

**PEMBUATAN VIDEO MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA  
IKLAN PROMOSI PT NASMOCO BENGAWAN MOTOR –  
KLATEN**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat sarjana pada  
Program Studi Informatika



disusun oleh

**Dhanu Herawan  
16.11.0834**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2023**

**PEMBUATAN VIDEO MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA  
IKLAN PROMOSI PT NASMOCO BENGAWAN MOTOR –  
KLATEN**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat sarjana pada  
Program Studi Informatika



disusun oleh

**Dhanu Herawan**

**16.11.0834**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA IKLAN  
PROMOSI PT NASMOCO BENGAWAN MOTOR – KLATEN**

Yang disusun dan diajukan oleh

**Dhanu Herawan**

**16.11.0834**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 24 Juli 2023

**Dosen Pembimbing,**



**Kusnawi, S.Kom, M.Eng**  
**NIK. 190302112**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PEMBUATAN VIDEO MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA IKLAN**  
**PROMOSI PT NASMOCO BENGAWAN MOTOR – KLATEN**

yang disusun dan diajukan oleh

**Dhanu Herawan**

**16.11.0834**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal 24 Juli 2023

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Robert Marco, M.T.**  
**NIK. 190302228**

**Ferian Fauzi Abdulloh, M. Kom.**  
**NIK. 190302276**

**Kusnawi, S.Kom, M. Eng.**  
**NIK. 190302112**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 24 Juli 2023

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**HANIF AL FATTA, S.Kom., M.Kom.**  
**NIK. 190302096**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini.

Nama mahasiswa : Dhanu Herawan

NIM : 16.11.0834

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

### **PEMBUATAN VIDEO MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA IKLAN PROMOSI PT NASMOCO BENGAWAN MOTOR – KLATEN**

Dosen Pembimbing : Kusnawi, S.Kom, M.Eng.

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, 24 Juli 2023

Yang Menyatakan,



Dhanu Herawan

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala puja dan puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa dan atas dukungan dan doa dari orang-orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu saya ucapkan rasa syukur dan terimakasih saya kepada :

Allah SWT karena beliau yang bisa mengantarkan saya hingga seperti ini atas izin dan karuniaNya. Nyalah skripsi ini bisa selesai.

Bapak dan Ibu saya, yang telah memberi semangat kepada saya yang selalu memberikan dukungan secara langsung dan tidak langsung karena atas dukungannya saya bisa lebih bersemangat, serta doa yang selalu dipanjatkan demi kesuksesan dan saya meyakini bahwa kunci kesuksesan yaitu adanya doa dan ridlo kedua orang tua, saya juga ingin meminta maaf kepada bapak dan ibu saya jika belum bisa menjadi yang terbaik dan insya allah kedepannya saya bisa menjadi kebanggaan bagi orangtua.

Adik saya Denis yang saya cintai, sepupu saya Adinda Dhea dan juga sahabat saya Taufik dan Fadhlun terimakasih atas support system selama ini dukungan dan nasehat, akhirnya saya bisa melalui ini berkat kalian.

Keluarga besar yang berada di Jakarta khususnya Evi Wulandari, Marsih, Yizreel Tuerah dan Yessi Tuerah terimakasih atas nasehat dan doanya.

Kusnawi S.Kom., M.Eng selaku dosen pembimbing, saya berterima kasih sekali atas bimbingannya selama ini yang telah memberikan semangat, masukan dan arahan ketika saya salah beliau telah memberi pelajaran yang berharga sekali dan saya tidak akan lupa jasa beliau sampai saya tua nanti.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas berkat dan Rahmat-Nyalah sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Adapun judul skripsi yang saya ajukan adalah “PEMBUATAN VIDEO MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA IKLAN PROMOSI PT NASMOCO BENGAWAN MOTOR – KLATEN”. Laporan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada program Strata-1 di Jurusan Teknik Informatika, Universitas Amikom Yogyakarta.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat suatu media promosi iklan dengan teknik *Motion graphic*2D untuk PT Nasmoco Bengawan Motor Klaten.

