

**IMPLEMENTASI TEKNIK KINETIC TYPOGRAPHY
DALAM PEMBUATAN IKLAN MOTION GRAPHIC
PADA STARTUP CARI JAMU**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

I KETUT ARIYANTO

19.11.2717

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**IMPLEMENTASI TEKNIK KINETIC TYPOGRAPHY
DALAM PEMBUATAN IKLAN MOTION GRAPHIC
PADA STARTUP CARI JAMU**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

I KETUT ARIYANTO

19.11.2717

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI TEKNIK KINETIC TYPOGRAPHY
DALAM PEMBUATAN IKLAN MOTION GRAPHIC
PADA STARTUP CARI JAMU**

yang disusun dan diajukan oleh

I Ketut Ariyanto

19.11.2717

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal <tanggal ujian>

Dosen Pembimbing,



Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

HALAMAN PENGESAHANSKRIPSI
IMPLEMENTASI TEKNIK KINETIC TYPOGRAPHY
DALAM PEMBUATAN IKLAN MOTION GRAPHIC
PADA STARTUP CARI JAMU

yang disusun dan diajukan oleh

I Ketut Ariyanto
19.11.2717

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Desember 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Donni Prabowo, M.Kom
NIK. 190302253

Ria Andriani, M.Kom
NIK. 190302458

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 Desember 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 : I Ketut Ariyanto
NIM : 19.11.2717

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

IMPLEMENTASI TEKNIK KINETIC TYPOGRAPHY DALAM PEMBUATAN IKLAN MOTION GRAPHIC PADA STARTUP CARI JAMU

Dosen Pembimbing : Ali Mustopa, 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, <tanggal lulus ujian skripsi>

Yang Menyatakan,



I Ketut Ariyanto
Nim: 19.11.2717

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur dipanjatkan atas anugerah Tuhan Yang Esa, Sang Hyang Wdhi Wase, atas segala limpahan dan rahmat-Nya yang telah memberikan kesehatan, kelancaran, keteguhan dan juga membekali anugerah ilmu sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Laporan skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kesehatan, kemudahan dan juga kelancaran dalam penyusunan dan pembuatan skripsi ini.
2. Kedua orangtua tercinta, Bapak IWayan Sarya dan Ibu Ni Kadek Karya yang selalu memberikan dukungan sepenuhnya dan nasehat sehingga saya bisa merampungkan tugas akhir skripsi ini.
3. Kepada dosen pembimbing saya, Bapak Ali Mustopa, M,Kom. Terimakasih sudah membimbing saya dari awal sampai akhir, yang sudah memberikan kritik dan juga saran selama penyusunan skripsi ini.
4. Kakak, adik, saudara, temen-temen saya yang selalu siap membantu dan memberikan dukungan untuk semangat dalam penyusunan skripsi ini.
5. Apt. Rudi Aprinanda, S.Farm dan Gontang Prakasa, ST selaku pihak dari startup Carijamu yang telah membantu dan mempermudah dalam pengambilan data untuk skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang sudah memberikan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi dengan judul “Implementasi Teknik Kinetic Typography Dalam Pembuatan Iklan Motion Graphic Pada Startup Carijamu”.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat kelulusan mata kuliah skripsi di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Tidak dapat disangkal bahwa membutuhkan usaha dan kerja keras dalam penyelesaian pegerjaan skripsi ini. Namun, karya ini tidak akan selesai tanpa orang-orang tercinta di sekeliling saya yang memberikan dukungan sepenuhnya. Dalam kesempatan ini penulis dengan tulus hati mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku rector Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Ali Mustopa M.Kom sebagai dosen pembimbing saya yang sudah memberikan motivasi, saran, bantuan dan juga bimbingandalam proses menyelesaikan skripsi ini.
3. Segenap dosen dan staf Universitas Amikom Yogyakarta yang sudah memberikan banyak ilmu dan juga pengalamanya.
4. Kedua orang tua dan saudara yang tidak pernah henti untuk mendoakan dan memberikan dukungan.
5. Sahabat serta teman-teman 19-S1 Informatika 02 yang memberikan banyak dukungan dan berbagai pengalaman.
6. Berbagai pihak yang sudah memberikan bantuan dan dorongan serta berbagai pengalaman pada proses penyusunan skripsi ini.

