

**PERANCANGAN VISUALISASI MENGGUNAKAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC UNTUK VIDEO IKLAN
WIRAJAYA FURNITURE**

NASKAH PUBLIKASI



diajukan oleh

Rio Prastio

12.12.6494

kepada
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

NASKAH PUBLIKASI

**PERANCANGAN VISUALISASI MENGGUNAKAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC UNTUK VIDEO IKLAN
WIRAJAYA FURNITURE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rio Prastio

12.12.6494

Dosen Pembimbing



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

Tanggal, 09 Agustus 2017

**Ketua Program Studi
S1 – Sistem Informasi**



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

PERANCANGAN VISUALISASI MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC UNTUK VIDEO IKLAN WIRAJAYA FURNITURE

Rio Prastio¹⁾, Melwin Syafrizal²⁾

¹⁾Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta

²⁾Teknik Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta

Jl Ringroad Utara, Condongcatur, Depok, Sleman, Yogyakarta Indonesia 55283

Email :rio.prastio@students.amikom.ac.id¹⁾, melwin@amikom.ac.id²⁾

The development of information technology is high, affecting the economic competition. One way to achieve effective marketing is through advertising. As a new furniture production house, Wira Jaya Furniture needs a media to promote the production house and its products.

The development of technology in video design is now very diverse, one of them motion graphics. Motion graphics are pieces of time-based visual media that combine film and graphic design. This can be achieved by combining various elements such as 2D and 3D animations, video, movies, typography, illustrations, photography, and music.

In this thesis, the researcher will try to utilize motion graphic technique in promotion video of Wira Jaya Furniture, which in general motion graphic technique applied to a Tittle Sequence and Corporate video.

Keywords – Motion graphic, Wira Jaya Furniture

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah

Wira Jaya Furniture adalah badan usaha start-up yang bergerak dalam bidang mebel. Perusahaan ini sangat menjunjung tinggi kualitas produk dan ingin meningkatkan kuantitas pelanggan. Sebagai upaya peningkatan kuantitas pelanggan, Wira Jaya Furniture telah mengupayakan beberapa media cetak yang digunakan untuk pemasaran, tetapi masih dirasa kurang.

Perkembangan teknologi dalam perancangan video kini sangat beragam, salah satunya motion graphic. Motion graphic adalah potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. Hal tersebut bisa dicapai dengan menggabungkan berbagai elemen-elemen seperti animasi 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan music. Penggunaan motion graphic yang umum adalah sebagai title sequence (adegan pembuka) film atau serial TV, logo yang bergerak di akhir iklan, elemen-elemen seperti logo 3D yang berputar-putar di sebuah siaran, animasi berbasis web, dan lain-lain.

Berkaitan dengan hal tersebut peneliti akan mencoba memanfaatkan teknik motion graphic pada video promosi Wira Jaya Furniture, yang pada umumnya

teknik motion graphic diterapkan pada sebuah Tittle Sequence maupun Corporate video.

1.1 Tinjauan Pustaka

Referensi pertama yaitu Gatot Susilo dari STMIK AMIKOM Yogyakarta dalam tulisannya yang berjudul Perancangan dan Pembuatan Iklan Animasi Dengan Teknik Hyperlapse dan Motion Grafik Pada Bardiman Cafe dan Resto, pembuatan iklan yang memadukan foto sebagai bagian video untuk teknik hyperlapsenya kemudian disambungkan dengan live shoot dan teknik motion graphic pada iklan yang dibuat memiliki daya tarik sendiri sebagai iklan yang ditayangkan pada media televisi [1].

Yang kedua ada Fitri Rachmawati dari STMIK AMIKOM Yogyakarta dalam tulisannya yang berjudul Implementasi Animasi 3D, Motion Graphic dan Visual Efek pada Iklan Televisi Flash 3M Autocare Yogyakarta. Penulis membuat animasi object 3D menggunakan software Autodesk 3D StudioMax dengan memadukan motion graphic. Dan project akhir ditayangkan di media televisi untuk memberikan informasi kepada para penonton [2].