Pada kesempatan ini, penulis hendak menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan sehingga penelitian ini dapat selesai. Ucapan terimakasih ini ditujukan kepada :

1. Bapak Kusnawi S.Kom., M.Eng., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan masukan dan saran selama masa bimbingan.
2. Kepala Bengkel PT Nasmoco Bengawan Motor – Klaten, Bapak Azwar dan seluruh karyawan perusahaan atas kesempatan yang diberikan kepada penulis selama melakukan penelitian dan banyak memperoleh informasi yang dibutuhkan untuk penelitian.
3. Kedua orang tua yang telah memberikan doa dan semangat agar skripsi segera selesai.
4. Teman-teman semua yang telah memberikan semangat sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Penulis sadar bahwa selama melakukan penelitian masih banyak kekurangan. Dan penulis mengharapkan sekali adanya kritik dan saran yang membangun guna menyempurnakan segala kekurangan dalam penyusunan skripsi ini.

Yogyakarta, 24 Juli 2023

Penulis

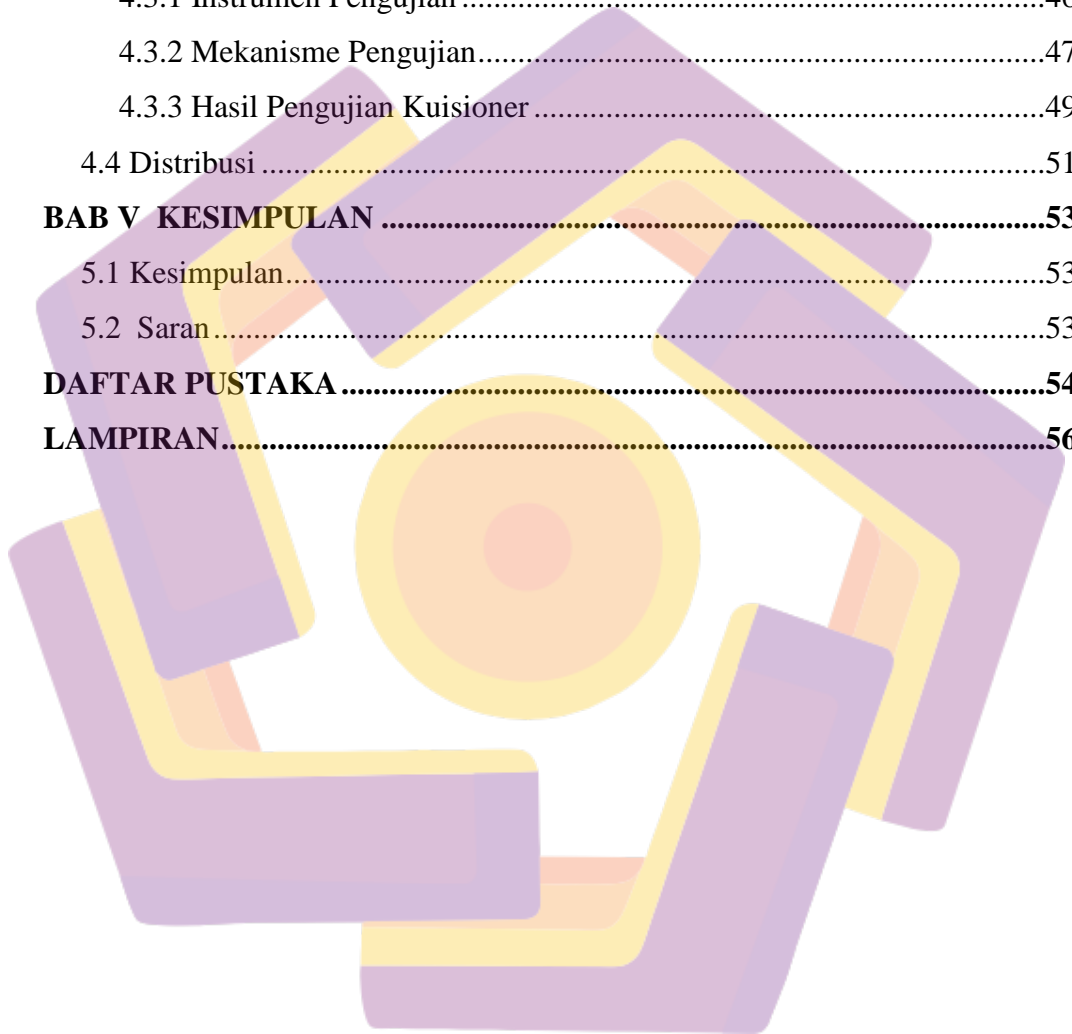
## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL II</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>xiv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 SistematikaPenulisan.....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>6</b>
2.1 Studi Literatur.....	6
2.2 Dasar Teori .....	9
2.2.1 Konsep Dasar Multimedia .....	9
2.3 Video .....	10
2.4 Iklan.....	10
2.4.1 Definisi Iklan .....	10
2.4.2 Fungsi Iklan .....	10



