

**PENERAPAN TEKNIK MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI  
DALAM VIDEO BERJUDUL “THE BEAUTY OF WONOGIRI”**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Johan Prasetyawan**

**14.11.8217**

**PROGRAM SARJANA**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2018**



**PENERAPAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA PROMOSI  
DALAM VIDEO BERJUDUL “THE BEAUTY OF WONOGIRI”**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagai persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada program studi Informatika



disusun oleh

**Johan Prasetyawan**

**14.11.8217**

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

**2018**

## **PERSETUJUAN**

### **SKRIPSI**

#### **PENERAPAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA PROMOSI DALAM VIDEO BERJUDUL “THE BEAUTY OF WONOGIRI”**

(Studi Kasus: Kabupaten Wonogiri, Jawa Tengah)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Johan Prasetyawan**

**14.11.8217**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 26 Mei 2017

**Dosen Pembimbing,**

*Barka Satya*

**Barka Satya, M.Kom.**

**NIK. 190302126**

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

#### PENERAPAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA PROMOSI DALAM VIDEO BERJUDUL “THE BEAUTY OF WONOGIRI”

(Studi Kasus: Kabupaten Wonogiri, Jawa Tengah)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Johan Prasetyawan**

**14.11.8217**

telah dipertahankan di depan Dewan Pengaji  
pada tanggal 24 Agustus 2018

**Susunan Dewan Pengaji**

**Nama Pengaji**

Bayu Setiaji, M. Kom.

NIK. 190302216

**Tanda Tangan**


Bety Wulan Sari, M.Kom.

NIK. 190302254

Barka Satya, M.Kom.

NIK. 190302126

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

Tanggal 27 Agustus 2018

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Krisnawati, S.Si, M.T.**

NIK. 190302038

## **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.



## MOTTO

*“Yakinlah bahwa ada akhir yang indah di setiap perjalanannya yang panjang dan penuh liku.”*

*“Selalu bersyukur atas apa yang telah Tuhan berikan kepadamu hari ini.”*

*“Waktu yang berlalu tak akan bisa terulang. Maka manfaatkanlah sebaik mungkin waktu yang diberikan sekarang ini untuk terus memperbaiki diri”*

*“Masa depan merupakan wujud dari apa yang telah kamu lakukan pada hari ini”*

*“Tuhan tidak akan menurunkan suatu kesulitan atau kesusahan bagi hambanya, tanpa menyertakan kemudahan setelahnya.”*

*“Tidak ada hal yang sulit .Selagi kamu tidak takut untuk mencoba”*

*“Lakukanlah yang terbaik. Hidup hanya sekali!”*

*“Life is like a cup of coffee. Although bitter, but still can be enjoyed”*

## **PERSEMBAHAN**

Penulis mempersembahkan skripsi ini kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan karuniaNya dan melimpahkan Rahmat-nya , serta memberikan kelancaran dalam pembuatan skripsi ini.
2. Orang tua dan Kakak Perempuan saya yang telah merawat saya dengan baik serta selalu mendoakan maupun menuntun saya menjadi pribadi yang baik sehingga bisa menjadi seperti sekarang ini walau saya masih belum bisa membahagiakan mereka seutuhnya.
3. Seluruh Keluarga besar dan Saudara yang terus mendoakan untuk kebaikan walaupun berjauhan.
4. Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga yang telah memberikan izin objek penelitian.
5. Bapak Barka Satya selaku Dosen Pembimbing yang memberikan arahan dan bimbingan dalam proses pembuatan skripsi serta mendampingi ketika ujian Skripsi berlangsung.
6. Keluarga besar kelas 14-SITI-10 yang telah menemani dalam kuliah yang selalu memberikan motivasi dan semangat untuk mengerjakan skripsi..
7. Mas Amirul Muthahir selaku pemilik channel Youtube “Kediri on Motion Graphic” yang telah menjadi inspirasi dalam penggerjaan skripsi ini.
8. Mas Faishal Alfath, Alif Ramdhani, Dadang selaku tutor dalam penggerjaan projek maupun naskah.
9. Angkringan Om Ndut, kedai-kedai kopi yang selama ini selalu mau menyediakan tempat maupun waktunya di sela-sela penggerjaan skripsi.
10. Septian, Nita, Dimas dan keluarga kontrakan yang tanpa bosan mengingatkan untuk segera menyelesaikan skripsi .
11. Semua teman-teman yang tidak telah terlibat baik langsung maupun tidak langsung dalam proses penyusunan skripsi yang tidak bisa disebut satu persatu

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul "**Penerapan Teknik Motion Graphic Sebagai Media Promosi Dalam Video Berjudul "The Beauty Of Wonogiri"**".

