

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN LAYANAN PRODUK ANIMASI 2D
PADA PEGADAIAN AREA YOGYAKARTA DENGAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI

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



disusun oleh

SULASTRI ANGGRIANI

17.11.1028

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN LAYANAN PRODUK ANIMASI 2D
PADA PEGADAIAN AREA YOGYAKARTA DENGAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

SULASTRI ANGGRIANI

17.11.1028

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN LAYANAN PRODUK ANIMASI 2D PADA
PEGADAIAN AREA YOGYAKARTA DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

yang disusun dan diajukan oleh

Sulastri Anggriani

17.11.1028

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 28 Juli 2023

Dosen Pembimbing,



Ike Verawati, M.Kom
NIK. 190302237

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN LAYANAN PRODUK ANIMASI 2D PADA
PEGADAIAN AREA YOGYAKARTA DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

yang disusun dan diajukan oleh

Sulastri Anggriani

17.11.1028

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 28 Juli 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dhani Ariatmanto, M.Kom, Dr.
NIK. 19030217

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

Ike Verawati, M.Kom
NIK. 190302237

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 Juli 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Sulastrri Anggriani
NIM : 17.11.1028

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Pembuatan Video Iklan Layanan Produk Animasi 2D Pada Pegadaian Area Yogyakarta Dengan Teknik Motion Graphic Sebagai Media Promosi

Dosen Pembimbing : Ike Verawati, 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, 28 Juli 2023

Yang Menyatakan,



Sulastrri Anggriani

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rahmat Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang, berkat rahmat dan hidayah-Nya saya bisa menyelesaikan tugas akhir skripsi ini. Selain itu saya ingin berterima kasih kepada:

1. Ibu saya Nurlaelah dan Bapak saya Suparman yang telah rela memeras keringatnya demi memberikan pendidikan dan yang selalu senantiasa mendukung dan mendoakan dengan ikhlas sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Adik saya Ardiansyah dengan doa dan dukungannya.
3. Sahabat terdekat saya Wulandari yang selalu membantu dan menguatkan tekad saya untuk segera menyelesaikan skripsi.
4. Sahabat saya Resnis Nurahmawati, S.T, Lia Okta Rauhila, S.M, Rita Yudianti, sahabat saya dari SMA sampai rantauan bersama-sama yang selalu menguatkan saya, mendukung saya agar cepat menyelesaikan skripsi ini.
5. Sahabat saya sejak SMP yaitu Sri Sulastri, S.T dan Teti Septiana yang selalu membantu saya dan menguatkan tekad saya untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
6. Dosen Pembimbing saya, Ibu Ike Verawati, M.Kom, yang senantiasa membantu dan memberi semangat saya untuk menyusun skripsi ini.
7. Teman-teman kelas 17-S1IF-02 yang sudah juang bersama-sama.
8. Pegadaian Area Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk melakukan penelitian ini hingga menghasilkan video iklan sebagai media promosi yang berguna bagi pihak objek penelitian.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, karena atas limpahan rahmat serta hidayah-NYA penulis mampu menyusun dan menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam penulis haturkan kepada junjungan alam Nabi besar Muhammad Saw, Nabi yang menjadi tauladan bagi seluruh umat muslim di atas muka bumi ini, dan Nabi yang membawa semua umat dari zaman kebodohan menuju zaman kepintaran seperti yang dirasakan sampai detik ini.

