

**PERANCANGAN VIDEO MOTION GRAPHIC THE BASIC PET  
CARGO YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

**SKRIPSI**



**disusun oleh**

**Adyan Rizki Aprilianto**

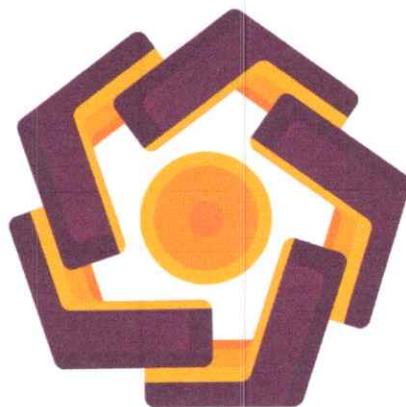
**13.11.6977**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

**PERANCANGAN VIDEO MOTION GRAPHIC THE BATIC PETS  
CARGO YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



**disusun oleh**

**Adyan Rizki Aprilianto**

**13.11.6977**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN VIDEO MOTION GRAPHIC THE BATIC PET CARGO  
YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Adyan Rizki Aprilianto**

**13.11.6977**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Pada tanggal 27 Agustus 2018

**Dosen Pembimbing**

**Agus Purwanto, M.Kom**

**NIK. 190302229**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PERANCANGAN VIDEO MOTION GRAPHIC THE BASIC PET CARGO**  
**YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Adyan Rizki Aprilianto**

**13.11.6977**

Telah dipertahankan di depan Dewan Pengaji  
pada tanggal 23 Agustus 2018

**Susunan Dewan Pengaji**

**Nama Pengaji**

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom  
NIK. 190302164

Mulia Sulistiyono, M.Kom  
NIK. 190302248

Agus Puwanto, M.Kom  
NIK. 190302229

**Tanda Tangan**

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

Tanggal 27 Agustus 2018

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



## **PERNYATAAN**

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 27 Agustus 2018



Adyan Rizki Aprilianto

NIM. 13.11.6977

## MOTTO

Hidup hanya sekali Hiduplah yang berarti."

(Ahmad Fuadi)

"Orang-orang hebat di bidang apapun bukan baru bekerja karena mereka terinspirasi, namun mereka menjadi terinspirasi karena mereka lebih suka bekerja. Mereka tidak menyia-nyiakan waktu untuk menunggu inspirasi."

(Ernest Newman)

"Belajarlah dari masa lalu, hiduplah untuk hari ini, dan berharaplah untuk masa depan. Yang paling penting, jangan berhenti bertanya"

(Albert Einstein)

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai kesanggupannya".

(QS. Al – Baqarah : 286)

## PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT, Tuhan pemilik jiwa dan semesta alam.

Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Oleh karena itu dengan rasa bahagia saya tuturkan rasa syukur dan terimakasih kepada :

1. Puji syukur kepada Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia NYA skripsi ini dapat selesai.
2. Ayah M Chaerul Saleh dan Ibu Elya Djuniasih, orang tua saya yang tiada henti-hentinya selalu memberikan do'a dan semangat yang besar kepada saya.
3. Adik saya Dwi Yanuar Wibowo yang terus memberi semangat dan dukungannya kepada saya.
4. Teman-teman Amikom Reptile Community (Yogi, Santo, Haqi, Febri dan lainnya), Keluarga besar Angker (Fesol, Jiyad, Dea, Yasmin) yang telah memberi dukungan penuh sampai sekarang.
5. Kekasih saya Yasmin Salsabilla, yang selalu menyemangati saya saat mengerjakan Skripsi ini.
6. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membimbing, mengarahkan, memotivasi dan memberikan pelajaran yang tak terlupakan untuk bisa menyelesaikan skripsi ini.
7. Terimakasih kepada Januar Achmad Waluyojati yang sudah mengijinkan The Batic Pet Cargo Yogyakarta sebagai objek penelitian saya.
8. Teramat khusus Teman saya Arianto Lolongan yang sudah meminjamkan Pcnya.
9. Dan semua orang yang sudah terlibat dalam kehidupan saya, terimakasih atas pelajarannya dan supportnya.

