

**PEMBUATAN KONTEN VIDEO "FIBERSTREAM"
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC
(STUDI KASUS PT. MEDIA SARANA DATA)**

SKRIPSI

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



disusun oleh

RODERIKUS BERNIKO BIMO KUNCORO

19.82.0592

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**PEMBUATAN KONTEN VIDEO "FIBERSTREAM"
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC
(STUDI KASUS PT. MEDIA SARANA DATA)**

SKRIPSI

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



disusun oleh

RODERIKUS BERNIKO BIMO KUNCORO

19.82.0592

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN KONTEN VIDEO "FIBERSTREAM"
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC
(STUDI KASUS PT. MEDIA SARANA DATA)**


yang disusun dan diajukan oleh

RODERIKUS BERNIKO BIMO KUNCORO

19.82.0592

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 Januari 2024

Dosen Pembimbing,


Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302427

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN KONTEN VIDEO "FIBERSTREAM"
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC
(STUDI KASUS PT. MEDIA SARANA DATA)**

yang disusun dan diajukan oleh

Roderikus Berniko Bimo Kuncoro

19.82.0592

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Januari 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Rizky, M.Kom.
NIK. 190302311



M. Fairul Filza, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302332



Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302427



Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Januari 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Roderikus Berniko Bimo Kuncoro
NIM : 19.82.0592

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PEMBUATAN KONTEN VIDEO "FIBERSTREAM"
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC
(STUDI KASUS PT. MEDIA SARANA DATA)**

Dosen Pembimbing : Dhimas Adi Satria 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, 24 Januari 2024



Roderikus Berniko Bimo Kuncoro

HALAMAN PERSEMBAHAN

Terimakasih saya ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena telah memberikan kelancaran dalam penelitian ini. Halaman persembahan ini saya tujukan sebagai ucapan terimakasih kepada keluarga saya, dosen pembimbing, teman-teman semuanya dan PT. Media Sarana Data yang telah memberikan dukungan penuh selama ini. Terutama kepada Nur Richma Wardania, Donni Wibowo, Robertus Kristo, Anan Krisna, Kristin Teresia.

Terima kasih juga saya ucapkan kepada band SUM 41 karena telah menemani saya dan menjadi idola saya sejak kecil dengan lagu-lagu yang dapat membangkitkan semangat saya dalam mengerjakan penelitian skripsi ini.

“I don't want this moment to ever end, where everything's nothing without you. I'd wait here forever just to, to see you smile, cause it's true, I am nothing without you”

With Me – SUM 41

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas berkat dan penyertaan-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi sebagai tugas akhir dengan judul “ Pembuatan Konten Video “fiberstream” menggunakan Teknik motion graphic (Studi kasus PT Media Sarana Data). Penulisan Skripsi ini ditujukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan di Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan akhir skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Dhimas Adi Satria, S. Kom., M. Kom. Selaku Dosen pembimbing yang telah membimbing, mengarahkan, serta mendukung dalam penyusunan laporan ini.
2. Seluruh bapak dan ibu dosen program studi Yang telah memberikan ilmu dan bimbingan selama menjalani perkuliahan.
3. Keluarga yang selalu meberikan kasih sayang, semangat, dukungan, dan motivasi.
4. Nur Richma Wardania yang selalu menemani, menyemangati dan membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Teman – teman Donni Wibowo, Robertus Kristo, Anan Krisna, Kristin Teresia Penulis sangat menyadari bahwa laporan akhir skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, baik dalam penyajian, penulisan dan tata bahasa. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan guna menyempurnakan laporan ini. Akhir kata penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, 24 Januari 2024

Roderikus Berniko Bimo Kuncoro

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT.....	xiv
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
1.6 Metodologi Penelitian.....	3
1.6.1 Metodologi Pengumpulan data.....	3
1.6.2 Metodologi Perancangan	3
1.6.3 Metode Evaluasi	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur	5
2.2 Dasar Teori	10
2.2.1 Multimedia.....	10
2.2.2 Animasi.....	11
2.2.2.1 Animasi 2D	11
2.2.2.2 Animasi 3D	11
2.2.3 Iklan	11
2.3 Motion Graphic.....	12
2.3.1 Prinsip-prinsip Motion Graphic.....	12

