

**IMPLEMENTASI MOTION GRAPHIC PADA PEMBUATAN
IKLAN LOFI KOFFIE**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Habibi Alhudha

16.12.9317

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

**IMPLEMENTASI MOTION GRAPHIC PADA PEMBUATAN
IKLAN LOFI KOFFIE**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Habibi Alhudha

16.12.9317

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

YOGYAKARTA

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

IMPLEMENTASI MOTION GRAPHIC PADA PEMBUATAN IKLAN LOFI KOFFIE

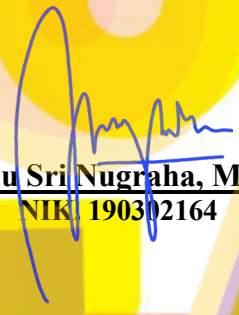
yang disusun dan diajukan oleh

Habibi Alhudha

16.12.9317

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 5 Desember 2022

Dosen Pembimbing,


Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

IMPLEMENTASI MOTION GRAPHIC PADA PEMBUATAN IKLAN LOFI KOFFIE

yang disusun dan diajukan oleh

Habibi Alhudha

16.12.9317

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Desember 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Uyock Anggoro Saputro, M.Kom
NIK. 190302419

Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302391

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Tanda Tangan







Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 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 : **Habibi Alhudha**
NIM : **16.12.9317**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Implementasi Motion Graphic Pada Pembuatan Iklan Lofi Koffie

Dosen Pembimbing : **Bhanu Sri Nugraha, 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, 20 Desember 2022

Yang Menyatakan,



Habibi Alhudha

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji Tuhan TME, atas limpahan Rahmat dan Hidayah-Nya skripsi ini bisa terselesaikan. Pada kesempatan ini saya ucapkan terimakasih kepada:

1. TUHAN YME, karena hanya atas izin dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat terwujud.
2. Untuk keluarga, yang senantiasa memberikan doa yang tak ada batasnya dan yang selalu mendidik tanpa bosannya, semoga selalu dalam keadaan sehat dan selalu berada dalam lindungannya.
3. Untuk semua teman di Server Discord NeverFlat yang sudah memberikan semangat dan dukungan secara personal, semoga sehat selalu dan sukses selalu, Tuhan memberkati.
4. Untuk semua rekan seperjuangan angkatan 2016 yang telah memberikan semangat dan dukungan, semoga dapat menggapai kesuksesan.

KATA PENGANTAR

Dengan selesainya skripsi yang berjudul “IMPLEMENTASI MOTION GRAPHIC PADA PEMBUATAN IKLAN LOFI KOFFIE”, dengan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing.
4. Keluarga tercinta dan para sahabat.
5. Terima kasih juga kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan menjadi bahan masukan dalam dunia Pendidikan.

