

**PERANCANGAN KONTEN VIDEO XCREPES INDONESIA
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DENGAN MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

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



disusun oleh

DONNI WIBOWO

19.82.0563

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**PERANCANGAN KONTEN VIDEO XCREPES INDONESIA
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DENGAN MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

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



disusun oleh

DONNI WIBOWO

19.82.0563

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN KONTEN VIDEO XCREPES INDONESIA SEBAGAI MEDIA
PROMOSI DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

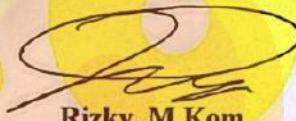
yang disusun dan diajukan oleh

Donni Wibowo

19.82.0563

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 19 Januari 2024

Dosen Pembimbing,



Rizky, M. Kom
NIK. 190302311

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN KONTEN VIDEO XCREPES INDONESIA SEBAGAI MEDIA
PROMOSI DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang disusun dan diajukan oleh

Donni Wibowo

19.82.0563

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Januari 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom

NIK. 190302164

Rokhmatullah B. Firmansyah, M.Kom

NIK. 190302277

Rizky, M.Kom

NIK. 190302311

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 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 : Donni Wibowo
NIM : 19.82.0563

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PERANCANGAN KONTEN VIDEO XCREPES INDONESIA SEBAGAI MEDIA PROMOSI DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC

Dosen Pembimbing : Rizky, 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, 19 Januari 2024

Yang Menyatakan,



Donni Wibowo

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas Kehadirat Allah Yang Maha Kuasa karena atas Rahmat dan Karunia-Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi berjudul **“Perancangan Konten Video Xcrepes Indonesia Sebagai Media Promosi Dengan Menggunakan Teknik Motion Graphic”** dengan sebaik-baiknya.

Penulis menyadari bahwa dalam penelitian skripsi ini masih sangat jauh dari kategori sempurna, oleh karena itu penulis dengan hati dan tangan terbuka mengharapkan saran dan kritik yang membangun agar bisa lebih baik untuk kedepannya.

Selanjutnya Penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih atas dukungan dan bantuan dari semua pihak yang membantu selesainya penelitian ini, Penulis persembahkan skripsi ini kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan segala kebaikan dan karunia-Nya
2. Kedua Orang Tua, yaitu Bapak S Leksono dan Ibu T Rachmawati atas dukungan dan doa yang diberi selama ini.
3. Bapak Rizky, M.Kom. Selaku Dosen pembimbing, yang sudah membantu membimbing selama ini sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Prof. DR. M. Suyanto, M.M. Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Bapak Hanif AI Fatta, M.Kom. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
6. Bapak Divva R Diovanda, Selaku Owner Xcrepes Indonesia yang telah mengizinkan untuk melakukan penelitian pada skripsi ini.
7. Terimakasih untuk Elma Febriani, Anan Krisna, Roderikus B Kuncoro, dan Robertus Kristo yang telah memberikan dukungan dalam mengerjakan penelitian skripsi ini.

Yogyakarta, 16 Januari 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	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	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metodologi Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.2 Metode Analisis	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Studi Literatur	6
2.2 Dasar Teori	10
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	10
2.2.2 Teori Animasi	11
2.2.3 Motion Graphic.....	12

2.2.4	Software	14
2.2.5	Tahap-Tahap Perancangan Motion Graphic	19
2.3	Skala Likert.....	20
BAB III METODE PENELITIAN		22
3.1	Tinjauan Umum	22
3.1.1	Profile Perusahaan	22
3.1.2	Visi dan Misi.....	23
3.1.3	Alamat Perusahaan.....	23
3.1.4	Logo Perusahaan.....	24
3.2	Alur Penelitian	24
3.3	Pengambilan Data.....	26
3.3.1	Wawancara.....	26
3.3.2	Observasi.....	28
3.4	Analisis Kebutuhan.....	29
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	29
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	29
3.5	Pra Produksi.....	31
3.5.1	Pencarian Dan Penemuan Ide	31
3.5.2	Naskah.....	31
3.5.3	Storyboard.....	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		34
4.1	Produksi	34
4.1.1	Pengumpulan Dan Pembuatan Aset.....	34
4.1.2	Penghapusan Background.....	38
4.1.3	Pembuatan Layout Background.....	40
4.1.4	Pembuatan Motion Pada Text.....	43
4.1.5	Pembuatan Motion Pada Menu List.....	50

