

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROMOSI  
PADA ONLINE SHOP THEBUNNY MENGGUNAKAN  
TEKNIK *MOTION GRAPHIC***

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Punggowo Harisatriyo**

**16.12.9545**

Kepada

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2022**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROMOSI  
PADA ONLINE SHOP THEBUNNY MENGGUNAKAN  
TEKNIK *MOTION GRAPHIC***

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Punggowo Harisatriyo**

**16.12.9545**

Kepada

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2022**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROMOSI PADA ONLINE SHOP  
THEBUNNY MENGGUNAKAN TEKNIK MONTION GRAPHIC**

yang disusun dan diajukan oleh

**Punggowo Harisatriyo**

**16.12.9545**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal <19 November 2022>

**Dosen Pembimbing,**



**Agung Nugroho, M.Kom**

**NIK. 190302242**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROMOSI PADA ONLINE SHOP  
THEBUNNY MENGGUNAKAN TEKNIK MONTION GRAPHIC**

Yang disusun dan diajukan oleh

**Punggowo Harisatriyo**

**16.12.9545**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada tanggal <19 November 2022>

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

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



**Ahlihi Masruro, M.Kom**  
**NIK. 190302148**



**Agung Nugroho, M.Kom**  
**NIK. 190302242**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal <19 November 2022>

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.**  
**NIK. 190302096**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Punggowo Harisatriyo  
NIM : 16.12.9545

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

### **PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROMOSI PADA ONLINE SHOP THEBUNNY MENGGUNAKAN TEKNIK MONTION GRAPHIC**

Dosen Pembimbing : Agung Nugroho, 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, <19 November 2022>

