

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN SEBAGAI SARANA PROMOSI  
“ THE KING SHOP ” DENGAN MENGIMPLEMENTASIKAN  
TEKNIK *MOTION GRAPHIC***

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Arnoldus Ola Weking**

**16.12.9153**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN SEBAGAI SARANA PROMOSI  
“ THE KING SHOP ” DENGAN MENGIMPLEMENTASIKAN  
TEKNIK *MOTION GRAPHIC***

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagai persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**Arnoldus Ola Weking**

**16.12.9153**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

### **PEMBUATAN VIDEO IKLAN SEBAGAI SARANA PROMOSI “ THE KING SHOP ” DENGAN MENGIMPLEMENTASIKAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Arnoldus Ola Weking**

**16.12.9153**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 9 September 2020

**Dosen Pembimbing,**

**Akhmad Dahlan, M.Kom.**

**NIK. 190302174**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PEMBUATAN VIDEO IKLAN SEBAGAI SARANA PROMOSI “ THE**  
**KING SHOP ” DENGAN MENGIMPLEMENTASIKAN TEKNIK**  
***MOTION GRAPHIC***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Arnoldus Ola Weking**

**16.12.9153**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 24 Agustus 2020

**Susuna Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Moch Farid Fauzi, M.Kom**  
**NIK . 190302284**

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

**Akhmad Dahlan, M.Kom**  
**NIK . 190302174**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 24 Agustus 2020

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Krisnawati, S.Si, M.T.**  
**NIK. 190302038**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya sayasendiri (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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 15 Maret 2021