4.1.6	Pembuatan Motion Dan Transisi Pada Produk	51
4.1.7	Pembuatan Motion Pada Outro	64
4.1.8	Pengisian Suara Voice Over	65
4.1.9	Proses Compositing dan Editing	66
4.2	Pasca Produksi	69
4.2.1	Rendering	69
4.2.2	Upload	69
4.3	Evaluasi	70
4.3.1	Alpha Testing	70
4.3.2	Beta Testing	72
BAB V PENUTUP		84
5.1	Kesimpulan	84
5.2	Saran	84
DAFTAR PUSTAKA		85
LAMPIRAN		87

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Tinjauan Pustaka.....	8
Tabel 2.2 Evaluasi Skala Likert	20
Tabel 2.3 Presentase Jumlah Nilai	21
Tabel 3.1 Wawancara.....	26
Tabel 3.2 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	29
Tabel 3.3 Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	30
Tabel 3.4 Tenaga Kerja (<i>Brainware</i>)	30
Tabel 4.1 Hasil Kebutuhan Fungsional.....	71
Tabel 4.2 Hasil Kuisisioner Untuk Umum	75
Tabel 4.3 Tingkat Tabel Skala Likert	77
Tabel 4.4 Presentase Nilai.....	78
Tabel 4.5 Perhitungan Kuisisioner Untuk Umum	78
Tabel 4.6 Kuisisioner Untuk Ahli.....	81
Tabel 4.7 Perhitungan Kuisisioner Untuk Ahli	82

