

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN INSTAGRAM PADA CV. WIJAYA  
TEKNIK DENGAN KONSEP *MOTION GRAPHIC***

**SKRIPSI**



**disusun oleh**

**Alif Alfaruq Gisananda**

**16.11.0793**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN INSTAGRAM PADA CV. WIJAYA  
TEKNIK DENGAN KONSEP *MOTION GRAPHIC***

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Alif Alfaruq Gisananda**

**16.11.0793**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

## **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

### **PEMBUATAN VIDEO IKLAN INSTAGRAM PADA CV. WIJAYA TEKNIK DENGAN KONSEP *MOTION GRAPHIC***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Alif Alfaruq Gisananda**

**16.11.0793**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 19 April 2021

**Dosen Pembimbing,**

**Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom**

**NIK. 190302286**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PEMBUATAN VIDEO IKLAN INSTAGRAM PADA CV. WIJAYA TEKNIK DENGAN KONSEP *MOTION GRAPHIC*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Alif Alfaruq Gisananda**

**16.11.0793**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 16 April 2021

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom**

**NIK. 190302286**

**Haryoko, S.Kom, M.Cs**

**NIK. 190302286**

**Bernadhed, M.Kom**

**NIK. 190302243**

**Tanda Tangan**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal Juni 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 02 Mei 2021



Alif Alfaruq Gisananda

NIM. 16.11.0793

## **MOTTO**

“Bumi cukup untuk memenuhi kebutuhan setiap orang, tetapi bumi tidak cukup untuk memenuhi ketamakan setiap orang”

**(Mahatma Gandhi)**

“The enemy of my friend is my enemy”

**(Vito Corleon)**

“Do, or do not, there will be with you”

**(Obi Wan Kenobi)**



## PERSEMBAHAN

Puji syukur yang tak terhingga saya ucapkan kepada Allah SWT, Tuhan penguasa alam yang telah meridhoi dan mengabulkan segala do'a sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi berjudul **“PEMBUATAN VIDEO IKLAN INSTAGRAM PADA CV. WIJAYA TEKNIK DENGAN KONSEP *MOTION GRAPHIC*”** sesuai dengan yang diharapkan oleh penulis. Alhamdulillah, dengan rasa bangga dan bahagia penulis persembahkan skripsi ini kepada:

1. Allah SWT karena atas izin dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya. Puji syukur yang tak terhingga padaNya sebagai penguasa alam yang mengabulkan segala do'a.
2. Kedua orang tua dan keluarga besar saya, especially Ayah dan ibu yang selalu mendidik saya, mendukung setiap langkah baik yang saya ambil, selalu sabar menghadapi kelakuan saya dan mengomeli saya ketika melakukan hal yang salah.
3. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom selaku dosen pembimbing, terima kasih sudah membimbing dan membantu saya dalam pengerjaan skripsi. Terima kasih atas segala kesabaran dan ilmu yang diberikan selama ini.
4. Kepada Sunceng Lover's sudah memberikan *support* karena setiap minggu sekali melakukan Seminar agar skripsi ini berjalan lancar .
5. Untuk pasangan hidup saya Anggraeni tersayang, tercinta, yang sudah banyak membantu dalam pengerjaan skripsi.
6. Seluruh warga 16 S1IF 13 yang telah memberikan banyak drama, warna dan juga banyak memberikan pelajaran hidup bagi saya.
7. Untuk penghuni Tunggal Asrama Datu Sanggul karena sudah menghiasi setiap hari-hari saya dengan lelucon-lelucon recehnya.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diharapkan. Tidak lupa sholawat dan salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun kita pada jalan kebaikan.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana Strata 1 pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

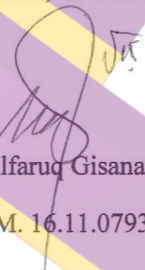
1. Ibu dan Bapak saya, serta seluruh keluarga besar yang selalu menyelipkan doa di setiap sujudnya agar penulis dapat menjadi pribadi yang lebih baik dan terus maju.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. , selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan waktunya dengan sepenuh hati.
5. Bapak Haryoko, S.Kom, M.Cs, Bernadhed, M.Kom sebagai dosen penguji serta semua dosen Prodi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta, terima kasih atas semua jasa Bapak dan Ibu Dosen.
6. Segenap Dosen dan Civitas Akademika Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
7. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.



Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 01 Mei 2021

  
Alif Alfarud Gisananda

NIM. 16.11.0793

## DAFTAR ISI

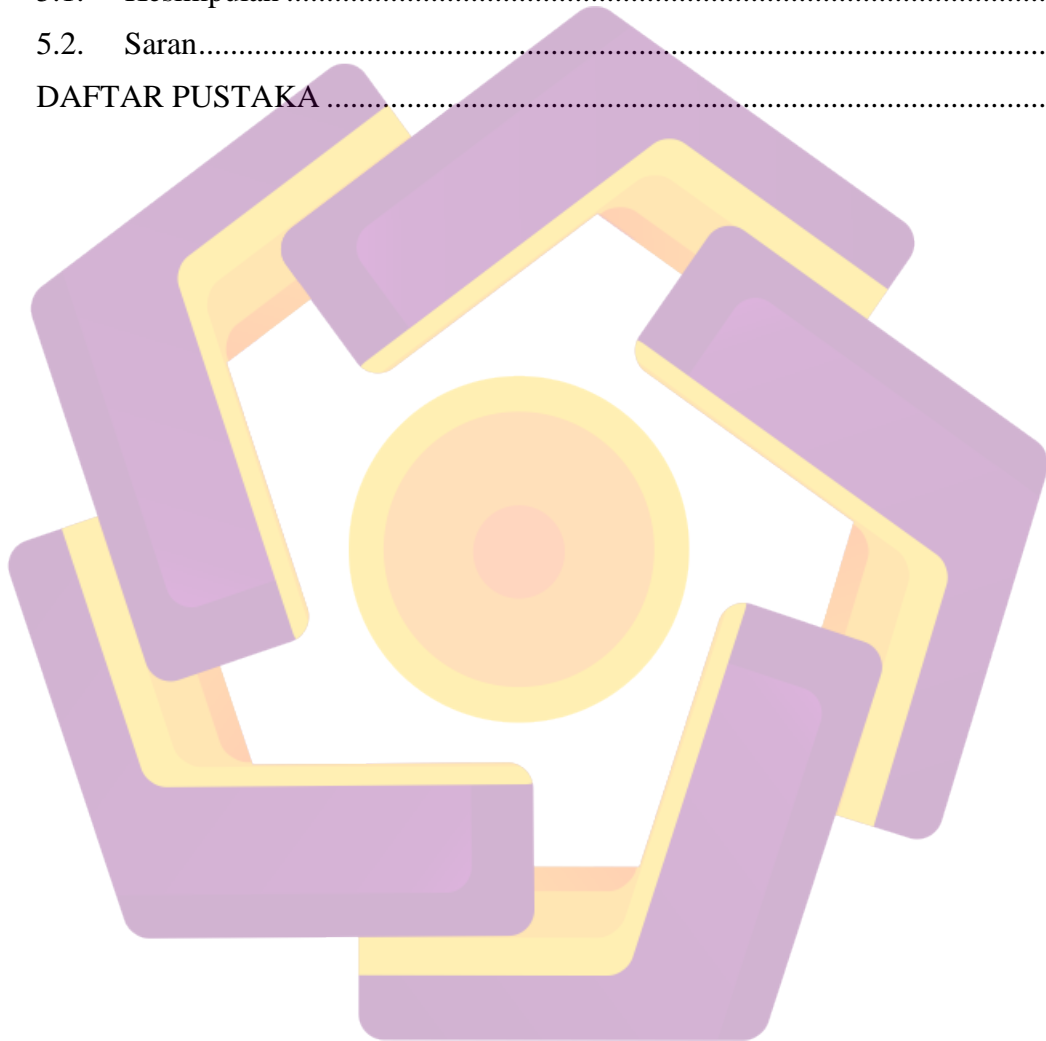
PEMBUATAN VIDEO IKLAN INSTAGRAM PADA CV. WIJAYA TEKNIK DENGAN KONSEP <i>MOTION GRAPHIC</i> .....	i
PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
INTISARI.....	xvii
ABSTRAK .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	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 .....	3
1.6.1. Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.1.1. Kuisisioner .....	3
1.6.1.2. Wawancara.....	3
1.6.2. Analisis .....	4
1.6.3. Produksi .....	4
1.7. Sistematika Penelitian.....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	5
2.1. Kajian Pustaka .....	5
2.2. Landasan Teori.....	6
2.2.1 Multimedia .....	6