2.4 Tahapan Perancangan Motion Graphic.....	13
2.4.1 Pra Produksi.....	13
2.4.2 Produksi.....	14
2.4.3 Pasca Produksi.....	14
2.5 Software Motion Graphic.....	14
2.5.1 Adobe Photoshop.....	14
2.5.2 Adobe Illustrator.....	15
2.5.3 Adobe After Effect.....	15
2.5.4 Adobe Premier Pro.....	16
2.5.5 Adobe Media Encoder.....	16
2.6 Teori Evaluasi.....	17
2.6.1 Skala Likert.....	17
3.1 Gambaran Umum Penelitian.....	19
3.2 Alur Penelitian.....	20
3.3 Pengumpulan Data.....	21
3.3.1 Wawancara.....	21
3.3.2 Observasi Referensi.....	25
3.3.3 Observasi Objek.....	27
3.3.4 Studi Pustaka.....	29
3.4 Analisis Kebutuhan.....	29
3.4.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	29
3.4.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	30
3.5 Analisis Aspek Produksi.....	31
3.6 Pra Produksi.....	32
3.6.1 Ide & Konsep.....	32
3.6.2 Storyboard dan Naskah.....	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	35
4.1 Produksi.....	35
4.1.1 Pembuatan dan Pengumpulan Asset Video.....	35
4.1.2 Pembuatan Motion Graphic Menggunakan Adobe After Effect.....	41
4.1.3 Rendering Menggunakan Adobe Media Encoder.....	49
4.2 Compositing dan Editing.....	50
4.3 Evaluasi.....	53
4.3.1 Alpha Testing.....	53
4.3.2 Beta Testing.....	56
4.4 Implementasi.....	67
BAB V PENUTUP.....	69
5.1 Kesimpulan.....	69
5.2 Saran.....	69
REFERENSI.....	70
LAMPIRAN.....	72

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian	7
Tabel 2. 2 Evaluasi Skala Likert	17
Tabel 2. 3 Persentase Jumlah Nilai	17
Tabel 3. 1 wawancara kepada tim digital marketing.....	22
Tabel 3. 2 Wawancara Tim Kreatif.....	22
Tabel 3. 3 Jawaban wawancara tim digital marketing	23
Tabel 3. 4 Jawaban Wawancara Tim Kreatif	23
Tabel 3. 5 Kebutuhan Perangkat Keras.....	30
Tabel 3. 6 Kebutuhan Perangkat Lunak	30
Tabel 3. 7 Kebutuhan Brainware	31
Tabel 3. 8 Aspek Produksi	31
Tabel 3. 9 Storyboard dan Naskah	33
Tabel 4. 1 Hasil Kebutuhan Fungsional.....	53
Tabel 4. 2 Hasil kuesioner untuk masyarakat umum	59
Tabel 4. 3 Tingkat Tabel Skala Likert	60
Tabel 4. 4 Persentase Nilai.....	60
Tabel 4. 5 Perhitungan Kuesioner Untuk Masyarakat Umum	61
Tabel 4. 6 Hasil kuesioner untuk para ahli.....	64
Tabel 4. 7 Tingkat Tabel Skala Likert	65
Tabel 4. 8 Persentase Nilai.....	66
Tabel 4. 9 Perhitungan kuesioner untuk para ahli.....	66
Tabel 4. 10 Surat Keterangan Memenuhi Kebutuhan Objek.....	68

