

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI
MEDIA PROMOSI PADA LIVING HOMESTORE**

SKRIPSI



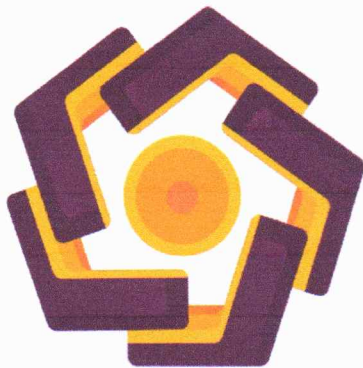
disusun oleh
Ex Pangguna Putra Bakti
13.12.7559

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI
MEDIA PROMOSI PADA LIVING HOMESTORE**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Ex Pangguna Putra Bakti

13.12.7559

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA LIVING HOMESTORE

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ex Pangguna Putra Bakti

13.12.7559

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 Juli 2018

Dosen Pembimbing,


Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.

NIK. 190302164

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA LIVING HOMESTORE

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ex Pangguna Putra Bakti

13.12.7559

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 September 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.
NIK. 190302164


Mulia Sulistivono, M.Kom.
NIK. 190302248

Ike Verawati, M.Kom.
NIK. 190302237



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 04 Oktober 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si., M.T.
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

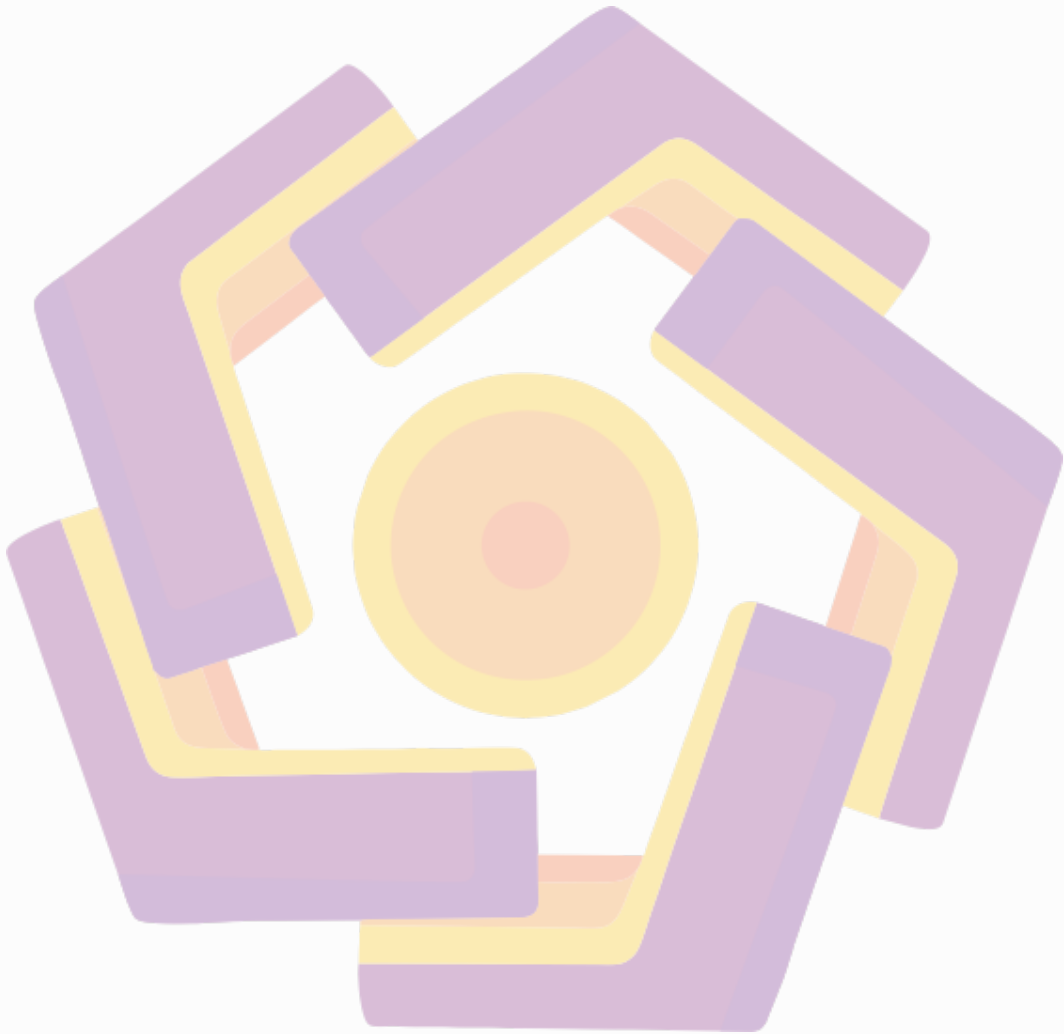
Yogyakarta, 12 Oktober 2018



Ex Pangguna Putra Bakti
NIM. 13.12.7559

MOTTO

“Jadilah seperti karang di lautan yang tetap kokoh di terjang ombak walaupun demikian air laut tetap masuk ke dalam pori-porinya ”



PERSEMBAHAN

Penulis mengucapkan puji syukur atas segala rahmat dan hidayah tuhan, sehingga berkesempatan untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul Perancangan dan Pembuatan Motion Graphic Sebagai Media Promosi Pada Living Homestore. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai derajat Sarjana Sistem Informasi UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

