

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN CV. ANDRAWINA  
YOGYAKARTA MENGGUNAKAN MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Yudi Prasetyo Abadi**

**12.11.6523**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN CV. ANDRAWINA  
YOGYAKARTA MENGGUNAKAN MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Yudi Prasetyo Abadi**

**12.11.6523**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN  
MAKANDIANTAR.COM MENGGUNAKAN  
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Made Bio Doni Sugiharsa**

**12.11.6484**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 6 Desember 2016

**Dosen Pembimbing,**



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

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN CV. ANDRAWANA  
YOGYAKARTA MENGGUNAKAN MOTION GRAPHIC**

yang disusun oleh

**Yudi Prasetyo Abadi**

**12.11.6523**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 21 Desember 2016

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

Ali Mustopa, M.Kom  
NIK. 190302192

Bayu Setiadi, M.Kom  
NIK. 190302216

Mei P Kurniawan, M.Kom  
NIK. 190302187

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 6 Februari 2017

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



Prof. Dr. Mulyanto, 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, 6 Februari 2017



Yudi Prasetyo Abadi

NIM. 12.11.6523

## MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang, melainkan sesuai dengan kesanggupannya”  
(QS. Al-Baqarah:286)

“Harta itu kurang apabila dibelanjakan tapi ilmu bertambah bila dibelanjakan.”

— Ali Bin Abi Thalib

*“Quality is more important than quantity. One home run is much better than two doubles”* — Steve Jobs

