

**PEMBUATAN IKLAN PROMOSI “PERUMAHAN SHANTIKA  
KARYA PRATAMA” DENGAN MENERAPKAN TEKNIK  
ISOMETRIC PADA ANIMASI MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**JAKI ADITAMA**

**19.82.0734**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

**PEMBUATAN IKLAN PROMOSI “PERUMAHAN SHANTIKA  
KARYA PRATAMA” DENGAN MENERAPKAN TEKNIK  
ISOMETRIC PADA ANIMASI MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**JAKI ADITAMA**

**19.82.0734**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

## HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN IKLAN PROMOSI “PERUMAHAN SHANTIKA KARYA  
PRATAMA’ DENGAN MENERAPKAN TEKNIK IDOMRTIC PADA  
ANIMASI MOTION GRAPHIC


yang disusun dan diajukan oleh

**JAKI ADITAMA**

**19.82.0734**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal Senin 24 Oktober 2022

Dosen Pembimbing,

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

## HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN IKLAN PROMOSI “PERUMAHAN SHANTIKA KARYA PRATAMA” DENGAN MENERAPKAN TEKNIK ISOMETRIC PADA ANIMASI MOTION GRAPHIC

yang disusun dan diajukan oleh

**Jaki Aditama**

19.82.0734

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 21 Mei 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom  
NIK. 190302390

Rokhmatulloh Batik 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 21 Mei 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

iii

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Jaki Aditama  
NIM : 19.82.0734

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PEMBUATAN IKLAN PROMOSI “PERUMAHAN SHANTIKA KARYA PRATAMA” DENGAN MENERAPKAN TEKNIK ISOMETRIC PADA ANIMASI MOTION GRAPHIC**

Dosen Pembimbing : Dhimas Adi Satria 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, Selasa 21 Mei 2024

Yang Menyatakan,

  
Jaki Aditama

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Sujud syukurku kusembahkan kepadaMu ya Allah, Tuhan Yang Maha Agung Esa. Atas takdirMu saya bisa menjadi pribadi yang berpikir, berilmu, beriman dan bersabar. Semoga keberhasilan ini menjadi satu langkah awal untuk masa depanku dalam meraih cita-cita saya.

Dengan ini saya persembahkan karya ini untuk orang tua saya... Terima kasih atas kasih sayang yang berlimpah dari mulai saya lahir, hingga saya sudah sebesar ini. Terima kasih atas limpahan doa yang tak berkesudahan serta segala hal yang telah dilakukan.

Terima kasih selanjutnya untuk keluarga besar yang telah memberi doa serta dukungan khususnya dalam masalah ekonomi.

Terima kasih juga yang tak terhingga untuk dosen pembimbing, Bapak Dhimas Adi Satria M.kom yang dengan sabar membimbing serta membantu saya dalam mengerjakan naskah ini. Terima kasih juga untuk semua pihak yang mendukung keberhasilan skripsi saya yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu.

Saya menyadari bahwa hasil karya skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, tetapi saya harap isinya tetap memberi manfaat sebagai ilmu dan pengetahuan bagi para pembacanya.

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas berkah, rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa dilimpahkan kepada penulis, sehingga bisa menyelesaikan skripsi dengan judul “PEMBUATAN IKLAN PERUMAHAN SHANTIKA KARYA PRATAMA DENGAN MENERAPKAN TEKNIK ISOMETRIC PADA ANIMASI MOTION GRAPHIC” sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Sarjana Fakultas Ilmu Komputer Prodi Teknologi Informasi.

Dalam penyusunan skripsi ini banyak hambatan serta rintangan yang penulis hadapi, namun pada akhirnya dapat melaluinya berkat adanya bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak baik secara moral maupun spiritual. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom selaku dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku kaprodi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Seluruh jajaran Dosen dan Staf Fakultas Ekonomi dan Prodi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Seluruh responden yang telah bersedia membantu dan meluangkan waktu dalam pengisian kuesioner.
6. Kedua Orang tua beserta sanak saudara yang telah memberikan doa dan dukungan selama perkuliahan.

