

**IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA IKLAN MIE ACEH DUTA
SERAMBI**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Muhammad Raihan Bijak Dermawan

17.82.0121

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA IKLAN MIE ACEH
DUTA SERAMBI**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Muhammad Raihan Bijak Dermawan

17.82.0121

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA IKLAN
MIE ACEH DUTA SERAMBI**

yang disusun dan diajukan oleh

Muhammad Raihan Bijak Dermawan

17.82.0121

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 7 Juli 2023

Dosen Pembimbing,

Haryoko, S.Kom., M.Cs

NIK. 190302286

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA IKLAN
MIE ACEH DUTA SERAMBI**

yang disusun dan diajukan oleh

Muhammad Raihan Bijak Dermawan

17.82.0121

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 2 Agustus 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Haryoko, S.Kom, M.Cs

NIK. 190302286

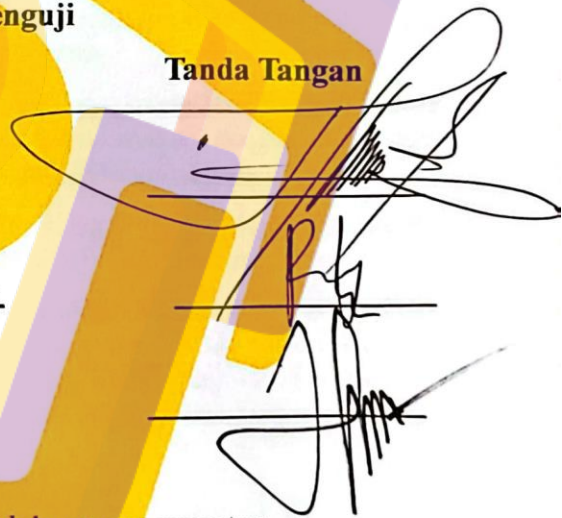
Theopilus Bayu Sasongko, S.Kom, M.Eng

NIK. 190302375

Bernadhed, M.Kom

NIK. 190302243

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 2 Agustus 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Muhammad Raihan Bijak Dermawan
NIM : 17.82.0121

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Tuliskan Judul Skripsi

Dosen Pembimbing : Haryoko, S.Kom., M.Cs

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, 2 Agustus 2023

Yang Menyatakan,



Muhammad Raihan Bijak Dermawan

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kelancaran dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tanpa hambatan. Tak lupa juga penulis berterima kasih kepada berbagai pihak, karena dukungan mereka skripsi ini dapat selesai. Oleh karena itu penulis persembahkan skripsi ini kepada :

1. Allah SWT., atas izin dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat selesai tanpa hambatan dan penuh rasa syukur yang tinggi. Sebagai umat-Nya, puji syukur tak terhingga karena telah mengabulkan setiap do'a yang dipanjatkan kepada-Nya.
2. Kepada orang tua, Ibu Ulyy Monica yang telah memberikan nasihat, motivasi, doa dan dukungan penuh kepada penulis. Ibu yang selalu memberikan penekanan “kalau belum lulus jangan pulang kampung” sehingga menjadikan motivasi bagi penulis untuk segera menyelesaikan.
3. Kepada kedua orang tua Bapak Heru Budiarto dan Ibu Nunik Iramawati, yang telah memberikan dukungan penuh dan nasihat hingga doa.
4. Bapak Haryoko, S.Kom., M.Cs, selaku dosen pembimbing yang sudah dengan sabar membimbing dan mengarahkan penulis dalam pengerjaan skripsi. Terima kasih karena telah sabar mau direpotkan membimbing dari awal hingga akhir.
5. Kepada pihak Duta Serambi yang telah berkenan memberikan kesempatan bagi penulis untuk dijadikan objek penelitian.
6. Kepada Vaniasari Adwityakusuma yang telah memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Teman seperjuangan TI03, karena telah memberikan kenangan yang tak terlupakan. Tak lupa kepada Hanung, Faisal, Kamal, Dohar, Fajar, Indra, Akrom, yang telah membantu dan mau direpotkan.

