

**PENERAPAN TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA VIDEO
PROMOSI LAPANGAN OLAHRAGA DELIMAS FUTSAL**

SKRIPSI

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



disusun oleh

DIMAS RAHMAT ANGGORO

21.22.2446

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PENERAPAN TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA VIDEO
PROMOSI LAPANGAN OLAHRAGA DELIMAS FUTSAL**

SKRIPSI

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



disusun oleh

DIMAS RAHMAT ANGGORO

21.22.2446

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI
PENERAPAN TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA VIDEO
PROMOSI LAPANGAN OLAHRAGA DELIMAS FUTSAL


yang disusun dan diajukan oleh

Dimas Rahmat Anggoro

21.22.2446

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 Juni 2023

Dosen Pembimbing,


Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302427

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PENERAPAN TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA VIDEO
PROMOSI LAPANGAN OLAHRAGA DELIMAS FUTSAL

yang disusun dan diajukan oleh

Dimas Rahmat Anggoro

21.22.2446

Telah dipertahankan di depan Dewan
Penguji pada tanggal 21 Juni 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Lukman, M.Kom
NIK. 190302151

Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302392

Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302427

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 Juni 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 : Dimas Rahmat Anggoro
NIM : 21.22.2446

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Penerapan Teknik Motion Graphic Pada Video Promosi Lapangan Olahraga
Delimas Futsal**

Dosen Pembimbing : Dhimas Adi Satria, S.Kom., 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, 21 Juni 2023

Yang Menyatakan,



Dimas Rahmat Anggoro

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Allah SWT atas segala karunia, rahmat dan hidayahnya.
2. Bapak dan Ibu yang selalu memberikan dukungan kepada saya, mendo'akan dan memberikan semangat setiap saat dalam menyusun laporan skripsi.
3. Dosen pembimbing Skripsi saya, Bapak Dhimas Adi Satria S.Kom., M.Kom yang *senantiasa* membimbing, *membantu*, dan memberikan arahan hingga Skripsi selesai.
4. Pembimbing tempat penelitian Bapak Darmanto selaku pemilik Lapangan Delimas Futsal yang telah memberikan izin pada penelitian saya.
5. Dan terakhir saya persembahkan untuk semua orang yang telah memberikan ilmu, pengalaman yang sangat berarti bagi saya. Semoga bermanfaat dan segala kebaikan mendapat balasan yang melimpah dari Tuhan Yang Maha Esa

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT karena rahmat, hidayah dan karunia-Nya maka kami dapat menyelesaikan Laporan Skripsi yang berjudul “Penerapan Teknik Motion Graphic Pada Video Promosi Lapangan Olahraga Delimas Futsal”.

Laporan ini diajukan dengan tujuan untuk memenuhi syarat kelulusan Program Studi S1 Sistem Informasi. Serta dapat bermanfaat dan menambah pengetahuan tentang pembuatan Iklan Motion Graphic.

Dalam penyusunan Laporan Skripsi ini, saya mengucapkan terima kasih kepada orang tua yang telah memberikan semangat, serta selalu mendoakan saya. Dan saya mengucapkan terima kasih kepada Dhimas Adi Satria S.Kom., M.Kom yang berkenan membimbing, dan membantu saya dengan sabar, sehingga Laporan Skripsi ini selesai dengan tepat waktu.

Saya menyadari bahwa pembuatan dan penyusunan Laporan Skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu laporan ini saya sangat mengharapkan masukan, kritik dan saran yang bersifat membangun untuk perbaikan dan penyempurnaan laporan ini..