*“Stay hungry, stay foolish”* — Steve Jobs

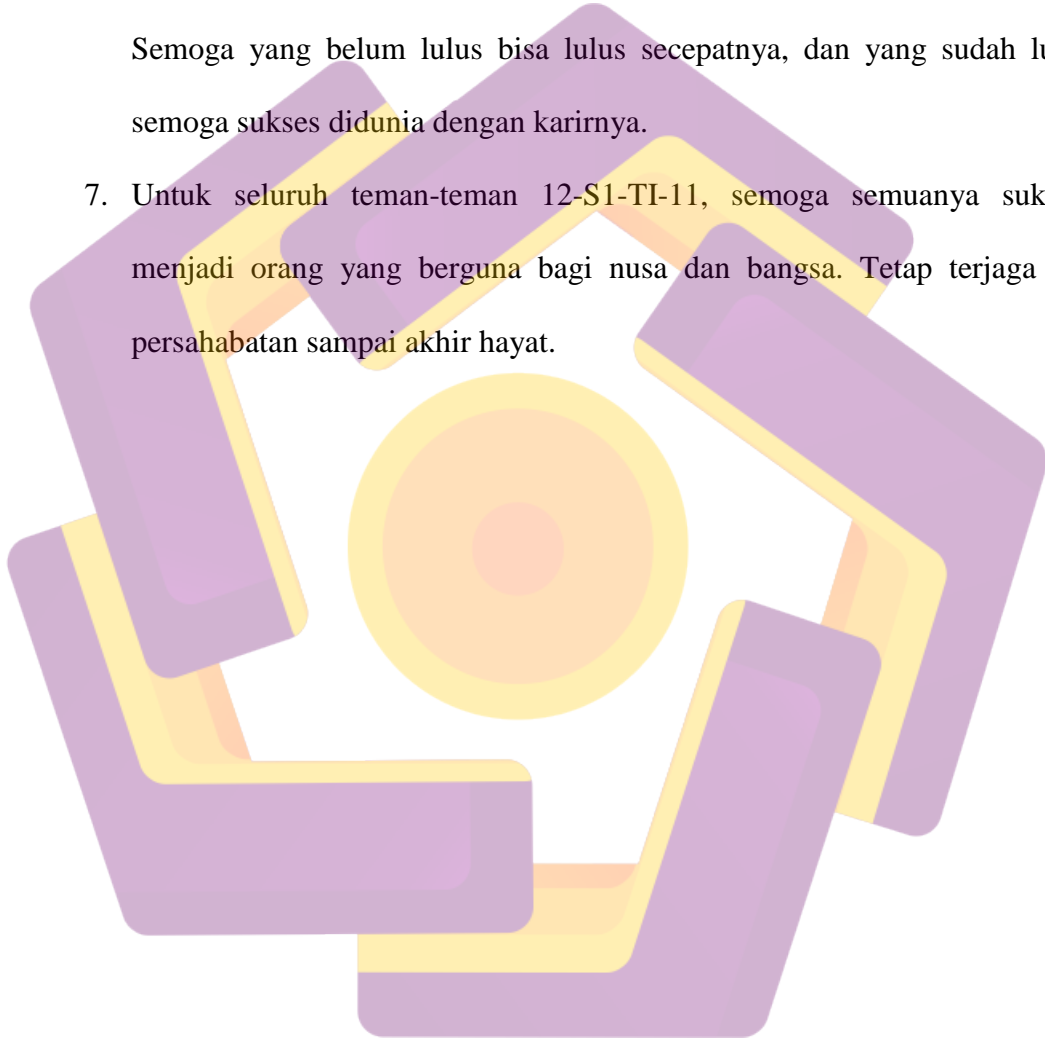


## PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada yang berperan sangat besar dan penting dalam masa perkuliahan saya serta masa penelitian skripsi ini. Persembahan saya ditujukan kepada antara lain:

1. Untuk Allah SWT yang telah memberikan nikmat kesehatan, pengetahuan, dan kasih sayang kepada saya sehingga saya memiliki umur panjang dan kesehatan yang baik dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak dan Ibu tercinta, yang selalu memberikan doa dan semangat. Terima kasih telah membesarkan, dan membiayai sampai dibangku kuliah ini. Mungkin dengan ini belum cukup untuk membalas kebaikan kalian. Semoga kedepannya anakmu ini bisa membuat Bapak dan Ibu bahagia.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom. Dosen pembimbing yang tidak pernah lelah memberikan ilmu, waktu, nasihat, pengarahan, dan pengertian sehingga terselesainya skripsi ini.
4. Kakek, Nenek, Paman, Bibi, Kakak, Adik dan seluruh keluarga besarku yang selalu menjadi penyemangat dan pengingat saat berada diperantauan ini. Terima kasih selalu mensupport kuliahku, kepulanganku, dan meramaikan rumah.
5. Untuk Seto Aji “Bastian” Romadhan, sebagai narator. Terima kasih banyak atas bantuannya yang telah menyumbangkan suara emasnya untuk dimasukkan dalam pembuatan animasi ini.

6. Anak-anak kontrakan 230 Afif, Andra, Fahmi, Bio, Harfian, Anton, Widi, Seto, Rosyid, Fariz, Yosep, Reza, Sipo, Lyan, Rozaq, Deswa, Yasir, Reici. Terimakasih atas *support* (traktiran, minjem motor, minjem uang, printer yang sangat berjasa, main cs, ngajak makan, dititipin beli makan). Semoga yang belum lulus bisa lulus secepatnya, dan yang sudah lulus semoga sukses didunia dengan karirnya.
7. Untuk seluruh teman-teman 12-S1-TI-11, semoga semuanya sukses, menjadi orang yang berguna bagi nusa dan bangsa. Tetap terjaga tali persahabatan sampai akhir hayat.





## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karuniaNya kepada setiap hamba-Nya dan tak lupa penyusun ucapkan sholawat serta salam kepada junjungan Nabi kita, Nabi Muhammad SAW .

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata I Jurusan Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi berjudul *“Perancangan dan Pembuatan Iklan CV. Andrawina Yogyakarta Menggunakan Motion Graphic”*.

Dengan ini penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. M.Suyanto, MM. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Mei P. Kurniawan, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak bantuan, masukan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa penyusun sebutkan satu per satu.

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis, 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 teknologi di bidang sistem pendukung keputusan.

