

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN SEBAGAI
SARANA PROMOSI MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC
DAN ANIMASI PADA OLIVINE CAFE**

SKRIPSI



disusun oleh

Yohanes F.N Sandi

16.12.9172

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN SEBAGAI
SARANA PROMOSI MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC
DAN ANIMASI PADA OLIVINE CAFE**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagai persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Yohanes F.N Sandi

16.12.9172

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN SEBAGAI SARANA PROMOSI MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC DAN ANIMASI PADA OLIVINE CAFE

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yohanes Febrino Ngantim Sandi

16.12.9172

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 16 Oktober 2020

Dosen Pembimbing,

Barka Satya, M.Kom.

NIK. 190302126

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN SEBAGAI SARANA PROMOSI MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC DAN ANIMASI PADA OLIVINE CAFE

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yohanes Febrino Ngantim Sandi

16.12.9172

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 November 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

Bayu Setiaji, M.Kom

NIK. 190302216

Barka Satva, M.Kom

NIK. 190302126

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 16 Oktober 2020

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si, M.T.

NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 20 Maret 2021



Yohanes Febrino Ngantim Sandi

NIM. 16.12.9172

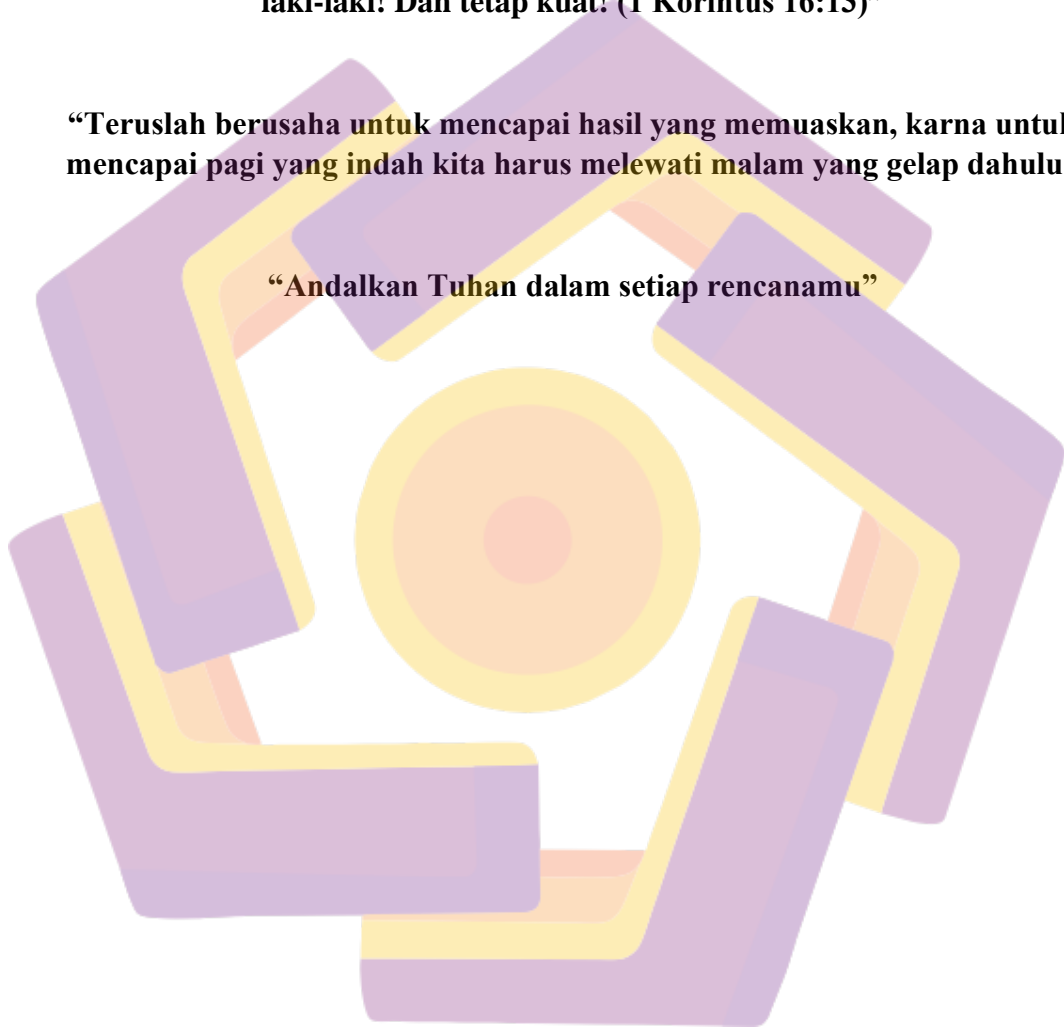
MOTTO

“Percayalah kepada TUHAN dengan segenap hatimu, dan janganlah bersandar kepada pengertianmu sendiri. (Amsal3:5)”

“Berjaga-jagalah! Berdirilah dengan teguh dalam iman! Bersikaplah sebagai laki-laki! Dan tetap kuat! (1 Korintus 16:13)”

“Teruslah berusaha untuk mencapai hasil yang memuaskan, karna untuk mencapai pagi yang indah kita harus melewati malam yang gelap dahulu”

“Andalkan Tuhan dalam setiap rencanamu”

