

**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI
UNTUK PT. DWI JAYA KEMASINDO**

SKRIPSI



disusun oleh

Bagas Maulana Herdianto

18.11.2088

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

2022

**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI
UNTUK PT. DWI JAYA KEMASINDO**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

Bagas Maulana Herdianto

18.11.2088

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

2022

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI UNTUK PT. DWI JAYA KEMASINDO

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bagas Maulana Herdianto

18.11.2088

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 7 Juni 2022

Dosen Pembimbing,

Mulia Sulistiyono, M. Kom

NIK. 190302248

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI UNTUK PT. DWI JAYA KEMASINDO

yang disusun dan diajukan oleh

Bagas Maulana Herdianto

18.11.2088

Telah dipertahankan di depan Dewan
Penguji pada tanggal 18 November 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama

Tanda Tangan

Mulia Sulistiyono, M.Kom

NIK. 190302248

Ika Nur Fajari, M.Kom

NIK. 190302268

Moch Farid Fauzi, M.Kom

NIK. 190302284

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer Tanggal
18 November 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, S.Kom.,M.Kom.

NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan dibawah ini,

Nama Mahasiswa : Bagas Maulana Herdianto

NIM : 18.11.2088

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI
UNTUK PT. DWI JAYA KEMASINDO**

Dosen Pembimbing : Mulia Sulistiyono, M.Kom.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian **SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 18 November 2022

Yang Menyatakan,



Bagas Maulana Herdianto

NIM. 18.11.2088

MOTTO

”Bismillah semoga segera lulus!”

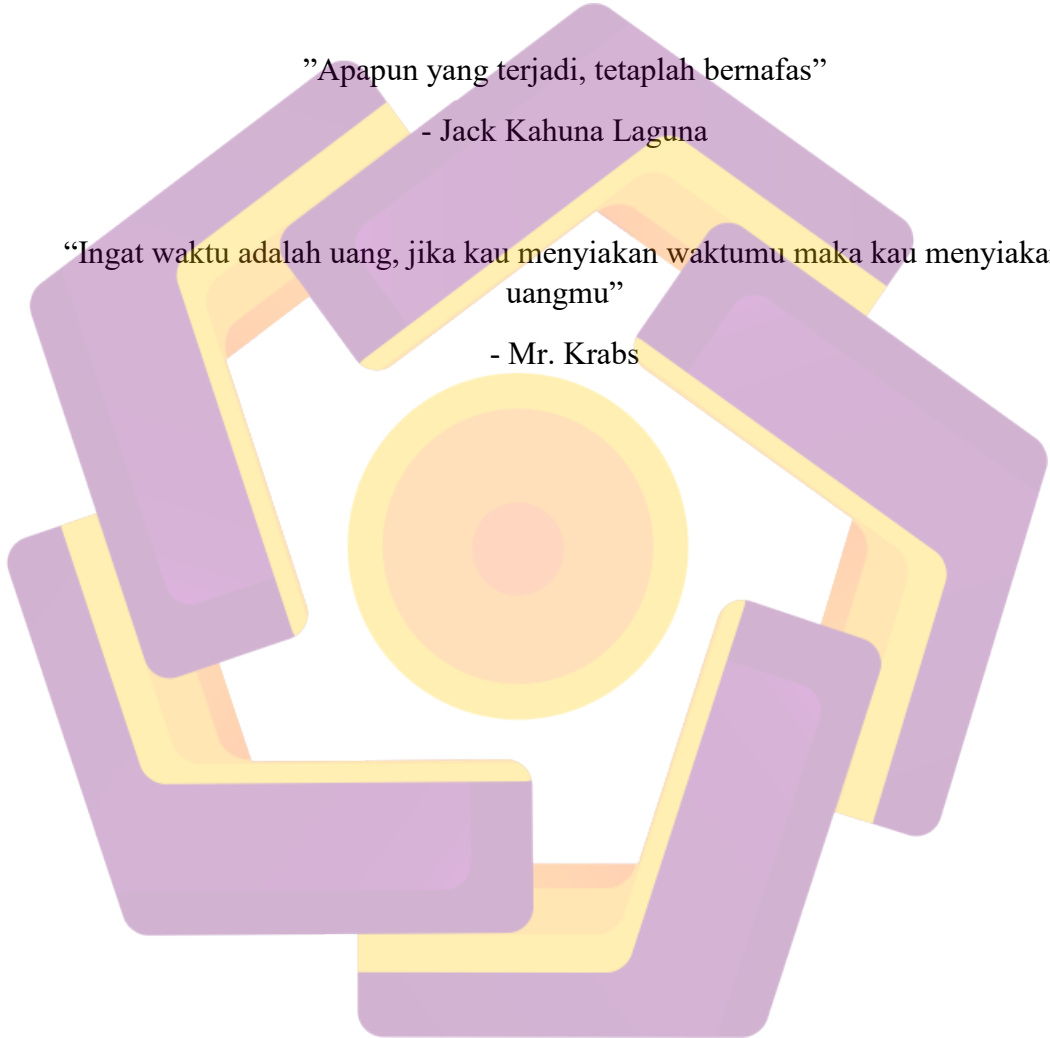
”Insha Allah segala sesuatu yang saya usahakan diberikan kemudahan dan kelancaran oleh Allah SWT.”

