

**IMPLEMENTASI VIDEO *MOTION GRAPHIC* PADA  
RENGGINANG BULE BANG MADUN SEBAGAI  
MEDIA PROMOSI DI SOSIAL MEDIA**

**SKRIPSI**



**disusun oleh**

**Maslikan**

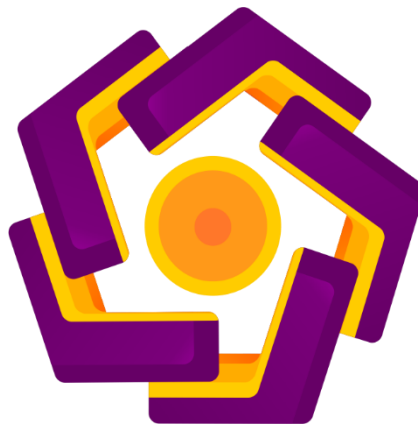
**16.12.9223**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFOMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

**IMPLEMENTASI VIDEO *MOTION GRAPHIC* PADA  
RENGGINANG BULE BANG MADUN SEBAGAI  
MEDIA PROMOSI DI SOSIAL MEDIA**

**SKRIPSI**

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



**disusun oleh**

**Maslikan**

**16.12.9223**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

### **IMPLEMENTASI VIDEO MOTION GRAPHIC PADA RENGGINANG BULE BANG MADUN SEBAGAI MEDIA PROMOSI DI SOSIAL MEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Maslikan**

**16.12.9223**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 29 Juli 2021

**Dosen Pembimbing,**

**Dony Ariyus, M.Kom**

**NIK. 190302128**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**IMPLEMENTASI VIDEO MOTION GRAPHIC PADA**  
**RENGGINANG BULE BANG MADUN SEBAGAI**  
**MEDIA PROMOSI DI SOSIAL MEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Maslikan**

