

**PENERAPAN TEKNIK STOP MOTION DAN MOTION GRAPHIC PADA VIDEO  
PROMOSI PERIKLANAN QAYLA JEWELRY**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Muhammad Izzuddin Pramana**

**14.11.8154**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

**PENERAPAN TEKNIK STOP MOTION DAN MOTION GRAPHIC PADA VIDEO  
PROMOSI PERIKLANAN QAYLA JEWELRY**

**SKRIPSI**



disusun oleh

Muhammad Izzuddin Pramana

14.11.8154

PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PENERAPAN TEKNIK STOP MOTION DAN MOTION GRAPHIC  
PADA VIDEO PROMOSI PERIKLANAN QAYLA JEWELRY**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

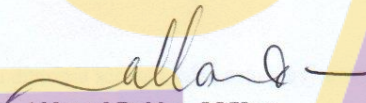
**Muhammad Izzuddin Pramana**

**14.11.8154**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 24 Agustus 2018

Dosen Pembimbing,



**Akhmad Dahlan, M.Kom.**

**NIK. 190302174**

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

#### PENERAPAN TEKNIK STOP MOTION DAN MOTION GRAPHIC PADA VIDEO PROMOSI PERIKLANAN QAYLA JEWELRY

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Izzuddin Pramana**

**14.11.8154**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 10 Februari 2020

#### Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Banu Santoso, ST, M.Eng

NIK. 190302327

Bernadhed, M.Kom.

NIK. 190302243

Akhmad Dahlan, M.Kom.

NIK. 19030217



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

Tanggal 17 Februari 2020

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



Krisnawati, S.Si, M.T.

NIK. 190302038

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri ( ASLI ), dan di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi pendidikan, dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini disebutkan dalam daftar pustaka.

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

Yogyakarta, 12 Februari 2020



*Izzuddin*  
Muh. Izzuddin Pramana

14.11.8154

## Motto

“Sesungguhnya ALLAH SWT tidak merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri.”

(QS : Ar Ra’d : 11)

Jenius adalah 1 % inspirasi dan 99 % keringat. Tidak ada yang dapat menggantikan kerja keras.

Keberuntungan adalah sesuatu yang terjadi ketika kesempatan bertemu dengan kesiapan. -

*Thomas A. Edison*

**“Doa memberikan kekuatan pada orang yang lemah, membuat orang tidak percaya menjadi percaya dan memberikan keberanian pada orang yang ketakutan”**



## Persembahan

Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Ayahanda tercinta, Sigit Pramana, Amd yang telah gigih, jerih payah membanting tulang demi masa depan keluarga dan putra-putranya.
2. Ibunda tercinta, Umi Friatiningsih yang selalu sabar, selalu mencurahkan segala kasih sayang, do'a dan restu kepada seluruh keluarga dan putra-putranya.
3. Kakakku tercinta, Sefianita Rahmawati Pramana bersama keluarga kecilnya: Kakak Aditya Rizky Dina Cahya beserta si Cantik Aisyah Adzkiya Rizky Putri yang selalu memberikan motivasi, do'a dan restunya.
4. Teman-teman tercinta; Agri Mahendra, Khoyim Windya Wijaya, Andang Vijayanto, Muhammad Febrianto, Wisnu Hardi Prakoso, dan semuanya yang selalu memberikan motivasi secara materiil maupun spirituil.
5. Seseorang yang spesial Novitasari Kusuma yang telah bersedia memberikan bantuan materiil maupun spirituil, motivasi, do'a dan restunya.

## Kata Pengantar

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan berkat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang diberi judul “**Penerapan Teknik Stop Motion dan Motion Graphic Pada Video Promosi Periklanan Qayla Jewelry**” yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi Strata 1 pada Jurusan Teknik Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Muhammad Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Sudarmawan, M.T selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Akhmad Dahlan, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak masukan dan arahan kepada penulis.
4. Seluruh dosen dan staf karyawan Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmu dan bantuannya selama di bangku perkuliahan.
5. Ibu Suci Wulandari selaku General Manager Qayla Jewelry Yogyakarta yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk menjadikan perusahaan Qayla Jewelry Yogyakarta sebagai objek penelitian.
6. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun guna membantu pembuatan skripsi yang lebih baik lagi dan pada akhirnya dapat bermanfaat bagi pembacanya

Yogyakarta, 12 Februari 2020

Penyusun,

Muhammad Izzuddin

Pramana

14.11.8154



## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI .....	xvi
ABSTRACT.....	xviii
BAB I	
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	4

1.6 Metode Penelitian .....	4
1.6.1 Pengumpulan Data .....	4
1.6.2 Metode Analisis .....	5
1.6.3 Metode Perancangan .....	6
1.6.4 Metode Testing .....	6
1.7 Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II</b>	
<b>LANDASAN TEORI</b> .....	8
2.1 Tinjauan Pustaka .....	8
2.2 Dasar Teori .....	14
2.2.1 Konsep Dasar Informasi .....	14
2.2.2 Konsep Dasar Sistem Informasi .....	15
2.2.3 Konsep Dasar Teori Web .....	17
2.2.4 Konsep Dasar Multimedia .....	19
2.2.5 Konsep Dasar Motion Graphic .....	22
2.2.6 Konsep Dasar Stop Motion .....	29
2.2.7 Perangkat Lunak .....	33
2.2.7.1 Adobe After Effect .....	33
2.2.7.2 Adobe Premiere Pro .....	34