KATA PENGANTAR

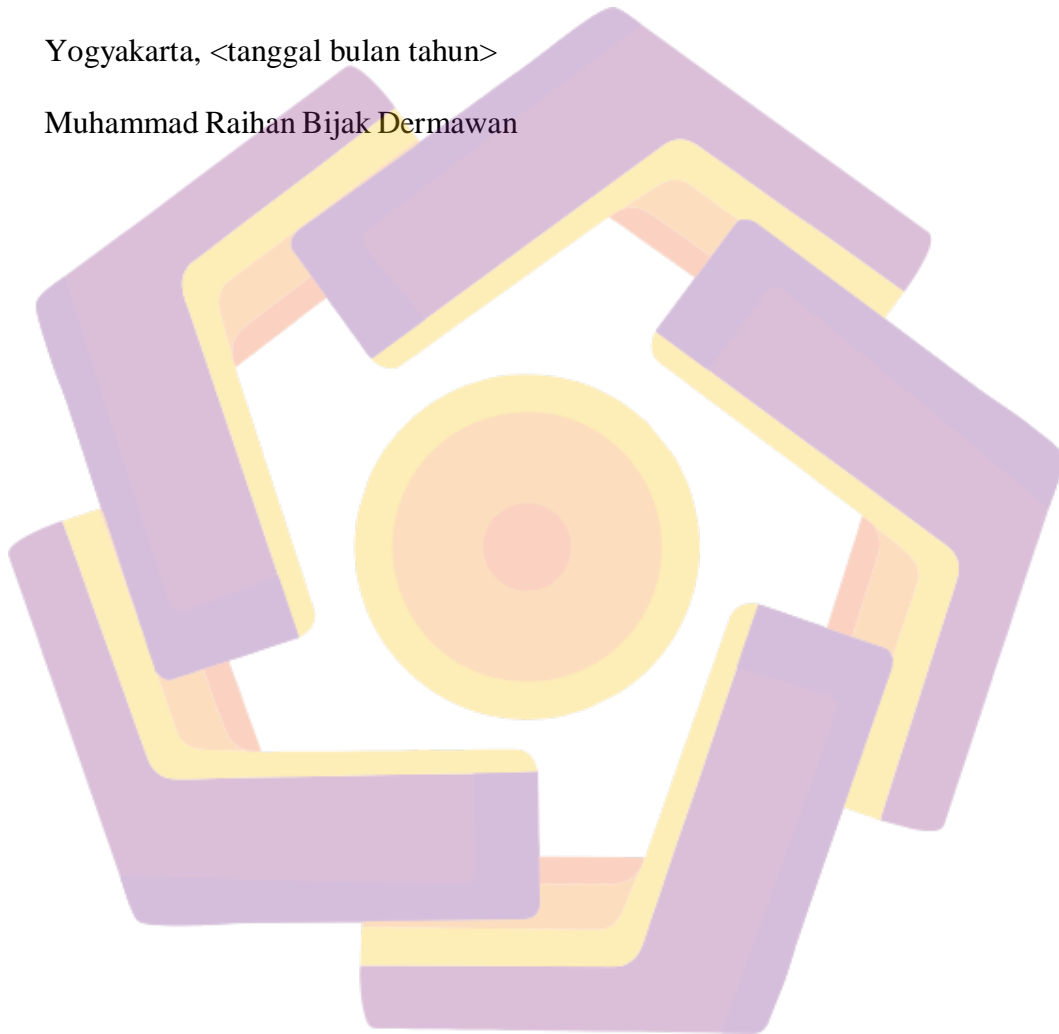
Puji syukur kehadirat Allah SWT. yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan judul IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA IKLAN MIE ACEH DUTA SERAMBI. Tidak lupa shalawat serta salam penulis haturkan kehadirat Nabi agung Muhammad SAW. yang telah memberikan teladan dan membimbing umat-Nya ke jalan yang lurus. Skripsi ini terbentuk dan disusun sebagai salah satu persyaratan kelulusan jenjang program Sarjana Strata 1 pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Maka dengan selesainya pengerjaan skripsi ini, penulis tidak luput mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak 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.
3. Bapak Haryoko, S.Kom, M.Cs. selaku dosen pembimbing yang telah bersabar membantu, membimbing, memberikan saran dan dukungan dalam penyusunan skripsi.
4. Kepada Orang Tua saya yang telah mendoakan, memberikan semangat, dan terus memberikan dukungan sampai saat ini.
5. Segenap Dosen dan Civitas Akademika Universitas Amikom Yogyakarta, yang telah banyak memberikan ilmu dan pengalaman kepada penulis selama masa perkuliahan.
6. Seluruh teman-teman dan semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, terimakasih atas segala bantuannya dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah banyak membantu dari perkuliahan berlangsung hingga tahap skripsi ini terselesaikan.