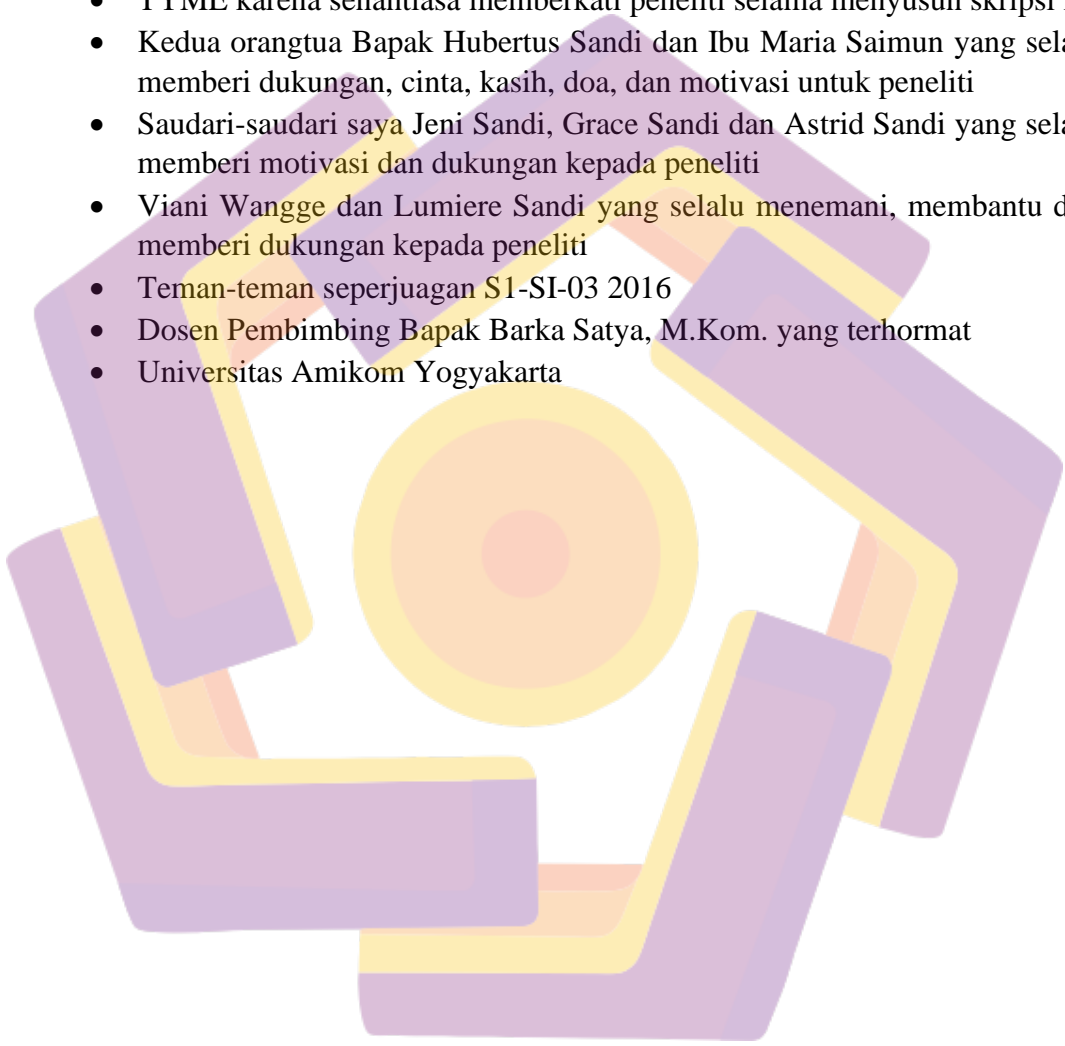


PERSEMBAHAN

Kupersembahkan Skripsi ini Kepada Allah Tritunggal Maha Kudus, Bapa, Putera, dan Roh Kudus serta Bunda Maria yang selalu memberikan berkat dan Rahmat-Nya setiap hari.

Kupersembahkan Skripsi ini kepada:

- TYME karena senantiasa memberkati peneliti selama menyusun skripsi ini
- Kedua orangtua Bapak Hubertus Sandi dan Ibu Maria Saimun yang selalu memberi dukungan, cinta, kasih, doa, dan motivasi untuk peneliti
- Saudari-saudari saya Jeni Sandi, Grace Sandi dan Astrid Sandi yang selalu memberi motivasi dan dukungan kepada peneliti
- Viani Wangge dan Lumiere Sandi yang selalu menemani, membantu dan memberi dukungan kepada peneliti
- Teman-teman seperjuangan S1-SI-03 2016
- Dosen Pembimbing Bapak Barka Satya, M.Kom. yang terhormat
- Universitas Amikom Yogyakarta



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan rahmat-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini yang berjudul “PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN SEBAGAI SARANA PROMOSI MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC DAN ANIMASI PADA OLIVINE CAFE” disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan tingkat S1 pada Prodi Sistem Informasi Fakultas Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan karena bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak berikut.

1. Kedua orang tua tercinta yang senantiasa memberi dukungan, doa dan motivasi selama pengerjaan tugas akhir ini
2. Bapak Barka Satya, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan selama proses pembuatan tugas akhir.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom dan Bapak Bayu Setiaji, M.Kom selaku dosen penguji yang sudah memberikan kritik dan saran yang membangun untuk kedepannya
4. Bapak dan Ibu dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang sudah membagi ilmunya selama proses perkuliahan
5. Saudari-saudari saya Jeni Sandi, Grace Sandi dan Astrid Sandi
6. Teman-teman seperjuangan dan semua pihak yang turut membantu dalam proses pengerjaan tugas akhir ini

Akhir kata, penulis menyadari bahwa tugas akhir ini jauh dari kata sempurna. Untuk itu penulis terbuka untuk kritik dan saran yang membangun dari pihak untuk penyempurnaan tugas akhir ini dan semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan, khususnya untuk adik-adik tingkat.

