

**IMPLEMENTASI 2D *MOTION GRAPHIC* PADA
PEMBUATAN VIDEO IKLAN SUSU SARJANA
MENGUNAKAN ADOBE *AFTER EFFECT***

SKRIPSI

Untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana pada Program
Studi Teknologi informasi



disusun oleh

RIZKI ANANDA

19.82.0608

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**IMPLEMENTASI 2D *MOTION GRAPHIC* PADA
PEMBUATAN VIDEO IKLAN SUSU SARJANA
MENGUNAKAN *ADOBE AFTER EFFECT***

SKRIPSI

Untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana pada Program
Studi Teknologi informasi



disusun oleh
RIZKI ANANDA

19.82.0608

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI 2D *MOTION GRAPHIC* PADA
PEMBUATAN VIDEO IKLAN SUSU SARJANA
MENGUNAKAN ADOBE *AFTER EFFECT***

yang disusun dan diajukan oleh

RIZKI ANANDA

19.82.0608

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 Juli 2024

Dosen Pembimbing,

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom
NIK. 190302390

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI 2D *MOTION GRAPHIC* PADA
PEMBUATAN VIDEO IKLAN SUSU SARJANA
MENGUNAKAN ADOBE *AFTER EFFECT***

yang disusun dan diajukan oleh

RIZKI ANANDA

19.82.0608

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Juli 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

M. Fairul Filza, M.Kom
NIK. 190302311

Jeki Kuswanto, M.Kom
NIK. 190302456

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom
NIK. 190302390

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 Juli 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 : RIZKI ANANDA
NIM : 19.82.0608

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

IMPLEMENTASI 2D MOTION GRAPHIC PADA PEMBUATAN VIDEO IKLAN SUSU SARJANA MENGGUNAKAN ADOBE AFTER EFFECT

Dosen Pembimbing : Ibnu Hadi Purwanto, S.Kom, 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, 18 juli 2024

Yang Menyatakan,



Rizki ananda

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan, rahmat dan hidayah, sehingga penulis masih diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini, sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan. Walaupun jauh dari kata sempurna, namun penulis bangga telah mencapai pada titik ini, yang akhirnya skripsi ini bisa selesai diwaktu yang tepat.

“ Creativity is contagious pass it on “

Albert Einstein

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

- Allah SWT karena telah memberikan kemudahan dan kekuatan dalam mengerjakan skripsi ini
- Untuk,bapak, ibu , yang sudah memberikan semangat yang begitu luar biasa serta doa yang tidak pernah putus untuk mengerjakan skripsi ini
- Pak ibnu hadi Purwanto selaku dosen pembimbing saya yang telah membimbing dengan semua pengetahuan nya untuk itu saya sangat berterimakasih atas kerja keras nya selama membimbing saya
- Kakak, abang serta teman teman yang juga telah membantu saya ntuk menyelesaikan skripsi ini semangat dan doa yag telah mereka berikan sangat lah berarti untuk menyelesaikan skripsi ini
- Susu sarjana yang telah membantu saya dalam menentukan objek penelitian terimakasih telah mepercayakan saaya dalam penelitian ini
- *Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for, for never quitting, I wanna thank me for always being a giver And tryna give more than I receive, I wanna thank me for tryna do more right than wrong, I wanna thank me for just being me at all times*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT karena atas rahmat, kasih dan penyertaan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “IMPLEMENTASI 2D MOTION GRAPHIC PADA PEMBUATAN VIDEO IKLAN SUSU SARJANA MENGGUNAKAN ADOBE AFTER EFFECT”. Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada program studi Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik berkat bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Hanif Al-Fatta, M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Agus Purwanto, M.Kom S.Kom A.Md. selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah mengarahkan dan membimbing penulis hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Segenap dosen dan karyawan Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Bapak, Ibu, Adik, Paman serta seluruh keluarga besar yang telah memberikan dukungan serta semangat dan kasih sayang dalam kehidupan selama ini.
6. Teman-teman, dan sahabat yang telah meluangkan waktu untuk membantu saya dalam pengerjaan skripsi sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi.
7. Semua pihak yang membantu penulis dalam mengerjakan skripsi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan karena kurangnya pengalaman dari penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang dapat membangun dari para pembaca guna menyempurnakan skripsi ini. Semoga kedepannya skripsi ini dapat digunakan sebagai masukan bagi rekan-rekan dalam penyusunan skripsi.

