

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN JASA PADA PT. PAMUJI
MEDIA INFOTAMA MENGGUNAKAN
TEKNIK *MOTION GRAPHIC***

SKRIPSI



disusun oleh

Muhammad Iskandar

13.12.7425

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN JASA PADA PT. PAMUJI
MEDIA INFOTAMA MENGGUNAKAN
TEKNIK *MOTION GRAPHIC***

SKRIPSI

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



disusun oleh

Muhammad Iskandar

13.12.7425

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN JASA PADA PT. PAMUJI
MEDIA INFOTAMA MENGGUNAKAN
TEKNIK *MOTION GRAPHIC***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Iskandar

13.12.7425

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 Oktober 2016

Dosen Pembimbing,

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

PENGESAHAN

SKRIPSI-

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN JASA PADA PT. PAMUJI
MEDIA INFOTAMA MENGGUNAKAN
TEKNIK *MOTION GRAPHIC***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Iskandar

13.12.7425

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 13 Februari 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

**Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052**

**Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215**

**Yuli Astuti, M.Kom
NIK. 190302146**

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 23 Februari 2017



DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

**Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038**

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, 13 Februari 2017



Muhammad Iskandar

NIM. 13.12.7425

MOTTO

“BAHAGIA SECUKUPNYA”

“BERSEDIH SEPERLUNYA”

“BERSYUKUR SEBANYAK - BANYAKNYA”

“THE MEANING OF LIFE IS TO GIVE LIFE A MEANING”



PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT, atas limpahan rahmat, nikmat dan karuniyaNya. Sehingga alhamdulillah skripsi ini bisa terselesaikan dengan sebaik – baiknya. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar – besarnya kepada :

- ❖ Kedua orang tua saya, Bapak M.Dhiya' Uddin dan Ibu saya Sufiyati yang selalu senantiasa memberikan dukungan secara lahir dan batin dan mendoakan dengan ikhlas segala kegiatan yang saya lakukan.
- ❖ Kakak saya, kak Iyan, kak Yayan, kak Didik, kak Ria, kak Ulin dan kak Ina yang selalu memberikan dukungan semangat dalam pengerjaan skripsi ini.
- ❖ Dosen Pembimbingku Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom yang telah membimbing selama perjalanan skripsi ini hingga selesai.
- ❖ Semua dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah mengajariku dari Semester awal hingga Semester akhir .
- ❖ Pihak PT. PAMUJI MEDIA INFOTAMA yang telah bersedia untuk memberikan tempat izin penelitian skripsi ini.
- ❖ Keluarga besar EGOFILM yang telah memberikan waktu dan tenaganya dalam memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Keluarga besar S1-SI-05 dan teman – temanku angkatan 2013.
- ❖ Untuk sahabatku yang pernah tinggal satu atap, Joko, Priyanto, Imam dan Rizky, terimakasih atas kebaikan yang selalu kalian berikan.
- ❖ Terimakasih terutama untuk Rika Avisha yang telah bersedia membantu sebagai pengisi suara dalam skripsi ini, Vera dan juga Dhanty yang telah bersedia membantu ngerusuhin.
- ❖ Keluarga besar Universitas AMIKOM Yogyakarta yang tidak bisa disebutin satu persatu.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena atas karunia dan hidayahNya yang telah dianugerahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pembuatan Video Iklan Jasa Pada PT. Pamuji Media Infotama Menggunakan Teknik *Motion Graphic*” dengan baik dan sesuai dengan waktu yang diharapkan.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang Program Studi Strata 1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan karunia dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom selaku pembimbing skripsi yang senantiasa memberikan bimbingan, waktu serta arahan kepada saya.
5. Bapak dan Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis masih sebagai mahasiswa aktif di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
6. Bapak Slamet Pujiono, S.Kom selaku direktur dan Mas Yoga selaku manager pada PT. Pamuji Media Infotama yang telah memberikan izin penelitian dalam pembuatan skripsi ini.
7. Kedua orang tua saya, kakak – kakak saya dan keluarga dekat saya yang selalu memberikan dukungan dalam segala hal.