Dalam pembuatan skripsi ini tentunya disadari masih banyak kekurangan dan kelebihan. Oleh karena itu, harapan peneliti kepada semua pihak agar menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambahkan kesempurnaan skripsi ini. Namun tetap dengan harapan akan bermanfaat untuk penelitian yang dilakukan nantinya.

Yogyakarta, <tanggal bulan tahun>

Muhammad Raihan Bijak Dermawan



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.6.1.1 Metode Wawancara	4
1.6.1.2 Metode Perancangan	4
1.6.1.3 Metode Literatur	4
1.6.2 Metode Analisis	4
1.6.3 Metode Pengembangan	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Konsep Dasar Multimedia	8

2.2.1	Definisi Multimedia	8
2.2.2	Elemen – Elemen Multimedia	8
2.3	Video.....	9
2.4	Motion Graphic.....	10
2.5	Analisis Kebutuhan Fungsional	10
2.5.1	Kebutuhan Fungsional.....	10
2.5.2	Kebutuhan Non-fungsional.....	10
2.6	Produksi.....	10
2.6.1	Pra-Produksi	10
2.7	Produksi.....	11
2.7.1	Manajemen Lapangan	11
2.7.2	Kegiatan Shooting.....	11
2.8	Pasca Produksi	12
2.8.1	Editing.....	12
2.8.2	Composting	13
2.8.3	Rendering	13
2.9	Evaluasi.....	13
2.9.1	Skala Likert	13
2.9.1	Rumus Persentase	14
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		15
3.1	Latar Belakang.....	15
3.2	Pengumpulan data.....	15
3.2.1	Wawancara	15
3.3	Analisa Kebutuhan.....	16
3.3.1	Kebutuhan Fungsional.....	16
3.3.2	Kebutuhan Non-Fungsional.....	16
3.4	Pra Produksi.....	18
3.4.1	Ide	18
3.4.2	Naskah.....	19
3.4.3	Storyboard	20
3.5	Produksi.....	24
3.5.1	Penyatuan Bahan.....	24
3.5.2	Motion Graphic 1	24

3.5.3	Motion Graphic 2.....	28
3.5.4	Motion Graphic 3.....	32
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	35
4.1	Pasca Produksi	35
4.1.1	Editing.....	35
4.1.2	Rendering	36
4.2	Evaluasi.....	37
4.2.1	Alpha Testing	37
4.2.2	Beta Testing.....	38
4.2.3	Pendapat Ahli	42
4.3	Implementasi	43
4.3.1	Publikasi Media Online.....	43
4.3.2	Instagram.....	43
BAB V	PENUTUP.....	44
5.1	Kesimpulan.....	44
5.2	Saran	44
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN	48