**16.12.9223**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 29 Juli 2021

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom.**  
NIK. 190302427

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

**Dony Ariyus, M.Kom.**  
NIK. 190302128

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal Agustus 2021

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**

NIK. 190302096

## 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 29 Juli 2021



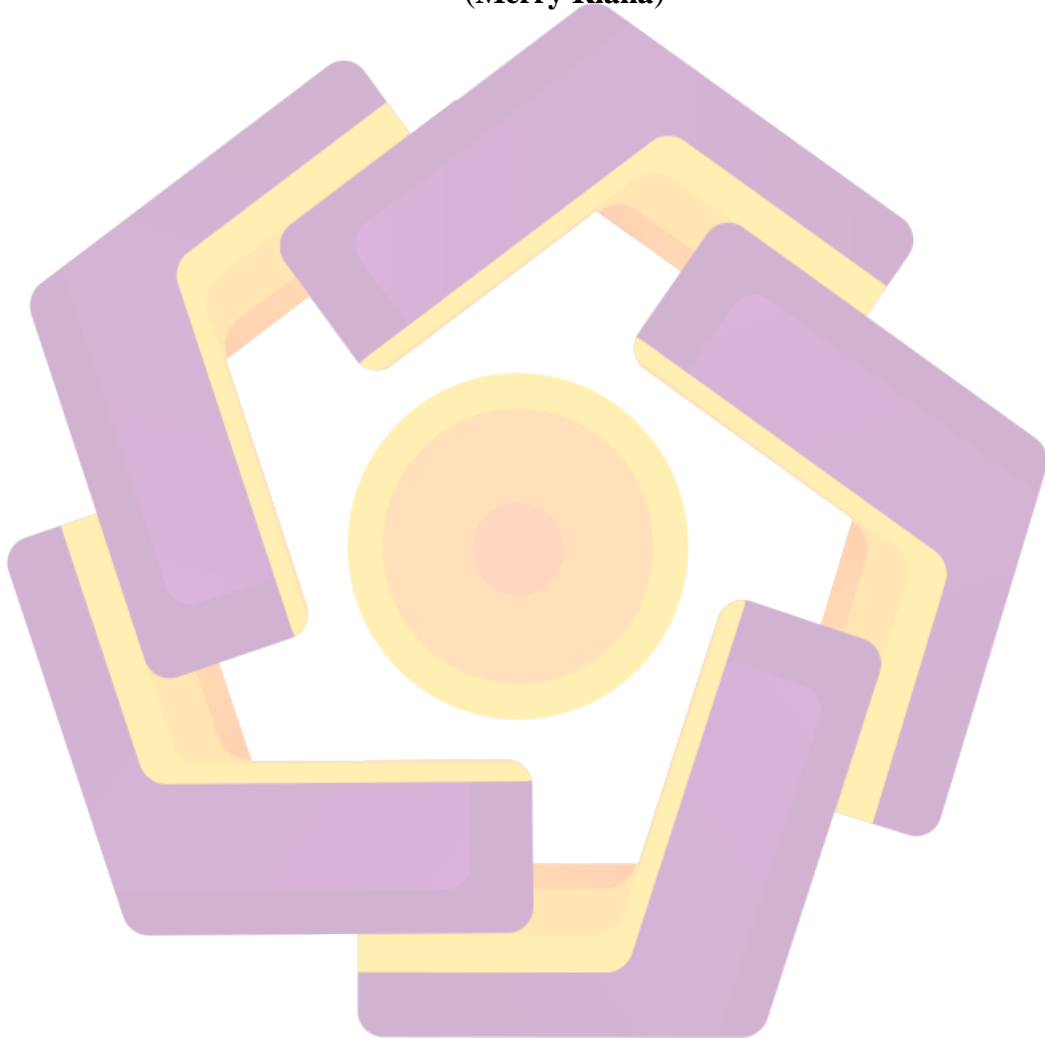
Maslikan

NIM. 16.12.9223

## **MOTTO**

“Kamu harus berproses. Kamu harus berjuang. Kamu harus terus berusaha. Ketika jalan yang kamu lalui terasa sulit, kamu tidak boleh menyerah”

**(Merry Riana)**



## PERSEMBAHAN

*Alhamdulillahirobbil'alamiin*, segala puji bagi Allah SWT yang telah mencurahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya. Pada kesempatan ini penulis tak lupa mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orangtua saya yang telah sabar dan berdoa yang tiada hentinya serta memperjuangkan untuk anak-anaknya agar tetap bisa sekolah tinggi seperti sekarang, dan pada akhirnya alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan karya tulis ini meskipun jauh dari kata sempurna atau masih terdapat kekurangan terima kasih.



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbil Alamin, puja dan puji syukur selalu kita panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala, Dzat yang Maha Mencipta lagi Maha Mengetahui, sehingga tercipta banyak sekali ilmu