Yogyakarta, 5 Juni 2023

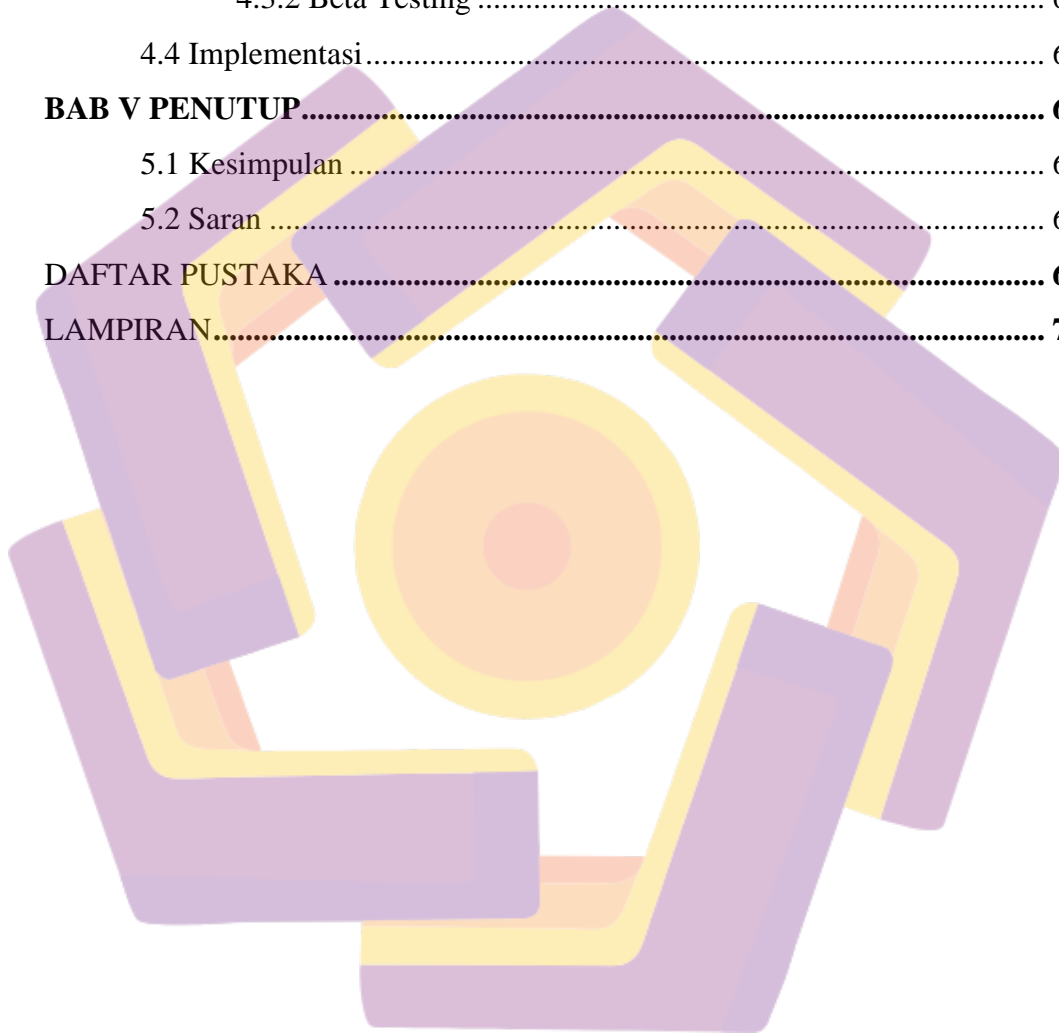
Penulis

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.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Studi Literatur	6
2.2 Dasar Teori.....	14
2.2.1 Multimedia	14
2.2.1.1 Jenis Multimedia	14
2.2.1.2 Elemen Multimedia	14
2.2.2 Iklan Digital	16
2.2.3 Motion Graphic	17
2.2.3.1 Prinsip <i>Motion Graphic</i>	17
2.2.4 Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	21

