

**IMPLEMENTASI ANIMASI MOTION GRAPHICS DENGAN
MENGUNAKAN ADOBE AFTER EFFECTS PADA PEMBUATAN
IKLAN BASRENG FACTORY JOGJA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Nurdin Luthfi Husaini

18.12.0685

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**IMPLEMENTASI ANIMASI MOTION GRAPHICS DENGAN
MENGUNAKAN ADOBE AFTER EFFECTS PADA PEMBUATAN
IKLAN BASRENG FACTORY JOGJA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Nurdin Luthfi Husaini

18.12.0685

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI ANIMASI MOTION GRAPHICS DENGAN
MENGUNAKAN ADOBE AFTER EFFECTS PADA PEMBUATAN
IKLAN BASRENG FACTORY JOGJA**

yang disusun dan diajukan oleh

Nurdin Luthfi Husaini

18.12.0685

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 6 Agustus 2022

Dosen Pembimbing,



Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
IMPLEMENTASI ANIMASI MOTION GRAPHICS DENGAN
MENGGUNAKAN ADOBE AFTER EFFECTS PADA PEMBUATAN
IKLAN BASRENG FACTORY JOGJA

yang disusun dan diajukan oleh

Nurdin Luthfi Husaini

18.12.0685

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Agustus 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

Haryoko, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302286

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Agustus 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

SKRIPSI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Nurdin Luthfi Husaini
NIM : 18.12.0685

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Implementasi Animasi Motion Graphics Dengan Menggunakan Adobe After Effects Pada Pembuatan Iklan Basreng Factory Jogja

Dosen Pembimbing : Mei Kurniawan, 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 Agustus 2022

Yang Menyatakan,



Nurdin Luthfi Husaini

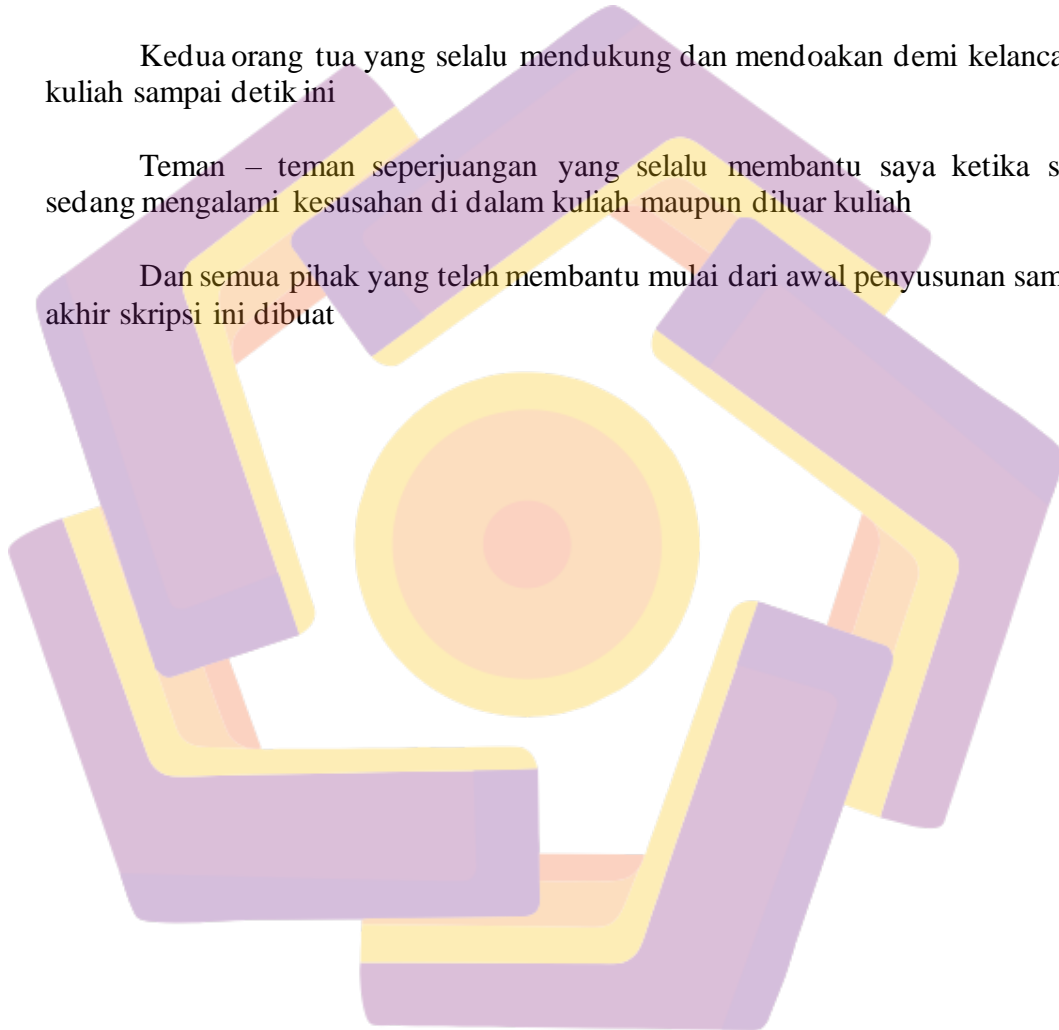
HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkatnya penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Maka dari itu skripsi ini saya persembahkan untuk :