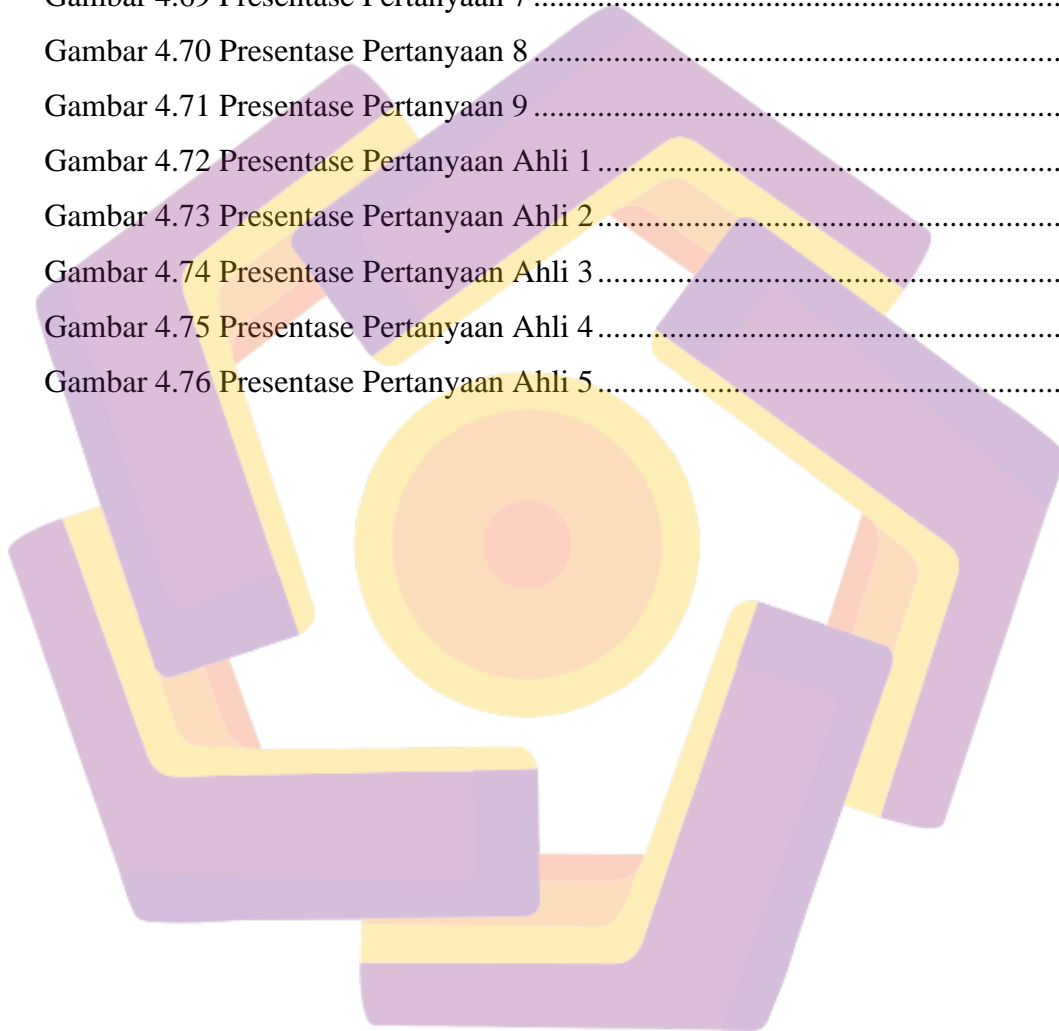
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Adobe After Effects 2022.....	15
Gambar 2.2 Adobe Premiere Pro 2020	16
Gambar 2.3 Adobe Illustrator 2022	17
Gambar 2.4 Adobe Photoshop 2021	18
Gambar 2.5 Audacity Ver 3	19
Gambar 3.1 Logo Perusahaan	24
Gambar 3.2 Alur Penelitian	25
Gambar 3.3 Tangkapan Layar Dari Video Iklan Motion Graphic “Bakso Cuy”...28	
Gambar 3.4 Tangkapan Layar dari video iklan motion graphic “Godong Teh”...28	
Gambar 3.5 Naskah.....	32
Gambar 3.6 Storyboard.....	33
Gambar 4.1 Produk Xcrepes	35
Gambar 4.2 Menu List Xcrepes	35
Gambar 4.3 Logo Xcrepes	36
Gambar 4.4 Backsound.....	36
Gambar 4.5 Pembuatan Objek Untuk	37
Gambar 4.6 Menggabungkan Objek Dan Memberi Gradasi Warna.....	37
Gambar 4.7 Memasukan Objek Gambar Pada Photoshop.....	38
Gambar 4.8 Convert to Smart Object Pada Objek Gambar	39
Gambar 4.9 Penghapusan background Secara Otomatis	39
Gambar 4.10 Export Gambar Menjadi PNG.....	40
Gambar 4.11 Membuat Komposisi Baru Untuk Background.....	41
Gambar 4.12 Menambahkan Solid Sebagai Layout Background	42
Gambar 4.13 Menambahkan Effect 4-Color Gradient Dan Fade in+out Pada Solid	42
Gambar 4.14 Membuat Text Pertama Dengan Font Lemon Milk Bold	43