Arnoldus Ola Weking

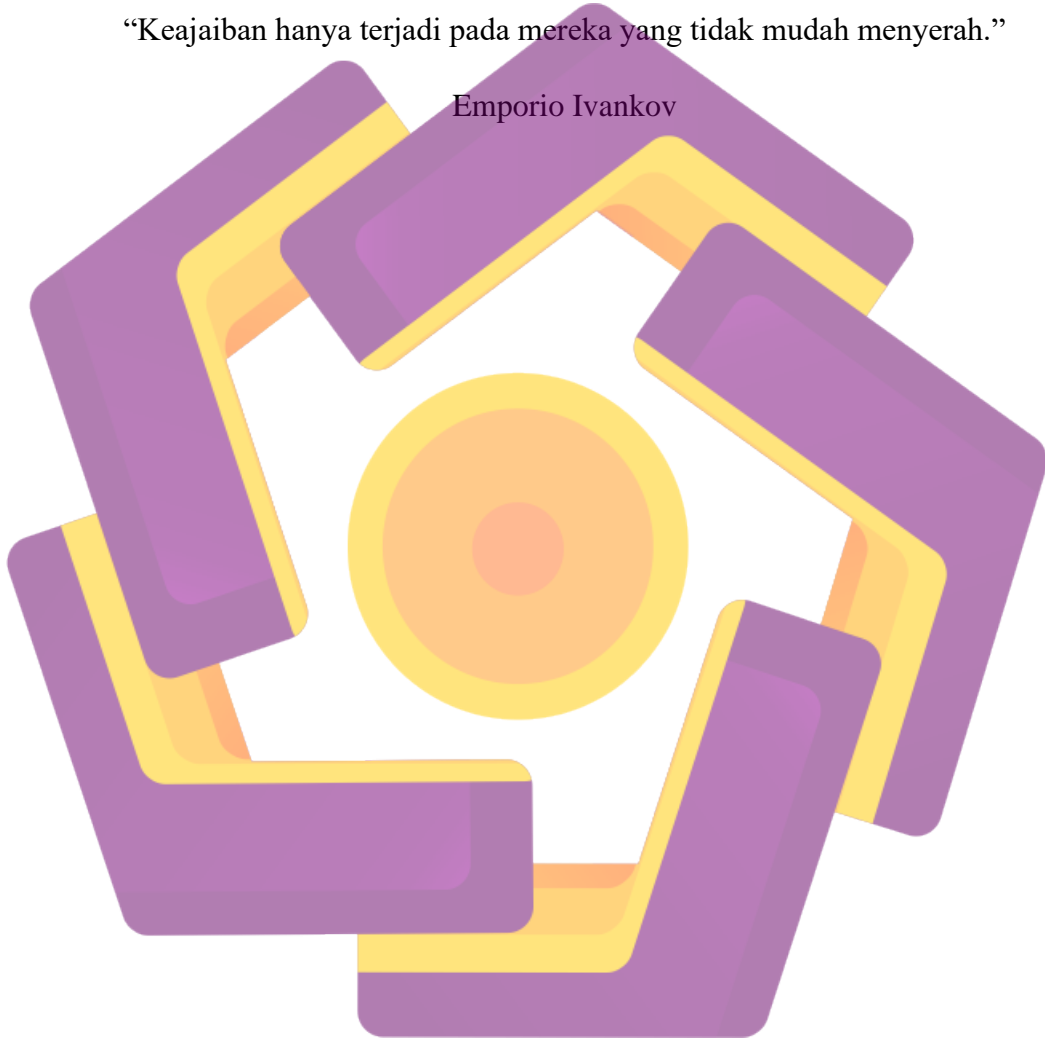
## **MOTTO**

“Anda mungkin bisa menunda, tapi waktu tidak akan menunggu.”

Benjamin Franklin

“Keajaiban hanya terjadi pada mereka yang tidak mudah menyerah.”

Emporio Ivankov



## PERSEMBAHAN

Puji Syukur kepada Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan kasi dan perlingungannya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Dalam kesempatan kali ini, penulis juga tidak lupa mengucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua, (alm) Bapak Lukas Dowo Weking dan Ibu Wilhelmina Rahawarin yang tersayang. Terimakasih karena selalu mendoakan, mendukung, dan memberikan kepercayaan serta kasih sayang.
2. Kakak-kakak tercinta, Kak Nona, Kak Theo, Kak Dede yang terus mendukung dan mengingatkan untuk menyelesaikan pendidikan serta membantu dalam uang bulanan. Teruntuk Kak Nona terima kasih karena sudah bersedia menanggung beban untuk membayar kuliah.
3. Dosen Pembimbing, Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom terimakasih atas bimbingannya, serta kritikan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Anak-anak penghuni kontrakan, Tuan, Aldo, Abang Jo, Ompen, Anjas, Engel, Rio, Remon, Indra, Ino. Dan juga Kae Andry, Kak Mey, Farel, Kak Elsa, Forta, (alm) Nina, Caesar, dan Laras yang telah menjadi keluarga dan terimakasih atas kebersamaannya selama di Jogja.
5. Keluarga "IKNA" Ikatan Keluarga Nasrani Amikom, terimakasih atas dukungan dan menjadi partner pelayanan dan menjadi tempat saya belajar terkhusus untuk pengurus IKNA periode 2017/2018.
6. Terimakasih kepada Bunda Kristin Renaningsih yang terus mengingatkan kami untuk menyelesaikan skripsi.
7. Terimakasih kepada teman-teman SI03 terkhusus untuk Rino, Manto, Mul yang selalu bersama dari awal kuliah sampai sekarang dan telah menjadi keluarga.

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yesus Kristus atas penyertaan dan kasih karunia-Nya penulis masih diberi kesempatan untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pembuatan Video Iklan Sebagai Sarana Promosi “The King Shop” Dengan Mengimplementasikan Teknik *Motion Graphic*” dengan baik dan tepat waktu. Penulisan skripsi ini untuk memenuhi persyaratan kelulusan dalam memperoleh gelar Sarjana Komputer program studi Sistem Informasi jenjang perkuliahan Strata 1 Universitas Amikom Yogyakarta.

