

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN ANIMASI DENGAN  
*MOTION GRAPHIC* DAN TEKNIK *HYPERLAPSE* PADA  
IL MONDO PIZZA RESTO**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Widhia Atmayanti**

**11.11.5201**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN ANIMASI DENGAN  
*MOTION GRAPHIC* DAN TEKNIK *HYPERLAPSE* PADA  
IL MONDO PIZZA RESTO**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Widhia Atmayanti**

**11.11.5201**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

### **PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN ANIMASI DENGAN *MOTION GRAPHIC* DAN TEKNIK *HYPERLAPSE* PADA IL MONDO PIZZA RESTO**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Widhia Atmayanti**

**11.11.5201**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 30 September 2016

**Dosen Pembimbing,**



**Tonny Hidayat, M. Kom**  
**NIK. 190302182**

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

#### PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN ANIMASI DENGAN *MOTION GRAPHIC* DAN TEKNIK *HYPERLAPSE* PADA IL MONDO PIZZA RESTO

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Widhia Atmayanti**

11.11.5201

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 11 Februari 2017

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Agus Purwanto, M.Kom  
NIK. 190302229

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom  
NIK. 190302047

Dhani Ariatmanto, M.Kom.  
NIK. 190302197

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 7 Maret 2017



## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 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 tanggungjawannya saya pribadi.

Yogyakarta, 7 Maret 2017



Widhia Atmayanti

NIM. 11.11.5201



## MOTTO

“Kesuksesan hanya dapat diraih dengan segala upaya dan usaha yang disertai dengan doa, karena sesungguhnya nasib seseorang manusia tidak akan berubah dengan sendirinya tanpa berusaha”

“Jadilah diri sendiri dan jangan menjadi orang lain, walaupun dia terlihat lebih dari kita”

“Kita akan sukses jika belajar dari kesalahan”

“Ketika anda tidak pernah melakukan kesalahan, itu artinya anda tidak pernah berani untuk mencoba”

“Tidak ada hal sia-sia dalam belajar karena ilmu akan bermanfaat pada waktunya”

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Adapun karya ini dengan bangga saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tuaku, Mama dan Bapak tercinta yang selalu mendukung, mendoakan dan selalu memberikan yang terbaik untuk aku. Terima kasih Ma, Pak. I Love You.
2. Adikku Umbar Lelono Setio Prayoga dan keluarga besar Klaten, Sulawesi Selatan yang telah memberi nasehat, motivasi, dan mendoakan untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ma Boy yang selalu mendoakan, memotivasi, memberi semangat dan mendukungku, yang maksa aku untuk gak tidur biar cepet selesai, yang selalu kena omel kalau lagi pusing maaf ya dan terim kasih Boy. I Love You.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya yang tak terbatas sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis yang berbentuk skripsi ini sesuai dengan waktu yang telah di rencanakan. Sehingga tugas akhir yang berjudul “PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN ANIMASI DENGAN *MOTION GRAPHIC* DAN TEKNIK *HYPERLAPSE* PADA IL MONDO PIZZA RESTO” dapat diselesaikan dengan baik.

Skripsi ini penulis ajukan sebagai salah satu syarat kelulusan program studi Strata 1 jurusan Teknik Informatika pada Universitas Amikom Yogyakarta. Dalam proses penelitian dan penyusunan skripsi ini, tentunya banyak pihak yang telah memberikan bantuan baik moril maupun materil. Maka dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T selaku Ketua Jurusan S1 Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.



3. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku dosen pembimbing, terima kasih banyak atas bimbingan, saran, serta petunjuknya dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom, Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom, Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku penguji yang telah menguji penulis sehingga dapat lulus selayaknya seorang sarjana.
5. Bapak Andrian Ramantya selaku manager dari Il Mondo Pizza Resto yang telah mengizinkan penulis untuk menjadikan objek penelitian skripsi.
6. Kedua orang tua, terima kasih telah mendukung dan selalu mendoakan.
7. Teman – teman kost dan teman kelas 11-S1TI-08, terimakasih atas dukungan dan bantuannya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan, untuk itu segala kritik serta saran yang bersifat membangun akan penulis terima dengan senang hati, demi kesempurnaan skripsi ini. Selain itu apabila terdapat hal – hal yang tidak berkenan dalam sebagian atau keseluruhan dri isi skripsi ini, penulis memohon maaf sebesar – besarnya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan juga semua pihak.