2.2.5 Cara pembuatan	24
2.2.6 Evaluasi.....	25
2.2.7 Metode Skala Likert.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	27
3.1 Gambaran Penelitian	27
3.2 Alur Penelitian	28
3.2.1 PraProduksi	30
3.2.2 Produksi	30
3.2.3 PascaProduksi	30
3.3 Metode Pengumpulan Data	31
3.3.1 Metode wawancara	31
3.3.2 Metode Observasi	33
3.3.3 Metode Observasi Referensi	35
3.4 Metode Analisis	35
3.4.1 Strength	36
3.4.2 <i>Weakness</i>	36
3.4.3 <i>Opportunities</i>	36
3.4.4 <i>Threats</i>	36
3.4.5 Analisis Matrik <i>SWOT</i>	37
3.5 Analisis Kebutuhan Fungsional dan Analisis Non Fungsional.....	37
3.5.1 Fungsional.....	37
3.5.2 Non Fungsional.....	38
3.6 Pra Produksi	39
3.6.1 Konsep	39
3.6.2 Naskah.....	40
3.6.3 Storyboard.....	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	44
4.1 Produksi.....	44
4.1.1 Modeling Asset	44
4.1.2 Dubbing.....	48
4.1.3 Animating	50

4.2 Pasca Produksi	55
4.2.1 Compositing	56
4.2.2 Rendering	57
4.3 Evaluasi	58
4.3.1 Alpha Testing	58
4.3.2 Beta Testing	60
4.4 Implementasi	65
BAB V PENUTUP	67
5.1 Kesimpulan	67
5.2 Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	71



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Pedoman Skor Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban	26
Tabel 3. 1 Wawancara	32
Tabel 3. 2 Matrik SWOT Delimas Futsal	37
Tabel 3. 3 Tabel Analisis Fungsional.....	38
Tabel 3. 4 Analisis Spesifikasi Software.....	38
Tabel 3. 5 Analisis Spesifikasi Hardware	39
Tabel 3. 6 Analisis <i>Brainware</i>	39
Tabel 4. 1 Questioner Ahli Multimedia	60
Tabel 4. 2 Questioner Masyarakat dan Pihak Delimas Futsal.....	61
Tabel 4. 3 Keterangan Respon	62
Tabel 4. 4 Hasil Pengujian Ahli Multimedia.....	62
Tabel 4. 5 Hasil Pengujian Masyarakat dan Pihak Delimas Futsal.....	64