8. Teman dan sahabat saya yang telah membantu dan mendukung saya dalam menyusun skripsi ini.
9. Keluarga besar S1-SI-05 angkatan 2013.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dan mendukung dalam penyusunan skripsi ini baik secara moril, materi, pikiran dan tenaga.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait dalam penulisan ini. Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari masih banyak kekurangan karena terbatasnya pengetahuan dan pengalaman panulis. Oleh karena itu, dengan lapang hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna menyempurnakan skripsi ini.

Yogyakarta, 13 Februari 2017



Muhammad Iskandar

13.12.7425

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.1.1 Metode Observasi.....	4
1.6.1.2 Metode Wawancara.....	5
1.6.1.3 Metode Studi Pustaka.....	5
1.6.2 Metode Analisis	5
1.6.3 Metode Perancangan	5
1.6.4 Metode Evaluasi.....	6
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Kajian Pustaka.....	8

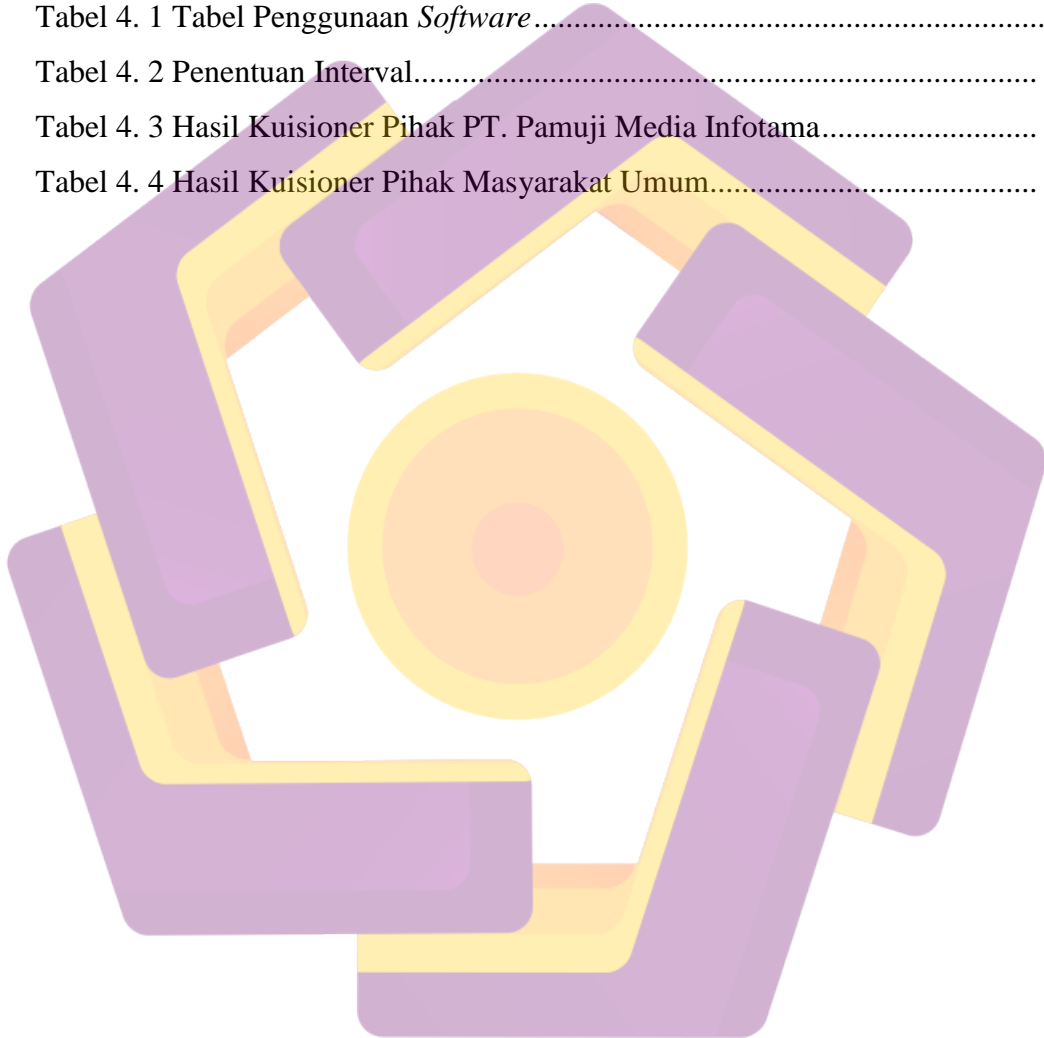
2.2	Konsep Dasar Multimedia.....	10
2.2.1	Sejarah Multimedia	10
2.2.2	Definisi Multimedia	10
2.2.3	Elemen Multimedia.....	12
2.3	Konsep Teknik <i>Motion Graphic</i>	15
2.3.1	Sejarah <i>Motion Graphic</i>	15
2.3.2	Definisi <i>Motion Graphic</i>	15
2.3.3	Elemen – Elemen <i>Motion Graphic</i>	17
2.3.4	Karakteristik <i>Motion Graphic</i>	17
2.4	Animasi	18
2.4.1	Sejarah Animasi	18
2.4.2	Pengertian Animasi	19
2.4.3	Jenis Animasi	20
2.4.4	Komponen Animasi	21
2.5	Konsep Dasar Iklan	29
2.5.1	Pengertian Iklan	29
2.5.2	Tujuan Periklanan	29
2.5.3	Strategi Merancang Iklan	31
2.6	Media Promosi	35
2.6.1	Definisi Media.....	35
2.6.2	Definisi Promosi	36
2.6.3	Pengertian Media Promosi.....	36
2.6.4	Tujuan Media Promosi.....	37
2.7	Tahapan Memproduksi Iklan	38
2.7.1	Tahap Praproduksi	38
2.7.2	Tahap Produksi	40
2.7.3	Tahap Pascaproduksi.....	45
2.8	Analisis.....	47
2.8.1	Analisis Kebutuhan Sistem	47
2.9	Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	49
2.9.1	<i>Adobe Illustrator</i>	49

