

**PEMBUATAN ANIMASI MEDIA PROMOSI MOTION GRAPHIC  
DENGAN TEKNIK ISOMETRIC DESIGN ANIMATION DAN  
KINETIC TYPOGRAPHY (STUDI KASUS: PT. JANOKO BERKAH  
JAYA)**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



disusun oleh

**NINDRA REZA**

**18.11.2063**

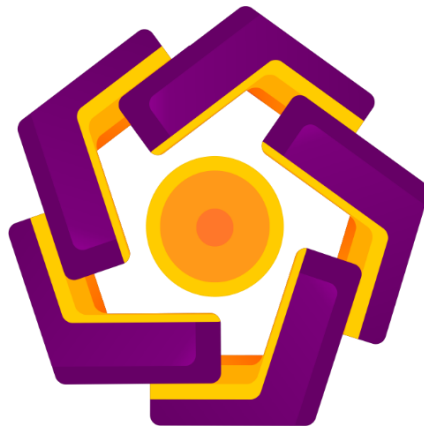
Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS SAMIKOMYOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2023**

**PEMBUATAN ANIMASI MEDIA PROMOSI MOTION GRAPHIC  
DENGAN TEKNIK ISOMETRIC DESIGN ANIMATION DAN  
KINETIC TYPOGRAPHY (STUDI KASUS: PT. JANOKO BERKAH  
JAYA)**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



disusun oleh

**NINDRA REZA**

**18.11.2063**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS SAMIKOMYOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN ANIMASI MEDIA PROMOSI MOTION GRAPHIC  
DENGAN TEKNIK ISOMETRIC DESIGN ANIMATION DAN KINETIC  
TYPOGRAPHY(STUDI KASUS: PT.JANOKO BERKAH JAYA)**

yang disusun dan diajukan oleh

**Nindra Reza**

**18.11.2063**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 4 Agustus 2023

**Dosen Pembimbing,**



**Muhammad Fairul Filza S.kom.M.kom**

**NIK. 190302332**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN ANIMASI MEDIA PROMOSI MOTION GRAPHIC  
DENGAN TEKNIK ISOMETRIC DESIGN ANIMATION DAN KINETIC  
TYPOGRAPHY(STUDI KASUS: PT.JANOKO BERKAH JAYA)**

yang disusun dan diajukan oleh

**Nindra Reza**

**18.11.2063**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 4 agustus 2023

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Ahlihi Masruro, M.kom**

**NIK. 190302148**

**Raditva Wardhana, M.kom**

**NIK. 190302208**

**Subektiningsih., M.kom**

**NIK. 190302413**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 4 Agustus 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 : Nindra Reza**  
**NIM : 18.11.2063**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

### **PEMBUATAN ANIMASI MEDIA PROMOSI MOTION GRAPHIC DENGAN TEKNIK ISOMETRIC DESIGN ANIMATION DAN KINETIC TYPOGRAPHY(STUDI KASUS: PT.JANOKO BERKAH JAYA)**

Dosen Pembimbing : Muhammad Fairul Filza S.kom, 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, 4 Agustus 2023

Yang Menyatakan,



Nindra Reza

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur saya ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Maka dari itu penulis ingin mempersembahkan skripsi kepada:

1. Allah SWT karena atas izin dan karunia Nya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya.
2. Kepada Orang Tua yang sudah mendukung saya sampai di bangku perkuliahan.
3. Bapak Muhammad Fairul Filza S.kom, M.kom sebagai dosen pembimbing, terima kasih sudah membimbing dan membantu saya dalam pengerjaan skripsi ini. Terima kasih atas segala ilmu yang diberikan selama ini.
4. PT Janoko Berkah Jaya yang telah mengizinkan sebagai objek penelitian sehingga mempermudah dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Teman – teman yang sudah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul PEMBUATAN ANIMASI MEDIA PROMOSI MOTION GRAPHIC DENGAN TEKNIK ISOMETRIC DESIGN ANIMATION DAN KINETIC TYPOGRAPHY(STUDI KASUS: PT.JANOKO BERKAH JAYA). Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Dengan disusunnya skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 4 Agustus 2023