Dengan selesainya skripsi ini, penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada :

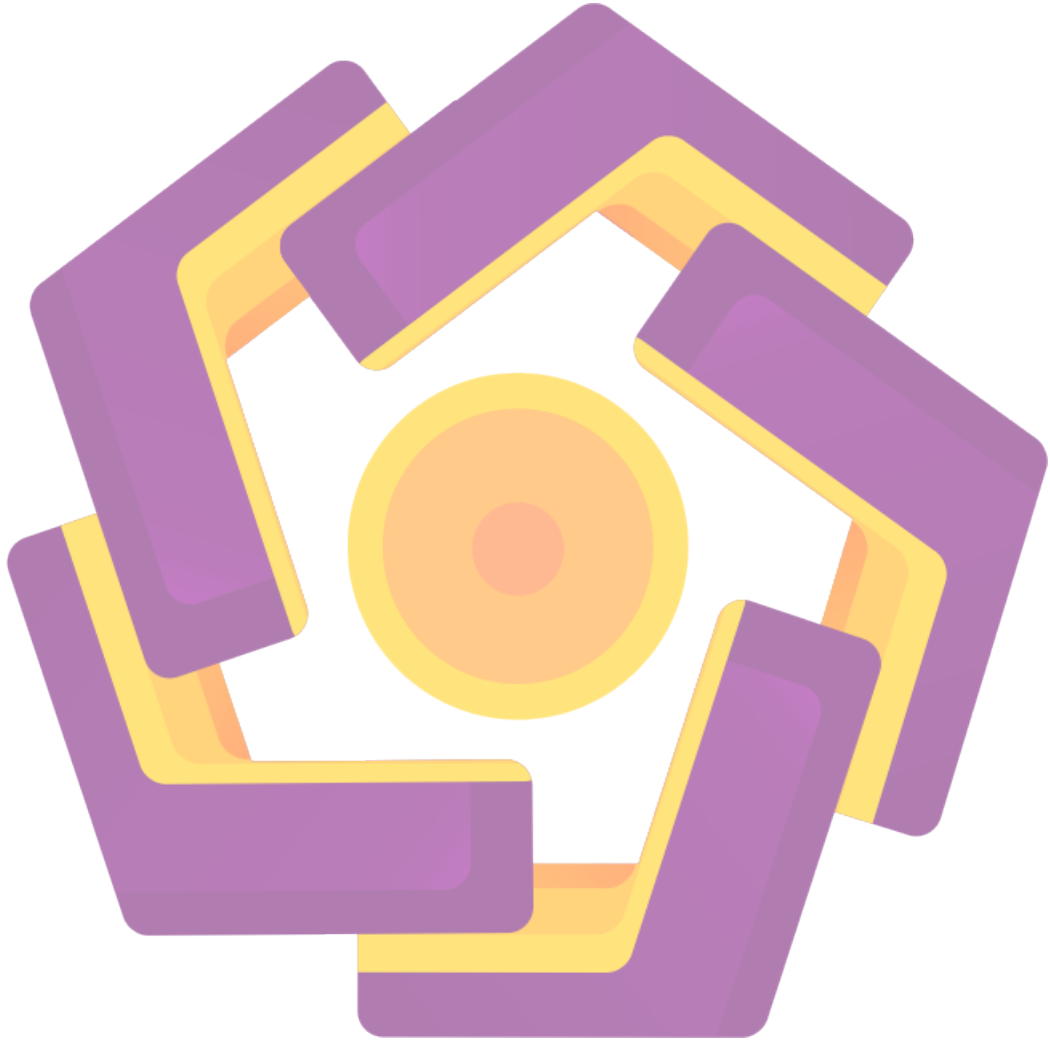
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. , selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer dan Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan hingga skripsi ini dapat selesai.
4. Dosen Penguji, Pak Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom , Pak Moch Farid Fauzi, M.Kom, Pak Akhmad Dahlan, M.Kom yang telah menguji , memberi masukan dan kritik untuk memperbaiki skripsi ini.
5. Orang tua dan kakak-kakak tercinta yang selalu mendoakan dan dukungan.
6. Anak-anak kontrakan yang selalu menemani ketika sedih ataupun senang dan selalu memberikan dukungan.
7. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan dan juga memiliki keterbatasan, oleh karena itu penulis selalu membuka diri untuk saran dan kritik yang membangun dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penyusun sendiri pada khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya, semoga bermanfaat. Terima kasih.