Yogyakarta, 7 Maret 2017

Penulis

## DAFTAR ISI

|                                  |       |
|----------------------------------|-------|
| HALAMAN JUDUL.....               | i     |
| HALAMAN PERSETUJUAN.....         | ii    |
| HALAMAN PENGESAHAN .....         | iii   |
| PERNYATAAN KEASLIANYA .....      | iv    |
| HALAMAN MOTTO .....              | v     |
| HALAMAN PERSEMBAHAN .....        | vi    |
| KATA PENGANTAR .....             | vii   |
| DAFTAR ISI .....                 | ix    |
| DAFTAR GAMBAR .....              | xiv   |
| DAFTAR TABEL .....               | xvi   |
| DAFTAR LAMPIRAN .....            | xvii  |
| INTISARI .....                   | xviii |
| <i>ABSTRACT</i> .....            | xix   |
| I PENDAHULUAN .....              | 1     |
| 1.1 Latar Belakang Masalah ..... | 1     |
| 1.2 Rumusan Masalah .....        | 2     |
| 1.3 Batasan Masalah .....        | 2     |
| 1.4 Tujuan Masalah .....         | 3     |
| 1.5 Manfaat Penelitian .....     | 3     |

|   |          |
|---|----------|
| 1.5.1 Manfaat Bagi Penulis .....                              | 3        |
| 1.5.2 Manfaat Bagi Il Mondo Pizza Resto .....                 | 4        |
| 1.6 Metode Penelitian .....                                   | 4        |
| 1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....                           | 4        |
| 1.6.2 Metode Analisis .....                                   | 5        |
| 1.6.3 Metode Perancangan .....                                | 5        |
| 1.6.4 Metode Pengembangan .....                               | 6        |
| 1.6.5 Metode Implementasi .....                               | 6        |
| 1.6.6 Metode Evaluasi .....                                   | 6        |
| 1.7 Dokumentasi .....   | 7        |
| 1.8 Sistematika Penulisan .....                               | 7        |
| <b>II LANDASAN TEORI .....</b>                                | <b>9</b> |
| 2.1 Tinjauan Pustaka .....                                    | 9        |
| 2.2 Dasar Teori .....   | 10       |
| 2.2.1 Konep Dasar Multimedia .....                            | 10       |
| 2.2.1.1 Definisi Multimedia .....                             | 10       |
| 2.2.1.2 Elemen Multimedia .....                               | 11       |
| 2.2.2 Animasi .....   | 13       |
| 2.2.2.1 Definisi Animasi .....                                | 13       |
| 2.2.2.2 Keuntungan dan Kelemahan Menggunakan<br>Animasi ..... | 13       |

|  |    |
|--|----|
| 2.2.3 Konsep Dasar <i>Motion Graphic</i> .....                               | 15 |
| 2.2.3.1 Definisi <i>Motion Graphic</i> .....                                 | 15 |
| 2.2.3.2 Sejarah <i>Motion Graphic</i> .....                                  | 16 |
| 2.2.3.3 Konsep Dasar Perancangan Video dengan<br><i>Motion Graphic</i> ..... | 17 |
| 2.2.4 Konsep Dasar <i>Hyperlapse</i> .....                                   | 18 |
| 2.2.4.1 Pengertian <i>Hyperlapse</i> .....                                   | 18 |
| 2.2.4.2 Perkembangan <i>Hyperlapse</i> .....                                 | 19 |
| 2.2.4.3 Perkembangan Teknologi untuk Mendukung<br><i>Hyperlapse</i> .....    | 20 |
| 2.2.5 Konsep Dasar Iklan .....   | 21 |
| 2.2.5.1 Pengertian Periklanan .....  | 21 |
| 2.2.5.2 Sejarah Periklanan .....   | 21 |
| 2.2.5.3 Tujuan Periklanan .....  | 22 |
| 2.2.5.4 Manajemen Periklanan.....  | 22 |
| 2.2.5.5 Strategi Merancang Iklan Televisi .....                              | 23 |
| 2.3 Teknik Pengambilan Gambar .....  | 24 |
| 2.3.1 Definisi Pengambilan Gambar .....                                      | 24 |
| 2.3.2 Sembilan Ukuran Pengambilan Gambar Televisi .....                      | 24 |
| 2.3.3 Camera Angel .....   | 27 |
| 2.3.4 Pergerakan Kamera .....  | 28 |