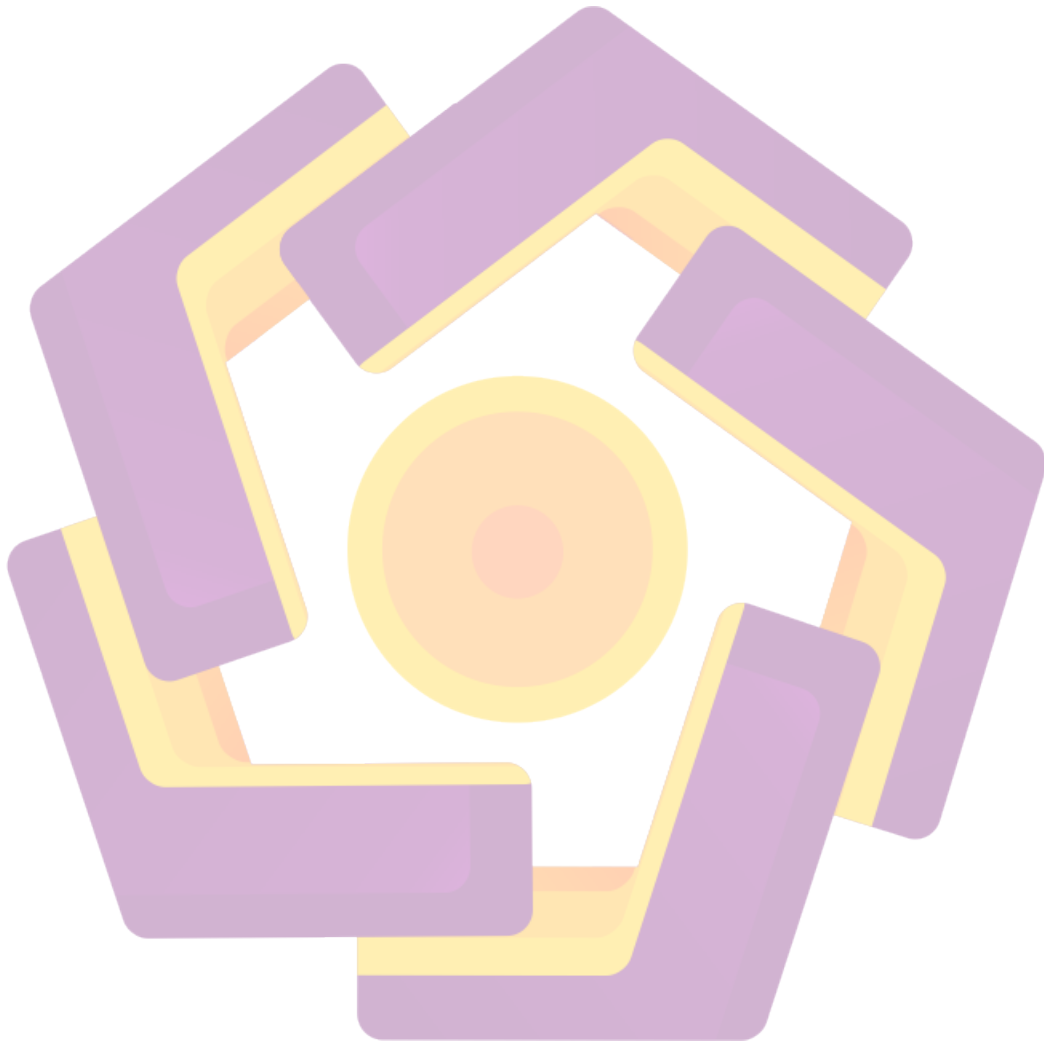
Yang Menyatakan,



Punggowo Harisatriyo

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Penulisan ini saya persembahkan kepada orang tua, keluarga dan teman-teman yang tidak pernah berhenti memberikan dukungan selama penyusunan naskah ini. Tidak lupa terimakasih disampaikan kepada diri sendiri yang telah berjuang Menyusun naskah ini dengan sebaik mungkin*



## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrohmanirrahiim*

*Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarokatuh*

Puji syukur kehadiran Allah SWT bahwa penulis telah dapat menyelesaikan tugas akhir penulisan skripsi dengan judul **“PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROMOSI PADA ONLINE SHOP THEBUNNY MENGGUNAKAN TEKNIK MONTION GRAPHIC”**.

Penelitian ini dimaksudkan untuk melengkapi persyaratan yang diperlukan dalam memperoleh gelar strata satu (S1) dalam Fakultas ILMU KOMPUTER Universitas Amikom Yogyakarta. Tentunya penulisan skripsi ini tidak dapat diselesaikan dengan baik tanpa dukungan penuh dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada

1. Allah SWT yang selalu memberikan kemudahan, kelancaran serta kekuatan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi
2. Orang tua penulis Bapak Ngadiran dan Ibu Retno Sari yang telah memberikan dukungan dan doa agar penulis mampu menyelesaikan tugas akhir skripsi.
3. Kakak penulis Erny Wulan Sari yang telah memberikan kekuatan dan semangat agar penulis mampu menyelesaikan tugas akhir skripsi.
4. Bapak Agung Nugroho, M.Kom selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan banyak kemudahan dan saran atas penulisan
5. Safira Briliana Putri Adhitya selaku *support system* yang sabar menghadapi keluh kesahpenulis
6. Semua pihak yang telah terlibat membantu memberikan support dan kelancarandalam penulisan yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis sadar bahwa penulis bukanlah orang yang sempurna dan sering membuat kesalahan, oleh karena itu penulis memohon maaf atas ucapan dan perbuatan yang sengaja maupun tidak sengaja membuat sakit hati. Semoga segala kebaikan yang telahdilimpahkan kepada penulis mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT. Terima Kasih.

*Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarokatuh*

Yogyakarta 19 November 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPU</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>xv</b>
<b>ABSTRAKSI</b> .....	<b>xvi</b>
<b><i>BAB I.</i></b> .....	<b><i>1</i></b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang Masalah</b> .....	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	<b>2</b>
<b>1.3 Batasan Masalah</b> .....	<b>2</b>
<b>1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian</b> .....	<b>2</b>
1.4.1 Maksud Penelitian .....	<b>2</b>
1.4.2 Tujuan Penelitian .....	<b>3</b>
<b>1.5 Manfaat Penelitian</b> .....	<b>3</b>
1.5.1 Bagi Penulis .....	<b>3</b>