Kedua orang tua yang selalu mendukung dan mendoakan demi kelancaran kuliah sampai detik ini

Teman – teman seperjuangan yang selalu membantu saya ketika saya sedang mengalami kesusahan di dalam kuliah maupun diluar kuliah

Dan semua pihak yang telah membantu mulai dari awal penyusunan sampai akhir skripsi ini dibuat



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, saya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Implementasi Animasi Motion Graphics Pada Pembuatan Video Iklan Basreng Factory Jogja. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan Pendidikan Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

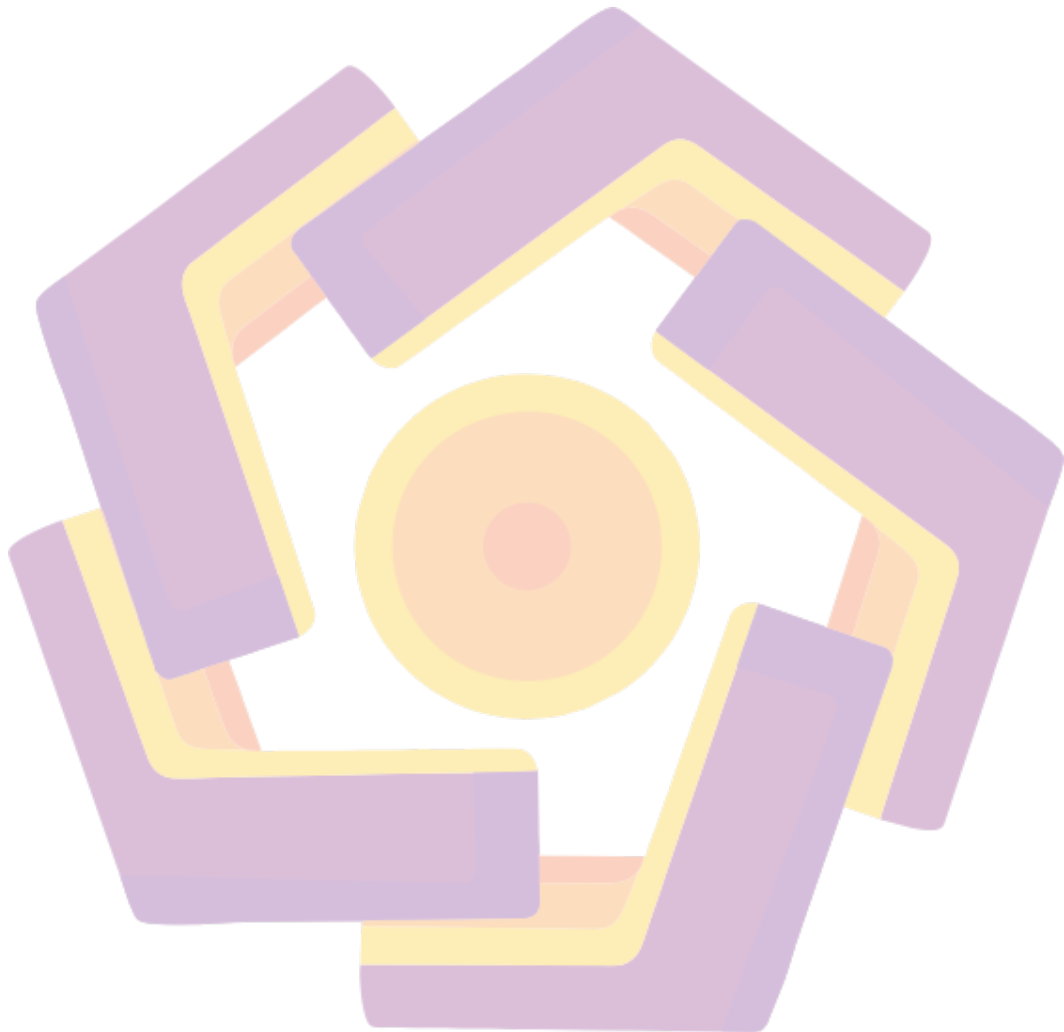
Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan bimbingan :

1. Bapak Mei Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing skripsi dan dosen multimedia terfavorit saya.
2. Orang tua yang telah memberikan dorongan semangat dan fasilitas untuk menyelesaikan skripsi ini
3. Teman-teman yang banyak membantu memberikan saran tentang perskripsian agar skripsi saya cepat selesai

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR ISTILAH.....	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
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.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Studi Literatur.....	5
2.2 Dasar Teori.....	6
2.3 Konsep Dasar Multimedia.....	6
2.3.1 Pengertian Multimedia.....	6
2.4 Motion Graphic.....	8
2.5 Produksi.....	12
BAB III METODE PENELITIAN.....	13
3.1 Objek Penelitian.....	13
3.2 Alur Penelitian.....	14
3.3 Metode Pengumpulan Data.....	15
3.4 Analisis Kebutuhan.....	15
3.5 Metode Perancangan.....	18