Yogyakarta, 11 Januari 2017

Penyusun

## DAFTAR ISI

SKRIPSI .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
INTISARI .....	xvi
<i>ABSTRACT</i> .....	xvii
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 Perancangan .....	4
1.5.4 Metode Pengembangan .....	5
1.5.5 Metode <i>Testing</i> .....	5
1.6 Sistematika Penulisan .....	6
BAB II LANDASAN TEORI .....	7
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
2.2 Dasar Teori .....	8
2.2.1 Definisi Multimedia .....	8
2.2.2 Elemen Multimedia .....	9

2.2.3	Jenis-Jenis Multimedia .....	10
2.2.3.1	Multimedia Linier .....	10
2.2.3.2	Multimedia Interaktif .....	10
2.3	Konsep <i>Motion Graphic</i> .....	11
2.3.1	Sejarah <i>Motion Graphic</i> .....	11
2.3.2	<i>Motion Graphic</i> .....	12
2.3.3	Karakteristik <i>Motion Graphic</i> .....	15
2.4	Iklan .....	16
2.4.1	Definisi Iklan .....	16
2.4.2	Tipe Iklan .....	16
2.4.3	Tujuan Iklan .....	17
2.4.4	Manfaat Iklan .....	17
2.4.5	Jenis Iklan .....	18
2.4.6	Media Iklan .....	18
2.5	Tahap Memproduksi Iklan .....	20
2.5.1	Tahap Pra Produksi .....	20
2.5.2	Tahap Produksi .....	21
2.5.3	Tahap Pasca Produksi .....	22
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>24</b>
3.1	Tinjauan Umum .....	24
3.1.1	Sejarah CV. Andrawina Yogyakarta .....	24
3.1.2	Visi dan Misi CV. Andrawina .....	24
3.1.3	Logo CV. Andrawina .....	25
3.2	Analisis Masalah .....	25
3.2.1	Analisis <i>SWOT</i> .....	25
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem .....	28
3.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	28
3.3.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	28
3.3.2.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) .....	28
3.3.2.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	29
3.3.2.3	Analisis Kebutuhan Sumber Daya Manusia ( <i>Brainware</i> ) ..	30

