

**IMPLEMENTASI MOTION GRAPHIC DENGAN MENGGUNAKAN
ADOBE AFTER EFFECT PADA PEMBUATAN
RAMONE CAFE**

SKRIPSI



disusun oleh

Ahmad Febriansyah

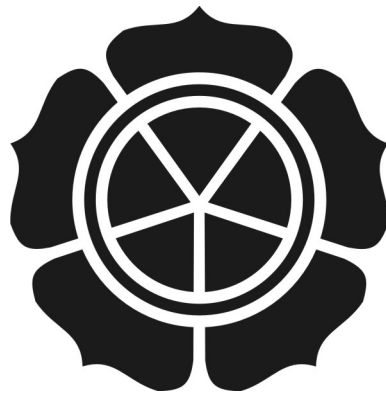
12.11.6489

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**IMPLEMENTASI MOTION GRAPHIC DENGAN MENGGUNAKAN
ADOBE AFTER EFFECT PADA PEMBUATAN
RAMONE CAFE**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Ahmad Febriansyah

12.11.6489

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI MOTION GRAPHICS DENGAN MENGGUNAKAN
ADOBE AFFTER EFFECT PADA PEMBUATAN
IKLAN RAMONE CAFE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ahmad Febriansyah

12.11.6489

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 Oktober 2015

Dosen Pembimbing,



Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng

NIK. 190302105

PENGESAHAN
SKRIPSI
IMPLEMENTASI MOTION GRAPHICS DENGAN MENGGUNAKAN
ADOBE AFFTER EFFECT PADA PEMBUATAN
IKLAN RAMONE CAFE

yang disusun oleh
Ahmad Febriansyah

12.11.6489

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Februari 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302063

Dony Ariyus, M.Kom
NIK. 190302128

Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302105

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Februari 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.

Yogyakarta, 4 Maret 2016

Yogyakarta, 4 Maret 2016


Ahmad Febriansyah
NIM. 12.11.6489

Ahmad Febriansyah
NIM. 12.11.6489

HALAMAN MOTTO

- Tidak fokus pada tujuan yang didepan mata, akan menghabiskan waktu untuk mengerjakan sesuatu yang sia-sia dan sama saja dengan berusaha lari dari kenyataan.
- Orang yang sukses adalah orang yang tahu kesempatan, jika suatu saat bertemu dengan kesempatan yang sama tapi dilewatkan, kesempatan itu tak akan datang lagi walau di tunggu berapa lama pun.
- Hidup ini seperti pensil yang pasti akan habis, tetapi meninggalkan tulisan-tulisan yang indah dalam kehidupan.
- Manusia itu kuat karena memiliki kemampuan untuk merubah dirinya sendiri.
- Keberhasilan adalah kemampuan untuk melewati dan mengatasi dari satu kegagalan ke kegagalan berikutnya tanpa kehilangan semangat.
- Seberat apapun harimu jangan pernah biarkan seseorang membuatmu merasa bahwa kamu tak pantas mendapat apa yang kamu inginkan.
- Cobalah untuk tidak menjadi orang yang sukses, tetapi cobalah menjadi seseorang yang berharga.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah sholawat dan salam atas Rasulullah, keluarga, para sahabat, dan segenap pengikutnya hingga akhir zaman. Segala puji milik Allah Subhanahu wata'ala yang telah memberikan rahmat, hidayah dan taufik-NYA sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- Kedua orang tua saya untuk Bapak dan Ibu yang saya cintai dan hormati yang selalu memberikan kasih sayang dan kepercayaan serta doa kepada saya agar bisa menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.
- Untuk Kakak dan Adik saya tercinta terimakasih atas dukungan dan semangatnya karena kalian saya bisa menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.
- Untuk keluarga senasib seperantauan Ach, Roch, Kibaw, Baonk, Coer Surya, Mas Jalu, Akbar, Ican, Kak Ade semuanya yang pernah main ke Kontrakan Papoy dan tetangga The Best Kontrakan DOTA2 yang beranggotakan Ibul, Deswa, Gembul, Mas tom, Rizki, Dul, Ardi, Bontek dan untuk Kontrakkan Sweety Uti, Icha, Tia, Rini dan tidak lupa juga untuk anak-anak Damelan Jawa Pak De, Linggar, Akmal, Dani, Uma, Wulan. Terimakasih untuk setiap support dan canda tawanya selama ini.
KALIAN LUAR BIASA VROHHH... \m/
- Untuk teman sewaktu kuliah khususnya 12-S1TI-11 karna sudah diberi semangat untuk dapat menyelesaikan skripsi ini kalian cepat menyusul guys!!

