

**PERANCANGAN VIDEO PROFILE MOTION GRAPHIC MEDIA  
PROMOSI BAKMI DJAWA PRIYAYI**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



disusun oleh

**YUANIZAR AKAR FAJAR**

**19.11.2995**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**PERANCANGAN VIDEO PROFILE MOTION GRAPHIC MEDIA  
PROMOSI BAKMI DJAWA PRIYAYI**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



disusun oleh

**YUANIZAR AKAR FAJAR**

**19.11.2995**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN VIDEO PROFILE MOTION GRAPHIC MEDIA PROMOSI

BAKMI DJAWA PRIYAYI

yang disusun dan diajukan oleh

**Yuanizar Akar Fajar**

19.11.2995

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 9 Juni 2023

Dosen Pembimbing,



**Moch Farid Fauzi, M.Kom**

NIK. 190302284

HALAMAN PENGESAHAN  
SKRIPSI  
PERANCANGAN VIDEO PROFILE MOTION GRAPHIC MEDIA PROMOSI  
BAKMI DJAWA PRIYAYI

yang disusun dan diajukan oleh

**Yuanizar Akar Fajar**

19.11.2995

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 3 Juli 2023

**Susunan Dewan Penguji**

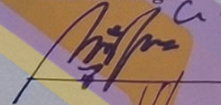
**Nama Penguji**

Andriyan Dwi Putra, M.Kom  
NIK. 190302270

Ika Nur Fajri, M.Kom  
NIK. 190302268

Moch Farid Fauzi, M.Kom  
NIK. 190302284

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 3 Juli 2023

DEKAN FAKULTAS TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER



Hanif Arifata, S.Kom., M.Kom.  
NIK. 190302096

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Yuanizar Akar Fajar  
NIM : 19.11.2995

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

### **PERANCANGAN VIDEO PROFILE MOTION GRAPHIC MEDIA PROMOSI BAKMI DJAWA PRIYAYI**

Dosen Pembimbing : Moch Farid Fauzi, 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, 3 Juli 2023

Yang Menyatakan,



Yuanizar Akar Fajar

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT Atas segala rahmat dan ridho-Nya yang telah memberikan kesehatan, kelancaran, dan kekuatan. Atas segala karunia serta kemudahan yang diberikan akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan.

Pada kesempatan ini penulis juga turut menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Orang tua, saudara dan keluarga yang selalu memberikan motivasi, dukungan dan doa kepada saya.
2. Bapak Moch Farid Fauzi, M.Kom selaku dosen pembimbing dan Bapak Bayu Setiaji, M.Kom selaku dosen wali yang selalu memberikan nasehat, masukan, dan bimbingan positif dalam menyelesaikan skripsi.
3. Bapak R. Tommy Irawan sebagai pemilik Bakmi Djawa Priyayi yang telah memberikan izin penelitian dan juga telah bersedia meluangkan waktunya sehingga skripsi terselesaikan dengan baik.
4. Seluruh dosen selaku pengajar yang meluangkan waktunya membimbing, membagi ilmu dan pengalaman selama bangku perkuliahan.
5. Teman-teman S1 Informatika 7 yang telah menjadi teman dan sama-sama berjuang dalam menjalani perkuliahan di Universitas Amikom Yogyakarta.
6. Sahabat dan teman yang lain, yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang selalu memberikan motivasi, support, dan doa.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkat Rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi berjudul “Perancangan Video Profile *Motion Graphic* Media Promosi Bakmi Djawa Priyayi” yang menjadi syarat kelulusan Program Sarjana (S1) Jurusan Informatika Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta dan memperoleh gelar Sarjana Komputer.

