

**PEMBUATAN IKLAN MARISINI COFFEE DENGAN MENGGUNAKAN  
MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**



Disusun oleh

**Hasito Agung Pratama**

**15.12.8702**

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

**PEMBUATAN IKLAN MARISINI COFFEE DENGAN MENGGUNAKAN  
MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**



Disusun oleh

**Hasito Agung Pratama**

**15.12.8702**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN IKLAN MARISINI COFFEE DENGAN  
MENGUNAKAN MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Hasito Agung Pratama**

**15.12.8702**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 22 Januari 2021

**Dosen Pembimbing,**

**Tonny Hidayat, M.Kom**

**NIK. 190302182**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PEMBUATAN IKLAN MARISINI COFFEE DENGAN**  
**MENGGUNAKAN MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Hasito Agung Pratama**

**15.12.8702**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 18 Januari 2021

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Tonny Hidayat, M.Kom**  
**NIK. 190302182**

**Dr. Andi Sunyoto, M.Kom.**  
**NIK. 190302052**

**Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom**  
**NIK. 190302281**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 22 Januari 2021

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Krisnawati, S.Si., MT**  
**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, 22 Januari 2021



Hasito Agung Pratama

NIM. 15.12.8702

## MOTTO

“Kelemahan terbesarmu adalah kemalasan dari dirimu sendiri, jika kamu menunda untuk bangkit maka disanalah kamu telah menyia-nyiakan waktumu dan dipermainkan oleh waktu, jika kamu memilih untuk bangkit dengan waktu yang semestinya maka kamu sendirilah yang mengatur waktu untuk dirimu sendiri.

**-Agung**

Selesaikanlah masalah yang telah kamu perbuat, mencari cara untuk pemecahan masalahnya, karena masih ada masalah lain yang menantimu untuk diselesaikan.

**-Agung**

selesaikanlah apa yang sudah kamu mulai, kamu harus belajar bertanggung jawab oleh waktu yang sudah kamu pilih. Jangan lupa orang tua dirumah mendoakanmu setiap waktu dengan harapan yang besar.

**-Orang Tua**

## PERSEMBAHAN

Puji dan syukur kepada semua Buddha,Dhamma, dan Sangha serta semua makhluk di alam semesta ini yang telah melimpahkan cinta kasih kepada sang penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pembuatan Iklan Marisini Coffee Dengan Menggunakan Motion Graphic”** ini dengan baik serta rasa terima kasih, karya ini penulis persembahkan untuk :

1. Mamaku Pujiah dan ayahku Purtomo yang mendidik, mendoakan,memberikan kasih sayangnya serta selalu menyertai langkah ini.
2. Adikku yang membantu mengingatkan.
3. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk mengarahkan penulis, dan saran dalam pembuatan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan.
4. Kepada objek penelitian penulis,Ibu Egrie Junia Sari selaku Owner Marisini Coffee yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis, sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini.
5. Kepada kekasih Purnamasari Vidya telah memberikan semangat kepada penulis sehingga penulis bisa berada pada titik ini.
6. Teman-teman kelas 15.S1SI.06 tercinta yang telah memberikan semangat dan motivasi untuk penulis. Semoga kalian selalu dalam lindungan tuhan serta dilancarkan segalanya.
7. Kepada teman-teman semua yang tidak bisa saya sebutkan namanya satu persatu, penulis haturkan terima kasih atas semangat dan motivasi sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Sang Triratna, Para Buddha dan Bodhisattva, atas berkah dan anugerah-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pembuatan Iklan Motion Graphic Dengan Menggunakan Motion Graphic” dapat terselesaikan. Skripsi ini merupakan syarat utama untuk penulis menyelesaikan program studi Strata-1 Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer di Universitas Amikom Yogyakarta.

1. Bapak Prof Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, M.Si, M. T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer dan Ketua Program Studi Strata 1 Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Tonny, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan, waktu dan arahan dalam pembuatan Skripsi ini.
4. Seluruh Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan.
5. Kepada objek penelitian saya, Marisini Coffee yang telah memberikan izin penelitian ini kepada penulis sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini.



