

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROMOSI APLIKASI
PASTI SEKOLAH PADA PT. SEMUA APLIKASI INDONESIA
DENGAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



disusun oleh

Maha Putra Surya Mahendra

16.12.9286

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROMOSI APLIKASI
PASTI SEKOLAH PADA PT. SEMUA APLIKASI INDONESIA
DENGAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Maha Putra Surya Mahendra

16.12.9260

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROMOSI APLIKASI
PASTI SEKOLAH PADA PT. SEMUA APLIKASI INDONESIA DENGAN
MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Maha Putra Surya Mahendra

16.12.9260

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 Juli 2021

Dosen Pembimbing,



Mei P Kurniawan, M.kom
NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROMOSI APLIKASI PASTI SEKOLAH PADA PT. SEMUA APLIKASI INDONESIA DENGAN MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Maha Putra Surya Mahendra

16.12.9260

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 10 Juli 2021

Susunan Dewan Penguji

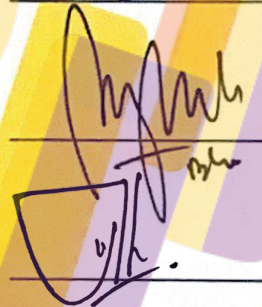
Nama Penguji

M. Nuraminudin, M.Kom
NIK. 190302408

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.
NIK. 190302164

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 08 Desember 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al-Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

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, 15 Juli 2023



Maha Putra Surya Mahendra

NIM. 16.12.9260

MOTTO

” Terbentur, Terbentur, Terbentuk! ”

(Pramodya Anantatoer)

” Keberanian Yang Menyelamatkan ”

(Fstvlst – Hujan Mata Pisau)

” Leren Entuk, Tapi Ojo Ngasi Mandek! ”



PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah yang telah memberikan berkat yang luar biasa kepada saya, sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Saya juga sangat berterima kasih kepada orang-orang yang telah secara langsung maupun tidak langsung yang telah membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Bapak dan Ibu saya yang senantiasa memberikan kasih sayang dan juga doa yang tak ada batasnya, semoga selalu dalam keadaan sehat dan selalu berada dalam lindungan-Nya.
2. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu membantu dan memberikan masukan yang positif dalam pengerjaan skripsi ini sehingga skripsi ini dapat selesai sesuai dengan yang diinginkan.
3. Untuk keluarga besar 16-S1SI-05 dan semua rekan seperjuangan angkatan 2016 yang telah memberikan semangat dan dukungan, semoga dapat menggapai kesuksesan.
4. Serta semua pihak yang telah membantu serta mendukung saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

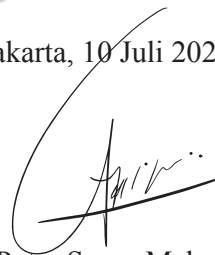
Segala puji dan syukur bagi Allah SWT, atas izin dari-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pembuatan Iklan pada Itsflow Store sebagai Media Promosi dan Informasi. Skripsi ini ditujukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan program sarjana pada jurusan Sistem Informasi, Universitas Amikom Yogyakarta.

Peneliti menyadari tanpa bantuan doa, semangat dan bimbingan dari semua orang yang bersangkutan akan terasa sulit untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu peneliti ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya atas dukungan dan kontribusinya kepada :

1. Bapak M. Suyanto, Prof., Dr., MM. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Bapak Hanif Al-Fatta M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya selama masa kuliah.
5. Kedua orang tua, saudara, dan seluruh teman yang selalu mendukung dalam menyelesaikan penelitian ini.
6. Pihak PT. Semua Aplikasi Indonesia yang sudah berkenan menjadi objek penelitian dan selalu mendukung dalam pembuatan skripsi ini.

Peneliti menyadari masih banyak kekurangan yang ada dalam skripsi ini dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan pembacanya.