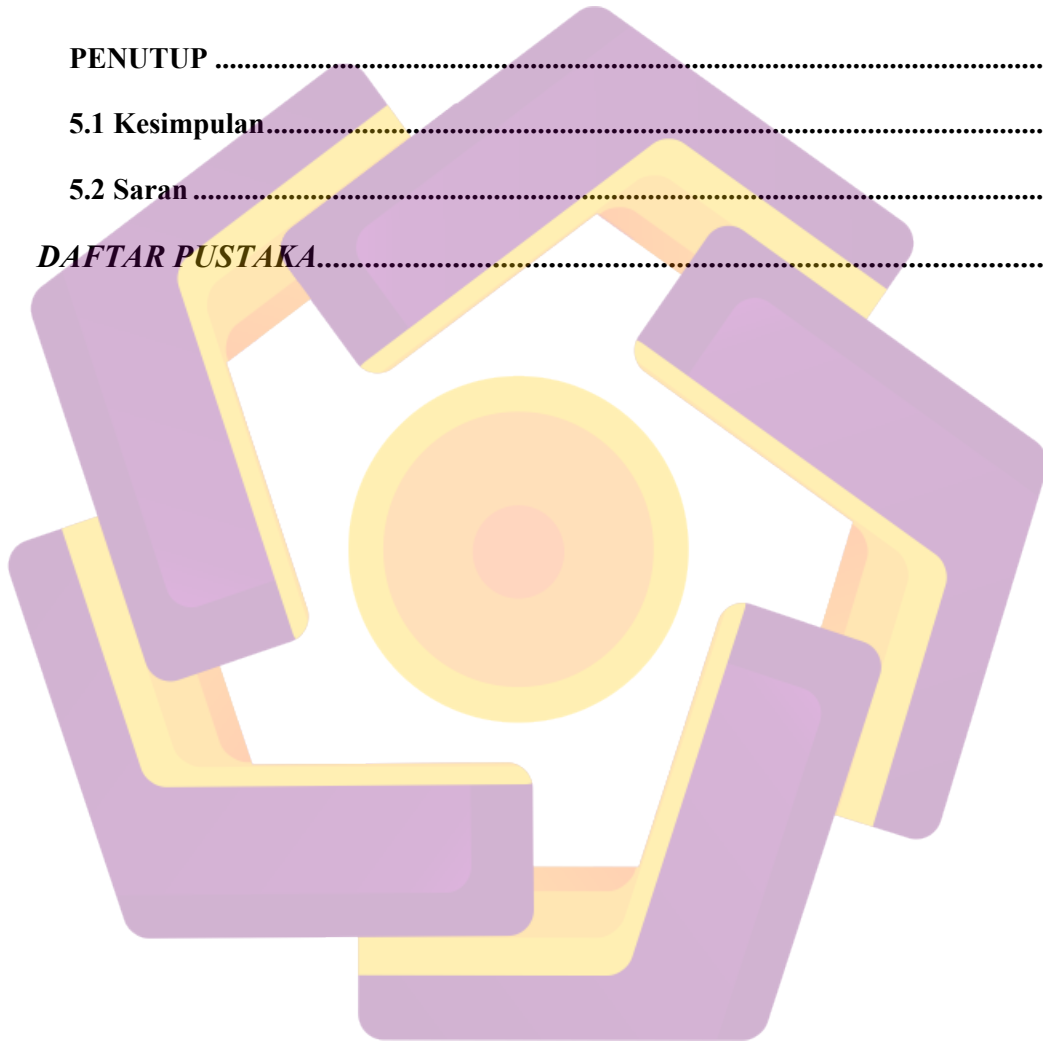


1.5.2	Bagi <i>Thebunny</i> .....	3
1.5.3	Bagi Masyarakat Umum .....	3
1.5.4	Bagi Universitas Amikom Yogyakarta .....	4
<b>1.6</b>	<b>Metode Penelitian</b> .....	<b>4</b>
1.6.1	Metode Pengumpulan Data .....	4
1.6.2	Metode Analisis .....	5
1.6.3	Metode Perancangan .....	5
1.6.3.1	Pra produksi .....	5
1.6.4	Metode pengembangan .....	5
1.6.4.1	Produksi .....	6
1.6.4.2	Paska Produksi .....	6
<b>1.7</b>	<b>Implemetasi</b> .....	<b>6</b>
<b>1.8</b>	<b>Evaluasi</b> .....	<b>6</b>
<b>1.9</b>	<b>Sistematika Penulisan</b> .....	<b>6</b>
<b>BAB II</b>	.....	<b>8</b>
<b>LANDASAN TEORI</b>	.....	<b>8</b>
<b>2.1</b>	<b>Kajian Pustaka</b> .....	<b>8</b>
<b>2.2</b>	<b>Dasar Teori</b> .....	<b>10</b>
2.2.1	Definisi Perancangan .....	10
2.2.2	Definisi Iklan.....	10
2.2.2.1	Jenis Jenis Iklan .....	10
2.2.2.2	Iklan Di Era Digital.....	11
2.2.3	Definisi Media Promosi .....	15
2.2.4	Definisi <i>Motion Graphic</i> .....	16
2.2.4.1	Sejarah <i>Motion Graphic</i> .....	17

