IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA VIDEO PROMOSI SMK PANCA BHAKTI BANJARNEGARA

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapat derajat Sarjana
Program Studi Informatika

disusun oleh
Trimukti Angga Sias
17.11.1612

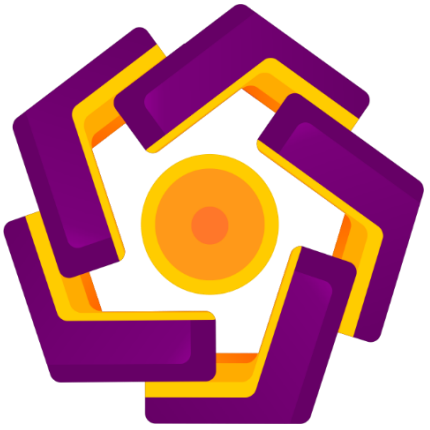
PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024

IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA VIDEO PROMOSI SMK PANCA BHAKTI BANJARNEGARA

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapat derajat Sarjana

Program Studi Informatika



disusun oleh:

Trimukti Angga Sias

17.11.1612

PROGRAM SARJANA

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA VIDEO PROMOSI SMK PANCA BHAKTI BANJARNEGARA

yang disusun dan diajukan oleh

Trimukti Angga Sias
17.11.1612

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 Juni 2024

Dosen Pembimbing,

Rumini, M.Kom
NIK. 190302246

PENGESAHAN

SKRIPSI

IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA VIDEO PROMOSI SMK PANCA BHAKTI BANJARNEGARA

yang disusun dan diajukan oleh

Trimukti Angga Sias
17.11.1612

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Juni 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji	**Tanda Tangan**
Arifiyanto Hadinegoro, S.Kom, MT **NIK. 190302289**	
Nuri Cahyono, M.Kom **NIK. 190302278**	
Rumini, M.Kom **NIK. 190302246**	

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 Juni 2024

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 : Trimukti Angga Sias
NIM : 17.11.1612

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA VIDEOPROMOSI SMK PANCA BHAKTI BANJARNEGARA

Dosen Pembimbing : Rumini, 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, 26 juni 2024

Yang Menyatakan,

Trimukti Angga Sias

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam, dengan telah diselesaikanya Skripsi ini Penulis mempersembahkannya 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 Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Windha Mega Pradnya Dhuhita, M.Kom selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Seluruh Dosen dan Staff Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan pengetahuan, bimbingan dan arahan selama mengikuti pendidikan.
5. Ibu Rumini M.Kom. sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan dukungan dan pengarahan serta telah meluangkan waktu dan tenaga dalam penyelesaian Skripsi ini.
6. Seluruh Tim Dosen Penguji yang telah meluangkan waktu dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini
7. Ayahanda Maryo Diharjo dan Ibunda Maryati dan seluruh anggota keluarga yang telah memberikan dukungan mulai dari dukungan mental serta finansial.
8. Octavian Guntur selaku teman yang membantu dalam proses pembuatan animasi Motion Graphic
9. Mba Riyana Dwi Agustina yang selalu mendukung saya untuk menyelesaikan skripsi.
10. Seluruh responden dan semua pihak terkait yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu.

KATA PENGANTAR

Shalawat dan salam Penulis panjatkan atas ke hadirat Allah SWT tetapkan atas Nabi Muhammad SAW, keluarganya, para sahabatnya, dan pengikut-pengikutnya yang setia dengan baik sampai akhir zaman, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Implementasi Teknik Motion Graphic Pada Video Promosi SMK Panca Bhakti Banjarnegara " yang digunakan untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan segala kerendahan dan ketulusan hati, penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sedalam - dalamnya kepada semua pihak yang telah membantu memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan, yaitu 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 Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Windha Mega Pradnya Dhuhita, M.Kom selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Seluruh Dosen dan Staff Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan pengetahuan, bimbingan dan arahan selama mengikuti pendidikan.
5. Ibu Rumini, M.Kom sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan dukungan dan pengarahan serta telah meluangkan waktu dan tenaga dalam penyelesaian Skripsi ini.
6. Seluruh Tim Dosen Penguji yang telah meluangkan waktu dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan karya tulis ini masih terdapat kekurangan, baik dalam analisis maupun cara penyajian materi. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat penulis harapkan demi sempurnanya skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada pembaca.