## DAFTAR ISI

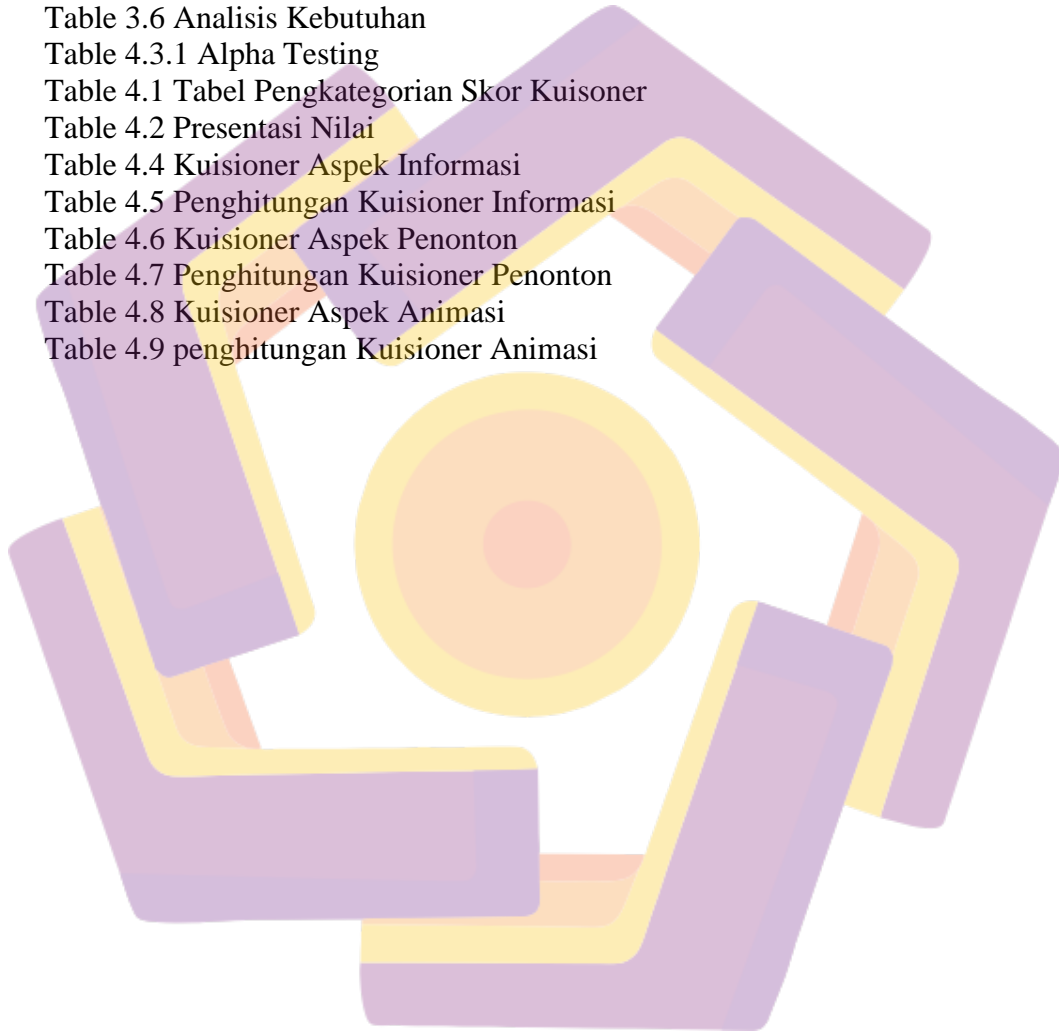
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
INTISARI .....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah .....	5
1.4 Tujuan Penelitian .....	5
1.5 Manfaat Penelitian .....	5
1.6 Metodologi Penelitian.....	6
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	6
1.6.2 Metode Observasi .....	6
1.6.3 Metode Wawancara .....	6
1.6.4 Metode Studi Pustaka .....	7
1.6.5 Metode Analisis .....	7
1.6.6 Metode Perancangan.....	8
1.6.7 Metode Evaluasi .....	8
1.7 Sistematika Penulisan .....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	10
2.1 Studi Literatur .....	10
2.2 Dasar Teori Multimedia.....	16
2.2.1 Definisi Multimedia.....	16
2.2.2 Komponen Multimedia .....	16
2.2.3 Metodolodi Pengembangan Multimedia.....	19
2.3 Animasi.....	22
2.3.1 Jenis Animasi.....	22
2.4 Motion Graphic.....	24
2.4.1 Sejarah Motion Graphic.....	25
2.5 Teknik Isometric Art.....	26
2.5.1 Isometric Drawing .....	26
2.6 Proses Produksi.....	27
2.7 Kebutuhan Software Animasi.....	28
2.7.1 Adobe After Effect.....	28