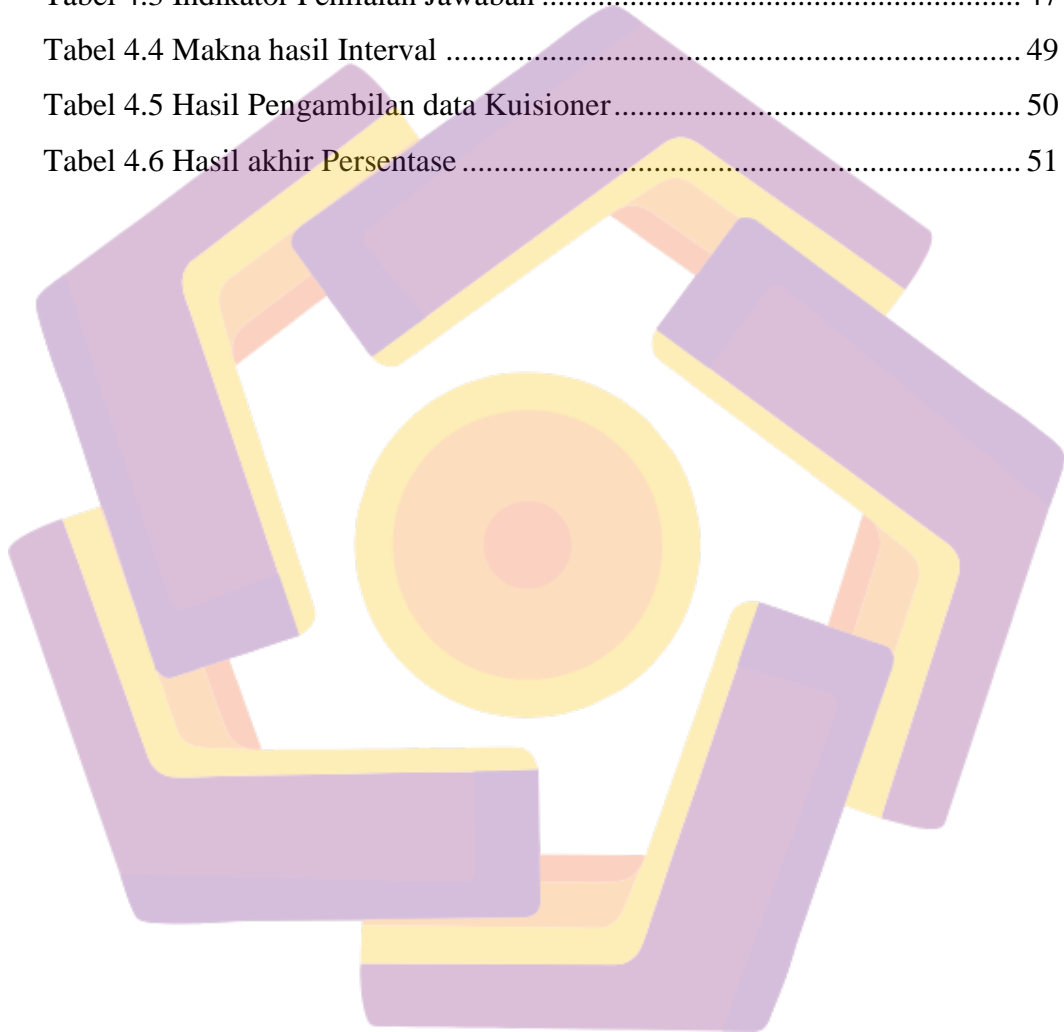
2.4.3 Tujuan Periklanan .....	11
2.4.4 Jenis Iklan .....	12
2.4.5 Media Periklanan .....	12
2.5 <i>Motion Graphic</i> .....	13
2.5.1 Definisi <i>Motion Graphic</i> .....	13
2.6 Desain Karakter .....	15
2.7 Narasi dalam <i>Motion Graphic</i> .....	17
2.8 StoryBoard Dalam <i>Motion Graphic</i> .....	17
2.9 <i>Cinematography</i> Dalam <i>Motion Graphic</i> .....	18
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>19</b>
3.1 Gambaran Umum .....	19
3.2 Analisis.....	19
3.2.1 Identifikasi Permasalahan.....	19
3.2.2 Analisis Solusi yang ditawarkan.....	20
3.3 Analisis Kebutuhan .....	20
3.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	20
3.3.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras .....	21
3.3.3 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak .....	21
3.3.4 Analisis Kebutuhan Pengguna.....	21
3.4 Pra Produksi .....	22
3.4.1 Ide .....	22
3.4.2 Konsep .....	22
3.4.3 <i>Storyline</i> .....	22
3.4.4 <i>Story Board</i> .....	23
3.4.5 Sparepart dan Aksesoris .....	29
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>31</b>
4.1 Produksi.....	31
4.1.1 Pembuatan Aset .....	31
4.1.2 Perekaman Audio.....	34
4.2 Paska Produksi .....	34
4.2.1 Pembuatan Animasi .....	35