- Terimakasih juga untuk bosku Alfian W Lennon karena telah memberikan ilmu nya serta refrensi dan telah menolong juga pembuatan naskah nya. Terimakasih banyak bossssss!!
- Untuk sahabat saya Ray terimakasih atas dukungan dan semangatnya selama ini.
- Serta STMIK AMIKOM YOGYAKARTA tempat saya belajar menimba ilmu, para Dosen dan juga Mahasiswa-mahasiswanya karena memberikan saya banyak pengetahuan baru yang belum pernah saya dapatkan sebelumnya.

Untuk semua pihak yang telah mendoakan, berkontribusi dan mendukung saya sampai saat ini yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu terima kasih banyak yang sebesar – besarnya.

KATA PENGANTAR

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 penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T. selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan dan masukan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
5. Semua keluarga besar penulis terutama untuk orang tua yang tidak pernah lelah memberikan dukungan, semangat, dan doa kepada penulis.
6. Teman-teman senasib seperantauan dan seperjuangan selama ini yang luar biasa semangatnya.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Dalam penulisan skripsi ini penyusun menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penyusun, 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 pada bidang multimedia.

Yogyakarta, 4 Maret 2016



Penyusun

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABLE	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Konsep Dasar Iklan	8
2.1.1 Pengertian Iklan	8
2.1.2 Jenis Iklan	9
2.1.3 Fungsi dan Tujuan Periklanan	9
2.3 Konsep Motion Graphic	10
2.3.1 Sejarah Motion Graphic	10
2.3.2 Pengertian Motion Graphic	11
2.3.3 Pertimbangan pada Motion Graphic	12

2.4	Animasi	13
2.4.1	Jenis Animasi	13
2.4.1.1	Animasi Sel (Cell Animation)	14
2.4.1.2	Animasi Frame (Frame Animation)	14
2.4.1.3	Animasi Sprite (Sprite Animastion)	14
2.4.1.4	Animasi Lintasan (Parth Animation)	15
2.4.1.5	Animasi Spline	15
2.4.1.6	Animasi Vektor (Vector Animation)	16
2.4.1.7	Animasi Karakter (Character Animastion)	16
2.4.1.8	Animasi Computational Animation)	17
2.4.1.9	Animasi Morphing	17
2.4.2	Prinsip Animasi	17
2.4.2.1	Squash And Stretch	18
2.4.2.2	Anticipation	18
2.4.2.3	Staging	18
2.4.2.4	Straight-Ahead Action and Pose-To-Pos	18
2.4.2.5	Follow-Through and Overlapping Action	18
2.4.2.6	Slow In-Slow Out	19
2.4.2.7	Arcs	19
2.4.2.8	Secondary Action	19
2.4.2.9	Timing	19
2.4.2.10	Exaggeration	19
2.4.2.11	Solid Drawing	20
2.4.2.12	Appeal	20
2.5	Tahap Produksi	20
2.5.1	Pra Produksi	20
2.5.1.1	Naskah	20
2.5.1.2	Sketsa	21
2.5.1.2.1	Jenis-Jenis Sketsa	21
2.5.1.3	Storyboard	22
2.5.1.3.1	Jenis Storyboard	23

