

**IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA
PEMBUATAN ANIMASI IKLAN AIRDISINFEXTAN**

SKRIPSI

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



disusun oleh

ARIF NUR ROHMAN

20.82.0879

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA
PEMBUATAN ANIMASI IKLAN AIRDISINFEXTAN**

SKRIPSI

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



disusun oleh

ARIF NUR ROHMAN

20.82.0879

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

YOGYAKARTA

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA
PEMBUATAN ANIMASI IKLAN AIRDISINFEXTAN**

yang disusun dan diajukan oleh

Arif Nur Rohman

20.82.0879

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 Mei 2024

Dosen Pembimbing,

Bernadheb, M.Kom
NIK. 190302243

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA
PEMBUATAN ANIMASI IKLAN AIRDISINFENTAN

yang disusun dan diajukan oleh

Arif Nur Rohman

20.82.0879

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Mei 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bhannu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Ihnu Hadi Purwanto, M.Kom
NIK. 190302390

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

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,
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Arif Nur Rohman

NIM : 20.82.0879

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA PEMBUATAN ANIMASI IKLAN AIRDISINFECTAN

Dosen Pembimbing : Bernardhed, 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, 21 Mei 2024

Yang Menyatakan,



METERRAI
TEMREL
32BALX1506923

Arif Nur Rohman

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT telah memberikan nikmat sehat dan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini, dan skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Allah SWT karena berkat izin-Nya telah memberi kemudahan penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
2. Kedua orang tua penulis Bapak Suwarna dan Ibu Sri Watini, S.Pd, serta kakak saya Wachid Achmad Hidayat, dan Afifah Nur'Aini yang selalu memberikan dukungan dan tak henti-henti berdo'a, serta kasih sayang tak terhingga kepada penulis sampai terselesaikannya penelitian ini.
3. Bapak Bernaded, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang senantiasa membimbing dengan penuh kesabaran, memberi dukungan serta sampai penulis dapat menyelesaikan penelitian ini.
4. PT. Culturo Integra Niaga dan Kedai Reka yang telah bersedia dan membantu berjalannya penelitian ini.
5. Keluarga Komunitas Multimedia Amikom yang menemani setiap proses perkuliahan. Anggota grup WhatsApp Skena yang telah lebih dahulu menyelesaikan skripsi mereka.
6. Tim Visual Maker Sky Bridge terdiri dari Ilham, Yosua, dan Puteri yang juga turut serta mengerjakan proyek ini di bawah kepemimpinan Bapak Bernadhed, M.Kom.
7. Seluruh Pihak yang mendukung jalannya penelitian ini.

Harapan penulis semoga jasa dan kebaikan dari semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini mendapat balasan pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT. Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari masih banyak kekurangan, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis serta pembaca.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT berkat rahmat dan ridho-Nya penulis dapat diberikan kesempatan untuk menyelesaikan penelitian guna memenuhi skripsi ini dengan judul “Implementasi Teknik Motion Graphic Pada Pembuatan Animasi Iklan Airdisinfektan”.

Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik tentunya dengan adanya dukungan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini saya mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