Gambar 4.15 Tambahkan Animate Position Pada Text.....	44
Gambar 4.16 Tambahkan Scale Dan Tracking Pada Text.....	44
Gambar 4.17 Memasang Keyframe Pada Text.....	45
Gambar 4.18 Seleksi Keyframe Dan Mengubah Keyframe Wingman.....	46
Gambar 4.19 Membuat Text Kedua Dengan Font Lemon Milk Bold.....	46
Gambar 4.20 Menambahkan Animate Tracking Pada Text.....	47
Gambar 4.21 Memasang Keyframe Tracking Amount Pada Text.....	48
Gambar 4.22 Seleksi Keyframe Dan Mengubah Keyframe Wingman Menjadi 80	48
Gambar 4.23 Menduplicate Layer Text.....	49
Gambar 4.24 Merubah Warna Text Dan Memajukan Frame Duplicate Layer Text	49
Gambar 4.25 Memasukan Objek Gambar Menu Dan Mengaktifkan 3d Layer Dan Motion Blur.....	50
Gambar 4.26 Memasang Keyframe Pada Position, Scale, Orientation Dan XYZ Rotation.....	50
Gambar 4.27 Seleksi Semua Keyframe Dan Memasang Ease And Wizz.....	51
Gambar 4.28 Memasukan Aset Yang Dibutuhkan Pada After Effects 2022.....	52
Gambar 4.29 Menambahkan Kamera Pada Komposisi Layer.....	52
Gambar 4.30 Menambahkan Null Object.....	53
Gambar 4.31 Memakai 2 Views Dan Memindahkan Gambar Produk Jauh Dari Kamera.....	53
Gambar 4.32 Menggunakan Shape Tool Untuk Membuat Bayangan.....	54
Gambar 4.33 Memindahkan Shape Layer Di Belakang Gambar Produk.....	54
Gambar 4.34 Menambahkan Effect Fast Box Blur Pada Shape Layer.....	55
Gambar 4.35 Menambahkan Effect Drop Shadow Pada Object Gambar.....	55
Gambar 4.36 Menambahkan Object Gambar Logo Dan Menduplicate Sebanyak 5 Kali.....	56
Gambar 4.37 Mengaktifkan 3d Layer Pada Logo Dan Mengatur Posisi Logo.....	56
Gambar 4.38 Mengatur Z Rotation Pada Logo.....	57
Gambar 4.39 Mengatur Camera Options Yang Di Butuhkan.....	57