DAFTAR TABEL

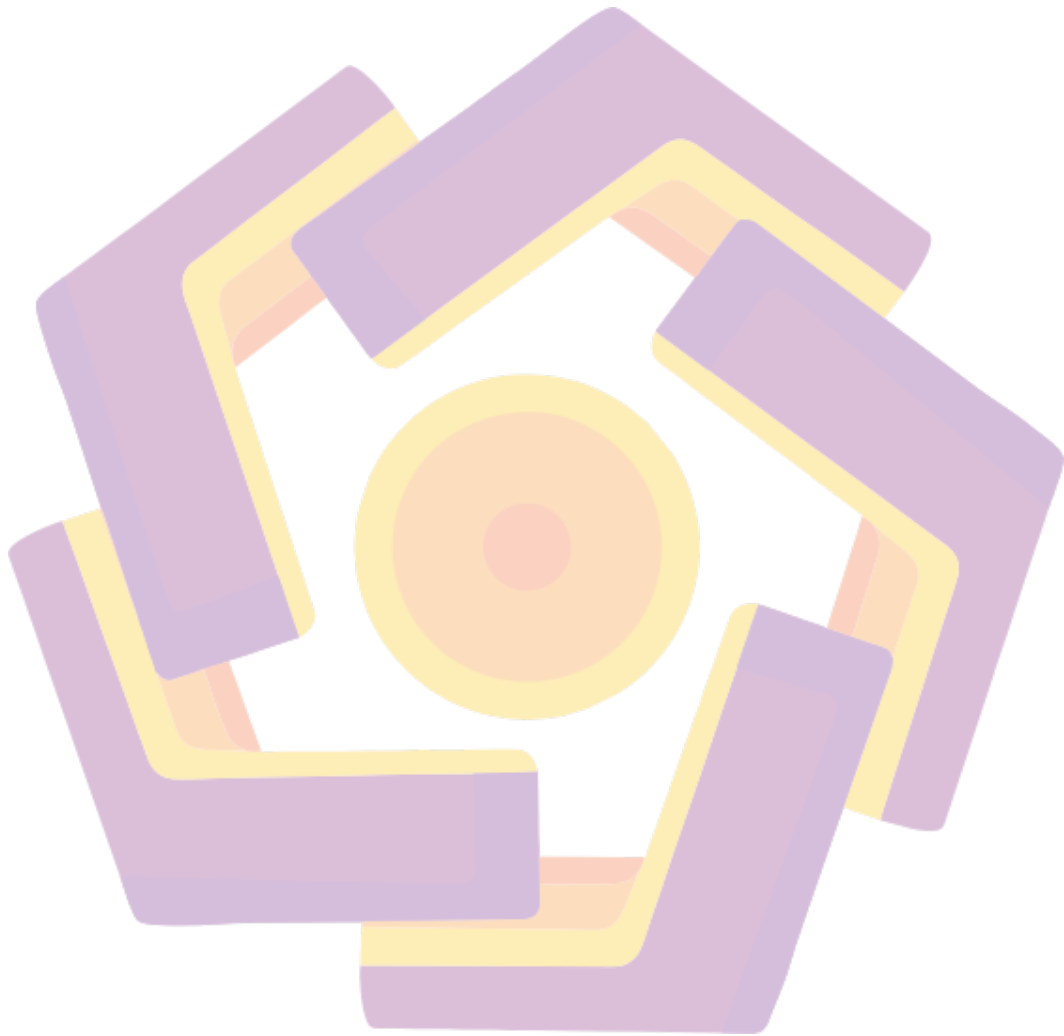
Tabel 2. 1 Perbandingan	7
Tabel 2. 2 Evaluasi Skala Likert	13
Tabel 2. 3 Tabel Persentase Nilai	14
Tabel 3. 1 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	16
Tabel 3. 2 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	17
Tabel 3. 3 Kebutuhan Brainware.....	18
Tabel 4. 1 Hasil Kebutuhan Fungsional	38
Tabel 4. 2 Kuesioner Untuk Aspek Kelayakan Video Iklan Mie Aceh Duta Serambi.	39
Tabel 4. 3 Interval Uji Aspek Kelayakan.....	40
Tabel 4. 4 Hasil Uji Aspek Kelayakan	41
Tabel 5. 1 Perbedaan Pakar Dan Ahli	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Alamat Duta Serambi.....	9
Gambar 3. 1 Penyatuan Bahan.....	24
Gambar 3. 2 Solid Settings.....	25
Gambar 3. 3 Enable Per-character 3D.....	25
Gambar 3. 4 Positon Dan Menu Range Selector 1.....	26
Gambar 3. 5 Ramp Up Dan Ease High.....	26
Gambar 3. 6 Menampilkan Menu Rotation.....	27
Gambar 3. 7 Rotation.....	27
Gambar 3. 8 Menampilkan Menu Scale.....	27
Gambar 3. 9 Scale.....	28
Gambar 3. 10 Memunculkan Menu Anchor Point.....	28
Gambar 3. 11 Anchor Point.....	28
Gambar 3. 12 Composition.....	29
Gambar 3. 13 Memunculkan menu Tracker.....	29
Gambar 3. 14 Motion Source, Track Motion, Track Point, Analyze.....	30
Gambar 3. 15 Tracker menu.....	31
Gambar 3. 16 Motion Target.....	31
Gambar 3. 17 Trim Path.....	32
Gambar 3. 18 Fractal Noice, Tint, CC Light Brust 2.5.....	33
Gambar 3. 19 Fractal Noice.....	33
Gambar 3. 20 Tint.....	34
Gambar 3. 21 CC Light Brust 2.5.....	34
Gambar 4. 1 Penambahan Audio dan Backsound.....	35
Gambar 4. 2 Proses Rendering.....	36
Gambar 4. 3 Rendering.....	37
Gambar 4. 4 Upload Instagram.....	43

