

**IMPLEMENTASI MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI
USAHA KULINER YAMAKAN**

SKRIPSI



disusun oleh

Yuliana Rahmat Suryadi

16.11.0367

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

**IMPLEMENTASI MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI
USAHA KULINER YAMAKAN**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Yuliana Rahmat Suryadi

16.11.0367

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

IMPLEMENTASI MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI USAHA KULINER YAMAKAN

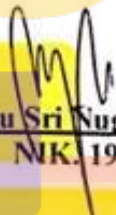
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yuliana Rahmat Suryadi

16.11.0367

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 07 Februari 2020

Dosen Pembimbing,


Bhanu Sri Nugraha, M. Kom
NIK. 190302164

PENGESAHAN
SKRIPSI
IMPLEMENTASI MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI
USAHA KULINER YAMAKAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yuliana Rahmat Suryadi

16.11.0367

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Februari 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Bhanu Sri Nugraha, M. Kom
NIK. 190302164

Bernadhed, M. Kom
NIK. 190302243

Agung Nugroho, M. Kom
NIK. 190302242

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 26 Februari 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 26 Februari 2020



Yuliana Rahmat Suryadi

NIM. 16.11.0367

MOTTO

“Jangan cepat menilai seseorang buruk. jika belum mengenal dengan sedirinya.”

“Jalan hidup seseorang sudah di atur dalam cerita kehidupan.”

(Quote of YR)

”Hal terindah di dunia ini adalah ketika melihat kedua orang tuamu tersenyum dan mengetahui bahwa kamu adalah alasan di balik senyuman itu.”

“Sesungguhnya jika kamu bersyukur, niscaya Aku akan Menambah (nikmat) kepadamu.”

(Q.S Ibrahim 7)



PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas anugerah dan nikmat yang tak terkira sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ini. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan anugerah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua orang tua saya, Bapak Suradi dan Ibu Suyatmi yang selalu memberikan motivasi, doa dan dukungan dalam pengerjaan skripsi ini.
3. Partner yang selalu menyemangati saya.
4. Bapak M. Suyanto, Prof., Dr., M.M. Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan.
6. Yamakan yang telah memberikan izin penelitian, sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini.
7. Sahabat-sahabat saya yang telah membantu kelancaran skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Implementasi Motion Graphic Sebagai Media Promosi Usaha Kuliner Yamakan”. sesuai dengan waktu yang diharapkan. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Penulis sangat menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini sangat jauh dari kesempurnaan. Walaupun sangat sederhana, tanpa bantuan dari berbagai pihak pastinya penulis akan mengalami berbagai macam kesulitan. Oleh karena itu dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak M. Suyanto, Prof., Dr., M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku dekan fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.

5. Kedua orang tua saya yang selalu menyemangati saya dan mendoakan saya dalam segala hal.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.



DAFTAR ISI

COVER	I
JUDUL	II
PERSETUJUAN	III
PENGESAHAN	IV
PERNYATAAN	V
MOTTO	VI
PERSEMBAHAN	VII
KATA PENGANTAR	VIII
DAFTAR ISI	X
DAFTAR TABEL	XIV
DAFTAR GAMBAR	XV
INTISARI	XVII
ABSTRACT	XVIII
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	2
1.3 BATASAN MASALAH	2
1.4 TUJUAN PENELITIAN	3

