

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO ANIMASI MOTION
GRAPHIC PADA “TOKO MURAH PONSEL MANYARAN JAWA
TENGAH” SEBAGAI MEDIA IKLAN PROMOSI**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 Sistem Informasi



disusun oleh
YOSIA CHRISNA PRATAMA
18.12.0663

Kepada

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

2023

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO ANIMASI MOTION
GRAPHIC PADA “TOKO MURAH PONSEL MANYARAN JAWA
TENGAH” SEBAGAI MEDIA IKLAN PROMOSI**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai
Gelar Sarjana Pada Program Studi Sistem Informasi



Disusun Oleh :

Yosia Chrisna Pratama

18.12.0663

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

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO ANIMASI MOTION
GRAPHIC PADA “TOKO MURAH PONSEL MANYARAN JAWA
TENGAH” SEBAGAI MEDIA IKLAN PROMOSI**

yang disusun dan diajukan oleh

Yosia Chrisna Pratama
18.12.0663

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Februari 2023

Dosen Pembimbing,



Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO ANIMASI MOTION GRAPHIC PADA
“TOKO MURAH PONSEL MANYARAN JAWA TENGAH” SEBAGAI MEDIA IKLAN
PROMOSI**

yang disusun dan diajukan oleh

Yosia Chrisna Pratama

18.12.0663

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Februari 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bernadhed, M.Kom

NIK. 190302243

Mulia Sulistiyono, M.Kom

NIK. 190302248

Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 Februari 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Yosia Chrisna Pratama
NIM : 18.12.0663

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Perancangan dan Pembuatan Video Animasi Motion Graphic pada Toko Murah Ponsel
Manyarani Sebagai Media Iklan Promosi**

Dosen Pembimbing : Mei P 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, 27 Februari 2023

Yang Menyatakan,

Meterai Asli



Yosia Chrisna Pratama

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT atas curahan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Video Animasi Motion Graphic Pada Toko Ponsel Murah Manyaran Jawa Tengah Sebagai Media Iklan Promosi” dengan baik. Sholawat serta salam selalu terlimpahkan kepada Junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatnya, Aamiin.

Penulisan pada skripsi ini bertujuan untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar sarjana Komputer (S.Kom) pada Jurusan Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.

Pada kesempatan kali ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom selaku Ketua Prodi Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini.
4. Seluruh Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat untuk penulis.
5. Bapak Lukman Aziz selaku Kepala Toko Ponsel Murah Manyaran beserta staff dan jajaran yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.
6. Orang tua dan adik yang selalu memberikan dukungan dan semangat.
7. Teman – teman kelas Sistem Informasi 02 angkatan 2018 Universitas Amikom Yogyakarta

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari masih banyak kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca untuk menyempurnakan skripsi ini. Penulis berharap semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi seluruh pihak yang telah membacanya.