2.2.2	Video .....	7
2.2.3	Animasi .....	7
2.2.3.1.	Menekan Dan Melentur ( <i>Stretch And Squash</i> ).....	7
2.2.3.2.	<i>Anticipation</i> . .....	7
2.2.3.3.	Tata Gerak ( <i>Staging</i> ). .....	7
2.2.3.4.	<i>Straight-Ahead And Pose To Pose</i> .....	8
2.2.3.5.	Gerakan Mengikuti ( <i>Follow Trough</i> ).....	8
2.2.3.6.	<i>Slow In Slow Out</i> .....	8
2.2.3.7.	Konstruksi Lengkap ( <i>Archs</i> ). .....	8
2.2.3.8.	Gerakan Pendukung ( <i>Secondary action</i> ).....	8
2.2.3.9.	Penentuan Waktu ( <i>Timing</i> ).....	8
2.2.3.10.	Melebihkan ( <i>Exaggeration</i> ). .....	8
2.2.3.11.	<i>Solid Drawing</i> . .....	8
2.2.3.12.	Daya Tarik ( <i>Appeal</i> ).....	9
2.2.4	Macam-Macam Bentuk Animasi .....	9
2.2.4.1.	Animasi Cell ( <i>Cell Animation</i> ).....	9
2.2.4.2.	Animasi <i>Path</i> (Lintasan) .....	9
2.2.4.3.	Animasi <i>Clay/Stop Motion Animation</i> .....	10
2.2.4.4.	Animasi <i>Vector</i> .....	11
2.2.4.5.	Animasi <i>Sprite</i> .....	11
2.2.4.6.	Animasi <i>Spline</i> .....	12
2.2.4.7.	Animasi Karakter .....	12
2.2.4.8.	Animasi Komputer .....	13
2.2.4.9.	Animasi <i>Frame</i> .....	14
2.2.4.10.	Animasi <i>Morphing</i> .....	14
2.2.5	<i>Motion Graphic</i> .....	15
2.2.6	Sosial Media.....	16
2.2.7	Iklan.....	16
2.3.	Analisis .....	17
2.3.1.	Analisis Kebutuhan Sistem .....	17
2.3.2.	Jenis Kebutuhan Sistem .....	17
2.3.2.1	Kebutuhan Fungsional/ Informasi.....	17

2.3.2.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	18
2.4.	Tahap Pra Produksi.....	18
2.4.1.	Ide.....	19
2.4.2.	<i>Storyboard</i> .....	19
2.4.2.	Tahap Produksi.....	20
2.4.3.	Tahap Pasca Produksi.....	22
2.4.3.1.	<i>Compositing</i> .....	22
2.4.3.2.	<i>Editing</i> .....	22
2.4.3.3.	<i>Rendering</i> .....	22
2.5.	Metode Dan Definisi Sampling.....	23
2.5.1.	Ukuran sampel.....	23
2.5.2.	Teknik Pengambilan Sampel.....	25
2.6.	Evaluasi.....	28
2.6.1.	Perhitungan Kuesioner.....	28
<b>BAB III ANALISIS PERANCANGAN.....</b>		<b>31</b>
3.1.	Tinjauan Umum.....	31
3.1.1.	Profil CV. Wijaya Teknik.....	31
3.1.2.	Logo CV. Wijaya Teknik.....	32
3.2.	Analisis.....	32
3.2.1.	Definisi Analisis.....	32
3.2.2.	Analisis SWOT.....	32
3.2.2.1.	Kekuatan ( <i>Strenght</i> ).....	32
3.2.2.2.	Kelemahan ( <i>Weakness</i> ).....	33
3.2.2.3.	Peluang ( <i>Oportunity</i> ).....	33
3.2.2.4.	Analisis Ancaman ( <i>Threat</i> ).....	33
3.3.	Analisis Masalah.....	34
3.4.	Solusi.....	34
3.5.	Analisis Kelayakan.....	34
3.5.1.	Analisis Kelayakan Teknologi.....	34
3.5.2.	Analisis Kelayakan Hukum.....	34
3.5.3.	Analisis Kelayakan Operasional.....	35
3.6.	Analisis Kebutuhan.....	35

