

**PERANCANGAN IKLAN *SCHOENCLEAN.CO* SEBAGAI MEDIA
PROMOSI MENGGUNAKAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC***

SKRIPSI

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



disusun oleh

VERLAN EFENDI

20.82.0908

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**PERANCANGAN IKLAN *SCHOENCLEAN.CO* SEBAGAI MEDIA
PROMOSI MENGGUNAKAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC***

SKRIPSI

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



disusun oleh

VERLAN EFENDI

20.82.0908

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN IKLAN *SCHOENCLEAN.CO* SEBAGAI MEDIA
PROMOSI MENGGUNAKAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC***


yang disusun dan diajukan oleh

Verlan Efendi

20.82.0908

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 9 Januari 2024

Dosen Pembimbing,


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

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN IKLAN *SCHOENCLEAN.CO* SEBAGAI MEDIA
PROMOSI MENGGUNAKAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC*

yang disusun dan diajukan oleh

Verlan Efendi

20.82.0908

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Januari 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Rokhmatulloh B. Firmansyah, M.Kom
NIK. 190302277

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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 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 : **VERLAN EFENDI**
NIM : **20.82.0908**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan Iklan *Schoenclean.co* Sebagai Media Promosi Menggunakan Teknik *Motion Graphic*

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, 18 Januari 2024