Meskipun dalam penyusunan skripsi ini sudah dilakukan secara maksimal mungkin, namun penulis menyadari bahwa usaha tersebut masih jauh dari kata sempurna. Maka sebab itu penulis mengharapkan kritik dan juga saran yang bersidat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini.

Ahkir kata dari penulis mengucapkan terima kasih banyak yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang sudah membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat menambah pengetahuan dan juga dapat memberikan manfaat bagi para pembacanya maupun dari penulis sendiri serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, <tanggal bulan tahun>

Penulis



I Ketut Ariyanto



DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHANSKRIPSI	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI Error! Bookmark not defined.	
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xv
ABSTRAC	xvi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II	6
TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Studi Literatur.....	6
2.2 Dasar Teori.....	9
2.2.1 Definisi Media Promosi.....	9
2.2.2 Tujuan Media Promosi.....	9
2.3 Definisi Iklan.....	10
2.3.1 Tujuan Iklan.....	11
2.3.2 Strategi Dalam Pembuatan Iklan.....	11
2.4 Motion Graphic.....	11
2.4.1 Definisi Motion Graphic.....	11
2.4.2 Sejarah Motion Graphic.....	12
2.4.3 Karakteristik Motion Graphic.....	12
2.5 Kinetic Typography.....	13
2.5.1 Definisi Kinetic Typography.....	13

2.5.2	Sejarah Kinetic Typography	14
2.5.3	Karakteristik Kinetic Typography	14
2.5.4	Nilai Semantik Dalam Kinetic Typography	15
2.5.5	Elemen-Elemen Kinetic Typography	15
2.5.6	Perbedaan Jenis Format Video	16
2.6	Tahap Analisis	17
2.6.2	Analisis Kebutuhan	17
2.6.2.1	Jenis Kebutuhan	17
2.6.2.2	Kebutuhan Fungsional	17
2.6.2.3	Kebutuhan Non-Fungsional	18
2.7	Tahap Produksi	18
2.7.1	Tahap Pra Produksi	19
2.7.2	Tahap Produksi	20
2.7.3	Tahap Pasca Produksi	20
2.7.3.1	Compositing and Editing	21
2.7.3.2	Penambahan <i>Sound Effect</i>	21
2.7.3.3	Penambahan <i>Visual Effect</i>	21
2.7.3.4	Penggabungan Kedua Project	21
2.7.3.5	Rendering	22
2.7.3.6	Metode Testing	22
2.8	Pengelolaan Data Kuesioner	22
2.8.1	Skala Likert	23
2.8.2	Menentukan Interval	23
2.8.3	Rumus Persentase	24
BAB III		26
METODE PENELITIAN		26
3.1	Tinjauan Umum	26
3.1.1	Deskripsi Objek	26
3.1.2	Visi dan Misi Starup Cari Jamu	27
1.	Visi	27
2.	Misi	27
3.1.3	Biodata Startup Cari Jamu	27
3.1.4	Data Hasil Produk Startup Cari Jamu	28