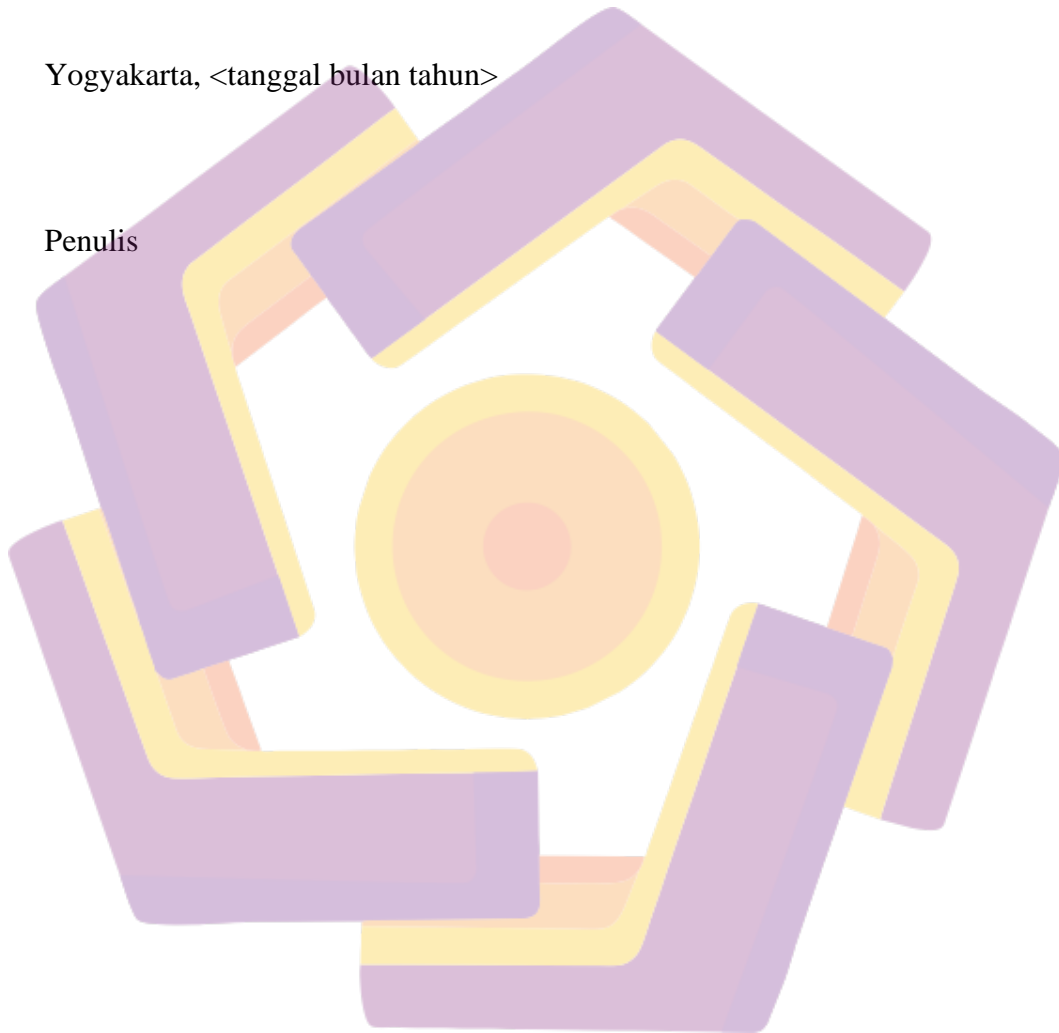
Selama mengikuti pendidikan Sarjana (S1) Informatika sampai proses penyelesaian skripsi, berbagai pihak sudah memberikan fasilitas, membantu, membina dan membimbing penulis dengan ini peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan
2. Orang tua, keluarga, dan saudara yang selalu memberikan motivasi, dukungan serta doa kepada penulis sehingga skripsi dapat terselesaikan.
3. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Moch Farid Fauzi, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan masukan dan bimbingan skripsi.
5. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom selaku dosen wali yang telah memberikan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi.
6. Segenap dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan waktu dan pengajaran ilmu-ilmunya selama masa perkuliahan
7. Serta semua pihak yang telah membantu serta mendukung penulis yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, mengingat keterbatasan yang dimiliki oleh penulis. Oleh karena itu penulis selalu membuka diri untuk kritik dan saran yang membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu dimasa depan.

