

**PERANCANGAN VIDEO IKLAN SEBAGAI SARANA INFORMASI
DAN PROMOSI PADA BESPORT APPAREL MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi *Sistem Informasi*



diajukan oleh

AHMAD FAJAR WIJAYA

18.12.0676

Kepada

PROGRAM SARJANA

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2023

**PERANCANGAN VIDEO IKLAN SEBAGAI SARANA INFORMASI
DAN PROMOSI PADA BESPORT APPAREL MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi *Sistem Informasi*



diajukan oleh

AHMAD FAJAR WIJAYA

18.12.0676

Kepada

PROGRAM SARJANA

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO IKLAN SEBAGAI SARANA INFORMASI
DAN PROMOSI PADA BESPORT APPAREL MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang disusun dan diajukan oleh

Ahmad Fajar Wijaya

18.12.0676

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 19 September 2022

Dosen Pembimbing,


Dhimas Adi Satria, M.Kom

NIK. 190302427

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO IKLAN SEBAGAI SARANA INFORMASI
DAN PROMOSI PADA BESPORT APPAREL MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang disusun dan diajukan oleh

Ahmad Fajar Wijaya

18.12.0676

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 September 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

Windha Mega Pradnya D. M.Kom
NIK. 190302185



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 September 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Ahmad Fajar Wijaya
NIM : 18.12.0676

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan Video Iklan Sebagai Sarana Informasi Dan Promosi Pada Besport Apparel Menggunakan Teknik Motion Graphic

Dosen Pembimbing : Dhimas Adi Satria, 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, 19 September 2022