Yogyakarta, 20 Maret 2021

Yohanes Febrino Ngantim Sandi

DAFTAR ISI

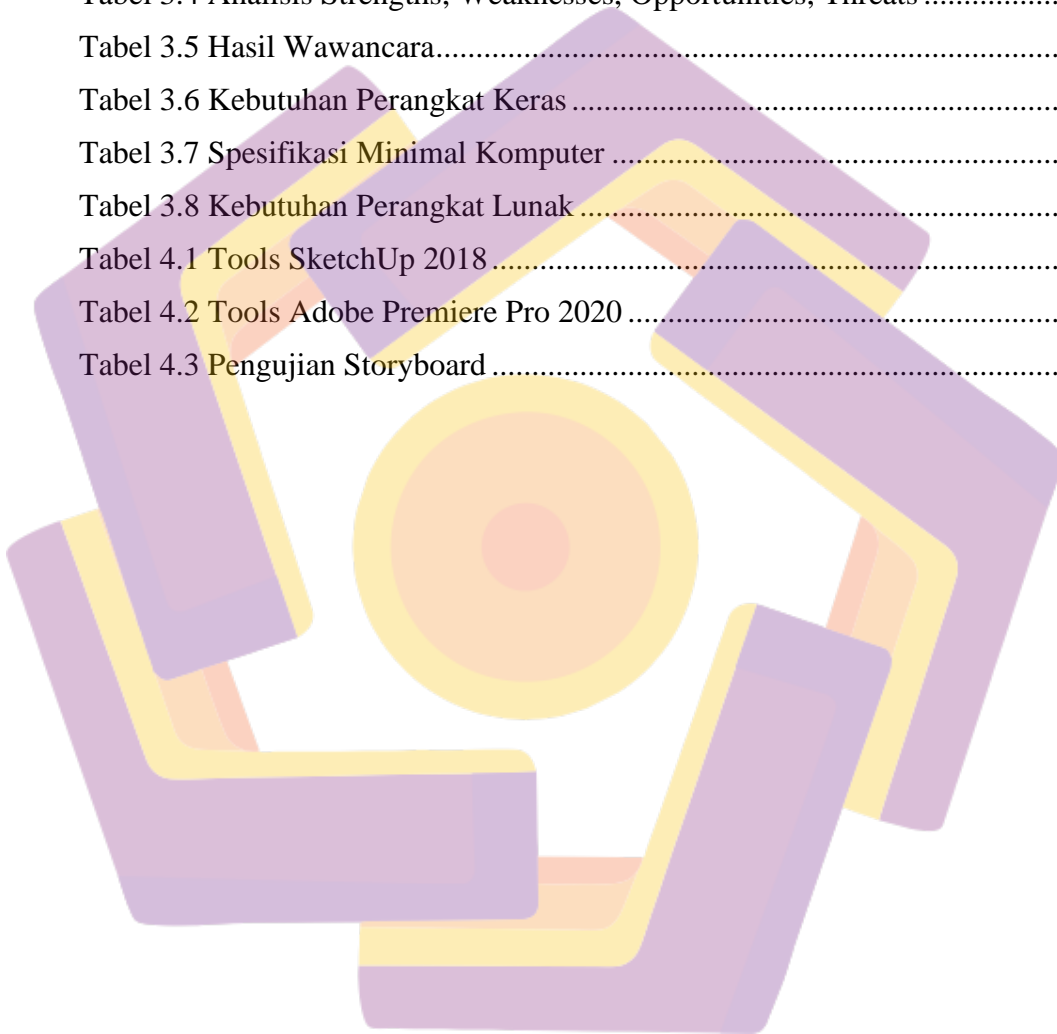
JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Dasar Teori	8
2.2.1 Multimedia.....	8
2.2.2 Iklan	9
2.2.2.1 Tujuan Periklanan	11
2.2.2.2 Fungsi Iklan	11
2.2.3 Promosi	13
2.2.4 Desain Grafis	13
2.2.5 Motion Graphic.....	14
2.2.5.1 Karakteristik Motion Graphic	14