Yogyakarta, <18 Juli 2024>

Rizki ananda

DAFTAR ISI

HALMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
INTISARI	xiii
ABSTRAK.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Penelitian	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Studi Literatur	6
2.2 Dasar Teori.....	14
2.2.1 <i>Motion Graphic</i>	14
2.2.2 <i>Sejarah Motion Graphic</i>	16

2.2.3	After Effect.....	18
2.2.5	Pengertian Iklan.....	21
2.2.6	Adobe <i>Photoshop</i> CS6.....	23
2.2.7	Tools <i>Photoshop</i> CS6.....	24
2.2.8	Media Encoder.....	25
2.2.9	Evaluasi.....	27
2.3.10	Beta Testing.....	27
2.2.11	Skala Likert.....	28
2.2.12	Menentukan Interval.....	28
BAB III METODE PENELITIAN.....		31
3.1	Objek Penelitian.....	31
3.1.1	Tujuan Perusahaan.....	32
3.1.2	Logo.....	33
3.2	Teknik Pengambilan Sampel.....	33
3.2.1	Observasi Dan Wawancara.....	34
3.3	Analisis Kebutuhan.....	34
3.3.1	Analisis kebutuhan informasi.....	35
3.3.2	Storyboard.....	35
3.3.3	Analisis perangkat lunak.....	39
3.4	Alur Penelitian.....	40
3.5	Alat dan Bahan Penelitian.....	40
3.5.1	Data Penelitian.....	41
3.5.2	Alat dan Instrumen.....	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		42
4.1	Pra Produksi.....	42
4.2	Pengumpulan Asset.....	42

4.3	Produksi.....	43
4.3.1	Persiapan Project	44
4.3.2	Membuat Compositig.....	44
4.3.3	Mengatur Compositing	45
4.3.4	Persipan Editing.....	46
4.4	Impemntasi Motion Graphic	47
4.4.1	Pembuatan Compositing baru	47
4.4.2	Tahap Animasi	48
4.5	Pasca Produksi	59
4.5.1	Rendering.....	59
4.6	Evaluasi.....	60
4.6.1	Beta <i>Testing</i>	60
4.6.2	Perhitungan Skala Likert	62
4.6.3	Hasil Perhitungan Kuesioner Menggunakan Skala Likert	62
4.6.4	Hasil Perhitungan Kuesioner Ahli	63
BAB V	PENUTUP.....	64
5.1	Kesimpulan.....	64
5.2	Saran.....	64
DAFTAR	PUSTAKA	66
LAMPIRAN		68
Bagian 1.....		68
Bagian 2.....		69
Bagian 3.....		70
Bagian 4.....		70
SURAT	IZIN PEELITIAN.....	77