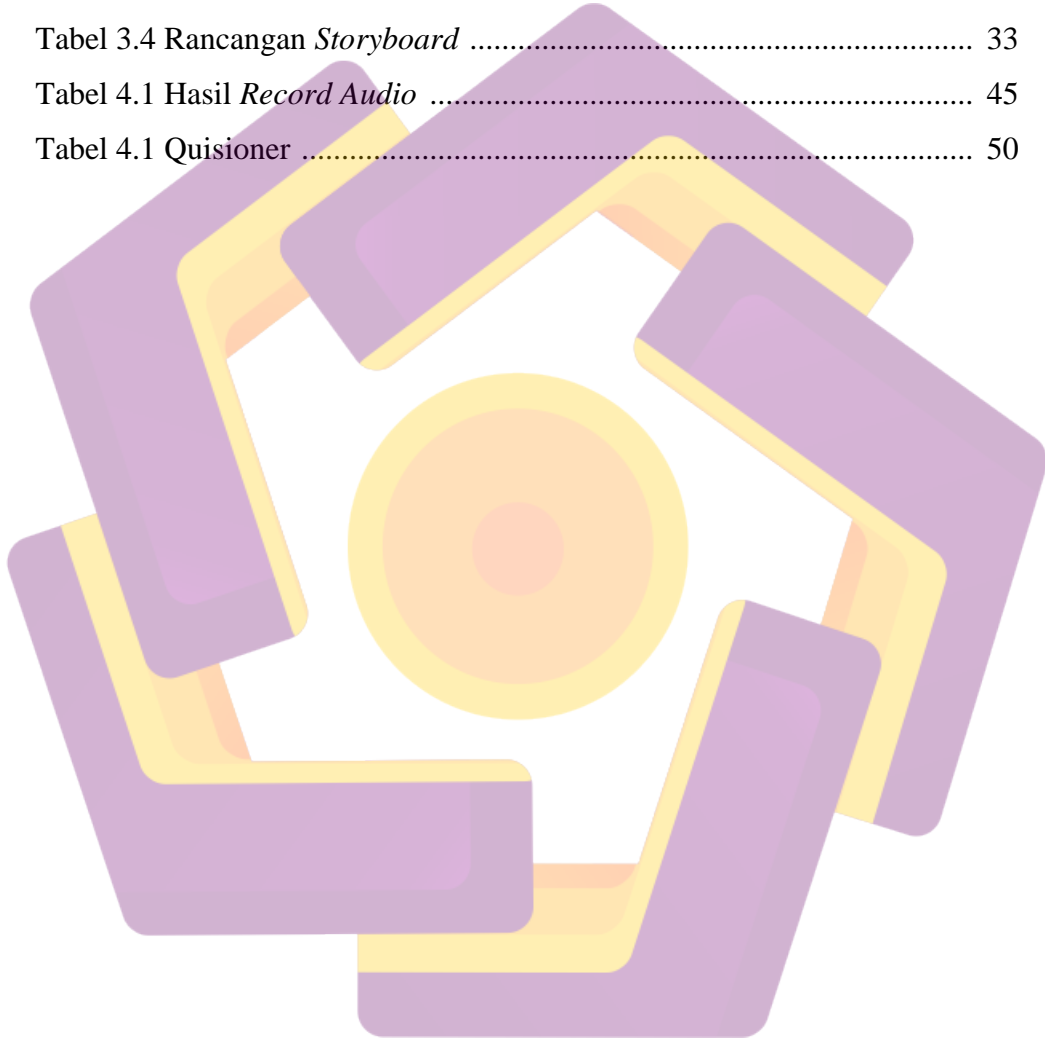
3.4	Analisis Kelayakan .....	30
3.4.1	Analisis Kelayakan Teknis .....	31
3.4.2	Analisis Kelayakan Operasional .....	31
3.4.3	Analisis Kelayakan Hukum .....	31
3.5	Pra Produksi .....	31
3.5.1	Ide dan Konsep .....	32
3.5.2	Naskah .....	32
3.5.3	<i>Storyboard</i> .....	32
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>36</b>
4.1	Desain Produk .....	36
4.2	Alur Pembuatan .....	38
4.3	Pra Produksi .....	39
4.3.1	Konsep dan Ide .....	39
4.3.2	Naskah .....	39
4.3.3	<i>Storyboard</i> .....	40
4.4	Produksi .....	40
4.4.1	Desain Gambar .....	41
4.4.2	<i>Animate</i> .....	43
4.4.3	<i>Record Audio</i> .....	44
4.5	Pasca Produksi .....	45
4.5.1	<i>Editing</i> .....	45
4.5.2	<i>Rendering</i> .....	46
4.5.3	Hasil Akhir Produk .....	48
4.5.4	Validasi .....	49
4.6	Hasil Pengujian .....	49
4.6.1	Uji Staf CV. Andrawina .....	49
4.6.2	Revisi Produk .....	49
4.6.3	Tabel Quisioner .....	49
<b>BAB V KESIMPULAN .....</b>		<b>51</b>
5.1	Kesimpulan .....	51
5.2	Saran .....	51

DAFTAR PUSTAKA .....	53
LAMPIRAN .....	1
Lampiran A. Naskah .....	1
Lampiran B. Quisioner .....	2
Lampiran C. Bukti Tayang .....	3



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis <i>SWOT</i> .....	27
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras .....	29
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Lunak .....	30
Tabel 3.4 Rancangan <i>Storyboard</i> .....	33
Tabel 4.1 Hasil <i>Record Audio</i> .....	45
Tabel 4.1 Quisioner .....	50