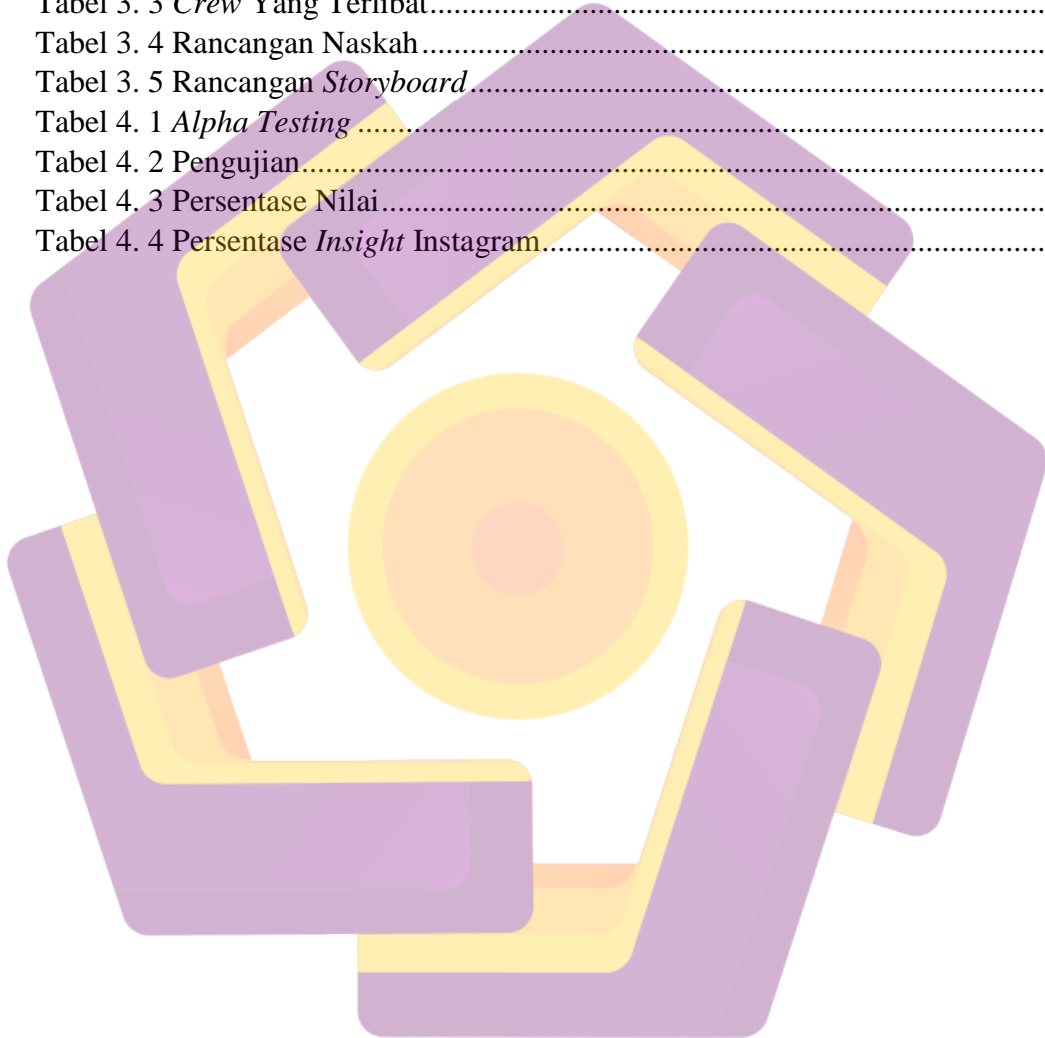
3.6.1.	Kebutuhan Fungsional.....	35
3.6.2.	Kebutuhan Non Fungsional.....	36
3.6.2.1.	Kebutuhan Perangkat Keras.....	36
3.6.2.2.	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	36
3.6.2.3.	Kebutuhan Brainware .....	37
3.7.	Analisis Kebutuhan Biaya.....	38
3.7.1.	Kebutuhan Analisis .....	38
3.7.2.	Biaya Publikasi .....	38
3.8.	Perancangan Video Promosi .....	38
3.8.1.	Pra Produksi .....	38
3.8.2.	Ide Cerita .....	39
3.8.3.	Naskah .....	39
3.8.4.	Storyboard .....	42
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>45</b>
4.1.	Tahap Produksi .....	45
4.1.1.	Desain Grafis .....	45
4.1.2.	Desain Karakter Dan Objek.....	45
4.1.3.	Tahap Animasi .....	46
4.1.4.	Penganimasian .....	47
	<i>Gambar 4. 6 Plug-In Ease And Wizz.....</i>	<i>47</i>
4.1.5.	Penggabungan Scene .....	48
	<i>Gambar 4. 7 Penggabungan Scene.....</i>	<i>48</i>
	<i>Gambar 4. 8 Plug-In DUIK .....</i>	<i>48</i>
4.1.6.	<i>Rendering Scene.....</i>	<i>49</i>
	<i>Gambar 4. 9 Rendering Setiap Scene.....</i>	<i>49</i>
4.1.7.	Penggabungan Scene.....	49
4.2.	Tahap Pasca Produksi .....	51
4.3.	Editing .....	51
4.3.1.	Editing Audio Dubbing.....	51
4.3.2.	Compositing Audio .....	51
4.3.3.	Rendering Video .....	52
4.4.	Evaluasi.....	52

