

**PERANCANGAN VIDEO IKLAN PADA TOKO SEPATU
VANSPEDIA MENGGUNAKAN *MOTION GRAPHIC***

SKRIPSI

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



disusun oleh

YOGAR SIHABURROHIM

17.12.0519

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024**

**PERANCANGAN VIDEO IKLAN PADA TOKO SEPATU
VANSPEDIA MENGGUNAKAN *MOTION GRAPHIC***

SKRIPSI

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



disusun oleh

YOGAR SIHABURROHIM

17.12.0519

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO IKLAN PADA TOKO SEPATU VANS PEDIA
MENGUNAKAN *MOTION GRAPHIC***

yang disusun dan diajukan oleh

Yogar Sihaburrohim

17.12.0519

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada 23 Mei 2023

Dosen Pembimbing,



Mei P Kurniawan, M.Kom.

NIK. 190302187

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN VIDEO IKLAN PADA TOKO SEPATU VANS PEDIA
MENGGUNAKAN *MOTION GRAPHIC*

yang disusun dan diajukan oleh

Yogar Sihaburrohim

17.12.0519

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Mei 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Haryoko S.Kom. M.Cs
NIK. 190302286

Mei P Kurniawan M.Kom
NIK. 190302187

Ika Nur Fajri M.Kom
NIK. 190302268

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 23 Mei 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 : **Yogar Sihaburrohim**
NIM : **17.12.0519**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan Video Iklan Pada Toko Sepatu Vanspedia Menggunakan Motion Graphic

Dosen Pembimbing : **Mei P Kurniawan, 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, 23 Mei 2023

Yang Menyatakan,



Yogar Sihaburrohim

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini, yang berjudul **“Perancangan Video Iklan Pada Toko Sepatu Vanspedia Menggunakan Motion Graphic”**, sesuai dengan yang diharapkan. Dengan rasa bangga dan bahagia peneliti mempersembahkan penelitian ini kepada:

1. Kepada Allah SWT karena atas izin, berkah, rahmat dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai.
2. Kedua orang tua saya yang sudah memberikan doa, dukungan, dan fasilitas dalam pengerjaan skripsi ini.
3. Kepada semua dosen dan karyawan Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membimbing saya selama masa studi.
4. Kepada teman-teman saya yang telah memberikan semangat, dukungan, dan motivasi agar skripsi ini selesai.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini, yang berjudul **“Perancangan Video Iklan Pada Toko Sepatu Vanspedia Menggunakan *Motion Graphic*”**.

Skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi syarat kelulusan program Sarjana Jurusan Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta. Selesaiannya skripsi ini tidak dapat terlepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan dorongan moral, spiritual, fasilitas, serta membantu dalam bimbingan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. M. Suyanto, MM selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan waktunya untuk memberikan arahan dan tahap tahap dalam penyusunan skripsi kepada peneliti sehingga dapat diselesaikan dengan baik.
3. Putrama Yuli Arif Tianta Selaku owner dari Vanspedia yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian pada toko yang dimilikinya.
4. Kedua orang tua saya yang sudah memberikan doa, dukungan dan motivasi dalam pengerjaan skripsi.
5. Teman – teman yang telah menemani, membantu dan memberikan dukungan.

Akhir kata peneliti berharap semoga naskah skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan mendorong penelitian – penelitian yang selanjutnya.