”Apapun yang terjadi, tetaplah bernafas”

- Jack Kahuna Laguna

“Ingat waktu adalah uang, jika kau menyiakan waktumu maka kau menyiakan uangmu”

- Mr. Krabs



PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT. atas pertolongan-Nya skripsi ini bisa terselesaikan. Penulis menyadari bahwa selama mengerjakan skripsi ini banyak mengalami berbagai kesulitan dan rintangan. Namun, atas bimbingan, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak berbagai kesulitan dan rintangan dapat dihadapi. Oleh karena itu, penulis ingin berterimakasih kepada :

1. Allah SWT. atas segala rahmat dan hidayah-Nya, yang senantiasa memberikan kesehatan, memberikan jalan masuknya ilmu pengetahuan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini,
2. Bapak Ganjar dan Ibu Samiah selaku orang tua penulis yang selalu memberi doa, dukungan, dan semangat, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini,
3. Bapak Mulia Sulistiyono, M. Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberi bimbingan dan arahan dalam proses pengerjaan skripsi,
4. Teman-teman kelas 18 S1 IF-04 yang telah memberikan dukungan berupa semangat dan motivasi kepada penulis,
5. Seluruh guru dan dosen yang telah bersedia berbagi waktu dan ilmunya, sehingga dapat menjadi bekal untuk penulis menyelesaikan skripsi ini,
6. Sahabat, teman, dan kerabat penulis yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu,
7. Dan diri saya sendiri.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT atas segala rahmat dan hidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan Motion Graphic Sebagai Media Promosi Untuk PT. DWI JAYA KEMASINDO” sesuai dengan waktu yang telah direncanakan. Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah memberikan doa, bantuan, dan dukungan kepada penulis selama penulisan skripsi.

Tentunya sebagai manusia biasa saya tidak pernah luput dari kesalahan, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu saran dan kritik yang konstruktif dari semua pihak sangat diharapkan demi penyempurnaan selanjutnya. Akhirnya hanya kepada Allah SWT kita kembalikan semua urusan dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi penulis dan para pembaca pada umumnya. Semoga Allah SWT meridhoi dan dicatat sebagai ibadah disisi-Nya, amin.

Yogyakarta,

Bagas Maulana Herdianto

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I	1
1.1 latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2 Metode Analisis	4
1.6.3 Metode Perancangan	5
1.6.4 Metode Pengembangan	5
1.6.5 Metode Testing	5

1.7	Sistematika Penulisan	5
BAB II	8
2.1	Tinjauan Pustaka	8
2.2	Promosi	10
2.3	Motion Graphics	10
2.4	Animasi	10
2.5	Kinetic Typography	11
2.6	Video Transition	11
2.7	Metode Analisis	12
2.7.1	Analisis SWOT	12
2.7.2	Analisa Kebutuhan	14
2.8	Tahap Produksi	15
2.8.1	Tahap Pra Produksi	15
2.8.2	Tahap Produksi	16
2.8.3	Tahap Pasca Produksi	16
2.9	Pengolahan Data Kuesioner	17
2.9.1	Skala Likert	17
2.9.2	Menentukan Interval	18
2.9.3	Rumus Persentase	19
BAB III	21
3.1	Tinjauan Umum	21
3.1.1	Deskripsi Objek	21
3.1.2	Biodata PT. DWI JAYA KEMASINDO	21
3.2	Pengambilan Data	22

