

**MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA
PROMOSI**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

GILANG FERDYANSYAH

16.11.0153

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS

AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2023

**MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA
PROMOSI**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

GILANG FERDYANSYAH

16.11.0153

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS

AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI

yang disusun dan diajukan oleh

Gilang Ferdiansyah

16.11.0153

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Juli 2023

Dosen Pembimbing,



Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI

yang disusun dan diajukan oleh

Gilang Ferdiansyah

16.11.0153

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Juli 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hendra Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302244

Bernadhed, M.Kom

NIK. 190302243

Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 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 : Gilang Ferdiansyah
NIM : 16.11.0153

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Motion Graphic Sebagai Media Promosi

Dosen Pembimbing : Mei P Kurniawan, 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, 27 Juli 2023

Yang Menyatakan,



Gilang Ferdiansyah

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT, saya persembahkan

Skripsi ini untuk :

1. Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini.
2. Kedua orang tua, Bapak dan Ibu yang telah membesarkan dan mendidikku, yang senantiasa dengan tulus mendoakanku dan selalu memberikan dukunganserta kasih sayang yang terbaik.
3. Dosen Pembimbing Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom. yang telah membimbing dari awal sampai akhir Skripsi ini, saya mengucapkan terimakasih banyak.
4. Terima kasih kepada teman seperjuangan dalam mengerjakan tugas akhir ini. Semoga kita sukses di masa yang akan datang.

Gilang Ferdiansyah

KATA PENGANTAR

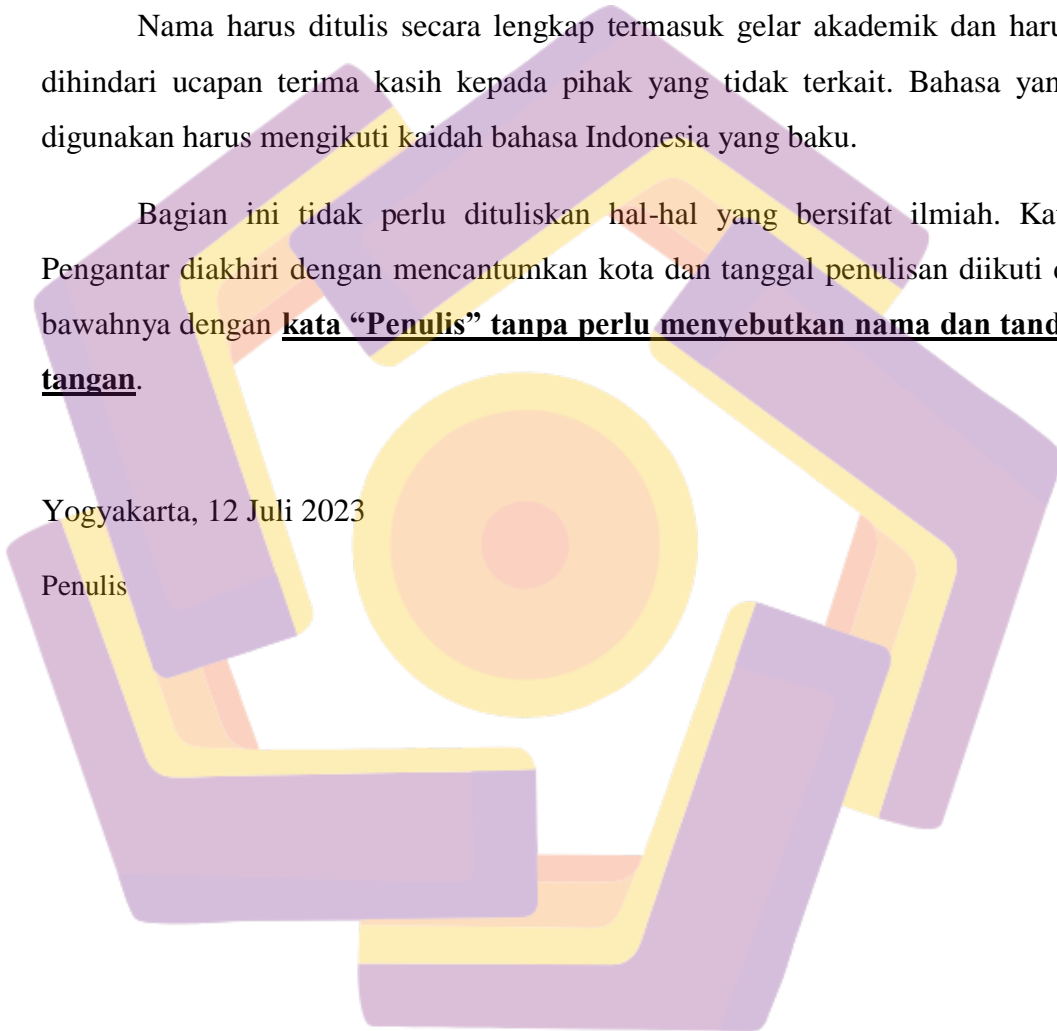
Bagian ini berisi pernyataan resmi yang ingin disampaikan oleh penulis kepada pihak lain, misalnya ucapan terima kasih kepada Dosen Pembimbing, Tim Dosen Penguji, dan semua pihak yang terkait dalam penyelesaian skripsi termasuk orang tua dan penyandang dana.