Nindra Reza

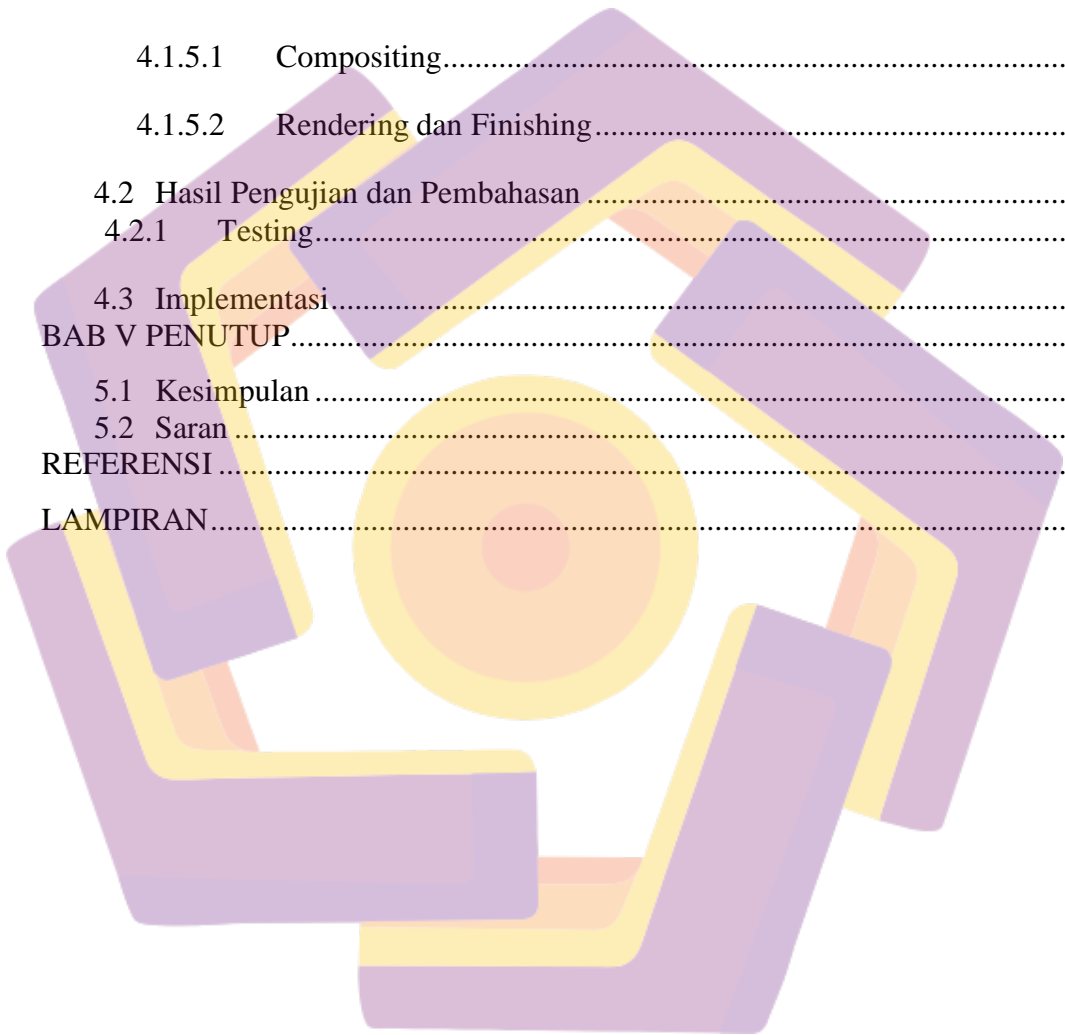
## DAFTAR ISI

PEMBUATAN ANIMASI MEDIA PROMOSI MOTION GRAPHIC DENGAN TEKNIK ISOMETRIC DESIGN ANIMATION DAN KINETIC TYPOGRAPHY(STUDIKASUS:PT.JANOKO BERKAHJAYA)HA .....	i
LAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
INTISARI .....	xiv
<i>ABSTRACT</i> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	2
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Sistematika Penulisan .....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	5
2.1 Studi Literatur .....	5
2.2 Dasar Teori .....	9
2.2.1 Pengertian Multimedia .....	9
2.2.2 Komponen Multimedia .....	9
2.2.3 Motion Graphic .....	11
2.3 Isometric Design .....	11
2.3.1 Definisi Isometric Design .....	11
2.3.2 Metode Isometric Design .....	12
2.4 Kinetik Typography .....	12
2.4.1 Karakteristik Kinetik Typo.....	12
2.5 Metode Penelitian .....	xii