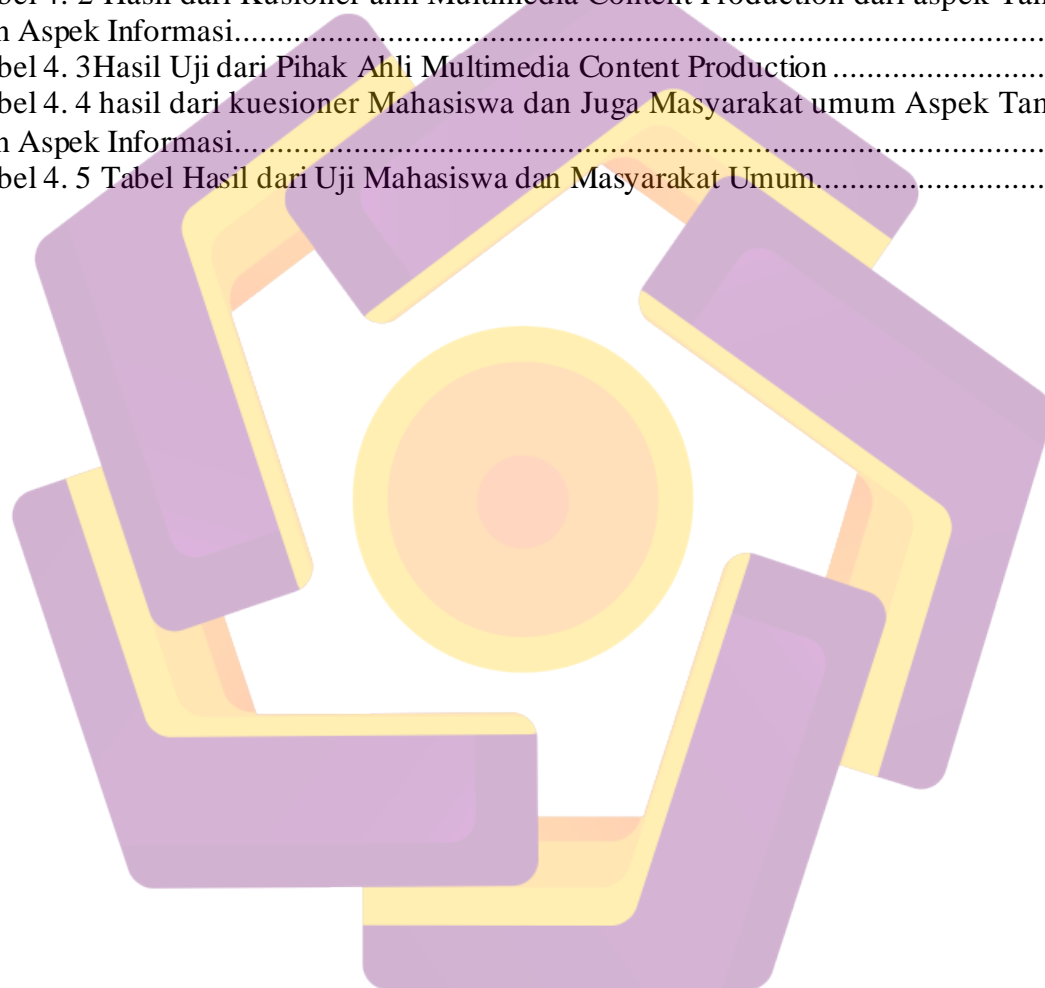
3.2	Alur Penelitian	29
3.2.1	Tahap Pra Produksi	29
3.2.2	Tahap Produksi	30
3.3.3	Tahap Pasca Produksi.....	30
3.3	Pengambilan Data	30
3.3.1	Wawancara.....	30
3.3.2	Observasi.....	31
3.4	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	33
3.4.1	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	33
3.4.2.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>software</i>).....	33
3.4.2.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (<i>hardware</i>).....	34
3.4.2.3	Analisis Kebutuhan <i>Brainware</i>	35
3.5	Pencarian Ide	35
3.6	Perancangan Naskah.....	37
3.6	Perancangan Storyboard.....	40
BAB IV	44
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	44
4.1	Implementasi	44
4.1.1	Produksi.....	45
4.1.1.1	Pengumpulan Aset.....	45
4.1.1.2	Dubbing Narasi Recording.....	45
4.1.1.3	Animation.....	48
4.1.1.4	Rendering Scane.....	58
4.1.2	Tahap Pasca Produksi.....	59
4.1.2.1	Compositing.....	59
4.1.1.2.2	Rendering dan Finising.....	61
4.2	Hasil Pengujian dan Pembahasan	62
4.2.1	Testing.....	63
4.2.1.1	Kriteria dari Responden	63
4.2.2	Implemetasi	73
BAB V	75
PENUTUP	75
5.1	Kesimpulan.....	75