2.5.1.3.2	Elemen Storyboard	25
2.5.2	Produksi	28
2.5.3	Pasca Produksi	28
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		29
3.1	Tinjauan Umum	29
3.1.1	Sejarah Ramone Cafe	29
3.1.2	Visi dan Misi Ramone Cafe	29
3.1.3	Logo	30
3.2	Analisis	30
3.2.1	Analisis Kebutuhan Sistem	33
3.2.1.1	Analisis Kebutuhan Informasi	33
3.2.1.2	Kebutuhan Perangkat Lunak	33
3.2.1.3	Kebutuhan Perangkat Keras	33
3.2.1.4	Kebutuhan Brainware	34
3.3	Rincian Biaya	35
3.1.3	Biaya Pembuatan Iklan	35
3.4	Studi Kelayakan Sistem	35
3.4.1	Kelayakan Teknis	36
3.4.2	Kelayakan Hukum	36
3.4.3	Kelayakan Operasional	36
3.5	Perancangan Iklan	37
3.5.1	<i>Brainstorming</i> Iklan	37
3.5.2	Konsep Iklan	37
3.5.3	Perancangan Naskah	37
3.5.4	Perancangan <i>Storyboard</i>	40
3.6	Media Penyampaian Iklan	44
3.6.1	Jangkauan Media	44
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		46
4.1	Produksi	46
4.1.1	Pembuatan Desain	46
4.1.2	Pembuatan Desain dan Pengambilan Gambar	47



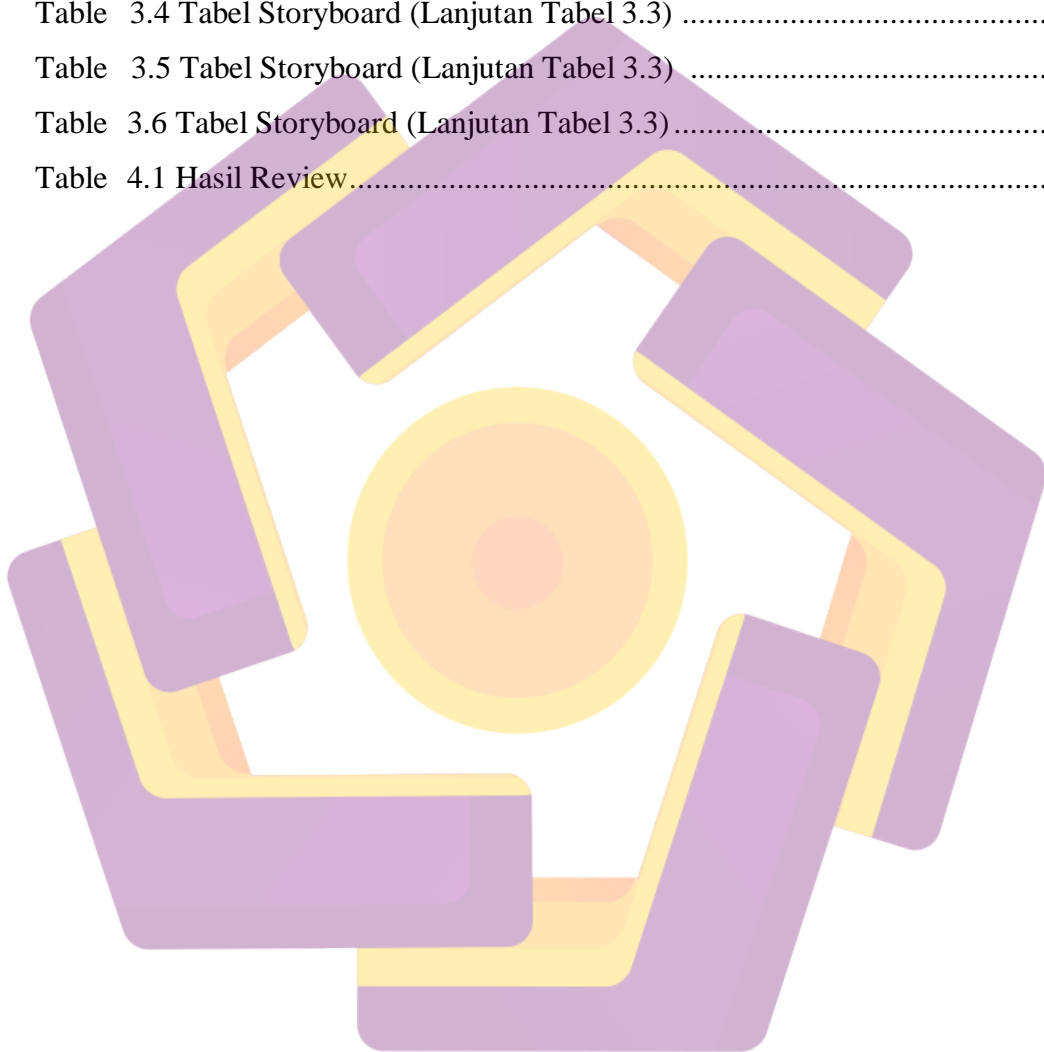
4.2	Pasca Produksi	48
4.2.1	Manajemen File	48
4.2.2	Editing	49
4.2.3	Import File	59
4.2.4	Pembuatan Motion Graphics	53
4.2.5	Motion Graphic	54
4.2.6	Animasi Makanan dan Text	55
4.2.7	Render File	58
4.2.8	Penggabungan Project Video	59
4.2.9	Review Testing	63
4.2.10	Hasil Akhir Editing	64
BAB V PENUTUP		66
5.1	Kesimpulan	66
5.2	Saran	66
DAFTAR PUSTAKA		68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Anatomy Of Murder Motion Graphic Pertama	11
Gambar 2.2	Thumbnail Storyboard.....	23
Gambar 2.3	Rough Storyboard	24
Gambar 2.4	Clean Up Storyboard.....	25
Gambar 3.1	Logo Ramone Cafe	30
Gambar 4.1	Hasil Desain Font dan Gambar	48
Gambar 4.2	Manajemen File	49
Gambar 4.3	Composition Setting	50
Gambar 4.4	Import File	51
Gambar 4.5	Jendela Project	52
Gambar 4.6	Jendela Timeline	53
Gambar 4.7	Bola Memantul.....	54
Gambar 4.8	Bola Memantul.....	54
Gambar 4.9	Animasi Bola	55
Gambar 4.10	Menu Makanan	55
Gambar 4.11	Animasi Makanan dan Text.....	56
Gambar 4.12	Duplicate Ellips.....	56
Gambar 4.13	Transisis Halaman.....	57
Gambar 4.14	Shape Layer 4	57
Gambar 4.15	Makanan dan Text.....	58
Gambar 4.16	Composition Render.....	59
Gambar 4.17	Settingan Squence	60
Gambar 4.18	Drag Scene.....	61
Gambar 4.19	Sound	61
Gambar 4.20	Format Video Render	62
Gambar 4.21	Proses Rendering.....	62
Gambar 4.22	Hasil Akhir Editing	65