Nama harus ditulis secara lengkap termasuk gelar akademik dan harus dihindari ucapan terima kasih kepada pihak yang tidak terkait. Bahasa yang digunakan harus mengikuti kaidah bahasa Indonesia yang baku.

Bagian ini tidak perlu dituliskan hal-hal yang bersifat ilmiah. Kata Pengantar diakhiri dengan mencantumkan kota dan tanggal penulisan diikuti di bawahnya dengan **kata “Penulis” tanpa perlu menyebutkan nama dan tanda tangan.**

Yogyakarta, 12 Juli 2023

Penulis



DAFTAR ISI

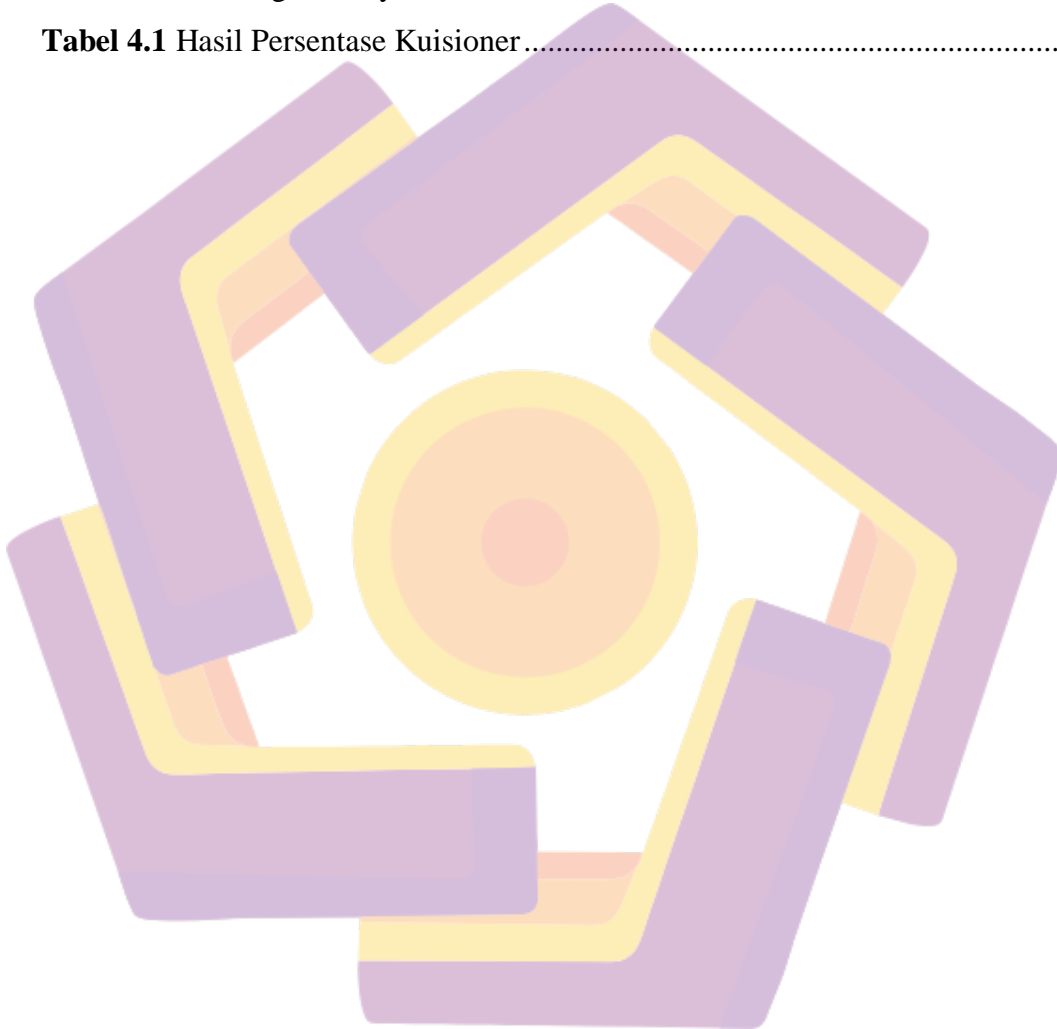
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABLE.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	2
1.5.1 Bagi Pihak Objek	2
1.5.2 Bagi Pihak Peneliti.....	2
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Video	9
2.2.1 Definisi Video	9
2.3 Media Promosi	9
2.3.1 Definisi Media Promosi	9
2.3.2 Sejarah Promosi	9
2.3.3 Tujuan Video Sebagai Media Promosi	10
2.3.4 Tahapan Pembuatan Video Promosi.....	10