|   |           |
|---|-----------|
| 2.4 Tahap Memproduksi Iklan Televisi .....                | 29        |
| 2.4.1 Tahap Pra Produksi .....                            | 30        |
| 2.4.2 Tahap Produksi .....                                | 30        |
| 2.4.3 Tahap Pasca Produksi .....                          | 31        |
| <b>III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>                 | <b>32</b> |
| 3.1 Tinjauan Umum .....                                   | 32        |
| 3.1.1 Latar Belakang Iklan Perusahaan .....               | 32        |
| 3.1.2 Visi dan Misi .....                                 | 33        |
| 3.2 Pengumpulan Data .....                                | 34        |
| 3.3 Analisis Kebutuhan.....                               | 42        |
| 3.3.1 Kebutuhan Informasi .....                           | 42        |
| 3.3.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....  | 43        |
| 3.3.3 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (Software) ..... | 44        |
| 3.3.4 Sumber Daya Manusia (Brainware) .....               | 45        |
| 3.4 Analisis Kelayakan .....                              | 46        |
| 3.4.1 Kelayakan Teknologi .....                           | 46        |
| 3.4.2 Kelayakan Hukum .....                               | 47        |
| 3.4.3 Kelayakan Oprasional .....                          | 47        |
| 3.4.4 Kelayakan Ekonomi .....                             | 47        |
| 3.5 Tahap Pra – Produksi .....                            | 48        |
| 3.5.1 Ide Iklan Televisi .....                            | 48        |

|  |           |
|--|-----------|
| 3.5.2 Tema Iklan .....                                     | 48        |
| 3.5.3 Naskah Iklan .....                                   | 49        |
| 3.5.4 Storyboard .....                                     | 50        |
| <b>IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>                | <b>53</b> |
| 4.1 Implementasi .....                                     | 53        |
| 4.2 Produksi Iklan .....                                   | 54        |
| 4.2.1 Pengambilan Foto .....                               | 54        |
| 4.2.2 Tahap Pasca Produksi .....                           | 58        |
| 4.2.2.1 Manajemen File .....                               | 58        |
| 4.2.2.2 Editing .....                                      | 59        |
| 4.2.2.2.1 Proses Editing Grafis pada Photoshop CS6 .....   | 59        |
| 4.2.2.2.2 Proses Editing pada Adobe After Effect CS6 ..... | 60        |
| 4.2.2.2.3 Finishing Adobe Premier .....                    | 68        |
| 4.3 Hasil Akhir .....                                      | 69        |
| 4.4 Testing .....  | 70        |
| 4.5 Publikasi .....  | 70        |
| <b>V PENUTUP .....</b>                                     | <b>72</b> |
| 5.1 Kesimpulan .....                                       | 72        |
| 5.2 Saran .....  | 73        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                                | <b>74</b> |
| <b>LAMPIRAN</b>  |           |