2.9.2	<i>Adobe After Effects</i>	49
2.9.3	<i>Adobe Audition</i>	50
2.9.4	<i>Adobe Premiere Pro</i>	51
2.10	Pengolahan Data Kuisisioner.....	52
2.10.1	Skala <i>Likert</i>	52
2.10.2	Menentukan Interval	52
2.10.3	Rumus <i>Persentase</i>	53
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		54
3.1	Tinjauan Umum	54
3.1.1	Deskripsi Objek.....	54
3.1.2	Struktur Organisasi	55
3.1.3	Visi Dan Misi	55
3.1.4	Nilai – Nilai Perusahaan.....	56
3.1.5	Produk Dan Layanan Perusahaan.....	58
3.1.6	Mekanisme Media Promosi Terdahulu	62
3.2	Analisis Masalah	64
3.2.1	Langkah – Langkah Analisis Masalah	64
3.2.2	Identifikasi Masalah	64
3.2.3	Wawancara.....	65
3.2.4	Hasil Analisis Masalah.....	65
3.3	Solusi Yang Diterapkan	66
3.4	Solusi Yang Dipilih.....	66
3.5	Studi Kelayakan	67
3.5.1	Kelayakan Teknis.....	67
3.5.2	Kelayakan Operasional	67
3.5.3	Kelayakan Ekonomi	67
3.5.4	Kelayakan Hukum.....	68
3.6	Analisis Kebutuhan Sistem	68
3.6.1	Kebutuhan Fungsional	68
3.6.2	Kebutuhan Non – Fungsional.....	69
3.7	Rancangan Praproduksi.....	71