Terimakasih yang sebesar-besarnya untuk kalian semua yang telah hadir didalam hidup saya, akhir kata saya persembahkan skripsi ini untuk kalian semua, orang-orang yang saya sayangi. Dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna untuk kemajuan ilmu pengetahuan di masa yang akan datang. AAMIIN

## KATA PENGANTAR

Pertama-tama tidak lupa penulis mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Perancangan Video Motion Graphic The Basic Pet Cargo Yogyakarta Sebagai Media Promosi.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang Program Strata 1 (S1) dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom).

Penulis tentunya menyadari bahwa skripsi yang telah dibuat ini masih banyak kekurangannya. Oleh sebab itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik serta saran yang membangun untuk menambahkan kesempurnaan skripsi ini. Penulis juga berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 18 Agustus 2018

Adyan Rizki Aprilianto

NIM. 13.11.6977

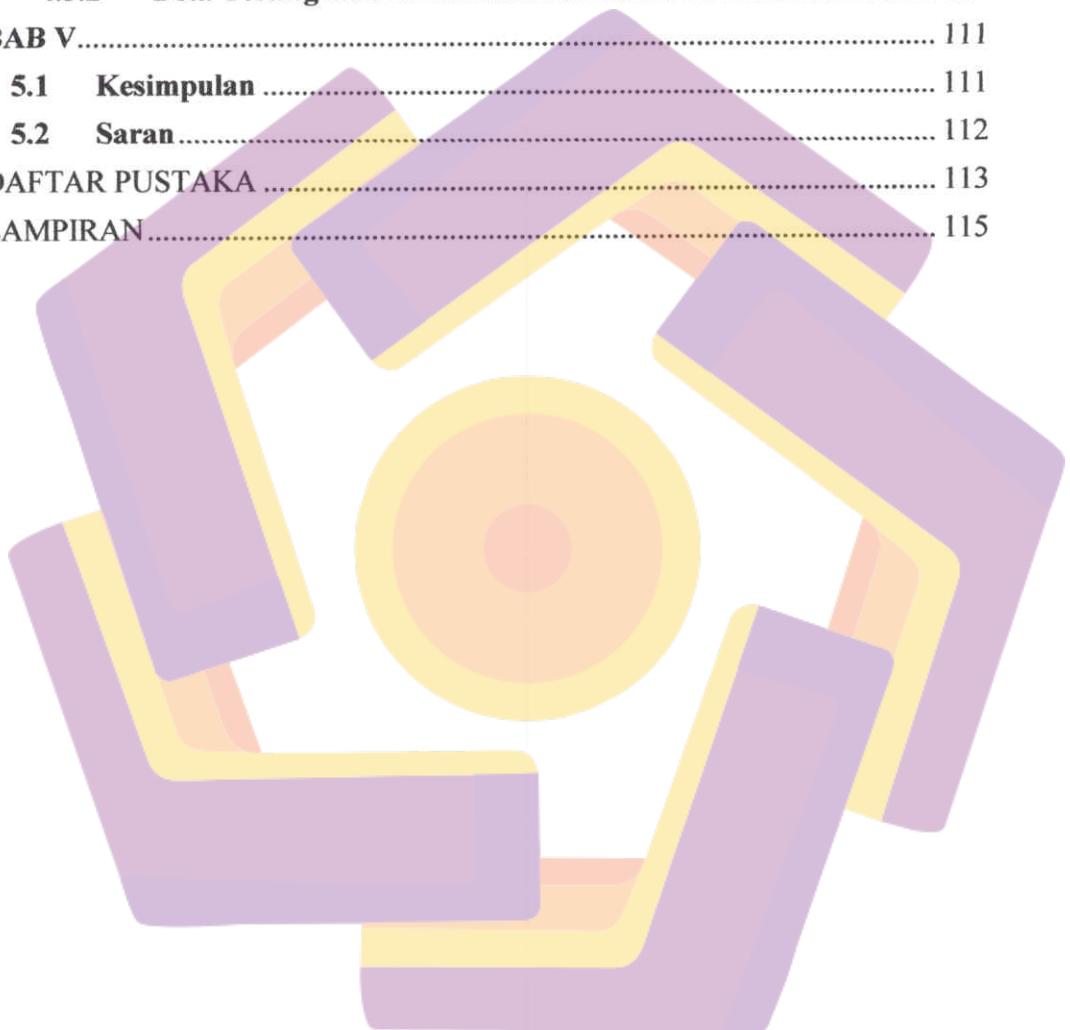
## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	vi
PERSEMBERAHA.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I .....	18
1.1 Latar Belakang .....	18
1.2 Rumusan Masalah.....	19
1.3 Batasan Masalah.....	19
1.4 Tujuan Penelitian .....	20
1.5 Manfaat Penelitian .....	20
1.5.1 Manfaat bagi The Batic Pet Cargo :.....	20
1.5.2 Manfaat bagi Penulis : .....	20
1.6 Metode Penelitian .....	21
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	21
1.6.2 Metode Perancangan atau Pembuatan Video Promosi .....	21
1.6.3 Metode Testing .....	23
1.7 Sistematika Penulisan .....	23
BAB II .....	25
2.1 Tinjauan Pustaka .....	25
2.2 Dasar Teori .....	26
2.2.1 Definisi Perancangan .....	26
2.2.2 Definisi Pembuatan .....	26
2.2.3 Definisi Promosi .....	27
2.2.4 Pengertian Promosi.....	27