Skripsi yang berjudul **“Pembuatan Video Iklan Layanan Produk Animasi 2D Pada Pegadaian Area Yogyakarta Dengan Teknik Motion Graphic Sebagai Media Promosi”**. Penulisan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program sarjana pada Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

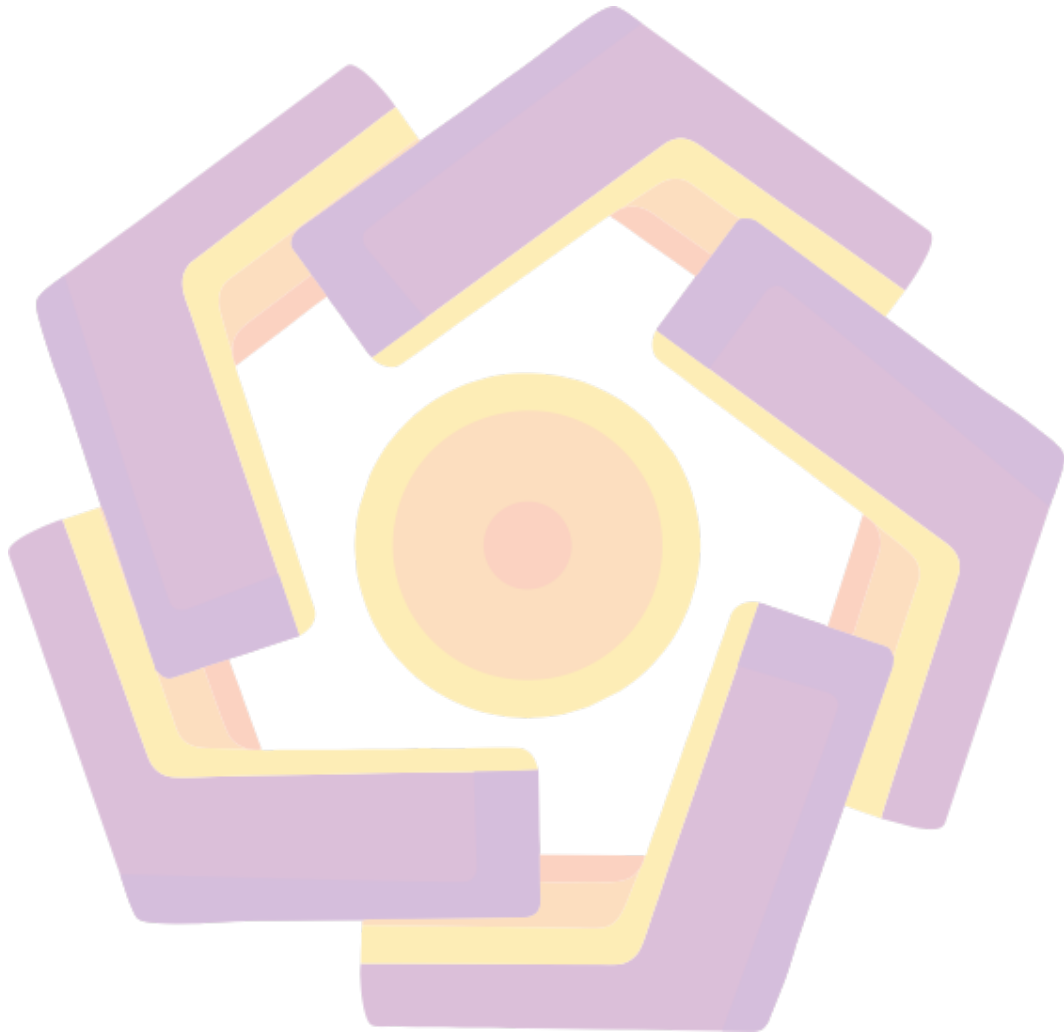
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M Selaku Ketua Universitas AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Windha Mega Pradnya Duhita, M.Kom Selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta
4. Ibu Ike Verawati, M.Kom Selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
5. Ibu Nurlaelah dan Bapak Superman selaku orang tua dari penulis. Penulis mengucapkan terimakasih atas doa dan dukungan yang diberikan sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
6. Saudara, teman-teman Penulis Resnia, Lia, Lastri, Rita, Nadia dan sahabat penulis Wulandari yang selalu menjadi support sistem buat penulis sehingga penulis selalu semangat dalam menyusun skripsi ini.