3.7.1	Ide Cerita.....	71
3.7.2	Pembuatan Naskah.....	72
3.7.3	Pembuatan <i>Storyboard</i>	73
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	75
4.1	Pembahasan.....	75
4.2	Implementasi.....	75
4.2.1	Produksi	76
4.2.1.1	Penggambaran (<i>Drawing</i>).....	76
4.2.1.2	Pewarnaan (<i>Coloring</i>)	80
4.2.1.3	Rekaman Suara (<i>Recording</i>)	82
4.2.1.4	Pengeditan Suara (<i>Sound Editing</i>).....	83
4.2.2	Pasca Produksi	88
4.2.2.1	<i>Compositing</i>	89
4.2.2.2	<i>Editing</i>	107
4.2.2.3	<i>Rendering</i>	110
4.3	Testing.....	111
4.3.1	Pengujian Kuisisioner	111
4.3.1.1	Pengujian Pihak Objek	111
4.3.1.2	Pengujian Pihak Masyarakat Umum	113
BAB V	PENUTUP	116
5.1	Kesimpulan	116
5.2	Saran.....	117
DAFTAR PUSTAKA	119

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Contoh Skor Berdasarkan Pernyataan.....	52
Tabel 2. 2 Contoh Skor Berdasarkan Interval Tingkat Intensitas	53
Tabel 3. 1 Pembuatan Naskah Video Iklan PT. Pamuji Media Infotama	72
Tabel 4. 1 Tabel Penggunaan <i>Software</i>	75
Tabel 4. 2 Penentuan Interval.....	112
Tabel 4. 3 Hasil Kuisisioner Pihak PT. Pamuji Media Infotama.....	113
Tabel 4. 4 Hasil Kuisisioner Pihak Masyarakat Umum.....	114