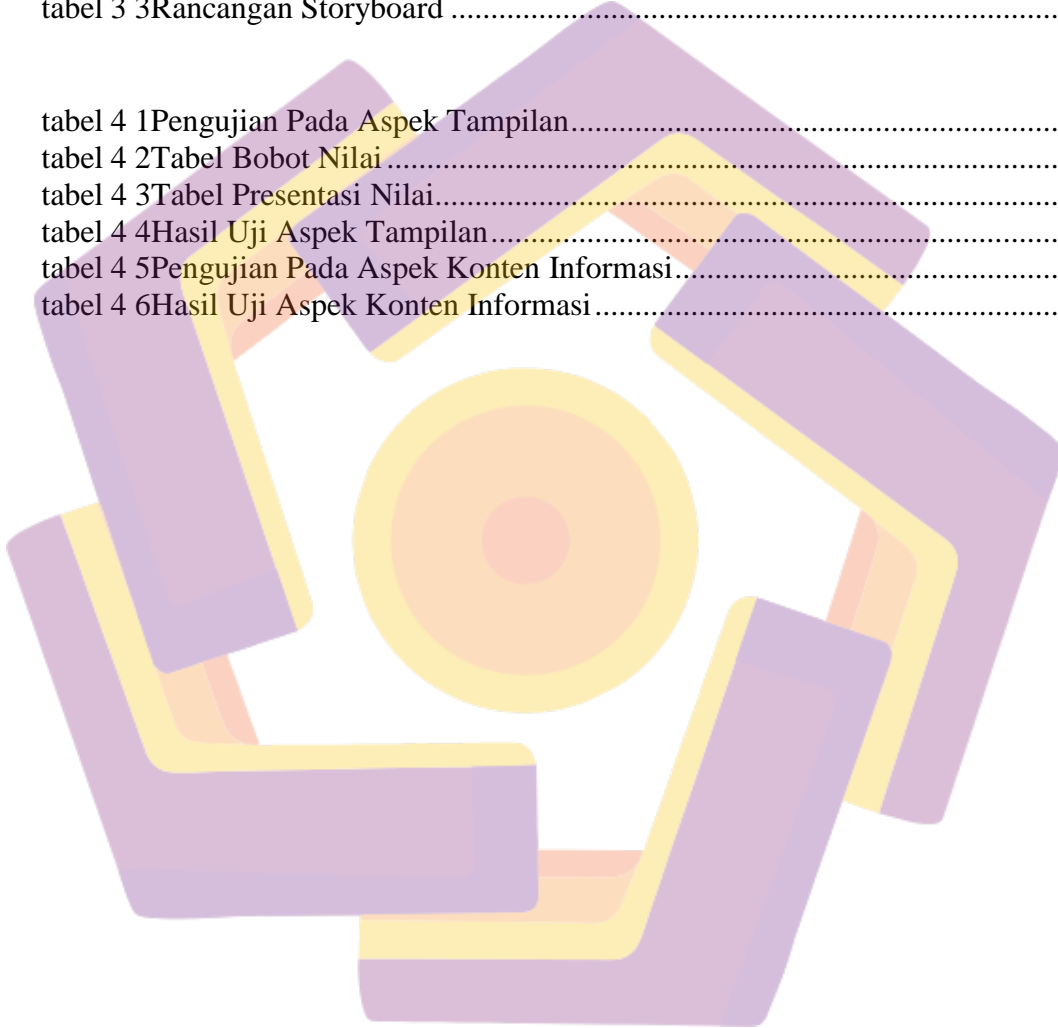
2.5.1	Metode Pengumpulan Data.....	14
2.5.2	Metode Analisis SWOT.....	14
2.5.3	Metode Perancangan.....	15
2.5.4	Metode Pengembangan.....	15
2.5.5	Metode Evaluasi.....	15
2.6	Tahap Analisis.....	15
2.6.1	Analisis SWOT.....	15
2.6.2	Analisis Kebutuhan.....	17
2.6.3	Kebutuhan Fungsional.....	17
2.6.4	Kebutuhan Non-Fungsional.....	18
2.7	Tahap Produksi.....	19
2.7.1	Tahap Pra Produksi.....	19
2.8	Metode Testing.....	20
2.9	Pengolahan Data Kuesioner.....	20
2.9.1	Skala Likert.....	21
2.9.2	Menentukan Interval.....	21
2.9.3	Rumus Persentase.....	22
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>		<b>24</b>
3.1	Objek Penelitian.....	24
3.1.1	Visi dan Misi Pt janoko berkah jaya.....	24
3.1.2	Biodata PT Janoko Berkah Jaya.....	24
3.2	Alur Penelitian.....	25
3.3	Pengambilan Data.....	25
3.3.1	Wawancara.....	25
3.3.2	Observasi.....	26
3.3.3	Analisis Masalah.....	28
3.3.4	Kelemahan.....	30
3.3.5	Solusi yang Dapat Diterapkan.....	30
3.3.6	Solusi yang Dipilih.....	30
3.3.7	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	30
3.3.8	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	31
3.3.9	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ).....	31
3.3.10	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ).....	32
3.3.11	Analisis Kebutuhan <i>Brainware</i> .....	32
3.4	Pencarian dan Penemuan Ide.....	33
3.5	Rancangan Naskah.....	33
3.6	Rancangan <i>Storyboard</i> .....	vii.....36