2.4	Animasi	12
2.4.1	Jenis Animasi	12
2.5	Konsep Teknik Motion Graphic	15
2.5.1	Motion Graphic	15
2.5.2	Sejarah Motion Graphic	15
2.5.3	Konsep Dasar Teknik <i>Motion Graphic</i>	16
2.6	Teori Analisis SWOT	17
2.7	Teori Analisis Kebutuhan Sistem	18
2.7.1	Kebutuhan Fungsional	18
2.7.2	Kebutuhan Non-Fungsional	19
2.7.3	Teori Kuisioner	19
2.7.4	Skala Likert	19
2.8	Analisis	20
2.8.1	Analisis Kebutuhan Sistem	20
2.8.2	Analisis Kebutuhan Fungsional	21
2.8.3	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	21
2.8.4	Analisis Perancangan	21
BAB III METODE PENELITIAN		58
3.1	Tinjauan Umum	58
3.1.1	Sejarah Singkat DISCOVERLAB	58
3.1.2	Visi dan Misi	58
3.2	Metode Penelitian	58
3.2.1	Metode Wawancara	58
3.2.2	Metode Observasi	59
3.3	59
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem	60
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	60
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	61
3.4.3	Analisis Kelayakan Sistem	62
3.5	Pra Produksi	62
3.5.1	Perancangan Konsep	62
3.5.2	Perancangan Naskah	63

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	58
4.1 Produksi.....	58
4.1.1 Animating	58
4.1.2 Penggunaan <i>Easy Ease</i>	62
4.1.3 Pembuatan Suara Narasi dan Editing Backsound.....	62
4.2 Pasca Produksi.....	65
4.2.1 Compositing dan Editing	65
4.2.2 Pembuatan Project Baru.....	65
4.2.3 Import Files.....	66
4.2.4 Penyatuan Video, Backsound, dan Narasi	66
4.2.5 Rendering.....	67
4.3 Pembahasan.....	69
4.4 Testing.....	69
4.4.1 Hasil Kuisisioner	69
4.4.2 Penyerahan ke Pihak Terkait	73
BAB V KESIMPULAN.....	58
5.1 Kesimpulan.....	58
5.2 Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA	60

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT.....	59
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak	61
Tabel 3.3 Table Kebutuhan Perangkat Keras	61
Tabel 3.4 Rancangan Naskah	63
Tabel 3.5 Rancangan Storyboard Media Promosi.....	64
Tabel 4.1 Hasil Persentase Kuisisioner.....	70



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Pembuatan Video Media Promosi	11
Gambar 2.2 Contoh Pertanyaan dalam Skala Likert	20
Gambar 4.1 Alur Pengembangan Pembuatan Video Promosi.....	58
Gambar 4.2 Pembuatan komposisi BG untuk background.....	59
Gambar 4.3 Penambahan Komposisi BG dan Pembuatan	59
Gambar 4.4 Penambahan Efek Tint pada komposisi BG	60
Gambar 4.5 Pemberian efek Gradient Ramp pada Solid Putih	60
Gambar 4.6 Pemberian Keyframe 1 pada solid putih.....	61
Gambar 4.7 Pemberian keyframe ke 2 pada solid putih.....	61
Gambar 4.8 Pemberian efek Easy Ease pada ke memperhalus animasi yframe untuk memperhalus animasi	62
Gambar 4.9 Proses Recording Narasi.....	63
Gambar 4.10 Proses Noise Reduction	63
Gambar 4.11 Effect Noise education	64
Gambar 4.12 Pemilihan Backsound	65
Gambar 4.13 Pembuatan project baru	66
Gambar 4.14 Hasil penyatuan video, backsound, dan voice over	66
Gambar 4.15 Export Project	67
Gambar 4.16 Pemilihan format video.....	68
Gambar 4.17 Pemilihan lokasi simpan video	68
Gambar 4.18 Export video.....	69
Gambar 4.19 Diagram responden.....	70

INTISARI

Motion graphic merupakan gabungan dari media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis. Sebuah iklan memiliki peran penting untuk mempromosikan produk kepada konsumen atau pelanggan. Terutama dalam bentuk video iklan yang menghadirkan dalam bentuk visual dan audio.

DISCOVERLAB masih menggunakan media promosi gambar atau poster yang di sebar melalui sosial media. Untuk memberikan rasa menarik ke audiens perlu mempromosikan dengan menggunakan video animasi.

Pembuatan media promosi sebagai iklan atau promosi ini dibuat dengan menggunakan software Adobe After Effect dan Premier Pro. Media promosi tersebut disajikan dengan durasi 60 detik dengan menggunakan *Teknik Motion Graphic* serta dengan menggabungkan beberapa prinsip animasi.

Kata kunci : *Media Pembelajaran, Adobe After Effects, Premier Pro, Adobe Illustrator, Motion Graphic*

ABSTRAK

Motion graphics is a combination of visual media that combines film language with graphic design. Advertising has an important role to promote products to consumers or customers. Especially in the form of video ads that present in visual and audio form.

DISCOVERLAB still uses promotional media for images or posters that are distributed via social media. To give a sense of interest to the audience, it is necessary to promote using animated videos.

Making promotional media as advertisements or promotions is made using Adobe After Effects, Adobe Photoshop, and Premier Pro software. The promotional media is presented with a duration of 6 seconds by using Motion Graphic Techniques and by combining several principles of animation

Keywords : Learning Media, Adobe After Effects, Premier Pro, Adobe Illustrator, Motion Graphic

