

**PERENCANAAN DAN PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI
MEDIA PROMOSI “J-MOBILE STORE” MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



disusun oleh

Ikhbal Bakti Primaswara

15.11.8948

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

**PERENCANAAN DAN PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI
MEDIA PROMOSI “J-MOBILE STORE” MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagai persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Ikhbal Bakti Primaswara

15.11.8948

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERENCANAAN DAN PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI “J-MOBILE STORE” MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC

yang di persiapkan dan disusun oleh

Ikhbal Bakti Primaswara

15.11.8948

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 19 Februari 2019

Dosen Pembimbing,

Kusnawi, S.Kom, M.Eng

NIK. 190302112

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERENCANAAN DAN PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI “J-MOBILE STORE” MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC

yang di persiapkan dan disusun oleh

Ikhbal Bakti Primaswara
15.11.8948

telah di pertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Maret 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom
NIK. 190302047

Majid Rahardi, S.Kom., M.Eng
NIK. 190302393

Kusnawi, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302112

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 5 April 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 manapun. Dan sepanjang sepengetahuan saya juga 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, 5 April 2021



Ikhbal Bakti Primaswara

NIM. 15.11.8948

MOTTO

“Everyone has their own pace, no need to rush. Life is about journey, not a destination.”

“Selamanya akan tetap muda, tapi tak selamanya akan terus gagal”



PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan berkat, rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Saya juga merasa berterimakasih kepada orang-orang disekitar saya yang secara langsung maupun tidak langsung membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini, skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Bapak Wahab dan Ibu Sri Yatini selaku Orangtua penulis yang telah memberikan doa, semangat, motivasi, support moral dan materil.
2. Kakak Agung Jenny Al-Bahar dan Adik Hasnun Irfan Nabil, telah memberikan doa dan semangatnya.
3. Fera Anisyah Suci telah memberikan support, semangat, doa serta juga membantu untuk menyelesaikan skripsi ini dengan cepat.
4. Bapak Kusnawi, S.Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing yang telah dengan tulus dan ikhlas membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyusun skripsi ini.
5. Teman-teman Kost yang selalu support doa dan semangat dalam keadaan apapun.
6. Ibu Hartatik Selaku dosen wali, terimakasih telah mengarahkan penulis sehingga bisa menyelesaikan pendidikan ini.

KATA PENGANTAR

Assalamu‘alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada Rasulullah SAW yang mengantarkan manusia dari zaman kegelapan ke zaman yang terang benderang ini.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk dapat menyelesaikan Studi program Strata satu Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Penulis Skripsi ini tidak mungkin berjalan dengan baik tanpa bantuan yang sangat berarti dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung dari segi moril dan materil. Oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Kusnawi, S.Kom, M.Eng Selaku dosen pembimbing yang dengan tulus dan ikhlas membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyusun skripsi ini.
3. Ibu Hartatik S.Kom Selaku dosen wali yang telah memberikan doa dan dukungan kepada penulis.
4. Seluruh staf dan karyawan Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan bantuan kepada penulis.
5. Kedua orang tua yang selalu memberikan doa, semangat, motivasi, support moral dan materil.

Penulis menyadari bahwa dalam laporan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan kelemahan. Untuk itu penulis sangat mengharapkan masukan berupa kritik dan saran yang bersifat membangun.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan semua pihak yang berkepentingan dengan laporan ini.