2.2.4.2	Konsep Dasar Menggunakan <i>Motion Graphic</i> .....	18
2.2.5	Definisi <i>Online shop</i> .....	18
2.2.6	Metode Analisis .....	18
2.2.7	Metode <i>Testing</i> .....	20
2.2.7.1	Skala Likert .....	20
2.2.7.2	Menentukan Interval .....	20
2.2.7.3	Rumus Presentase .....	21
2.2.8	Analisis Kebutuhan.....	21
2.2.8.1	Kebutuhan Fungsional .....	22
2.2.8.2	Kebutuhan Non Fungsional .....	22
<b>BAB III</b>	.....	<b>23</b>
<b>METODE PENELITIAN</b>	.....	<b>23</b>
<b>3.1</b>	<b>Gambaran Umum</b> .....	<b>23</b>
3.1.1	Profile <i>Online shop Thebunny</i> .....	23
3.1.2	Struktur <i>Online shop Thebunny</i> .....	23
3.1.3	Visi <i>Thebunny</i> .....	23
3.1.4	Misi <i>Thebunny</i> .....	24
3.1.5	Logo <i>Thebunny</i> .....	24
<b>3.2</b>	<b>Analisis</b> .....	<b>24</b>
3.2.1	Hasil Observasi .....	25
3.2.2	Hasil Wawancara .....	27
<b>3.3</b>	<b>Analisis SWOT</b> .....	<b>28</b>
3.3.1	<i>Strength</i> (Kekuatan) .....	28
3.3.2	<i>Weakness</i> (Kelemahan).....	28
3.3.3	Opportunity (Peluang) .....	28