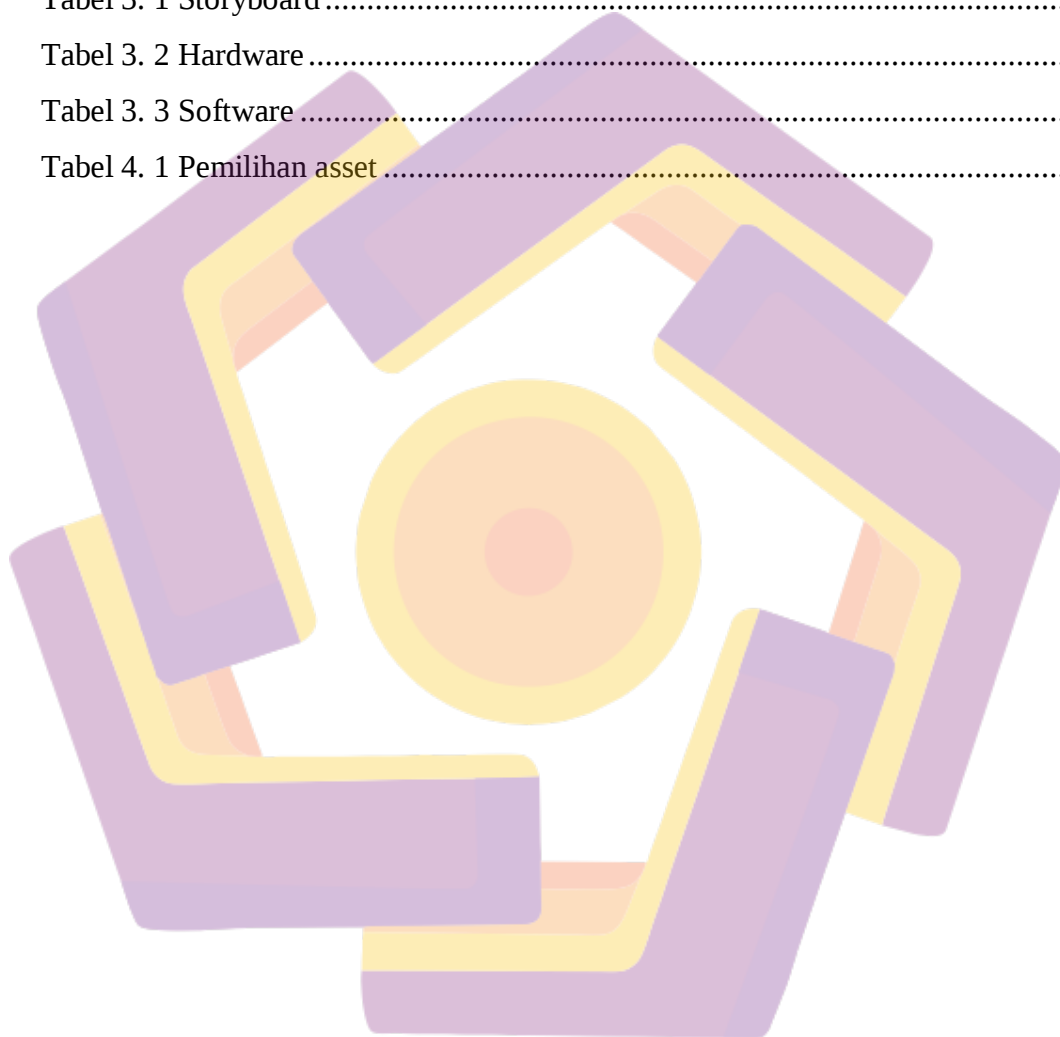
DAFTAR GAMABAR

Gambar 3. 1 Object Penelitian	32
Gambar 3. 2 Logo Susu Sarjana	33
Gambar 3. 3 Analisis Kebutuhan	35
Gambar 3. 5 Daigram alur penelitian	40
Gambar 4. 1 Folder khusus aset	42
Gambar 4. 2 Folder khusus aset	44
Gambar 4. 3 Folder khusus aset	44
Gambar 4. 4 New compositing	45
Gambar 4. 5 Pengaturan Compositing	45
Gambar 4. 6 Persiapan editing	46
Gambar 4. 7 Compoiting scene	46
Gambar 4. 8 Drag and Drop aset ke Timline Editing	47
Gambar 4. 9 Pembuatan Text	47
Gambar 4. 10 Compositing pre-comps	48
Gambar 4. 11 Cup Produk Editing	48
Gambar 4. 12 Adjustment Layer	49
Gambar 4. 13 Adjustment Layer Efek	49
Gambar 4. 14 Penambahan rectangle	50
Gambar 4. 15 Efek dalam rectangle	50
Gambar 4. 16 Efek dalam Rectangle	50
Gambar 4. 17 Text di pre-comps	51
Gambar 4. 18 Menambahkan efek di dalam text	51
Gambar 4. 19 efek dalam text	51
Gambar 4. 20 Menggeser layer text ke detik 2,3	51
Gambar 4. 21 Penambahan Logo	52
Gambar 4. 22 Penamabahn Efek pada logo	52
Gambar 4. 23 Penamabahn efek pada logo	52
Gambar 4. 24 Penamabahn efek pada logo	53
Gambar 4. 25 Membuat sebuah rectangle square	53
Gambar 4. 26 layer rectangle square	53