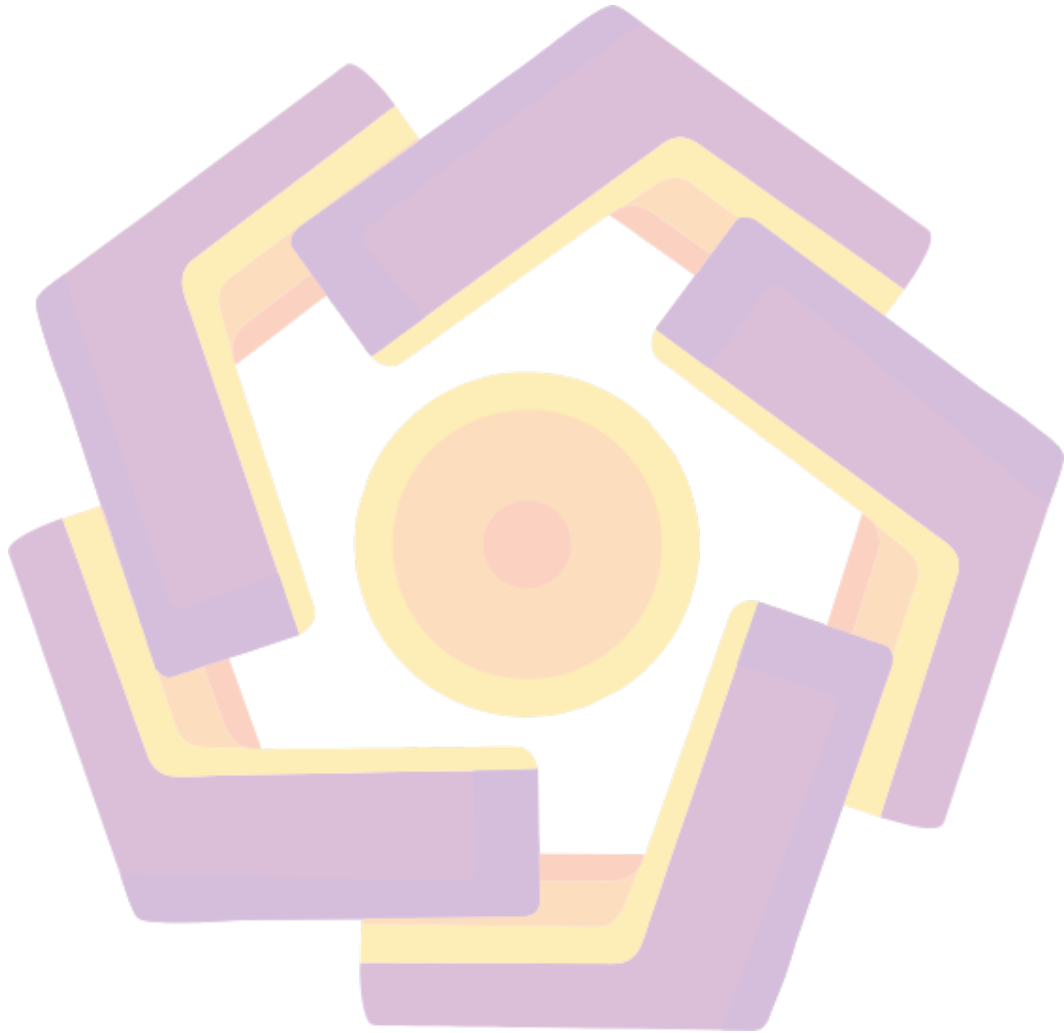
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Multimedia (Sumber: https://bit.ly/3VS6P7J diakses pada 11 November 2023)	10
Gambar 2. 2 Contoh Lima Elemen Multimedia.....	10
Gambar 2. 3 Adobe Photoshop CC 2021	14
Gambar 2. 4 Adobe Illustrator CC 2021	15
Gambar 2. 5 Adobe After Effect CC 2021.....	15
Gambar 2. 6 Adobe Premier Pro 2021	16
Gambar 2. 7 Adobe Media Encoder 2021.....	16
Gambar 3. 1 Foto depan kantor PT. Media Sarana Data.....	19
Gambar 3. 2 Foto Front Office PT. Media Sarana Data	20
Gambar 3. 3 Alur Penelitian	21
Gambar 3. 4 Foto wawancara bersama Oky Muhammad Nur.....	25
Gambar 3. 5 Foto wawancara bersama Faizul Insan Nasrullah.....	25
Gambar 3. 6 Tangkap layar dari Iklan Youtube ESIM Freedom Internet Online (Sumber : https://www.youtube.com/watch?v=0kvjp-47qrg)	25
Gambar 3. 7 Tangkap layar dari Video Motion Graphic (Sumber : https://www.youtube.com/watch?v=18FPXvFstj4)	26
Gambar 3. 8 Tangkap layar iklan motion graphic (Sumber: https://www.youtube.com/shorts/PJxoR2l-r-U)	26
Gambar 3. 9 Logo fiberstream (Sumber: Dokumen GMEDIA)	27
Gambar 3. 10 Color palette (Sumber: Dokumen GMEDIA).....	28
Gambar 3. 11 Font monserrat	28
Gambar 3. 12 Buku “Motion Graphics Principles and Practices From The Ground Up” (Sumber : https://www.google.co.id/books/edition/Motion_Graphics/zgjTDgAAQBAJ?hl=en&gbpv=1)	29
Gambar 4. 1 Memilih background menggunakan website freepik.com.....	36
Gambar 4. 2 Memilih objek foto menggunakan website freepik.com.....	36
Gambar 4. 3 Memisahkan objek dengan backgournd.....	36
Gambar 4. 4 Hasil dari memisahkan objek dengan background.....	37
Gambar 4. 5 Membuat komposisi untuk background video	37
Gambar 4. 6 Membuat rectangle tool sebagai layer pertama.....	38
Gambar 4. 7 hasil dari ractagle tool warna hitam sebagai layer pertama	38
Gambar 4. 8 Mengubah format opacity objek menjadi screen pada layer kedua ..38	38
Gambar 4. 9 Hasil dari mengubah format opacity objek menjadi screen	39
Gambar 4. 10 Menambahkan gradasi pada objek pada layer ketiga.....	39
Gambar 4. 11 Proses pembuatan objek text sebagai headline	40
Gambar 4. 12 proses pembuatan shape untuk background 20Mbps dan 30Mbps serta price list.....	40
Gambar 4. 13 Membuat Compositions Video Motion Graphic.....	41
Gambar 4. 14 Menambahkan Asset video kedalam komposisi	42
Gambar 4. 15 Keyframe pada text opening	42
Gambar 4. 16 Proses menggerakkan objek ”tahun baru lebih cepat”	43