pengetahuan yang memudahkan kehidupan ini, dan Dzat yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, sehingga penulis masih diberikan kemampuan dan kesempatan untuk menyelesaikan penulisan penelitian yang berjudul **"IMPLEMENTASI VIDEO MOTION GRAPHIC PADA RENGGINANG BULE BANG MADUN SEBAGAI MEDIA PROMOSI DI SOSIA MEDIA"** ini tanpa adanya halangan yang berarti. Shalawat serta Salam semoga selalu tersampaikan kepada Rasulullah Muhammad Shalallahu Alaihi Wassalam, sosok manusia terbaik, yang menjadi Rasul terakhir, untuk melengkapi ajaran yang dibawa oleh Rasul-Rasul sebelumnya dengan Syariat yang telah sempurna, dan menyampaikan kepada seluruh umat manusia, agar dijadikan pedoman untuk mendapatkan keselamatan di dunia ini dan di akhirat nanti.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi Program Studi Strata 1 Sistem Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta dan meraih gelar Sarjana Komputer (S.Kom).

Pada kesempatan ini dengan segala ketulusan, keikhlasan serta kerendahan hati penulis ingin mengucapkan banyak berterima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah membantu dan memberi dukungan, terutama kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Suyanto, M.M., selaku rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Dony Ariyus, M.Kom, selaku dosen pembimbing saya selama proses pengerjaan skripsi ini.



3. Orang tua, temen-teman saya Dendi, Gunawan dan Alfin yang selalu membantu dan mensupport ketika mengalami kesulitan dalam proses pengerjaan skripsi.

Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, baik dalam hal penyajian maupun cara penyajian materi. Maka dari itu penulis dengan hati terbuka selalu menerima kritik dan saran dari para pembaca.

Semoga tugas akhir ini dapat menambah pengetahuan dan memberikan manfaat bagi para pembaca. Semoga tugas akhir ini dapat menambah pengetahuan dan memberikan manfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, 29 Juli 2021

Maslikan

## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metodologi Penelitian .....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5

1.6.2 Metode Analisis .....	6
1.6.3 Metode Perancangan.....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
<b>BAB II.....</b>	<b>9</b>
<b>LANDASAN TEORI.....</b>	<b>9</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	9
2.2 Dasar Teori .....	10
2.2.1 Pengertian Ikan .....	10
2.2.2 Penetapan Tujuan Periklanan.....	10
2.3 Konsep Dasar Mation Graphic .....	11
2.3.1 Pengertian Motion Graphic.....	11
2.3.2 Pertimbangan Pada Motion Grahpic.....	11
2.4 Animasi .....	12
2.4.1 Jenis Animasi.....	13
2.4.2 Prinsip Animasi.....	16
2.5 Konsep Dasar Promosi .....	24
2.5.1 Pengertian Promosi.....	24
2.5.2 Jenis Promosi .....	25
2.5.3 Media Promosi.....	25
2.6 Tahap Produksi.....	27
2.6.1 Pra Produksi.....	27
2.6.2 Produksi .....	29
2.6.3 Pasca Produksi .....	33

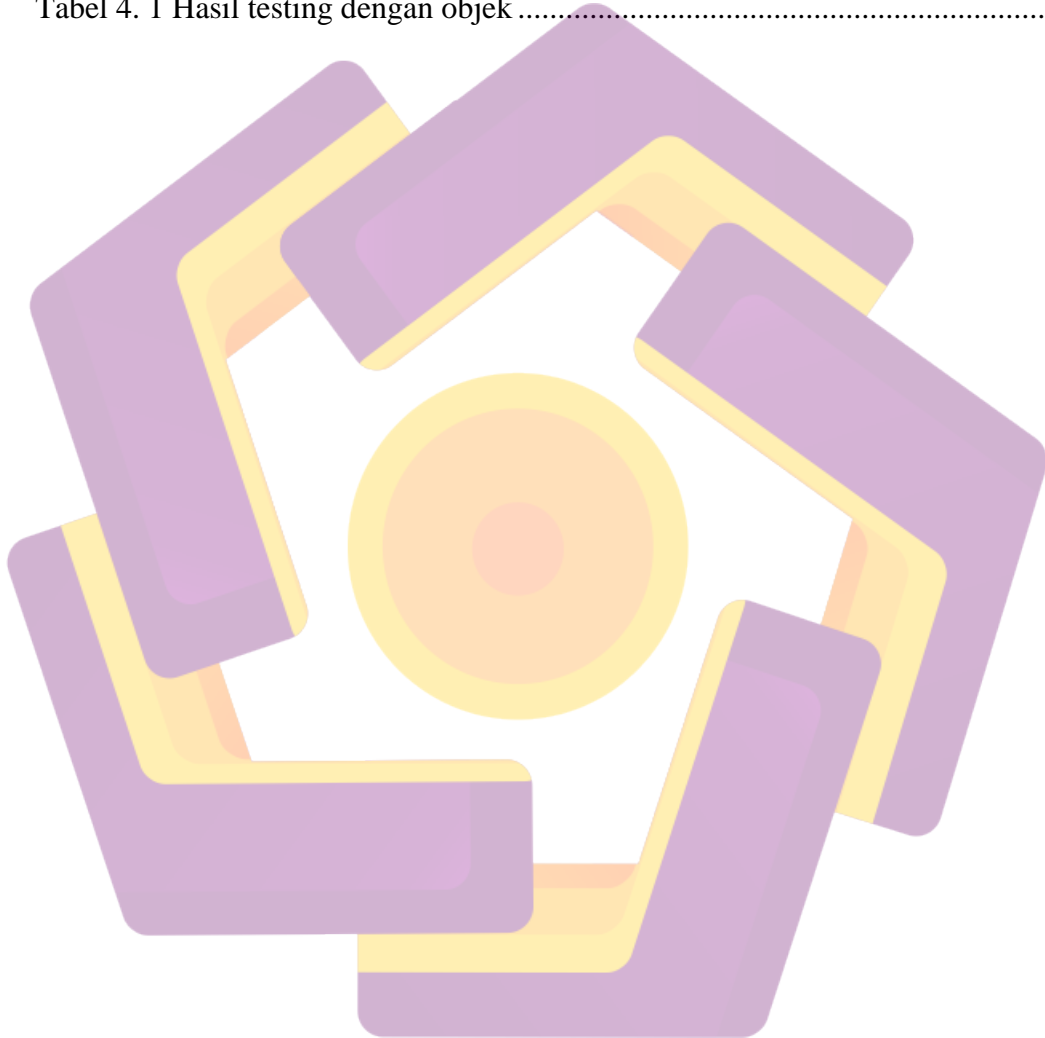
BAB III .....	34
ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	34
3.1 Tinjauan Umum.....	34
3.1.1 Sejarah Rengginang Bule Bang Madun.....	34
3.1.2 Visi dan Misi.....	35
3.1.3 Logo Rengginang Bule Bang Madun .....	36
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem .....	36
3.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	36
3.2.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	37
3.3 Tahap Pra Produksi .....	38
3.3.1 Perancangan Konsep.....	38
3.3.2 Perancangan Audio.....	39
3.3.3 Penulisan Naskah.....	39
3.3.4 Storyboard.....	42
BAB IV .....	45
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	45
4.1 Produksi.....	45
4.1.1 Persiapan Perangkat Produksi.....	45
4.1.2 Design .....	45
4.1.3 Design dan Coloring .....	45
4.1.4 Hasil Pembuatan Footage .....	47
4.1.5 Animated.....	50
4.1.6 Dubbing .....	59