Gambar 4. 27 Efek dalam rectangle	54
Gambar 4. 28 Efek dalam rectangle	54
Gambar 4. 29 Efek dalam rectangle	54
Gambar 4. 30 Efek dalam rectangle	54
Gambar 4. 31 Efek dalam rectangle	55
Gambar 4. 32 Penambahn Text Tools dalam rectagel square	55
Gambar 4. 33 Text Tools di tambahkan efek.....	55
Gambar 4. 34 Menambah kan Fill	56
Gambar 4. 35 Menambahkan Fast Blur.....	56
Gambar 4. 36 Menambahkan Drop Shadow.....	56
Gambar 4. 37 Drop Shadow 2	56
Gambar 4. 38 Drop Shadow 3	56
Gambar 4. 39 Duplikasi pre-comps	57
Gambar 4. 40 Duplikasi scene	57
Gambar 4. 41 Duplikasi isi konten.....	58
Gambar 4. 42 Duplikasi isi konten.....	58
Gambar 4. 43 Contoh pre-comps 2	58
Gambar 4. 44 Contoh scene 2	59

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian penelitian.....	10
Tabel 2. 2 <i>Tabel Kuesioner</i>	29
Tabel 2. 3 Tabel interval Intensitas	29
Tabel 2. 4 Tabel Bobot Nilai	30
Tabel 3. 1 Storyboard.....	39
Tabel 3. 2 Hardware.....	41
Tabel 3. 3 Software	40
Tabel 4. 1 Pemilihan <i>asset</i>	43



INTISARI

Tesis ini mengeksplorasi implementasi grafis gerak 2D dalam produksi video iklan untuk Susu Sarjana, produsen produk susu. Penelitian ini berfokus pada pemanfaatan Adobe After Effects sebagai alat yang kuat untuk menciptakan iklan yang menarik secara visual dan persuasif. Melalui studi komprehensif tentang teknik grafis gerak, prinsip animasi, dan fitur-fitur Adobe After Effects, karya ini mendemonstrasikan bagaimana grafis gerak 2D dapat meningkatkan cerita dan daya tarik visual dari konten iklan. Studi ini juga membahas dampak elemen-elemen grafis tersebut terhadap persepsi dan keterlibatan konsumen. Dengan menggali aspek kreatif dan teknis dari grafis gerak dalam periklanan, penelitian ini memberikan kontribusi pada bidang desain multimedia dan pemasaran. Temuan ini menawarkan wawasan berharga tentang efektivitas grafis gerak 2D dalam konteks periklanan susu, yang mengungkapkan potensi untuk meningkatkan komunikasi merek dan konektivitas dengan konsumen.

Kata kunci: grafis gerak 2D, Adobe After Effects, periklanan, produksi video, Susu Sarjana, prinsip animasi, desain multimedia, pemasaran, daya tarik visual, persepsi konsumen, komunikasi merek, efektivitas periklanan, teknik grafis gerak.

ABSTRAK

This thesis explores the implementation of 2D motion graphics in the production of advertising videos for Sarjana Milk, a dairy product manufacturer. The research focuses on leveraging Adobe After Effects as a powerful tool for creating visually engaging and persuasive advertisements. Through a comprehensive study of motion graphic techniques, animation principles, and Adobe After Effects features, this work demonstrates how 2D motion graphics can enhance the storytelling and visual appeal of advertising content. The study also discusses the impact of such graphical elements on consumer perception and engagement. By delving into the creative and technical aspects of motion graphics in advertising, this research contributes to the field of multimedia design and marketing. The findings offer valuable insights into the effectiveness of 2D motion graphics in the context of milk advertising, shedding light on the potential for enhanced brand communication and consumer connection.

Keywords: 2D motion graphics, Adobe After Effects, advertising, video production, Susu sarjana, animation principles, multimedia design, marketing, visual appeal, consumer perception, brand communication, advertising effectiveness, motion graphic techniques.