<b>2.2.5</b>	<b>Penetapan Tujuan Promosi .....</b>	<b>27</b>
<b>2.3</b>	<b>Sarana Promosi.....</b>	<b>28</b>
<b>2.3.1</b>	<b>Periklanan (<i>Advertising</i>) .....</b>	<b>28</b>
<b>2.3.2</b>	<b>Promosi penjualan (<i>Sales Promotion</i>) .....</b>	<b>28</b>
<b>2.3.3</b>	<b>Publisitas (<i>Publicity</i>).....</b>	<b>28</b>
<b>2.3.4</b>	<b>Penjualan Pribadi (<i>Personal Selling</i>).....</b>	<b>28</b>
<b>2.4</b>	<b>Sifat-sifat Sarana Promosi.....</b>	<b>29</b>
<b>2.4.1</b>	<b>Periklanan (<i>Advertising</i>) .....</b>	<b>29</b>
<b>2.4.2</b>	<b>Promosi penjualan (<i>Sales Promotion</i>) .....</b>	<b>29</b>
<b>2.4.3</b>	<b>Publisitas (<i>Publicity</i>).....</b>	<b>30</b>
<b>2.4.4</b>	<b>Penjualan Pribadi (<i>Personal Selling</i>).....</b>	<b>31</b>
<b>2.5</b>	<b>Tujuan Promosi .....</b>	<b>31</b>
<b>2.5.1</b>	<b>Menginformasikan (<i>informing</i>), dapat berupa : .....</b>	<b>31</b>
<b>2.5.2</b>	<b>Menunjuk pelanggan sasaran (<i>persuading</i>), untuk : .....</b>	<b>32</b>
<b>2.5.3</b>	<b>Mengingatkan (<i>reminding</i>), terdiri atas : .....</b>	<b>32</b>
<b>2.6</b>	<b>Panduan Format Video Youtube .....</b>	<b>32</b>
<b>2.6.1</b>	<b>Format File Youtube .....</b>	<b>32</b>
<b>2.6.2</b>	<b>Frekuensi Gambar Video Youtube .....</b>	<b>33</b>
<b>2.6.3</b>	<b>Rasio Tinggi Lebar Video Youtube .....</b>	<b>33</b>
<b>2.6.4</b>	<b>Resolusi Video Youtube.....</b>	<b>34</b>
<b>2.6.5</b>	<b>File Audio Youtube .....</b>	<b>35</b>
<b>2.7</b>	<b>Panduan Format video Facebook .....</b>	<b>36</b>
<b>2.7.1</b>	<b>Kompresi Video Facebook .....</b>	<b>37</b>
<b>2.7.2</b>	<b>File Audio Facebook .....</b>	<b>38</b>
<b>2.8</b>	<b>Definisi Animasi.....</b>	<b>38</b>
<b>2.9</b>	<b>Motion Graphic .....</b>	<b>38</b>
<b>2.7.1</b>	<b>Sejarah Motion Graphic.....</b>	<b>38</b>
<b>2.7.2</b>	<b>Pengertian Motion Graphic .....</b>	<b>39</b>
<b>2.10</b>	<b>Produksi .....</b>	<b>40</b>
<b>2.9.1</b>	<b>Tahap Pra Produksi.....</b>	<b>40</b>
<b>2.9.2</b>	<b>Tahap Produksi .....</b>	<b>41</b>
<b>2.9.3</b>	<b>Tahap Pasca Produksi .....</b>	<b>42</b>
<b>2.11</b>	<b>Layout.....</b>	<b>42</b>
<b>2.11.1</b>	<b>Pengertian Layout.....</b>	<b>42</b>