Penulis menyadari begitu banyak kekurangan bahkan kekeliruan dalam menulis dan masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, sangat dibutuhkan kritik dan saran

yang sifatnya membangun dari seluruh pihak untuk memperbaiki dan demi kesempurnaan proposal skripsi ini agar dapat diterima dan dimanfaatkan sebaik-baik mungkin oleh semua orang yang membutuhkan karya tulisan ilmiah ini. Semoga karya tulisan ilmiah ini bermanfaat bagi penulis dan pihak-pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 28 Juli 2023

Penulis

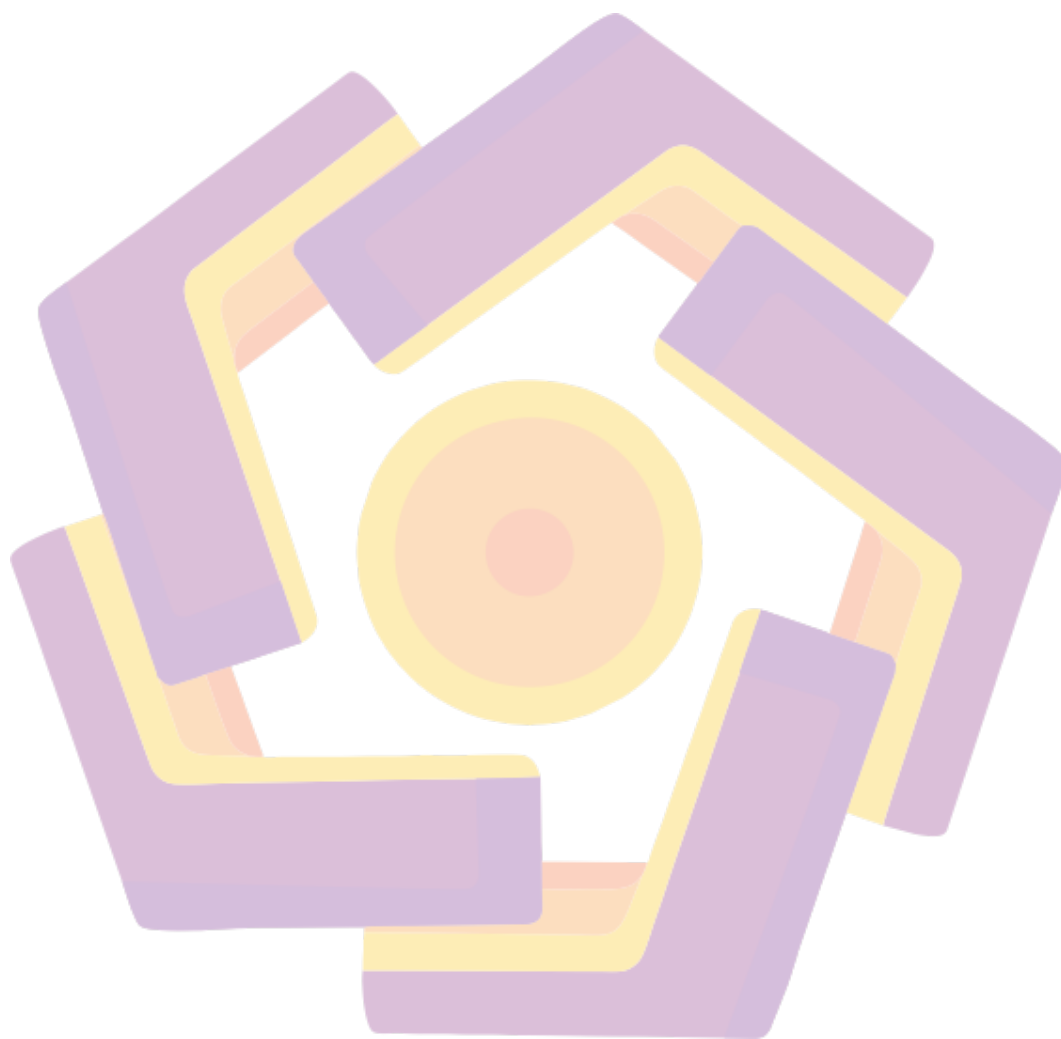


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
1.6 Metodologi Penelitian	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.2 Metode Analisis	3
1.6.3 Metode Perancangan.....	3
1.6.4 Metode Pengembangan.....	3
1.6.5 Metode Testing	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Tinjauan Pustaka	5
2.2 Multimedia	6
2.2.1 Element Multimedia	6

2.3	Infografis	7
2.3.1	Jenis Jenis Infografis	7
2.4	Motion Graphic	9
2.4.1	Karakteristik Motion Graphic	9
2.5	Iklan.....	10
2.5.1	Tujuan Periklanan	10
2.5.3	Strategi Merancang Iklan.....	12
2.6	Media Promosi	14
2.6.1	Tujuan Media Promosi.....	14
2.7	Tahap-tahap Produksi.....	14
2.8	Analisis SWOT	15
2.8.1	Kekuatan/Strength	15
2.8.2	Kelemahan/Weakness	15
2.8.3	Peluang/Opportunities	15
2.8.4	Ancaman/Threat.....	16
2.9	Animasi	16
2.9.1	Animasi 2D	17
2.9.2	Keuntungan Menggunakan Animasi	17
2.10	Storyboard	17
2.11	Video	17
2.12	Pengertian Adobe Illustrator.....	18
2.13	Pengertian Adobe After Effects.....	18
2.14	Skala Likert	18
BAB III	20