Yogyakarta, 5 September 2020

Penulis



## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
PERNYATAAN .....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xiv
INTISARI .....	xv
ABSTRACT .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	2
1.4.1 Maksud Penelitian .....	2
1.4.2 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metode Penelitian .....	3
1.6.1 Metode Pengumplan Data .....	3
1.6.2 Metode Analisis .....	3

1.6.3	Metode Perancangan .....	4
1.6.4	Metode Pengembangan .....	4
1.6.5	Metode Promosi .....	4
1.7	Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>		<b>6</b>
2.1	Tinjauan Pustaka .....	6
2.2	Multimedia .....	6
2.2.1	Definisi Multimedia .....	6
2.2.2	Animasi .....	7
2.2.3	Prinsip-Prinsip Animasi .....	7
2.3	Motion Graphic .....	14
2.3.1	Pengertian Motion Graphic .....	14
2.3.2	Karakteristik Motion Graphic .....	14
2.4	Tahap Pembuatan Viideo Animasi .....	15
2.4.1	Tahap Pra Produksi .....	16
2.4.2	Tahap Produksi .....	16
2.4.3	Tahap Pasca Produksi .....	17
2.5	Metode Analisis .....	17
2.5.1	Analisis Kebutuhan Sistem .....	17
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>19</b>
3.1	Tinjauan Umum .....	19
3.1.1	Tentang The King Shop .....	19
3.1.2	Identitas The King Shop .....	19

3.1.3	Visi dan Misi .....	20
3.1.4	Logo .....	20
3.1.5	Contoh Hasil Produk The King Shop .....	21
3.1.6	Strategi Promosi The King Shop .....	21
3.2	Pra Produksi .....	22
3.2.1	Identifikasi Kelemahan Sistem Yang Berlangsung .....	22
3.2.1.1	Langkah-Langkah Analis .....	22
3.2.1.2	Hasil Analisis .....	22
3.2.1.3	Solusi Yang Diterapkan .....	23
3.2.2	Analisis Kebutuhan Sistem .....	23
3.2.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	23
3.2.2.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	23
3.2.3	Analisis Kelayakan .....	25
3.2.3.1	Kelayakan Teknologi .....	25
3.2.3.2	Kelayakan Informasi .....	25
3.2.3.3	Kelayakan Operasional .....	26
3.3	Perancangan .....	26
3.3.1	Ide dan Konsep .....	26
3.3.2	Perancangan Naskah .....	26
3.3.3	<i>Storyboard</i> .....	29
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHSAN .....</b>		<b>32</b>
4.1	Tahap Produksi .....	32