Dengan segala kerendaha hati, saya mempersembahkan Skripsi ini kepada :

1. M. Suyanto, Prof., Dr., MM. selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Bachrun dan Khoti Sulastri. Ayah dan ibu tercinta.
3. Rahayu ika subakti dan Nanti dwiana bakti. adik – adik tersayang.
4. Bhanu Sri Nugraha, M.kom. selaku Dosen Pembimbing.
5. Ari Budi S, Pratama Unggul Y, dan Aditya Rainadhana. Selaku teman - teman 13-S1-SI-06.

Saya ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya, mohon maaf jika ada salah kata baik sengaja atau tidak selama ini. Sukses untuk kalian semua dilancarkan segala urusannya, semoga Tuhan memberikan rahmat dan hidayah kepada kita semua.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur kehadiran Tuhan atas berkat, rahmat dan hidayah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Pembuatan skripsi ini guna memenuhi persyaratan akademis untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

Penulis sangat menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini sangat jauh dari kesempurnaan. Walaupun sangat sederhana, tanpa bantuan dari berbagai pihak pastinya penulis akan mengalami berbagai macam kesulitan. Oleh karena itu dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. M.Suyanto, Prof., Dr., MM. selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Nadif M. Selaku Pemilik objek skripsi.
3. Bhanu Sri Nugraha, M.kom. selaku Dosen Pembimbing.

Penulis menyadari bahwa pembuatan skripsi ini jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaannya skripsi ini. Namun, penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 12 Oktober 2018

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xiii
ABSTRACT	xiv
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
1.6.2 Metode Analisis	4
1.6.3 Metode Perancangan	4
1.6.4 Metode Pembuatan	4
1.6.5 Metode Testing	4
1.7 Sistematika Penulisan	4