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	41
4.1 Produksi .....	41
4.1.1 Desain <i>Background Layout</i> .....	41
4.1.2 Recording Naskah .....	46
4.1.3 Animation .....	48
4.1.4 Rendering .....	60
4.1.5 Pasca Produksi .....	61
4.1.5.1 Compositing.....	61
4.1.5.2 Rendering dan Finishing.....	63
4.2 Hasil Pengujian dan Pembahasan .....	64
4.2.1 Testing.....	64
4.3 Implementasi.....	69
BAB V PENUTUP.....	72
5.1 Kesimpulan .....	72
5.2 Saran .....	72
REFERENSI .....	73
LAMPIRAN.....	75



## DAFTAR TABEL

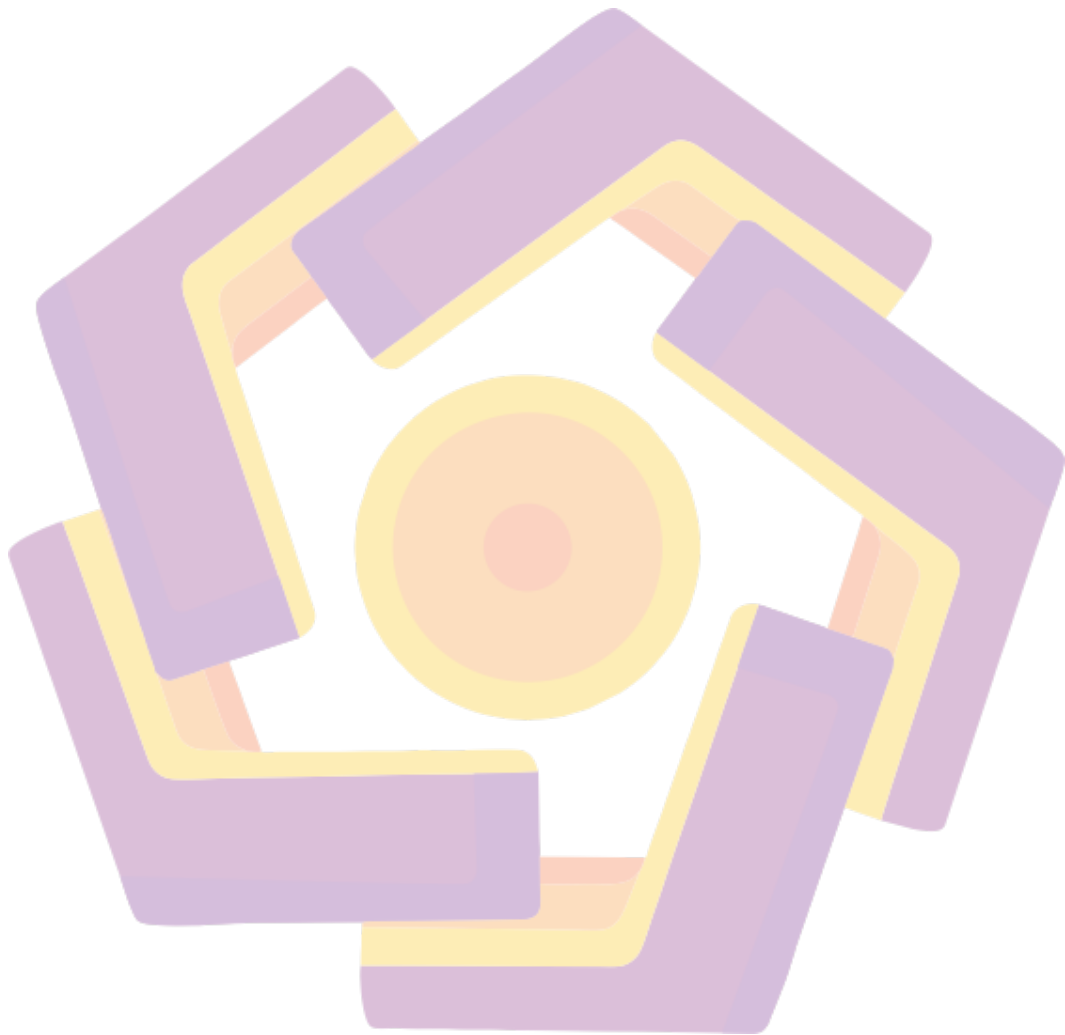
table 2 1Keaslian Penelitian .....	7
table 2 2Contoh Pengkategorian Skor Jawaban .....	22
table 2 3Contoh Kriteria Rumus Persentase.....	23
tabel 3 1Analisis SWOT .....	29
tabel 3 2Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak .....	32
tabel 3 3Rancangan Storyboard .....	36
tabel 4 1Pengujian Pada Aspek Tampilan.....	65
tabel 4 2Tabel Bobot Nilai .....	66
tabel 4 3Tabel Presentasi Nilai.....	66
tabel 4 4Hasil Uji Aspek Tampilan.....	67
tabel 4 5Pengujian Pada Aspek Konten Informasi.....	68
tabel 4 6Hasil Uji Aspek Konten Informasi.....	68