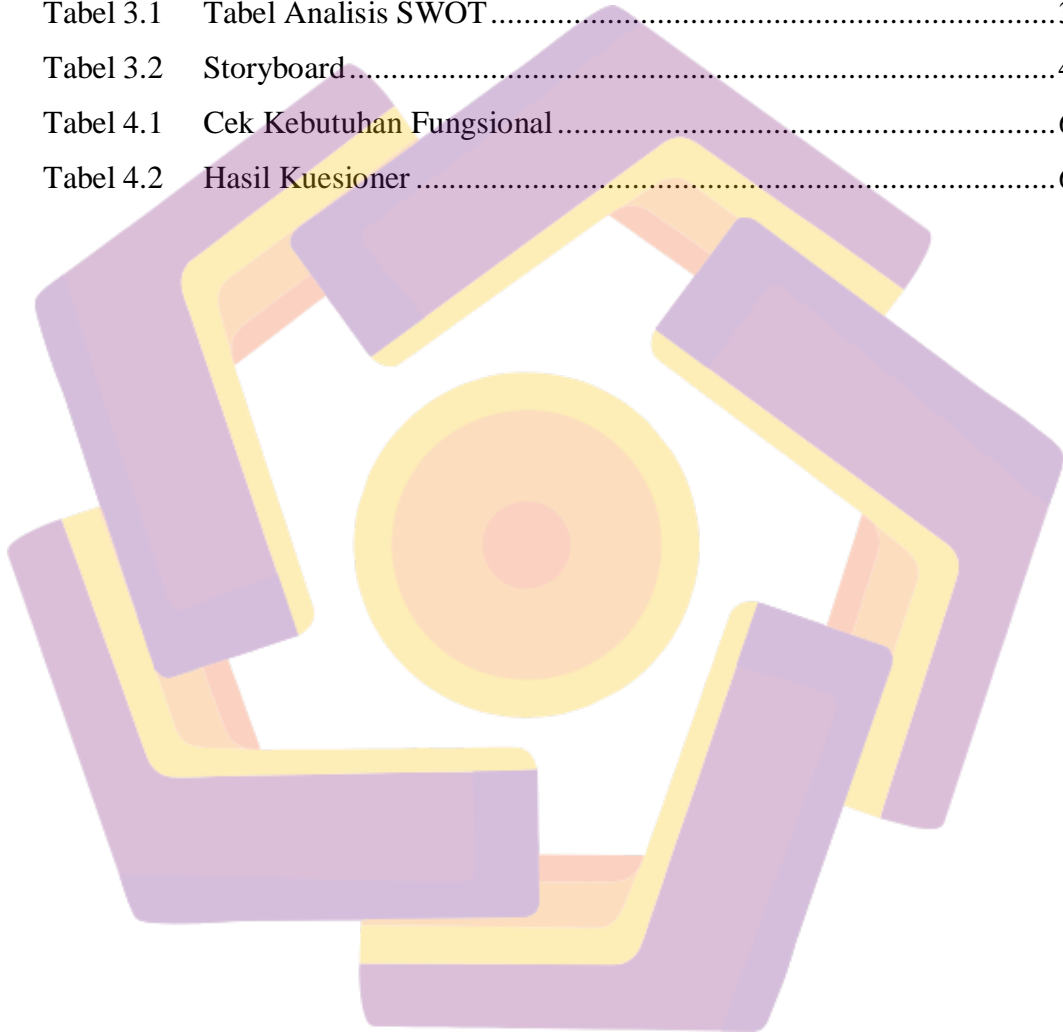
1.5	MANFAAT PENELITIAN	3
1.6	METODE PENELITIAN	3
1.7	SISTEMATIKA PENULISAN	6
BAB II LANDASAN TEORI.....		8
2.1.	TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.2.	DASAR TEORI.....	9
2.2.1.	<i>Konsep Dasar Multimedia</i>	<i>9</i>
2.2.2.	<i>Elemen Multimedia.....</i>	<i>10</i>
2.2.3.	<i>Manfaat Multimedia</i>	<i>11</i>
2.3.	VIDEO	11
2.3.1.	<i>Definisi Video.....</i>	<i>11</i>
2.3.2.	<i>Format File Video</i>	<i>12</i>
2.3.3.	<i>Elemen Video.....</i>	<i>14</i>
2.4.	MOTION GRAPHIC	14
2.4.1.	<i>Definisi Motion Graphic.....</i>	<i>14</i>
2.5.	ANIMASI.....	15
2.5.1.	<i>Definisi Animasi</i>	<i>15</i>
2.5.2.	<i>Prinsip Animasi</i>	<i>16</i>
2.5.3.	<i>Jenis Animasi.....</i>	<i>23</i>
2.6.	PROMOSI.....	24
2.6.1.	<i>Definisi Promosi.....</i>	<i>24</i>
2.6.2.	<i>Fungsi Promosi</i>	<i>25</i>
2.6.3.	<i>Tujuan Promosi</i>	<i>26</i>
2.7.	ANALISIS SWOT.....	26
2.8.	ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM	28
2.8.1.	<i>Kebutuhan Fungsional.....</i>	<i>28</i>
2.8.2.	<i>Kebutuhan Non Fungsional</i>	<i>29</i>
2.9.	TAHAPAN PRODUKSI.....	29
2.9.1.	<i>Pra Produksi</i>	<i>29</i>