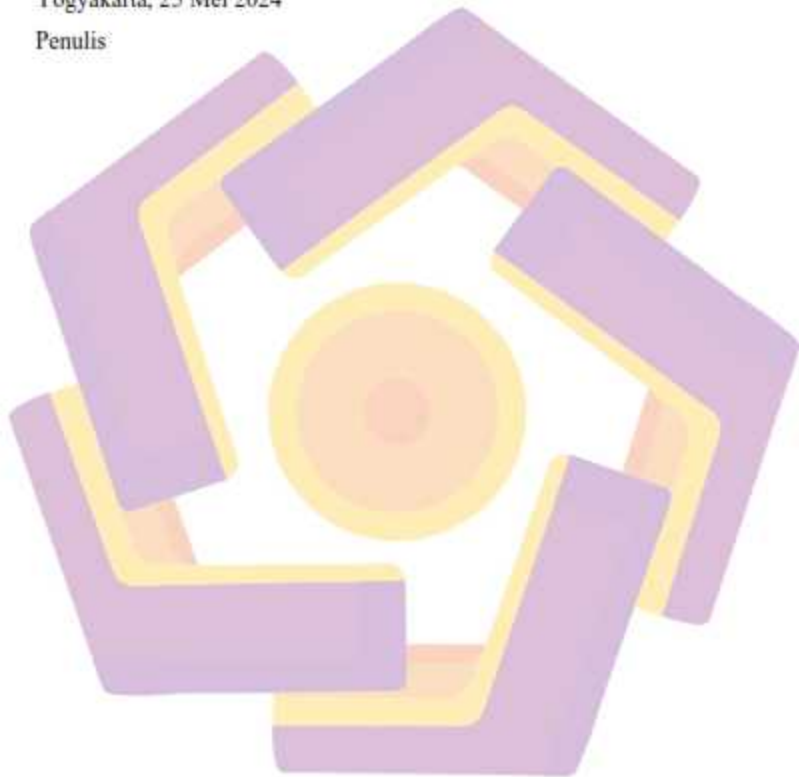
1. Kedua orang tua, dan kakak saya, atas doa dan dukungan selama ini.
2. Bapak Prof. Dr. Mohammad Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Bernadhed, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing saya dalam mengerjakan skripsi.
5. Bapak Ibnu Hadi P, M.Kom dan Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom. selaku Dosen Penguji dalam menguji skripsi ini.
6. Bapak Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan saya banyak pengetahuan dari semester pertama hingga akhir.
7. Teman-teman seperjuangan kelas 20-SITI-01 dan seluruh pihak yang telah mendukung kelancaran penyusunan skripsi ini yang tidak dapat tertuliskan satu persatu.
8. Pihak lain dan sahabat-sahabat penulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang tak pernah lelah membantu dan memberikan dukungan.

Harapan penulis semoga jasa dan kebaikan dari semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini mendapat balasan pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari masih banyak kekurangan, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis serta pembaca.

Yogyakarta, 25 Mei 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.....	viii
DAFTAR TABEL	XI
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR LAMPIRAN	XIV
INTISARI	XV
ABSTRACT	XVI
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.5.1 Manfaat Bagi Peneliti.....	3
1.5.2 Manfaat Objek Penelitian.....	3
1.5.3 Manfaat Bagi Universitas Amikom Yogyakarta	3
1.5.4 Manfaat Bagi Masyarakat	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.1.1 Metode Wawancara	4
1.6.1.2 Studi Pustaka	4
1.6.2 Metode Perancangan	5
1.6.3 Evaluasi	5

1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Dasar Teori	9
2.2.1 Multimedia	9
2.2.2 Jenis Multimedia	9
2.2.3 Elemen Multimedia	9
2.2.4 Prinsip Animasi	13
2.2.5 Motion Graphic	19
2.2.6 Prinsip Dasar Motion Graphic	20
2.2.7 Iklan	21
2.2.8 Tahap Pembuatan	23
2.2.9 Software	25
2.2.10 Pengolahan Data Kuisioner	28
BAB III METODE PENELITIAN	30
3.1 Objek Penelitian	30
3.2 Pengumpulan Data	31
3.2.1 Wawancara	31
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem	31
3.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	31
3.3.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	31
3.4 Rancangan Pra Produksi	34
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	42
4.1 Implementasi	42
4.2 Produksi	42
4.3.1 Desain Aset	42
4.3.2 Voice Over	43

4.3.3	Animating.....	43
4.3.4	Export	48
4.3	Pasca Produksi.....	50
4.4.1	Editing	50
4.4.2	Rendering	52
4.4	Pembahasan	53
4.4.1	Pembahasan Visualisasi Objek Berdasarkan Kebutuhan Fungsional.....	53
4.4.2	Pembahasan Hasil Pengujian Kuisisioner oleh Praktisi Multimedia.....	55
4.4.3	Pembahasan Hasil Pengujian Kuisisioner oleh Masyarakat Umum.....	58
4.4.4	Tabel Pertanyaan	60
BAB V PENUTUP.....		63
5.1	Kesimpulan.....	63
5.2	Saran	63
REFERENSI.....		65
LAMPIRAN.....		67