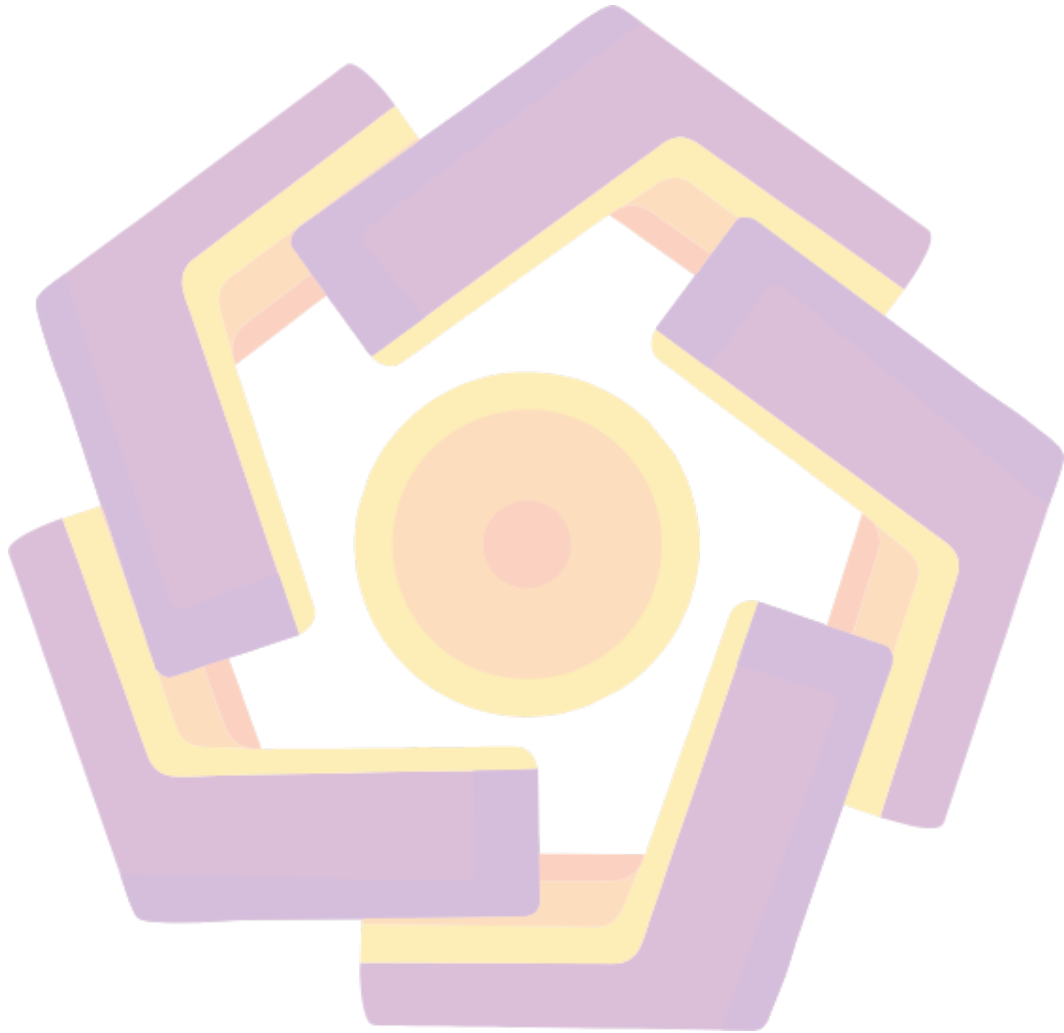
Yang Menyatakan,



Verlan Efendi

HALAMAN PERSEMBAHAN

Ibu, bapak, keluarga dan sahabat yang selalu setia memberikan doa, dukungan serta semangat disetiap waktu sehingga dapat menyelesaikan tanggung jawab ini dengan baik.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah Swt. atas ridanya saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Adapun judul skripsi yang saya ajukan adalah “Perancangan Iklan *Schoenclean.co* Sebagai Media Promosi Menggunakan Teknik *Motion Graphic*”.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat kelulusan mata kuliah Skripsi di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Tidak dapat disangkal bahwa butuh usaha yang keras dalam penyelesaian pengerjaan skripsi ini. Namun, karya ini tidak akan selesai tanpa orang-orang tercinta di sekeliling saya yang mendukung dan membantu. Terima kasih saya sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. m. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Fakultas X Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan berbagai pengalaman kepada penulis.
4. Segenap Dosen Fakultas Ilmu Komputer yang telah mendidik dan memberikan ilmu selama kuliah dan seluruh staf yang selalu sabar melayani segala administrasi selama proses penelitian ini.
5. Semua pihak yang telah membantu dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga segala kebaikan dan pertolongan semuanya mendapat berkah dari Allah Swt. Dan akhirnya saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, karena keterbatasan ilmu yang saya miliki. Untuk itu saya dengan kerendahan hati mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun dari semua pihak demi membangun laporan penelitian ini.