DAFTAR GAMBAR

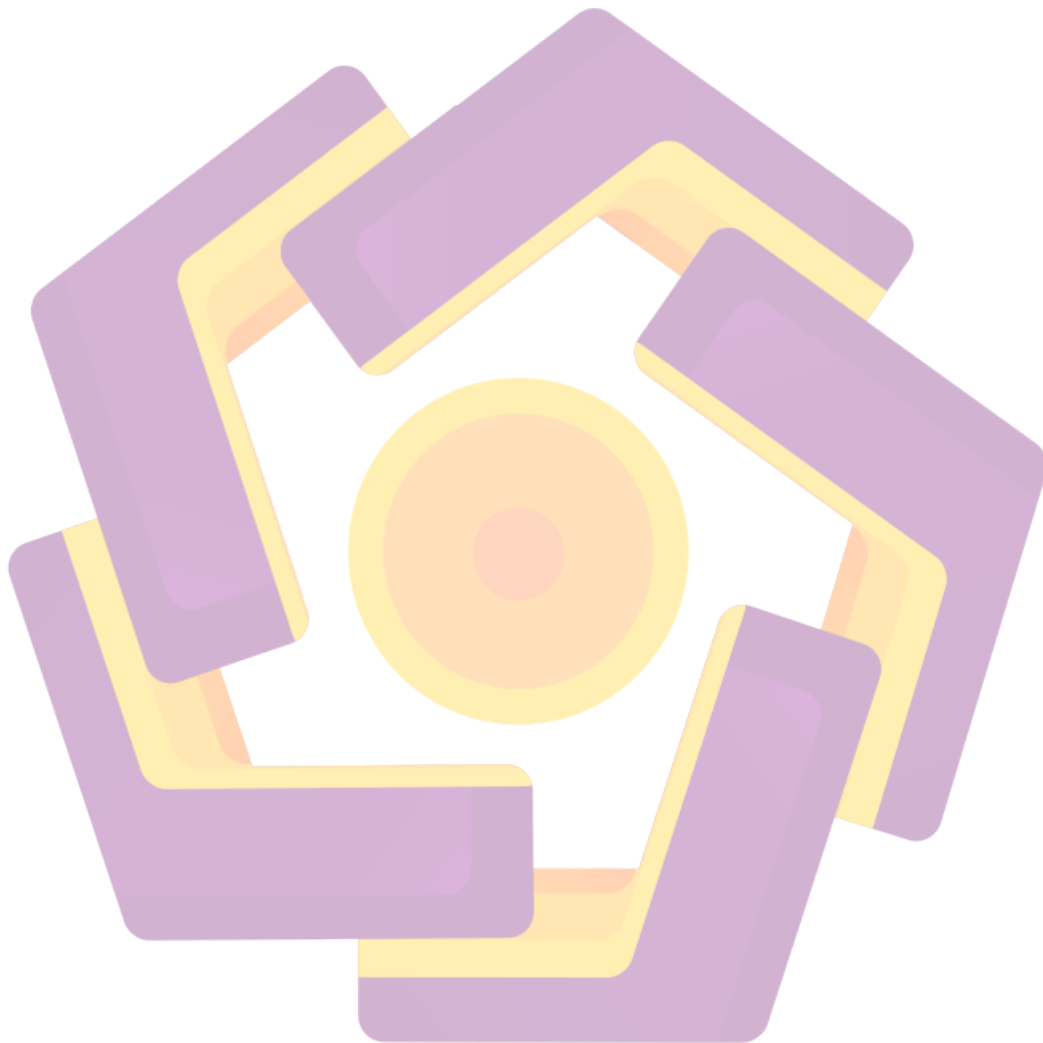
Gambar 2. 1 Gambaran Definisi Multimedia.....	12
Gambar 2. 2 Ilustrasi Gambar Babi Berlari di Gua Lascaux	18
Gambar 2. 3 Gambaran Film Mickey Mouse Tahun 1928	19
Gambar 2. 4 Contoh <i>Timing</i> dan <i>Spacing</i> pada Bola yang Memantul.....	22
Gambar 2. 5 Pergerakan Karakter dari Awal, Tengah, Akhir.....	22
Gambar 2. 6 Contoh Gestur Wajah (Mimik)	23
Gambar 2. 7 Contoh Gestur Tubuh.....	24
Gambar 2. 8 Pergerakan Menancapkan Benda ke Tanah	24
Gambar 2. 9 Gerakan Tubuh Karakter Melompat	25
Gambar 2. 10 Contoh Pergerakan Mulut	26
Gambar 2. 11 Pergerakan yang Bergelombang.....	26
Gambar 2. 12 Pergerakan Antisipasi, Aksi dan Reaksi	27
Gambar 2. 13 Perubahan Huruf S menjadi Huruf V	28
Gambar 2. 14 Perubahan Warna Gelap Menjadi Terang	28
Gambar 2. 15 Gambaran Karakter Berjalan Makin Kecil Hingga Tidak Terlihat	29
Gambar 2. 16 Contoh Gambar <i>Storyboard</i>	40
Gambar 2. 17 Contoh Gambar Digital Utuh	41
Gambar 2. 18 Contoh Gambar Pergerakan Karakter (Animasi).....	41
Gambar 2. 19 Contoh Gambar Jarak Pandang 3 Meter	42
Gambar 2. 20 Contoh Gambar Penempatan Subjek.....	43
Gambar 2. 21 Contoh <i>Background</i>	43
Gambar 2. 22 Contoh Gambar Video <i>Editing</i>	46
Gambar 2. 23 Contoh Lembar Kerja <i>Adobe Illustrator CS6</i>	49
Gambar 2. 24 Contoh Tampilan Jendela Pada <i>Adobe After Effects CS6</i>	50
Gambar 2. 25 Contoh Tampilan <i>Adobe Audition CS6</i>	51
Gambar 2. 26 Contoh Tampilan <i>Adobe Premiere Pro CS6</i>	51
Gambar 3. 1 Logo PT. Pamuji Media Infotama.....	55
Gambar 3. 2 Struktur Organisasi PT. Pamuji Media Infotama	55
Gambar 3. 3 Contoh Website mediaweb.co.id	58