Yogyakarta, 23 Mei 2023

Penulis

DAFTAR ISI

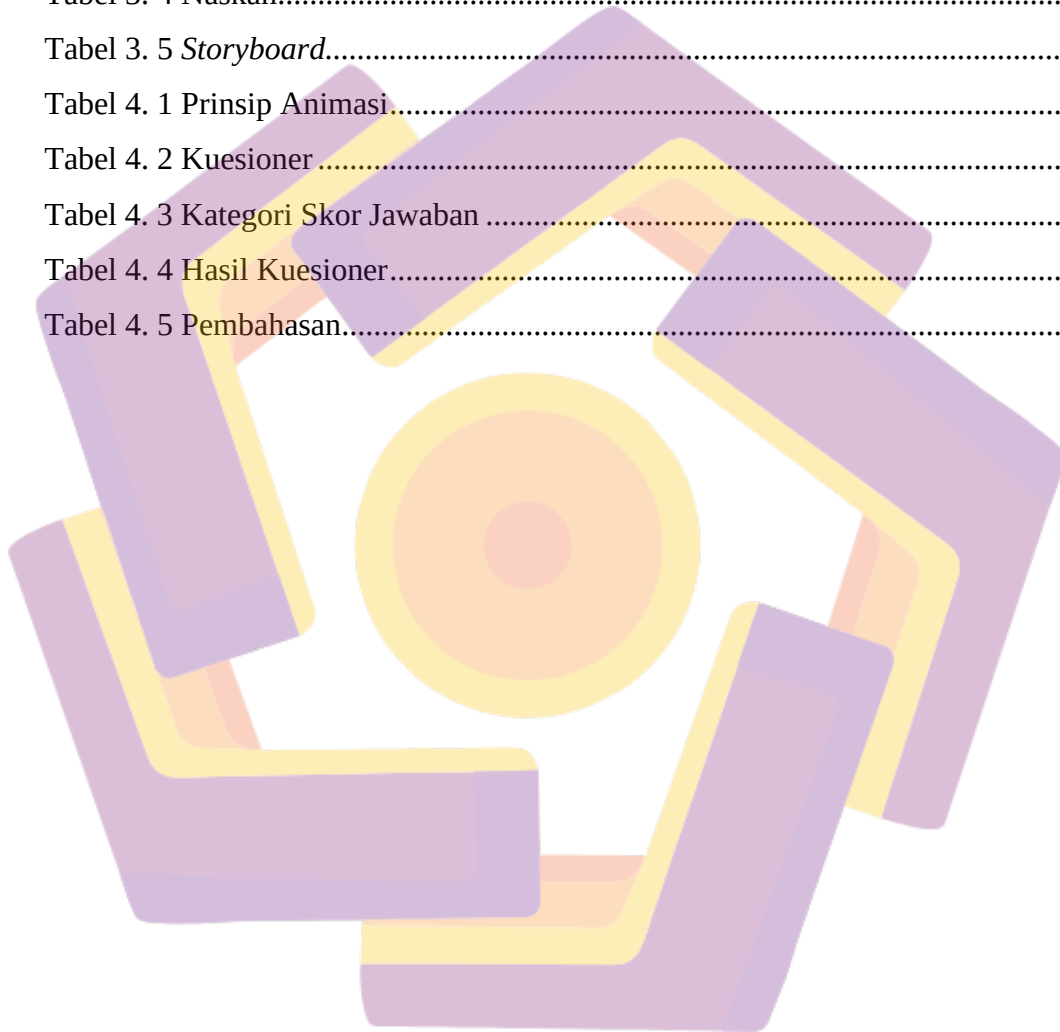
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
INTISARI	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
1.6 Metode Penelitian	3
1. Metode Studi Literatur.....	3
2. Metode Interview	3
3. Metode Observasi	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Multimedia.....	9
2.2.1 Elemen Multimedia.....	9
2.3 Animasi	10

2.3.1	Prinsip Dasar Animasi	10
2.4	Video.....	12
2.5	<i>Motion Graphic</i>	12
2.5.1	Prinsip <i>Motion Graphic</i>	13
2.6	Iklan	16
2.7	Analisis SWOT	17
2.7.1	Faktor – faktor Analisis SWOT	17
2.7.2	Manfaat Analisis SWOT	18
2.8	Metode Perancangan.....	19
2.9	Evaluasi.....	19
2.9.1	Skala Likert.....	19
2.9.2	Menentukan Interval	20
2.9.3	Rumus Skala Likert.....	20
BAB III METODE PENELITIAN		21
3.1	Objek Penelitian.....	22
3.1.1	Profil Perusahaan	22
3.1.2	Logo Vanspedia	22
3.2	Alur Penelitian	22
3.3	Pengumpulan Data.....	24
3.3.1	Observasi.....	24
3.3.2	Wawancara.....	26
3.4	Analisis AWOT	26
3.5	Analisis Kebutuhan.....	27
3.5.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	27
3.5.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	27
3.6	Pra Produksi	28
3.6.1	Merancang Ide Cerita.....	28
3.6.2	Merancang Naskah.....	28