Yogyakarta, 9 Januari 2024

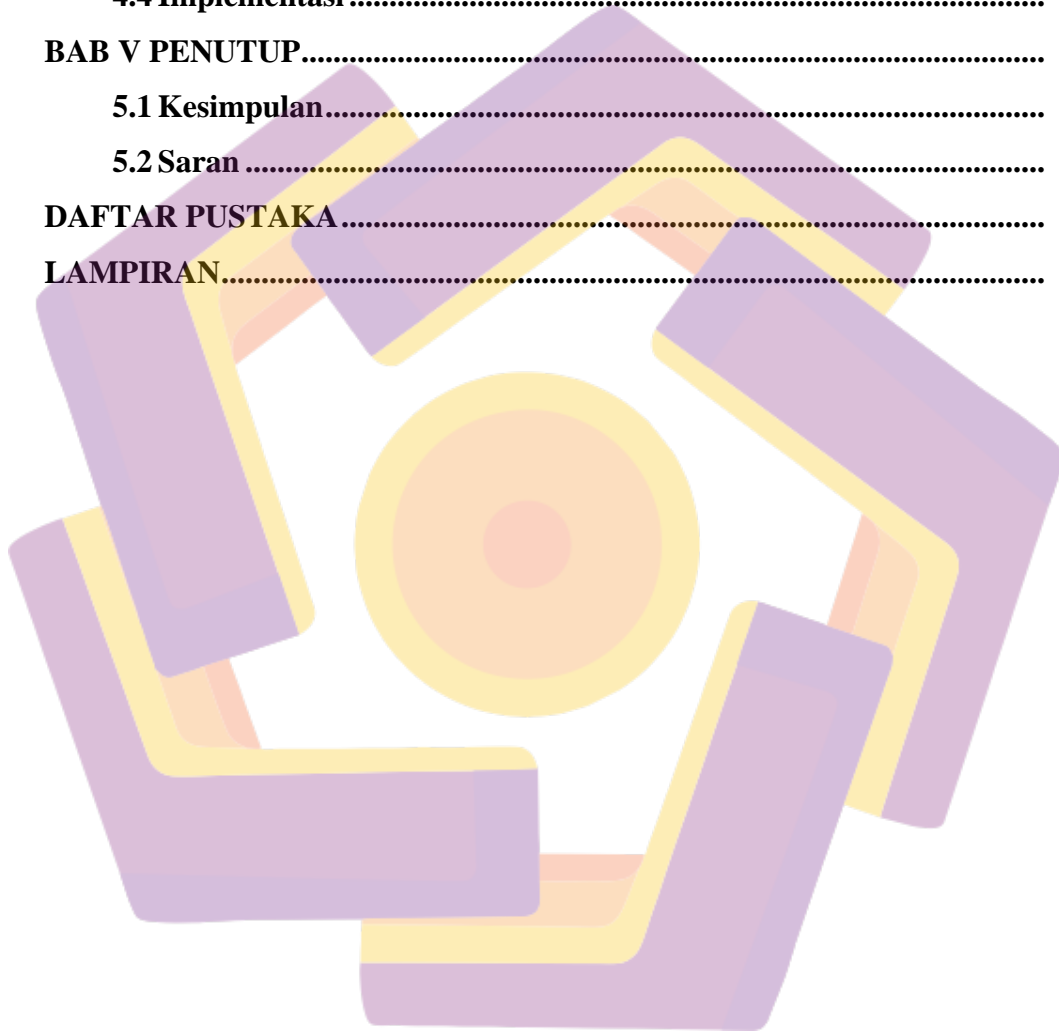
Penulis

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 TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xiv
DAFTAR ISTILAH	xv
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.7 Metode Perancangan	4
1.8 Metode Testing	5
1.9 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Studi Literatur	7
2.2 Dasar Teori.....	14
2.2.1 Definisi Multimedia	14
2.2.2 Elemen Multimedia.....	14

2.2.3 Jenis Multimedia	15
2.2.4 Konsep Dasar <i>Motion Graphic</i>	16
2.2.5 Tahap Perancangan <i>Motion Graphic</i>	17
2.2.6 Pengertian Iklan.....	18
2.2.7 Pengertian Promosi.....	19
2.2.8 <i>Software Motion Graphic</i>	20
2.2.9 Metode Evaluasi	23
BAB III METODE PENELITIAN	27
3.1 Gambaran Umum Penelitian.....	27
3.2 Alur Penelitian	29
3.3 Pengumpulan Data	30
3.3.1 Wawancara.....	30
3.3.2 Observasi	30
3.3.3 Observasi Iklan	31
3.4 Analisis Aspek Produksi.....	33
3.5 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	34
3.6 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	35
3.6.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	35
3.6.2 Analisis Perangkat Lunak (Software)	35
3.6.3 Analisis Kebutuhan Pengguna (Brainware).....	36
3.7 Pra Produksi.....	36
3.7.1 Perancangan Naskah	36
3.7.2 Storyboard Iklan.....	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	41
4.1 Produksi.....	41
4.1.1 Persiapan Perangkat Produksi	41
4.1.2 <i>Design</i>	41
4.1.3 <i>Design Dan Coloring</i>	41
4.1.4 Proses Produksi Audio	43
4.1.5 Animated.....	44
4.2 Pasca Produksi	51

4.2.1 <i>Compositing Dan Editing</i>	51
4.2.2 Hasil Akhir Produksi.....	53
4.3 Kebutuhan Fungsional	53
4.3.1 Metode Evaluasi <i>Alpha Testing</i>	53
4.3.2 Metode Evaluasi <i>Beta Testing</i>	55
4.4 Implementasi	58
BAB V PENUTUP	60
5.1 Kesimpulan.....	60
5.2 Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN	64