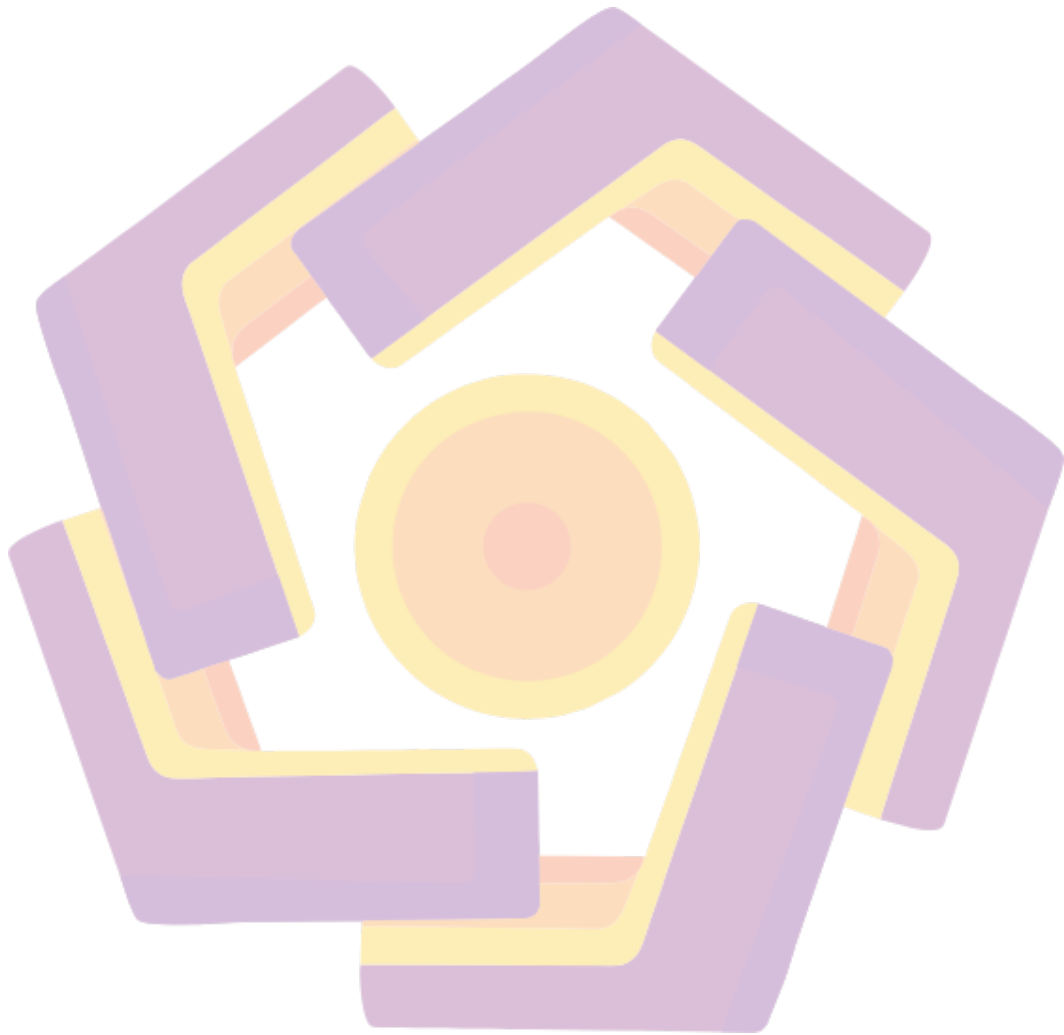
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 : Elemen Multimedia	15
Gambar 2. 2 : <i>composition</i> pada <i>Adobe After Effects</i>	17
Gambar 2. 3 : <i>Frame</i> pada <i>project After Effects</i>	18
Gambar 2. 4 contoh alur pemberian <i>flow</i> pada <i>project</i>	18
Gambar 2. 5 contoh transisi <i>Cut</i>	19
Gambar 2. 6 contoh transisi <i>Slide</i>	19
Gambar 2. 7 Contoh Transisi <i>Wipe</i>	19
Gambar 2. 8 Contoh Transisi <i>Dissolve</i>	20
Gambar 2. 9 Contoh Transisi <i>Push</i>	20
Gambar 2. 10 Contoh Tekstur warna	20
Gambar 2. 11 <i>line</i> terkenal dari <i>Toy Story</i>	21
Gambar 2. 12 Logo <i>Adobe Photoshop</i>	22
Gambar 2. 13 Logo <i>Adobe Premiere Pro</i>	22
Gambar 2. 14 Logo <i>Adobe After Effects</i>	23
Gambar 2. 15 Logo <i>Adobe Audition</i>	23
Gambar 3. 1 Lapangan <i>Delimas Futsal</i>	27
Gambar 3. 2 Alur Penelitian.....	29
Gambar 3. 3 Kondisi Lapangan.....	33
Gambar 3. 4 Sosial Media <i>Instagram Delimas Futsal</i>	33
Gambar 3. 5 Fasilitas Penunjang <i>Delimas Futsal</i>	34
Gambar 3. 6 Lingkungan Sekitar <i>Delimas Futsal</i>	34
Gambar 3. 7 Contoh Visual Iklan Olahraga Sepakbola.....	35
Gambar 3. 8 Contoh Visual Iklan <i>X-Fitness</i>	35
Gambar 3. 9 Naskah Video	40
Gambar 3. 10 Naskah Video	41
Gambar 3. 11 Naskah Video	42
Gambar 3. 12 Storyboard	43
Gambar 4. 1 Halaman awal <i>Adobe Illustrator</i>	44
Gambar 4. 2 <i>Setting</i> Resolusi	44
Gambar 4. 3 <i>Import</i> Gambar	45

