

**PERANCANGAN VIDEO IKLAN DENGAN TEKNIK MOTION  
GRAPHIC PADA KORA-KORA CAFÉ**

**SKRIPSI**



**disusun oleh**

**Tri Anto**

**15.12.8759**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**

**PERANCANGAN VIDEO IKLAN DENGAN TEKNIK MOTION  
GRAPHIC PADA KORA-KORA CAFÉ**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Sistem Informasi



**disusun oleh**

**Tri Anto**

**15.12.8759**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN VIDEO IKLAN DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC  
PADA KORA-KORA CAFE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Tri Anto**

**15.12.8759**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 27 Maret 2019

**Dosen Pembimbing,**



**Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom.**

**NIK. 190302047**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PERANCANGAN VIDEO IKLAN DENGAN TEKNIK MOTION**  
**GRAPHIC PADA KORA-KORA CAFÉ**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Tri Anto**

**15.12.8759**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 16 April 2019

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Agus Purwanto, M.Kom**

**NIK. 190302229**

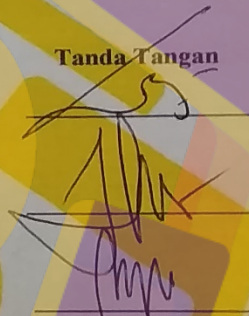
**Bernadhed, M.Kom**

**NIK. 190302243**

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**

**NIK. 190302164**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 26 April 2019

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Krisnawati, S.Si, MT**

**NIK. 190302038**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi 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, 23 April 2019



Tri Anto

Nim 15.12.8759

## MOTTO

“Kesuksesan akan dapat kita raih apabila kita kuat dan terbiasa menghadapi masalah, tantangan dan hambatan secara mandiri”

“Hidupmu takkan pernah jadi ringan, maka jangan dibikin berat. Cause life must go on” - Lezzano ‘Fade2Black’ -