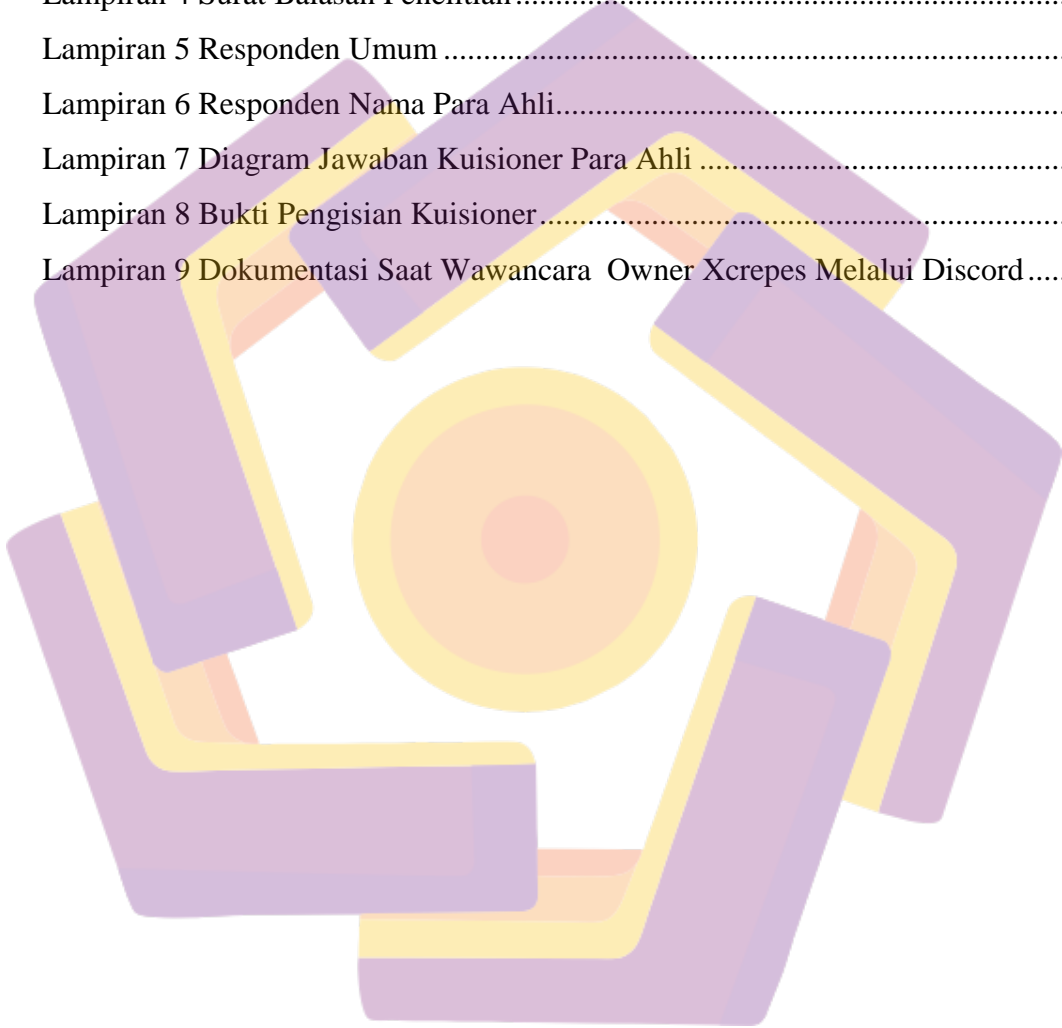
Gambar 4.40 Membuat Shape Layer Untuk Kotak Harga.....	58
Gambar 4.41 Memasukan Kotak Harga Pada Komposisi Produk Dan Mengatur Rotation	58
Gambar 4.42 Membuat Text Harga Produk.....	59
Gambar 4.43 Mengatur Keyframe Text Harga Produk Dan Memasang Ease And Wizz.....	59
Gambar 4.44 Membuat Text Nama Produk	60
Gambar 4.45 Mengaktifkan 3d Layer Pada Harga Dan Nama Produk Dan Mengatur Posisi	60
Gambar 4.46 Mengatur Posisi Logo Premium Pada Box Produk	61
Gambar 4.47 Memasang Dan Mengatur Keyframe Pada Null Object	61
Gambar 4.48 Seleksi Semua Keyframe Pada Null Object Dan Memasang Ease And Wizz.....	62
Gambar 4.49 Membuat Null Object Baru Dan Memasang Keyframe.....	63
Gambar 4.50 Membuat Pre-Compose Pada Semua Layer Untuk Jadikan Satu Komposisi.....	63
Gambar 4.51 Membuat Motion Pada Produk Kedua.....	64
Gambar 4.52 Membuat Motion Pada Produk Ketiga.....	64
Gambar 4.53 Membuat Motion Pada Logo Di Outro	65
Gambar 4.54 Membuat Text Pada Outro Video	65
Gambar 4.55 Merekam Suara Voice Over.....	66
Gambar 4.56 Export Hasil Rekaman Suara	66
Gambar 4.57 Menggabungkan Semua Hasil Dalam Satu Komposisi Dan Mengatur Durasi Pada Timeline.....	67
Gambar 4.58 Membuat Transisi Blackscreen	67
Gambar 4.59 Rendering Pada After Effects	68
Gambar 4.60 Menggabungkan Hasil Render Video Dan Voice Over Di Adobe Premiere Pro 2020	68
Gambar 4.61 Final Rendering di Adobe Premiere Pro 2020	69
Gambar 4.62 Hasil Upload Youtube.....	70
Gambar 4.63 Presentase Pertanyaan 1	72

Gambar 4.64 Presentase Pertanyaan 2	73
Gambar 4.65 Presentase Pertanyaan 3	73
Gambar 4.66 Presentase Pertanyaan 4	73
Gambar 4.67 Presentase Pertanyaan 5	74
Gambar 4.68 Presentase Pertanyaan 6	74
Gambar 4.69 Presentase Pertanyaan 7	74
Gambar 4.70 Presentase Pertanyaan 8	75
Gambar 4.71 Presentase Pertanyaan 9	75
Gambar 4.72 Presentase Pertanyaan Ahli 1	80
Gambar 4.73 Presentase Pertanyaan Ahli 2	80
Gambar 4.74 Presentase Pertanyaan Ahli 3	80
Gambar 4.75 Presentase Pertanyaan Ahli 4	81
Gambar 4.76 Presentase Pertanyaan Ahli 5	81