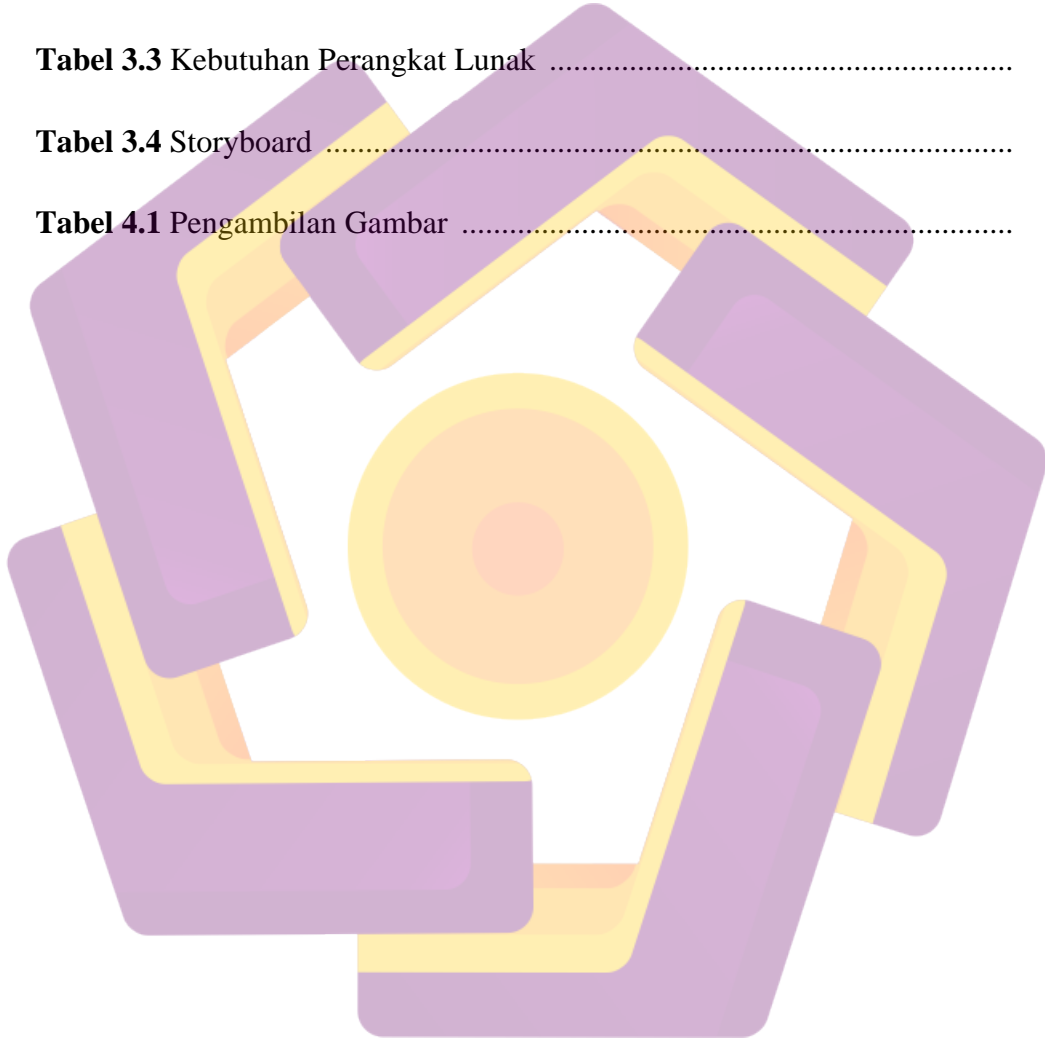
## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| <b>Gambar 2.1</b> Lima Elemen Multimedia .....            | 11 |
| <b>Gambar 2.2</b> Contoh Motion Graphic .....             | 16 |
| <b>Gambar 2.3</b> Contoh Gambar Hyperlapse .....          | 19 |
| <b>Gambar 2.4</b> Tahap Manajemen Periklanan .....        | 22 |
| <b>Gambar 3.1</b> Logo Il Mondo Pizza .....               | 33 |
| <b>Gambar 3.2</b> Tampilan Facebook Il Mondo Pizza .....  | 34 |
| <b>Gambar 3.3</b> Tampilan Instagram Il Mondo Pizza ..... | 35 |
| <b>Gambar 3.4</b> Pizza .....                             | 36 |
| <b>Gambar 3.5</b> Pasta .....                             | 36 |
| <b>Gambar 3.6</b> Salad .....                             | 37 |
| <b>Gambar 3.7</b> Appatizer .....                         | 37 |
| <b>Gambar 3.8</b> Dissert .....                           | 38 |
| <b>Gambar 3.9</b> Coffee .....                            | 38 |
| <b>Gambar 3.10</b> Jus .....                              | 39 |
| <b>Gambar 3.11</b> Ice Cream .....                        | 39 |
| <b>Gambar 3.12</b> Bagian Depan Il Mondo Pizza .....      | 40 |
| <b>Gambar 3.13</b> Lantai 1 Il Mondo Pizza .....          | 41 |
| <b>Gambar 3.14</b> Lantai 2 Il Mondo Pizza .....          | 41 |
| <b>Gambar 3.15</b> Bagian Garden .....                    | 42 |