Gambar 3. 4 Contoh Website Pamuji.id.....	59
Gambar 3. 5 Contoh Website Jawarakuliner.com.....	60
Gambar 3. 6 Contoh Website Jogjamediapromo.com	60
Gambar 3. 7 Contoh Website Solomediapromo.com.....	61
Gambar 3. 8 Contoh Website Ngiklan.com	61
Gambar 3. 9 Contoh <i>Banner</i> Promosi Pamuji.id	62
Gambar 3. 10 Contoh Promosi Melalui Media Sosial	63
Gambar 3. 11 Pembuatan <i>Storyboard</i> Video Iklan PT. Pamuji Media Infotama .	73
Gambar 4. 1 Contoh Pembuatan Dokumen Baru.....	77
Gambar 4. 2 Contoh Pembuatan Objek Monitor	78
Gambar 4. 3 Contoh <i>Pen Tools</i>	78
Gambar 4. 4 Contoh <i>Shape Tools</i>	78
Gambar 4. 5 Contoh Pemisahan Layer	79
Gambar 4. 6 Contoh Penyimpanan Dalam Format <i>Adobe Illustrator (*.ai)</i>	80
Gambar 4. 7 Contoh Hasil Penyimpanan Dalam Folder <i>Scene</i>	80
Gambar 4. 8 Contoh Pewarnaan Objek Menggunakan Fill	81
Gambar 4. 9 Contoh Objek Yang Telah Diwarnai.....	81
Gambar 4. 10 Contoh Gambar Objek dan Asset Pendukung Lain	82
Gambar 4. 11 Contoh <i>Microphone</i> yang Digunakan	82
Gambar 4. 12 Contoh Pembuatan Dokumen Baru Pada <i>Adobe Audition CS6</i>	83
Gambar 4. 13 Contoh Memulai Perekaman Suara Pada <i>Adobe Audition CS6</i>	84
Gambar 4. 14 Contoh Proses Perekaman Suara dengan Perangkat	84
Gambar 4. 15 Contoh Hasil dari Perekaman Suara.....	85
Gambar 4. 16 Proses Pematangan Suara	86
Gambar 4. 17 Contoh Meng- <i>capture Noise</i> untuk Diseleksi	87
Gambar 4. 18 Contoh Menghilangkan/Membersihkan <i>Noise</i>	87
Gambar 4. 19 Contoh Hasil Proses <i>Noise Reduction</i>	87
Gambar 4. 20 Contoh Proses Penyimpanan File Suara	88
Gambar 4. 21 Contoh Tampilan Awal Pada <i>Adobe After Effects CS6</i>	89
Gambar 4. 22 Contoh Menentukan Ukuran <i>Frame Video</i>	90
Gambar 4. 23 Contoh Proses <i>Import File</i>	90