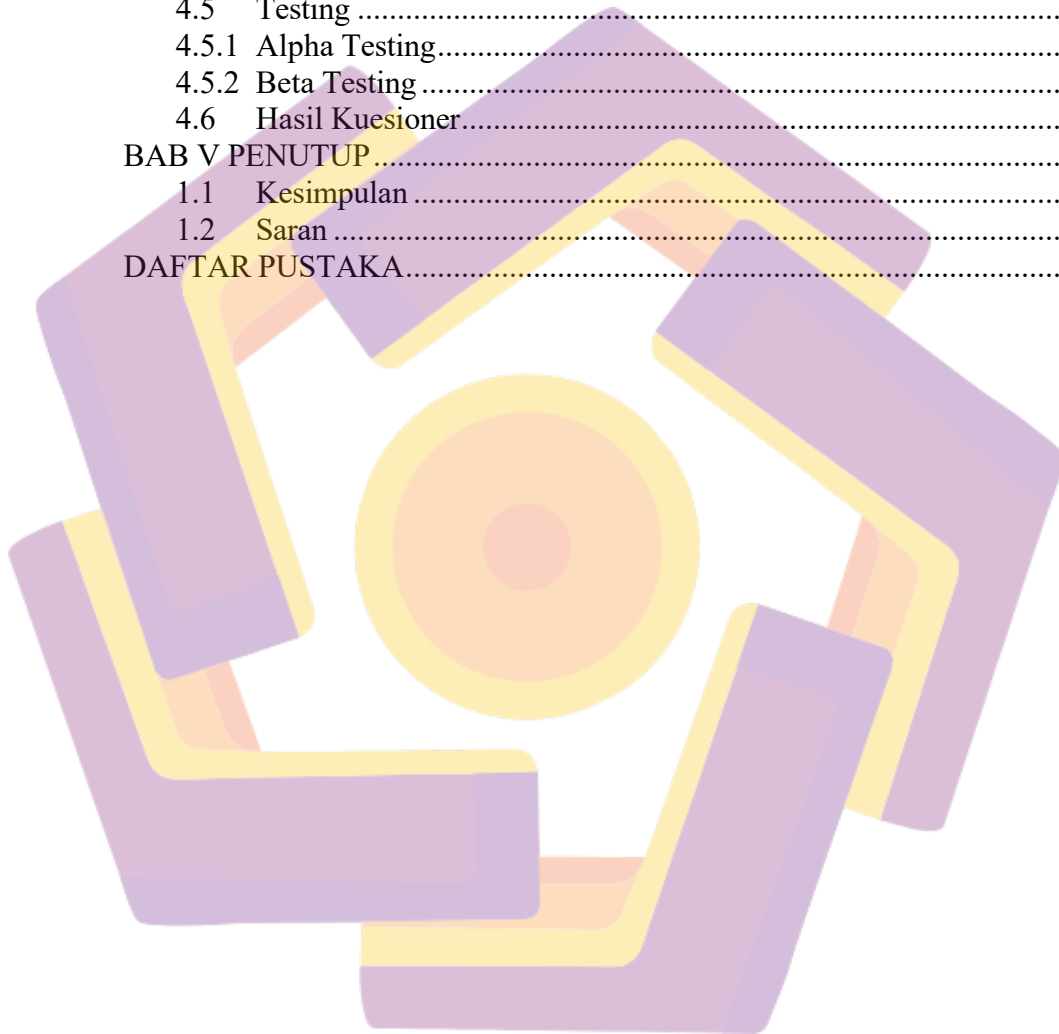
Yogyakarta, 21 Desember 2022

Habibi Alhudha

DAFTAR ISI

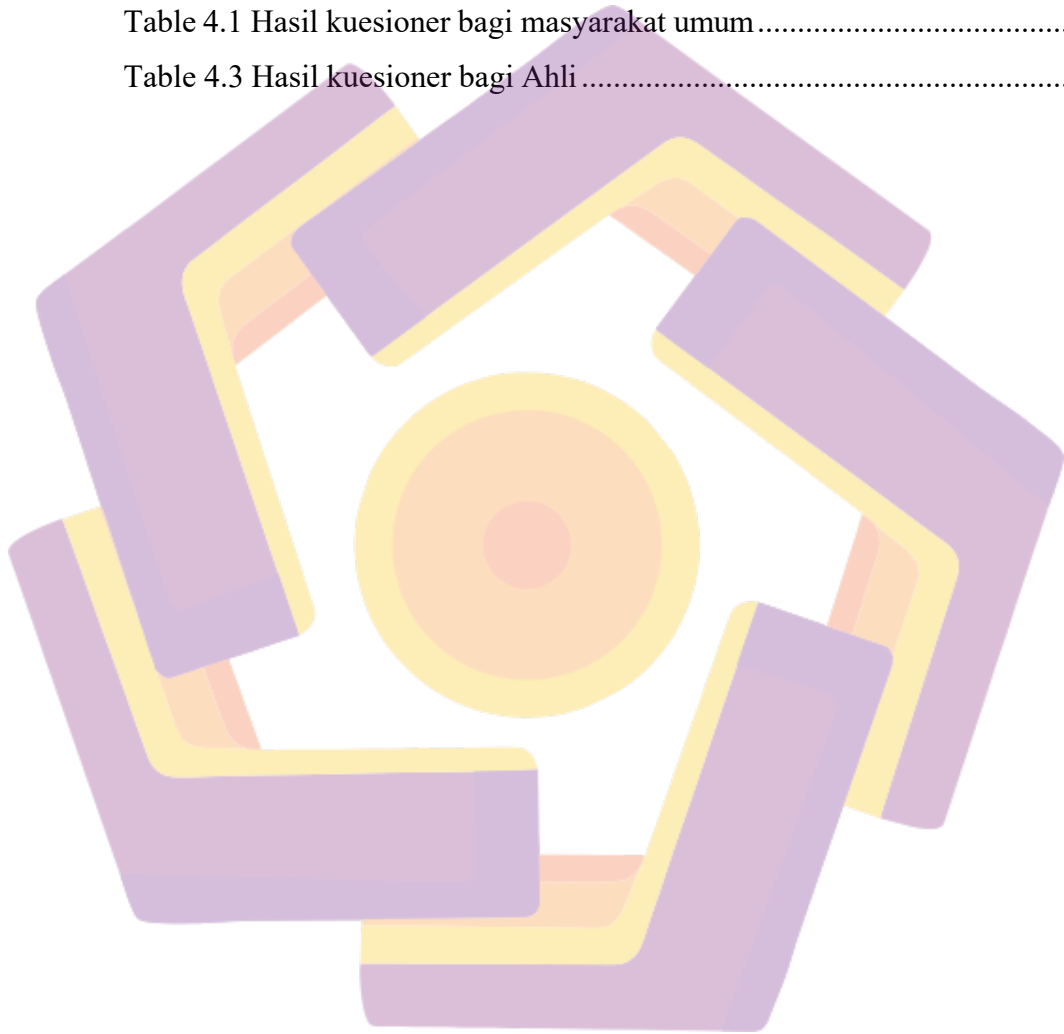
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
INTISARI	xi
ABSTRACT	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Studi Literatur	4
2.2 Dasar Teori	13
2.2.1 Definisi Multimedia	13
2.2.2 Elemen Multimedia.....	13
2.2.3 Definisi Motion Graphic	15
2.2.6 Analisa	15
2.2.7 Tahap Produksi	17
2.2.8 Perhitungan Kuesioner (Skala Likert).....	20
2.2.9 Menentukan Interval	21
BAB III METODE PENELITIAN	23
3.1 Objek Penelitian.....	23
3.2 Alur Penelitian	23
3.1 Analisis	24
3.1.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	25
3.1.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	25
3.2 Perencanaan dan Biaya	27
3.2.1 Ide	27
3.2.2 Storyboard.....	27
3.2.3 Naskah	30
3.3 Implementasi.....	31
3.4 Kuesioner	33
3.4.1 Bagi Para Ahli.....	36
3.4.2 Bagi Masyarakat Umum	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	39
4.1 Produksi	39