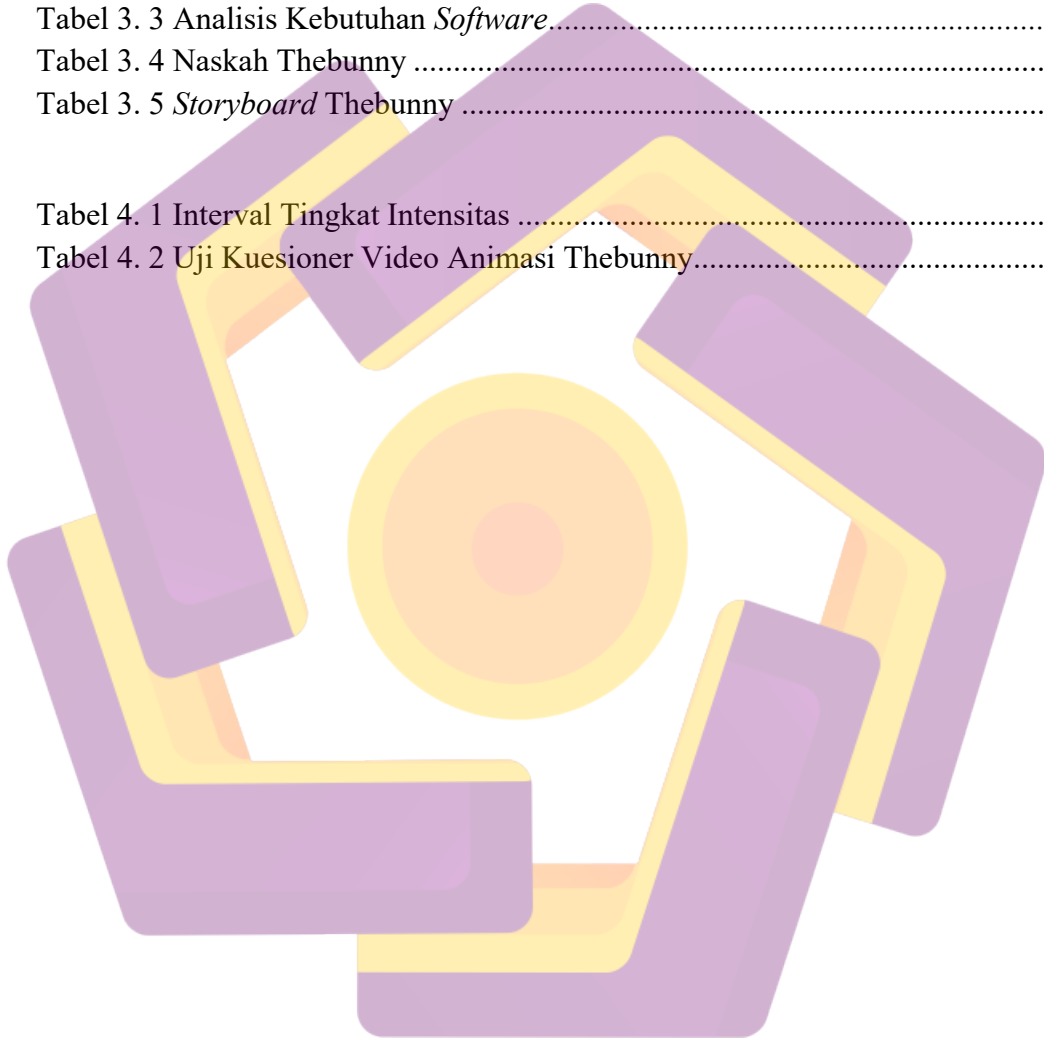
3.3.4	<i>Threat (Ancaman)</i> .....	29
<b>3.4</b>	<b>Solusi yang disarankan</b> .....	<b>31</b>
<b>3.5</b>	<b>Solusi yang dipilih</b> .....	<b>31</b>
<b>3.6</b>	<b>Analisis Kebutuhan</b> .....	<b>31</b>
3.6.1	Analisis Kebutuhan Informasi .....	31
3.6.2	Analisis Kebutuhan <i>Hardware</i> .....	31
3.6.3	Analisis Kebutuhan <i>Software</i> .....	32
3.6.4	Analisis Kebutuhan <i>Brainware</i> .....	33
<b>3.7</b>	<b>Tahap Perancangan</b> .....	<b>34</b>
3.7.1	Pra Produksi .....	34
3.7.1.1	Ide Cerita.....	34
3.7.1.2	Tema .....	34
3.7.1.3	Naskah.....	34
3.7.1.4	<i>Storyboard</i> .....	36
<b>BAB IV</b>	.....	<b>39</b>
<b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b>	.....	<b>39</b>
<b>4.1</b>	<b>Implementasi</b> .....	<b>39</b>
4.1.1	Produksi .....	39
4.1.1.1	Pengambilan Foto Katalog.....	39
4.1.1.2	<i>Editing</i> Foto.....	39
4.1.1.3	<i>Design</i> .....	42
4.1.1.4	<i>Coloring</i> .....	44
4.1.1.5	<i>Management file</i> .....	45
4.1.1.6	Animation .....	46
4.1.2	Paska Produksi .....	50

4.1.2.1 Composing .....	50
4.1.2.2 <i>Editing</i> .....	51
4.1.2.3 <i>Rendering</i> .....	52
<b>4.2 Pembahasan</b> .....	<b>53</b>
4.2.1 Metode <i>Testing</i> .....	53
<b><i>BAB V</i></b> .....	<b>59</b>
<b>PENUTUP</b> .....	<b>59</b>
<b>5.1 Kesimpulan</b> .....	<b>59</b>
<b>5.2 Saran</b> .....	<b>59</b>
<b><i>DAFTAR PUSTAKA</i></b> .....	<b>60</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian.....	9
Tabel 2. 2 Interval .....	21
Tabel 3. 1 Analisis SWOT .....	29
Tabel 3. 2 Analisis Kebutuhan <i>Hardware</i> .....	32
Tabel 3. 3 Analisis Kebutuhan <i>Software</i> .....	32
Tabel 3. 4 Naskah Thebunny .....	35
Tabel 3. 5 <i>Storyboard</i> Thebunny .....	36
Tabel 4. 1 Interval Tingkat Intensitas .....	54
Tabel 4. 2 Uji Kuesioner Video Animasi Thebunny.....	56