Gambar 4. 4 <i>Tracing Gambar</i>	45
Gambar 4. 5 <i>Coloring Gambar</i>	46
Gambar 4. 6 <i>export Gambar</i>	46
Gambar 4. 7 <i>Setting Resolusi Paint Tools Sai</i>	46
Gambar 4. 8 <i>Curve Tools</i>	47
Gambar 4. 9 <i>Asset Fasilitas</i>	47
Gambar 4. 10 <i>Coloring Gambar</i>	48
Gambar 4. 11 <i>Export Gambar</i>	48
Gambar 4. 12 <i>Proses Dubbing</i>	48
Gambar 4. 13 <i>import file audio</i>	49
Gambar 4. 14 <i>reduce noise</i>	49
Gambar 4. 15 <i>Setting reduce noise</i>	50
Gambar 4. 16 <i>Export File Audio</i>	50
Gambar 4. 17 <i>New Project Adobe After Effect</i>	50
Gambar 4. 18 <i>Composition Settings</i>	51
Gambar 4. 19 <i>Import Asset Gambar</i>	51
Gambar 4. 20 <i>Penambahan Camera Adobe After Effects</i>	52
Gambar 4. 21 <i>Add Keyframe Camera</i>	52
Gambar 4. 22 <i>Logo Fasilitas Penunjang</i>	53
Gambar 4. 23 <i>Proses Masking Logo Parkir</i>	53
Gambar 4. 24 <i>Wave Warp Effects</i>	54
Gambar 4. 25 <i>Effects & Preset Adobe After Effects</i>	54
Gambar 4. 26 <i>Export File Adobe After Effects</i>	54
Gambar 4. 27 <i>Setting Render Video</i>	55
Gambar 4. 28 <i>Proses Rendering Video</i>	55
Gambar 4. 29 <i>New Project Adobe Premiere Pro</i>	56
Gambar 4. 30 <i>Import File Project</i>	56
Gambar 4. 31 <i>Proses Composition</i>	57
Gambar 4. 32 <i>Penggabungan Audio dan Video</i>	57
Gambar 4. 33 <i>Proses Render Video</i>	58
Gambar 4. 34 <i>Rendering Video</i>	58