Yogyakarta, 10 Juli 2023



Maha Putra Surya Mahendra

NIM. 16.12.9260

DAFTAR ISI

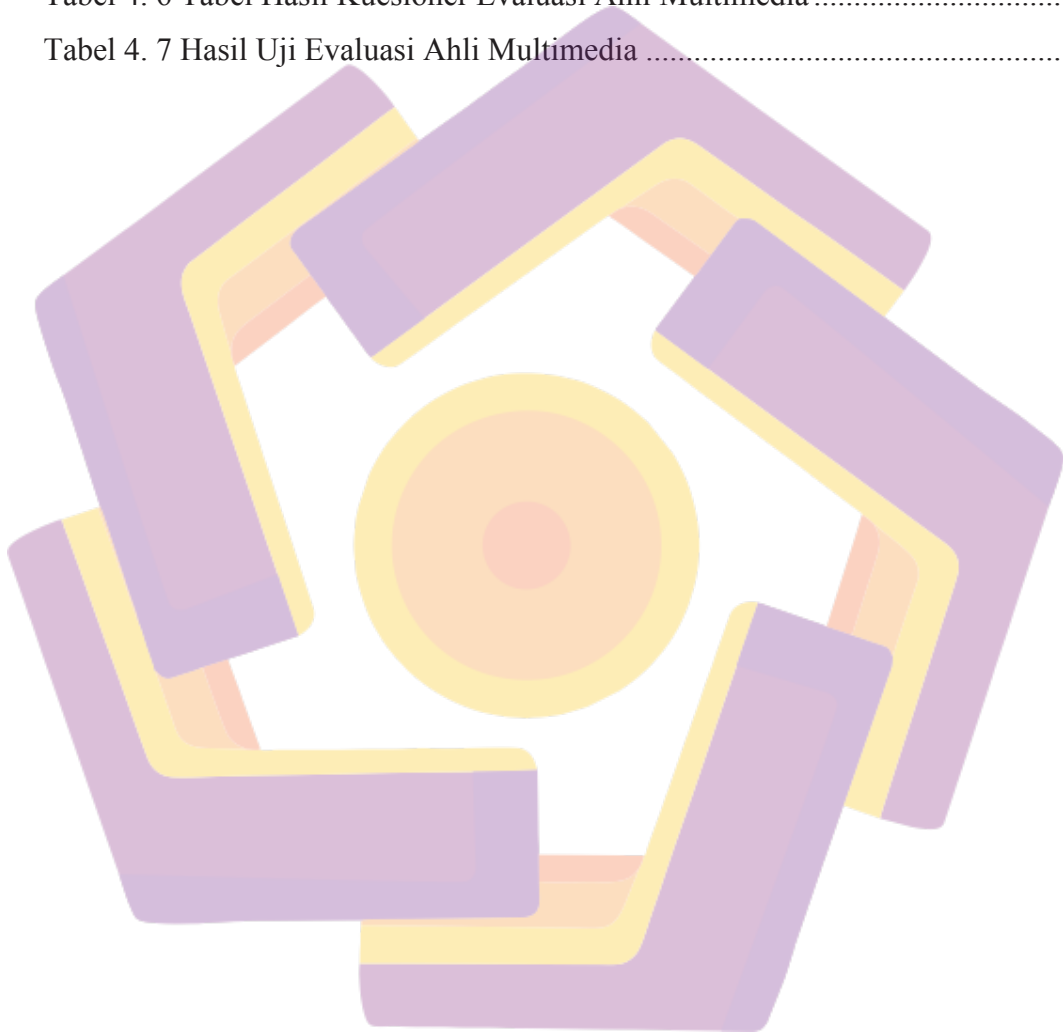
JUDUL	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
MOTTO	IV
PERSEMBAHAN	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR TABEL	XI
DAFTAR GAMBAR	XIII
INTISARI	XV
ABSTRACT	XVI
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Metode Penelitian	6
1.6.1 <i>Metode Pengumpulan Data</i>	6
1.6.2 <i>Metode Analisis</i>	7
1.6.3 <i>Metode Perancangan</i>	7
1.7 Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Kajian Pustaka	8
2.2 Dasar Teori	10