Gambar 4. 24 Contoh Hasil <i>Import File</i>	91
Gambar 4. 25 Contoh Penyusunan <i>Layer</i>	92
Gambar 4. 26 Contoh <i>Transform</i> Pada <i>Adobe After Effects CS6</i>	92
Gambar 4. 27 Contoh Penggunaan <i>Transform</i>	93
Gambar 4. 28 Contoh <i>Plugin Motion</i>	94
Gambar 4. 29 Contoh Proses Mem- <i>block</i> Titik Pada <i>Layer</i>	95
Gambar 4. 30 Contoh Pemberian <i>Effect Excite</i> Pada <i>Layer</i>	95
Gambar 4. 31 Contoh Pengaturan <i>Speed</i> Pada <i>Plugin</i>	95
Gambar 4. 32 Penerapan <i>Masking</i> Pada <i>Layer</i>	96
Gambar 4. 33 Contoh Penerapan <i>Track Matte</i> Pada <i>Layer</i>	97
Gambar 4. 34 Penerapan <i>Motion Blur</i> Pada <i>Layer</i>	97
Gambar 4. 35 Contoh Penerapan <i>Null Object</i>	98
Gambar 4. 36 Contoh Objek Sebelum Penerapan Efek	99
Gambar 4. 37 Contoh Objek Setelah Penerapan Efek <i>CC Sphere</i>	99
Gambar 4. 38 Contoh Penerapan <i>3D Layer</i>	100
Gambar 4. 39 Contoh Penerapan Efek <i>Bevel Alpha</i>	100
Gambar 4. 40 Contoh Penerapan <i>Rotation Expression</i>	101
Gambar 4. 41 Contoh Penerapan <i>Expression</i> Pada <i>Text Animation</i>	102
Gambar 4. 42 Contoh Penerapan <i>Scale Expression</i>	103
Gambar 4. 43 Contoh Penerapan <i>Position Expression</i>	104
Gambar 4. 44 Contoh Penerapan <i>Graph Editor</i>	105
Gambar 4. 45 Contoh Tampilan Awal untuk <i>Rendering</i>	106
Gambar 4. 46 Contoh Penyesuaian <i>Output Module</i> dengan Format H264.....	106
Gambar 4. 47 Contoh Proses <i>Rendering</i>	106
Gambar 4. 48 Contoh Tampilan Awal Pada <i>Adobe Premiere Pro CS6</i>	107
Gambar 4. 49 Contoh Proses Penyimpanan <i>Project</i>	108
Gambar 4. 50 Contoh Penyesuaian <i>Frame</i> Pada <i>Adobe Premiere Pro CS6</i>	108
Gambar 4. 51 Contoh <i>Import File</i>	109
Gambar 4. 52 Contoh Proses Penggabungan <i>File</i>	109
Gambar 4. 53 Contoh Proses Pemilihan Format Video H.264 (*mp4)	110
Gambar 4. 54 Contoh Proses Pemilihan <i>Preset Video</i>	110