Penulisan Skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi syarat kelulusan program S1 Teknik Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

Selesainya tugas akhir ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan dorongan moril maupun spiritual dan juga bimbingan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

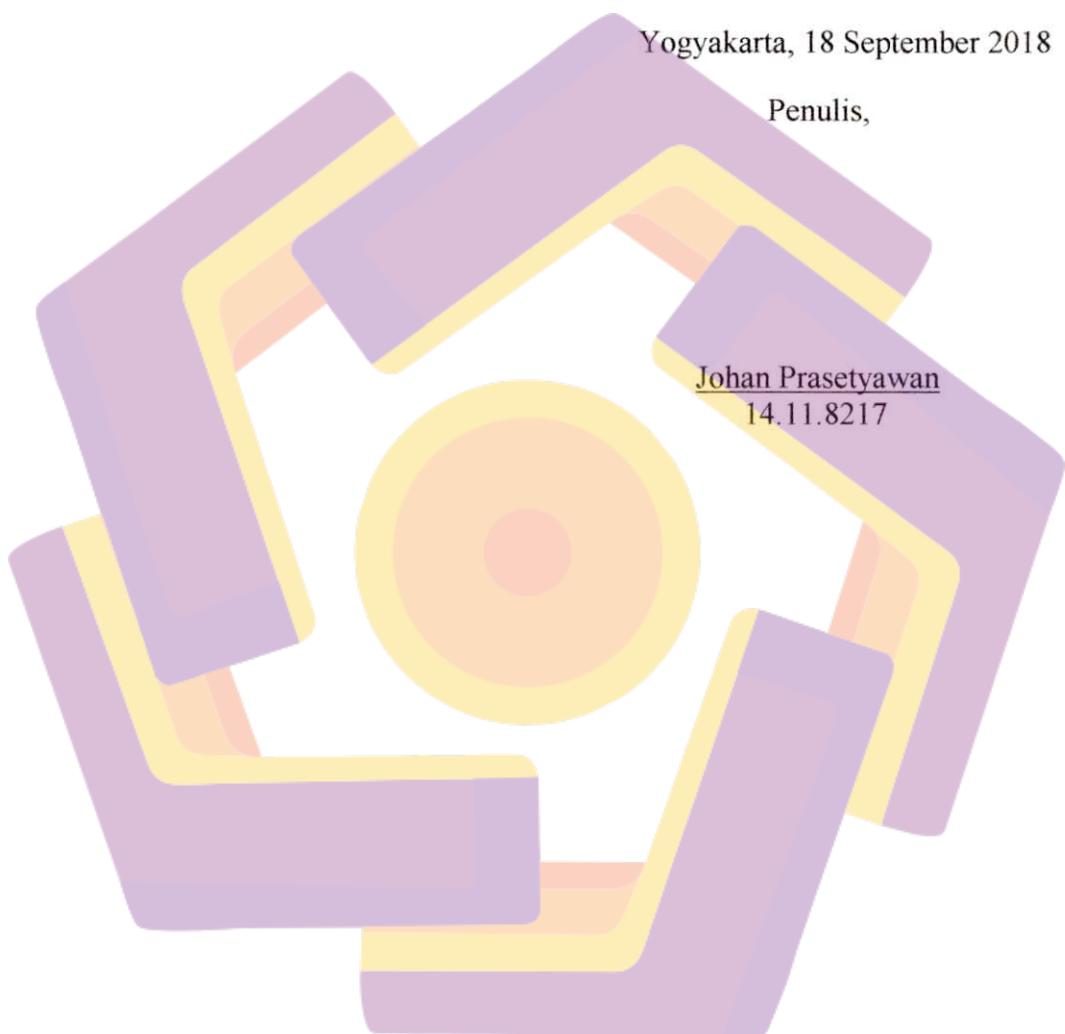
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku rector Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Barka Satya, M.Kom selaku dosen pembimbing saya yang telah memberikan banyak arahan dan bimbingan dalam pelaksanaan skripsi ini.
3. Bapak, Ibu dosen, seluruh staf dan pegawai di Jurusan Tehnik Informatika yang telah membimbing dan menjadi bagian pembelajaran diri selama studi.
4. Ayah , Ibu dan kakak tercinta yang selalu memberikan dorongan moril maupun material selama studi dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Serta semua pihak yang telah membantu dan bekerjasama dalam pelaksanaan skripsi ini.