Yogyakarta, April 2021

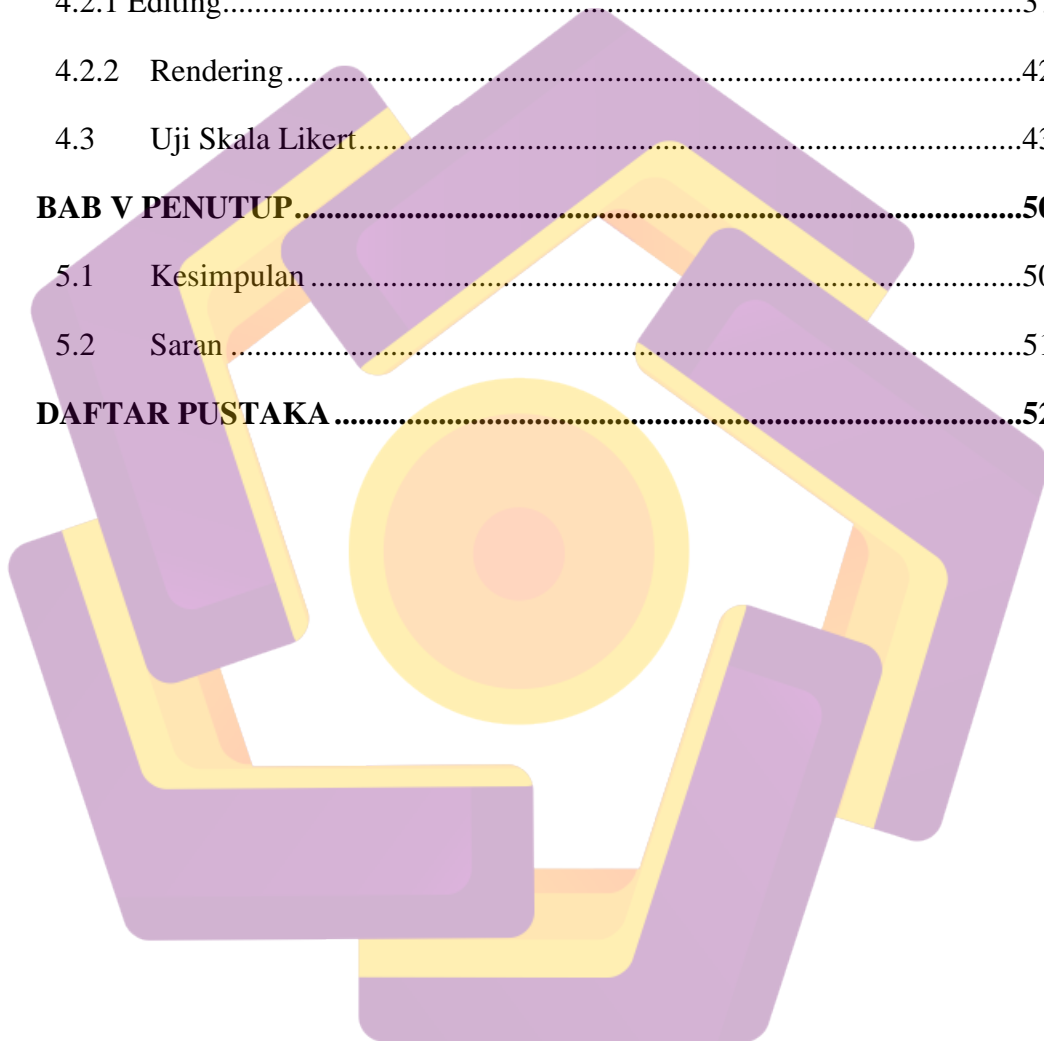
Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
1.6 Metode Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
1.8 Tinjauan Pustaka.....	6
1.9 Konsep Dasar Multimedia	8