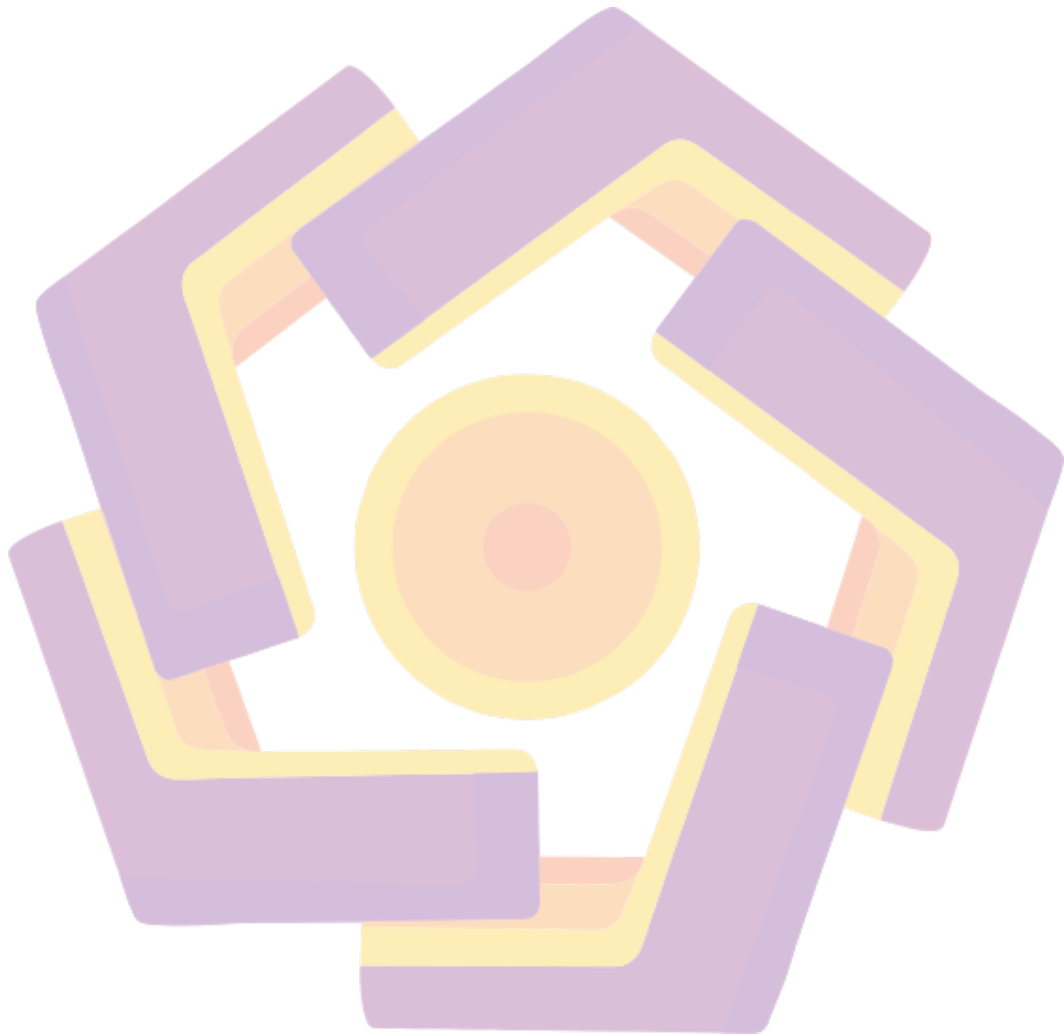
Yang Menyatakan,



Ahmad Fajar Wijaya

HALAMAN PERSEMBAHAN

Saya persembahkan skripsi ini kepada mereka yang selalu membantu saya dalam mengerjakan skripsi ini hingga selesai.



KATA PENGANTAR

Puji Syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan berkat, rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Saya juga sangat berterima kasih kepada kedua orang tua saya yang selalu memberikan doa, semangat dan telah membiayai pendidikan saya sampai saat ini. Saya juga berterima kasih kepada pak Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing saya tanpa beliau saya akan sangat kesulitan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Yogyakarta, 19 September 2022

Penulis

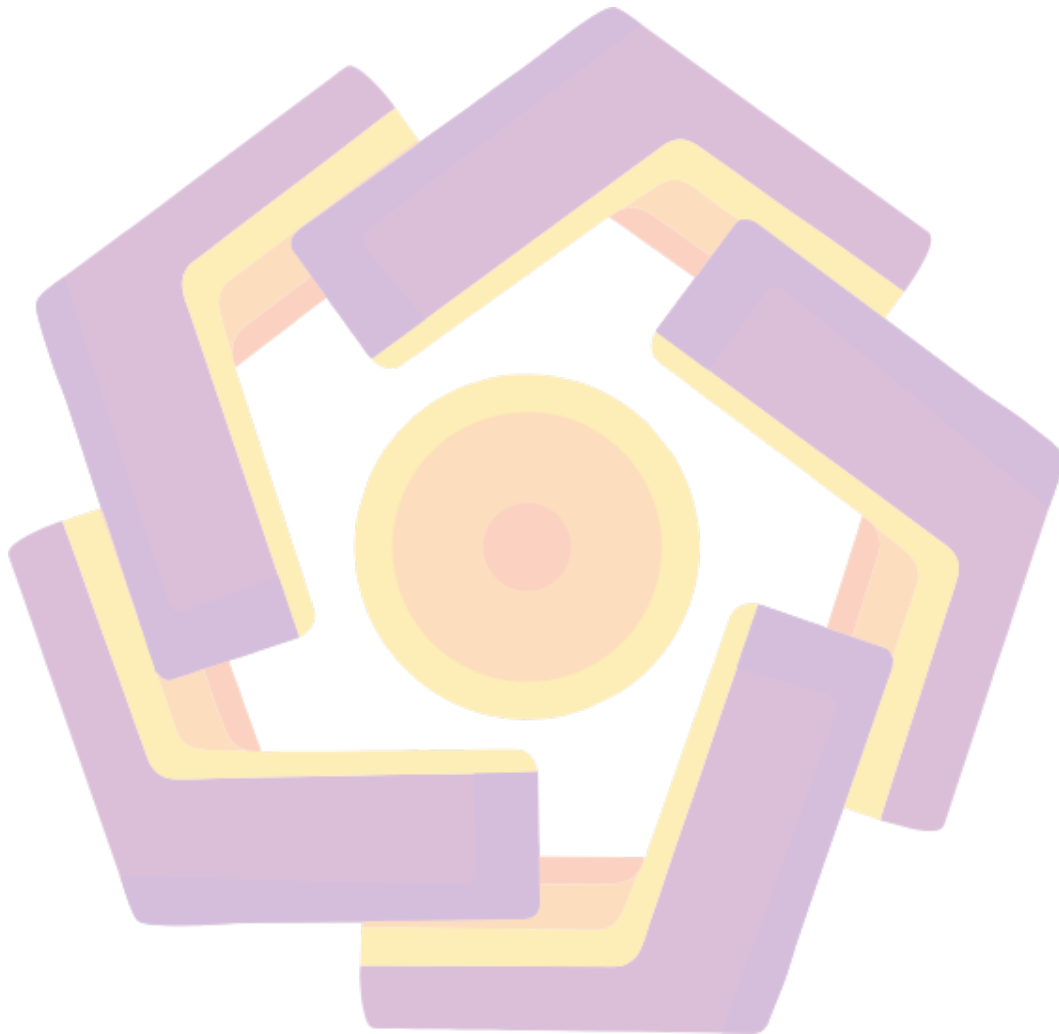


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Analisis	4
1.6.3 Metode Perancangan Sistem.....	5
1.6.4 Metode Evaluasi.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Landasan Teori.....	8
2.2.1 Multimedia.....	8
2.2.2 Elemen Multimedia.....	9
2.2.3 Animasi	9
2.2.4 Prinsip Dasar Animasi.....	10