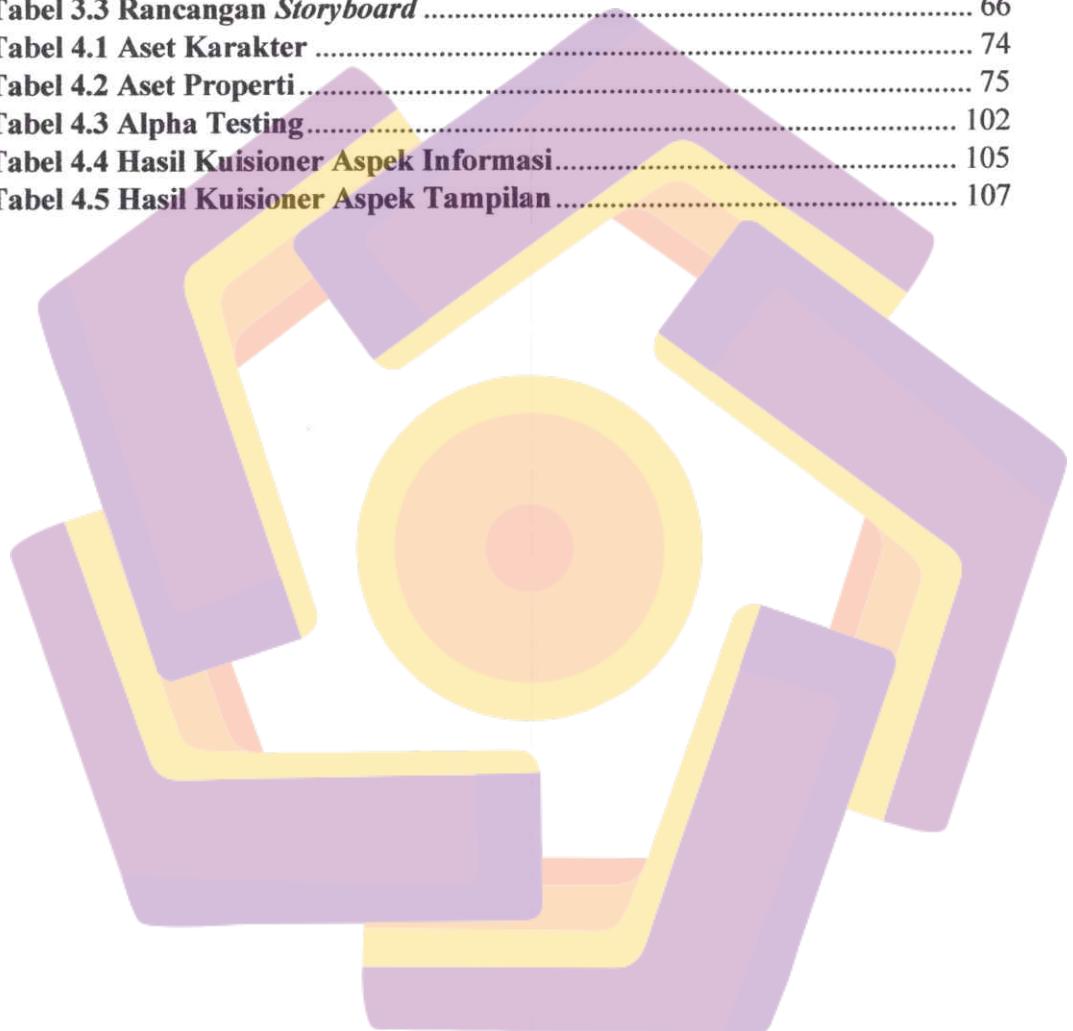
<b>2.12 Composition (Komposisi).....</b>	<b>43</b>
<b>2.12.1 Interesting of third (teori sepertiga layar).....</b>	<b>43</b>
<b>2.12.2 <i>Golden mean area</i> (area utama titik perhatian) .....</b>	<b>44</b>
<b>2.12.3 <i>Diagonal Depth</i> .....</b>	<b>44</b>
<b>2.13 Tahapan Analisis .....</b>	<b>44</b>
<b>2.13.1 Analisis SWOT .....</b>	<b>44</b>
<b>2.14 Analisis Kebutuhan Sistem.....</b>	<b>47</b>
<b>2.15 Pengolahan Data Kuesioner .....</b>	<b>48</b>
<b>BAB III.....</b>	<b>51</b>
<b>3.1 Gambaran Umum.....</b>	<b>51</b>
<b>3.1.1 Profil The Batic Pet Cargo Yogyakarta .....</b>	<b>51</b>
<b>3.1.2 Visi dan Misi The Batic Pet Cargo Yogyakarta .....</b>	<b>51</b>
<b>3.1.3 Logo .....</b>	<b>52</b>
<b>3.2 Metode Pengumpulan Data .....</b>	<b>52</b>
<b>3.2.1. Metode Wawancara .....</b>	<b>52</b>