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Bagan Alur Perancangan .....	5
Gambar 3.1	Logo CV. Andrawina .....	25
Gambar 4.1	Alur Proses Pembuatan Iklan Video .....	39
Gambar 4.2	Tampilan Awal Adobe After Effect .....	41
Gambar 4.3	Tampilan Pembuatan Gambar di <i>Adobe Illustrator</i> .....	42
Gambar 4.4	Tampilan <i>Layer</i> Gambar di <i>Adobe After Effect</i> .....	43
Gambar 4.5	Tampilan <i>Mask</i> yang diberi <i>Keyframe</i> .....	44
Gambar 4.6	Tampilan <i>Position</i> dan <i>Scale</i> yang diberi <i>Keyframe</i> .....	44
Gambar 4.7	<i>Earpods iPhone 5s</i> .....	45
Gambar 4.8	Proses Pemberian Efek Suara .....	46
Gambar 4.9	<i>Rendering</i> di <i>After Effect</i> menggunakan <i>Media Encoder</i> .....	47
Gambar 4.10	<i>Rendering</i> di <i>Premiere Pro</i> menggunakan <i>Media Encoder</i> ..	47
Gambar 4.11	Tampilan Iklan Video CV. Andrawina .....	48



## INTISARI

Perkembangan teknologi informasi, komunikasi, dan khususnya multimedia berkembang sangat pesat saat ini. Untuk memberikan sebuah informasi tidak hanya dilakukan melalui media kertas, banyak perusahaan telah memanfaatkan web sebagai media promosi dalam usaha meningkatkan penjualannya. Sebagaimana diketahui bersama bahwa dalam memasarkan suatu barang atau jasa memerlukan suatu usaha promosi, salah satu alat dari promosi yang dapat digunakan adalah iklan. Oleh sebab itu CV. Andrawina membutuhkan iklan promosi. Dengan media promosi iklan, produk barang atau jasa yang ditawarkan tersebut akan lebih banyak diketahui oleh masyarakat luas.

CV. Andrawina merupakan perusahaan yang bergerak dibidang penyedia barang dan jasa peralatan elektronik / elektrik, mekanik, telekomunikasi dan ifomatika. CV. Andrawina didukung dengan tenaga kerja yang bertanggungjawab dan konsentrasi terhadap kualitas kerja yang maksimal untuk mencapai kepuasan pelanggan berkesinambungan.

Dalam pembuatan iklan CV. Andrawina disini menggunakan *Motion Graphic* dan menggunakan software dari *Adobe* seperti *Adobe Illustrator*, *Adobe After Effect*,. *Motion Graphic* sendiri merupakan salah satu media atau salah satu sub dari ilmu desain grafis yang banyak digunakan dalam periklanan (TVC). *Motion Graphic* menampilkan animasi berupa gambar, tulisan dan grafik.

**Kata Kunci : *Motion Graphic*, Iklan, *Adobe Illustrator*, *Adobe After Effect***

## **ABSTRACT**

*Developments in information technology, communications, and multimedia in particular is growing very rapidly. To provide an information not only done through paper media, many companies have used the web as a media campaign in an attempt to increase penjualananya. As it is known that in the marketing of goods or services require a business sale, one of the promotional tools that can be used is an advertisement. Therefore CV. Andrawina need promotional advertising. With media ad campaigns, product or service being offered will be more widely known by the public.*

*CV. Andrawina is a company engaged in the goods and services providers of electronic equipment / electrical, mechanical, telecommunications and ifomatika. CV. Andrawina supported by responsible labor and concentration on quality work to achieve maximum customer satisfaction continuously.*

*In the ad creation CV. Andrawina here using Motion Graphic techniques and uses of Adobe software such as Adobe Illustrator, Adobe After Effects. Motion Graphic itself is one medium or one sub on the science of graphic design that is widely used in advertising (TVC), Motion Graphic display animation in the form of images, text and graphics.*

***Keywords: Motion Graphic, Advertising, Adobe Illustrator, Adobe After Effects***