2.7.2 Adobe Premier Pro.....	28
2.7.3 Adobe Illustrator .....	29
2.8 Evaluasi.....	29
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>31</b>
3.1 Objek Penelitian.....	31
3.2 Alur Penelitian .....	31
3.3 Metode Pengumpulan Data.....	32
3.3.1 Wawancara.....	32
3.3.2 Observasi .....	34
3.3.3 Studi Litratur.....	37
3.4 Analisis Kebutuhan.....	39
3.4.1 Kebutuhan Fungsional .....	39
3.4.2 Kebutuhan Non Fungsional .....	40
3.4.3 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	40
3.4.4 Software .....	40
3.4.5 Brainware.....	40
3.5 Proses Pra Produksi.....	41
3.5.1 Tema Cerita.....	41
3.5.2 Ide Cerita.....	41
3.5.3 Naskah .....	42
3.5.4 Concept Art Isometric.....	45
3.5.5 Storyboard.....	47
3.6 Analisis Aspek Produksi.....	49
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>49</b>
4.1 Produksi .....	52
4.1.1 Pemebuatan Aset.....	52
4.1.2 Animasi.....	52
4.1.3 Dubbing .....	61
4.1.4 Sound Effect .....	65
4.1.5 Music .....	66
4.2 Pasca Produksi .....	66
4.2.1 Compositing.....	66
4.2.2 Editing.....	67
4.2.3 Rendering.....	67
4.3 Evaluasi.....	68
4.3.1 Alpa Testing.....	68
4.3.2 Beta Testing .....	70
4.3.3 Aspek Informasi.....	71
4.3.4 Aspek Animasi.....	73
4.3.5 Implementasi.....	81
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>82</b>
5.1 Kesimpulan .....	82
5.2 Saran .....	82
Daftar Pustaka.....	84
LAMPIRAN.....	87

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Keaslian Penelitian	13
Tabel 3.4.3 Kebutuhan Prangkat Lunak	40
Tabel 3.4.4 Software	40
Tabel 3.4.5 Brainware	40
Table 3.5.5 Storyboard	47
Table 3.6 Analisis Kebutuhan	49
Table 4.3.1 Alpha Testing	68
Table 4.1 Tabel Pengkategorian Skor Kuisoner	70
Table 4.2 Presentasi Nilai	71
Table 4.4 Kuisoner Aspek Informasi	71
Table 4.5 Penghitungan Kuisoner Informasi	72
Table 4.6 Kuisoner Aspek Penonton	74
Table 4.7 Penghitungan Kuisoner Penonton	76
Table 4.8 Kuisoner Aspek Animasi	78
Table 4.9 penghitungan Kuisoner Animasi	80