<b>3.2.2. Observasi.....</b>	<b>53</b>
<b>3.3 Analisis Masalah.....</b>	<b>56</b>
<b>3.3.1 Analisis SWOT .....</b>	<b>56</b>
<b>3.3.2 Kelemahan Media Lama .....</b>	<b>59</b>
<b>3.3.3 Solusi Yang Ditawarkan .....</b>	<b>59</b>
<b>3.3.4 Solusi Yang Dipilih.....</b>	<b>59</b>
<b>3.4 Analisis Kebutuhan Sistem.....</b>	<b>59</b>
<b>3.4.1 Kebutuhan Fungsional .....</b>	<b>60</b>
<b>3.4.2 Kebutuhan Non-Fungsional .....</b>	<b>60</b>
<b>3.5 Pra Produksi .....</b>	<b>62</b>
<b>3.5.1 Ide .....</b>	<b>62</b>
<b>3.5.2 Rancangan Naskah .....</b>	<b>62</b>
<b>3.5.3 Storyboard .....</b>	<b>66</b>
<b>BAB IV .....</b>	<b>70</b>
<b>4.1 Produksi .....</b>	<b>70</b>
<b>4.1.1 Drawing.....</b>	<b>70</b>
<b>4.1.2 Produksi Suara .....</b>	<b>76</b>
<b>4.2 Pra Produksi .....</b>	<b>83</b>
<b>4.2.1 Composing .....</b>	<b>83</b>