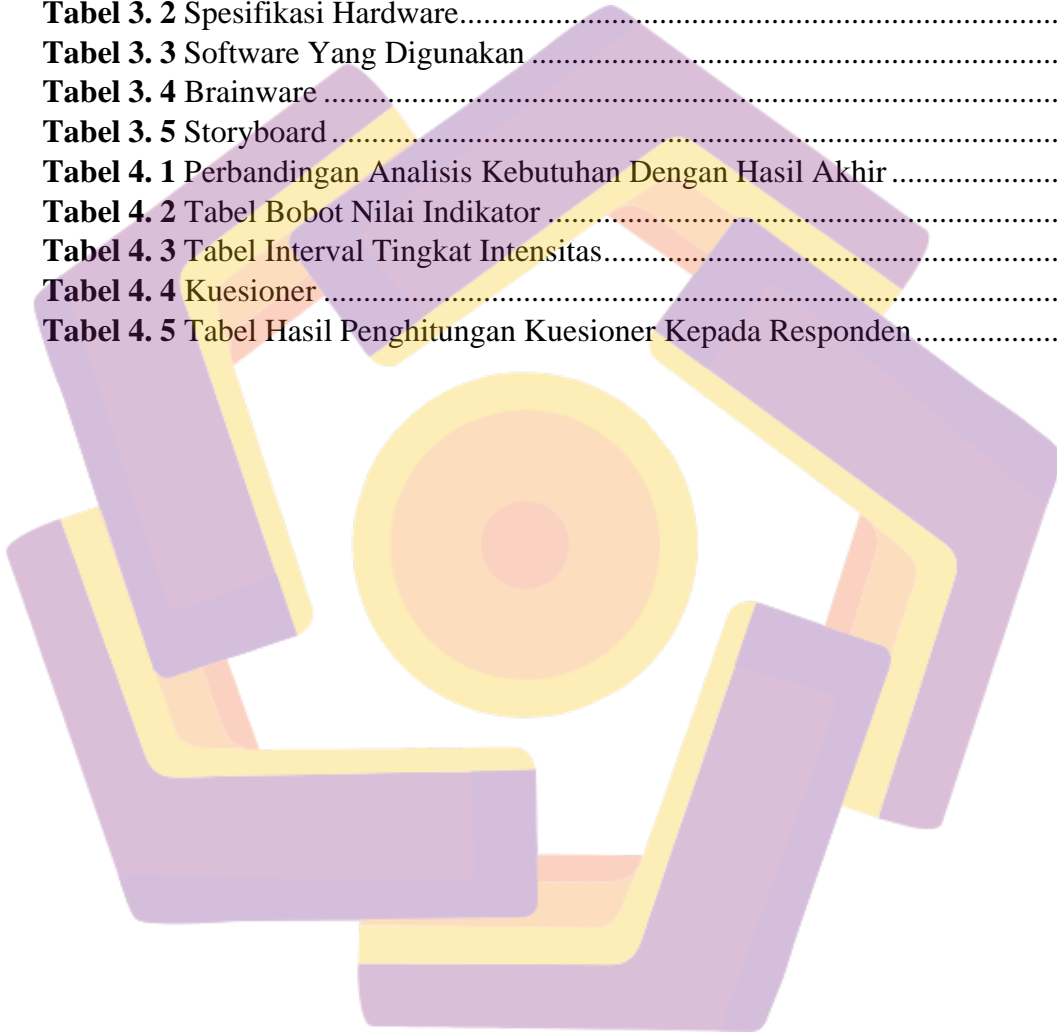
2.2.5	Teknik Animasi	17
2.2.6	Multimedia Development Life Cycle.....	18
2.2.7	Motion Graphic	20
2.2.8	Promosi	22
2.2.9	Tahap Perancangan	23
2.2.10	Software Yang Digunakan	27
2.2.11	Analisis SWOT	28
2.2.12	Evaluasi	30
2.2.13	Skala Likert	31
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		34
3.1	Gambaran Umum Object Penelitian.....	34
3.2	Alur Penelitian	35
3.3	Analisis SWOT.....	38
3.4	Pengumpulan Data	39
3.4.1	Metode Wawancara	39
3.4.2	Observasi	40
3.5	Analisi Kebutuhan.....	41
3.5.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	42
3.5.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	42
3.6	Pra Produksi	43
3.6.1	Ide Dan Konsep.....	43
3.6.2	Naskah	44
3.6.3	Pembuatan Storyboard	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		48
4.1	Produksi	48
4.1.1	Pembuatan <i>Asset Motion Graphic</i>.....	48
4.1.2	Pembuatan Motion Graphic	53
4.2	Pasca Produksi.....	75
4.2.1	Dubbing	75
4.2.2	Proses Input Dubbing.....	75
4.2.3	Compositing.....	77
4.3	Evaluasi	79