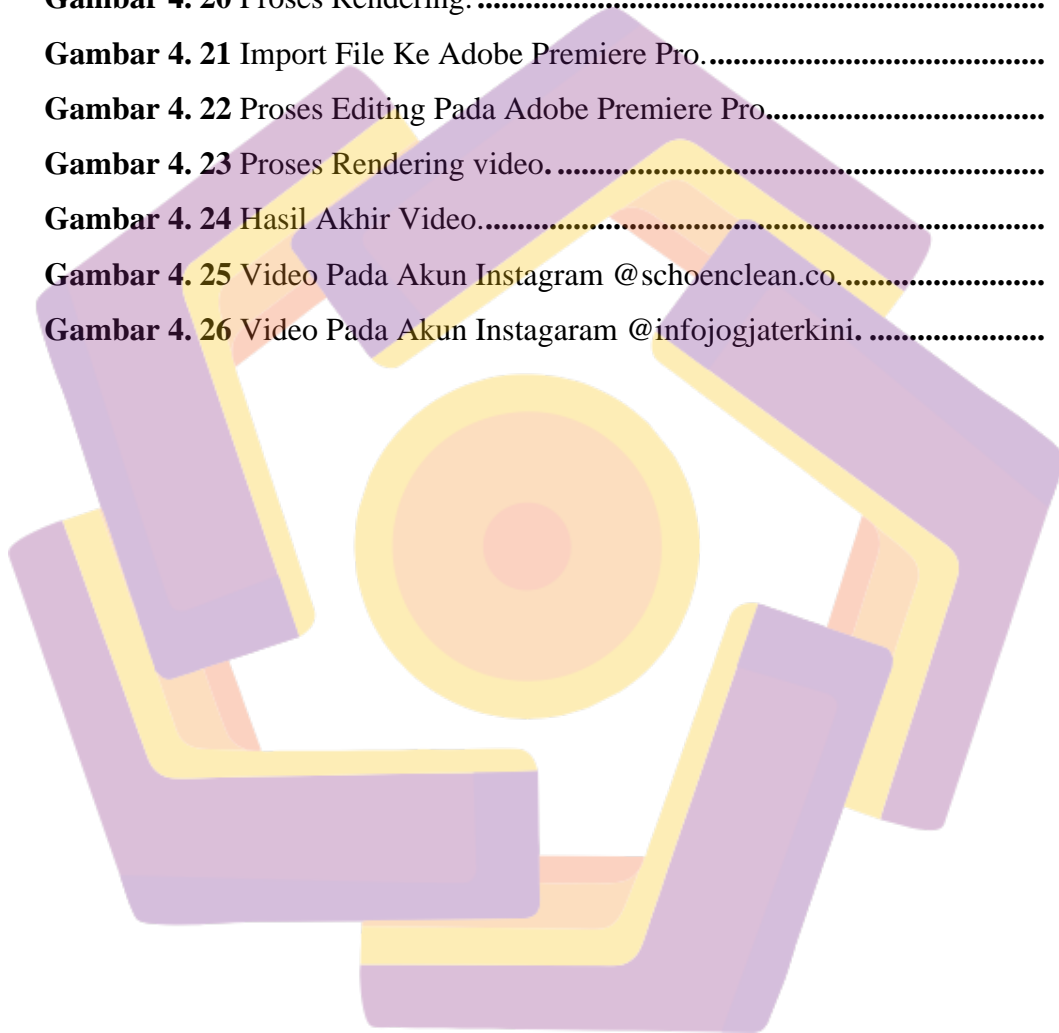
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian.....	9
Tabel 3. 1 Tabel Wawancara.....	30
Tabel 3. 2 Tabel Analisis Aspek Produksi	33
Tabel 3. 3 Tabel Hardware	35
Tabel 3. 4 Tabel Software	35
Tabel 3. 5 Tabel Brainware	36
Tabel 3. 6 Tabel Naskah.....	36
Tabel 3. 7 Tabel Storyboard Iklan.....	37
Tabel 4. 1 Tabel Evaluasi Kebutuhan Fungsional.....	53
Tabel 4. 2 Uji Kuesioner Pada Masyarakat Umum.....	55
Tabel 4. 3 Uji Kuesioner Pada Ahli Multimedia.....	57