2.9.2. <i>Produksi</i>	30
2.9.3. <i>Pasca Produksi</i>	30
2.10. PENGOLAHAN DATA KUESIONER	30
2.11. EVALUASI	31
2.11.1. <i>Pengertian</i>	31
2.11.2. <i>Metode</i>	31
2.11.3. <i>Rumus Presentase</i>	32
BAB III METODE PENELITIAN	33
3.1 TINJAUAN UMUM.....	33
3.1.1 <i>Sejarah Yamakan</i>	33
3.1.2 <i>Visi dan Misi</i>	34
3.1.2.1 <i>Visi</i>	34
3.1.2.2 <i>Misi</i>	34
3.1.3 <i>Logo Yamakan</i>	34
3.2 PENGUMPULAN DATA	35
3.2.1 <i>Observasi</i>	35
3.2.2 <i>Wawancara</i>	36
3.2.3 <i>Metode Studi Literatur</i>	36
3.3 ANALISIS SWOT	37
3.4 ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM	39
3.4.1 <i>Analisis Kebutuhan Non Fungsional</i>	39
3.5 TAHAPAN PRA PRODUKSI	40
3.5.1 <i>Perancangan Konsep</i>	40
3.5.2 <i>Perancangan Audio</i>	41
3.5.3 <i>Penulisan Naskah</i>	41
3.5.4 <i>Storyboard</i>	43
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	47
4.1 PRODUKSI	47

4.1.1	<i>Persiapan Perangkat Produksi</i>	47
4.1.2	<i>Design</i>	47
4.1.3	<i>Design dan Coloring</i>	47
4.1.4	<i>Hasil Pembuatan Footage</i>	50
4.1.5	<i>Background</i>	56
4.1.6	<i>Sound Recording</i>	57
4.2	PASCA PRODUKSI	57
4.2.1	<i>Compositing</i>	58
4.2.2	<i>Editing</i>	60
4.2.3	<i>Rendering</i>	63
4.3	HASIL AKHIR PRODUKSI	64
4.4	EVALUASI	64
4.4.1	<i>Perbandingan Kebutuhan Fungsional / Informasi dengan Hasil Akhir</i>	64
4.4.2	<i>Kuesioner Faktor Informasi dan Faktor Tampilan Video</i>	66
4.5	PENYERAHAN KE PIHAK YAMAKAN	68
4.6	IMPLEMENTASI PADA SITUS MEDIA ONLINE	69
	BAB V PENUTUP	72
5.1	KESIMPULAN	72
5.2	SARAN	72
	DAFTAR PUSTAKA	74
	LAMPIRAN KUESIONER	76

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Format Video.....	13
Tabel 2.2	SWOT Matriks	28
Tabel 2.3	Contoh Rumus Presentase.....	32
Tabel 3.1	Tabel Analisis SWOT.....	37
Tabel 3.2	Storyboard.....	44
Tabel 4.1	Cek Kebutuhan Fungsional.....	65
Tabel 4.2	Hasil Kuesioner.....	67