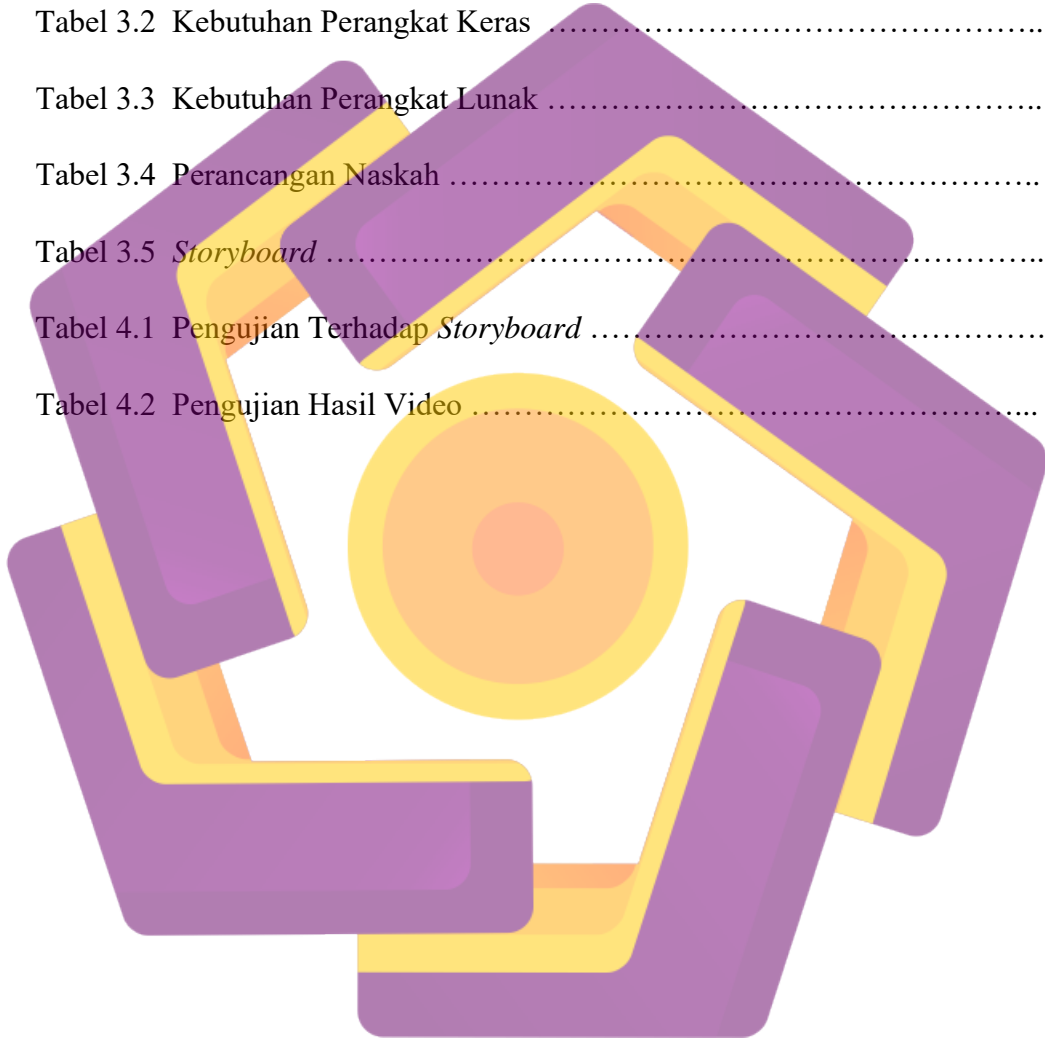
4.1.1	Pembuatan Karakter .....	32
4.1.2	Pembuatan <i>Background</i> .....	35
4.1.3	Pembuatan <i>Asset</i> .....	35
4.2	Tahap Pasca Produksi .....	36
4.2.1	Proses Perekaman Suara .....	36
4.2.2	Pembuatan <i>Motion Graphic</i> .....	37
4.2.2.1	<i>Motion Graphic Opening</i> .....	38
4.2.2.2	<i>Motion Graphic Karakter Narasi Menyapa Penonton</i> .....	39
4.2.2.3	<i>Motion Graphic Karakter Narasi Background Dinding</i> .....	39
4.2.2.4	<i>Motion Graphic Karakter Narasi Background Televisi</i> .....	40
4.2.2.5	<i>Motion Graphic Karakter Narasi Background Ruangan</i> .....	41
4.2.2.6	<i>Motion Graphic Karakter Narasi Background Ruangan Menjahit</i> ....	41
4.2.2.7	<i>Motion Graphic Alamat The King Shop</i> .....	42
4.2.2.8	<i>Motion Graphic Sosial Media The King Shop</i> .....	42
4.2.2.9	<i>Motion Graphic Tag Line</i> .....	43
4.2.2.10	<i>Motion Graphic Penutup</i> .....	44
4.2.3	Pengujian Terhadap <i>Storyboard</i> .....	45
4.2.4	<i>Editing</i> .....	47
4.2.5	<i>Rendering</i> .....	48
4.2.6	Pengujian Video .....	48
4.2.6.1	Pengujian Pada Instagram The King Shop .....	49
BAB V PENUTUP .....		51

5.1	Kesimpulan .....	51
5.2	Saran .....	51
	DAFTAR PUSTAKA .....	52



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Metode SWOT .....	22
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras .....	24
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Lunak .....	24
Tabel 3.4 Perancangan Naskah .....	26
Tabel 3.5 <i>Storyboard</i> .....	29
Tabel 4.1 Pengujian Terhadap <i>Storyboard</i> .....	45
Tabel 4.2 Pengujian Hasil Video .....	49