4.4.1. <i>Alpha Testing</i> .....	53
4.4.2. Beta Testing .....	54
4.4.3. Metode Pengujian Skala Likert.....	54
4.4.4. Upload video .....	58
BAB V PENUTUP.....	62
5.1. Kesimpulan .....	62
5.2. Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA .....	63



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Pengkategorian Skor Jawaban .....	29
Tabel 2. 2 Menunjukkan Table Tingkatan .....	29
Tabel 3. 1 Kebutuhan Perangkat Keras .....	36
Tabel 3. 2 Kebutuhan Perangkat Lunak .....	37
Tabel 3. 3 <i>Crew</i> Yang Terlibat .....	38
Tabel 3. 4 Rancangan Naskah .....	40
Tabel 3. 5 Rancangan <i>Storyboard</i> .....	42
Tabel 4. 1 <i>Alpha Testing</i> .....	53
Tabel 4. 2 Pengujian .....	55
Tabel 4. 3 Persentase Nilai .....	55
Tabel 4. 4 Persentase <i>Insight</i> Instagram .....	58



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Animasi <i>Cell</i> .....	9
Gambar 2. 2 Animasi <i>Path</i> .....	10
Gambar 2. 3 Animasi <i>Clay/ stop motion animation</i> .....	10
Gambar 2. 4 Animasi <i>Vector</i> .....	11
Gambar 2. 5 Animasi <i>Sprite</i> .....	12
Gambar 2. 6 Animasi <i>Spline</i> .....	12
Gambar 2. 7 Animasi Karakter .....	13
Gambar 2. 8 Animasi Komputer .....	13
Gambar 2. 9 Animasi <i>Frame</i> .....	14
Gambar 2. 10 Animasi <i>Morphing</i> .....	15
Gambar 2. 11 <i>Storyboard</i> .....	20
Gambar 3. 1 Logo CV. Wijaya AC.....	32
Gambar 4. 1 Desain Karakter Dan Objek .....	45
Gambar 4. 2 <i>Save As</i> ke Adobe Illustrator 2017 .....	46
Gambar 4. 3 Pembagian <i>Layer</i> Tiap Objek.....	46
Gambar 4. 4 Tahap Pembuatan Animasi.....	47
Gambar 4. 5 Gerakan Masing-masing Objek.....	47
Gambar 4. 6 <i>Plug-In Ease And Wizz</i> .....	47
Gambar 4. 7 Penggabungan <i>Scene</i> .....	48
Gambar 4. 8 <i>Plug-In DUIK</i> .....	48
Gambar 4. 9 <i>Rendering</i> Setiap <i>Scene</i> .....	49
Gambar 4. 10 Buat <i>Project</i> Baru.....	49
Gambar 4. 11 Membuat <i>Sequence</i> Baru.....	50
Gambar 4. 12 Format Video 1080p 25 <i>fps</i> .....	50
Gambar 4. 13 <i>Import</i> Video .....	50
Gambar 4. 14 <i>Editing</i> Audio .....	51
Gambar 4. 15 Penggabungan Animasi Dan Audio .....	52
Gambar 4. 16 <i>Rendering</i> Video .....	52
Gambar 4. 17 Menunjukkan <i>Upload</i> Postingan .....	59
Gambar 4. 18 Menunjukkan Proses Pemesanan .....	60
Gambar 4. 18 Menunjukkan Proses Pemesanan .....	60