2.2.5.2	Pertimbangan Motion Graphic.....	15
2.2.6	Animasi.....	16
2.2.6.1	Prinsip Animasi.....	17
2.2.6.2	Jenis-jenis Animasi.....	19
2.2.7	Metode Perancangan.....	20
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		22
3.1	Tinjauan Umum	22
3.1.1	Deskripsi Cafe.....	22
3.1.2	Logo Cafe	22
3.1.3	Struktur Organisasi	23
3.1.4	Job Description.....	23
3.1.5	Fasilitas	25
3.1.6	Produk.....	25
3.2	Perancangan	25
3.2.1	Ide Video Iklan	25
3.2.2	Perancangan Naskah	26
3.2.3	Perancangan Storyboard	28
3.3	Analisis Masalah.....	31
3.4	Metode Pengumpulan Data.....	32
3.4.1	Metode Wawancara	33
3.4.2	Metode Observasi	36
3.5	Analisis Kebutuhan.....	38
3.5.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	38
3.5.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	39
3.5.2.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	39
3.5.2.2	Analisis Kebutuhan Minimal Spesifikasi Komputer	40
3.5.2.3	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	40
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		41
4.1	Rancangan Sistem	41
4.1.1	Persiapan Lokasi dan Tempat	41
4.1.2	Persiapan Aplikasi.....	41
4.1.3	Pengambilan Gambar Olivine Cafe	42

4.2	Pasca Produksi	42
4.2.1	Pembuatan Objek Animasi.....	42
4.2.1.1	Editing Objek Animasi.....	43
4.2.2	Pembuatan Animasi	48
4.2.2.1	Pengeditan Animasi	49
4.2.3	Pembuatan Logo Olivine Cafe.....	51
4.2.4	Pembuatan Motion Graphic	54
4.2.4.1	Opening Motion Graphic	55
4.2.4.2	Motion Graphic Live Music dan Lounge.....	56
4.2.4.3	Motion Graphic Menu Makanan dan Minuman.....	56
4.2.4.4	Motion Graphic Lokasi dan Jam Buka	57
4.2.4.5	Motion Graphic Penutup.....	57
4.2.5	Pembuatan Teks 3D	58
4.2.6	Penggabungan Video	59
4.2.7	Penambahan Backsound.....	62
4.2.8	Rendering	63
4.2.9	Pengujian Storyboard.....	64
4.2.10	Penyerahan Video Iklan Kepada Pemilik Olivine Cafe.....	67
BAB V PENUTUP.....		69
5.1	Kesimpulan	69
5.2	Saran	69
DAFTAR PUSTAKA		71