3.2.1	Wawancara.....	22
3.2.2	Observasi.....	22
3.2.3	Metode Analisis.....	22
3.2.4	Kelamahan.....	24
3.2.5	Solusi Yang Dapat Diterapkan.....	24
3.2.6	Solusi Yang Dipilih.....	25
3.3	Analisa Kebutuhan.....	25
3.3.1	Analisa Kebutuhan Fungsional.....	25
3.3.2	Analisa Kebutuhan Non – Fungsional.....	25
3.3.3	Analisa Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	26
3.3.4	Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	26
3.3.5	Analisa Kebutuhan <i>Brainware</i>	27
3.4	Rancangan Naskah.....	28
3.5	Rancangan <i>Storyboard</i>	29
BAB IV	30
4.1	Implementasi.....	30
4.1.1	Produksi.....	31
4.1.2	Pasca Produksi.....	36
4.3	Hasil Pengujian dan Pembahasan.....	40
4.3.1	Testing.....	41
4.3.2	Hasil Review Uji Kuesioner.....	44
4.4	Implementasi.....	51
4.4.1	Youtube.....	52
4.4.2	Instagram.....	52

BAB V	54
5.1 Kesimpulan	54
5.2 Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN	57



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 membuat document baru photoshop	31
Gambar 4.2 membuat ilustrasi objek di photoshop	32
Gambar 4.3 penyimpanan file photoshop	33
Gambar 4.4 New composition AfterEffect	34
Gambar 4.5 Importing file After Effect	34
Gambar 4.6 Animation	35
Gambar 4.7 Penyimpanan file After Effect	36
Gambar 4.8 render animation di adobe media encoder	37
Gambar 4.9 Kinetic Typography	39
Gambar 4.10 Preset Kinetic Typography	39
Gambar 4.11 Video Transition	40
Gambar 4.12 Diagram Penelitian Kuesioner	51
Gambar 4.13 Tampilan Video Iklan di Youtube	52
Gambar 4.14 Tampilan Video Iklan di Instagram	53

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka	9
Tabel 2.2 Contoh Pengkategorian Skor Jawaban	19
Tabel 2.3 Contoh Kriteria Rumus Persentase	20
Tabel 3.1 Analisis SWOT	23
Table 3.2 Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	27
Tabel 4.1 Alur Produksi	30
Tabel 4.2 Penerapan Teknik Animasi	38
Tabel 4.3 Review Penilaian Video <i>Motion Graphic</i> PT DWI JAYA KEMASINDO	42
Tabel 4.4 Interview Uji Pihak Ahli Multimedia	44
Tabel 4.5 Hasil Kuesioner Ahli Multimedia Aspek Tampilan dan Aspek Informasi	45
Tabel 4.6 Hasil Uji Pihak Ahli Multimedia	46
Tabel 4.7 Hasil Kuesioner Mahasiswa dan Masyarakat Umum Aspek Tampilan dan Aspek Informasi	48
Tabel 4.8 Tabel Hasil Uji Mahasiswa dan Masyarakat Umum	49

INTISARI

PT. DWI JAYA KEMASINDO adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang penyedia layanan jasa percetakan karton box, di PT. DWI JAYA KEMASINDO, kami menyediakan berbagai macam kebutuhan karton box yang diminta oleh para calon customer. Untuk layanan kami bisa chat di sosial media kami di instagram, melalui gmail, atau bertemu dan bertatap muka secara langsung. Lalu untuk lokasi kami itu ada di Jl. Raya Kramat No. 8 RT 001/RW 002 Kampung Encle, Desa Buaran Mangga, Kecamatan Pakuhaji, Kabupaten Tangerang, Provinsi Banten.

Kata kunci: *Kinetic Typograph, Video Transition, Motion Graphic*

ABSTRACT

PT. DWI JAYA KEMASINDO is a company engaged in the field of cardboard box printing service providers, at PT. DWI JAYA KEMASINDO, we provide various kinds of carton box needs requested by prospective customers. For our services, you can chat on our social media on Instagram, via Gmail, or meet and meet face to face. Then for our location it is on Jl. Raya Kramat No. 8 RT 001/RW 002 Encle Village, Buaran Mangga Village, Pakuhaji District, Tangerang Regency, Banten Province.

Keywords: Kinetic Typograph, Video Transition, Motion Graphic