Gambar 4. 19 Menunjukkan Bukti Pembayaran .....	60
Gambar 4. 20 Menunjukkan <i>Insight</i> Promosi .....	61
Gambar 4. 20 Menunjukkan <i>Insight</i> Promosi .....	61



## INTISARI

Semakin cerdasnya konsumen karena mudahnya akses terhadap informasi mendorong perusahaan mempublis iklan yang tidak hanya benar dan menarik, tetapi juga efektif.

Video promosi iklan merupakan salah satu media yang efektif dalam mempropogandakan perusahaan, produk, hingga promosi untuk potensi suatu daerah. Dilihat dari pengertian video profil merupakan media informasi yang tepat untuk memperkenalkan suatu perusahaan, karena mampu menampilkan informasi yang lebih detail.

CV. Wijaya Teknik adalah suatu usaha yang bergerak di bidang pengadaan barang, perbaikan, perawatan dan jasa *air conditioner* (AC). Dengan mengambil objek CV. Wijaya Teknik penulis bermaksud akan membuat video iklan sebagai media promosi dengan menggunakan teknik *motion graphic*. Dimana *motion graphic* akan menyampaikan informasi yang akan dikemas dalam animasi sederhana, dengan tujuan mudah dipahami, serta menarik untuk konsumen dalam penyampaian pesan.

**Kata kunci:** Teknologi, Multimedia, Media Promosi, Iklan, *Motion Graphic*, CV. Wijaya Teknik.

## **ABSTRAK**

*The smarter consumers because of the easy access to information encourage companies to publish ads that are not only true and interesting but also effective. Advertising promotional videos are one of the effective media in propagating companies, products, and promotions for the potential of an area. Judging from the understanding of profile video is the right media information to introduce a company because it can display more detailed information.*

*CV. Wijaya Teknik is a business engaged in the procurement of goods, repairs, maintenance, and air conditioner (AC) services. By taking the object CV. Wijaya Teknik author intends to make an advertising video as a promotional media using motion graphic techniques. Where motion graphics will convey information that will be packaged in a simple animation, with the aim of easy to understand, as well as interesting for consumers in the delivery of messages.*

**Keywords:** *Technology, Multimedia, Promotion Media, Advertisement, Motion Graphic, CV. Wijaya Teknik.*