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Iklan Biskuat Di Youtube.....	11
Gambar 2. 2 Jenis Iklan Di Youtube.....	12
Gambar 2. 3 Contoh Instagram Ads Jenis <i>Story</i> .....	13
Gambar 2. 4 Contoh Facebook Ads .....	14
Gambar 2. 5 Contoh Google AdsWord pada Situs Kumparan.com .....	15
Gambar 2. 6 Iklan Kreatif Gojek: Cendikiawan .....	16
Gambar 3. 1 Logo <i>Thebunny</i> .....	24
Gambar 3. 2 Video <i>Motion Graphic</i> di Youtube .....	25
Gambar 4. 1 <i>Import File</i> .....	40
Gambar 4. 2 <i>Select File</i> .....	40
Gambar 4. 3 <i>Develop</i> .....	41
Gambar 4. 4 <i>Editing</i> .....	41
Gambar 4. 5 <i>Export foto</i> .....	42
Gambar 4. 6 Tampilan <i>Menu Rectangle Tool</i> .....	42
Gambar 4. 7 Tampilan <i>Menu Shape Builder Tool</i> .....	43
Gambar 4. 8 Tampilan <i>Artboard Baru</i> .....	43
Gambar 4. 9 <i>Shape element</i> .....	44
Gambar 4. 10 <i>Coloring Shape element</i> .....	45
Gambar 4. 11 <i>Management file</i> .....	46
Gambar 4. 12 <i>Composition Settings</i> .....	47
Gambar 4. 13 <i>Background</i> .....	47
Gambar 4. 14 <i>Import File</i> .....	48
Gambar 4. 15 Hasil <i>Import File</i> .....	48
Gambar 4. 16 Pemberian <i>Text</i> .....	49
Gambar 4. 17 <i>Menganimasikan Keyframe</i> .....	49
Gambar 4. 18 <i>Composing Main Project</i> .....	50
Gambar 4. 19 <i>Composing</i> .....	51
Gambar 4. 20 <i>Editing</i> .....	52
Gambar 4. 21 Proses <i>Rendering</i> .....	53

## INTISARI

Menurut Dewan periklanan Indonesia yang dimuat dalam buku berjudul *Siaran Televisi Non Drama: Kreatif, Produktif, Public Relations, dan Iklan* karya Rusman Latief dan Yusiatie Utud menyatakan bahwa definisi iklan yaitu pesan komunikasi pemasaran atau komunikasi public tentang suatu produk yang disampaikan melalui suatu media, dibiayai oleh pemerakarsa yang dikenal, serta ditujukan kepada sebagian atau seluruh masyarakat. (Rusman Latief & Yusiatie Utud, 2015: 216). *Motion graphic* atau motion grafis adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan berbagai solusi desain grafis profesional dalam menciptakan suatu desain komunikasi yang dinamis dan efektif. Dunia perdagangan, informasi dan hiburan adalah suatu tantangan, ketika *audience* memutuskan kesuksesan suatu tayangan. Maka dari itulah diperlukan strategi, kreativitas, dan keterampilan dari seorang broadcaster dan animator dalam seni *motion graphic*. *Thebunny* didirikan tahun 2018 dari hal-hal yang awalnya tidak lebih dari kecintaan terhadap Fashion, *TheBunny* adalah *local modest brand* yang hadir untuk melengkapi seluruh penampilan untuk wanita Indonesia. *TheBunny* hadir untuk menjawab seluruh kebutuhan gaya busana mulai dari modest, kasual, modern hingga *everyday wear*. Kami percaya bahwa wanita Indonesia adalah sumber inspirasi dan *TheBunny* selalu ada untuk kamu.

**Kata kunci:** Promosi, *Motion graphic*, Online shop,



## **ABSTRACT**

*According to the Indonesian Advertising Council published in a book entitled *Non-Dramatic Television Broadcasts: Creative, Productive, Public Relations, and Advertising* by Rusman Latief and Yusiati Utud states that the definition of advertising is a marketing communication message or public communication about a product delivered through a medium, financed by a known initiator, and addressed to some or all of the public. (Rusman Latief & Yusiati Utud, 2015: 216). Motion graphic or motion graphics is a term used to describe a variety of professional graphic design solutions in creating a dynamic and effective communication design. The world of commerce, information and entertainment is a challenge, when the audience decides the success of a show. Thebunny was founded in 2018 from nothing more than a love of Fashion, TheBunny is a local modest brand that is here to complete all looks for Indonesian women. TheBunny is here to answer all fashion style needs ranging from modest, casual, modern to everyday wear. We believe that Indonesian women are the source of inspiration and TheBunny is always there for you.*

*Keywords: Promotion, Montion graphic, Online shop,*

