

**IMPLEMENTASI TEKNIK *MOTION GRAPHIC* PADA
PEMBUATAN IKLAN ES JAGUNG REFI**

SKRIPSI

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



disusun oleh

BAYU AJI PRASETYO

20.82.1012

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**IMPLEMENTASI TEKNIK *MOTION GRAPHIC* PADA
PEMBUATAN IKLAN ES JAGUNG REFI**

SKRIPSI

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



disusun oleh

BAYU AJI PRASETYO

20.82.1012

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

IMPLEMENTASI *MOTION GRAPHIC* PADA VIDEO PEMBELAJARAN
SISTEM PENCERNAAN DI SDN 03 DANAU RATA

yang disusun dan diajukan oleh

IVOLIUS
20.82.0984

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Agustus 2024

Dosen Pembimbing


Harvoko, S.kom, M.Cs
NIK. 190302286

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI TEKNIK *MOTION GRAPHIC* PADA
PEMBUATAN IKLAN ES JAGUNG REFI**

yang disusun dan diajukan oleh

Bayu Aji Prasetyo

20.82.1012

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal <22 Agustus 2024>

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Rokhmatulloh B. Firmansyah, M.Kom

NIK. 190302277

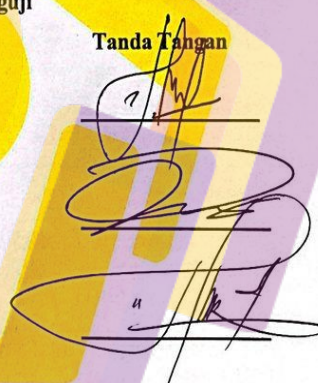
Rizky, M.Kom

NIK. 190302311

Haryoko, S.Kom, M.Cs

NIK. 190302286

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Agustus 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 : Bayu Aji Prasetyo
NIM : 20.82.1012

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Implementasi Teknik *Motion graphic* Pada Pembuatan Iklan Es Jagung Refi

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, <22 Agustus 2024>



Bayu Aji Prasetyo

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim...

Puji Syukur Kehadirat ALLAH SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan penuh kerendahan hati dan kesabaran yang luar biasa.

Keberhasilan dalam penulisan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari berbagai bantuan pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Teristimewa kepada kedua orang tua saya Bapak Rusbi dan Ibu Sumiati dan gelar saya ini persembahkan untuk kedua orang tua saya tercinta, yang selalu memberikan dukungan kepada penulis berupa moril maupun materil yang tak terhingga serta doa yang tidak ada putusnya yang diberikan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan studi sarjana hingga selesai, semoga rahmat ALLAH SWT selalu mengiringi kehidupanmu yang barokah, senantiasa diberi kesehatan dan panjang umur.
2. Kakak perempuan saya Sugeng Rahayu Ningsih, Adik laki-laki saya Reiky Altezza yang selalu menjadi penyemangat ketika penulis lelah dalam mengerjakan skripsi terimakasih telah menjadi pengingat bagi penulis agar cepat menyelesaikan studi tepat waktu. Serta pacar saya terimakasih selalu memberikan semangat kepada penulis agar bisa menyelesaikan skripsinya.
3. Bapak Dosen terutama bapak Haryoko, S.kom., M.Cs yang telah membimbing skripsi saya dan Ibu Dosen Prodi Teknologi Informasi, tanpa dukungan dan bimbingan kalian saya tidak dapat menyelesaikan skripsi sesuai target.
4. Teman-teman kontrakan pemuda akhir zaman yang menjadi tempat canda-tawa yang menjadi tempat suka-duka ketika penulis lelah. Terima Kasih kepada kalian semua semoga kita selalu mendapat kebahagiaan dan kesuksesan selalu. Semoga ALLAH SWT selalu mempermudah urusan kalian.

5. Teman saya Retno Wulan yang telah mengizinkan usahanya sebagai bahan penelitian saya sehingga skripsi ini dapat dikerjakan. Semoga ALLAH SWT selalu melancarkan usahamu.
6. Semua pihak yang tidak tercantum namanya saya ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya atas penyelesaian tugas akhir ini.
7. Kepada diri saya sendiri, yang telah bertahan hingga saat ini disaat penulis tidak percaya terhadap dirinya sendiri. Namun penulis tetap mengingat bahwa setiap langkah kecil yang telah diambil adalah bagian dari perjalanan, meskipun terasa sulit atau lambat. Perjalanan menuju impian bukanlah lomba sprint, tetapi lebih seperti marathon yang memerlukan ketekunan, kesabaran, dan tekad yang kuat. Tidak hanya itu disaat kendala *“people come and go”* selalu menghantui pikiran yang selama ini menghambat proses penyelesaian skripsi ini yang juga menjadi motivasi penulis untuk terus ambisi dalam menyelesaikan skripsi ini, terimakasih sudah dapat bertahan dan mampu menyelesaikan studi ini dengan tepat waktu. Apapun pilihan yang telah dipegang sekarang terimakasih sudah berjuang sejauh ini. Terimakasih tetap memilih berusaha sampai di titik ini dan tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba. Ini merupakan pencapaian yang patut dirayakan untuk diri sendiri. Berbahagialah selalu apapun kekurangan dan kelebihanmu mari tetap berjuang untuk kedepan.