2.2.1	<i>Pengertian Multimedia</i>	10
2.2.2	<i>Definisi Animasi</i>	10
2.2.3	<i>Animasi 2D</i>	11
2.2.4	<i>Prinsip Animasi</i>	11
2.2.5	<i>Jenis-Jenis Teknik Film Animasi</i>	11
2.2.6	<i>Metode Motion Graphic</i>	19
2.2.6.1	Flash Animation	20
2.2.6.2	2D Motions	20
2.2.6.3	Virtual 3D Animation	21
2.2.6.4	Photo Montage	21
2.2.6.5	Virtual 3D Animation	22
2.2.6.6	Kolase.....	22
2.2.7	<i>Kategori Video</i>	22
2.2.8	<i>Format File Video</i>	23
2.2.9	<i>Frame Rate</i>	26
2.2.10	<i>Resolusi dan Aspek Rasio</i>	26
2.3	Metode Penelitian	27
2.3.1	<i>Analisis SWOT</i>	27
2.3.2	<i>Analisis Kebutuhan</i>	28
2.4	Tahap Pembuatan Video Animasi 2D	30
2.4.1	<i>Tahap Pra-Produksi</i>	30
2.4.2	<i>Tahap Produksi</i>	32
2.4.3	<i>Tahap Pasca Produksi</i>	33
2.4.5	<i>Testing dan Implementasi</i>	34
2.5	Dasar Teori Iklan	35
2.5.1	<i>Tujuan Iklan</i>	35
2.5.2	<i>Jenis Iklan</i>	36
2.5.2.1	Aspek Isi Pesan.....	36
2.5.2.2	Aspek Tujuan	37
2.5.2.3	Aspek Pemilik Iklan	37
2.6	Promosi	37
2.6.1	<i>Fungsi Promosi</i>	38
2.6.2	<i>Video Promosi</i>	40
2.7	Informasi	40
2.2.11	<i>Kualitas Informasi</i>	40

2.7.2	<i>Nilai Informasi</i>	41
2.8	Evaluasi	41
2.9	Perhitungan Kuisisioner (Skala Likert)	41
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		44
3.1	Tinjauan Umum	44
3.1.1	<i>Profile Perusahaan</i>	44
3.1.2	<i>Struktur Organisasi</i>	45
3.1.3	<i>Visi dan Misi</i>	46
3.1.3.1	Visi.....	46
3.1.3.2	Misi	46
3.2	Analisis	46
3.2.1	<i>Analisis SWOT</i>	46
3.2.2	<i>Analisis Kebutuhan</i>	49
3.2.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	50
3.2.2.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	50
3.3	Perancangan Animasi	52
3.3.1	<i>Pra produksi</i>	52
3.3.1.1	Ide & Konsep.....	52
3.3.1.2	Naskah	53
3.3.1.3	Story Board	53
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		56
4.1	Produksi	56
4.1.1	<i>Pengambilan Gambar</i>	56
4.1.1.1	Pembuatan Gambar (<i>Drawing</i>).....	56
4.1.1.2	Perekaman Narasi	58
4.1	Pasca Produksi	59
4.2.1	<i>Compositing</i>	59
4.2.1.1	Compositing Scene	59
4.2.1.2	Pembuatan Animasi <i>Motion Graphic</i>	61
4.2.1.3	Penggunaan Toogle AnimaCtion dan Path.....	62
4.2.1.4	Penggunaan Parent dan Link	63
4.2.1.5	Pemberian Plug-in.....	64
4.2.2	<i>Editing</i>	65
4.2.2.1	Penggabungan Scene	65

4.2.2.2 Memotong dan Mengatur Speed Clip.....	66
4.2.2.3 Pemberian Transisi.....	67
4.2.2.4 Mengatur Transisi Audio.....	68
4.2.3 <i>Rendering</i>	68
4.3 Evaluasi	69
4.3.1 <i>Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir</i>	70
4.3.2 <i>Kuesioner Evaluasi Umum</i>	72
4.3.3 <i>Kuesioner Evaluasi Ahli Multimedia</i>	75
4.4 Implementasi	77
4.4.1 <i>Penyerahan kepada pihak PT Semua Aplikasi Indonesia</i>	78
4.4.2 <i>Hasil Implementasi Video Iklan</i>	78
BAB V PENUTUP.....	80
5.1 Kesimpulan	80
5.2 Saran	81
DAFTAR PUSTAKA.....	82
LAMPIRAN.....	1
DAFTAR TABEL	
Tabel 2. 2 Tabel Analisis SWOT	28
Tabel 2. 3 Tabel Kategori Jawaban.....	42
Tabel 3. 1 Hasil Analisis Strength	46
Tabel 3. 2 Hasil Analisis Weakness.....	47
Tabel 3. 3 Hasil Analisis Opportunity	48
Tabel 3. 4 Hasil Analisis Threats	48
Tabel 3. 5 Strategi	49
Tabel 3. 6 Perangkat Keras	50
Tabel 3. 7 Perangkat Lunak	51
Tabel 3. 8 Kebutuhan Sumber Daya Manusia	51
Tabel 3. 9 Story Board	53