DAFTAR GAMBAR

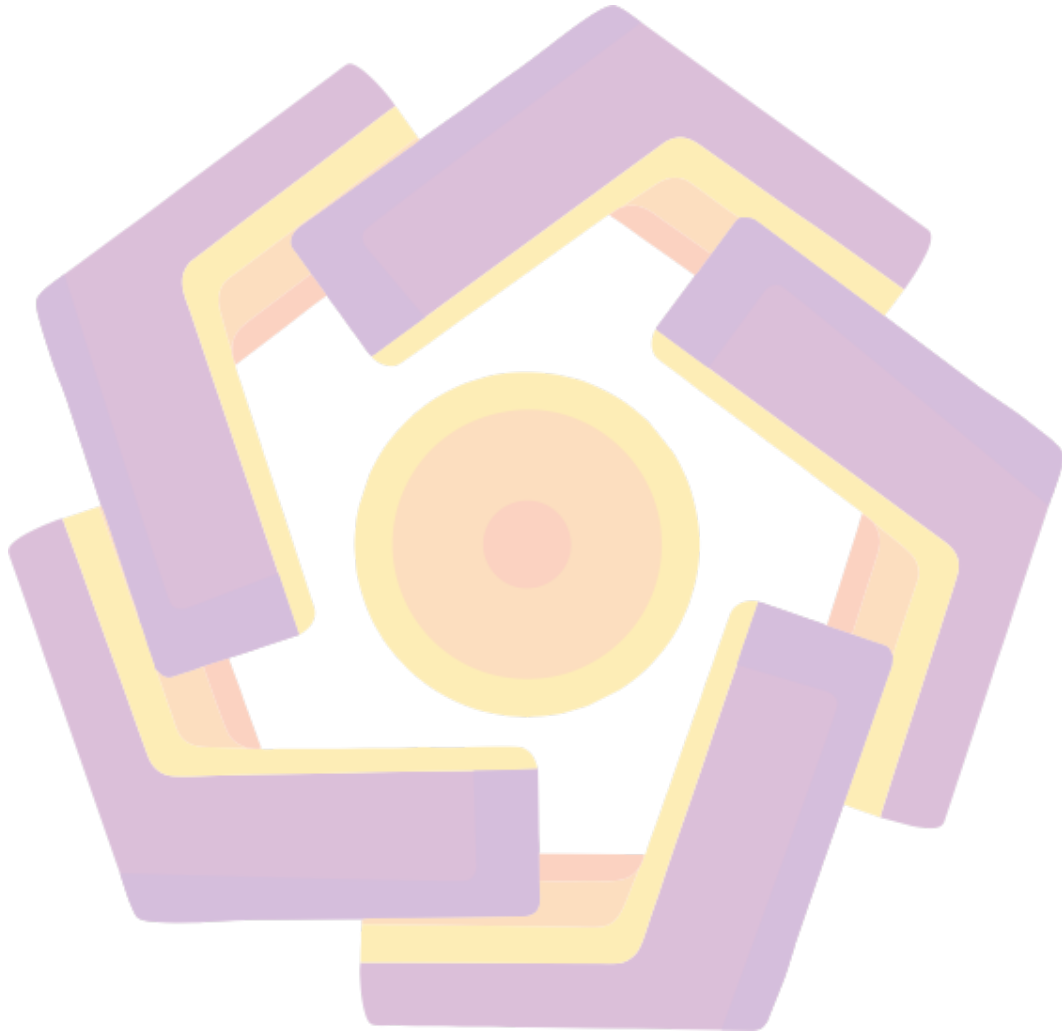
Gambar 2. 1 <i>Motion Graphic</i>	16
Gambar 2. 2 Storyboard	18
Gambar 2. 3 Adobe Photoshop 2022.....	20
Gambar 2. 4 Adobe After Effect 2022.	21
Gambar 2. 5 Adobe Premiere Pro 2022	22
Gambar 2. 6 FL Studio 20.....	23
Gambar 2. 7 BandLab	23
Gambar 3. 1 Logo <i>Schoenclean.co</i>	28
Gambar 3. 2 Flowchart alur penelitian.....	29
Gambar 3. 3 Instagram <i>Schoenclean.co</i>	31
Gambar 3. 4 Iklan Sepatu 69ShoesYk.....	32
Gambar 3. 5 Iklan Motion Graph Produk Cleaning	32
Gambar 3. 6 Jasa Video Promosi Laundry Cuci Sepatu	33
Gambar 4. 1 Tampilan Awal Adobe Photoshop 2022.....	41
Gambar 4. 2 Proses Design Dan Coloring Karakter.....	42
Gambar 4. 3 Proses Design Dan Coloring Karakter <i>Schoenclean.co</i>	42
Gambar 4. 4 Proses Design Dan Coloring Sepatu.....	43
Gambar 4. 5 Proses Export File.....	43
Gambar 4. 6 Proses Rekaman Voice Over Pada Aplikasi BandLab.....	44
Gambar 4. 7 Proses Mixing Pada Software FL Studio 20.....	44
Gambar 4. 8 Komposisi Baru Adobe After Effect 2022.	45
Gambar 4. 9 Memasukkan File Asset Pada Adobe After Effect 2022.....	45
Gambar 4. 10 Penganimasian Karakter.	46
Gambar 4. 11 Penganimasian Logo.	46
Gambar 4. 12 Penganimasian Karakter.	47
Gambar 4. 13 Penganimasian Karakter Motor.	47
Gambar 4. 14 Penganimasian Karakter Berjalan.	48