Penulis menyadari masih begitu banyak kekurangan dalam penyusunan laporan skripsi ini. Untuk itu, kritik dan saran adalah sesuatu yang sangat kami harapkan demi kemajuan bersama dan peningkatan ilmu pengetahuan di Indonesia.

Yogyakarta, 18 September 2018

Penulis,

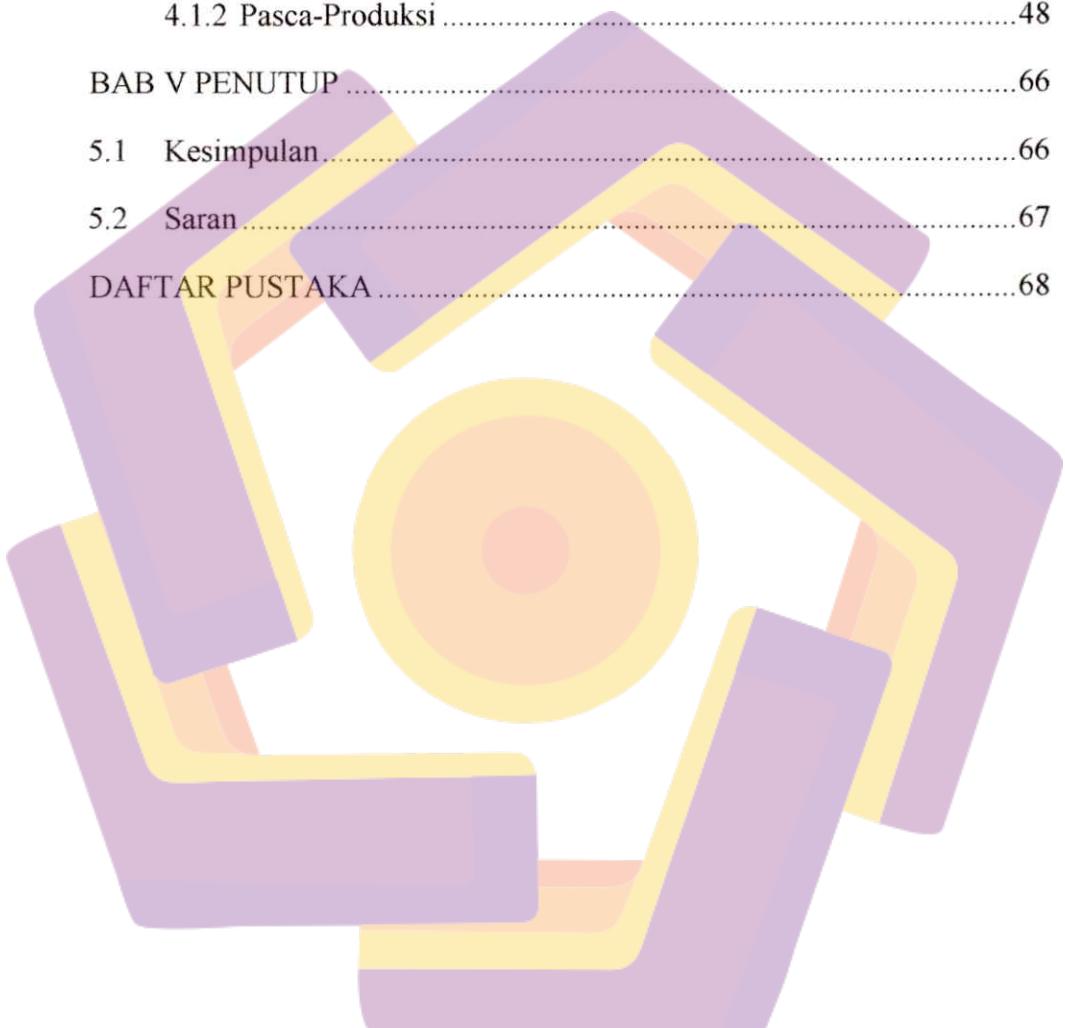
Johan Prasetyawan  
14.11.8217



## DAFTAR ISI

COVER .....	1
LEMBAR JUDUL .....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN .....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBERHAN.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Metode Penelitian .....	3
1.5.1 Metode Pegumpulan Data.....	3
1.5.2 Metode Analisis .....	3
1.5.3 Metode Perancangan .....	3
1.5.4 Metode Pengembangan .....	4

1.5.5 Metode Testing.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Dasar Teori .....	7
2.2.1 Motion graphic.....	7
2.2.2 Media Promosi .....	8
2.2.3 Definisi Multimedia .....	9
2.2.4 Video.....	12
2.2.5 Tahap Produksi.....	14
2.2.6 Storyboard.....	15
2.2.7 Analisis S.W.O.T .....	15
2.2.8 Metode Testing.....	16
2.2.9 <i>Software</i> yang Digunakan .....	18
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....	21
3.1 Tinjauan Umum “The Beauty of Wonogiri.....	21
3.1.1 Logo .....	21
3.2 Analisis .....	22
3.2.1 Definisi Analisis.....	22
3.2.2 Analisis S.W.O.T .....	22
3.2.3 Kelemahan Sistem Lama.....	26
3.2.4 Solusi.....	28
3.2.5 Analisis Kebutuhan .....	28
3.3 Tahap Pra-produksi.....	30
3.3.1 Rancangan Naskah.....	30



3.3.2 Storyboard.....	32
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....	37
4.1 Implementasi .....	37
4.1.1 Produksi.....	37
4.1.2 Pasca-Produksi .....	48
BAB V PENUTUP .....	66
5.1 Kesimpulan.....	66
5.2 Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA .....	68

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Analisis S.W.O.T .....	16