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Naskah	87
Lampiran 2 Storyboard	88
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian	89
Lampiran 4 Surat Balasan Penelitian	90
Lampiran 5 Responden Umum	91
Lampiran 6 Responden Nama Para Ahli.....	93
Lampiran 7 Diagram Jawaban Kuisisioner Para Ahli	95
Lampiran 8 Bukti Pengisian Kuisisioner.....	97
Lampiran 9 Dokumentasi Saat Wawancara Owner Xcrepes Melalui Discord.....	97



DAFTAR ISTILAH



2D	dua dimensi
3D	tiga dimensi
Alpha Testing	pengujian suatu program
Background	gambar latar belakang
Beta Testing	metode memeriksa suatu program
Brainware	tenaga kerja manusia
Compositing	penggabungan semua elemen seolah dibuat atau direkam secara bersamaan
Efek	akibat
Efektivitas	keberhasilan dalam mencapai tujuan
Frame	bingkai
Hardware	perangkat keras
Keyframe	bingkai utama untuk pembuatan animasi
Layer	lapisan
Motion	gerakan
Motion Blur	gerakan buram atau kabur
Motion Graphic	gambar yang bergerak
Rendering	proses yang akan menentukan hasil dari karya grafis
Scene	gabungan beberapa shot pada latar yang sama
Software	perangkat lunak
Storyboard	sketsa adegan yang digambar secara berurutan
Tools	alat atau fitur dalam sebuah software
Voice Over	suara dari pengisi suara yang tidak hadir secara fisik

INTISARI

Penelitian dilakukan pada Xcrepes Indonesia di sosial media youtube dan instagram yang belum memiliki konten berupa video. konten yang diunggah xcrepes pada sosial media Instagram hanya masih berupa gambar dan masih kurang memuaskan untuk menarik konsumen, maka dari itu Xcrepes Indonesia sangat membutuhkan inovasi baru dalam penggambaran visual untuk promosi produknya agar konsumen lebih tertarik untuk mencoba produk dari xcrepes. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, konsep konten yang akan dibuat yaitu berupa video motion graphic agar terdapat inovasi baru serta pembaharuan pada konten xcrepes di sosial media dan lebih menarik perhatian konsumen dan calon konsumen. Dalam pembuatan konten video ini melalui banyak evaluasi, keseluruhan tahapan tersebut akan dilakukan untuk mencapai hasil akhir video yang maksimal. Dengan itu hasil analisis yang diperoleh adalah konsep konten berupa video menggunakan teknik motion graphic yang akan di unggah melalui sosial media yaitu youtube sebagai media promosi, bertujuan untuk menaikkan insight Perusahaan serta lebih menarik dari konsep konten terdahulu dan dapat diterima oleh konsumen.

Kata kunci: Xcrepes, Crepes, Motion, Konten, Video

ABSTRACT

The research was conducted on Xcrepes Indonesia's presence on social media platforms such as YouTube and Instagram, which currently lacks video content. The content uploaded by Xcrepes on Instagram consists only of images, which is deemed insufficient in attracting consumers. Therefore, Xcrepes Indonesia is in need of a new visual representation for promoting its products to better engage consumers. Based on the research conducted, the proposed content concept is to create motion graphic videos, introducing innovation and a fresh approach to Xcrepes' social media content to capture the attention of consumers. The research suggests that the current Instagram content, which is limited to images, is not satisfying enough for consumer attraction. To address this, the proposed solution is to develop motion graphic videos as a new and innovative way to present Xcrepes' products on social media, particularly on YouTube. This approach aims to enhance the company's visibility, attract more attention, and appeal to both existing and potential customers. The creation of this video content will involve multiple evaluation stages, with the overall process aiming to achieve a high-quality final video. The analysis suggests that a motion graphic video uploaded on YouTube as a promotional medium will not only elevate the company's insight but also surpass the appeal of previous content concepts, making it more acceptable to consumers.

Keyword: Xcrepes, Crepes, Motion, Content, Video