Gambar 4. 15 Penganimasian Pencucian Sepatu.....	48
Gambar 4. 16 Penganimasian foto before dan after.	49
Gambar 4. 17 Penganimasian daftar harga.	49
Gambar 4. 18 Penganimasian instagram schoenclean.co.....	50
Gambar 4. 19 Penganimasian logo dan kontak schoenclean.co.	50
Gambar 4. 20 Proses Rendering.	51
Gambar 4. 21 Import File Ke Adobe Premiere Pro.....	51
Gambar 4. 22 Proses Editing Pada Adobe Premiere Pro.....	52
Gambar 4. 23 Proses Rendering video.	52
Gambar 4. 24 Hasil Akhir Video.....	53
Gambar 4. 25 Video Pada Akun Instagram @schoenclean.co.....	58
Gambar 4. 26 Video Pada Akun Instagram @infojogjaterkini.	59



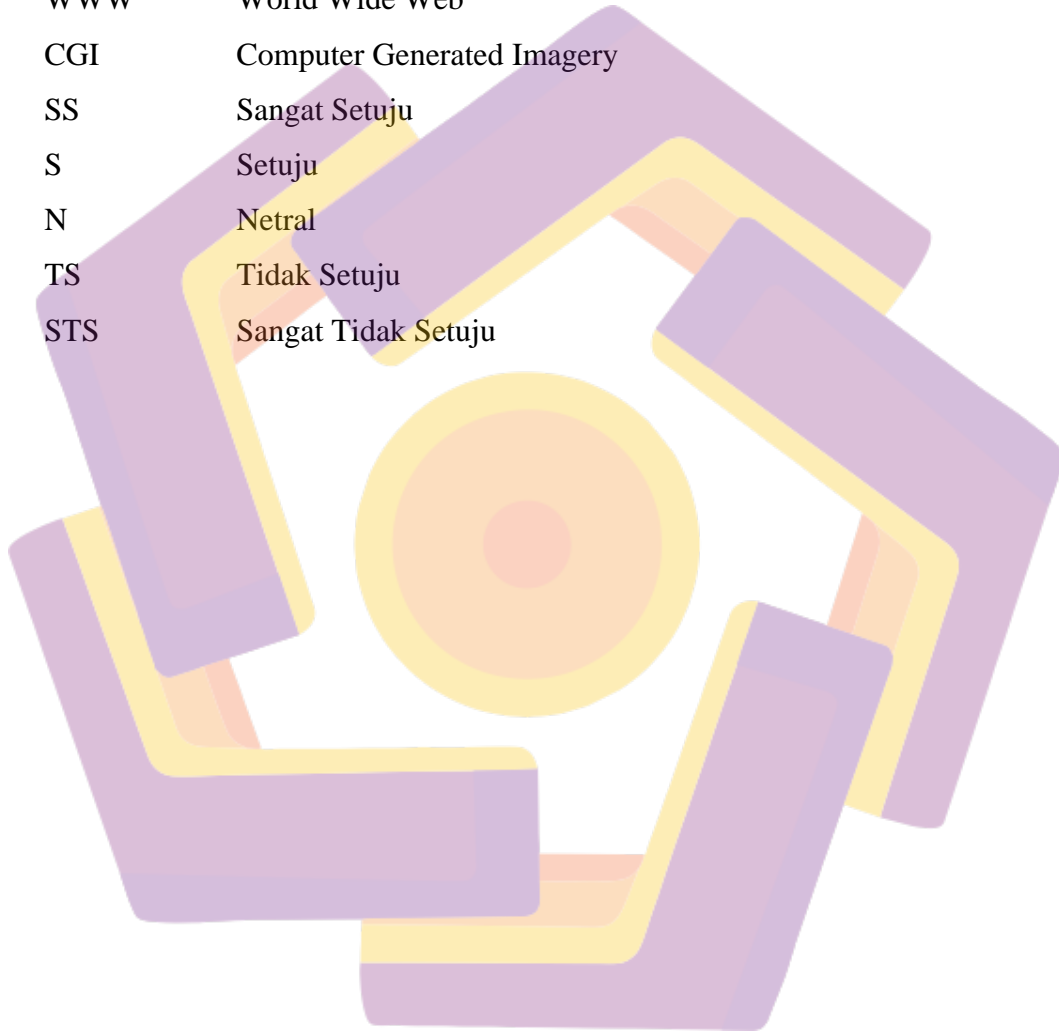
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Surat Izin Penelitian.....	64
Lampiran 1. 2 Surat Balasan Objek Penelitian	65
Lampiran 1. 3 Grafik Uji Masyarakat Umum.....	66
Lampiran 1. 4 Grafik Uji Ahli Multimedia.....	67

