar 4. 20	<i>Scene Fix</i> berisi gabungan dari beberapa <i>scene</i> video.....	55
Gambar 4. 21	Tampilan <i>Razor tool</i> .....	56
Gambar 4. 22	Tampilan Hasil Pemotongan di <i>Adobe Premiere Pro CS6</i> .....	56
Gambar 4. 23	Tampilan <i>export setting</i> .....	57
Gambar 4. 24	Tampilan Proses <i>Rendering</i> .....	57
Gambar 4. 25	Hasil <i>Render</i> Video Animasi Iklan 8travel .....	58

## INTISARI

PT 8travel adalah perusahaan yang bergerak sebagai penyalur atau penjualan tiket pesawat terbang secara online maupun offline. Dalam memasarkan tiket atau jasa yang diperdagangkan diperlukan berbagai strategi dan kebijaksanaan dalam memasarkan Produk. Media informasi adalah cara yang tepat untuk memulainya.

Maka dari itu dibutuhkan suatu inovasi yang baru yaitu menggabungkannya media informasi dengan motion graphic. Pembuatan media informasi pada 8travel menggunakan motion graphic memungkinkan proses penyebaran informasi lebih efektif dan banyak pelanggan menyukainya.

Tujuan dari pembuatan video ini adalah membantu pelanggan mendapatkan informasi yang mudah dimengerti saat membeli tiket. Pembuatan media informasi ini menggunakan software after effect cc.

**Kata Kunci :** media informasi, video , jasa, tiket, 8travel, motion graphic





## **ABSTRACT**

*PT 8travel is a company that active as a distributor or sales in airfares online and offline . In marketing the tickets or services traded need a lot of strategies and policies . Media Information is the best way to start.*

*That's why we need a different and attractive innovations, example combine it with motion graphic. The making of 8travel information using motion graphic technique allows to spread information process more interesting and a lot of customers will love it.*

*The purpose is to help customers to get the information that interesting and easy to understand when they were buying tickets. The making of media information is using after effect cc software.*

**keywords :** *media information , video, services, tickets, 8travel, motion graphic*