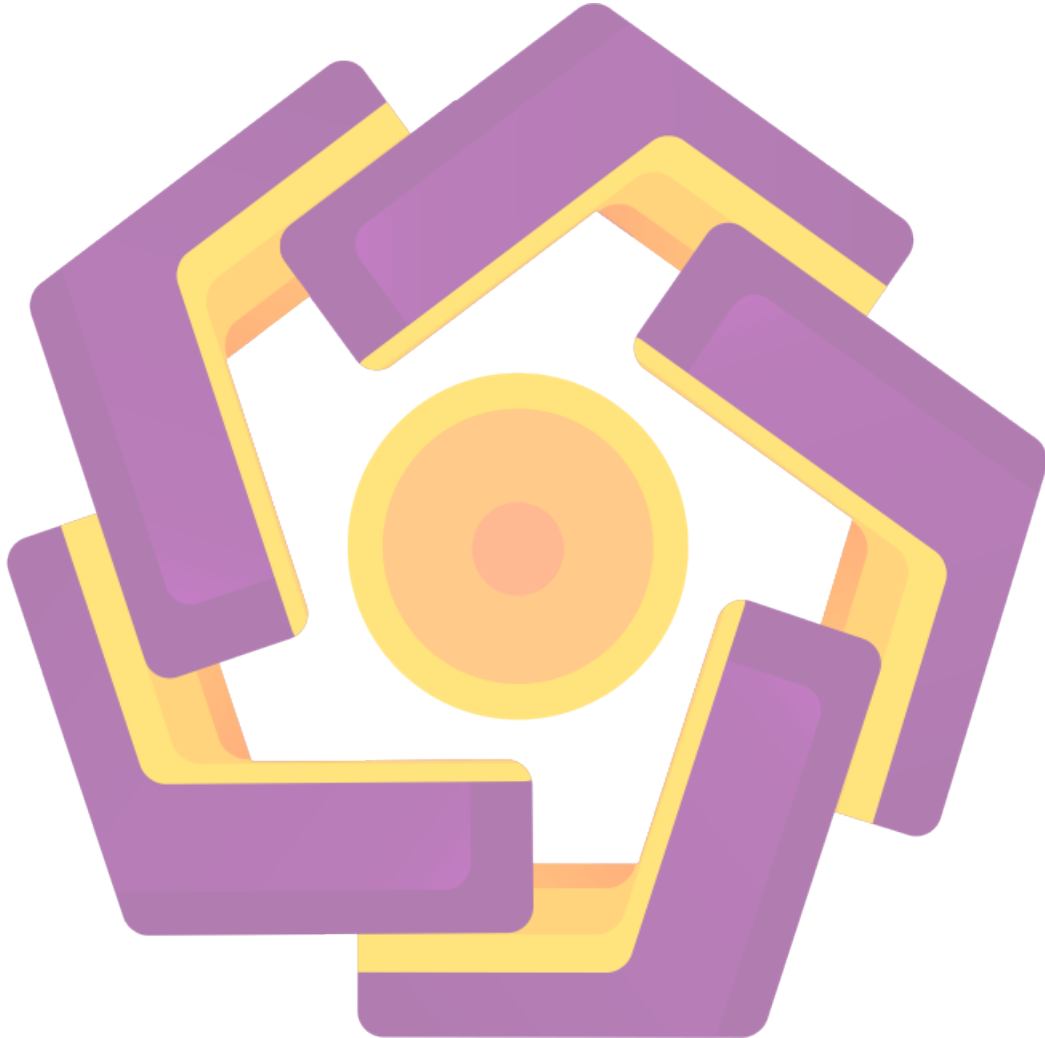
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	<i>Squash and Stretch</i> .....	8
Gambar 2.2	<i>Follow Through and Overlapping Action</i> .....	8
Gambar 2.3	<i>Anticipation</i> .....	9
Gambar 2.4	<i>Staging</i> .....	9
Gambar 2.5	<i>Slow In and Slow Out</i> .....	10
Gambar 2.6	<i>Arcs</i> .....	10
Gambar 2.7	<i>Secondary Action</i> .....	11
Gambar 2.8	<i>Timing and Spacing</i> .....	11
Gambar 2.9	<i>Straight Ahead Action and Pose To Pose</i> .....	12
Gambar 2.10	<i>Solid Drawing</i> .....	12
Gambar 2.11	<i>Exaggeration</i> .....	13
Gambar 2.12	<i>Appeal</i> .....	14
Gambar 3.1	Logo The King Shop .....	20
Gambar 3.2	Hasil Jadi Dress .....	21
Gambar 3.3	Hasil Jadi Kebaya .....	21
Gambar 4.1	Shape Tool .....	32
Gambar 4.2	Direct Selection Tool .....	33