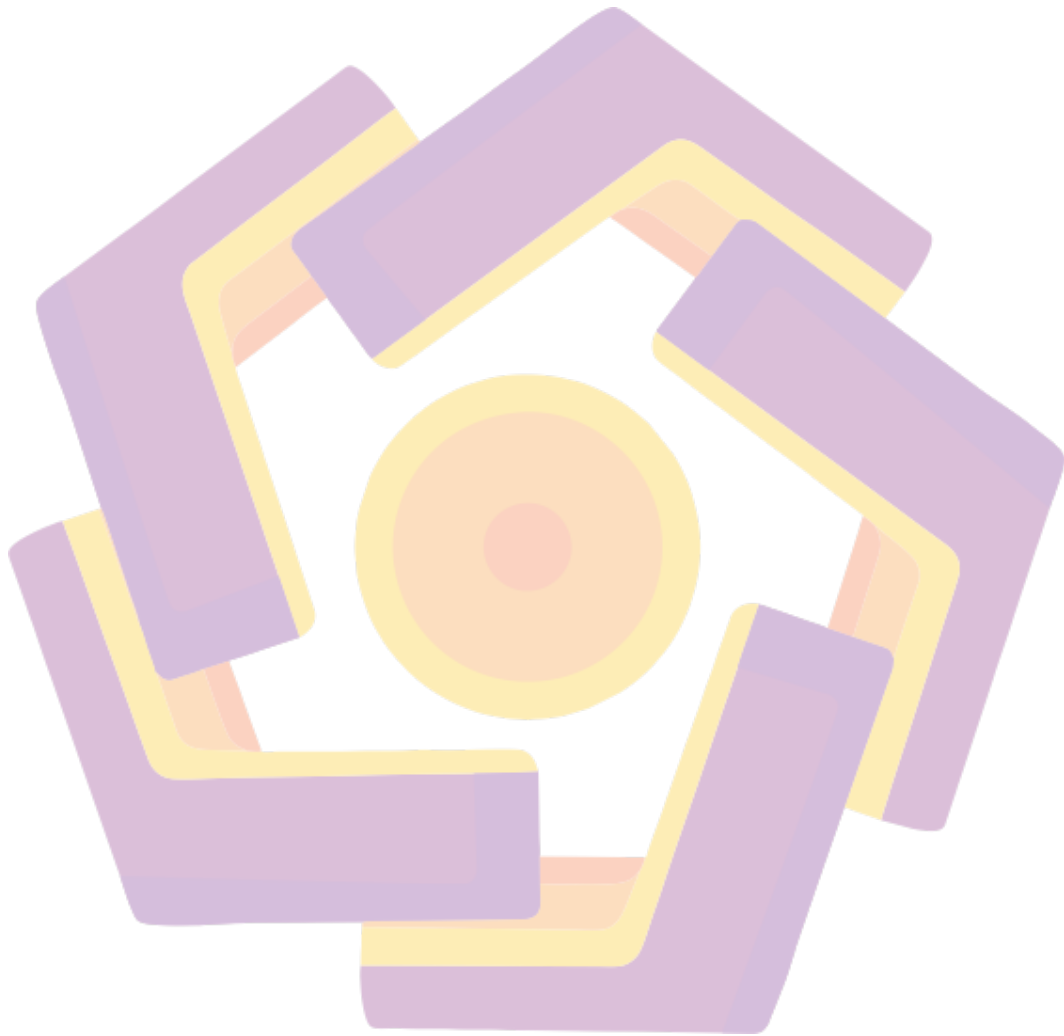


## PERSEMBAHAAN

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shawalat serta salam tidak lupa peneliti curahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun umat hingga saat ini. Dalam kesempatan kali ini tidak lupa saya mengucapkan rasa terimakasih dan syukur kepada :

1. Kedua orang tua Bapak Sumadi dan Ibu Ngatini tercinta, yang telah mendo'akan setiap saat sehingga apa yang penulis kerjakan selalu diberi jalan keluar dan cara brilian.
  2. Sari Ani, Yulia dan Siti Nurhayati, kakak yang selalu menjadi penyemangat dan motivasi atas terselesaikannya skripsi ini.
  3. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST., M.Kom selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan banyak saran dan masukan hingga terselesaikannya skripsi ini.
  4. Keluarga KOMA (Komunitas Multimedia Amikom) yang membantu maupun mengganggu dalam pengerjaan skripsi ini yang membuat penulis bisa banyak belajar mana yang namanya kebutuhan yang harus diutamakan.
  5. Teman-teman 15-S1SI-06 yang selalu membuat penulis terpacu dan selalu memberi dukungan yang secara tidak langsung berupa sindiran.
- Saya ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya, mohon maaf jika ada salah kata baik sengaja ataupun tidak sengaja selama ini. Sukses

untuk kalian semua dilancarkan segala urusannya, Semoga Allah SWT  
memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Amiin





## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “PERANCANGAN VIDEO IKLAN DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA KORA-KORA CAFÉ” dengan lancar.

Peneliti menyadari sepenuhnya, tanpa bimbingan dari berbagai pihak, Tugas Akhir Skripsi ini tidak akan dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tulus kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST., M.Kom selaku dosen pembimbing yang memberikan dukungan dan arahan kepada penulis sehingga skripsi ini selesai dengan baik.
4. Seluruh dosen dan karyawan Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membagikan ilmu yang bermanfaat bagi kami.
5. Hari Handoko selaku pemilik cafe yang telah mengizinkan dan membantu memberikan masukan selama melakukan penelitian
6. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu, sehingga skripsi ini dapat peneliti selesaikan dengan baik dan lancar.