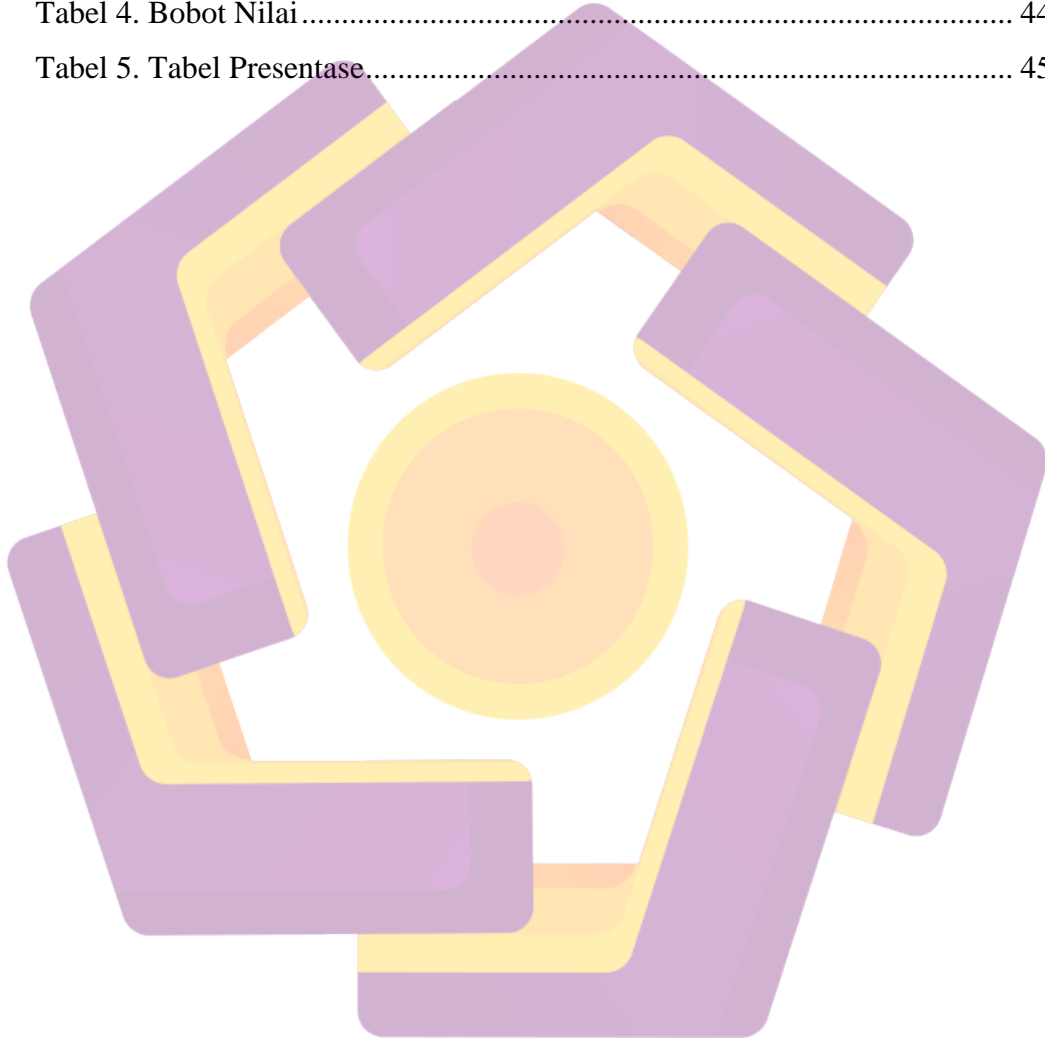
1.10	Pengertian Periklanan	9
1.11	Jenis – Jenis Media Iklan	9
1.12	Tujuan Periklanan	10
1.13	Implementasi Multimedia dalam Industri Periklanan.....	11
1.14	Tahap Merancang Naskah dan Storyboard	13
1.15	Animasi.....	14
1.16	Motion Graphic.....	17
1.17	Uji Skala Likert.....	18
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....		20
3.1	Tinjauan Umum	20
3.1.1	Profil Perusahaan J-Mobile Store.....	20
3.1.2	Visi Misi Perusahaan	20
3.1.3	Struktur Organisasi Perusahaan J-Mobile Store	21
3.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	21
3.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	21
3.2.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	22
3.2.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	22
3.2.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	22
3.2.2.3	Kebutuhan Sumberdaya Manusia (Brainware)	23
3.3	Pra-Produksi.....	23
3.3.1	Ide Cerita.....	23
3.3.2	Skenario atau Naskah.....	25
3.3.3	Karakter atau Objek Ilustrasi	26
3.3.4	Storyboard.....	27
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		33