4.2 Pasca Produksi.....	59
4.2.1 Compositing dan Editing .....	60
4.3 Hasil Akhir Produksi .....	62
4.4 Pembahasan .....	62
4.4.1 Implementasi Pada Situs Media Online.....	64
4.4.2 Penyerahan Ke Pihak Rengginang Bule Bang Madun .....	64
BAB V.....	65
PENUTUP.....	65
5.1 Kesimpulan.....	65
5.2 Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA .....	68



## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Naskah.....	39
Tabel 3. 2 Storyboard.....	42
Tabel 4. 1 Hasil testing dengan objek.....	63



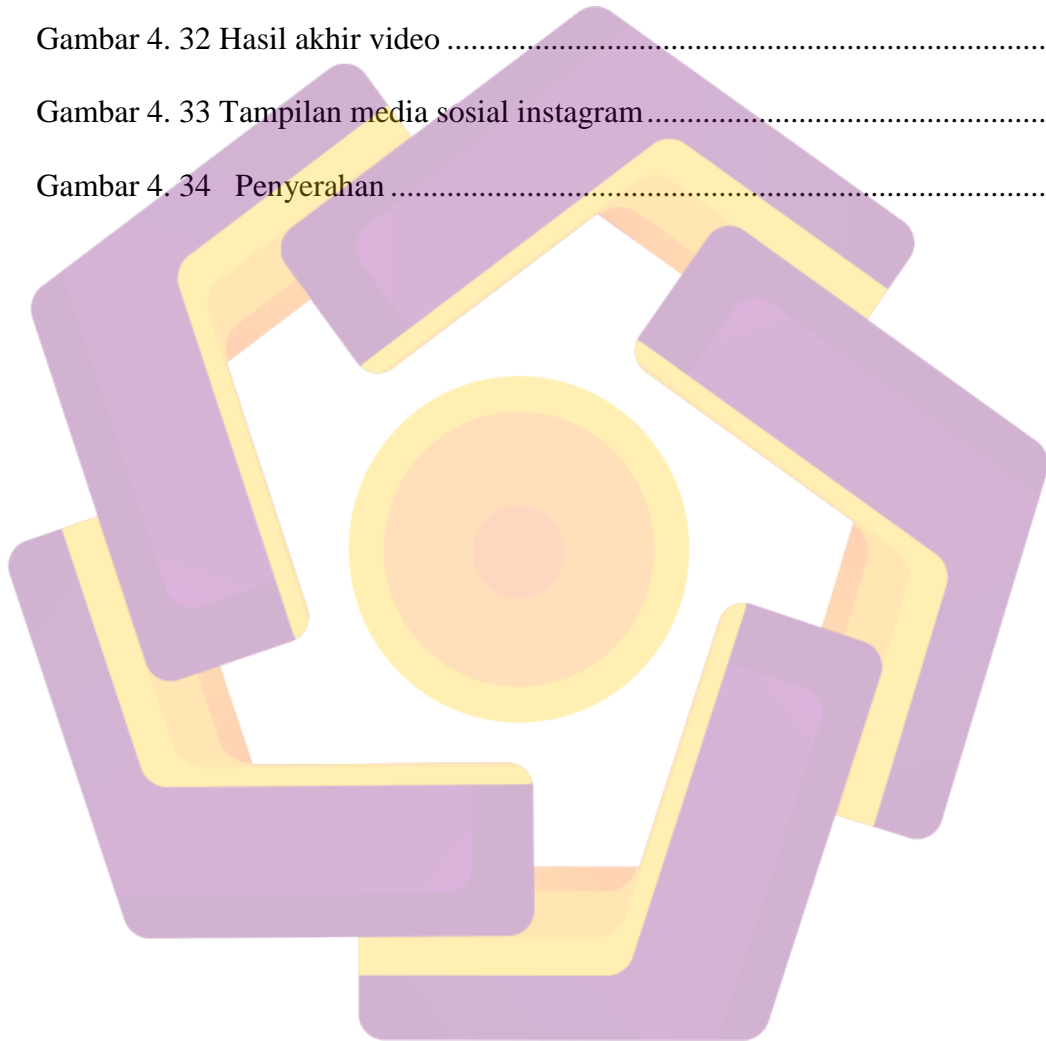
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Squash and Stetch</i> (Sumber: <i>idearocketanimation.com</i> ).....	17
Gambar 2. 2 <i>Anticipation</i> (Sumber: <i>leoneoakproduction.com</i> ) .....	18
Gambar 2. 3 <i>Straging</i> .....	18
Gambar 2. 4 <i>Straight-Ahead and Pose-to-Pose</i> (Sumber: <i>animationca.com</i> ) .....	19
Gambar 2. 5 <i>Follow-Through and Overlapping Action</i> (Sumber: <i>chloemccormick.com</i> ).....	20
Gambar 2. 6 <i>Slow in and Slow out</i> (Sumber: <i>animaster.com</i> ) .....	20
Gambar 2. 7 <i>Arcs</i> (Sumber: <i>principlesofanimation.com</i> ) .....	21
Gambar 2. 8 <i>Secondary Action</i> .....	21
Gambar 2. 9 <i>Timing</i> (Sumber: <i>ambanimation.com</i> ) .....	22
Gambar 2. 10 <i>Exaggeration</i> (Sumber: <i>idearocketanimation.com</i> ) .....	23
Gambar 2. 11 <i>Solid drawing</i> (Sumber: <i>idearocketanimation.com</i> ) .....	23
Gambar 2. 12 <i>Appeal</i> (Sumber: <i>idearocketanimation.com</i> ).....	24
Gambar 2. 13 <i>Form Storyboard</i> .....	29
Gambar 3. 1 Logo Rengginang Bule Bang madun .....	36
Gambar 3. 2 Perancangan Audio .....	39
Gambar 4. 1 tampilan awal adobe photoshop CC 2021 .....	46
Gambar 4. 2 Proses seleksi menggunakan pen tool dan mengubah format gambar .....	46
Gambar 4. 3 Export file menjadi png.....	47
Gambar 4. 4 Logo Rengginang bule bang madun.....	47