Yogyakarta, 25 Juni 2024

Penulis

DAFTAR ISI

SKRIPSI ..... **ii**
HALAMAN PERSETUJUAN ..... **iii**
PENGESAHAN ..... **iv**
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI ..... **v**
HALAMAN PERSEMBAHAN ..... **vi**
KATA PENGANTAR ..... **vii**
DAFTAR ISI ..... **viii**
DAFTAR TABEL ..... **xii**
DAFTAR GAMBAR ..... **xiii**
INTISARI ..... **xiv**
ABSTRAK ..... **xv**
BAB 1 PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Batasan Masalah 2
1.4 Maksud Dan Tujuan 2
1.5 Manfaat Penelitian 3
1.5.1 Bagi Objek Penelitian 3
1.1.1 Bagi Peneliti 3
1.1.2 Bagi Universitas Amikom 3
1.2 Sistematika Penulisan 3
BAB 1. PENDAHULUAN **3**
BAB. II LANDASAN TEORI **3**
BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN **4**
BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN **4**
BAB V. PENUTUP **4**
DAFTAR PUSTAKA **4**
LAMPIRAN **4**

BAB II LANDASAN TEORI 5
2.1 Tinjauan Pustaka 5
2.2 Dasar Teori 9
2.2.1 Definisi Multimedia 9
2.2.2 Jenis-jenis multimedia 9
2.2.3 Elemen-Elemen Multimedia 10
2.2.4. Prinsip Animasi 11
2.2.4.1 Motion Graphic 13
2.2.4.2 Manfaat Motion Graphic 14
2.2.5 Pengertian Promosi 16
2.2.6 Tujuan Promosi 17
2.2.7 Media Promosi 18
1. Brosur 18
2. Poster 18
3. Banner 18
4. Spanduk 18
5. Media Sosial 18
2.2.8 Media Sosial 19
a. Pengertian Media Sosial 19
b. Karakteristik Media Sosial 19
c. Jenis-Jenis Media Sosial 21
2.2.8.1 Instagram 21
2.2.8.2 Pemanfaatan Instagram 22
2.2.8.3 Fitur-Fitur Instagram 23
2.3 Analisi Masalah 23
2.3.1 Analisis SWOT 24
1. Strength 24
2. Weakness 24
3. Opportunity 24
4. Threat 24
2.4 Tahap Perancangan Video 24
2.4.1 Pra Produksi 24

1. Ide Cerita 25
2. Tema 25
3. Konsep 25
4. Storyboard 25
5. Software 25
2.4.2 Produksi 25
2.4.3 Pasca Produksi 26
1. Sound Producing 27
2. Editing 27
3. Rendering 27
2.5. Skala Likert 27
2.6 Pengujian Alpha dan Beta 28
2.6.1 Pengujian Beta 28
BAB III METODE PENELITIAN 30
3.1 Objek 30
3.1.1 Logo SMK Panca Bhakti Banjarnegara 30
3.1.2 Media promosi 30
3.2 Alur Penelitian 31
3.3 Pengumpulan Data 32
3.3.1 Metode Obesrvasi 32
3.3.2 Metode Wawancara 32
3.4 Analisis Masalah 33
3.4.1 Analisis Kebutuhan fungsional 33
3.4.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 33
3.5 Rancangan Pra Produksi 35
3.5.1 Konsep Video 35
3.5.2 Rancangan Naskah 35
3.5.3 Perancangan Storyboard 40
3.5.4 Pembuatan Design 49
1. Perancangan Karakter 49
2. Perancangan Properti 49
3.6 Produksi 52

1. Pengembangan Animasi 52
2. Perekaman Naskah 53
3. Pemilihan Musik Latar 53
4. Rendering..... 53
3.6 Analisis SWOT..... 53
3.6.1 Kelemahan media lama..... 54
3.6.2 Solusi yang ditawarkan..... 54
3.7 Pasca Produksi..... 55
3.7.1 Testing (Pengujian)..... 55
3.7.2 Pendistribusian..... 56
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN 57
4.1 Pengujian 57
4.1.1 Pengujian Alpha 57
Tabel 4. 2 Perhitungan Skala Likert 59
BAB V PENUTUP..... 68
5.1 Kesimpulan..... 68
5.2 Saran..... 68
DAFTAR PUSTAKA 69