5.2	Saran	76
DAFTAR PUSTAKA		77
LAMPIRAN		80



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tinjauan Pustaka	8
Tabel 2. 2 Contoh Pengkategorian Skor Jawaban	24
Tabel 2. 3 Contoh Kriteria Rumus Persentase	25
Tabel 3. 1 Hasil Produk Startup Cari Jamu.....	28
Tabel 3. 2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	34
Tabel 4. 1 Interview dari Uji Pihak Multimedia Content Production	66
Tabel 4. 2 Hasil dari Kusioner ahli Multimedia Content Production dari aspek Tampilan dan Aspek Informasi.....	66
Tabel 4. 3 Hasil Uji dari Pihak Ahli Multimedia Content Production	68
Tabel 4. 4 hasil dari kusioner Mahasiswa dan Juga Masyarakat umum Aspek Tampilan dan Aspek Informasi.....	69
Tabel 4. 5 Tabel Hasil dari Uji Mahasiswa dan Masyarakat Umum.....	71



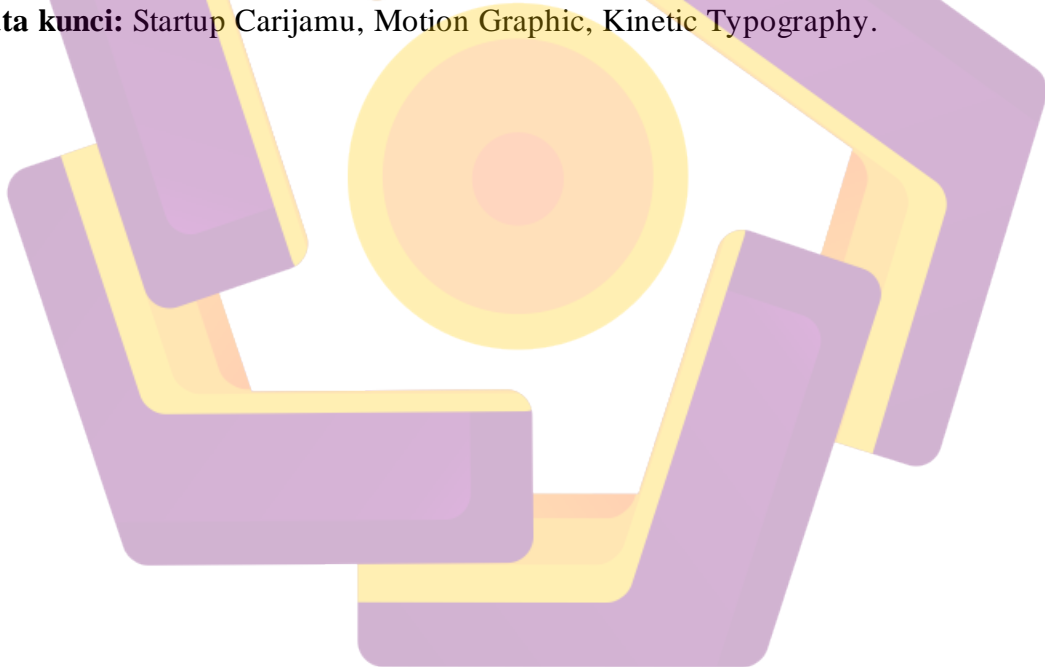
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Storyboard.....	20
Gambar 3. 1 Logo CariJamu.....	26
Gambar 3. 2 Tampilan Referensi Kinetic typography Text Animation	31
Gambar 3. 3 Tampilan Referensi Typography.....	32
Gambar 3. 4 Tampilan referensi Motion Graphic	33
Gambar 4. 1 Alur proses produksi	44
Gambar 4. 2 Penyimpanan File.....	45
Gambar 4. 3 Import File Audio ke Adobe Premiere.....	46
Gambar 4. 4 Editing Audio	47
Gambar 4. 5 Exporting audio to.mp3	47
Gambar 4. 6 Compositing Setting pada Adobe After Effect.....	49
Gambar 4. 7 Importing file aset pada Adobe After Effect.....	50
Gambar 4. 8 Memulai Penganimasian.....	50
Gambar 4. 9 pengaturan Keyframe Layer pada Scane 1.....	51
Gambar 4. 10 Hasil pada Scane 1	52
Gambar 4. 11 pengaturan Keyframe untuk Scane 2	52
Gambar 4. 12 Hasil Pada Scane 2.....	53
Gambar 4. 13 Pengaturan Keyframe untuk Scane 3.....	53
Gambar 4. 14 hasil pada Scane 3	54
Gambar 4. 15 Pengaturan Keyframe untuk Scane 4.....	54
Gambar 4. 16 Hasil pada Scane 4	55
Gambar 4. 17 Pengaturan keyframe untuk Scane 5	55
Gambar 4. 18 Hasil pada Scane 5	56
Gambar 4. 19 Pengaturan Keyframe untuk Scane 6.....	56
Gambar 4. 20 Hasil pada scane 6.....	57
Gambar 4. 21 Pengaturan Keyframe untuk Scane 7.....	57
Gambar 4. 22 Hasil pada Scane 7	58
Gambar 4. 23 Rendering per-scane.....	59
Gambar 4. 24 New Sequence/sequence setting.....	60
Gambar 4. 25 Timline	61
Gambar 4. 26 Adobe Premiere Pro Export setting	61
Gambar 4. 27 Proses Rendering.....	62
Gambar 4. 28 Hasil Akhir Video	62
Gambar 4. 29 Proses mengunggah Video Iklan di Youtube	74
Gambar 4. 30 Tampilan Video Iklan di Youtube	74