4.1	Produksi	33
4.1.1	Scanning.....	33
4.1.2	Tracing dan Coloring	34
4.2	Pasca Produksi	37
4.2.1	Editing.....	37
4.2.2	Rendering.....	42
4.3	Uji Skala Likert.....	43
BAB V	PENUTUP.....	50
5.1	Kesimpulan	50
5.2	Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	52



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Perbandingan Penelitian.....	7
Tabel 2. Tabel Storyboard.....	27
Tabel 3. Tabel Kuisisioner.....	43
Tabel 4. Bobot Nilai.....	44
Tabel 5. Tabel Presentase.....	45



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Contoh Objek Ilustrasi	26
Gambar 2. Sketsa Toko J-Mobile.....	33
Gambar 3. Pengaturan Adobe Illustrator	34
Gambar 4. New Layer	35
Gambar 5. Objek J-Mobile Store	35
Gambar 6. Shape dan Warna.....	36
Gambar 7. Contoh Coloring	36
Gambar 8. Penyimpanan File (format .AI)	37
Gambar 9. Pengaturan Adobe After Effect	38
Gambar 10. Import File.....	38
Gambar 11. Export Animasi	40
Gambar 12. Pengaturan Output.....	40
Gambar 13. Pengaturan Video Code.....	41
Gambar 14. Import File Adobe Premiere.....	41
Gambar 15. Pengaturan Audio.....	42
Gambar 16. Export Video Premiere.....	42
Gambar 17. Tayangan Video	47
Gambar 18. Grafik tayangan	47
Gambar 19. Traffic Penelusuran	48
Gambar 20. Pengaruh waktu tonton.....	48
Gambar 21. Like tayangan video	49
Gambar 22. Copyright Video.....	49