Gambar 4. 5 Footage salah satu produk .....	48
Gambar 4. 6 Footage varian rasa produk .....	48
Gambar 4. 7 Ilustrasi karakter untuk segera datang dan memesan .....	49
Gambar 4. 8 Penutupan menampilkan logo Rengginang bule bang madun .....	49
Gambar 4. 9 Footage bahan produk .....	50
Gambar 4. 10 New composition adobe after effect 2021.....	51
Gambar 4. 11 Footage produk scene 3.....	51
Gambar 4. 12 Footage produk scene 4.....	52
Gambar 4. 13 Footage karakter bahan scene 1 .....	52
Gambar 4. 14 Footage bahan scene 5.....	53
Gambar 4. 15 Footage bahan scene 5.....	53
Gambar 4. 16 Footage bahan scene 6.....	53
Gambar 4. 17 Footage bahan scene 6.....	54
Gambar 4. 18 Footage bahan scene 7.....	54
Gambar 4. 19 Footage bahan scene 7.....	54
Gambar 4. 20 Proses animasi scene 1 .....	55
Gambar 4. 21 Proses animasi scene 2 .....	55
Gambar 4. 22 Proses animasi scene 3 .....	56
Gambar 4. 23 Proses animasi scene 4 .....	56
Gambar 4. 24 Proses animasi scene 5 .....	57
Gambar 4. 25 proses animasi scene 6 .....	57
Gambar 4. 26 Proses animasi scene 6 .....	58
Gambar 4. 27 proses rendering .....	58



Gambar 4. 28 Tampilan audacity .....	59
Gambar 4. 29 import file audio adobe premiere pro cc 2021 .....	60
Gambar 4. 30 Editing backsound .....	61
Gambar 4. 31 Rendering video .....	61
Gambar 4. 32 Hasil akhir video .....	62
Gambar 4. 33 Tampilan media sosial instagram.....	64
Gambar 4. 34 Penyerahan .....	64



## INTISARI

Kemampuan sebuah iklan untuk dapat menarik perhatian khalayak merupakan hal yang sangat penting. Daya tarik visual tentunya juga menjadi andalan para pembuat iklan untuk menarik perhatian khalayak, melihat, hingga, mengingat iklan yang ditayangkan.

Rengginang bule bang madun merupakan suatu industri kecil yang menjual jajanan tempo dulu atau tradisional yang dikemas secara modern. Selain itu rengginang bule bang madun juga menjual berbagai macam minuman dengan berbagai rasa tentunya sudah dikemas secara kekinian juga. Masalah yang selama ini terjadi yaitu, pengiklanannya hanya sebatas pada foto-foto produk di media sosial dan mulut ke mulut. Iklan berupa foto yang di buat Rengginang bule bang madun kurang dapat mendeskripsikan produk dengan jelas dan kurang menarik sehingga konsumen tidak dapat mengetahui produk-produk yang di jual dengan jelas sehingga dalam penjualan dan promosi produk dirasa belum optimal.

oleh karena itu peneliti ingin membantu dengan membuat video promosi disosial media dengan *Video Motion Graphic* agar pengiklanan produk Rengginang bule bang madun lebih optimal. Implementasi *Video Motion Graphic* Pada Rengginang Bule Bang Madun Sebagai Media Promosi di Sosial Media berhasil dibuat berdurasi 1 menit 2 detik.

**Kata Kunci** : Iklan, Rengginang bule bang madun, *Video Motion Graphic*, promosi, media social .

## ABSTRACT

*The ability of an ad to be able to attract the attention of the audience is very important. Visual appeal is of course also a mainstay of advertisers to attract the attention of audiences, see, and remember the advertisements that are displayed.*

*Rengginang bule bang madun is a small industry that sells old or traditional snacks that are packaged in a modern way. Besides that, bule bang madun also sells various kinds of drinks with various flavors, of course, they are packaged in a contemporary way too. The problem that has been happening so far is that the advertising is only limited to product photos on social media and word of mouth. Advertisements in the form of photos made by Rengginang bule bang madun are less able to describe the product clearly and are less attractive so that consumers cannot know the products being sold clearly so that in sales and product promotion it is not optimal.*

*Therefore, the researcher wants to help by making a promotional video on social media with Motion Graphic Video so that advertising for Rengginang Bule Bang Madun products is more optimal. The Implementation of Motion Graphic Video in Rengginang Bule Bang Madun as a Promotional Media on social media has been successfully made with a duration of 1 minute 2 seconds.*

**Keywords:** *Advertising, Rengginang bule bang madun, Motion Graphic Video, promotion, social media.*