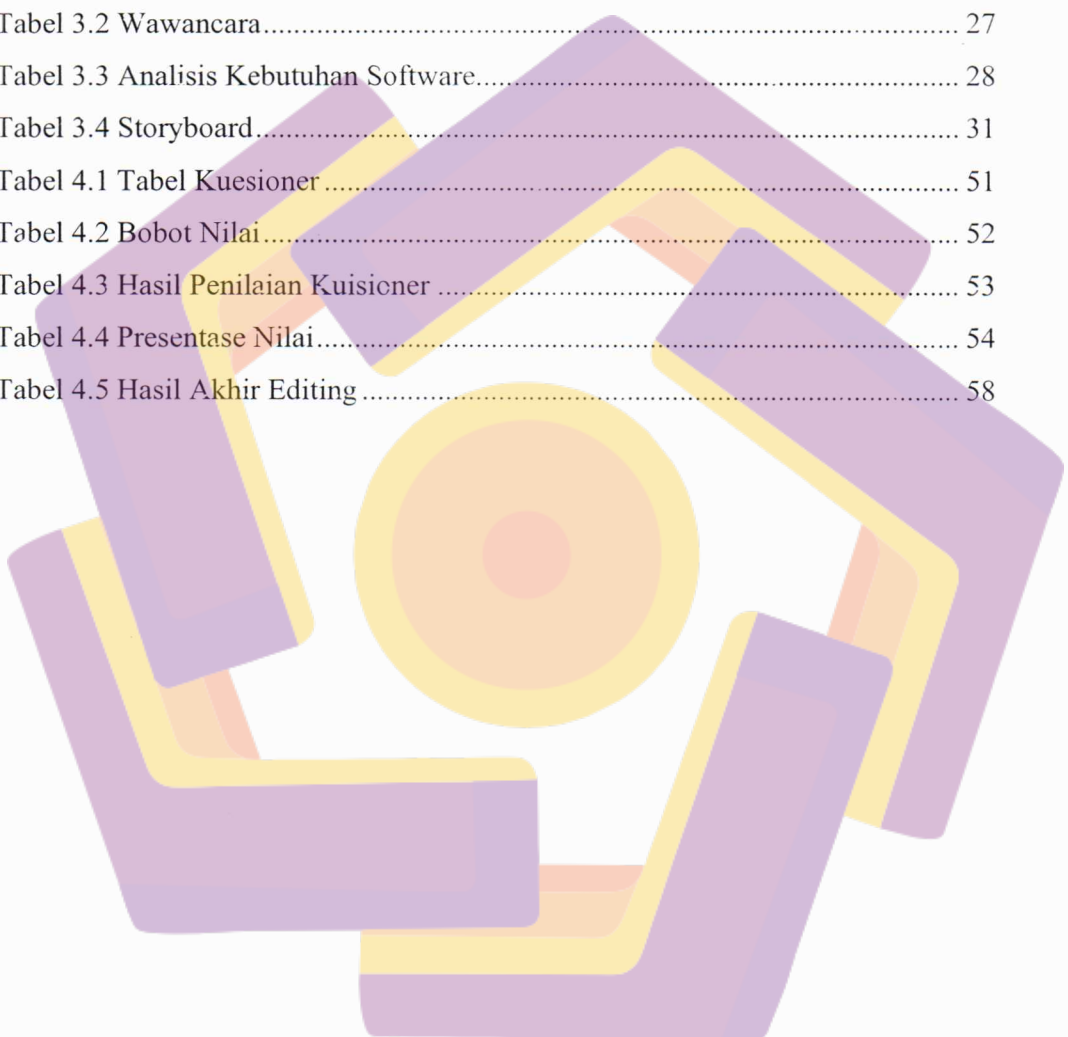


BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Multimedia	8
2.2.1 Definisi Multimedia	8
2.2.2 Multimedia interaktif	8
2.2.3 Multimedia Linier	8
2.3 Media Promosi	8
2.3.1 Definisi Media	9
2.3.2 Definisi Promosi	9
2.4 Motion Graphic	9
2.4.1 Pertimbangan Pada Motion Graphic	10
2.5 Teknik Untuk Membuat Motion Graphic	11
2.5.1 Traditional Animation	11
2.6 Analisis SWOT	12
2.6.1 Kekuatan (Strength)	12
2.6.2 Kelemahan (Weakness)	12
2.6.3 Peluang (Opportunity)	12
2.6.4 Ancaman (Threats)	13
2.6.5 Analisis Kebutuhan Video	13
2.6.6 Analisis Kebutuhan Informasi	13
2.6.7 Kebutuhan Perangkat Lunak	14
2.6.8 Desain Pengukuran Data	14
2.7 Tahap Produksi	16
2.7.1 Pra Produksi	16
2.7.2 Naskah	16
2.7.3 Storyboard	18
2.8 Produksi	19
2.8.1 Drawing	19
2.8.2 Eackground	20
2.8.3 Coloring	20
2.8.4 Sound	21