|  |    |
|--|----|
| <b>Gambar 4.1</b> Daftar Gambar Implementasi ..... | 53 |
| <b>Gambar 4.2</b> Tampilan Manajemen File .....    | 58 |
| <b>Gambar 4.3</b> Typography Scane 1 .....         | 59 |
| <b>Gambar 4.4</b> Logo Penutup Scane 6 .....       | 60 |
| <b>Gambar 4.5</b> Membuat Composition Baru .....   | 61 |
| <b>Gambar 4.6</b> Import File Foto .....           | 62 |
| <b>Gambar 4.7</b> Import File Grafis .....         | 62 |
| <b>Gambar 4.8</b> Pengeditan Scane 1 .....         | 63 |
| <b>Gambar 4.9</b> Pengeditan Scane 2 .....         | 64 |
| <b>Gambar 4.10</b> Pengeditan Scane 3 .....        | 65 |
| <b>Gambar 4.11</b> Pengeditan Scane 4 .....        | 65 |
| <b>Gambar 4.12</b> Pengeditan Scane 5 .....        | 66 |
| <b>Gambar 4.13</b> Pengeditan Scane 6 .....        | 67 |
| <b>Gambar 4.14</b> Render After Effect .....       | 67 |
| <b>Gambar 4.15</b> Finishing Adobe Premier .....   | 68 |
| <b>Gambar 4.16</b> Proses Export .....             | 69 |
| <b>Gambar 4.17</b> Gambar Hasil Akhir .....        | 70 |

## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| <b>Tabel 3.1</b> Kebutuhan Perangkat Keras ..... | 43 |
| <b>Tabel 3.2</b> Perlengkapan Produksi .....     | 44 |
| <b>Tabel 3.3</b> Kebutuhan Perangkat Lunak ..... | 44 |
| <b>Tabel 3.4</b> Storyboard .....                | 50 |
| <b>Tabel 4.1</b> Pengambilan Gambar .....        | 56 |



## DAFTAR LAMPIRAN

**Lampiran 1** Kwitansi Penayangan Iklan

**Lampiran 2** Bukti Penayangan



## INTISARI

Il Mondo Pizza adalah sebuah resto pizza italia yang berdiri tahun 2010 yang bergerak di bidang kuliner. Saat ini keberadaan resto di berbagai daerah semakin menjamur dan memberikan fasilitas tempat yang luas, menu yang beragam, dan diskon. Untuk menghadapi persaingan yang ketat, Il Mondo Pizza Resto harus menawarkan alternatif fasilitas dan menu yang berbeda dengan pesaingnya. Untuk memberikan kepuasan pelayanan yang lebih dari resto yang lain dan pemilik resto kemudian berusaha memberikan pelayanan bagi kepuasan pelanggan.

Oleh karena itu untuk dapat memperkenalkan produk, konsep dan profil resto mereka membutuhkan promosi. Teknik promosi atau penggunaan iklan Motion Grafik dan Hyperlapse, selain unik teknik ini belum banyak digunakan sebagai media promosi di iklan televisi. Tidak hanya menggunakan teknik Motion Grafik dan Hyperlapse tetapi juga akan menambah animasi dalam bentuk teks dan suara amplifier dimaksudkan sebagai iklan untuk menjadi lebih hidup dan menarik.

Dengan demikian pembuatan media promosi melalui jeda iklan televisi ini diharapkan mampu mewujudkan tujuan awal yaitu untuk mengenalkan dan memberi informasi tentang Il Mondo Pizza Resto sebagai resto pizza Italia yang berbeda dari yang lain.

**Kata – kunci:** Teknik informatika, periklanan, televisi, hyperlapse

## **ABSTRACT**

*Il Mondo Pizza is an Italian pizza restaurant that was built in 2010 which is engaged in the culinary field. Nowadays the existence resto in various areas mushroomed and facilitate a broad, diverse menu, and discounts. To face the stiff competition, Il Mondo Resto Pizza should be offered alternative facilities and a menu that is different from its competitors. To provide services more satisfaction than any other resto and resto owner then tried to provide service for customer satisfaction.*

*Therefore, to be able to introduce the products, concepts and profile resto they need promotion. Mechanical promotion or advertising use Motion Graphics and Hyperlapse, in addition to unique technique has not been widely used as a media campaign on television advertising. Not only using the techniques of Motion Graphics and Hyperlapse but will also add animation in the form of text and voice amplifiers intended as an advertisement to be more lively and interesting.*

*Thus the making of a media campaign through television commercials, is expected to realize an early goal is to introduce and provide information about Il Mondo Pizza Resto as an Italian pizza restaurant that is different from the others.*

**Keywords:** *Information technology, advertising, television, hyperlapse*