Peneliti menyadari bahwa penulisan laporan ini jauh dari sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaannya skripsi ini. Namun penulis berharap, Semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya

Yogyakarta, 23 April 2019

Tri Anto



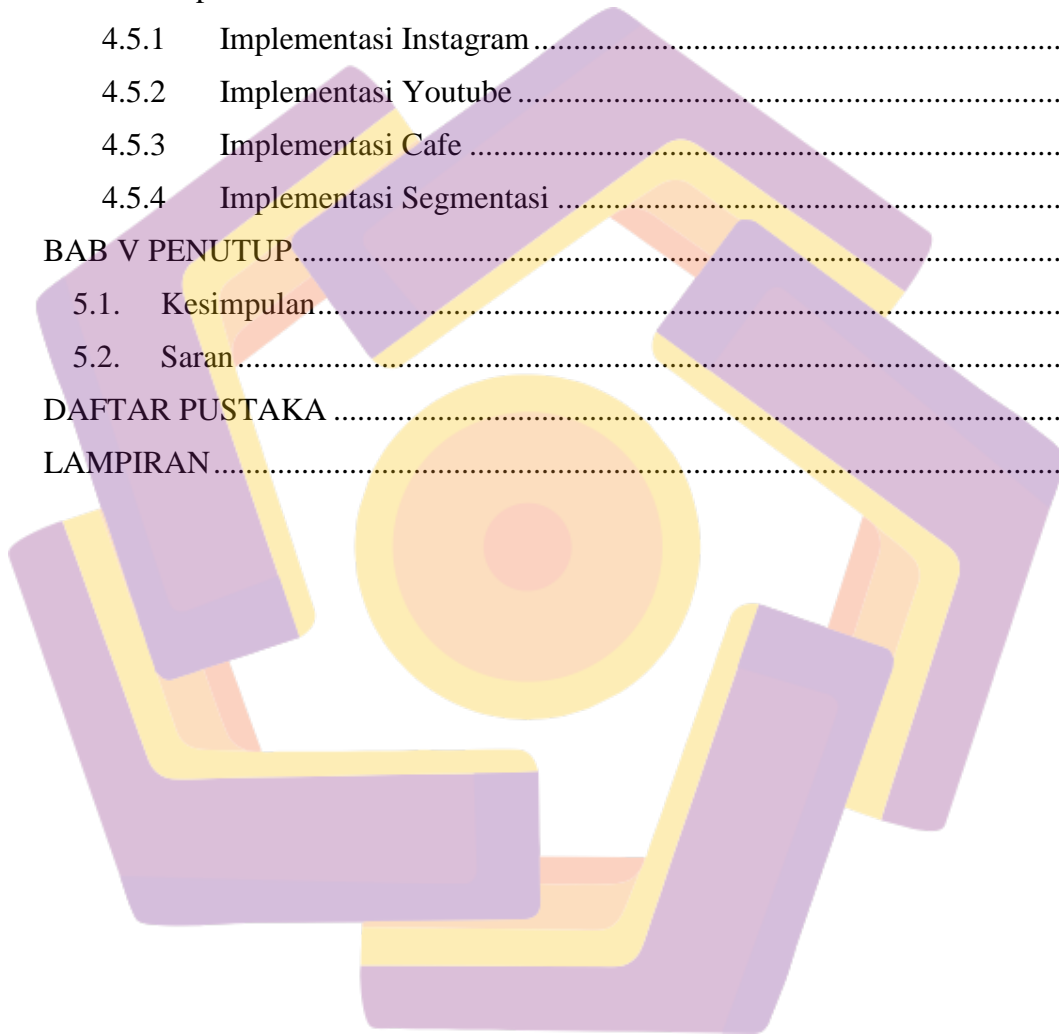
## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PENGESAHAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABLE.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
INTISARI.....	xvii
ABSTARCT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian .....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1. Manfaat bagi Penulis.....	4
1.5.2. Manfaat bagi Objek Penelitian.....	4
1.5.3. Manfaat bagi Masyarakat.....	4
1.6. Metode Penelitian.....	4
1.6.1. Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.1.1. Metode Observasi.....	5
1.6.1.2. Metode Wawancara.....	5
1.6.1.3. Metode Kuesioner .....	5
1.6.2. Metode Analisis .....	5
1.6.3. Metode Perancangan .....	5
1.7. Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8