3.6.3	<i>Storyboard</i>	30
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	33
4.1	Tahap Produksi	33
4.1.1	Pembuatan Aset <i>Motion Graphic</i>	33
4.2	Tahap Pasca Produksi	35
4.2.1	<i>Compositing</i>	35
4.2.2	<i>Editing</i>	37
4.2.3	<i>Rendering</i>	40
4.3	Implementasi Media Sosial.....	41
4.4	Evaluasi.....	42
4.4.1	Prinsip Animasi.....	42
4.4.2	Kuesioner	44
4.4.3	Nilai Interval	45
4.4.4	Hasil Kuesioner.....	45
4.5	Pembahasan	47
BAB V	PENUTUP.....	49
5.1	Kesimpulan	49
5.2	Saran	49
DAFTAR PUSTAKA		51
LAMPIRAN		54

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tinjauan Pustaka	7
Tabel 3. 1 <i>Hardware</i>	27
Tabel 3. 2 <i>Software</i>	28
Tabel 3. 3 <i>Brainware</i>	28
Tabel 3. 4 Naskah.....	29
Tabel 3. 5 <i>Storyboard</i>	30
Tabel 4. 1 Prinsip Animasi.....	42
Tabel 4. 2 Kuesioner	45
Tabel 4. 3 Kategori Skor Jawaban	45
Tabel 4. 4 Hasil Kuesioner.....	46
Tabel 4. 5 Pembahasan.....	48



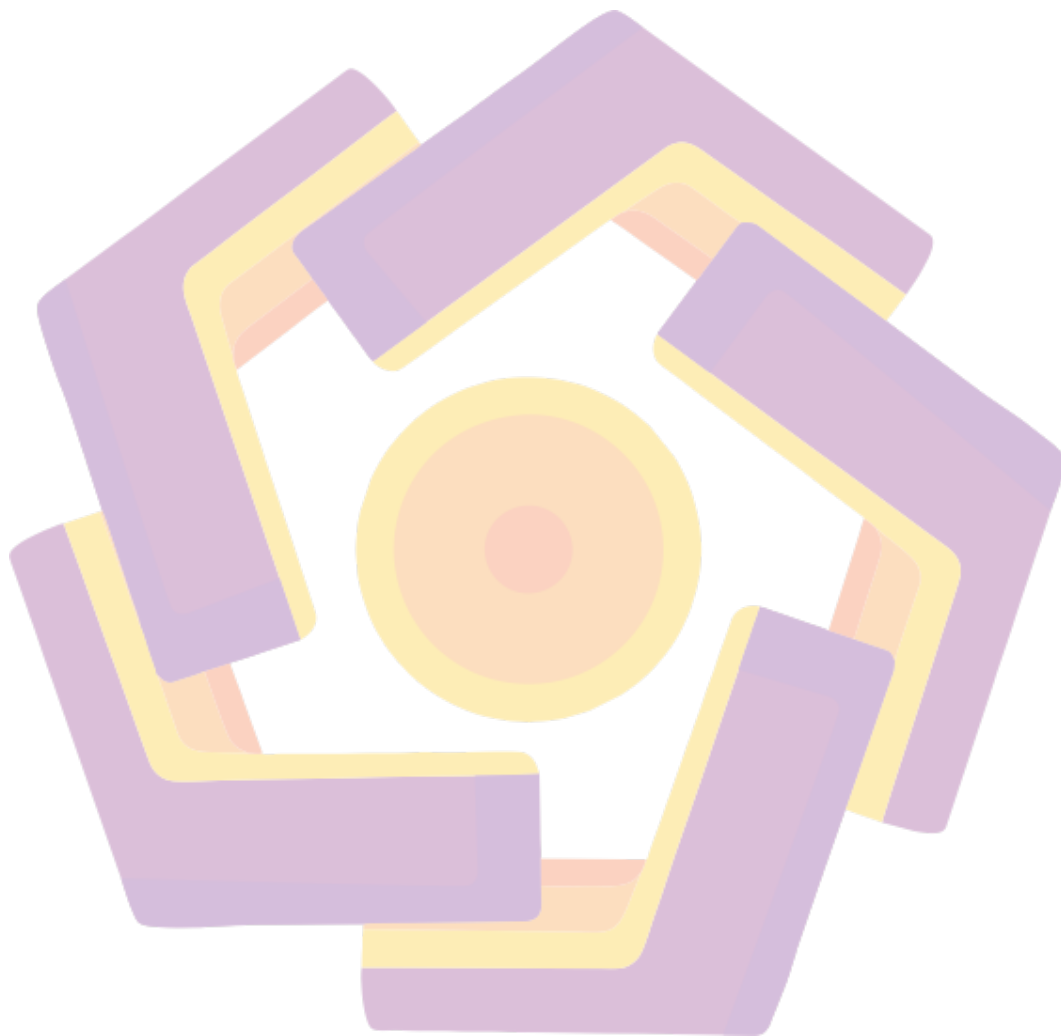
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Logo Vanspedia	22
Gambar 3. 2 Alur penelitian.....	23
Gambar 3. 3 Instagram Vanspedia.....	24
Gambar 3. 4 Video iklan produk Nike	25
Gambar 3. 5 Video iklan produk makanan	25
Gambar 4. 1 Membuat Project Baru	33
Gambar 4. 2 Karakter Manusia.....	34
Gambar 4. 3 Logo Vanspedia	34
Gambar 4. 4 Karakter tangan dan <i>Smartphone</i>	35
Gambar 4. 5 <i>New Compositing</i>	36
Gambar 4. 6 <i>Import Asset</i>	36
Gambar 4. 7 Membuat Teks.....	37
Gambar 4. 8 Menyesuaikan <i>Keyframe</i>	37
Gambar 4. 9 Mengatur Kecepatan	38
Gambar 4. 10 <i>Rendering</i>	38
Gambar 4. 11 Proses <i>Rendering</i>	39
Gambar 4. 12 Import Video	39
Gambar 4. 13 Memasukan <i>Backsound</i> dan <i>Voice over</i>	40
Gambar 4. 14 Mengatur <i>Keyframe Volume</i>	40
Gambar 4. 15 Proses <i>Rendering</i>	41
Gambar 4. 16 Implementasi Instagram.....	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Kuesioner