Gambar 4. 55 Contoh Proses *Rendering* 111

Gambar 4. 56 Diagram Hasil Penilaian Kuisisioner..... 115



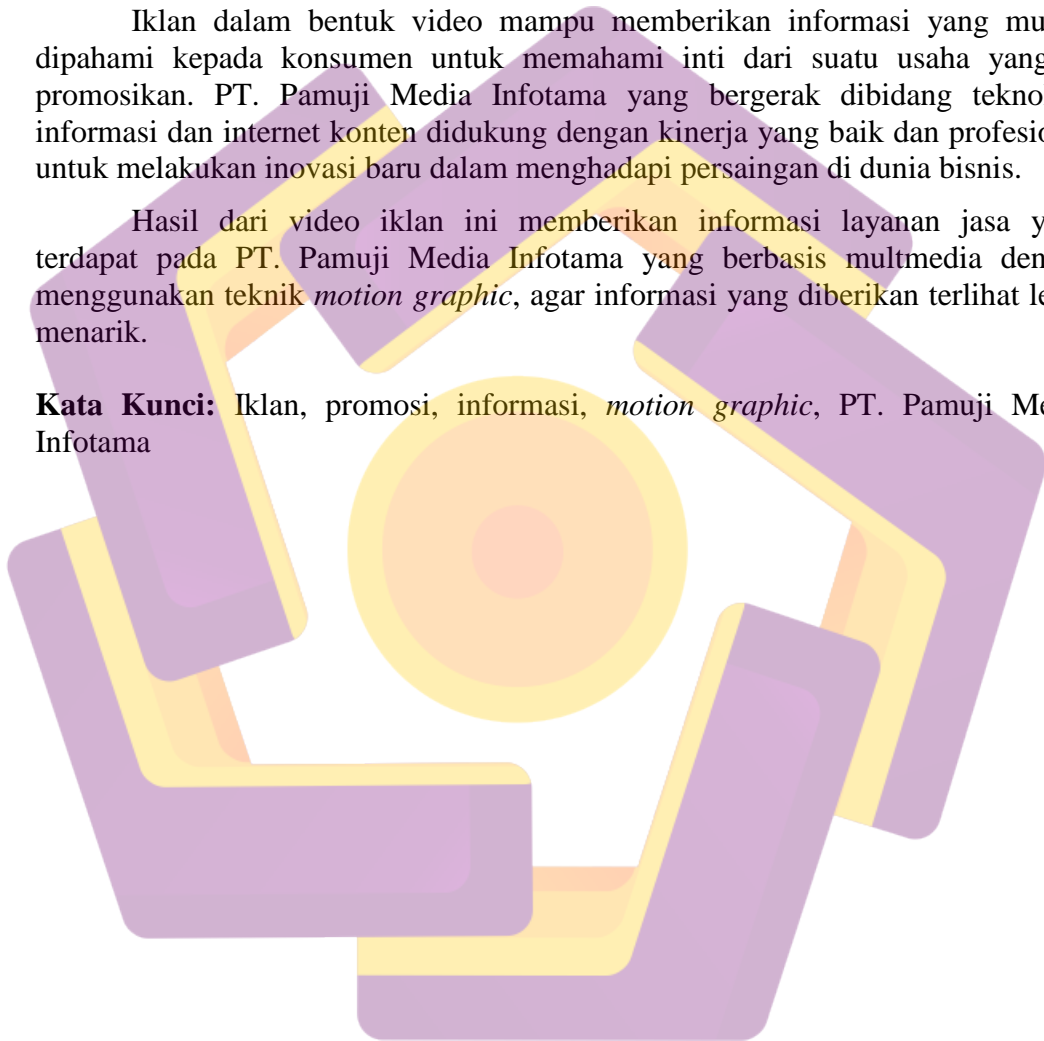
INTISARI

Iklan menjadi suatu hal yang sangat penting untuk mempromosikan suatu usaha dalam bentuk produk ataupun jasa kepada konsumen. Salah satunya dapat dibuat dalam bentuk video, sehingga dapat mengoptimalkan kegiatan promosi dalam bentuk visual, yang mampu diintegrasikan melalui media seperti televisi, web, videotron, dll.

Iklan dalam bentuk video mampu memberikan informasi yang mudah dipahami kepada konsumen untuk memahami inti dari suatu usaha yang di promosikan. PT. Pamuji Media Infotama yang bergerak dibidang teknologi informasi dan internet konten didukung dengan kinerja yang baik dan profesional untuk melakukan inovasi baru dalam menghadapi persaingan di dunia bisnis.

Hasil dari video iklan ini memberikan informasi layanan jasa yang terdapat pada PT. Pamuji Media Infotama yang berbasis multimedia dengan menggunakan teknik *motion graphic*, agar informasi yang diberikan terlihat lebih menarik.

Kata Kunci: Iklan, promosi, informasi, *motion graphic*, PT. Pamuji Media Infotama



ABSTRACT

Advertising becomes something that is very important for promoting a business in the form of products or services to consumers. One of them can be made in the form of video, so it can optimize promotional activities in visual form, which can be integrated through media such as television, web, videotron, etc.

Ads in video form is able to provide easily understandable information to consumers to understand the essence of an effort in promoting. PT. Pamuji Media Infotama in the field of information technology and internet content is supported by a good performance and professional to innovate in the face of competition in the business world.

Video ads provide information services on PT. Pamuji Media Infotama based multimedia using motion graphic techniques, so that the information provided to look more attractive.

Keyword: *Advertising, promotion, information, motion graphic, PT. Pamuji Media Infotama.*