2.1.	Tinjauan Pustaka .....	8
2.2.	Dasar Teori .....	9
2.2.1	Animasi .....	9
2.2.1.1	Pengertian .....	9
2.2.1.2	Jenis Animasi .....	9
2.2.1.3	Prinsip - Prinsip Animasi .....	14
2.2.2	Motion Graphic .....	20
2.2.2.1	Pengertian .....	20
2.2.2.2	Karakteristik <i>Motion Graphic</i> .....	21
2.2.2.3	Konsep Dasar Motion Graphic .....	21
2.2.3	Media Promosi .....	22
2.2.3.1	Definisi Media .....	22
2.2.3.2	Definisi Promosi .....	22
2.2.3.3	Definisi Media Promosi .....	23
2.2.3.4	Tujuan Media Promosi .....	23
2.2.4	Tahap Pengerjaan Media Promosi .....	24
2.2.4.1	Pra Produksi .....	24
2.2.4.2	Produksi .....	25
2.2.4.3	Pasca Produksi .....	26
2.2.4.4	Tahapan Uji Coba .....	27
2.2.4.5	Tahapan Implementasi .....	29
2.2.5	Analisis .....	29
2.2.5.1	Analisis SWOT .....	29
2.2.5.2	Analisis Kebutuhan Sistem .....	30
2.2.6	Perangkat Lunak yang Digunakan .....	31
2.2.6.1	Corel Draw X7 .....	31
2.2.6.2	Adobe After Effect CS6 .....	31
2.2.6.3	Adobe Premiere Pro CS6 .....	31
2.2.6.4	Adobe Audition CS6 .....	32
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>		<b>33</b>
3.1.	Tinjauan Umum .....	33