2.9	Pasca Produksi	22
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		23
3.1	Tinjauan Umum	23
3.1.1	Profil Perusahaan	23
3.1.2	Visi dan Misi.....	23
3.1.3	Logo Perusahaan.....	24
3.2	Analisis Masalah.....	24
3.2.1	Analisis SWOT	24
3.2.2	Kelemahan Media Lama (Brosur)	26
3.2.3	Solusi Yang Diberikan.....	26
3.2.4	Analisis Kebutuhan Video	27
3.3	Tahap Pra Produksi Video Promosi	29
3.3.1	Rancangan Konsep Video Promosi	29
3.3.2	Rancangan Naskah Video Promosi.....	29
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		34
4.1	Implementasi	34
4.1.1	Produksi dan Pasca Produksi	34
BAB V PENUTUP.....		62
5.1	Kesimpulan	62
5.2	Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA		64
LAMPIRAN.....		1

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
Tabel 2.2 Analisis SWOT	13
Tabel 3.1 Analisis SWOT	25
Tabel 3.2 Wawancara.....	27
Tabel 3.3 Analisis Kebutuhan Software.....	28
Tabel 3.4 Storyboard.....	31
Tabel 4.1 Tabel Kuesioner	51
Tabel 4.2 Bobot Nilai.....	52
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Kuisisioner	53
Tabel 4.4 Presentase Nilai.....	54
Tabel 4.5 Hasil Akhir Editing	58



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Form Storyboard	19
Gambar 3.1 Logo Living Homestore	24
Gambar 4. 1 Bagan Produksi dan Pasca Produksi	35
Gambar 4. 2 Pengelolaan File	36
Gambar 4. 3 Composition Settings	37
Gambar 4. 4 Import File.....	38
Gambar 4. 5 Jendela Project	38
Gambar 4. 6 Timeline	39
Gambar 4. 7 Animasi Scene 1	40
Gambar 4. 8 Animasi Scene 2.....	41
Gambar 4. 9 Animasi Scene 3.....	42
Gambar 4. 10 Animasi Scene 4.....	43
Gambar 4. 11 Animasi Scene 5.....	44
Gambar 4. 12 Animasi Scene 6.....	45
Gambar 4. 13 Animasi Scene 7.....	45
Gambar 4. 14 Animasi Scene 8.....	46
Gambar 4. 15 Animasi scene 9	47
Gambar 4. 16 Pembuatan Background	48
Gambar 4. 17 Color Palette.....	48
Gambar 4. 18 Timeline	49
Gambar 4. 19 Drag Music.....	49
Gambar 4. 20 Rendering	50
Gambar 4. 21 Hasil Video Informasi di Upload ke Youtube.....	61



INTISARI

Diharapkan akan dapat memberikan gambaran baru mengenai penjualan produk-produk khususnya dalam melakukan pemesanan produk secara online. Serta dapat mengajak para pemilik outlet untuk mempromosikan produknya lewat media internet.

Perancangan Animasi dilakukan dengan menggunakan aplikasi Macromedia Flash, Adobe Flash, Macromedia Director, ToonBoom Studio, Adobe ImageReady, Corel RaVe.

Hasil akhir perancangan tersebut menghasilkan Video Profil Video tersebut di gunakan untuk Memasarkan dan Mengenalkan produk-produk dari Living Homestore dan memberi sebuah gambaran bagaimana proses-proses pengemasan barang serta cara pemesanan sehingga dapat mempermudah pengguna internet untuk mengenal produk dari perusahaan outlet Living Homestore.

ABSTRACT

Is expected to be able to provide a new picture of the sale of products, especially in ordering products online. And can invite the owners of outlets to promote their products through the media internet.

Animation design is done by using Macromedia Flash application, Adobe Flash, Macromedia Director, ToonBoom Studio, Adobe ImageReady, Corel RaVe.

The final result of the design resulted in Video Profile Video is in use to Marketing and Introducing products from Living Homestore and gives an overview of how the packing process of goods and how to order so that it can facilitate internet users to recognize the product of the company outlet Living Homestore.