Yogyakarta, 27 Februari 2023

Penulis

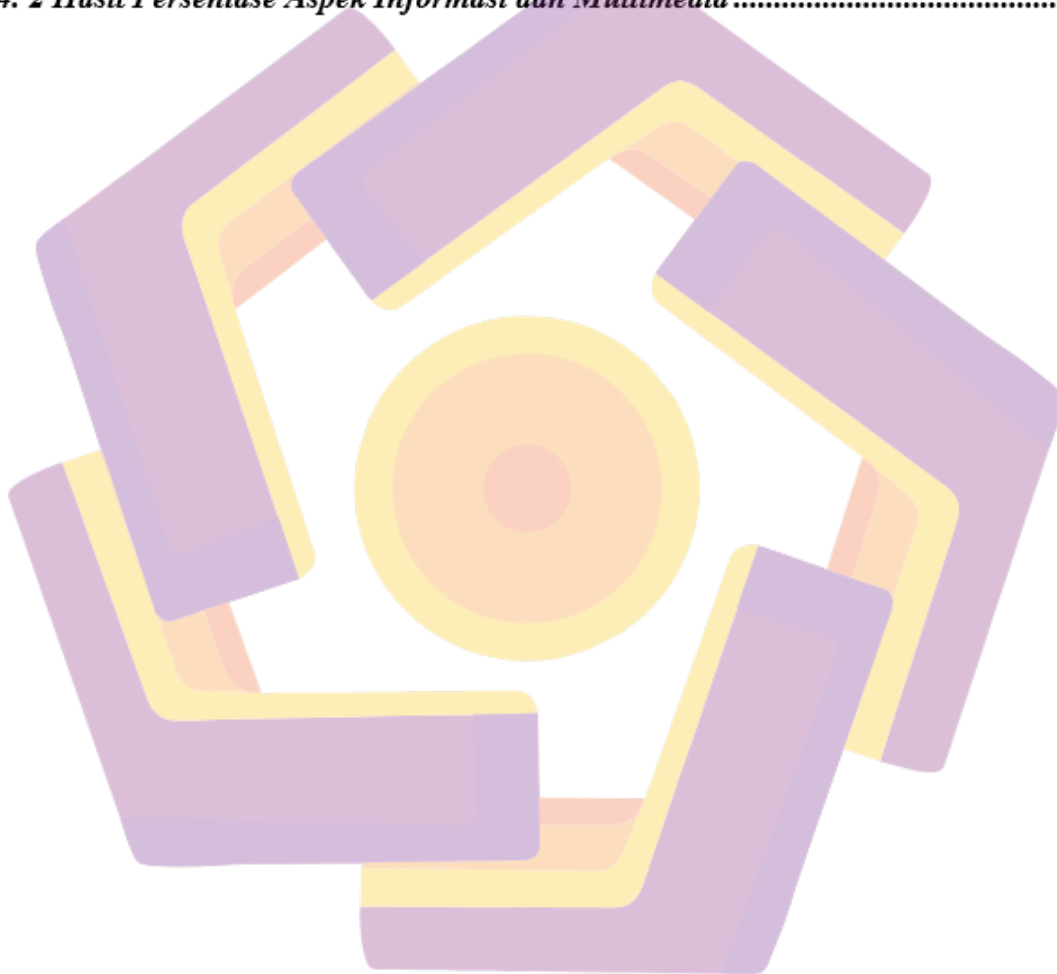
DAFTAR ISI

<i>HALAMAN PENGESAHAN</i>	<i>iv</i>
<i>DAFTAR ISI</i>	<i>vii</i>
<i>DAFTAR TABEL</i>	<i>ix</i>
<i>DAFTAR GAMBAR</i>	<i>x</i>
<i>INTISARI</i>	<i>xi</i>
<i>ABSTRACK</i>	<i>xii</i>
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Batasan Penelitian.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	2
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.2 Metode Analisis.....	3
1.6.3 Metode Perancangan.....	4
1.6.4 Metode Evaluasi.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Dasar Teori.....	10
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	10
2.2.2 Elemen – Elemen Multimedia.....	11
2.2.4 Animasi.....	13
2.2.5 Sejarah Animasi.....	13
2.2.6 Jenis-Jenis Animasi.....	15
2.2.7 Motion Graphic.....	16
2.2.8 Hal Yang Perlu Diperhatikan dalam Motion Graphic.....	16
2.2.9 Prinsip-Prinsip Motion Graphic.....	17
2.2.10 Informasi.....	20
2.3 Analisa Kebutuhan Sistem.....	21
2.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	21
2.3.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	22
2.4 Metode Perancangan.....	22
2.4.1 Pra Produksi.....	22
2.4.2 Produksi.....	23
2.4.3 Pasca Produksi.....	23
2.5 Testing.....	23
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	26
3.1 Gambaran Umum Toko Ponsel Murah Manyaran.....	26
3.1.1 Latar Belakang.....	26
3.2 Analisis Masalah.....	26

3.2.1 <i>SWOT</i>	26
3.2.2 <i>Kelemahan Media Lama</i>	27
3.3 <i>Pengumpulan Data</i>	27
3.3.1 <i>Hasil Wawancara</i>	28
3.3.2 <i>Metode Observasi</i>	29
3.4 <i>Analisis Kebutuhan</i>	30
3.4.1 <i>Kebutuhan Fungsional</i>	30
3.4.2 <i>Kebutuhan Non-Fungsional</i>	30
3.5 <i>Pra Produksi</i>	31
3.5.1 <i>Merancang Ide dan Konsep</i>	31
3.5.2 <i>Penjadwalan</i>	31
3.5.3 <i>Pengisian Suara</i>	32
3.5.4 <i>Storyboard</i>	33
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	36
4.1 <i>Proses Produksi</i>	36
4.1.1 <i>Design</i>	36
4.1.2 <i>Animasi Motion Graphic</i>	40
4.1.3 <i>Rekam Narasi Video</i>	45
4.2 <i>Pasca Produksi</i>	47
4.2.1 <i>Editing</i>	47
4.2.2 <i>Rendering</i>	50
4.3 <i>Testing</i>	52
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	57
5.1 <i>Kesimpulan</i>	57
5.2 <i>Saran</i>	57
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN	59