DAFTAR TABLE

Table 3.1 Strategi Analisis SWOT	32
Table 3.2 Rincian Pembuatan Iklan	35
Table 3.3 Rancangan Storyboard.....	40
Table 3.4 Tabel Storyboard (Lanjutan Tabel 3.3)	41
Table 3.5 Tabel Storyboard (Lanjutan Tabel 3.3)	42
Table 3.6 Tabel Storyboard (Lanjutan Tabel 3.3).....	43
Table 4.1 Hasil Review.....	65



INTISARI

Ramone Cafe merupakan salah satu tempat kuliner yang berada di Yogyakarta. Makanan kuliner ini baru dibuka dan masih terbilang baru. Oleh sebab itu untuk membantu dalam menarik pengunjung, maka diperlukan promosi yang dikemas dalam bentuk video.

Video promosi iklan Ramone Cafe 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 pembuatan video ini, kemudian akan dipublikasikan di media elektronik seperti televisi dan jejaring sosial seperti youtube dan facebook. Selain itu yang didapat maksimal dan dapat meningkatkan penjualan di Ramone Cafe. Dengan demikian video iklan ini dapat memberi dampak positif bagi Ramone Cafe sebagai media promosi.

Kata Kunci : Motion Graphic, Iklan, Ramone Cafe, Video



ABSTRACT

Ramone Cafe is one of the culinary in Yogyakarta. This culinary food recently opened and is relatively new. Therefore, to assist in attracting visitors, it is necessary promotion are packaged in the form of video.

Ramone Cafe promotional video ads created using the concept of multimedia, 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.

After the making of this video, and will be published in electronic media such as television and social networking sites like youtube and facebook. Other than that obtained the maximum and to increase sales in Ramone Cafe. Thus the video advertising can have a positive impact Ramone Cafe as a media campaign.

Keywords : Motion Graphic, Iklan, Ramone Cafe, Video