DAFTAR LAMPIRAN

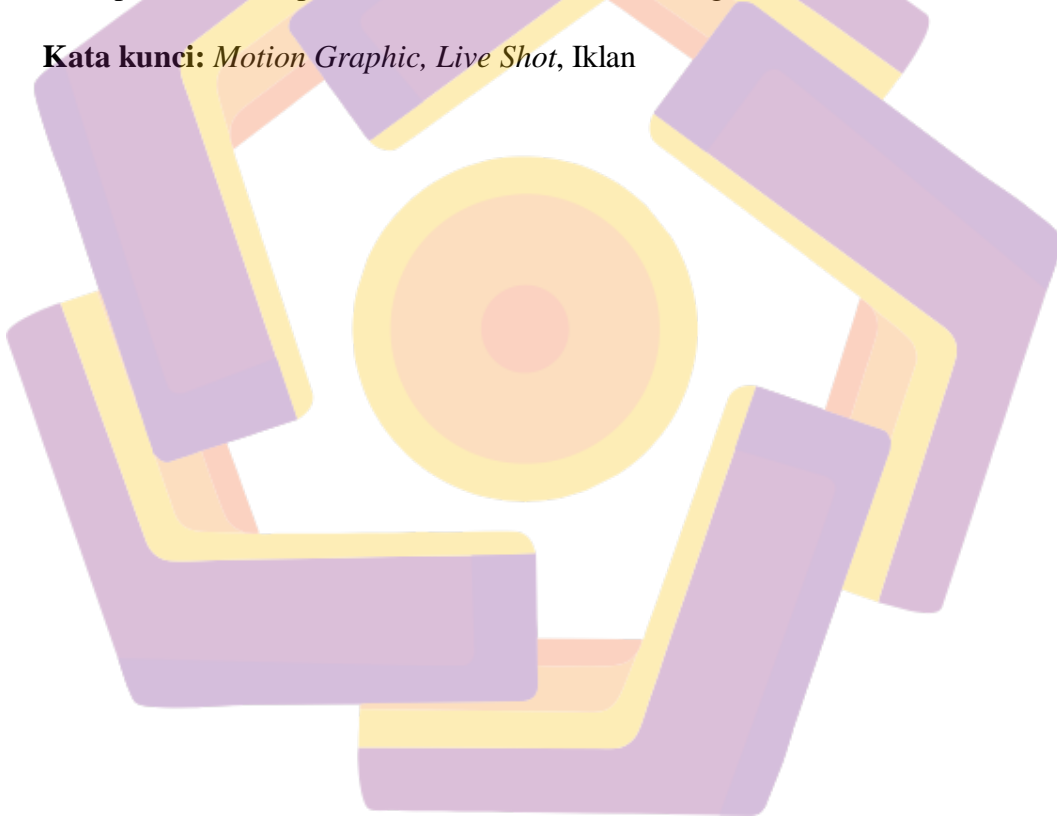
Lampiran 1 Kuisiner	53
---------------------------	----



INTISARI

Duta Serambi adalah warung makan khas Aceh seperti Mie Aceh, Nasigoreng Aceh, roti canai, teh tarik dan lainnya, yang bertempat di Yogyakarta. Saat ini Duta Serambi menggunakan media foto sebagai iklan mereka. Duta Serambi belum menerapkan ilustrasi visual pada iklan yang mereka promosikan. Demi pengetahuan masyarakat dalam mendapatkan informasi mengenai Duta Serambi, maka dibutuhkannya media video untuk promosi. Pembuatan video dengan Teknik *motion graphic* dan *live shot* ini diharapkan dapat menjadi alternatif dalam memberikan informasi mengenai Duta Serambi lebih efektif dan akurat. Berdasarkan uraian diatas penulis mengambil judul Implementasi Teknik *Motion Graphic* Pada Iklan Mie Aceh Duta Serambi. Hasil dari video promosi ini akan ditampilkan dan diupload melalui media sosial Instagram.

Kata kunci: *Motion Graphic, Live Shot, Iklan*



ABSTRACT

Duta Serambi is a food stall typical of Aceh such as Mie Aceh, Aceh Fried Rice, Roti Canai, Teh Tarik and others, located in Yogyakarta. Currently, Duta Serambi is using photo media as their advertisement. Duta Serambi has not implemented visual illustrations in the advertisements they are promoting. For the sake of public knowledge in obtaining information about Duta Serambi, video media is needed for promotion. Making videos using motion graphics and live shot techniques is expected to be an alternative in providing more effective and accurate information about Duta Serambi. Based on the description above, the author takes the title Implementation of Motion Graphic Techniques in Aceh Duta Serambi Noodle Ads. The results of this promotional video will be displayed and uploaded via social media Instagram.

Keyword: *motion graphic, live Shot, advertisemen*