4.3.1 Alfa Testing	79
4.3.2 Beta Testing	79
4.4 Implementasi Media Sosial.....	84
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	85
5.1 Kesimpulan	85
5.2 Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA	86



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tinjauan Pustaka	7
Tabel 2. 2 Contoh Skala Likert Bentuk Checklist	32
Tabel 2. 3 Skala Nilai	32
Tabel 2. 4 Interval Skor Pengkategorian	33
Tabel 3. 1 Analisis SWOT	38
Tabel 3. 2 Spesifikasi Hardware.....	42
Tabel 3. 3 Software Yang Digunakan	42
Tabel 3. 4 Brainware	43
Tabel 3. 5 Storyboard	45
Tabel 4. 1 Perbandingan Analisis Kebutuhan Dengan Hasil Akhir	79
Tabel 4. 2 Tabel Bobot Nilai Indikator	80
Tabel 4. 3 Tabel Interval Tingkat Intensitas.....	80
Tabel 4. 4 Kuesioner	81
Tabel 4. 5 Tabel Hasil Penghitungan Kuesioner Kepada Responden.....	82



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Anicipation	11
Gambar 2. 2 Squesh dan Streth	11
Gambar 2. 3 Staging	12
Gambar 2. 4 Straight-ahead Action dan Pose-to-Pose	13
Gambar 2. 5 Follow-throught dan Overlapping Action	13
Gambar 2. 6 Slow In – Slow Out	14
Gambar 2. 7 Arsc.....	14
Gambar 2. 8 Secondary Action	15
Gambar 2. 9 Timing	15
Gambar 2. 10 Exaggeration.....	16
Gambar 2. 11 Solid Dwaring.....	16
Gambar 2. 12 Appeal.....	17
Gambar 2. 13 Siklus MDLC (Multimedia Development Life Cycle).....	18
Gambar 2. 14 Contoh penerapan motion graphic.....	21
Gambar 2. 15 Tampilan Adobe After Effect	27
Gambar 2. 16 Tampilan Adobe Premiere	28
Gambar 2. 17 Tampilan Adobe Photoshop	28
Gambar 3. 1 Logo Besport Apparel	34
Gambar 3. 2 Toko Jersey Besport Apparel	35
Gambar 3. 3 Flowchart Alur MDLC	36
Gambar 3. 4 Referensi 1	40
Gambar 3. 5 Referensi 2	41
Gambar 3. 6 Referensi 3.....	41
Gambar 4.1 Pembuatan Layout dan Background.....	48
Gambar 4.2 Pembuatan Karakter dan Background	49
Gambar 4.3 Pembuatan Karakter	49
Gambar 4.4 Membuat Background dan Penyusunan Layout Jersey	50
Gambar 4.5 Pembuatan Karakter ke-2	50
Gambar 4.6 Penyusunan Layout Jersey.....	51
Gambar 4.7 Penyusunan Layout.....	51
Gambar 4.8 Pembuatan Text	52
Gambar 4.9 New Composition	53
Gambar 4.10 Composition Setting	54
Gambar 4.11 Lembar Kerja After Effect.....	55
Gambar 4.12 Pilih Import File	56
Gambar 4.13 Import File	57
Gambar 4.14 Aset Yang Telah Di Import	57
Gambar 4.15 Drag Aset Ke Timeline.....	58
Gambar 4.16 Keyframe Background Merah Kuning	58
Gambar 4.17 Graph Editor Background.....	59