ANALISIS DAN PERANCANGAN	20
3.1	Tinjauan Umum	20
3.1.1	Deskripsi Singkat Perusahaan.....	20
3.1.2	Visi dan Misi.....	20
3.1.3	Logo Perusahaan.....	21
3.2	Alur Penelitian	21
3.3	Metode Pengumpulan Data.....	22
3.3.1	Metode Observasi	22

3.3.2	Metode Wawancara	22
3.4	Analisis SWOT	23
3.4.1	Strengths (Kekuatan)	24
3.4.2	Weakness (Kelemahan)	24
3.4.3	Opportunities (Peluang).....	24
3.4.4	Threats (Ancaman)	25
3.5	Analisis Kebutuhan Sistem	26
3.5.1	Kebutuhan Fungsional	26
3.5.2	Kebutuhan Non Fungsional	26
3.6	Rancangan Pra-Produksi	27
3.6.1	Ide Cerita.....	27
3.6.2	Tema	27
3.6.3	Rancangan Naskah Video Iklan.....	28
3.6.4	Rancangan Storyboard.....	29
BAB IV	35
HASIL DAN PEMBAHASAN		35
4.1	Produksi.....	35
4.1.1	Design Vector	35
4.1.2	Dubbing	39
4.2	Pasca Produksi	40
4.2.1	Editing.....	40
4.2.2	Compositing.....	44
4.2.3	Rendering.....	44
4.3	Testing.....	46
4.3.1	Alpha Testing.....	46
4.3.2	Beta Testing	48
4.4	Distribution	51
BAB V	52
PENUTUP		52
5.1	Kesimpulan	52
5.2	Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA		54



DAFTAR TABEL

Tabel. 2.1 Perbandingan Penelitian	6
Tabel 2.2 SWOT Matriks.....	16
Tabel 2.3 Pengkategorian Skor Jawaban	19
Tabel 3.1 Matriks SWOT.....	25
Tabel 3.2 Daftar perangkat keras yang digunakan	26
Tabel 3.3 Daftar perangkat lunak yang digunakan	27
Tabel 3.4 Daftar kebutuhan <i>brainware</i> yang digunakan	27
Tabel 3.5 <i>Storyboard</i>	30
Tabel 4.1 Alpha Testing.....	46
Tabel 4.2 Kriteria Interpretasi.....	47
Tabel 4.3 Hasil Kuesioner Praktisi Multimedia.....	48
Tabel 4.4 Beta Testing	49
Tabel 4.5 Hasil Kuisisioner Masyarakat Umum	50