2.2.7.3	Adobe Photoshop.....	34
2.2.7.4	Corel Draw.....	35
2.2.8	Metode Analisis .....	36
2.2.9	Analisis Pieces .....	36
2.2.10	Analisis Kebutuhan.....	39
2.2.10.1	Pengertian Kebutuhan Fungsional .....	39
2.2.10.2	Pengertian Kebutuhan Non Fungsional .....	39
2.2.11	Analisis Kelayakan .....	40
2.2.11.1	Pengertian Analisis Kelayakan Teknologi.....	41
2.2.11.2	Pengertian Analisis Kelayakan Operasional.....	41
2.2.11.3	Pengertian Analisis Kelayakan Hukum.....	41
<b>BAB III</b>		
<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>42</b>
3.1	Deskripsi Perusahaan .....	42
3.1.1	Sejarah/Latar Belakang Berdiri.....	42
3.1.2	Visi dan Misi Qayla Jewelry.....	43
3.1.3	Tujuan Qayla Jewelry .....	44
3.1.4	Struktur Organisasi Qayla Jewelry .....	44
3.1.5	Alamat dan Kontak Qayla Jewelry .....	44

3.2 Analisis PIECES .....	45
3.2.1 Analisis Kinerja( <i>Performance</i> ).....	45
3.2.2 Analisis Informasi( <i>Information</i> ).....	46
3.2.3 Analisis Ekonomi( <i>Economy</i> ) .....	47
3.2.4 Analisis Keamanan( <i>Control</i> ) .....	48
3.2.5 Analisis Efisiensi( <i>Efficiency</i> ).....	49
3.2.6 Analisis Layanan( <i>Services</i> ) .....	49
3.3 Solusi.....	50
3.4 Solusi yang Dipilih .....	50
3.5 Analisis Kebutuhan.....	51
3.5.1 Analisis Kebutuhan Fungsional .....	51
3.5.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	51
3.6 Analisis Kelayakan .....	53
3.6.1 Analisis Kelayakan Teknologi.....	53
3.6.2 Analisis Kelayakan Operasional .....	53
3.6.3 Analisis Kelayakan Hukum .....	54
3.7 Pengumpulan Data.....	54
<b>BAB IV</b>	
<b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>57</b>

4.1 Implementasi.....	57
4.2 Instalasi Perangkat Lunak .....	57
4.2.1.1 Instalsi Adobe After Effect .....	57
4.2.1.2 Instalasi Adobe Premiere .....	63
4.3 Implementasi Perancangan dan Pembuatan.....	70
4.3.1 Produksi .....	70
4.3.2 Pembuatan Desain.....	70
4.3.3 Pasca Produksi .....	71
4.3.4 Pembuatan Motion Graphic .....	74
4.3.5 Penggabungan Audio dan Video .....	75
4.3.6 Proses Rendering .....	76
4.3.7 Proses Testing .....	76
BAB V	
PENUTUP.....	80
5.1 Kesimpulan .....	80
5.2 Saran .....	81
DAFTAR PUSTAKA .....	82
LAMPIRAN.....	84

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Persamaan dan Perbedaan Penelitian.....	9
Tabel 3.1 Analisis Kinerja ( <i>Performance</i> ).....	46
Tabel 3.2 Analisis Informasi ( <i>Information</i> ).....	47
Tabel 3.3 Analisis Ekonomi( <i>Economy</i> ).....	48
Tabel 3.4 Analisis Keamanan( <i>Control</i> ).....	48
Tabel 3.5 Analisis Efisiensi( <i>Efficiency</i> ).....	49
Tabel 3.6 Analisis Layanan ( <i>Services</i> ).....	50
Tabel 3.7 Kebutuhan Perangkat Komputer.....	52
Tabel 3.8 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	53
Tabel 3.9 Instrumen Penelitian Wawancara.....	55
Tabel 4.1 Tabel Bobot Pilihan Jawaban.....	77
Tabel 4.2 Tabel Pertanyaan Kuisisioner.....	77
Tabel 4.3 Tabel Interval.....	78
Tabel 4.4 Tabel Perhitungan Bobot Nilai Kuisisioner.....	79