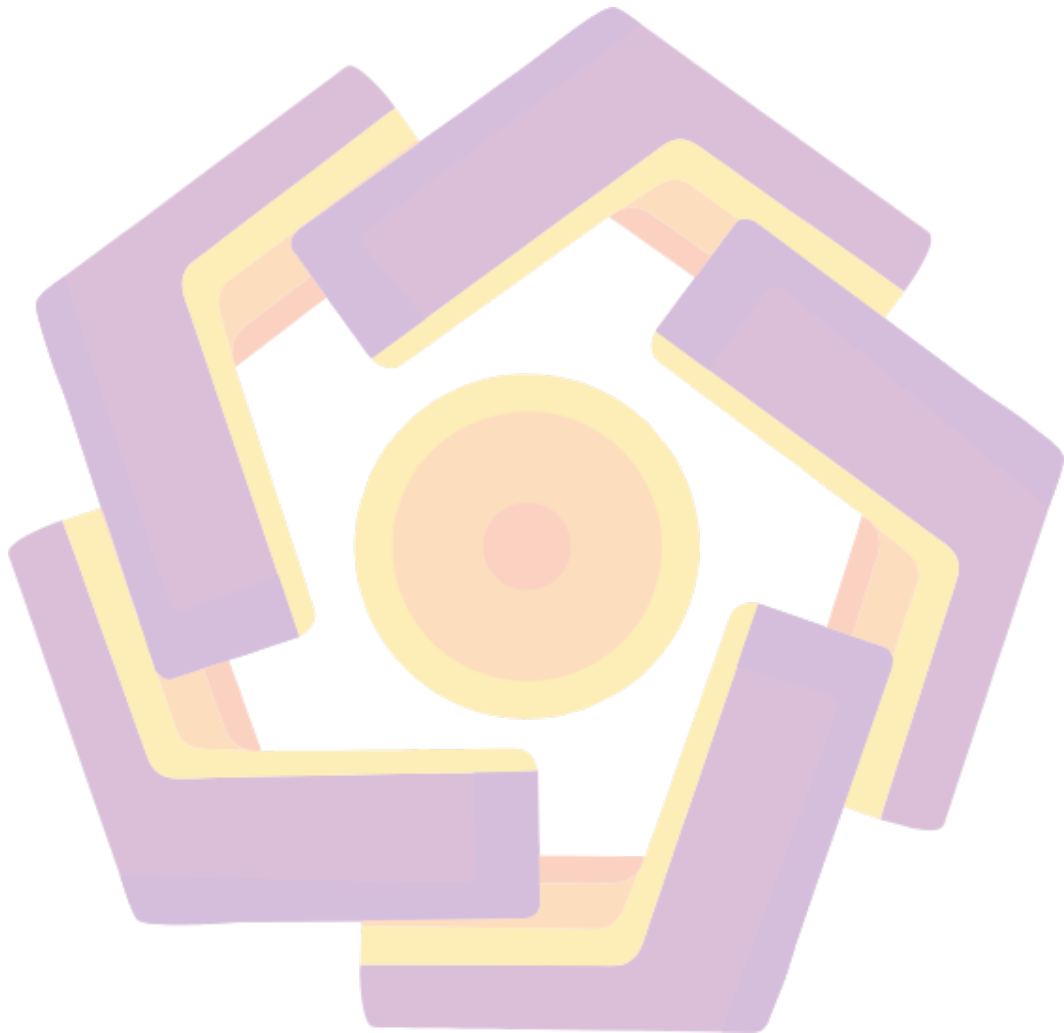
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Stop Motion	22
Gambar 2.2. Cell Animation	22
Gambar 2.3. Time—Lapse	23
Gambar 2.4. Claymation	23
Gambar 2.5. Cut-Out-Animation	23
Gambar 2.6. Puppet Animation	24
Gambar 2.7. Sumbu X,Y dan Z Pada Tampilan Isometric	27
Gambar 2.8. After Effect CC 2019	28
Gambar 2.9. Adobe Premier Pro CC 2019	29
Gambar 2.10. Adobe Illustrator CC 2019	29
Gambar 3.1. Alur Penelitian	32
Gambar 3.2. Wawancara	34
Gambar 3.3. Lokasi Perusahaan	34
Gambar 3.4. Rumah Satu Lantai	35
Gambar 3.5. Sketsa Rumah Satu Lantai	35
Gambar 3.6. Gambar Rumah Dua Lantai	35
Gambar 3.7. Sketsa Rumah Dua Lantai	36
Gambar 3.8. Link Youtube Media Promosi Pada Janko Berkah Jaya	37
Gambar 3.9. Link Youtube Media Promosi Pada Andigital Camera	37
Gambar 3.10. Link Youtube Isometric Animation Template For Construction&Architect	37
Gambar 3.11. Buku Multimedia Pengenalan dan Penerapannya	39
Gambar 3.12. Karakter Satu	45
Gambar 3.13. karakter Dua	46
Gambar 3.14. Karakter Arsitek	46
Gambar 3.15. Karakter Pekerja	46
Gambar 3.16. Rumah Satu lantai 2D ke Isometric	47
Gambar 3.17. Rumah Dua Lantai 2d ke Isometric	47
Gambar 4.1. Membuat Project Baru	52
Gambar 4.2. Menentukan Ukuran Canvas	53
Gambar 4.3. Membuat Layer Baru	53
Gambar 4.4. Membuat Asset Dengan Menggunakan Style Isometric	54
Gambar 4.5. Memberi Warna Pada Gambar	54
Gambar 4.6. Menyimpan Asset Yang Sudah Dibuat	55
Gambar 4.7. Halaman Awal Adobe After Effect CC 2019	55
Gambar 4.8. Membuat Composition	55
Gambar 4.9. Memasukan Asset Tang Akan Dianimasikan	56
Gambar 4.10. Mengubah Footage ke Composition – Retain Layer Size	56
Gambar 4.11. Menaruh Asset ke Panel Yang Berada Dibawah	57
Gambar 4.12. Menampilkan Banyak Layer Yang Sudah Dibuat di Adobe Illustrator CC 2019	57
Gambar 4.13. Menggerakkan Asset Menggunakan Scale Dari 0% -> 110% -> 100%	57