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian.....	8
Tabel 2.2 Interval Tingkat Intensitas Skala Likert.....	29
Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	33
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	33
Tabel 3.3 Kebutuhan Brainware.....	34
Tabel 3.4 Rancangan Naskah.....	35
Tabel 3.5 Rancangan Storyboard.....	37
Tabel 4.1 Kebutuhan Fungsional.....	53
Tabel 4.2 Jawaban Kuisisioner.....	55
Tabel 4.3 Kategori.....	56
Tabel 4.4 Uji Praktisi Multimedia.....	57
Tabel 4.5 Jawaban Kuisisioner.....	58
Tabel 4.6 Kategori.....	59
Tabel 4.7 Uji Masyarakat Umum.....	59

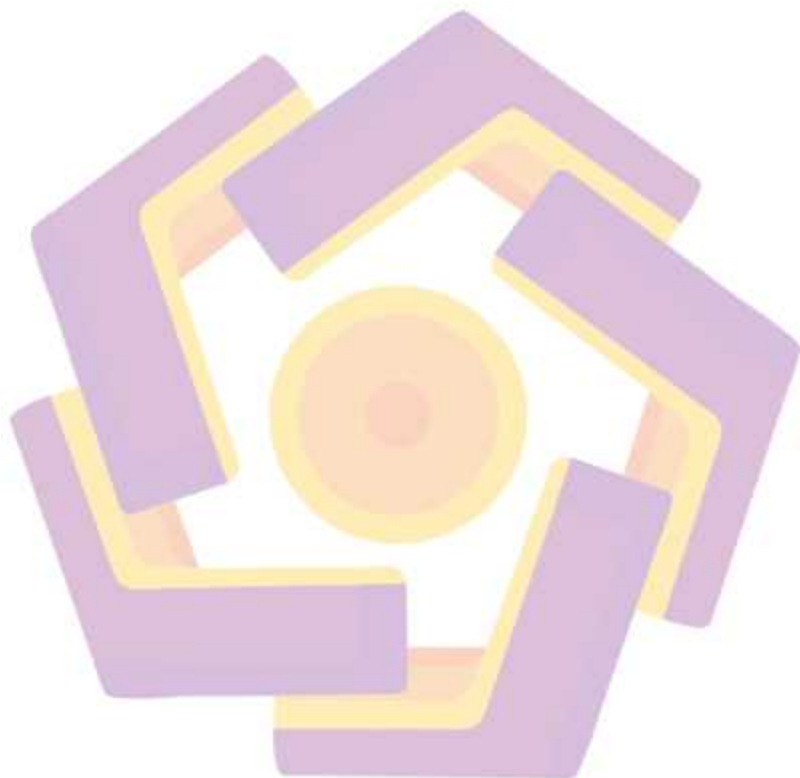
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Presentasi Produk Airdisinfektan.....	2
Gambar 2.1. Perbedaan Font Serif dan Sans Serif	10
Gambar 2.2. Perbedaan Bitmap dan Vektor	11
Gambar 2.3. Gelombang Suara	11
Gambar 2.4. Contoh Animasi.....	12
Gambar 2.5. Tampilan Halaman Kerja Adobe After Effect	13
Gambar 2.6. Anticipation	14
Gambar 2.7. Squash and Stretch	14
Gambar 2.8. Staggering.....	15
Gambar 2.9. Follow-through dan Overlapping Action.....	16
Gambar 2.10. Slow in Slow out.....	16
Gambar 2.11. Arch	17
Gambar 2.12. Secondary Action.....	17
Gambar 2.13. Appeal	19
Gambar 2.14. Contoh Iklan Komersial.....	22
Gambar 2.15. Contoh Iklan Non Komersial	22
Gambar 2.16. Tampilan Halaman Kerja Adobe Illustrator.....	26
Gambar 2.17. Tampilan Halaman Kerja Adobe Premiere Pro.....	26
Gambar 2.18. Tampilan Halaman Kerja Adobe After Effect	27
Gambar 4.1 Proses Desain Aset.....	42
Gambar 4.2 Proses Voice Over	43
Gambar 4.3 Proses Animating	43
Gambar 4.4 Compositing Settings	44
Gambar 4.5 Pengaturan Import.....	44
Gambar 4.6 Pengaturan Import.....	45
Gambar 4.7 Transformasi Adobe After Effect	45
Gambar 4.8 Pan Behind Tool.....	45
Gambar 4.9 Easy Ease Tool	46
Gambar 4.10 Motion Blur Tool	46
Gambar 4.11 Puppet Position Pin Tool	46