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Anticipation	16
Gambar 2.2	Squash dan Stretch.....	17
Gambar 2.3	Staging	17
Gambar 2.4	Straight-ahead Action dan Pose-toPose	18
Gambar 2.5	Follow-throught dan Overlapping Action	18
Gambar 2.6	Slow In – Slow Out.....	19
Gambar 2.7	Arcs	19
Gambar 2.8	Secondary Action	20
Gambar 2.9	Timing	21
Gambar 2.10	Exaggeration.....	21
Gambar 2.11	Solid Drawing.....	22
Gambar 2.12	Appeal	22
Gambar 3.1	Logo	34
Gambar 3.2	Instagram.....	34
Gambar 4.1	Loading Screen	48
Gambar 4.2	Membuat Lembar Kerja Baru.....	48
Gambar 4.3	Proses Pembuatan Dan Coloring	49
Gambar 4.4	Export File Menjadi Png	49
Gambar 4.5	Logo Yamakan	50
Gambar 4.6	Produk Yamakan	50
Gambar 4.7	Karakter.....	51
Gambar 4.8	Ilustrasi Cara Pemesanan Yamakan.....	51
Gambar 4.9	Meja Peralatan Kantor	52
Gambar 4.10	Mobil 1	52
Gambar 4.11	Mobil 2.....	52
Gambar 4.12	Mobil 3	53
Gambar 4.13	Mobil 4.....	53
Gambar 4.14	Jagung	53

Gambar 4.15	Paprika	54
Gambar 4.16	Buncis	54
Gambar 4.17	Cabe	54
Gambar 4.18	Wortel	55
Gambar 4.19	Ayam.....	55
Gambar 4.20	Gedung	56
Gambar 4.21	Sketsa Background	56
Gambar 4.22	Tampilan audacity	57
Gambar 4.23	Alur Kerja Proses Pasca Produksi	58
Gambar 4.24	Tampilan Composition.....	59
Gambar 4.25	Tampilan Cara Import File.....	60
Gambar 4.26	Tampilan Proses Editing	60
Gambar 4.27	Transformasi Dasar.....	61
Gambar 4.28	Masking.....	61
Gambar 4.29	Position.....	62
Gambar 4.30	Rotation.....	62
Gambar 4.31	Import Audio	63
Gambar 4.32	Rendering	63
Gambar 4.33	Hasil Akhir Video.....	64
Gambar 4.34	Penyerahan	68
Gambar 4.35	Instagram @ yamakanfood	69
Gambar 4.36	Konten beserta Hashtag	70
Gambar 4.37	Kota Segmen Pasarnya	70
Gambar 4.38	Rentang Usia dan Jenis Kelamin	71

INTISARI

Yamakan merupakan salah satu usaha kuliner kekinian siap saji yang baru saja berdiri pada 1 juni 2019. Yamakan menyajikan makanan sehat dengan penyajian yang praktis sehingga sangat cocok untuk mereka yang tidak memiliki waktu untuk menyajikan santapan yang bergizi. Namun promosi masih menggunakan foto-foto makanan, tidak di jelaskan isian makanan tersebut dan produknya maka informasinya kurang jelas tersampaikan.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memenuhi kebutuhan tersebut adalah dengan mengimplementasikan video promosi *motion graphic* sebagai salah satu media penyampaian informasi di media sosial yang menampilkan isian dari makanan siap saji tersebut agar promosi lebih jelas tersampaikan dan lebih di kenal banyak orang.

Hasil akhir dari pengimplementasian ini adalah video promosi *motion graphic* 55 detik. Video Promosi *Motion Graphic* ini menjelaskan permasalahan yang di hadapi oleh masyarakat dan solusi yang di tawarkan yaitu menjelaskan sebuah produk dan isian dari makanan tersebut dengan menarik dan dapat di pahami secara jelas. Di akhir proyek, video promosi *motion graphic* ini diserahkan ke Yamakan.

Kata Kunci: Video Promosi, Makanan, Media Informasi, *Motion Graphic*.

ABSTRACT

Yamakan is one of the culinary businesses of fast food that has just been established on June 1, 2019. Yamakan serves healthy food with a practical presentation so it is suitable for those who do not have time to serve nutritious meals. But the promotion still uses food photos, it is not explained the contents of the food and its products, so the information is not clearly conveyed.

One effort that can be done to meet these needs is to implement a motion graphic promotional video as one of the media for delivering information on social media that displays the contents of the fast food so that the promotion is more clearly conveyed and more known to many people.

The final result of this implementation is a 55 second motion graphic promotional video. This Motion Graphic Promotion Video explains the problems faced by the community and the solution offered is to explain a product and the contents of the food attractively and can be clearly understood. At the end of the project, this motion graphic promotion video was submitted to Yamakan.

Keyword: *Promotional Video, Food, Information Media, Motion Graphic.*