Susanto dari STMIK AMIKOM Yogyakarta dalam tulisannya yang berjudul Perancangan dan Pembuatan Iklan TV Art Film School Indonesia Yogyakarta Dengan Teknik Motion Graphic Penulis membuat animasi dari gambar dengan teknik motion graphic dan memadukannya dengan live shoot [3].

1.2 Multimedia

Menurut Amir Fatah Sofyan dan Agus Purwanto dalam bukunya yang berjudul Digital Multimedia: Animasi, Sound Editing, dan Video Editing, Multimedia merupakan istilah yang di miliki oleh dunia teater bukan computer atau bisa diartikan juga multimedia berasal dari kata 'multi' dan 'media'. Multi berarti banyak, dan media berarti tempat, sarana atau alat yang digunakan untuk menyimpan informasi [4].

1.3 Video

Kata video berasal dari kata latin, yang berarti 'saya lihat'. Video adalah teknologi pemrosesan sinyal elektronik yang mewakilkan gambar bergerak. Aplikasi umum dari teknologi video adalah televisi. Vidio juga dapat digunakan dalam aplikasi teknik, keilmuan,

produksi, dan keamanan. Istilah video juga digunakan sebagai singkatan videotape, perekam video, dan pemutar video [5].

1.4 Definisi Iklan

Iklan atau dalam bahasa Indonesia formalnya pariwara adalah promosi benda seperti barang, jasa, tempat usaha, dan ide yang harus dibayar oleh sebuah sponsor. Manajemen pemasaran melihat iklan sebagai bagian dari strategi promosi secara keseluruhan. Komponen lainnya dari promosi termasuk publisitas, hubungan masyarakat, penjualan, dan promosi penjualan [6].

1.5 Definisi Desain Grafis

Desain grafis adalah seni dalam berkomunikasi menggunakan tulisan, ruang dan gambar. Bidang ini merupakan bagian dari komunikasi visual. Ilmu desain grafis mencakup seni visual, tipografi, tata letak, dan desain interaksi. Desain grafis juga dapat didefinisikan sebagai aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri. Motion Graphic merupakan pengembangan dari seni desain grafis [7].

1.6 Definisi Motion Graphic

Motion graphic merupakan gabungan dari potongan-potongan desain/ animasi yang berbasis media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis. Motion graphic dapat dicapai dengan memasukkan sejumlah elemen yang berbeda seperti dua dimensi atau tiga dimensi, animasi, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik Motion graphic adalah salah satu kategori dalam animasi yang membuat animasi dengan banyak unsur desain dalam tiap komponennya [8].

1.7 Karakteristik Motion Graphic

Ada beberapa karakteristik kunci untuk lebih mendefinisikan sifat motion grafis :

1. *Motion graphic* 2 dimensi, tetapi dapat menciptakan ilusi elemen gerakan tiga dimensi. hal tersebut ada sebagai gambar pada layar dan proyeksi yang memiliki lebar dan panjang, tetapi tidak ada kedalaman. Hanya terlihat seperti space atau objek 2 dimensi yang terletak pada 3 dimensi space.

2. *Motion graphic* tidak harus benar-benar berpindah posisi, asalkan ada sesuatu yang berubah dalam jangka waktu tertentu pada objek tersebut. Sebagai contoh, pada layar terdapat sebuah objek font, font tersebut hanya diam tidak berpindah tempat melainkan ada perubahan dalam dirinya seperti dalam durasi tertentu font tersebut berubah warna.

3. *Motion Graphic* yang sering digunakan dalam interaktif multimedia, tetapi tidak juga selalu interaktif. Hanya disajikan secara linear dan user tidak memiliki kemudi penuh atas *motion graphic* tersebut [9].

1.8 Konsep Dasar teknik Motion Graphic

Motion graphic atau motion grafis adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan berbagai solusi desain

grafis profesional dalam membuat suatu desain komunikasi yang dinamis dan efektif untuk film, televisi dan internet.

Terdapat dua metode dalam teknik motion grafis, yaitu dengan menggerakkan gambar, dan menggabungkan sequence gambar-gambar yang memiliki kontinuitas sehingga terlihat bergerak. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan untuk menghasilkan motion graphic yang efektif :

1. Spatial, merupakan pertimbangan ruangan, terdiri dari arah, ukuran, arah acuan, arah gerakan, perubahan ketika gerakan dipengaruhi gerakan lain, hubungan pergerakan terhadap batas-batas frame, semua faktor tersebut sangat penting untuk dipertimbangkan ketika proses koreografi animasi. Gerakan -frame juga diciptakan dari gerakan fisik atau simulasi kamera.