## DAFTAR GAMBAR

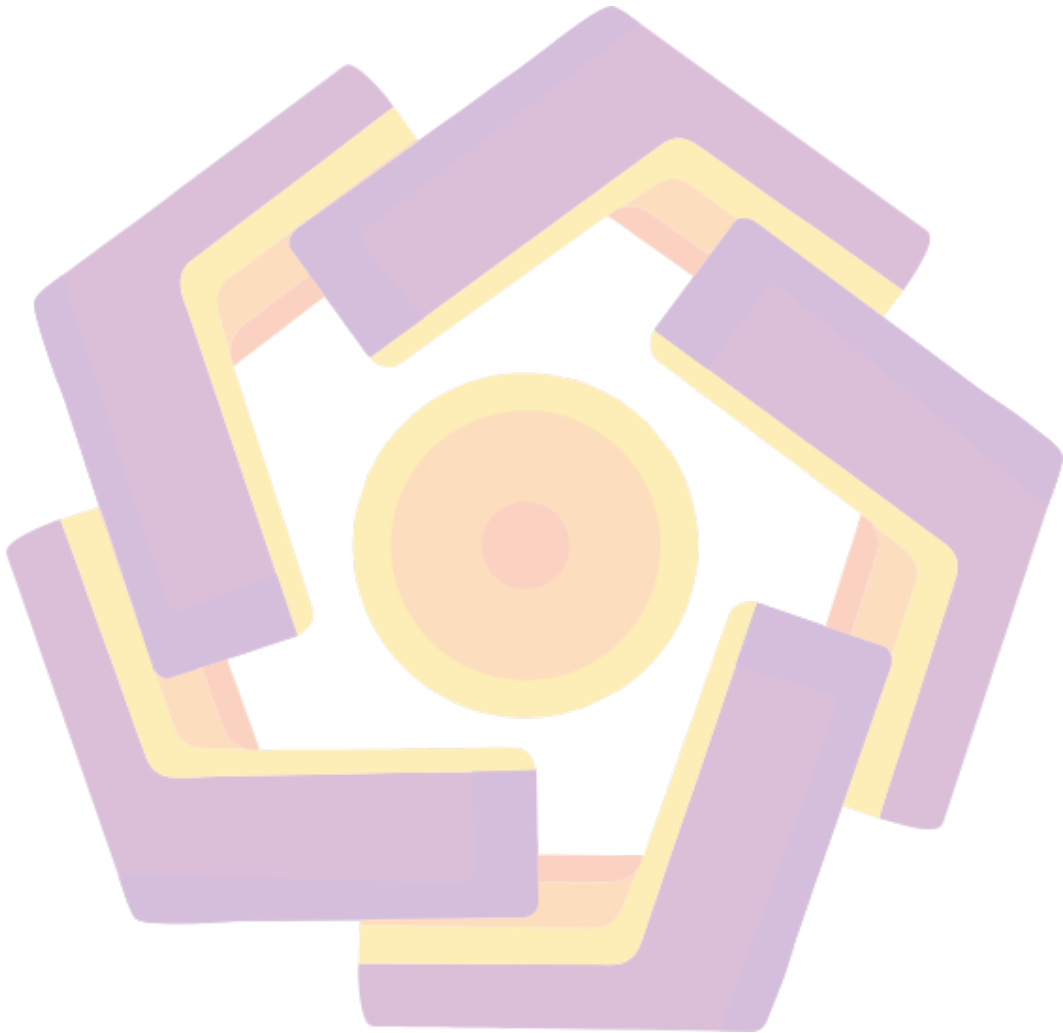
Gambar 2 1Contoh Tabel SWOT .....	17
Gambar 2 2Contoh Storyboard .....	20
Gambar 3 1Alur Penelitian.....	25
Gambar 3 2Tampilan Referensi 2d Isometric .....	26
Gambar 3 3Tampilan Referensi Curiosity .....	27
Gambar 3 4Tampilan Referensi isometric design.....	27
Gambar 3 5Tampilan Referensi typography .....	27
Gambar 4 1Preset Setting .....	41
Gambar 4 2Layout .....	42
Gambar 4 3Layout .....	43
Gambar 4 4Objek .....	43
Gambar 4 5Objek .....	44
Gambar 4 6Layering File .....	45
Gambar 4 7Layering File .....	45
Gambar 4 8Penyimpanan File.....	46
Gambar 4 9Import Audio ke Adobe Premiere Pro.....	47
Gambar 4 10Editing Audio .....	47
Gambar 4 11Exporting audio to mp3.....	48
Gambar 4 12Composition Setting pada Adobe After Effect .....	49
Gambar 4 13Importing file asset pada Adobe After Effect .....	50
Gambar 4 14Memulai Penganimasian .....	51
Gambar 4 15Pengaturan Keyframe Layer pada Scene 1 .....	51
Gambar 4 16Hasil Scene 1 .....	52
Gambar 4 17Pengaturan Keyframe pada Scene 2.....	52
Gambar 4 18Hasil Scene 2.....	53
Gambar 4 19Pengaturan Keyframe pada Scene 3.....	53
Gambar 4 20Hasil Scene 3 .....	54
Gambar 4 21Pengaturan Keyframe pada Scene 4.....	54
Gambar 4 22Hasil Scene 4.....	55
Gambar 4 23Pengaturan Keyframe pada Scene 5.....	55
Gambar 4 24Hasil Scene 5 .....	56
Gambar 4 25Pengaturan Keyframe pada Scene 6.....	56
Gambar 4 26Hasil Scene 6.....	57
Gambar 4 27Pengaturan Keyframe pada Scene 7.....	57
Gambar 4 28Hasil Scene 7 .....	58
Gambar 4 29Pengaturan frame pada Scene 8 .....	58
Gambar 4 30Hasil Scene 8.....	59
Gambar 4 31Pengaturan frame pada Scene 9 .....	59
Gambar 4 32Hasil Scene 9.....	60