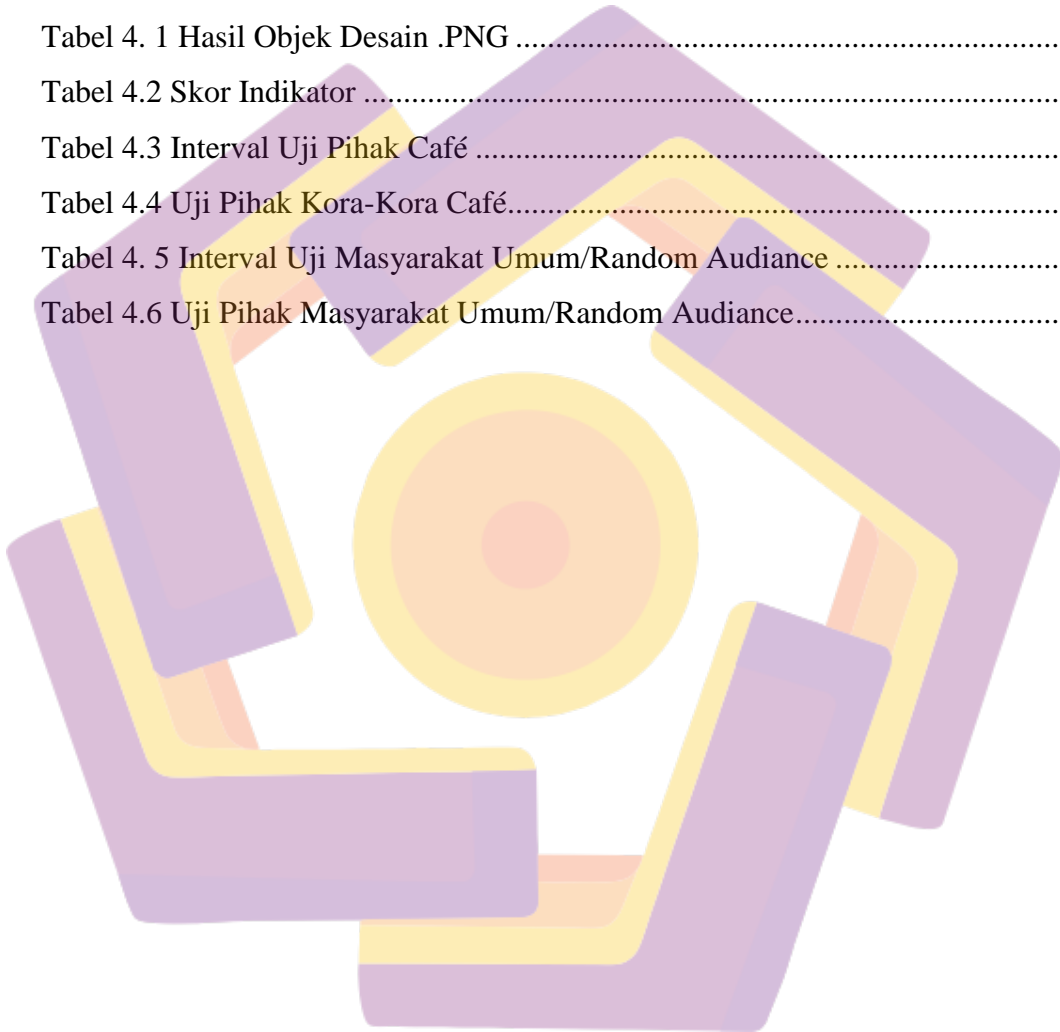
3.1.1	Deskripsi Objek.....	33
3.1.2	Visi Misi.....	33
3.1.3	Produk .....	34
3.1.4	Mekanisme Media Informasi Terdahulu.....	36
3.2.	Analisis Masalah .....	37
3.2.1	Observasi.....	37
3.2.2	Wawancara.....	38
3.2.3	Analisis SWOT .....	39
3.3	Solusi yang Dapat Diterapkan.....	41
3.4	Solusi yang Dipilih.....	41
3.5	Analisis Kebutuhan Sistem .....	42
3.5.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	42
3.5.2	Kebutuhan <i>Non</i> Fungsional.....	43
3.5.2.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ).....	43
3.5.2.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ).....	43
3.5.2.3	Analisis Kebutuhan Perangkat Pengguna ( <i>Brainware</i> ).....	44
3.6	Rancangan Pra Produksi.....	45
3.6.1	Ide Cerita.....	45
3.6.2	Pembuatan Naskah.....	45
3.6.3	Pembuatan <i>Storyboard</i> .....	47
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>50</b>
4.1.	Implementasi .....	50
4.2.	Produksi.....	50
4.2.1	Drawing.....	50
4.2.2	Coloring .....	51
4.2.3	Penyimpanan File dan Export .....	52
4.2.4	Sound Recording dan Sound Editing .....	54
4.2.4.1	Proses Perekaman.....	54
4.2.4.2	Proses Sound Editing.....	55
4.3	Pasca Produksi.....	57
4.3.1	Compositing .....	57
4.3.2	Proses Animasi.....	60

4.3.3	Editing .....	61
4.3.4	Rendering .....	63
4.4	Pengujian Kuesioner.....	64
4.4.1	Pihak Objek.....	64
4.4.2	Masyarakat Umum.....	67
4.5	Implementasi .....	68
4.5.1	Implementasi Instagram.....	69
4.5.2	Implementasi Youtube .....	69
4.5.3	Implementasi Cafe .....	70
4.5.4	Implementasi Segmentasi .....	70
BAB V PENUTUP.....		71
5.1.	Kesimpulan.....	71
5.2.	Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA .....		73
LAMPIRAN.....		75



## DAFTAR TABLE

Tabel 3.1 Analisis SWOT .....	39
Tabel 3.2 Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) .....	43
Tabel 3.3 Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	44
Tabel 3.4 Kebutuhan Pengguna ( <i>Brainware</i> ).....	44
Tabel 3.5 <i>Storyboard</i> .....	47
Tabel 4. 1 Hasil Objek Desain .PNG .....	53
Tabel 4.2 Skor Indikator .....	64
Tabel 4.3 Interval Uji Pihak Café .....	65
Tabel 4.4 Uji Pihak Kora-Kora Café.....	66
Tabel 4. 5 Interval Uji Masyarakat Umum/Random Audiance .....	67
Tabel 4.6 Uji Pihak Masyarakat Umum/Random Audiance.....	68