4.2.2 Proses Editing Audio .....	35
4.2.3 Proses Editing Video .....	37
4.2.4 Proses Rendering .....	38
4.2.5 Hasil Rendering .....	39
4.3 Pengujian .....	46
4.3.1 Instrumen Pengujian .....	46
4.3.2 Mekanisme Pengujian.....	47
4.3.3 Hasil Pengujian Kuisisioner .....	49
4.4 Distribusi .....	51
<b>BAB V KESIMPULAN .....</b>	<b>53</b>
5.1 Kesimpulan.....	53
5.2 Saran.....	53
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>54</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>56</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan Story Board .....	24
Tabel 4.1 Hasil Pembuatan Aset Grafis .....	32
Tabel 4.2 Pertanyaan Pengujian Kuisisioner .....	47
Tabel 4.3 Indikator Penilaian Jawaban .....	47
Tabel 4.4 Makna hasil Interval .....	49
Tabel 4.5 Hasil Pengambilan data Kuisisioner .....	50
Tabel 4.6 Hasil akhir Persentase .....	51

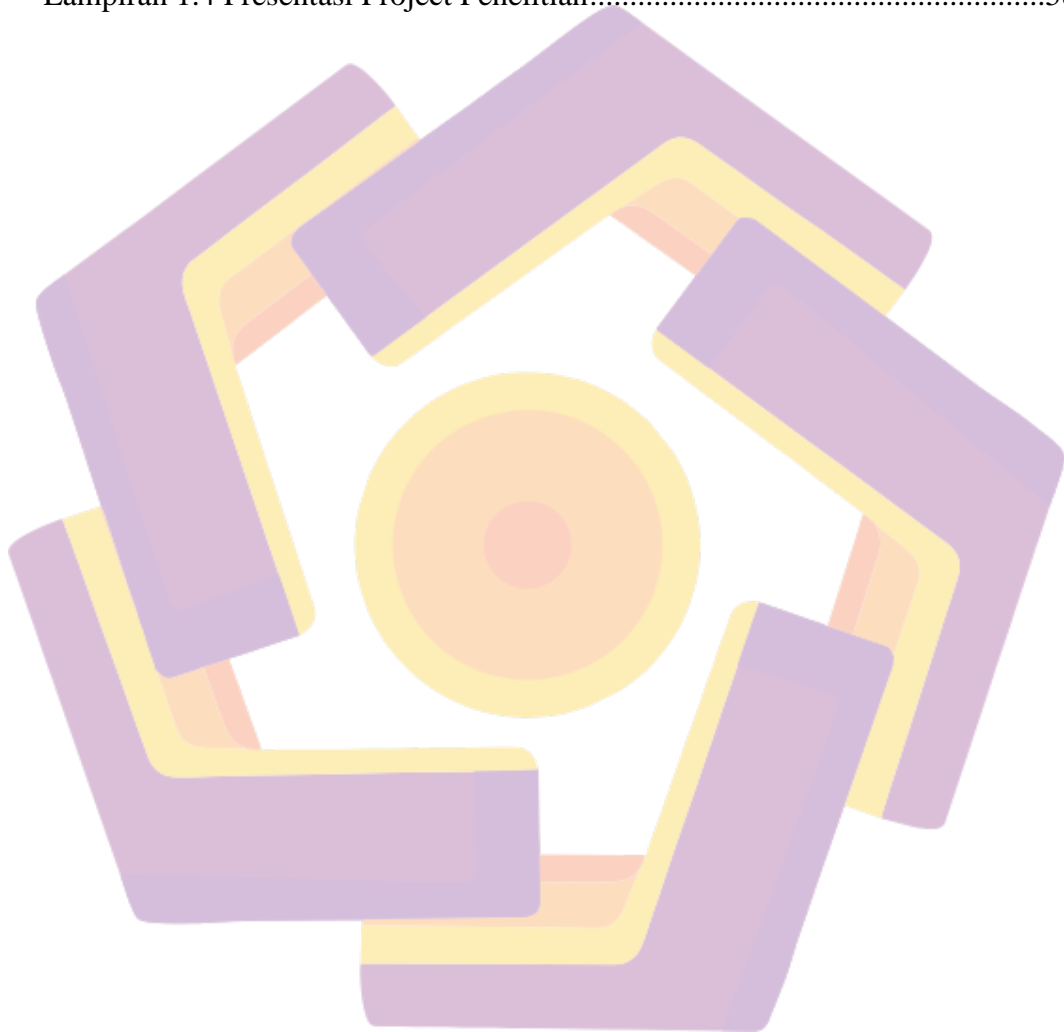


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Proses Pembuatan Asset.....	32
Gambar 4.2 Workspace After Effect.....	35
Gambar 4.3 Proses Editing Audio.....	36
Gambar 4.3 Setting Eksport Audio .....	36
Gambar 4.4 Proses Editing Video .....	37
Gambar 4. Time Line Video .....	38
Gambar 4.6 Setting rendering Video .....	39
Gambar 4.7 Tampilan Intro Video .....	39
Gambar 4.8 Tampilan Sacene Tahun Berdiri.....	40
Gambar 4.9 Tampilan Scene Perkembangan Nasmoco .....	41
Gambar 4.10 Tampilan Scene Peta Indoenesia.....	41
Gambar 4.11 Tampilan Scene Lokasi Nasmoco .....	41
Gambar 4.12 Tampilan Scene Visi Misi .....	42
Gambar 4.13 Tampilan Scene Informasi Layanan.....	42
Gambar 4.14 Tampilan Scene Layanan Booking Service .....	43
Gambar 4.15 Tampilan Scene Layanan General Repair.....	43
Gambar 4.16 Tampilan Scene Layanan Body and Paint .....	44
Gambar 4.17 Tampilan Scene Layanan Sparepart dan Aksesor .....	44
Gambar 4.18 Tampilan Scene Semangat Nasmoco .....	45
Gambar 4.19 Tampilan Scene Informasi Nasmoco .....	45
Gambar 4.20 Tampilan Scene Outro.....	46

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Perusahaan PT. Nasmoco Bengawan Motor-Klaten .....	56
Lampiran 1.2 Bengkel.....	56
Lampiran 1.3 Customer Service.....	57
Lampiran 1.4 Presentasi Project Penelitian.....	58