## DAFTAR ISI

JUDUL .....	I
PERNYATAAN.....	<b>ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.</b>
MOTTO .....	IV
PERSEMBAHAN.....	V
KATA PENGANTAR .....	VI
DAFTAR ISI.....	VII
DAFTAR TABEL.....	XI
DAFTAR GAMBAR .....	XII
INTISARI.....	XIV
<i>ABSTRACT</i> .....	XV
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH .....	2
1.3 BATASAN MASALAH .....	2
1.4 TUJUAN PENELITIAN .....	3
1.5 METODE PENELITIAN .....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Metode Analisis .....	4
1.5.3 Metode Perancangan.....	4
1.5.4 Implementasi.....	5
1.5.5 Sistematika Penulisan .....	5
BAB II.....	7

LANDASAN TEORI.....	7
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	7
2.2 DASAR TEORI.....	8
2.2.1 Definisi Multimedia.....	8
2.2.2 Elemen Multimedia.....	8
2.3 PRINSIP ANIMASI.....	13
2.3.1 <i>Anticipation</i> .....	13
2.3.2 <i>Arc</i> .....	14
2.3.3 <i>Follow Through and Overlapping Action</i> .....	14
2.3.4 <i>Squash &amp; Streach</i> .....	15
2.3.5 <i>Secondary Action</i> .....	15
2.3.6 <i>Stagging</i> .....	16
2.3.7 <i>Timing &amp; Spacing</i> .....	17
2.3.8 <i>Slow In and Slow Out</i> .....	17
2.3.9 <i>Appeal</i> .....	18
2.3.10 <i>Exaggeration</i> .....	19
2.3.11 <i>Stright Ahead Action And Pose to Pose</i> .....	19
2.3.12 <i>Solid Drawing</i> .....	20
2.4 PERIKLANAN .....	21
2.4.1 Definisi Periklanan .....	21
2.4.2 Tujuan Iklan.....	21
2.4.3 Jenis Iklan Berdasarkan Tujuan.....	21
2.5 MOTION GRAPHIC.....	22
2.5.1 Definisi Motion Graphic.....	22
2.5.2 Sejarah Motion Graphic.....	23
2.5.3 Metode Motion Graphic.....	23
2.5.4 Produksi Motion Graphic.....	25
2.6 METODE PERANCANGAN.....	26
2.6.1 Pra-Produksi.....	26
2.7 METODE IMPLEMENTASI .....	27
2.7.1 Produksi .....	27

2.7.2	Pasca-Produksi.....	28
2.8	ANALISIS KEBUTUHAN.....	28
2.8.1	Analisis Kebutuhan Informasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.8.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	28
2.9	PENGUJIAN.....	29
2.9.1	Pengujian Alpha (Alpha Testing) .....	29
2.9.2	Pengujian Beta (BetaTesting).....	29
BAB III	.....	33
ANALISIS DAN PERANCANGAN	.....	33
3.1	TINJAUAN UMUM.....	33
3.1.1	Profil Marisini Coffee.....	33
3.1.2	Visi.....	33
3.1.3	Misi.....	33
3.1.4	Struktur Organisasi .....	34
3.1.5	Logo Marisini Coffee.....	34
3.2	PENGUMPULAN DATA .....	35
3.2.1	Wawancara.....	35
3.2.2	Observasi .....	36
3.2.3	Studi Pustaka.....	37
3.3	ANALISIS KEBUTUHAN INFORMASI.....	38
3.3.1	Kebutuhan Fungsional .....	38
3.3.2	Kebutuhan Non-Fungsional.....	38
3.4	PRA PRODUKSI.....	39
3.4.1	Ide dan Konsep .....	39
3.4.2	Tema .....	39
3.4.3	Naskah .....	40
3.4.4	<i>Storyboard</i> .....	42
BAB IV	.....	49
IMPLEMENTASI PEMBAHASAN	.....	49