Gambar 4.18 Keyframe	59
Gambar 4.19 Graph Editor Jersey	60
Gambar 4.20 Keyframe Teks Custom Jersey	60
Gambar 4.21 Graph Editor Teks Custom Jersey	60
Gambar 4.22 Keyframe Effect Kotak Hijau.....	61
Gambar 4.23 Graph Editor Effect Kotak Hijau.....	61
Gambar 4.24 Expression Effect Bulat	62
Gambar 4.25 Keyframe Kotak	62
Gambar 4.26 Expression Effect Kotak	63
Gambar 4.27 Keyframe Segitiga	63
Gambar 4.28 Expression Effect Segitiga.....	64
Gambar 4.29 Effect CC Bend-it	64
Gambar 4.30 Expression Pada Tangan.....	65
Gambar 4.31 Keyframe Text.....	65
Gambar 4.32 Keyframe Text dan Expression	66
Gambar 4.33 Keyframe Jersey	67
Gambar 4.34 Keyframe Efek Jersey dan Expression	68
Gambar 4.35 Keyframe Efek Bulat dan Expression	69
Gambar 4.36 Keyframe Efek Segitiga dan Expression.....	70
Gambar 4.37 Ekspression Jersey	71
Gambar 4.38 Keyframe Tangan	72
Gambar 4.39 Keyframe Kaki	73
Gambar 4.40 Parent.....	73
Gambar 4.41 Render Dari Awal Scene Sampai Akhir Scene	74
Gambar 4.42 Rendering.....	74
Gambar 4.43 Perekaman Suara	75
Gambar 4.44 Masukan File Suara Ke Adobe After Effect.....	75
Gambar 4.45 Masukan File Suara Ke Timeline	76
Gambar 4.46 Mengatur Volume Suara.....	76
Gambar 4.47 Seting Keyframe Untuk Pengaturan Suara.....	77
Gambar 4.48 Timeline Adobe Premiere Pro	77
Gambar 4.49 Proses Rendering	78
Gambar 4.50 Implementasi Media Sosial	84

INTISARI

Besport Apparel merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dibidang percetakan atau pembuatan kaos memiliki beberapa merchant yang menawarkan berbagai macam produk kaos dari berbagai macam kategori. Dalam melakukan pemasaran dan promosi produk kepada calon konsumen Besport Apparel memanfaatkan media social seperti instagram, facebook, dalam bentuk gambar dan video. Namun owner atau pihak perusahaan mengalami kendala dalam mengenalkan produk serta perusahaan. Jadi pihak perusahaan masih mengalami beberapa kendala terkait postingan instagram yang masih berupa gambar serta vidio yang kurang menarik perhatian pada calon pembeli. Pemasaran yang dilakukan Besport Apparel meliputi penyebaran promosi produk dan konten social lainnya yang berkaitan dengan kehidupan sehari – hari. Karena itu dalam penyebaran serta mempromosikan produk yang ada saat ini, media social mendapatkan peranan penting untuk mengedukasi pembeli dan calon pembeli.

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat sebuah video iklan yang dapat dijadikan sebagai penunjang promosi saat ini dengan melibatkan elemen multimedia seperti video, audio, dan motion graphic. Software yang digunakan adalah Adobe After Effects, Adobe Photoshop, Adobe Audition, Adobe Premiere Pro. Media promosi ini dibuat untuk menunjukkan keunggulan dari segi pelayanan Besport Apparel dan kinerja hasil proyek yang sudah dikerjakan oleh mereka.

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah video iklan menggunakan teknik motion graphic pada Besport Apparel sehingga dapat meningkatkan daya tarik masyarakat yang lebih baik dari sebelumnya dan informasi perusahaan dapat tersampaikan dengan baik kepada masyarakat khususnya yang ingin menggunakan jasa dari Besport Apparel.

Kata kunci: Besport Apparel, Video Iklan, *Motion Graphic*, Informasi, Promosi

ABSTRACT

Besport Apparel is a company engaged in printing or making t-shirts and has several merchants that offer a wide variety of t-shirt products from various categories. In marketing and promoting products to potential consumers, Besport Apparel utilizes social media such as Instagram, Facebook, in the form of images and videos. However, the owner or the company experienced problems in introducing the product and the company. So the company is still experiencing some problems related to Instagram posts which are still in the form of images and videos that do not attract the attention of potential buyers. The marketing carried out by Besport Apparel includes the dissemination of product promotions and other social content related to daily life. Therefore, in the dissemination and promotion of existing products, social media plays an important role in educating buyers and potential buyers.

The purpose of this research is to create an advertising video that can be used as a support for current promotions by involving multimedia elements such as video, audio, and motion graphics. The software used is Adobe After Effects, Adobe Photoshop, Adobe Audition, Adobe Premiere Pro. This promotional media was created to show excellence in terms of Besport Apparel services and the performance of the project results that have been carried out by them.

The result of this research is an advertisement video using motion graphic techniques on Besport Apparel so that it can increase public attractiveness which is better than before and company information can be conveyed properly to the public, especially those who want to use the services of Besport Apparel.

Keyword: *Besport Apparel, Advertising Video, Motion Graphic, Information, Promotion*