4.2	Pasca Produksi	39
4.2.1	Pembuatan Desain Grafis.....	39
4.2.2	Proses Animating	44
4.2.3	Scaling, dan Rotate	47
4.2.4	Puppet Position Tools	48
4.3	Compositing	49
4.3.1	Editing.....	49
4.3.2	Sound Recording.....	50
4.4	Rendering	50
4.5	Testing	52
4.5.1	Alpha Testing.....	52
4.5.2	Beta Testing	52
4.6	Hasil Kuesioner.....	53
BAB V PENUTUP		56
1.1	Kesimpulan	56
1.2	Saran	56
DAFTAR PUSTAKA.....		57



DAFTAR TABEL

Table 2.1 Keaslian Penelitian	7
Table 2.2 Pengkategorian Skor Jawaban.....	21
Table 3.1 Nilai Interval Uji Kelayakan	38
Table 4.1 Hasil kuesioner bagi masyarakat umum.....	53
Table 4.3 Hasil kuesioner bagi Ahli	54



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Penelitian	24
Gambar 3.2 Mengunggah video infografis ke situs Youtube	31
Gambar 3.3 Kuesioner profil responden.....	33
Gambar 3.4 Kuesioner untuk Ahli.....	34
Gambar 3.5 Kuesioner untuk masyarakat umum	35
Gambar 4.1 Adobe Illustrator	39
Gambar 4.2 Tampilan Adobe Illustrator.....	40
Gambar 4.3 Template Karakter	41
Gambar 4.4 Lisensi Template Karakter.....	41
Gambar 4.5 Pembuatan Objek <i>Open Sign</i>	42
Gambar 4.6 Tampilan Akhir Objek <i>Open Sign</i>	42
Gambar 4.7 Tampilan Scene Pertama	43
Gambar 4.8 Tampilan Scene Kedua	43
Gambar 4.9 Tampilan Scene Ketiga.....	44
Gambar 4.10 Adobe After Effect	44
Gambar 4.11 <i>Wave Wrap</i> pada <i>shape</i> asap kopi.....	45
Gambar 4.12 Objek asap sebelum diberi <i>effect</i>	46
Gambar 4.13 Setting Wave Warp pada objek asap	46
Gambar 4.14 Setelah pemberian Wave Warp Effect.....	47
Gambar 4.15 Effect Scaling dan Rotate	48
Gambar 4.16 Penggunaan Puppet Tools	49
Gambar 4.17 Proses editing dalam Adobe Premiere Pro.....	49
Gambar 4.18 Sound Recording (<i>Dubbing</i>).....	50
Gambar 4.19 Setting Rendering	51
Gambar 4.20 Proses <i>rendering</i> Adobe Premiere Pro	52

INTISARI

LOFI KOFFIE merupakan sebuah kafe baru yang terdapat di Cilacap, Jawa Tengah. Keberadaannya masih belum banyak diketahui masyarakat khususnya mahasiswa dan pelajar di kota cilacap. Hal tersebut disebabkan oleh tidak adanya media informasi dan kurangnya media promosi LOFI KOFFIE. Untuk menginformasikan dan mengenalkan keberadaan LOFI KOFFIE pada masyarakat khususnya mahasiswa sebagai tempat untuk menikmati kopi, mengerjakan tugas, dan bersantai, sekaligus untuk meningkatkan promosi pada kafe tersebut maka diperlukan media promosi dengan media utama video promosi. Video promosi ini menggunakan konsep *animation motion graphic*. Penggunaan *motion graphic* berguna sebagai media promosi modern dan memiliki daya tarik dikalangan mahasiswa dan remaja.

Kata Kunci : Promosi, *Motion*, Mahasiswa, LOFI KOFFIE

ABSTRACT

LOFI KOFFIE is a new cafe located in Cilacap, Central Java. Its existence is still not widely known to the public, especially students and students in the city of Cilacap. This is caused by the absence of information media and the lack of promotional media for LOFI KOFFIE. To inform and introduce the existence of LOFI KOFFIE to the community, especially students as a place to enjoy coffee, do assignments, and relax, as well as to increase promotions at the cafe, a promotional media is needed with the main media being promotional videos. This promotional video uses the concept of animation motion graphics. The use of motion graphics is useful as a modern promotional media and has an appeal among students and teenagers.

Keywords: *Promotion, Motion, Students, LOFI KOFFIE*