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	24
BAB V PENUTUP	42
5.1 Kesimpulan	42
5.2 Saran	42
REFERENSI	43



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Bagan Alur Penelitian	29
Tabel 3.2. Tabel Analisis Software	32
Tabel 3.3. Tabel Analisis Hardware	32
Tabel 3.4. Tabel Analisis Brainware	33
Tabel 3.5. Storyboard	36
Tabel 3.6. Bagan proses produksi	39
Tabel 3.7. Hasil Akhir	51



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Aset	34
Gambar 3.2 Background	35
Gambar 4.1 Membuat Lembar Kerja	39
Gambar 4.2 Membuat Objek	40
Gambar 4.3 Pewarnaan Pada Objek	40
Gambar 4.4 Proses Menyimpan File	41
Gambar 4.5 Tampilan awal Audacity	42
Gambar 4.6 Proses Recording	42
Gambar 4.7 Proses Menyimpan File Hasil Recording	43
Gambar 4.8 Membuat Lembar Kerja	43
Gambar 4.9 Proses Mengimport File	44
Gambar 5.0 Proses Tranformasi Gerakan	45
Gambar 5.1 Setting 3D Camera	45
Gambar 5.2 Proses 3D Tracking	46
Gambar 5.3 Proses Import Project	47
Gambar 5.4 Proses Editing	47
Gambar 5.5 Proses Ducking Sound	48
Gambar 5.6 Proses <i>Rendering</i>	49

DAFTAR ISTILAH

Rendering : proses yang dilakukan pada video, animasi, gim, suara, arsitektur atau grafis

Marketplace : platform di mana penjual berkumpul dan bisa menjual barang atau jasa ke pelanggan meski tanpa bertemu secara fisik

Framerate : nilai yang digunakan untuk menunjukkan tampilan gambar dalam 1 detik

Storyboard : sketsa gambar yang disusun secara berurutan



INTISARI

Perkembangan teknologi informasi, komunikasi, dan multimedia saat ini sangat pesat. Sampai detik ini banyak terobosan-terobosan baru yang dikembangkan dimana alat elektronik terutama komputer menjadi kebutuhan sehari-hari yang tidak dapat dipisahkan. Hal ini membuat banyak lembaga properti, perusahaan, instansi pemerintah maupun organisasi berlomba-lomba untuk mengembangkan informasi dari banyak media yang sesuai dengan perkembangan saat ini. Multimedia adalah alat komunikasi yang mempunyai peranan sangat penting dalam menginformasikan sesuatu ke masyarakat luas, Banyak cara yang efektif di zaman sekarang untuk memberikan informasi ke masyarakat salah satunya adalah dengan alat promosi berupa iklan sebagai media promosi untuk meningkatkan penjualan.

Basreng Factory Jogja, merupakan salah satu usaha baru yang bergerak di bidang kuliner. Basreng Factory Jogja yang berada di Yogyakarta saat ini menggunakan media promosi melalui sosial media yaitu Instagram, Facebook, dan TikTok. Namun, promosi yang digunakan masih kurang dalam hal kelengkapan dalam menjelaskan informasi dan promosi.

Maka dari itu, untuk membantu dalam menarik konsumen, memerlukan promosi dalam bentuk video. Video iklan Basreng Factory Jogja akan menggunakan konsep Multimedia yaitu Motion Graphics. Dalam pembuatan video iklan ini dibuat dengan teknik motion graphics yang akan menggunakan software utama yaitu Adobe AfterEffects CC, Adobe Premiere CC, dan software pendukung lainnya. Diharapkan video iklan Basreng Factory Jogja dapat meningkatkan jumlah pelanggan dan juga dapat meningkatkan keuntungan toko.

Kata Kunci: Motion Graphics, Iklan, Basreng Factory Jogja, Animasi

ABSTRACT

The development of information, communication and multimedia technology is currently very fast. Until now, many new breakthroughs have been developed where electronic devices, especially computers, have become inseparable daily needs. This makes many educational institutions, companies, government agencies and organizations vying to develop information from many media in accordance with current developments. Multimedia is a communication tool that has a very important role in informing something to the wider community. There are many effective ways today to provide information to the public, one of which is a promotional tool in the form of advertising as a promotional medium to increase sales.

Basreng Factory Jogja, is one of the new businesses engaged in the culinary field. Basreng Factory Jogja, which is located in Yogyakarta, currently uses promotional media through social media, namely Instagram, Facebook, and TikTok. However, the promotions used are still lacking in terms of completeness in explaining information and promotions.

Therefore, to assist in attracting consumers, it requires promotion in the form of videos. Basreng Factory Jogja's video advertisement will use the Multimedia concept, namely Motion Graphics. In making this ad video, it is made with motion graphics techniques that will use the main software, namely Adobe After Effects CC, Adobe Premiere CC, and other supporting software. It is hoped that the Basreng Factory Jogja advertising video can increase the number of customers and also increase the store's profits

Keyword: *Motion Graphics, Advertising, Basreng Factory Jogja, Animation*