Gambar 4.14. Menggerakkan Gambar Menggunakan Puppet Position Pin Tools	58
Gambar 4.15. Menambah Effect Particular	58
Gambar 4.16. Memasukan Effect Liquid	59
Gambar 4.17. Menambah dan Menganimasikan Teks	59
Gambar 4.18. Export File	60
Gambar 4.19. Tampilan Adobe Media Encoder CC 2019	60
Gambar 4.20. Tampilan Mengatur Kulit Video	60
Gambar 4.21. Tampilan Menyimpan Video Animasi	61
Gambar 4.22. Membuat Project Dubing	61
Gambar 4.23. Tampilan New Project	62
Gambar 4.24. Tampilan Import File	62
Gambar 4.25. Tampilan Memilih File Rekaman	63
Gambar 4.26. Tampilan Adobe Premier Pro	63
Gambar 4.27. Tampilan Effect DeNoise	63
Gambar 4.28. Voice Over	64
Gambar 4.29. Tampilan Save As	64
Gambar 4.30. Tampilan Export Project Perekaman	65
Gambar 4.31. Sumber Background Effect Whoosh	65
Gambar 4.32. Sound Effect Gergaji	66
Gambar 4.33. Sumber Background Music	66
Gambar 4.34 Proses Compositing	67
Gambar 4.35 Proses Editing	67
Gambar 4.36 Proses Rendering	68
Gambar 4.37 Channel Youtube Santi Properti Jogja	81

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Storyboard	86
Lampiran 2. Kuisisioner Aspek Informasi	89
Lampiran 3. Kuisisioner Aspek Animasi	89



## INTISARI

Rumah adalah tempat tinggal yang paling nyaman sekaligus tempat paling berharga yang dimiliki saat ini. Dalam mempromosikan rumah tentunya banyak sekali media promosi yang sering kali dipakai oleh perusahaan mulai dari media cetak, dan media elektronik, salah satunya Perusahaan Shantika Karya Pratama. Perusahaan Shantika Karya Pratama dalam promosinya selalu menggunakan video vlog, karena selalu menggunakan cara yang sama yaitu melihat seseorang yang sedang berbicara didepan kamera, dan terus diulang-ulang dalam promosinya. Untuk itu, dengan menggunakan animasi *motion graphic* sebagai media promosi rumah, diharapkan akan memberikan perubahan baru serta membawakan suasana baru terhadap calon pembeli dan diharapkan berdampak pada peningkatan penjualannya.

Pada era digital saat ini, pemasaran properti melalui animasi motion graphic telah menjadi strategi yang efektif untuk menarik minat calon pembeli. Salah satu pendekatan yang menarik dalam pembuatan iklan perumahan adalah penggunaan gaya *isometrik* dalam animasi *motion graphic*. Gaya *isometrik* memberikan tampilan yang unik dan menarik, yang membuat tampilan perumahan menjadi lebih menonjol. Video animasi motion graphic dirancang menggunakan *software Adobe Illustrator CC 2019, Adobe After Effect CC 2019, dan Adobe Premier Pro CC 2019*. Hasil dari perancangan ini berupa promosi menggunakan animasi *motion graphic* dengan menerapkan teknik *isometric* diharapkan akan mendapatkan informasi tambahan mengenai bentuk rumah eksterior maupun interior. Sehingga penonton akan mendapat informasi tambahan seperti model dan tipe rumah yang dijual

**Kata kunci:** Animasi, Motion Graphic, Isometric, Rumah, Promosi.

## ABSTRACT

*Home is the most comfortable place to live as well as the most precious place you have today. In promoting the house, of course, there are many promotional media that are often used by companies ranging from print media, and electronic media, one of which is Shantika Karya Pratama Company. Shantika Karya Pratama company in its promotions always uses vlog videos, because it always uses the same way, namely seeing someone talking in front of the camera, and continues to be repeated in its promotions. For this reason, by using motion graphic animation as a home promotion medium, it is hoped that it will provide new changes and bring a new atmosphere to prospective buyers and is expected to have an impact on increasing sales.*

*In today's digital era, marketing property through motion graphic animation has become an effective strategy to attract potential buyers. One interesting approach in housing ad creation is the use of isometric styles in motion graphic animation. The isometric style gives a unique and attractive look, which makes the appearance of the housing even more prominent. Motion graphic animation videos are designed using Adobe Illustrator CC 2019, Adobe After Effect CC 2019, and Adobe Premier Pro CC 2019 software. The results of this design in the form of promotion using motion graphic animation by applying isometric techniques are expected to get additional information about the shape of the exterior and interior houses. So that the audience will get additional information such as the model and type of house for sale*

**Keyword:** Animation, Motion Graphic, Isometric, Home, Advertising