2. Temporal, pertimbangan temporal terdiri dari time dan velocity, memiliki peranan yang cukup besar dalam gerakan koreografi. Dalam video dan film, time menggambarkan secara numeric sebagai frame per second (fps). Frame rate ini menggambarkan kecepatan maksimum animasi yang dapat dimainkan untuk membuat ilusi yang berkelanjutan. Standart frame rate pada film untuk komersial motion picture adalah 24fps.

3. Live Action, ketika bekerja dengan konten live action, ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan termasuk bentuk atau konteks, properti film, dan sifat sinematik, seperti tone, contrast, lighting, depth of field, focus, camera angle, shot size, dan mobile framing.

4. Typographic, merupakan salah satu prinsip untuk membangun sebuah pesan dalam grafis desain. Dalam penggunaan type terdapat beberapa hal yang dapat dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan seperti tipe huruf, weight, capital atau lowercase [10].

1.9 Analisis Kebutuhan Nonfungsional

Kebutuhan nonfungsional (NonFunctional Requirement) adalah kebutuhan yang berisikan property perilaku yang dimiliki oleh sistem [11].

2. Pembahasan

2.1 Analisis

Pada penelitian yang dilakukan oleh penulis, dilakukan dengan dua cara yaitu wawancara langsung dengan pemilik Wira Jaya Furniture dan observasi langsung di Wira Jaya Furniture.

Tabel 1. Analisis SWOT

Internal	Strength (Kekuatan)	Weakness (Kelemahan)
	<ul style="list-style-type: none"> • Wira Jaya Furniture memiliki produk unggulan yaitu “Custom”, pelanggan bisa merancang desain furniture yang diinginkan. • Wira Jaya Furniture memiliki kualitas produk yang terjamin. • Pengiriman barang dari Wira Jaya Furniture yang tepat waktu. • Wira Jaya Furniture memiliki sistem garansi produk, yaitu jaminan produk bergaransi sampai tempat konsumen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Wira Jaya Furniture belum memiliki showroom
Eksternal	Opportunity (Kesempatan)	Strategi SO
	<ul style="list-style-type: none"> • Meningkatnya daya beli masyarakat terhadap furniture yang memiliki desain dan kualitas yang bagus. • Perkembangan teknologi dan informasi dapat dimanfaatkan Wira Jaya Furniture untuk menyampaikan informasi dengan memanfaatkan media sosial. 	<ul style="list-style-type: none"> • Perluasan pangsa pasar Wira Jaya Furniture. • Meningkatkan efisiensi distribusi produk Wira Jaya Furniture. • Memaksimalkan penggunaan teknologi dan informasi khususnya di bidang sosial media.
Threat (Ancaman)	Strategi ST	Strategi WT
<ul style="list-style-type: none"> • Jika informasi mengenai kelebihan yang dimiliki Wira Jaya Furniture tidak 	<ul style="list-style-type: none"> • Memaksimalkan penggunaan teknologi dan informasi. • Menjaga hubungan baik dengan 	<ul style="list-style-type: none"> • Selalu memberikan informasi seputar produk-

dipromosikan maka kuantitas pelanggan akan sulit untuk di tingkatkan.	pesaing.	produk dari Wira Jaya Furniture agar konsumen bisa lebih tau.
<ul style="list-style-type: none"> • Banyaknya usaha sejenis yang menjadi pesaing Wira Jaya Furniture 		<ul style="list-style-type: none"> • Membangun sebuah showroom