53



INTISARI

Iklan merupakan suatu komunikasi yang bertujuan untuk menawarkan sebuah produk atau jasa ke masyarakat luas dengan melalui suatu media. Animasi mampu membuat iklan lebih menarik. Animasi juga dapat menggambarkan sesuatu yang sulit serta tidak dapat dicapai dengan proses syuting. Salah satu teknik animasi yang digunakan adalah *motion graphic*, yang umumnya teknik ini untuk menggerakkan teks atau logo yang bertujuan untuk periklanan.

Vanspedia merupakan unit usaha dibidang penjualan sepatu berjenis Vans. Untuk saat ini Vanspedia masih menggunakan media pemasaran foto dan video yang di nilai kurang menarik dan kurang menarik. Sehingga, Vanspedia membutuhkan video iklan yang dapat memberikan layanan promosi secara menarik. Oleh karena itu peneliti memanfaatkan *motion graphic* pada video iklan Vanspedia. *Motion graphic* merupakan penggabungan dari ilustrasi, tipografi, fotografi dan videografi.

Pada pengujian video iklan ini menggunakan kuesioner dengan hasil data responden yang sudah diolah menggunakan skala likert dan di dapatkan nilai indeks persentase 88,12% yang berarti video iklan *motion graphic* pada toko sepatu Vanspedia tergolong sangat baik. Implementasi dari video iklan ini ditayangkan di media sosial instagram Vanspedia.

Kata kunci: Iklan, video, *Motion Graphic*, Vanspedia

ABSTRACT

. Advertising is a communication that aims to offer a product or service to the wider community through a medium. Animation can make ads more interesting. Animation can also describe something that is difficult and cannot be achieved with the shooting process. One of the animation techniques used is motion graphics, which generally use this technique to move text or logos for advertising purposes.

Vanspedia is a business unit in the field of selling Vans type shoes. For now Vanspedia still uses photo and video marketing media which are considered less attractive and less attractive. So, Vanspedia needs video advertisements that can provide promotional services in an attractive way. Therefore the researchers used motion graphics in the Vanspedia ad video. Motion graphics are a combination of illustration, typography, photography and videography.

In testing this ad video using a questionnaire with the results of respondent data that has been processed using a Likert scale and obtained a percentage index value of 88.12%, which means that the motion graphic ad video at the Vanspedia shoe store is classified as very good. The implementation of this ad video is broadcast on Vanspedia's Instagram social media.

Keyword: Advertising, Video, Motion Graphic, Vanspedia