DAFTAR TABEL

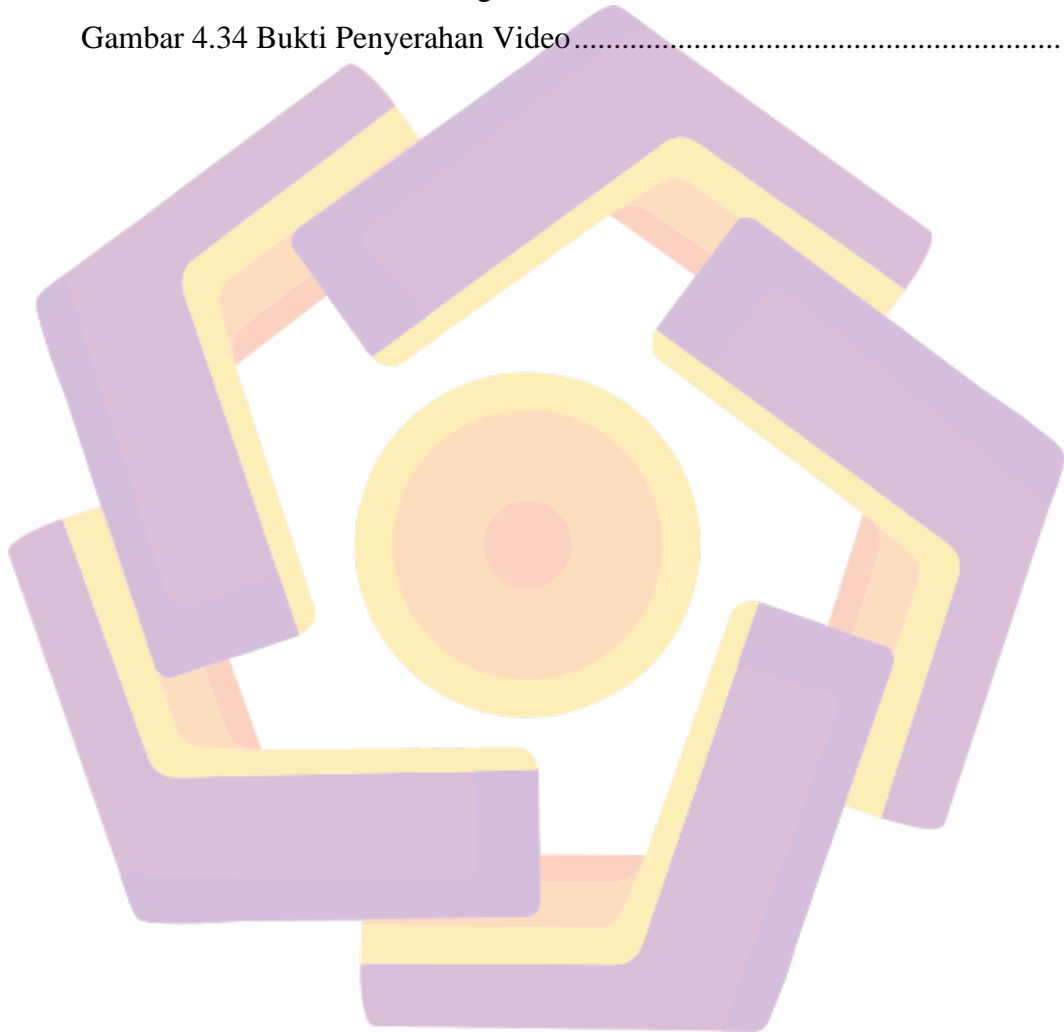
Tabel 3.1 Job Description.....	23
Tabel 3.2 Perancangan Naskah	26
Table 3.3 Perancangan Storyboard.....	28
Tabel 3.4 Analisis Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats	31
Tabel 3.5 Hasil Wawancara.....	33
Tabel 3.6 Kebutuhan Perangkat Keras	39
Tabel 3.7 Spesifikasi Minimal Komputer	40
Tabel 3.8 Kebutuhan Perangkat Lunak	40
Tabel 4.1 Tools SketchUp 2018.....	46
Tabel 4.2 Tools Adobe Premiere Pro 2020	61
Tabel 4.3 Pengujian Storyboard	64



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo Cafe	22
Gambar 3.2 Struktur Organisasi	23
Gambar 3.3 Tampilan Instagram Olivine Cafe	37
Gambar 4.1 Proses Pengambilan Gambar	42
Gambar 4.2 Pemilihan Tamplate	43
Gambar 4.3 Objek Animasi	44
Gambar 4.4 Jendela Import	44
Gambar 4.5 Pengeditan Components	45
Gambar 4.6 Jendela Export	45
Gambar 4.7 Pemilihan Tamplate	48
Gambar 4.8 Jendela Import	49
Gambar 4.9 Pengeditan Objek	49
Gambar 4.10 Record Video Animasi	50
Gambar 4.11 Jendela Export Movie	50
Gambar 4.12 Shape Tool	51
Gambar 4.13 Bingkai Utama	51
Gambar 4.14 Pen Tool	52
Gambar 4.15 Bingkai Bagian Dalam	52
Gambar 4.16 Gelas	53
Gambar 4.17 Stroke	53
Gambar 4.18 Fill	53
Gambar 4.19 Color Picker	53
Gambar 4.20 Composition Setting Pada Adobe After Effect 2020	54
Gambar 4.21 Import File	55
Gambar 4.22 Animasi Opening	55
Gambar 4.23 Animasi Live Music dan Lounge	56
Gambar 4.24 Menu Makanan dan Minuman	57
Gambar 4.25 Lokasi dan Jam Buka	57
Gambar 4.26 Penutup	58
Gambar 4.27 Pembuatan Teks 3D	58