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tinjauan Pustaka..... 7

Tabel 2.6. 1 Tabel Batasan Skala Likert 28

Tabel 3. 1 Tabel SWOT 54
Tabel 3. 2 Tabel Kebutuhan Perangkat Lunak 54
Tabel 3. 3 Tabel Kebutuhan Perangkat Keras 53
Tabel 3. 4 Kebutuhan Sumber Daya Manusia..... 54
Tabel 3. 4. 2 Rancangan Naskah..... 55
Tabel 3. 4. 2 Lanjutan Rancangan Naskah..... 55
Tabel 3. 5. 3 Rancangan Storyboard 40
Tabel 4. 1 Hasil Pengujian Alpha 58
Tabel 4. 2 Perhitungan Skala Likert 59
Tabel 4. 3 Hasil Pengujian Beta 62
Tabel 4 4 Tabel Perhitungan Skor Pengujian Beta 65
Tabel 4. 5 Perhitungan Presentase Pengujian Beta..... 65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pasca Produksi Animasi 2D 27
Gambar 3.1 Objek 30
Gambar 3.1.1 Logo SMK 30
Gambar 3.1.2 Media Promosi 30
Gambar 3.2 Alur Penelitian 31
Gambar 3.3 Karakter Siswa SMK 49
Gambar 3. 4 Gedung Sekolah 49
Gambar 3. 5 Perpustakaan 49
Gambar 3. 6 Ruang Kelas Reguler 50
Gambar 3. 7 Ruang Kelas Khusus Axioo 50
Gambar 3. 8 Bengkel TKR 51
Gambar 3. 9 Bengkel TSM 51
Gambar 3 10 Pengembangan Animasi 52
Gambar 3 11 Pemilihan Musik Latar 53

Gambar 4.2 1 Video Youtube 66

INTISARI

Tidak dapat dipungkiri lagi Perkembangan teknologi pada zaman ini berkembang dengan sangat cepat dan pesat, terutama teknologi pada bidang multimedia. Multimedia itu sendiri merupakan salah satu produk teknologi informasi yang ada pada era ini.

Multimedia juga dapat digunakan dalam bidang pengiklanan sebagai media untuk mengiklankan atau mempromosikan suatu sekolah kepada calon siswa baru. SMK Panca Bhakti (SMK PB) merupakan salah satu sekolah yang memiliki jurusan teknik komputer dan jaringan, teknik kendaraan ringan, teknik sepeda motor, teknik elektronika industry dan teknik gambar bangunan yang ada pada era ini. SMK PB dalam mempromosikan sekolahnya menggunakan media promosi pada umumnya seperti, website, seminar, brosur, dan juga video pendek yang digunakan untuk promosi pada media sosial instagram dan facebook. Berdasarkan hal tersebut, penulis mempunyai ide untuk membuat sebuah video promosi SMKPB dengan menggunakan teknik Motion Graphic. Tujuan dari peneltian ini yaitu membuat video promosi SMK PB menggunakan teknik Motion Graphic.

Nantinya video promosi ini melibatkan unsur-unsur seperti gambar, suara, video, text dan animasi. Penulis nantinya akan menggunakan teknik animasi Motion Graphic 2 Dimensi dengan menggunakan perangkat lunak seperti Adobe Audition, Adobe Media Encoder, Media Adobe After Effect dan Adobe Ilustrator.

Kata Kunci: Motion Graphic, Media, Promosi

ABSTRAK

It is undeniable that the development of technology in this era is growing very quickly and rapidly, especially technology in the multimedia field. Multimedia itself is one of the information technology products that exist in this era.

Multimedia can also be used in the field of advertising as a medium to advertise or promote a school to prospective new students. Panca Bhakti Vocational School (SMK PB) is one of the schools that has majors in computer and network engineering, light vehicle engineering, motorcycle engineering, industrial electronics engineering and building drawing techniques that exist in this era. SMK PB in promoting their schools uses promotional media in general such as websites, seminars, brochures, and also short videos that are used for promotion on social media Instagram and Facebook. Based on this, the author has an idea to make a promotional video for SMK PB using Motion Graphic techniques. The purpose of this research is to make a promotional video for SMK PB using Motion Graphic techniques.

Later this promotional video will involve elements such as images, sound, video, text and animation. The author will use 2-dimensional Motion Graphic animation techniques using software such as Adobe Audition, Adobe Media Encoder, Adobe After Effects Media and Adobe Illustrator.

Keywords: Motion Graphic, Media, Promotion