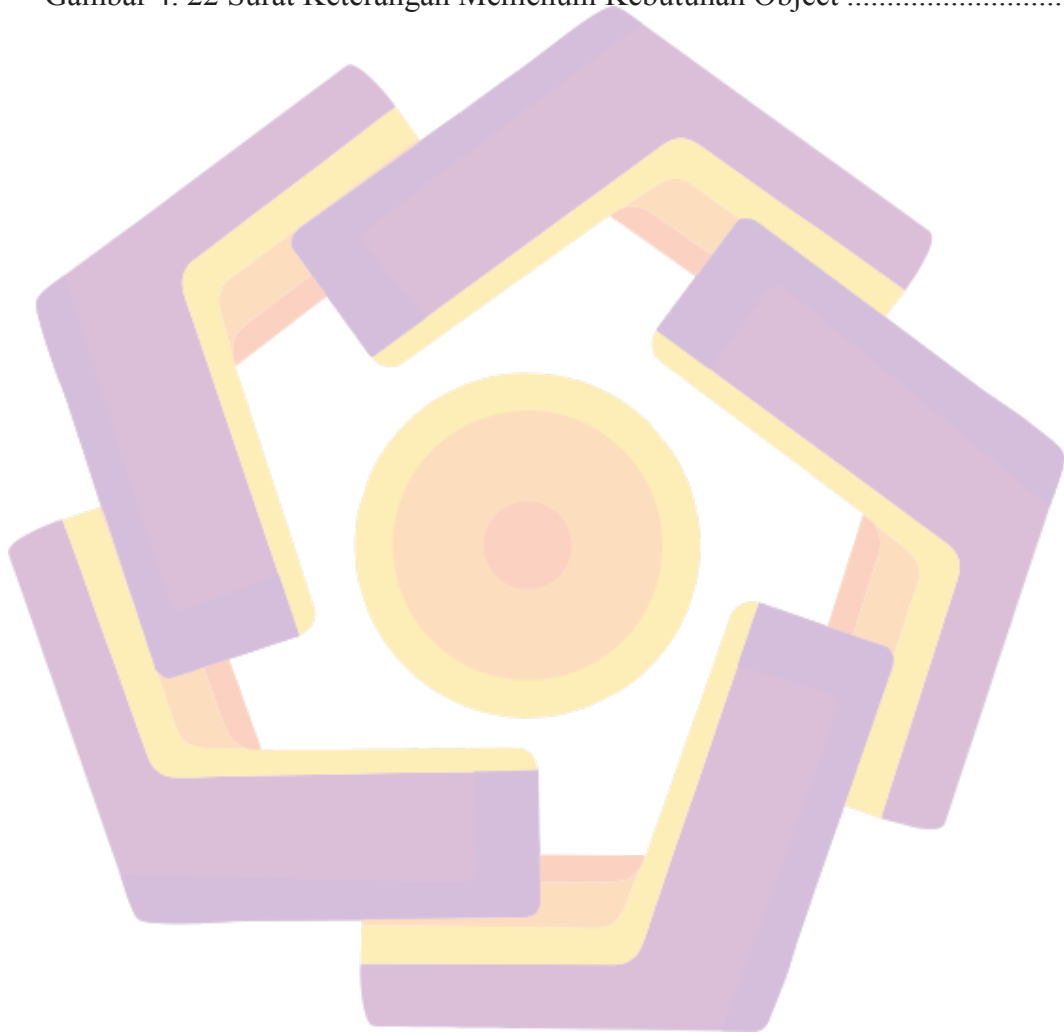
Tabel 4. 1 Perbandingan Kebutuhan dan Hasil Akhir	70
Tabel 4. 2 Hasil Akhir Kuesioner Evaluasi Umum.....	72
Tabel 4. 3 Tabel Bobot Nilai.....	73
Tabel 4. 4 Tabel Presentase Nilai.....	74
Tabel 4. 5 Hasil Uji Evaluasi Umum	74
Tabel 4. 6 Tabel Hasil Kuesioner Evaluasi Ahli Multimedia	75
Tabel 4. 7 Hasil Uji Evaluasi Ahli Multimedia	76