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Unsur Multimedia	6
Gambar 3.1 Logo Pegadaian Area Yogyakarta	21
Gambar 3.2 Alur Penelitian	21
Gambar 3.3 Dokumentasi Wawancara	23
Gambar 4.1 penggunaan <i>software</i> dalam proses produksi dan pasca produksi.....	35
Gambar 4.2 Pengaturan Lembar Kerja Adobe Illustrator	36
Gambar 4.3 Design Character.....	37
Gambar 4.4 Menyimpan File	37
Gambar 4.5 Pemberian nama file dengan format .ai	38
Gambar 4.6 Pengaturan Lembar Kerja Adobe Illustrator.....	38
Gambar 4.7 Pembuatan background.....	39
Gambar 4.8 File voice over.....	40
Gambar 4.9 Composition Setting.....	41
Gambar 4.10 File yang akan di import	41
Gambar 4.11 Drag file ke dalam timeline.....	42
Gambar 4.12 Proses Penganimasian	42
Gambar 4.13 Proses Pergerakan Menggunakan Puppet Pin Tool	43
Gambar 4.14 Proses gerakan line	43
Gambar 4.15 Proses menggunakan teknik scale.....	44
Gambar 4.16 Proses Compositing	44
Gambar 4.17 Export Settings.....	45
Gambar 4.18 Proses Render.....	45
Gambar 4.19 Video iklan telah di publish	51