Yogyakarta, <tanggal bulan tahun>

Penulis





## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>INTISARI.....</b>	<b>xiii</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
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
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
2.1 Studi Literatur.....	5
2.2 Pengertian Perancangan.....	7
2.3 Video.....	7
2.3.1 Pengertian Video.....	7
2.3.2 Macam-Macam Video.....	8
2.4 Media.....	8
2.4.1 Pengertian Media.....	8
2.4.2 Macam-Macam Media.....	8
2.4.3 Fungsi Media.....	9
2.5 Promosi.....	9

2.6	<i>Video Profile</i> .....	10
2.6.1	Pengertian <i>Video Profile</i> .....	10
2.6.2	Langkah Pembuatan <i>Video Profile</i> .....	10
2.7	<i>Motion Graphic</i> .....	11
2.7.1	Pengertian <i>Motion Graphic</i> .....	11
2.7.2	Dasar <i>Motion Graphic</i> .....	11
2.8	Analisis Masalah.....	12
2.8.1	Analisis SWOT.....	12
2.9	Metode <i>Multimedia Development Life Cycle</i> (MDLC).....	13
2.10	Skala Likert.....	15
2.11	Kuesioner.....	15
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>		<b>16</b>
3.1	Deskripsi Objek.....	16
3.1.1	Visi.....	16
3.1.2	Misi.....	16
3.2	Metode Pengumpulan Data.....	17
3.2.1	Data Primer.....	17
3.2.1.1	Wawancara.....	17
3.2.1.2	Observasi.....	17
3.2.2	Data Sekunder.....	18
3.2.2.1	Studi Pustaka.....	18
3.3	Metode Analisis.....	18
3.3.1	Analisis SWOT.....	18
3.3.2	Analisis Kebutuhan.....	20
3.3.2.1	Kebutuhan Fungsional.....	20
3.3.2.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	20
3.4	Perancangan Pra Produksi.....	22
3.4.1	<i>Concept</i> .....	22
3.4.2	Naskah Iklan.....	23
3.4.3	<i>Design</i> .....	25
3.4.4	<i>Material Collecting</i> .....	28

<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>30</b>
4.1 Implementasi.....	30
4.2 Assembly.....	30
4.2.1 Produksi.....	31
4.2.1.1 Pembuatan <i>Asset Design</i> .....	31
4.2.1.2 Musik Dan Backsound Latar.....	33
4.3 Pasca Produksi.....	34
4.3.1 <i>Compositing</i> .....	34
4.3.2 <i>Editing</i> .....	36
4.3.3 <i>Rendering</i> .....	37
4.4 Testing.....	38
4.4.1 <i>Alpha Testing</i> .....	39
4.4.2 <i>Beta Testing</i> .....	41
4.5 <i>Distribution</i> .....	44
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>46</b>
5.1 Kesimpulan.....	46
5.2 Saran.....	47
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>48</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Keaslian Penelitian.....	6
Tabel 3.1. Matriks S.W.O.T.....	18
Tabel 3.2. Kebutuhan Perangkat Keras.....	21
Tabel 3.3. Kebutuhan Perangkat Lunak.....	21
Tabel 3.4. Konsep .....	23
Tabel 3.5. <i>Storyboard</i> .....	25
Tabel 3.6. <i>Material Collecting</i> .....	28
Tabel 4.1. <i>Alpha Testing</i> .....	39
Tabel 4.2. Skor Penilaian Pertanyaan .....	41
Tabel 4.3. Kriteria Skor .....	41
Tabel 4.4. Kuesioner Pengujian Kepada Praktisi Multimedia.....	42
Tabel 4.5. Kuesioner Pengujian Kepada Masyarakat .....	42
Tabel 4.6. Rekapitulasi Kuesioner Kepada Praktisi Multimedia.....	43
Tabel 4.7. Rekapitulasi Kuesioner Kepada Masyarakat .....	43
Tabel 4.8. <i>Disribution</i> .....	44