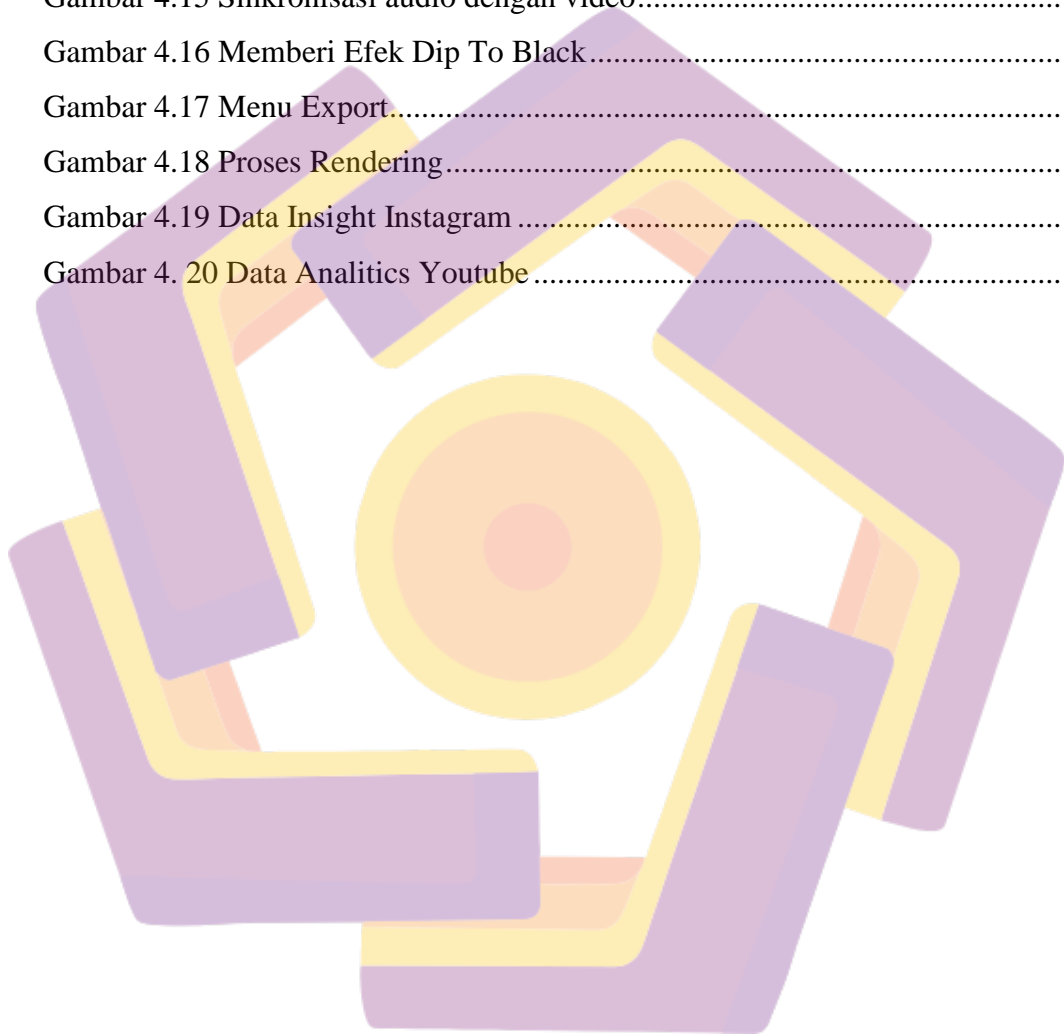


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Squash and Stretch .....	14
Gambar 2.2 Anticipation .....	15
Gambar 2.3 Staging .....	15
Gambar 2.4 Straight Ahead Action .....	16
Gambar 2. 5 Pose to Pose.....	16
Gambar 2.6 Follow Through & Overlapping Action.....	16
Gambar 2.7 Slow In and Slow Out or Eases .....	17
Gambar 2. 8 Arcs .....	17
Gambar 2.9 Secondary Action .....	18
Gambar 2.10 Timing .....	18
Gambar 2.11 Exaggeration.....	19
Gambar 2. 12 Solid Drawing .....	19
Gambar 2.13 Appeal .....	20
Gambar 3.1 Logo Kora-Kora Cafe.....	33
Gambar 3.2 Aneka Penyetan.....	34
Gambar 3.3 Aneka Seblak.....	35
Gambar 3.4 Cah Kangkung.....	35
Gambar 3.5 Chocolate Oreo.....	35
Gambar 3.6 Cappucino.....	36
Gambar 3.7 Es Buah .....	36
Gambar 3.8 Media Sosial Kora-Kora Café di Instagram.....	37
Gambar 4.1 Tampilan Karakter.....	51
Gambar 4.2 Pewarnaan Karakter .....	52
Gambar 4.3 Preview Export File.....	52
Gambar 4.4 Xiaomi Redmi 5A .....	55
Gambar 4.5 Tampilan file yang di import.....	55
Gambar 4.6 Efek Noise Reduction.....	56
Gambar 4.7 Preset Radio Announcer Voice .....	56
Gambar 4.8 Tampilan Proses Import File .....	58
Gambar 4.9 Meletakkan File ke timeline .....	58



Gambar 4.10 Hasil Compositing.....	59
Gambar 4.11 Animasi Position bergerak Keatas .....	60
Gambar 4.12 Animasi Scalling .....	61
Gambar 4.13 Adobe Dynamic Link.....	61
Gambar 4.14 Memasukkan file kedalam timeline .....	62
Gambar 4.15 Sinkronisasi audio dengan video.....	62
Gambar 4.16 Memberi Efek Dip To Black.....	62
Gambar 4.17 Menu Export.....	63
Gambar 4.18 Proses Rendering.....	63
Gambar 4.19 Data Insight Instagram .....	69
Gambar 4. 20 Data Analitics Youtube.....	70