Yogyakarta, <22 Agustus 2024>

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur	5
2.2 Dasar Teori	13
2.2.1 Pengertian Iklan	13
2.2.2 Pengertian UMKM.....	13
2.2.3 Pengertian Multimedia.....	13
2.2.4 Pengertian <i>Motion graphic</i>	15
2.2.5 Pengertian Visual Effect	17
2.2.6 Colour Grading	17
2.2.7 Adobe After Effect.....	18
2.2.8 Adobe Premiere Pro	18
BAB III METODE PENELITIAN	20
3.1 Gambaran Umum “Iklan Es jagung Refi”	20

3.2 Alur Penelitian	20
3.3 Pengumpulan Data	21
3.3.1 Observasi	21
3.3.2 Wawancara	21
3.3.3 Storyboard	24
3.4 Kebutuhan Hardware dan Software	27
3.4.1 Perangkat Keras (Hardware)	27
3.4.2 Perangkat Lunak (Software)	27
3.5 Tahap Pasca Produksi	27
3.5.1 Membuat <i>sequence</i>	27
3.5.2 Import Video	27
3.5.3 Editing Video	27
3.5.4 Motion graphic	28
3.5.5 Rendering	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	29
4.1 Produksi	29
4.2 Pasca Produksi	30
4.3 Evaluasi	63
BAB V PENUTUP	69
5.1 Kesimpulan	69
5.2 Saran	69
REFERENSI	70
LAMPIRAN	72
1. Diagram Hasil Kuesioner	72

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data UMKM Kabupaten Tebo, Jambi	2
Tabel 2.1 Keaslian	24
Tabel 3.1 Kebutuhan Hardware	43
Tabel 3.2 Kebutuhan software	43
Tabel 4.1 Evaluasi Kebutuhan Fungsional	82
Tabel 4.2 Penilaian Kuesioner Ahli	83
Tabel 4.3 Penilaian Kuesioner Umum	84
Tabel 4.4 Bobot Nilai	84
Tabel 4.5 Presentasi Nilai	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo	36
Gambar 3.2 Alur Penelitian	37
Gambar 3.3 Wawancara	38
Gambar 4.1 Pengambilan video penuangan es	46
Gambar 4.2 Pengambilan gambar penuangan bahan	47
Gambar 4.3 Pengambilan gambar es jagung	47
Gambar 4.4 Sequence	48
Gambar 4.5 Cuplikan effect black bar	48
Gambar 4.6 Effect black bar	49
Gambar 4.7 Effect black bar	49
Gambar 4.8 Cup es jagung	50
Gambar 4.9 Membuat tulisan refi	50
Gambar 4.10 Font tulisan refi	51
Gambar 4.11 Menghilangkan green screen	51
Gambar 4.12 Key colour	52
Gambar 4.13 Memasukan tulisan segar	52
Gambar 4.14 Font tulisan segar	53
Gambar 4.15 Munculnya produk	53
Gambar 4.16 Pewarnaan background	54
Gambar 4.17 Transisi masuk tulisan dan warna	54
Gambar 4.18 Pengaturan keyframe background coklat	55
Gambar 4.19 Pengaturan keyframe tulisan topping	55
Gambar 4.20 Pengaturan keyframe cup	56
Gambar 4.21 Keyframe cup	56
Gambar 4.22 Pengaturan keyframe tulisan super banyak	57
Gambar 4.23 Keyframe super banyak	57
Gambar 4.24 Pengaturan keyframe jagung	58
Gambar 4.25 Keyframe jagung	58
Gambar 4.26 Pengaturan keyframe cup	59
Gambar 4.27 Keyframe cup	59
Gambar 4.28 Pengaturan keyframe keju	60
Gambar 4.29 Keyframe keju	60
Gambar 4.30 Pengaturan keyframe cup	61
Gambar 4.31 Keyframe cup	61
Gambar 4.32 Pengaturan keyframe susu	62
Gambar 4.33 Keyframe susu	62
Gambar 4.34 Pengaturan keyframe cup	63
Gambar 4.35 Menambahkan background	63
Gambar 4.36 Code warna background	64
Gambar 4.37 Pengaturan keyframe background	64