Gambar 4.3	Pen Tool .....	33
Gambar 4.4	Color Picker .....	33
Gambar 4.5	Fill .....	34
Gambar 4.6	Pembuatan Karakter Pada Illustrator CC 2019 .....	34
Gambar 4.7	Penyimpanan Format .ai .....	34
Gambar 4.8	Pembuatan <i>Background</i> Pada Adobe Illustrator CC 2019 .....	35
Gambar 4.9	Pembuatan <i>Asset</i> Pada Adobe Illustrator CC 2019 .....	36
Gambar 4.10	Proses Perekaman Suara .....	37
Gambar 4.11	<i>Composition Setting</i> Pada Adobe After Effect CC 2019 .....	37
Gambar 4.12	<i>Import File</i> .....	38
Gambar 4.13	Penganimasian <i>Opening</i> .....	38
Gambar 4.14	Penganimasian Karakter Menyapa Penonton .....	39
Gambar 4.15	Penganimasian Karakter dan <i>Background</i> Dinding .....	40
Gambar 4.16	Penganimasian Karakter dan <i>Background</i> Televisi .....	40
Gambar 4.17	Penganimasian Karakter dan <i>Background</i> The King Shop .....	41
Gambar 4.18	Penganimasian Karakter dan <i>Background</i> Ruang Menjahit ...	42
Gambar 4.19	Penganimasian Alamat The King Shop .....	42
Gambar 4.20	Expression Opacity .....	43
Gambar 4.21	Penganimasian Sosial Media .....	43
Gambar 4.22	Penganimasian Tag Line .....	44
Gambar 4.23	Penganimasian Penutup .....	44
Gambar 4.24	Penyatuan <i>Motion Graphic</i> .....	45

Gambar 4.25	<i>Editing</i> .....	47
Gambar 4.26	<i>Rendering</i> .....	48
Gambar 4.27	Pengujian pada Windows Media Player .....	49
Gambar 4.28	Pengujian pada Instagram .....	50



## INTISARI

The King Shop adalah sebuah usaha fashion designer & dress maker yang menerima jasa pembuatan kemeja, jas, blus, blazer, dress, rompi. Di The King Shop juga dapat menentukan sendiri design yang sesuai dengan keinginan.

The King Shop melakukan promosi menggunakan media sosial seperti Instagram dan Facebook. Promosi hanya sebatas gambar hasil jadi produksi. Sedangkan media informasi yang interaktif dengan Motion Graphic dapat memvisualisasikan media promosi yang lebih mencakup secara luas dan menarik untuk dilihat.

Memperkenalkan The King Shop dan meningkatkan daya saing The King Shop dengan fashion designer dan dress maker lain serta memperluas pemasaran dan informasi tentang The King Shop agar lebih dikenal oleh masyarakat luas.

**Kata Kunci:** The King Shop, *Motion Graphic*, Informasi, Video



## **ABSTRACT**

*The King Shop is a fashion designer & dress maker business that provides services for making shirts, suit, blouses, blazers, dresses, vests. At The King Shop you can also choose your own design according to your wishes.*

*The King Shop conducts promotions using social media such as Instagram and Facebook. Promotion is only limited to images of the finished product. Meanwhile, interactive information media with Motion Graphic can visualize promotional media that is more comprehensive and interesting to see.*

*Introducing The King Shop and increasing the competitiveness of The King Shop with other fashion designers and dress makers as well as expanding marketing and information about The King Shop to be better known by the wider community.*

**Keywords:** *The King Shop, Motion Graphic, Information, Video*