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Squash and stretch.....	12
Gambar 2. 2 Follow Through.....	12
Gambar 2. 3 Overlapping.....	13
Gambar 2. 4 Anticipation.....	13
Gambar 2. 5 Staging.....	14
Gambar 2. 6 Slow In Slow Out.....	15
Gambar 2. 7 Arc.....	15
Gambar 2. 8 Secondary Action.....	16
Gambar 2. 9 Timing and Spacing.....	17
Gambar 2. 10 Exaggerate.....	17
Gambar 2. 11 Solid Drawing.....	18
Gambar 2. 12 Appeal.....	19
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi Varx.....	45
Gambar 4. 1 Pembuatan Lembar Kerja Illustrator.....	57
Gambar 4. 2 Tools Pen Tool.....	57
Gambar 4. 3 Shape Dasar.....	57
Gambar 4. 4 Pewarnaan Karakter.....	58
Gambar 4. 5 Hasil Recording Narasi.....	58
Gambar 4. 6 Noise Reduction.....	59
Gambar 4. 7 Membuat New Compositing.....	60
Gambar 4. 8 Import Hasil Vector.....	60
Gambar 4. 9 Vector Pada Timeline.....	61
Gambar 4. 10 Scene dalam Timeline.....	61
Gambar 4. 11 Durasi Scene pada Timeline.....	61
Gambar 4. 12 Timeline dan Value Awal pada Position.....	62
Gambar 4. 13 Value pada Akhir Timeline.....	62
Gambar 4. 14 Penggunaan Path.....	63
Gambar 4. 15 Pergerakan Anchor Point.....	64
Gambar 4. 16 Parent dan Link.....	64

Gambar 4. 17 Tampilan Plug-In Animaion Composer	65
Gambar 4. 18 Speed/Duration.....	67
Gambar 4. 19 Menambah Transition	68
Gambar 4. 20 Keyframe Volume	68
Gambar 4. 21 Proses Rendering.....	69
Gambar 4. 22 Surat Keterangan Memenuhi Kebutuhan Object	79



INTISARI

Penelitian terhadap PT Semua Aplikasi Indonesia yaitu pada aplikasi Pasti Sekolah yang rilis pada 1 Juli 2021, sebuah aplikasi manajemen sekolah online dengan berbagai fitur menarik salah satunya pengaplikasian teknologi *Artificial Intelligence* pada salah satu fitur andalanya yaitu *auto similarity* pada pengoreksian jawaban siswa.

Penyampaian produk dari pihak PT Semua Aplikasi Indonesia kepada para calon pelanggan sudah dilakukan dengan cukup baik menggunakan *document product brief* dalam satu sesi presentasi, Akan tetapi peneliti memberikan solusi yaitu dengan pembuatan video iklan untuk lebih menarik minat calon pelanggan. Dalam pembuatan video iklan ini melalui beberapa evaluasi. Keseluruhan tahapan tersebut dilakukan untuk mencapai hasil akhir video yang maksimal.

Setelah melalui beberapa tahapan pembuatan video, dapat ditemukan hasil dari penelitian ini adalah video iklan yang dibuat dengan teknik *motion graphics* yang informatif serta telah berhasil menambah keberhasilan presentasi PT Semua Aplikasi Indonesia. Video promosi tersebut berdurasi 2 Menit yang di gunakan sebagai materi presentasi team *Sales dan Marketing* PT Semua Aplikasi Indonesia.

Kata Kunci: Aplikasi Pasti Sekolah, PT Semua Aplikasi Indonesia, Video Iklan, *Motion Graphics*

ABSTRACT

This research is focused on PT Semua Aplikasi Indonesia on the Pasti Sekolah application which was released on July 1, 2021, an online school management application with various interesting features, one of which is the application of Artificial Intelligence technology to one of its main features, namely auto similarity in correcting student answers.

The delivery of products from PT Semua Aplikasi Indonesia to potential customers has been carried out quite well using a product brief document in one presentation session. However, researchers provide a solution, namely by making video advertisements to attract more potential customers. In making this ad video through several evaluations. All of these steps are carried out to achieve maximum video results.

After going through several stages of making videos, it can be found that the results of this research are video advertisements made with informative motion graphics techniques and have succeeded in increasing the success of PT Semua Aplikasi Indonesia presentation. The promotional video is 2 minutes long which is used as presentation material for the Sales and Marketing team of PT Semua Aplikasi Indonesia

Keyword: PT Semua Aplikasi Indonesia, Pasti Sekolah application, video advertisements, Motion Graphics