Tabel 2. 2 Tingkat Intensitas Skala Likert .....	17
Tabel 3. 2 Tabel <i>Analysis SWOT</i> .....	23
Tabel 3. 3 <i>Analysis SWOT</i> Kelemahan Sistem Lama.....	26
Tabel 3. 4 <i>Minimum Requirements</i> .....	29
Tabel 3. 5 <i>Analysis</i> Perangkat Lunak.....	29
Tabel 3. 6 Tabel <i>Storyboard</i> .....	32
Tabel 4. 1 Tabel <i>asset</i> pendukung.....	39
Tabel 4. 2 Penghitungan Nilai Kuiseoner .....	57
Tabel 4. 3 Bobot Nilai.....	59
Tabel 4. 4 Presentase Nilai.....	59

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Unsur Mutimedia.....	9
Gambar 2. 2 Aspek rasio HDTV, PAL, dan NTSC .....	14
Gambar 2. 3 Tampilan Adobe After Effects CS 6 .....	19
Gambar 2. 4 Tampilan Adobe Illustrator CS6 .....	19
Gambar 2. 5 Tampilan Adobe Audition CS6.....	20
Gambar 3. 1 Logo .....	21
Gambar 4. 1 Daftar Implementasi Kegiatan .....	37
Gambar 4. 2 New Document.....	38
Gambar 4. 3 <i>Pen Tool</i> .....	40
Gambar 4. 4 <i>Shape Tool</i> .....	40
Gambar 4. 5 <i>Color Picker (Fill)</i> .....	41
Gambar 4. 6 Pembuatan Objek 1 .....	41
Gambar 4. 7 Susunan Layer .....	42
Gambar 4. 8 Pembuatan Objek 2 .....	42
Gambar 4. 9 Pembuatan Objek 3 .....	43
Gambar 4. 10 Pembuatan Objek 4 .....	43
Gambar 4. 11 Pembuatan Objek 5 .....	44
Gambar 4. 12 Pembuatan Objek 6 .....	44
Gambar 4. 13 Hasil visualisasi Museum Karst .....	45
Gambar 4. 14 Penyimpanan file (.ai) .....	45
Gambar 4. 15 Tampilan awal Adobe Audition.....	46
Gambar 4. 16 <i>Import</i> file ke dalam Adobe Audition .....	46
Gambar 4. 17 Effect Noise Reduction .....	47
Gambar 4. 18 Bagian audio yang akan dipotong.....	47
Gambar 4. 19 Tampilan audio setelah dipotong .....	47
Gambar 4. 20 Melakukan penyimpanan file audio .....	48
Gambar 4. 21 New Composition.....	48
Gambar 4. 22 Tampilan awal setelah membuat komposisi baru .....	49
Gambar 4. 23 Impor File pada Adobe After Effect .....	49