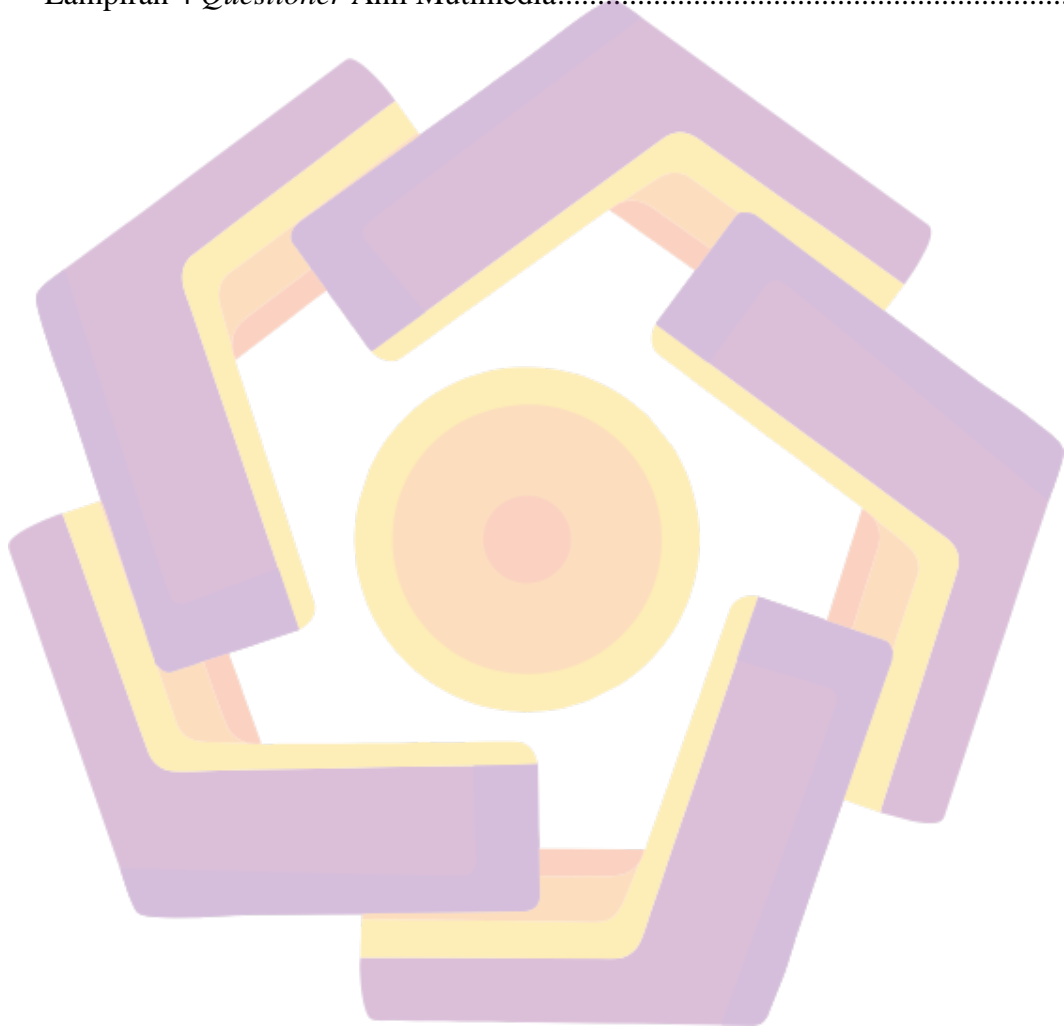
Gambar 4. 35 Implementasi Pada Instagram Delimas Futsal65

Gambar 4. 36 Implementasi *Paid Promote* Pada Instagram Sukoharjokita66



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	71
Lampiran 2 Surat Penunjuk Dosen Pembimbing.....	72
Lampiran 3 <i>Questioner</i> Masyarakat dan Pihak Delimas	73
Lampiran 4 <i>Questioner</i> Ahli Mutimedia.....	74



INTISARI

Delimas Futsal Karanglo merupakan Sebuah Lapangan olahraga yang memiliki beberapa macam tempat olahraga yang terdiri dari Lapangan futsal dan juga lapangan badminton.pada saat ini Delimas Futsal masih menggunakan media promosi offline yang dirasa kurang efektif dan cakupan informasi terbatas pada masyarakat sekitar. Delimas futsal membutuhkan media promosi online berbentuk video berbentuk Motion Graphic agar cakupan iklan mengenai Delimas futsal lebih luas diketahui oleh masyarakat .untuk membuat projek ini dibutuhkan aplikasi yang mendukung seperti Adobe After Effects, Adobe Illustrator agar projek video yang dihasilkan dapat lebih menarik.

Hasil akhir dari Perancangan dan penelitian ini yaitu menampilkan video promosi tentang Informasi seputar Delimas Futsal untuk dapat di kenal oleh masyarakat luas.

Kata kunci: adobe, Promosi, video, olahraga, Delimas

ABSTRACT

Delimas Futsal Karanglo is a sports field that has several kinds of sports venues consisting of futsal courts and badminton courts. at this time Delimas Futsal is still using offline promotional media which is considered less effective and the scope of information is limited to the surrounding community. Delimas futsal requires online promotional media in the form of Motion Graphic videos so that the scope of advertising about Delimas futsal is more widely known by the public. to make this project requires supporting applications such as Adobe After Effects, Adobe Illustrator so that the resulting video project can be more attractive.

The final result of this design and research is to display promotional videos about information about Delimas Futsal to be recognized by the wider community.

Keyword: *Adobe, Promotion, Video, Sports, Delimas*