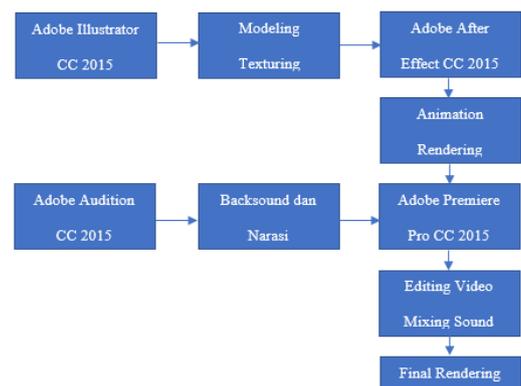
2.2 Solusi yang dapat diterapkan

Solusi yang dapat diberikan oleh penulis yaitu membuat sebuah media promosi untuk menampilkan produk-produk Wira Jaya Furniture agar dapat disebar luaskan dan dapat menyampaikan informasi secara jelas, dalam penelitian ini penulis membuat video iklan sebagai pengenalan Wira Jaya Furniture kepada calon konsumen melalui media sosial.

2.3 Implementasi

Tahap ini merupakan tahapan membangun dan mengembangkan video sesuai dengan konsep dan naskah yang telah dirancang. Bagian ini merupakan kegiatan yang meliputi pengumpulan dan analisis data, membuat animasi, merekam narasi, mengedit background, penambahan sound effect dan menggabungkan semuanya kedalam Adobe Premiere Pro CC 2015 sebagai software final.

Membantu mempermudah dalam memproduksi iklan ini penyusun menuangkan kedalam sebuah bagan dibawah ini.



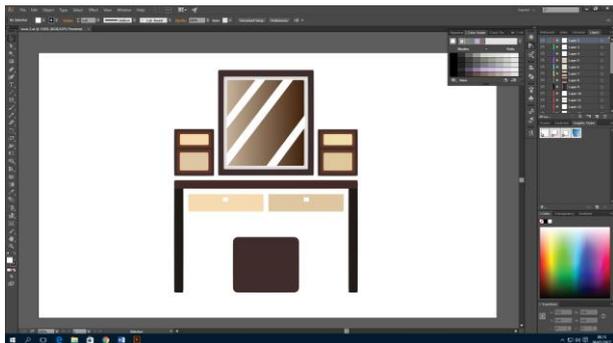
Gambar 1. Bagan Perancangan Video Iklan

2.4 Modelling dan Texturing

Modelling merupakan proses pembuatan desain graphic dengan bantuan software Adobe Illustrator CC 2015, yang kemudian digunakan sebagai bahan untuk dianimasikan dalam Adobe After Effect CC 2015. Walaupun dalam modelling dan texturing terdapat

banyak objek yang dibuat, namun proses pembuatannya cenderung sama yaitu dengan memanfaatkan teknik dasar vektor tools yaitu pen tool dan shape tool. Pada awal tahapan modelling, yang perlu diperhatikan adalah menentukan ukuran resolusi layer sebesar 1920 x 1080, ukuran tersebut penulis sesuaikan dengan konsep ukuran video yang nantinya akan dibuat.

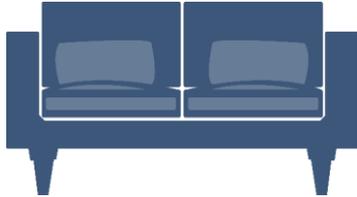
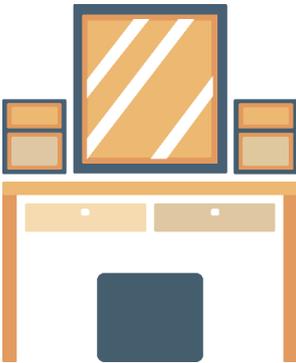
Setelah membuat layer, import gambar untuk dijadikan templete. Penulis memilih memakai templete gambar sebagai acuan dalam mendesain, dikarenakan desain yang nantinya dihasilkan akan terlihat lebih realistis karena mengikuti pola gambar asli. Selanjutnya, gambar yang telah digambar sesuai pola akan diberikan warna / Texturing.