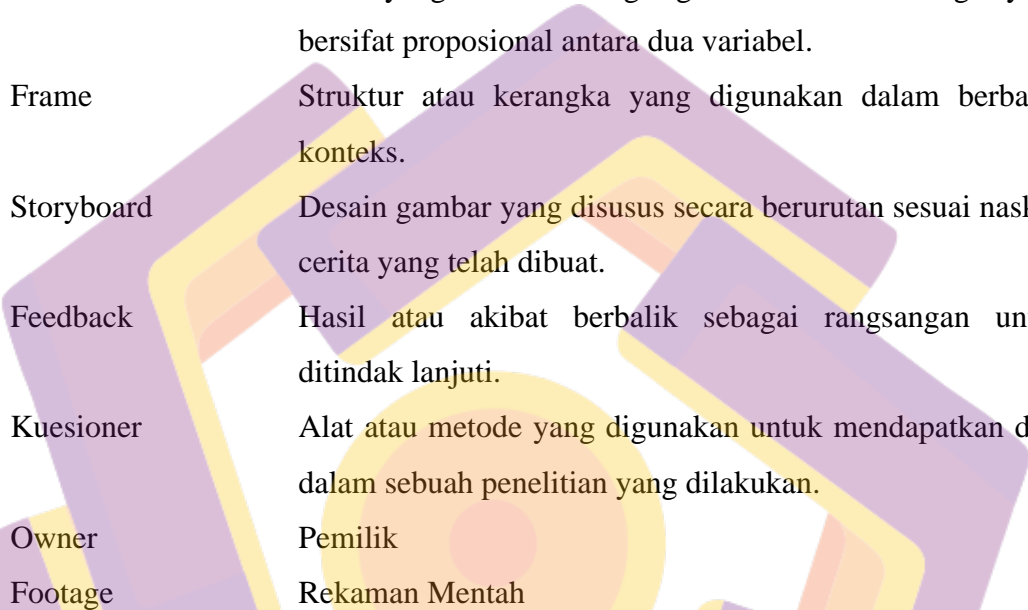


DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

STMIK	Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
TV	TeleVision
DAW	Digital Audio Workstation
WWW	World Wide Web
CGI	Computer Generated Imagery
SS	Sangat Setuju
S	Setuju
N	Netral
TS	Tidak Setuju
STS	Sangat Tidak Setuju



DAFTAR ISTILAH



Motion	Gerakan
Graphic	Gambar
Linear	Istilah yang berkaitan dengan garis lurus atau hubungan yang bersifat proposional antara dua variabel.
Frame	Struktur atau kerangka yang digunakan dalam berbagai konteks.
Storyboard	Desain gambar yang disusun secara berurutan sesuai naskah cerita yang telah dibuat.
Feedback	Hasil atau akibat berbalik sebagai rangsangan untuk ditindak lanjuti.
Kuesioner	Alat atau metode yang digunakan untuk mendapatkan data dalam sebuah penelitian yang dilakukan.
Owner	Pemilik
Footage	Rekaman Mentah

INTISARI

Perkembangan teknologi yang semakin canggih dapat kita rasakan langsung dampak kegunaannya, diantaranya memungkinkan terjadinya penyampaian informasi yang lebih efektif dan efisien. Media informasi yang menarik perhatian berbagai kalangan masyarakat dari berbagai umur serta latar belakang salah satunya adalah dengan cara pembuatan iklan dengan menerapkan unsur animasi *motion graphic*.

Motion Graphic adalah penggabungan dari seni desain *graphics*, ilustrasi, tipografi, fotografi dan videografi dengan menggunakan teknik animasi. *Motion* yang berarti gerak dan *graphic* atau yang sering kita kenal dengan istilah grafis, dari asal muasal pengertian dua kata tersebut bisa dikatakan bahwa *motion graphic* juga dapat disebut dengan istilah Grafis Gerak. *Motion Graphic* dikerjakan dengan cara menyusun gambar secara berurutan hingga menjadi satu kesatuan gambar-gambar yang disusun tersebut telah dimanipulasi sedemikian rupa sehingga ketika tersusun menjadi satu kesatuan gambar menampilkan ilusi pergerakan.

Perancangan iklan *Shcoenclean.co* dibuat untuk memberikan informasi dan mempromosikan kepada masyarakat tentang adanya *laundry* sepatu yang terpercaya dan memiliki sistem *pickup & delivery* sehingga mempermudah customer. Dengan menggunakan tehnik animasi *motion graphic* untuk perancangan iklan akan mempermudah masyarakat untuk memahami dan mengetahui tentang *Shcoennclean.co*.

Kata kunci: video iklan, promosi, teknologi

ABSTRACT

The development of technology that is increasingly sophisticated can be directly felt by the impact of its usefulness, among them allows for a more effective and efficient delivery of information. Information media that attracts the attention of various groups of people from various ages and backgrounds, one of which is by making advertisements by applying elements of motion graphic animation.

Motion Graphics is a combination of graphic design art, illustration, typography, photography and videography using animation techniques. Motion which means motion and graphics or what we often know as graphics, from the origin of the meaning of the two words, it can be said that motion graphics can also be called the term Motion Graphics. Motion Graphics is done by arranging images in order until they become a single unit of the images that are arranged have been manipulated in such a way that when arranged into a single unit the image shows the illusion of movement.

Shcoenclean.co's advertising design was made to provide information and promote to the public about the existence of reliable shoe laundry and has a pickup & delivery system so that it makes it easier for customers. By using motion graphic animation techniques for advertising design will make it easier for people to understand and know about Shcoennclean.co.

Keyword: *ad video, promotion, technology*