DAFTAR TABEL

<i>Tabel 2. 1 Tabel Keaslian Penelitian.....</i>	<i>7</i>
<i>Tabel 2. 2 Tabel Skala Likert.....</i>	<i>24</i>
<i>Tabel 3. 1 Tabel Wawancara.....</i>	<i>28</i>
<i>Tabel 3. 2 Timeline Produksi.....</i>	<i>32</i>
<i>Tabel 3. 3 Tabel Pengisian Suara.....</i>	<i>32</i>
<i>Tabel 3. 4 Tabel Storyboard.....</i>	<i>33</i>
<i>Tabel 4. 1 Tabel Pengujian Pada Aspek Informasi dan Multimedia.....</i>	<i>52</i>
<i>Tabel 4. 2 Hasil Persentase Aspek Informasi dan Multimedia</i>	<i>56</i>



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Elemen-Elemen Multimedia	11
Gambar 2. 2 Charles Emile Reynaud.....	14
Gambar 2. 3 Walt Disney.....	15
Gambar 4. 1 Membuat File Baru.....	36
Gambar 4. 2Rectangle Rounded Tool	37
Gambar 4. 3 Pemilihan Warna untuk Karakter	37
Gambar 4. 4 Pembuatan Kepala dan Rambut	38
Gambar 4. 5 Pembuatan Karakter Utama	39
Gambar 4. 6 Pembuatan Karakter Pendamping	39
Gambar 4. 7 Penyimpanan File Karakter.....	39
Gambar 4. 8 Transform dan Puppet Tool	40
Gambar 4. 9 Key Frame dan Anchor Point.....	41
Gambar 4. 10 Membuat Komposisi Transisi.....	42
Gambar 4. 11 Membuat Solid Color	42
Gambar 4. 12 Menyalakan Key Frame Position	43
Gambar 4. 13 Tampilan Opsi Keyframe Assistant	43
Gambar 4. 14 Tampilan Transisi.....	44
Gambar 4. 15 Membuat Komposisi.....	44
Gambar 4. 16 Penerapan Effect Pada Karakter	45
Gambar 4. 17 Import File Rekaman di Adobe Premiere Pro CC	46
Gambar 4. 18 Mengatur Noise Reduction.....	46
Gambar 4. 19 Pengimplementasian Audio Narasi	47
Gambar 4. 20 Composition Final.....	48
Gambar 4. 21 Composition.....	48
Gambar 4. 22 Composition.....	49
Gambar 4. 23 Composition.....	49
Gambar 4. 24 Penyesuaian Audio pada Video	50
Gambar 4. 25 Opsi Sebelum memulai Rendering.....	51
Gambar 4. 26 Tampilan Render di Adobe Media Encoder	51

INTISARI

Maraknya teknologi komputer ke dalam dunia multimedia yang kini telah digunakan sebagai media/alat untuk berkreasi desain, audio, animasi, teks dan gambar termasuk dalam aplikasi multimedia. Ilmu multimedia termasuk antara lain memiliki (Audio dan Video Player) sebagai sarana untuk menikmati gambar bergerak, tetapi juga sebagai sarana media atau alat untuk melakukan editing film/video seperti pembuatan video animasi, dokumenter, film indie dan FTV.

Animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik, dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan. Mendefinisikan animasi sebagai salah satu teknologi yang dapat menjadikan gambar diam menjadi bergerak, beraksi dan berkata.

Kelebihan dari video animasi ini adalah menggunakan metode motion graphic yang digunakan dalam sebuah karya yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Video Animasi Motion Graphic Kepada Toko Murah Ponsel Manyaran Sebagai Media Iklan Promosi”. Dengan menggunakan teknik motion graphic, diharapkan mampu membantu proses Digital Marketing dan menarik calon konsumen yang lebih luas melalui platform digital.

Kata Kunci : Multimedia, Animasi, Digital Marketing, Promosi

ABSTRACT

The proliferation of computer technology into the multimedia world that has now been used as a medium/tool for creating designs, audio, animation, text and pictures is included in multimedia applications. Multimedia science includes (audio and video player) as a means to enjoy moving pictures, but also as a media tool or tool for doing video editing such as animation, documentary, indie videos and FTV.

Animation is a view that combines text media, graphics, and sound in a motion activity. Defines animation as one of the technologies that can make silent pictures move, act and say.

The benefits of these animation videos are the use of the motion graphic method used in a work entitled " Perancangan dan Pembuatan Video Animasi Motion Graphic Kepada Toko Murah Ponsel Manyaran Sebagai Media Iklan Promosi." Using graphic techniques, it is hoped to assist the digital process of marketing and attract broader consumer candidates through digital platforms.

Keywords: Multimedia, Animation, Digital Marketing, Promotion.