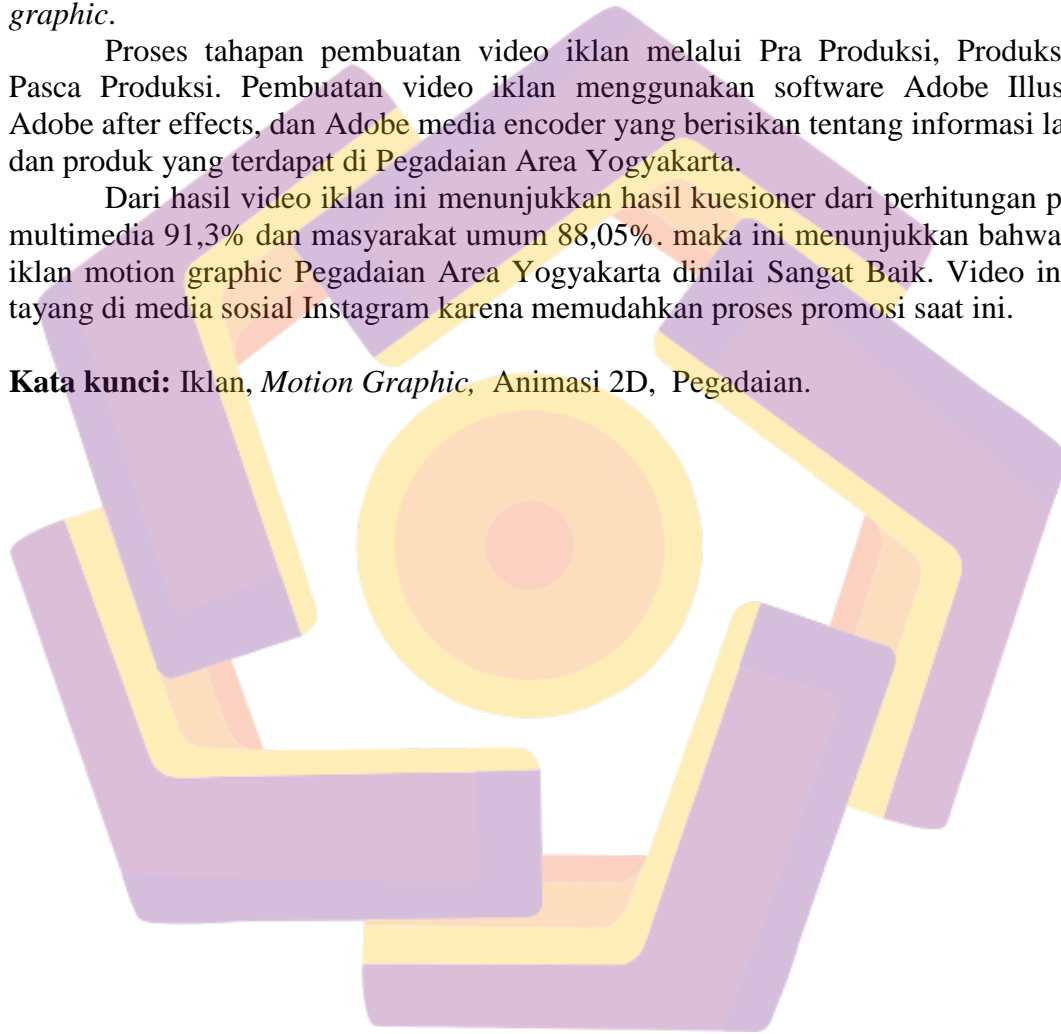
INTISARI

Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti, pihak Pegadaian Area Yogyakarta ingin memiliki video iklan yang memuat informasi terkait layanan produk pegadaian dari Aplikasi Pegadaian Digital yang video iklannya tidak direkam atau tidak di *live shoot*kan. Namun dari pihak Pegadaian Area Yogyakarta tidak memiliki personil bagian praktisi multimedia untuk membuat video iklan berupa animasi yang menarik dan informatif. Dari hasil wawancara tersebut, peneliti akan membuat video iklan layanan produk animasi 2D Pegadaian Area Yogyakarta dengan teknik *motion graphic*.

Proses tahapan pembuatan video iklan melalui Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi. Pembuatan video iklan menggunakan software Adobe Illustrator, Adobe after effects, dan Adobe media encoder yang berisikan tentang informasi layanan dan produk yang terdapat di Pegadaian Area Yogyakarta.

Dari hasil video iklan ini menunjukkan hasil kuesioner dari perhitungan praktisi multimedia 91,3% dan masyarakat umum 88,05%. maka ini menunjukkan bahwa video iklan *motion graphic* Pegadaian Area Yogyakarta dinilai Sangat Baik. Video ini akan tayang di media sosial Instagram karena memudahkan proses promosi saat ini.

Kata kunci: Iklan, *Motion Graphic*, Animasi 2D, Pegadaian.



ABSTRACT

From the results of interviews conducted by researchers, the Yogyakarta Area Pawnshop wanted to have an advertising video that contained information related to pawn product services from the Pawnshop Digital Application whose ad videos were not recorded or not shoot live. However, the Yogyakarta Area Pawnshop does not have multimedia practitioner personnel to make video advertisements in the form of interesting and informative animations. From the results of the interview, the researcher will make a video advertisement for a 2D animation product service at Pegadaian Area Yogyakarta using motion graphics techniques.

The process of making video advertisements through Pre-Production, Production and Post-Production. Making video advertisements using Adobe Illustrator software, Adobe after effects, and Adobe media encoder which contains information on services and products available at Pegadaian Area Yogyakarta.

From the results of this ad video, it shows the results of the questionnaire from the calculation of multimedia practitioners 91.3% and the general public 88.05%. This shows that the motion graphic advertising video of Pegadaian Area Yogyakarta is rated Very Good. This video will be broadcast on Instagram social media because it facilitates the current promotion process.

Keywords: Advertising, Motion Graphic, 2D Animation, Pawnshop.