## INTISARI

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan membuat suatu media promosi iklan dengan teknik Motion graphic 2D untuk PT Nasmoco Bengawan Motor Klaten.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan Research dan development atau penelitian dan pengembangan, dalam mengembangkan produk digunakan model Vilamil-Molina. Tahapan penelitian ini dimulai dari tahap pengumpulan data, perencanaan, analisis, produksi, testing dan implementasi. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini meliputi Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro dan Adobe Illustrator.

Hasil penelitian menghasilkan sebuah produk untuk disalurkan terlebih dahulu dengan pengujian kuisioner kepada responden. Hasil dari video ini menghasilkan video dengan durasi 2 menit 39 detik dengan format mp4. Pengujian responden yang telah dilakukan dengan jumlah responden sebanyak 50 dari 8 jumlah pertanyaan menghasilkan nilai index presentasi rata-rata sebesar 89,45%. Nilai ini menunjukkan bahwa produk yang dibuat berupa Video Motion Graphic dapat dikatakan berhasil dengan makna nilai sangat baik.

**Kata Kunci : Motion, produk, Video, Vilamil-Molina**

## **ABSTRACT**

*This research was conducted with the aim of creating an advertising promotion media with 2D Motion graphic techniques for PT Nasmoco Bengawan Motor Klaten.*

*The approach used in this study is the research and development approach, in developing the product the Vilamil-Molina model is used. The stages of this research start from the stages of data collection, planning, analysis, production, testing and implementation. The software used in this research includes Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro and Adobe Illustrator.*

*The results of the research produce a product to be distributed by first testing the questionnaire to the respondents. The results of this video produce a video with a duration of 2 minutes 39 seconds in mp4 format. Respondent testing was carried out with 50 respondents and 8 questions resulting in an average presentation index value of 89,45%. This value indicates that the product made in from of Video Motion Graphic can be said to be successful with the meaning of very good value*

**Keywords : Motion, Product, Video, Vilamil-Molina**