Gambar 4. 17 Proses menggerakkan karakter.....	43
Gambar 4. 18 Menambahkan text "Dengan Upgrade 30Mbps Fiberstream Super Cepat"	44
Gambar 4. 19 Proses menggerakkan background.....	44
Gambar 4. 20 Proses menambahkan background 20mbps dan 30mbps	45
Gambar 4. 21 Proses menambahkan background 20mbps dan 30mbps	45
Gambar 4. 22 Proses menambahkan text	45
Gambar 4. 23 Proses menambahkan text "Rp.225.000"	46
Gambar 4. 24 Proses menambahkan text "Rp.265.000 dan 235.000"	46
Gambar 4. 25 Proses menambahkan trim path	46
Gambar 4. 26 Proses menambahkan text "Hemat hingga!"	47
Gambar 4. 27 Proses menggerakkan objek "Rp.30.000"	47
Gambar 4. 28 Proses menambahkan text sebagai closing	48
Gambar 4. 29 Proses menggerakkan objek kontak dari fiberstream.....	48
Gambar 4. 30 Proses menggerakkan logo fiberstream (Sumber: Dokumen penulis)	48
Gambar 4. 31 Proses menggunakan Adobe Media Encoder 2021	49
Gambar 4. 32 Proses rendering menggunakan Adobe Media Encoder 2021	49
Gambar 4. 33 Ukuran file hasil rendering.....	50
Gambar 4. 34 Pembuatan lembar kerja baru dan import file	50
Gambar 4. 35 Memasukan video dan backsound kedalam sequence	51
Gambar 4. 36 Effect Cross Dissolve dan Dip to Black.....	51
Gambar 4. 37 Video setelah ditambahkan effect	52
Gambar 4. 38 Effects Exponential Fade	52
Gambar 4. 39 Backsound setelah ditambahkan effects Exponential Fade	52
Gambar 4. 40 Proses rendering video menggunakan Adobe Premier Pro 2021	53
Gambar 4. 41 Persentase pertanyaan 1	56
Gambar 4. 42 Persentase pertanyaan 2 Gambar 4. 43 Persentase pertanyaan 3	57
Gambar 4. 44 Persentase pertanyaan 4 Gambar 4. 45 Persentase pertanyaan 5	57
Gambar 4. 46 Persentase pertanyaan 6	57
Gambar 4. 47 Persentase pertanyaan 1	62
Gambar 4. 48 Persentase pertanyaan 2	62
Gambar 4. 49 Persentase pertanyaan 3	63
Gambar 4. 50 Persentase pertanyaan 4	63
Gambar 4. 51 Persentase pertanyaan 5	63
Gambar 4. 52 Persentase pertanyaan 6	64
Gambar 4. 53 Persentase pertanyaan 7	64