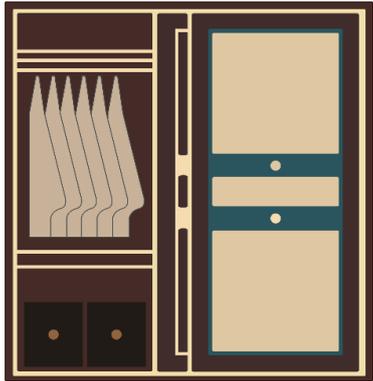


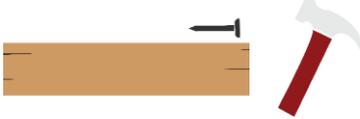
Gambar 1. *Modeling dan Texturing*

Berikut hasil modelling dan texturing objek graphic dengan menggunakan Adobe Illustrator CC 2015:

Tabel 2. Objek Graphic

Gambar Konsep Karakter	Nama
	sofa boring.png
	meja rias.png
	sofa.png

	lemari.png
	laci.png
	kursi.png
	pekerja.png
	kitchen set.png

	Jam dinding.png
	mobil antar.png
	palu paku kayu.png
	workshop dan kontak.png
	orang.png

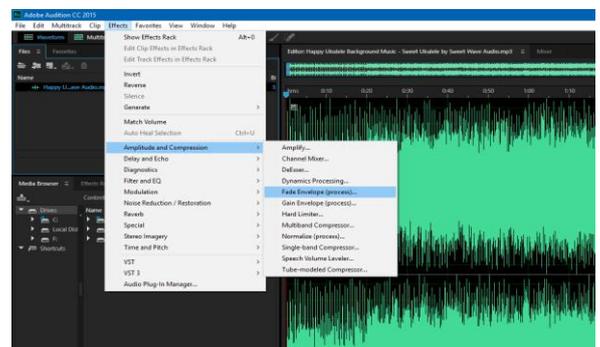
2.5 Animation

Setelah selesai melakukan desain objek, maka langkah selanjutnya yaitu dengan meng-animasikan objek yang telah dibuat. Proses animasi objek dilakukan dengan memanfaatkan software Adobe after effect CC 2015. Dalam meng-animasi-kan objek yang telah dibuat penulis menerapkan beberapa teknik dasar seperti rotation, scale dan position. Sedangkan untuk efek-efek yang digunakan bersifat aksent atau pemberi sentuhan

agar komposisi yang dihasilkan lebih menarik dengan penggunaan footage gambar dan tulisan lainnya. Untuk membuat keyframe, posisikan slider pada timeline agar berada pada detik pertama. Setelah itu, pada effect position, scale, rotation dan opacity klik ikon stopwatch untuk membuat keyframe, Maka pada detik pertama akan muncul titik berwarna kuning yang menandakan keyframe. Berikut contoh penggunaan keyframe dengan effect position, rotating, dan scale.

2.6 Rekaman Narasi dan *Editing Backsound*

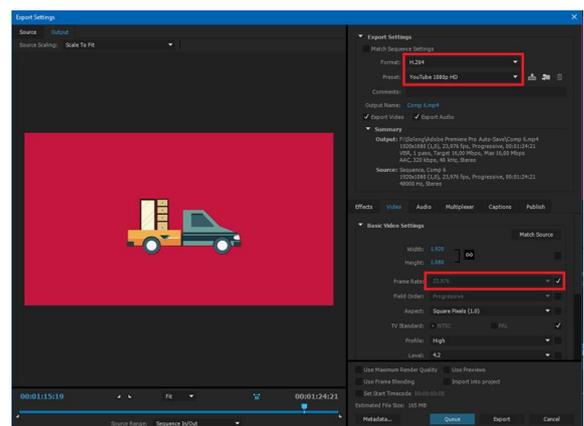
Dalam proses pengeditan suara, penulis menambahkan effect fade in dan out pada awal dan akhir. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan / menurunkan level suara sehingga penonton lebih nyaman.



Gambar 3. Menambahkan *Effect Fade-in dan Out* Pada Suara

2.7 Rendering

Pada video Iklan Wira Jaya Furniture, penulis akan membuat output video dengan frame size 1920x1080p, aspect ratio 16:9, yang kemudian akan penulis publish melalui media Youtube.