Gambar 4.12 Penggunaan Puppet Tool.....	47
Gambar 4.13 Menggerakkan Puppet Tool.....	47
Gambar 4.14 Penyusunan Scene	47
Gambar 4.15 Menu Export	48
Gambar 4.16 Render Queue	48
Gambar 4.17 Output Module Setting	49
Gambar 4.18 Output Setting	49
Gambar 4.19 Tombol Render	49
Gambar 4.20 Proses Render	50
Gambar 4.21 Pengaturan New Project	50
Gambar 4.22 Tab Project	51
Gambar 4.23 Sequence Setting	51
Gambar 4.24 Tab Project	52
Gambar 4.25 Timeline	52
Gambar 4.26 Export Setting	52
Gambar 4.27 Export Setting	53
Gambar 4.28 Progress Bar Render	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuisisioner Praktisi Multimedia.....	67
Lampiran 2. Kuisisioner Umum.....	69



INTISARI

PT. Culturo Integra Niaga memproduksi Airdisinfextan, sebuah alat sterilisasi udara yang menggunakan sinar UVC untuk menonaktifkan virus dan patogen di udara. Alat ini bekerja dengan menarik udara dari ruangan, mengolahnya dengan sinar UVC dalam media tertutup, dan mengembuskannya kembali ke ruangan.

Sebagai bagian dari strategi promosi, diperlukan sebuah iklan yang menggambarkan cara kerja alat serta pengaplikasiannya berdasarkan model yang dimilikinya. Motion Graphic dipilih sebagai teknik utama pembuatan iklan karena kemampuannya memberikan gambaran yang lebih jelas tentang proses kerja alat sterilisasi udara ini. Teknik ini memungkinkan visualisasi yang lebih mendalam dengan menyajikan gambar alternatif untuk partikel airborne, DNA, virus, dan bakteri dalam iklan.

Penggunaan motion graphic dalam video iklan Airdisinfextan ini dianggap sangat efektif untuk menyampaikan pesan kepada penonton. Penilaian ini didasarkan pada evaluasi objek, uji praktisi multimedia, dan tanggapan masyarakat umum. Sehingga dapat disimpulkan bahwa animasi iklan Airdisinfex ini dinilai sangat baik.

Kata kunci: virus, motion graphic, iklan, animasi.

ABSTRACT

PT. Culturo Integra Niaga produces Airdisinfektan, an air sterilization device that utilizes UVC light to deactivate viruses and pathogens in the air. This device operates by drawing air from the room, processing it with UVC light in a closed medium, and then returning it to the room.

As part of the promotional strategy, an advertisement is needed to illustrate the device's functionality and application based on its model. Motion Graphic is selected as the primary technique for creating the advertisement due to its ability to provide a clearer depiction of the air sterilization device's operation. This technique enables a deeper visualization by presenting alternative images for airborne particles, DNA, viruses, and bacteria in the advertisement.

The use of motion graphics in the Airdisinfektan advertisement video is considered highly effective in conveying the message to the audience. This assessment is based on object evaluation, multimedia practitioner testing, and feedback from the general public. Thus, it can be concluded that the Airdisinfex advertisement animation is highly regarded.

Keyword: *viruses, motion graphics, advertising, animation.*