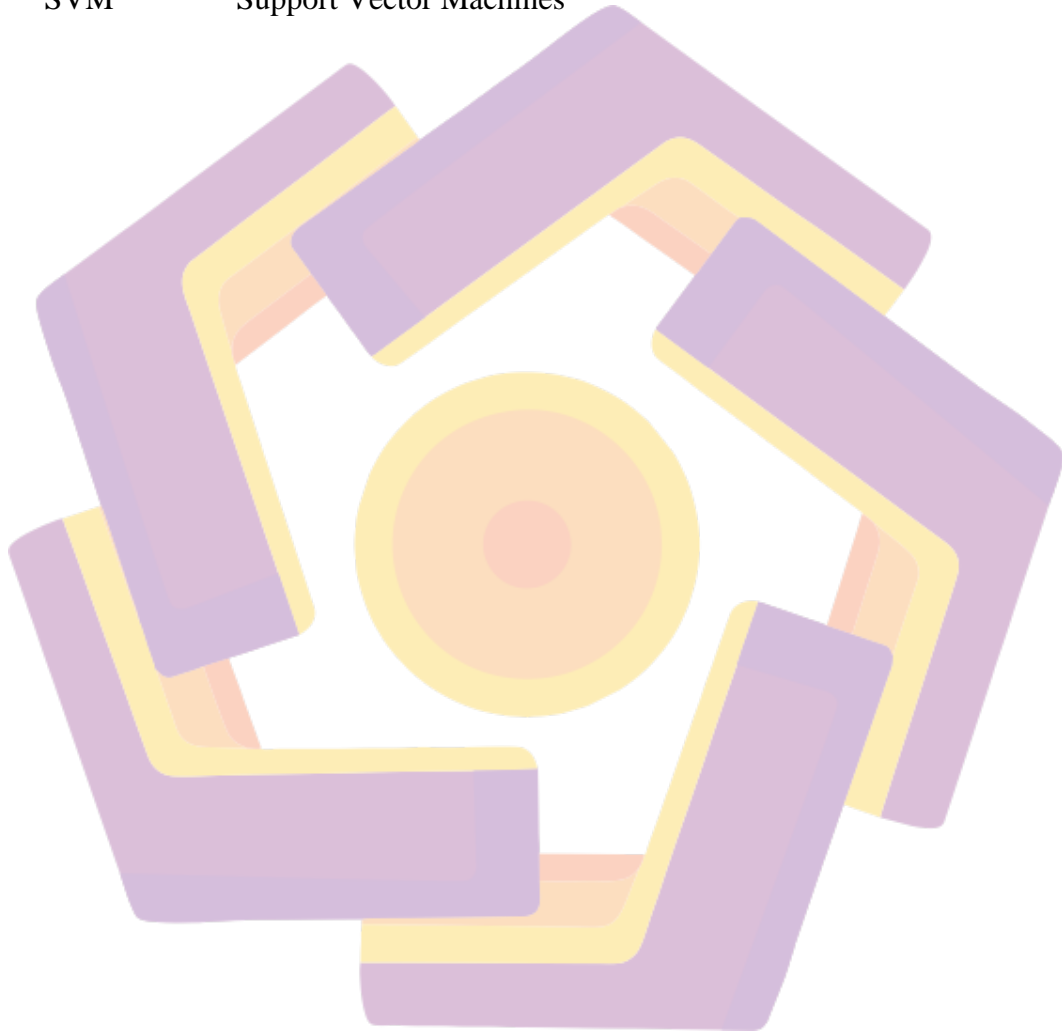
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	72
Lampiran 2	74
Lampiran 3	74
Lampiran 4	77
Lampiran 5	81