<b>4.2.2</b>	<b>Animating .....</b>	85
<b>4.2.3</b>	<b>Editing .....</b>	97
<b>4.2.4</b>	<b>Rendering.....</b>	99
<b>4.3</b>	<b>Evaluasi .....</b>	101
<b>4.3.1</b>	<b>Alpha Testing.....</b>	102
<b>4.3.2</b>	<b>Beta Testing .....</b>	104
<b>BAB V.....</b>		111
<b>5.1</b>	<b>Kesimpulan .....</b>	111
<b>5.2</b>	<b>Saran.....</b>	112
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		113
<b>LAMPIRAN .....</b>		115



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1 Matriks SWOT .....</b>	47
<b>Tabel 2.2 Pengkategorian skor jawaban.....</b>	50
<b>Tabel 3.1 Matriks SWOT .....</b>	57
<b>Tabel 3.2 Rancangan Naskah.....</b>	63
<b>Tabel 3.3 Rancangan <i>Storyboard</i> .....</b>	66
<b>Tabel 4.1 Aset Karakter .....</b>	74
<b>Tabel 4.2 Aset Properti .....</b>	75
<b>Tabel 4.3 Alpha Testing.....</b>	102
<b>Tabel 4.4 Hasil Kuisioner Aspek Informasi.....</b>	105
<b>Tabel 4.5 Hasil Kuisioner Aspek Tampilan.....</b>	107



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 contoh <i>Storyboard</i> .....	41
Gambar 3.1 Logo the basic pets cargo .....	52
Gambar 3.2 contoh iklan pada media facebook.....	54
Gambar 3.3 contoh gambar fanspage di facebook.....	55
Gambar 3.4 Tampilan istagram .....	55
Gambar 4.1 Pen Tool .....	70
Gambar 4.2 Shape Tool .....	71
Gambar 4.3 Tampilan awal Adobe Illustrator .....	71
Gambar 4.4 Tampilan membuat dokumen baru .....	72
Gambar 4.5 Contoh Sketsa Karakter .....	72
Gambar 4.6 Pembuatan Aset Properti.....	73
Gambar 4.7 Contoh Karakter Selesai .....	73
Gambar 4.8 Contoh Aset Properti Selesai .....	73
Gambar 4.9 Contoh Karakter .....	74
Gambar 4.10 Tampilan awal Adobe Audition .....	77
Gambar 4.11 import file Audio.....	77
Gambar 4.12 Capture Noise pada Adobe Audition CC 2015 .....	78
Gambar 4.13 Menghilangkan Noise .....	78
Gambar 4.14 Setelah Noise Dihilangkan .....	79
Gambar 4.15 Crop Audio .....	79
Gambar 4.16 Effect Normalize .....	80
Gambar 4.17 Effect Vocal Enchaner.....	80
Gambar 4.18 Menyimpan file audio.....	81
Gambar 4.19 Tampilan awal Adobe Audition .....	81
Gambar 4.20 import file Musik .....	82
Gambar 4.21 Crop Audio Musik .....	82
Gambar 4.22 Menyimpan file Musik .....	83
Gambar 4.23 Membuka Adobe After Effect .....	83
Gambar 4.24 Dokumen Baru After effect.....	84
Gambar 4.25 Import Aset Adobe Illustrator.....	84
Gambar 4.26 Import Aset pada Adobe After Effect.....	85
Gambar 4.27 Dokumen Baru After Effect .....	85
Gambar 4.28 Import File After Effect .....	86
Gambar 4.29 Tampilan Proses Composition.....	86
Gambar 4.30 Tampilan menggunakan Puppet Pin Tool.....	87
Gambar 4.31 Tampilan menggunakan Duik .....	87
Gambar 4.32 Tampilan menggunakan Bone pada Duik .....	88
Gambar 4.33 Menambahkan Controller .....	88
Gambar 4.34 Menambahkan Controller Selesai .....	89
Gambar 4.35 membuat Parent dari Bone.....	89