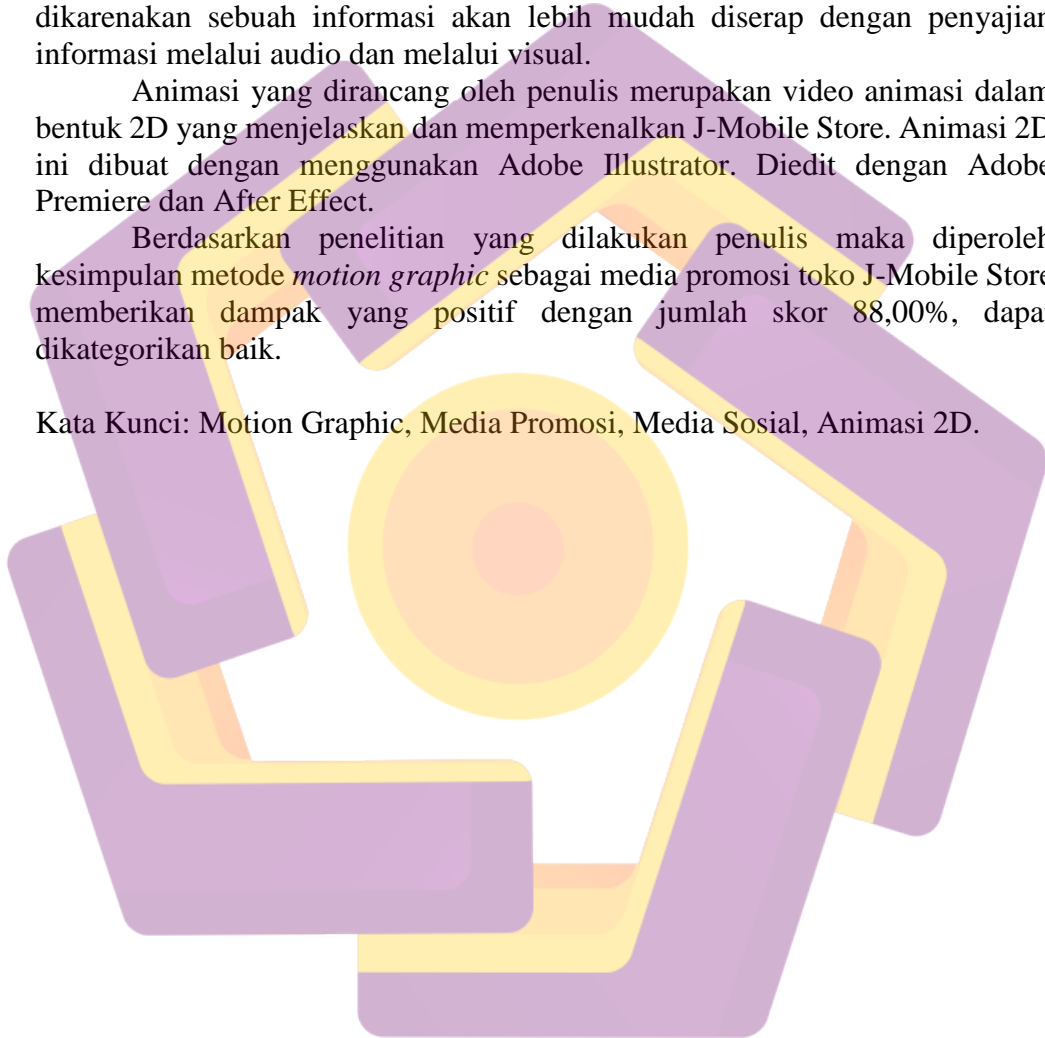
INTISARI

J-Mobile Store terletak di Jl. Pjka no. 5 Babarsari, Yogyakarta. Toko J-Mobile menjual smartphone second international secara offline maupun online di sosial media. Dalam era seperti ini dibutuhkan pemasaran untuk mempertahankan keberlangsungan sebuah toko tersebut. Oleh karena itu, perlu diciptakan sebuah media promosi yang menarik. Penulis merancang media promosi Toko J-Mobile Store dengan konsep animasi 2 dimensi. Hal ini dikarenakan sebuah informasi akan lebih mudah diserap dengan penyajian informasi melalui audio dan melalui visual.

Animasi yang dirancang oleh penulis merupakan video animasi dalam bentuk 2D yang menjelaskan dan memperkenalkan J-Mobile Store. Animasi 2D ini dibuat dengan menggunakan Adobe Illustrator. Diedit dengan Adobe Premiere dan After Effect.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan penulis maka diperoleh kesimpulan metode *motion graphic* sebagai media promosi toko J-Mobile Store memberikan dampak yang positif dengan jumlah skor 88,00%, dapat dikategorikan baik.

Kata Kunci: Motion Graphic, Media Promosi, Media Sosial, Animasi 2D.



ABSTRACT

J-Mobile Store is located on Jl. Pjka no. 5 Babarsari, Yogyakarta. The J-Mobile store sells second international smartphones both offline and online on social media. In an era like this, marketing is needed to maintain the sustainability of a store. Therefore, it is necessary to create an attractive promotional media. The author designed the promotional media for the J-Mobile Store Store with the concept of 2-dimensional animation. This is because information will be more easily absorbed by presenting information via audio and through visuals.

The animation designed by the author is an animated video in 2D which explains and introduces the J-Mobile Store. This 2D animation was created using Adobe Illustrator. Edited with Adobe Premiere and After Effects.

Based on the research conducted by the author, it is concluded that the motion graphic method as a promotional media for J-Mobile Store stores has a positive impact with a total score of 88.00%, it can be categorized as good.

Keywords : *Motion Graphic, Media Promotion, Social Media, 2D Animation.*