4.1	PRODUKSI .....	49
4.1.1	Pembuatan Aset Grafis .....	49
4.1.2	Pembuatan Narasi .....	58
4.2	TAHAP PASCA PRODUKSI .....	61
4.2.1	<i>Compositing</i> .....	61
4.2.2	Editing .....	67
4.2.3	Rendering .....	70
4.3	EVALUASI .....	71
4.3.1	Pengujian Alpha (Alpha Testing) .....	71
4.3.2	Pengujian Alpha (Beta Testing) .....	73
4.4	IMPLEMENTASI .....	85
4.4.1	Implementasi Instagram dan Youtube .....	85
<b>BAB V</b>	.....	<b>86</b>
<b>PENUTUP</b>	.....	<b>86</b>
5.1	KESIMPULAN .....	86
5.2	SARAN .....	87
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	<b>88</b>
<b>LAMPIRAN</b>	.....	<b>91</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2. 1</b> Interval .....	31
<b>Tabel 2. 2</b> Rumus Presentase.....	32
<b>Tabel 3. 1</b> Analisis Kebutuhan Hardware .....	38
<b>Tabel 3. 2</b> Analisis Kebutuhan Software.....	39
<b>Tabel 3. 3</b> Naskah/Skenario Marisini Coffee .....	40
<b>Tabel 3. 4</b> <i>Storyboard</i> .....	42
<b>Table 4. 1</b> Alpha Testing .....	71
<b>Table 4. 2</b> Pengujian Aspek Tampilan .....	74
<b>Table 4. 3</b> Keterangan Penilaian.....	75
<b>Table 4. 4</b> Perhitungan Aspek Tampilan.....	75
<b>Table 4. 5</b> Pengkategorian Skor Kuesioner .....	77
<b>Table 4. 6</b> Presentasi Skor Jawaban Kuesioner .....	77
<b>Table 4. 7</b> Perhitungan Aspek Tampilan.....	77
<b>Table 4. 8</b> Pengujian Aspek Informasi .....	78
<b>Table 4. 9</b> Keterangan Penilaian.....	80
<b>Table 4. 10</b> Perhitungan Aspek Informasi.....	80
<b>Table 4. 11</b> Pengkategorian Skor Kuesioner .....	83
<b>Table 4. 12</b> Presentasi Skor Jawaban Kuesioner.....	83
<b>Table 4. 13</b> Perhitungan Rata-rata Aspek Informasi .....	84

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2. 1</b> <i>Anticipation</i> .....	13
<b>Gambar 2. 2</b> <i>Arc</i> .....	14
<b>Gambar 2. 3</b> <i>Follow Through and Overlapping Action</i> .....	14
<b>Gambar 2. 4</b> <i>Squash &amp; Stretch</i> .....	15
<b>Gambar 2. 5</b> <i>Secondary Action</i> .....	16
<b>Gambar 2. 6</b> <i>Stagging</i> .....	16
<b>Gambar 2. 7</b> <i>Timing &amp; Spacing</i> .....	17
<b>Gambar 2. 8</b> <i>Slow in And Slow Out</i> .....	18
<b>Gambar 2. 9</b> <i>Appeal</i> .....	18
<b>Gambar 2. 10</b> <i>Exaggeration</i> .....	19
<b>Gambar 2. 11</b> <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i> .....	20
<b>Gambar 2. 12</b> <i>Solid Drawing</i> .....	20
<b>Gambar 3. 1</b> Struktur Organisasi Marisini Coffee.....	34
<b>Gambar 3. 2</b> Logo Marisini Coffee .....	34
<b>Gambar 3. 3</b> Marisini Coffee.....	36
<b>Gambar 3. 4</b> Kondisi Diarea Marisini Coffee .....	36
<b>Gambar 3. 5</b> Kondisi Pelayanan Diarea Pembayaran.....	37
<b>Gambar 3. 6</b> Menu Di Marisini Coffee .....	37
<b>Gambar 4. 1</b> Pembuatan Dokumen Baru Pada Lembar Kerja.....	49
<b>Gambar 4. 2</b> <i>Selection Tool</i> .....	50
<b>Gambar 4. 3</b> <i>Direct Selection Tool</i> .....	50
<b>Gambar 4. 4</b> <i>Pen Tool</i> .....	51
<b>Gambar 4. 5</b> <i>Rectangle Tool</i> .....	51
<b>Gambar 4. 6</b> <i>Eyedropper Tool</i> .....	52
<b>Gambar 4. 7</b> <i>Fill</i> .....	52
<b>Gambar 4. 8</b> <i>Free Transform</i> .....	52
<b>Gambar 4. 9</b> <i>Hand Tool</i> .....	52
<b>Gambar 4. 10</b> <i>Type Tool</i> .....	53
<b>Gambar 4. 11</b> <i>Zoom Tool</i> .....	53