## INTISARI

Kora-Kora Cafe merupakan cafe yang menjual aneka menu ragam kuliner asli Klaten dan Jogja seperti Ayam Penyet, Aneka Seblak, dan berbagai macam menu minuman Cofee. Selama ini Kora-Kora Café masih menggunakan media sosial untuk melakukan promosi produk yang dijual dan hanya menggunakan poster. Penggunaan promosi menggunakan media sosial berbentuk poster memiliki keterbatasan dalam penyampaian produk.

Pembuatan video promosi berbasis animasi motion graphic ini menjadi solusi untuk Kora-Kora Cafe. Karena keefektifan dan juga baiknya motion graphic sebagai wadah informasi yang persuasif dan menarik.

Melalui video promosi ini diharapkan dapat meningkatkan citra Kora-Kora Cafe pada masyarakat dan juga pelanggannya. Disamping itu adanya video promosi ini juga membantu Kora-Kora Cafe untuk menciptakan branding yang sesuai dengan apa yang diinginkan pemilik cafe.

**Kata kunci :** Video promosi, *Motion Graphic*, Kora-Kora Cafe

## **ABSTARCT**

*Kora-Kora Cafe is a cafe that sells a variety of menus from Klaten and Jogja native culinary such as Ayam Penyet, Aneka Seblak, and various kinds of Coffee drink menus. During this time Kora-Kora Café still uses social media to promote products that are sold and only use posters. The use of promotions using social media in the form of posters has limitations in product delivery.*

*Making this promotional video based on motion graphic animation is the solution for Kora-Kora Cafe. Because of its effectiveness and also good motion graphics as a container of information that is persuasive and interesting.*

*Through this promotional video, it is expected to be able to improve the image of Kora-Kora Cafe in the community and its customers. Besides that, this promotional video also helps Kora-Kora Cafe to create branding that suits what the cafe owner wants.*

**Keywords:** *Promotional videos, Motion Graphic, Kora-Kora Cafe*