Gambar 4. 24 Pembuatan animasi objek beserta aset 1 .....	50
Gambar 4. 25 Pembuatan animasi objek beserta aset 2 .....	51
Gambar 4. 26 Pembuatan animasi objek beserta aset 3 .....	51
Gambar 4. 27 Pembuatan animasi objek beserta aset 4 .....	52
Gambar 4. 28 Pembuatan animasi objek beserta aset 5 .....	52
Gambar 4. 29 Pembuatan animasi teks 1 .....	53
Gambar 4. 30 Pembuatan animasi teks 2 .....	53
Gambar 4. 31 Pembuatan animasi teks 3 .....	54
Gambar 4. 32 Composition .....	54
Gambar 4. 33 Proses Rendering .....	55
Gambar 4. 34 Pemilihan Format <i>Video</i> dan <i>Audio</i> .....	55
Gambar 4. 35 Penyimpanan <i>Video</i> .....	56
Gambar 4. 36 Render .....	56
Gambar 4. 37 Situs media berbagi “Youtube” .....	65

## **INTISARI**

Wonogiri merupakan kota kabupaten di Jawa Tengah. Kabupaten Wonogiri terletak di sebelah selatan kota Solo, kuranglebih 32 kilometer. Kabupaten ini telah mengalami perkembangan yang boleh dikatakan cepat yang dapat dilihat dari sisi pembangunan yang ada, baik dari infrastruktur maupun penduduknya.

Dengan berbagai kekayaan alam yang dimiliki membuat kota ini sedikit lebih maju dari kota-kota kabupaten lainnya di Jawa Tengah. Banyak destinasi wisata yang tersimpan di Kota “Gaplek” ini. Untuk itu guna memberikan wawasan wisata maupun budaya dari Kabupaten Wonogiri, dibutuhkanlah sebuah media promosi yang optimal. Salah satunya yaitu pembuatan videografi tentang wisata-wisata di Wonogiri. Dengan menerapkan Motion Graphic maka video yang disajikanakan lebih menarik. Pada dasarnya, Motion Graphic menggerakkan suatu objek berupa huruf ,gambar ,ilustrasi, maupun video menjadi sebuah animasi. Sehingga teknik ini memberikan kesan yang tidak monoton pada video yang disajikan.

Perasaan inilah yang ingin diciptakan oleh penulis yaitu menarik minat penonton untuk mengunjungi Kabupaten Wonogiri, karena Kabupaten Wonogiri memang memiliki potensi wisata yang sangat besar dan wajib untuk dinikmati.

Kata Kunci :Motion Graphic, Videografi, Media Promosi, TV Komersial

## **ABSTRACT**

*Wonogiri is a district town in Central Java. Wonogiri regency is located in the southern city of Solo, approximately 32 kilometers. This district has experienced rapid development which can be seen from the existing development side, both from infrastructure and its people.*

*With a variety of natural wealth owned makes this city a little more advanced than other district cities in Central Java. Many tourist destinations are stored in the city "Gaplek" is. For that in order to provide tourism and cultural insights from Wonogiri district, it takes an optimal media campaign. One of them is the making of videography about tourism in Wonogiri. By applying Motion Graphic then the video presented will be more interesting. Basically, Motion Graphic moves an object of letters, pictures, illustrations, and videos into an animation. So this technique gives a non-monotonous impression on the video presented.*

*This feeling is what the author wants to create is to attract the audience to visit Wonogiri regency, because Wonogiri regency does have a huge tourism potential and must be enjoyed*

*Keyword: Motion Graphic, Videografi, Media Promotion, TV Commercial*