Gambar 4. Mengatur *Final Rendering*

3. Penutup

3.1 Kesimpulan Dan Saran

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan pada bab - bab sebelumnya dan melalui

tahap - tahap selama proses pembuatan video iklan Wira Jaya Furniture menggunakan teknik *motion graphic*, makadari itu penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembuatan video iklan Wira Jaya Furniture dibagi menjadi 3 tahapan, yaitu:
 - a. Pra Produksi, dimana tahapan ini meliputi rancangan ide cerita, pembuatan naskah dan pembuatan *storyboard*, dimana dalam pembuatan naskah dan *storyboard* menghasilkan 19 scene.
 - b. Produksi, meliputi proses *modelling* dan *texturing* menggunakan software Adobe Illustrator CC yang menghasilkan 13 file gambar dan proses *dubbing* (perekaman suara), *sound editing* (pengeditan suara) menggunakan software Adobe Audition CC.
 - c. Pasca Produksi, meliputi proses menganimasikan objek vector yang telah dibuat dengan menggunakan software Adobe After Effects CC. Dan proses *editing* menggunakan software Adobe Premiere Pro CC yang kemudian dirender dengan menggunakan Adobe Media Encoder CC.
2. Ada beberapa hasil akhir dalam pembuatan video iklan Wira Jaya Furniture, dengan meliputi tahapan produksi dan pasca produksi, yaitu sebagai berikut :
 - a. Pada tahapan produksi, hasil akhir yang didapat dalam pembuatan video iklan Wira Jaya Furniture ini berupa file gambar dari software Adobe Illustrator CC dan file audio dari software Adobe Audition CC.
 - b. Pada tahapan pasca produksi, hasil akhir yang didapat berupa file video dalam format file H.264 dengan ekstensi file dalam bentuk MP4 (.mp4), memiliki kualitas Full HD 1080p dan berdurasi 1 menit 25 detik.

3.2 Saran

Video iklan Wira Jaya Furniture ini masih memiliki kekurangan, dan dapat dikembangkan lebih jauh lagi. Untuk itu ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan video iklan *motion graphic*, yaitu sebagai berikut :

1. Dalam proses perekaman narasi dibutuhkan alat perekam suara yang memadai agar suara yang dihasilkan lebih jelas dan enak didengar.
2. Dalam proses *texturing*, perhatikan kombinasi antara warna objek dengan warna background dan dengan objek lainnya, supaya memberikan kenyamanan pada audiens.

Daftar Pustaka

- [1] Susilo, Gatot (2014). Perancangan dan Pembuatan Iklan Animasi dengan Teknik Hyperlapse dan Motion Graphic pada Bardiman Cafe dan Resto. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.
- [2] Fitri Rachmawati (2014) Implementasi Animasi 3D, Motion Graphic dan Visual Efek Pada Iklan Televisi Flash 3M Autocare Yogyakarta. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.
- [3] Susanto (2014). Perancangan dan Pembuatan Iklan TV Art Film School Indonesia Yogyakarta Dengan Teknik Motion Graphic. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta
- [4] Purwanto, Agus. dan Sofyan, Amir Fatah. Digital Multimedia: Animasi, Sound Editing, & Video Editing. Yogyakarta: Andi Offset. 2008.
- [5] Binanto, Iwan. Multimedia Teori dan Pengembangannya, Yogyakarta: Andi Offset. 2010.
- [6] Suyanto, M. Strategi Perancangan Iklan Televisi Perusahaan Top Dunia, Yogyakarta: Andi Offset. 2005.
- [7] Suyanto, M. Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan, Yogyakarta: Andi Offset. 2004.
- [8] Krasner, Jon. Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics. Oxford: Focal Press. 2008.
- [9] Krasner, Jon. Motion Graphic Design & Fine Animation. Oxford: Focal Press. 2004.
- [10] Curran. Motion Graphics: Graphic Design for Broadcast and Film. Rockport Publisher. 2000.
- [11] Al Fatta, Hanif. G. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern, Yogyakarta: Andi Offset. 2007.

Biodata Penulis

Rio Prastio, memperoleh gelar Sarjana (S.Kom), Jurusan Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta, lulus tahun 2017.

Melwin Syafrizal, memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom), Jurusan Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta, lulus tahun 2004. Memperoleh gelar Magister Engineering (M.Eng) Program Pasca Sarjana Magister Teknik Informatika Fakultas Teknik Elektro Universitas Gadjah Mada Yogyakarta, lulus tahun 2008. Saat ini menjadi Ketua Program Studi S1 Teknik Komputer dan D3 Teknik Informatika di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.