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Metode <i>MDLC</i> .....	13
Gambar 3.1. Logo Bakmi Djawa Priyayi.....	16
Gambar 4.1. Alur <i>Editing</i> Video.....	30
Gambar 4.2. <i>New Document</i> Adobe Illustrator 2023.....	31
Gambar 4.3. Pembuatan <i>Text</i> .....	32
Gambar 4.4. Penggabungan <i>Text</i> dan Objek.....	32
Gambar 4.5. <i>Export</i> Hasil Desain .....	33
Gambar 4.6. <i>Backsound</i> Latar SoundCloud.....	33
Gambar 4.7. <i>New Composition Setting</i> .....	34
Gambar 4.8. Mengimport File Pada <i>Panel Project</i> .....	35
Gambar 4.9. Menempatkan Komponen Video Pada <i>Timeline</i> .....	35
Gambar 4.10. <i>New Project</i> .....	36
Gambar 4.11. <i>Import</i> File Untuk Penyusunan Video .....	36
Gambar 4.12. Pengaturan Durasi Video .....	36
Gambar 4.13. Penyusunan Video.....	37
Gambar 4.14. <i>Export Setting</i> Media.....	37
Gambar 4.15. Mengatur Format <i>Code</i> .....	38
Gambar 4.16. Proses <i>Rendering</i> Video.....	38

## INTISARI

Bakmi Djawa Priyayi merupakan salah satu produk makanan yang bergerak dalam bidang UMKM. Sebagai produk yang bergerak di UMKM Bakmi Djawa Priyayi ingin mempromosikan dan memperkenalkan produk. Sebab yang jadi permasalahan selama ini media promosi dari Bakmi Djawa Priyayi saat ini hanya lewat mulut ke mulut serta menggunakan sosial media seperti whatsapp, dan Instagram yang masih menjadi satu dengan Instagram pemiliknya. Kendala dalam promosi yang digunakan membuat produk tersebut kurang dikenal dan diketahui oleh masyarakat luas.

Maka dari itu dibutuhkan peralihan media agar dalam mempromosikan menjadi lebih efektif, dengan media elektronik yaitu video profile. Serta video akan menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dan Teknik *motion graphic*. *Motion* dapat digunakan sebagai teknik pengganti orang-orang mempresentasikan suatu hal yang ingin di sampaikan.

Dalam hal tersebut, maka peneliti mengambil tema skripsi dengan judul “Perancangan Video Profile *Motion Graphic* Media Promosi Bakmi Djawa Priyayi.” Dari rancangan tersebut diharapkan video profile ini dapat di ketahui oleh masyarakat luas serta memberikan daya Tarik sendiri bagi konsumen

**Kata Kunci:** UMKM, Promosi, MDLC, Video Profile, *Motion Graphic*

## **ABSTRACT**

*Bakmi Djawa Priyayi is one of the food products engaged in the MSME sector. As a product engaged in MSMEs, Bakmi Djawa Priyayi wants to promote and introduce its products.. Because the problem is that so far the promotional media from Bakmi Djawa Priyayi is currently only word of mouth and uses social media such as whatsapp, and Instagram which is still one with the owner's Instagram. The obstacles in the promotion used make the product less known and known by the wider community.*

*Therefore, it is necessary to switch media so that promotion becomes more effective, with electronic media, namely video profiles. And in designing the video will use the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method and motion graphic techniques. Motion can be used as a substitute technique for people presenting something that they want to convey.*

*In this case, the researchers took the theme of the thesis with the title "Designing Video Profile Motion Graphic Media Promotion Bakmi Djawa Priyayi." From this design, it is hoped that this video profile can be recognized by the wider community and provide its own attractiveness for consumers.*

**Keywords:** *MSME, Promotion, MDLC, Video Profile, Motion Graphic*