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Adobe After Effect .....	33
Gambar 2.2 Tampilan Adobe Premiere .....	34
Gambar 2.3 Tampilan Adobe Photoshop.....	35
Gambar 4.1 Tampilan Instalasi Set-Up Adobe After Effect.....	58
Gambar 4.2 Tampilan Instalasi <i>Try</i> Adobe After Effect.....	58
Gambar 4.3 Tampilan Installer Pada Adobe After Effect.....	59
Gambar 4.4 Tampilan Software Agreement Adobe After Effect .....	59
Gambar 4.5 Tampilan Sign In Pada Adobe After Effect .....	60
Gambar 4.6 Tampilan <i>Connect Later</i> Adobe After Effect .....	60
Gambar 4.7 Tampilan Options Adobe After Effect.....	61
Gambar 4.8 Tampilan Install Adobe After Effect .....	61
Gambar 4.9 Tampilan Installation Complete Adobe After Effect.....	62
Gambar 4.10 Tampilan Folder Crack Adobe After Effect .....	62
Gambar 4.11 Tampilan Folder Resource Adobe After Effect .....	63
Gambar 4.12 Tampilan Set-Up Adobe Premiere Pro .....	64
Gambar 4.13 Tampilan <i>Try</i> Adobe Premiere Pro .....	65
Gambar 4.14 Tampilan Sign In Adobe Premiere Pro .....	65
Gambar 4.15 Tampilan Sign In Later Adobe Premiere Pro.....	66

Gambar 4.16 Tampilan Software Agreement Adobe Premiere Pro .....	66
Gambar 4.17 Tampilan Options Adobe Premiere Pro .....	67
Gambar 4.18 Tampilan Install Adobe Premiere Pro.....	67
Gambar 4.19 Tampilan Installation Complete Adobe Premiere Pro .....	68
Gambar 4.20 Tampilan Folder Crack Adobe Premiere Pro.....	68
Gambar 4.21 Tampilan Folder Resource Adobe Premiere Pro .....	69
Gambar 4.22 Tampilan Ddestination Folder Access Adobe Premiere Pro .....	69
Gambar 4.23 Tampilan StoryBoard.....	70
Gambar 4.24 Tampilan StoryBoard.....	71
Gambar 4.25 Tampilan Proses Editing .....	72
Gambar 4.26 Tampilan Proses Grading.....	73
Gambar 4.27 Tampilan Proses PopUp Animation.....	74
Gambar 4.28 Tampilan Proses Masking Crop.....	74
Gambar 4.29 Tampilan Penggabungan Audio dan Video .....	75
Gambar 4.30 Tampilan Proses Rendering .....	76



## INTISARI

Di era globalisasi ini, Media Informasi Periklanan telah digunakan oleh banyak pihak, baik instansi, organisasi, maupun di perusahaan terutama perusahaan besar, bahkan memberi pengaruh yang cukup besar terhadap persaingan produk dan ketahanan produk di dunia bisnis online maupun konvensional untuk. Media Informasi Periklanan merupakan Suatu media informasi yang akan merancang untuk memberikan efek signifikan terhadap suatu produk bisnis menjadi agar mampu mempunyai maksud penyampaian suatu produk dan bertujuan untuk membantu perusahaan dalam menentukan pasar yang mereka inginkan. Dan media informasi periklanan dapat membuat saran produk tersampaikan secara cepat, tepat, akurat dan efisien.

Qayla Jewelry merupakan sebuah perusahaan start up yang tidak lepas dari teknologi, apalagi perusahaan start up ini memulai bisnisnya melalui media online. Namun belum adanya iklan yang menampilkan produk mereka masih menjadi kendala tersendiri yang berdampak pada tidak stabilnya orderan untuk mencapai target perusahaan setiap bulannya.

Dan informasi yang dihasilkan terkadang masih mengalami kekeliruan dan ketidaksamaan antara admin satu dengan yang lainnya. Untuk mengoptimalkan target perusahaan setiap bulannya, diperlukan media informasi periklanan yang kemudian diharapkan akan menghasilkan informasi yang diperlukan lebih tepat, akurat dan efisien. Media informasi ini berbasis Adobe After Effect dan Adobe Premiere 6.0 dengan tujuan dari aplikasi ini adalah untuk menghemat waktu dan informasi iklan yang dihasilkan lebih menarik, dan juga mudah dipahami oleh masyarakat luas.

***Kata Kunci – Advertising Information, information, Media Advertising.***

## ABSTRACT

In this era of globalization, Media Advertising Information has been used by many parties, both agencies, organizations, as well as in the company mainly big companies, even give a considerable influence on product competition and product resilience in the online and conventional business world. Media Advertising Information is a medium of information will design to give a significant effect on a business product to be able to have the intention of delivering a product and aim to assist companies in determining the market they want. And advertising information media can make product delivery delivered quickly, precisely, accurately and efficiently.

Qayla Jewelry is a start-up company that can not be separated from technology, let alone start-up companies start their business through online media. But the absence of ads that display their products is still a constraint of its own impact on the unstable orderan to achieve the target company loyal month. And the resulting information sometimes still experience errors and inequalities between admin to one another.

To optimize the target company every month, advertising media required information which is then expected to produce the necessary information more precise, accurate and efficient. This information media based on Adobe Arfter Effect and Adobe Premiere 6.0 with the purpose of this application is to save time and advertising information produced more interesting, and also easily understood by the public.

***Keywords – Advertising Information, information, Media Advertising.***