Gambar 4 33Rendering .....61



## DAFTAR LAMPIRAN

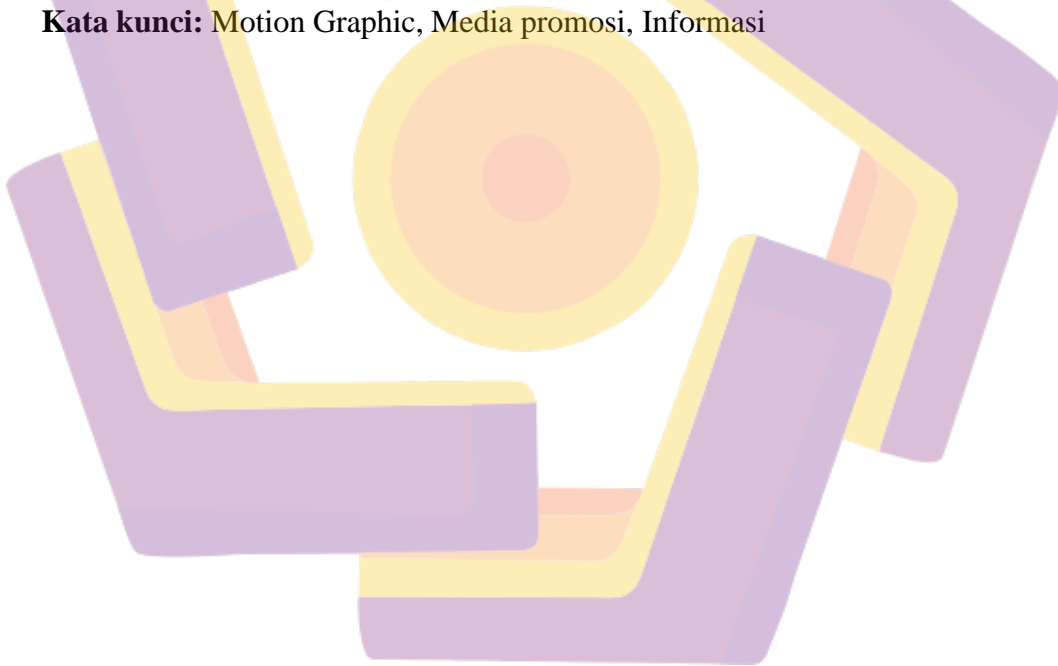
lampiran 1 1tempat.....	75
lampiran 1 2Bata ringan .....	75
lampiran 1 3Semen.....	76



## INTISARI

Dalam bidang usaha tentunya penting untuk membuat informasi dan promosi yang efektif kepada konsumen sehingga mampu menarik konsumen untuk datang. PT.Janoko Berkah Jaya adalah usaha yang menawarkan Bata ringan dan Mortar. Terdapat Bata ringan dan Mortar yang berkualitas. Namun kurangnya promosi menyebabkan PT.Janoko Berkah Jaya belum dikenal secara luas dan belum ada peningkatan konsumen setiap bulannya. PT.Janoko Berkah Jaya membutuhkan media promosi dalam mendukung pengembangan produk dan tempat kepada masyarakat luas. Dengan adanya Pembuatan Animasi Iklan Motion Graphic dan Sebagai Media Promosi menggunakan Teknik Isometric Design Animation dan Kinetic Typography diharapkan dapat membantu memberikan informasi dan promosi sehingga dikenal di masyarakat luas serta meningkatkan pendapatan perusahaan. Penelitian ini menerapkan teknik Motion Graphic Isometric Design Animation dan Kinetic Typography untuk menarik dan memudahkan dalam penyampaiannya. Penyampaian informasi dan promosi berbentuk video berdurasi pendek yang nantinya mampu menghasilkan sebuah media promosi untuk PT.Janoko Berkah Jaya.

**Kata kunci:** Motion Graphic, Media promosi, Informasi



## **ABSTRACT**

*In the field of business, of course, it is important to make effective information and promotions to consumers so that they are able to attract consumers to come. PT. Janoko Berkah Jaya is a business that offers lightweight bricks and mortar. There are quality lightweight and Mortal bricks. However, the lack of promotion causes PT. Janoko Berkah Jaya not to be widely known and there is no increase in consumers every month. PT. Janoko Berkah Jaya needs promotional media to support the development of products and places to the wider community. With the creation of Motion Graphic Advertising Animation and as a Promotional Media using Isometric Design Animation and Kinetic Typography techniques, it is hoped that it can help provide information and promotions so that they are known to the wider community and increase company revenues. This research applies Motion Graphic Isometric Design Animation and Kinetic Typography techniques to attract and facilitate the delivery. Submission of information and promotions in the form of short videos which will later be able to produce a promotional media for PT. Janoko Berkah Jaya..*

**Keyword:** *Motion Graphic, Promotional media, Information*