Gambar 4.38 Pengaturan keyframe tulisan lezat	65
Gambar 4.39 Pengaturan keyframe tulisan dan	65
Gambar 4.40 Pengaturan keyframe coklat tua	66
Gambar 4.41 Pengaturan keyframe tulisan lezat	66
Gambar 4.42 Pengaturan tulisan murah	67
Gambar 4.43 Pengaturan keyframe coklat tua	67
Gambar 4.44 Penambahan background	68
Gambar 4.45 Code warna background	68
Gambar 4.46 Pengaturan keyframe lezat	69
Gambar 4.47 Pengaturan keyframe dan	69
Gambar 4.48 Membuat green screen	70
Gambar 4.49 Bentuk desain	70
Gambar 4.50 Code warna	71
Gambar 4.51 Menambahkan font tulisan	71
Gambar 4.52 Ukuran font	72
Gambar 4.53 Menambahkan gambar cup	72
Gambar 4.54 Penambahan Colour mate	72
Gambar 4.55 Colour mate	73
Gambar 4.56 Code warna	73
Gambar 4.57 Pengaturan keyframe colour mate	73
Gambar 4.58 Penambahan tulisan	74
Gambar 4.59 Pengaturan keyframe desain jagung	74
Gambar 4.60 Pengaturan keyframe desain ubi	75
Gambar 4.61 Pengaturan desain kacang hijau	75
Gambar 4.62 Pengaturan desain matcha	76
Gambar 4.63 Pengaturan keyframe desain alpukat	76
Gambar 4.64 Scale	77
Gambar 4.65 Composition	77
Gambar 4.66 Effect vegas	78
Gambar 4.67 Transform logo	78
Gambar 4.68 Animasi composer 3	79
Gambar 4.69 Bounce	79
Gambar 4.70 Window	79
Gambar 4.71 Effect Bounce	80
Gambar 4.72 Export File	80
Gambar 4.73 Resolusi Rendering	81

INTISARI

Iklan merupakan salah satu bentuk penyampaian informasi mengenai barang dan atau jasa dari pelaku usaha kepada konsumen, diharapkan dengan informasi di dalam iklan dapat dipergunakan sebagai panduan bagi konsumen dalam memilih dan membeli barang dan jasa dengan tepat. Ada berbagai macam teknik dalam periklanan yang ada dan dapat dipakai sesuai kebutuhan produsen itu sendiri, Tetapi iklan menggunakan media video merupakan teknik yang paling efisien sekarang ini.

Penelitian ini menggunakan metode iklan teknik *Motion graphic*. *Motion graphic* adalah perpaduan antara bahasa film dan desain grafis. Jadi, mengkolaborasikan sejumlah elemen seperti 3D, 2D, ilustrasi, animasi, tipografi, fotografi, video hingga musik.

Hasil penelitian iklan dengan Metode ini sangat efektif digunakan untuk periklanan pada sekarang ini. Yang mana metode ini dapat lebih menarik para konsumen dengan metode periklanan menggunakan teknik *motion graphic*. Daripada periklanan menggunakan metode koran, poster, majalah dll, Metode ini lebih efisien dan lebih hemat biaya. Apalagi zaman sekarang ini semua orang sudah menggunakan handphone sehingga lebih mudah menyebar luaskan iklan melalui medsos.

Kata kunci: Iklan, *Motion Graphic*, Metode, Teknik, Penelitian

ABSTRACT

Advertising is a form of conveying information about goods and/or services from business actors to consumers, it is hoped that Information in advertisements can be used as a guide for consumers in selecting and purchasing goods and services appropriately. There are various kinds of advertising techniques that exist and can be used according to the manufacturer's own needs, but advertising using video media is the most efficient technique at present.

This research uses the Motion graphic advertising technique. Motion graphics is a combination of film language and graphic design. So, combining a number of elements such as 3D, 2D, illustration, animation, typography, photography, video and music.

The results of advertising research using this method are very effective for advertising today. This method can attract more consumers with advertising methods using motion graphic techniques. Rather than advertising using newspapers, posters, magazines, etc., this method is more efficient and more cost effective. Moreover, nowadays everyone uses cell phones, so it is easier to spread advertisements via social media.

Keyword: Advertising, Motion Graphics, Methods, Techniques, Research