INTISARI

Cari Jamu adalah platform edukasi dan juga penjualan jamu yang berlokasi di Bandar Lampung yang bergerak pada bidang penjualan jamu herbal secara alami, dan juga konsultasi online secara langsung. Cari Jamu pada saat ini masih sebuah startup kecil dan juga belum banyak orang yang mengetahui tentang produk jamu apa yang di tawarkan. Tujuan dari penelitian ini yaitu membuat video iklan media promosi untuk menginformasikan kepada pelanggan atau masyarakat tentang produk jamu yang di tawarkan oleh startup tersebut. Teknik yang di gunakan dalam pembuatan video iklan animasi Motion Graphic pada cari jamu ini yaitu dengan menggunakan Kinetic Typoghrapy Animation. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang di dihasilkan oleh startup Cari Jamu sangat baik, yang dimana berarti startup itu dapat menghasilkan produk dengan maksimal. Namun, ada beberapa hal hambatan yang membuat startup Cari Jamu ini merasa kekurangan dalam memasarkan produknya, seperti halnya masyarakat belum mengetahui tentang produk jamu untuk apa yang di tawarkan oleh startup tersebut. Dari uraian di atas terdapat saran kepada pemilik atau pendiri startup Cari Jamu agar memperluas periklanan yang lebih menarik agar pelanggan dapat mengetahui produk jamu apa yang di tawarkan oleh pihak startup tersebut.

Kata kunci: Startup Carijamu, Motion Graphic, Kinetic Typography.



ABSTRAC

Cari Jamu is an educational platform and also herbal medicine sales located in Bandar Lampung which is engaged in selling natural herbal herbs, as well as direct online consultation. Cari Jamu is currently still a small startup and not many people know about what herbal products are on offer. The purpose of this research is to make a promotional media video advertisement to inform customers or the public about the herbal products offered by the startup. The technique used in making Motion Graphic animated advertising videos for this herbal medicine is by using Kinetic Typogrhap Animation. Based on the data obtained from the research results show that the products produced by the Cari Jamu startup are very good, which means that the startup can produce maximum products. However, there are several obstacles that make this Cari Jamu startup feel lacking in marketing its products, as well as the public does not know about herbal products for what the startup offers. From the description above, there are suggestions for the owner or founder of the Cari Jamu startup to expand more attractive advertising so that customers can find out what herbal products are offered by the startup.

Keywords: *Startup Carijamu, Motion Graphic, Kinetic Typography*