<b>Gambar 4. 12</b> Desain Karakter .....	54
<b>Gambar 4. 13</b> Pewarnaan Aset Karakter .....	54
<b>Gambar 4. 14</b> Aset Karakter .....	55
<b>Gambar 4. 15</b> Pembuatan Desain Objek Pendukung.....	55
<b>Gambar 4. 16</b> Pewarnaan Objek Desain.....	56
<b>Gambar 4. 17</b> Aset Ikon Objek Pendukung.....	57
<b>Gambar 4. 18</b> Aset Peta.....	57
<b>Gambar 4. 19</b> Proses Penyimpanan File Aset .....	58
<b>Gambar 4. 20</b> Vivo Y19 .....	58
<b>Gambar 4. 21</b> Memasukan Ke Waveform.....	59
<b>Gambar 4. 22</b> Penggunaan Efek Noise Reduction .....	60
<b>Gambar 4. 23</b> Preset Radio Announcer Voice.....	60
<b>Gambar 4. 24</b> Proses Eksport Audio .....	61
<b>Gambar 4. 25</b> Peletakan Aset ke Timeline .....	62
<b>Gambar 4. 26</b> Hasil Compositing .....	63
<b>Gambar 4. 27</b> Membuat Animasi Objek Bergerak Kesamping.....	64
<b>Gambar 4. 28</b> Membuat Animasi Objek Membesar.....	65
<b>Gambar 4. 29</b> Membuat Animasi Objek Bergerak Berotasi.....	65
<b>Gambar 4. 30</b> Membuat Animasi Transparan Pada Objek.....	66
<b>Gambar 4. 31</b> Membuat Animasi Bergerak berulang-ulang pada Objek .....	67
<b>Gambar 4. 32</b> Tahap Rendering Adobe After Effect CS6.....	67
<b>Gambar 4. 33</b> Tampilan Awal Adobe Premiere .....	68
<b>Gambar 4. 34</b> Membuat Project Baru.....	68
<b>Gambar 4. 35</b> Penyesuaian Timing Video, Effect, Music, Dubbing .....	69
<b>Gambar 4. 36</b> Pemberian Effect Additive Dissolve .....	69
<b>Gambar 4. 37</b> Pemberian Effect Cross Dissolve .....	69
<b>Gambar 4. 38</b> Pemilihan Format Video.....	70
<b>Gambar 4. 39</b> Render Menggunakan Media Encoder .....	71

## INTISARI

Marisini Coffee adalah perusahaan di bidang penjualan produk kopi, sejauh ini Kopi Marisini menjual produk melalui media sosial untuk melakukan promosi penjualan produk yang disediakan dan hanya menggunakan media gambar atau foto. Penggunaan promosi menggunakan media gambar atau foto memiliki banyak keterbatasan dalam pengiriman informasi produk.

Pada penelitian skripsi ini, penulis ingin mencoba mencari masalah utama yang ada pada Kopi Marisini dan memberikan masukan serta solusi terbaik untuk masalah dalam menggunakan promosi produk pada Marisini Coffee, yaitu dengan membuat iklan video yang nantinya akan ditampilkan di media sosial Instagram. media sebagai jangkauan audiens pendukung. Video iklan ini akan dibuat dengan teknik *motion graphic*.

Tujuan pembuatan skripsi ini adalah untuk membantu Marisini Coffee membuat serta menginformasikan produknya dengan cara baru yang tidak pernah digunakan oleh Marisini Coffee. Video iklan ini dibuat dengan format .mp4 memiliki resolusi 1920 x 1080 pixel.

**Kata kunci :** Video promosi, *Motion Graphic*, Marisini Coffee.



## **ABSTRACT**

*Marisini Coffee is a company in the field of selling coffee products, so far Marisini Coffee sells products through social media to promote sales of products provided and only uses image or photo media. The use of promotion using image or photo media has many limitations in sending product information.*

*In this thesis research, the author wants to try to find the main problems that exist in Marisini Coffee and provide the best input and solution to the problem of using product promotion at Marisini Coffee, namely by making video ads that will later be displayed on Instagram social media. the media as the reach of the supporting audience. This ad video will be made using motion graphic techniques.*

*The purpose of this thesis is to help Marisini Coffee make and inform its products in a new way that has never been used by Marisini Coffee. This ad video is made in the .mp4 format and has a resolution of 1920 x 1080 pixels.*

**Keywords:** *Promotion video, Motion Graphic, Marisini Coffee.*