Gambar 4.28 Jendela New Project	59
Gambar 4.29 Membuat Sequence baru	59
Gambar 4.30 Jendela Import	60
Gambar 4.31 Menyusun Video Pada Timeline	60
Gambar 4.32 Penambahan Music Backsound.....	63
Gambar 4.33 Jendela Rendering	63
Gambar 4.34 Bukti Penyerahan Video.....	68



INTISARI

Penelitian ini berjudul *Perancangan dan Pembuatan Video Iklan sebagai Sarana Promosi Menggunakan Teknik Motion Graphic dan Animasi pada Olivine Cafe*. Penelitian ini dilengkapi teori untuk menjawab rumusan masalah. Teori tersebut antara lain multimedia, iklan, promosi, desain grafis, *motion graphic*, animasi, dan metode perancangan. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan perancangan dan pembuatan video iklan sebagai sarana promosi dengan menggunakan teknik *motion graphic* dan *animasi* pada Olivine Cafe.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari (1) Observasi: peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung di Olivine Cafe, (2) Wawancara: peneliti mengumpulkan informasi dan data dengan cara melakukan tanya jawab kepada pihak Olivine Cafe secara langsung, dan (3) Studi Pustaka: Membaca buku-buku referensi yang berkaitan dengan iklan dan jurnal-jurnal serta artikel yang melakukan pembuatan video iklan menggunakan teknik *motion graphic* dan *animasi*.

Hasil penelitian yang diperoleh sebagai berikut: (1) perancangan video iklan menggunakan Teknik *Motion Graphic* dan *Animasi* pada Olivine Cafe menggunakan tiga tahap yaitu, tahap pra produksi sebagai pedoman dalam proses pelaksanaan tahap selanjutnya, tahap produksi sebagai pelaksanaan pembuatan video yang mengacu pada tahap pra produksi, dan terakhir tahap pasca produksi untuk mengolah hasil dari tahap produksi, (2) video berdurasi 90 detik atau 1 menit 28 detik, (3) video iklan yang dihasilkan menggunakan format MP4 dengan resolusi 1920×1080 , dan (4) video iklan promosi tersebut sudah selesai dibuat dan sudah diserahkan pada owner Olivine Cafe.

Kata Kunci: multimedia, iklan, promosi, desain grafis, *motion graphic*, animasi, metode perancangan.

ABSTRACT

*This research is entitled **Designing and Making Video Advertisements as a Promotion Means Using Motion Graphic and Animation Techniques at Olivine Cafe**. This research is equipped with a theory to answer the problem formulation. These theories include multimedia, advertising, promotion, graphic design, motion graphics, animation, and design methods. This study aims to explain the design and production of video advertisements as a means of promotion using motion graphics and animation techniques at Olivine Cafe.*

*The method used in this research consisted of (1) **Observation**: the researcher collected data by making direct observations at the Olivine Cafe, (2) **Interviewing**: the researcher collected information and data by asking questions and answers to the Olivine Cafe directly, and (3) **Literature Study**: Reading reference books related to advertisements and journals as well as articles that make video advertisements using motion graphics and animation techniques.*

*The research results obtained are as follows: (1) designing an advertising video using **Motion Graphic and Animation Techniques** at Olivine Cafe using three stages, namely, the pre-production stage as a guide in the implementation process of the next stage, the production stage as the implementation of making videos which refers to the pre-production stage, and finally the post-production stage to process the results from the production stage, (2) videos with a duration of 90 seconds or 1 minute 28 seconds, (3) video advertisements produced using the MP4 format with a resolution of 1920×1080 , and (4) promotional advertising videos. it has been completed and has been submitted to the owner of Olivine Cafe.*

Keywords: *multimedia, advertising, promotion, graphic design, motion graphics, animation, design methods.*