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

Ω	Tahanan Listrik
μ	Konstanta gesekan
ANFIS	Adaptive Network Fuzzy Inference System
SVM	Support Vector Machines



INTISARI

Pada era digital sekarang ini teknologi informasi semakin maju, seiring dengan berkembangnya ide dan kreatifitas para ahli teknologi. Perkembangan multimedia saat ini memberikan peluang bagi masyarakat untuk mempermudah aktivitas mereka sehari-hari, salah satu pemanfaatan multimedia sebagai media promosi [2]. Salah satu variasi media dalam menyajikan sebuah informasi adalah motion graphic, motion graphic menggabungkan semua elemen multimedia seperti gambar, teks, suara dan animasi dalam menyajikan informasi yang menarik. Sehingga audiens yang menyaksikan lebih tertarik untuk mengikuti informasi yang disajikan. Media promosi yang menggunakan teknik motion graphic informasi yang di sajikan mudah untuk dimengerti karena informasi yang disampaikan berbentuk visual dan audio [3]. Berdasarkan hal tersebut Penelitian memvisualisasikan produk internet rumahan Fiberstream dari PT. Media Sarana Data (GMEDIA) sebagai pembaharuan model iklan sebelumnya untuk media sosial Instagram sebagai media informasi kepada konsumen.

Dalam perancangan motion graphic terdapat 3 tahapan yaitu tahapan pra produksi, produksi dan pasca produksi. software yang digunakan untuk pembuatan motion graphic terdiri dari adobe photoshop, adobe illustrator, adobe after effect, adobe premier pro, adobe media encode. Kegiatan pra produksi meliputi mempersiapkan ide dan konsep yaitu promo akhir tahun pada harga dan penambahan kecepatan wifi untuk pelanggan fiberstream Gmedia, pembuatan storyboard dan naskah. tahap produksi dilakukan pengumpulan asset video melalui software adobe illustrator dan photoshop, kemudian adobe after effect digunakan untuk pembuatan motion graphic. setelah konten selesai dibuat maka rendering menggunakan adobe media encode karena hasil export dari software ini dapat menghasilkan format file H.264. penambahan backsound dan transisis ini penulis menggunakan adobe premiere pro 2021.

Hasil dari penelitian ini yaitu berupa iklan promo akhir tahun berupa motion graphic fiberstream.

Kata kunci: **motion graphic, adobe, multimedia, media promosi, GMEDIA**

ABSTRACT

In digital era, information technology is increasingly advanced, along with the development of ideas and creativity of technology experts. The development of multimedia today provides opportunities for people to facilitate their daily activities, one of which is the use of multimedia as a promotional medium [2]. One of the variations of media in presenting information is motion graphic, motion graphics combine all multimedia elements such as images, text, sound and animation in presenting interesting information. So that the audience who watched was more interested in following the information presented. Promotional media that use motion graphic techniques, the information presented is easy to understand because the information conveyed is in the form of visual and audio [3]. Based on this, the research visualized Fiberstream home internet advertising products from PT. Media Sarana Data (GMEDIA) as an update to the previous advertising model for Instagram social media as a medium of information to consumers.

In motion graphic design, there are 3 stages, namely pre-production, production and post-production stages. Software used for motion graphic creation consists of Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe After Effect, Adobe Premier Pro, Adobe Media Encode. Pre-production activities include preparing ideas and concepts, namely year-end promos on prices and adding wifi speeds for Gmedia fiberstream customers, making storyboards and scripts. The production stage is carried out by collecting video assets through Adobe Illustrator and Photoshop software, then Adobe After Effects is used for making motion graphics. After the content is completed, rendering using Adobe Media Encode because the export results of this software can produce H.264 file format. The author uses Adobe Premiere Pro 2021 to add background and transitions.

The result of this research is in the form of a year-end promo advertisement in the form of fiberstream motion graphics.

Keywords: motion graphic, adobe, multimedia, promotional media, GMEDIA