<b>Gambar 4.36 Menggabungkan Bone Dengan Controller .....</b>	90
<b>Gambar 4.37 Memasukan Objek Pesawat.....</b>	90
<b>Gambar 4.38 Menggerakan Objek dengan menggunakan Position .....</b>	91
<b>Gambar 4.39 Mengatur Moncong pesawat agar mengikuti garis position .</b>	91
<b>Gambar 4.40 Mengatur Moncong pesawat agar mengikuti garis position ..</b>	91
<b>Gambar 4.41 Memasukan text.....</b>	92
<b>Gambar 4.42 Membuat Rectangle tools.....</b>	92
<b>Gambar 4.43 Memasukan effect ke Text .....</b>	93
<b>Gambar 4.44 Mengatur Mask Text.....</b>	93
<b>Gambar 4.45 Mengatur Position .....</b>	93
<b>Gambar 4.46 Mengatur Position .....</b>	94
<b>Gambar 4.47 Mengisi Space dengan LoopOut(“Cycle”); .....</b>	95
<b>Gambar 4.48 Mengatur Position .....</b>	95
<b>Gambar 4.49 Mengisi Space dengan LoopOut(“pingpong”);.....</b>	96
<b>Gambar 4.50 Export Adobe Premiere .....</b>	96
<b>Gambar 4.51 Export Adobe Premiere .....</b>	97
<b>Gambar 4.52 Membuka Adobe Premier.....</b>	97
<b>Gambar 4.53 Memilih Format Video .....</b>	98
<b>Gambar 4.54 Import Aset Video .....</b>	98
<b>Gambar 4.55 Penggabungan Aset Video dengan Sound .....</b>	99
<b>Gambar 4.56 Rendering Aset Video Pada Adobe Premier .....</b>	100
<b>Gambar 4.57 Membuka Adobe Media Encoder .....</b>	100
<b>Gambar 4.58 Memilih format Video dan Render .....</b>	101
<b>Gambar 4.59 Rendering Selesai.....</b>	101

## INTISARI

The Batic pet Cargo Yogyakarta adalah jasa pengiriman hewan yang berada di wilayah Yogyakarta. Berdiri sejak tahun 2010 sudah banyak pelanggan tetap yang menggunakan jasa The Batic Pets Cargo. Dengan berfokus pada pengiriman hewan, tumbuhan dan lainnya antar pulau, khususnya hewan yang ingin di kirim dari Yogyakarta ke Pulau lainnya.

Saat ini media promosi yang digunakan masih sebatas menggunakan website. Media promosi tersebut sudah cukup lengkap, namun hanya terdapat 2 unsur saja didalamnya yaitu teks dan gambar. Sedangkan media informasi berbasis video Motion Graphic memiliki 5 unsur lebih banyak dibandingkan website yaitu dengan adanya tambahan video, animasi, dan suara. Dengan demikian informasi yang didapatkan melalui video diharapkan jauh lebih lengkap dan mampu memvisualisasikan sesuatu yang tidak bisa dilakukan melalui media website. Isi dari website sudah cukup padat hanya saja website tersebut terbatas teks dan gambar.

Salah satunya adalah mengilustrasikan cara menggunakan jasa dan Keunggulan dari The Batic Pet Cargo Yogyakarta adalah, biasanya menggunakan jasa pengiriman lain prosedur yang sangat rumit, namun dengan menggunakan The Batic Pet Cargo Yogyakarta kita di per mudah tanpa mengurus sendiri surat dari BKSDA dan Karantina. The Batic Pet Cargo Yogyakarta akan Mengurus Dokumen-dokumen tersebut Karena memang secara fisik tidak bisa di tampilkan lewat website.

**Kata Kunci :** *The batic pet cargo, pengiriman hewan, Motion Graphic, Adobe*

*After Effect, Animasi 2d.*

## ABSTRACT

*The Batic pet Cargo Yogyakarta is an animal shipping service located in the Yogyakarta area. Established since 2010, many customers still use the services of The Batic Pets Cargo. By focusing on sending animals, plants and more between islands, especially animals that want to be sent from Yogyakarta to other islands.*

*Currently the promotional media used is still limited to using the website. Media promotion is quite complete, but there are only 2 elements in it, namely text and images. While Motion Graphic video-based information media has 5 more elements than websites, with the addition of video, animation, and sound. Thus the information obtained through video is expected to be far more complete and able to visualize something that cannot be done through the media website. The contents of the website are quite solid, but the website is limited to text and images.*

*One of them is to illustrate how to use the services and advantages of The Batic Pet Cargo Yogyakarta, usually using another very complicated procedure, but by using The Batic Pet Cargo Yogyakarta we are simplified without taking care of the letter from the BKSDA and Quarantine. The Batic Pet Cargo Yogyakarta will take care of these documents because it is physically not displayed on the website.*

**Keywords:** *The Batic Pet Cargo, Animal shipping, Motion Graphic, Adobe After Effect, 2D Animation.*