

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN ANIMASI 2D
DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA TOEFL TEST CENTER
YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

YUSRIAN ABDULLAH SUMARJONO

18.82.0335

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN ANIMASI 2D
DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA TOEFL TEST CENTER
YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

YUSRIAN ABDULLAH SUMARJONO

18.82.0335

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN ANIMASI 2D
DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA TOEFL TEST CENTER
YOGYAKARTA**

yang disusun dan diajukan oleh

Yusrian Abdullah Sumarjono

18.82.0335

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Februari 2025

Dosen Pembimbing,


Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302427

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN ANIMASI 2D DENGAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA TOEFL TEST CENTER YOGYAKARTA

yang disusun dan diajukan oleh

Yusrian Abdullah Sumarjono

18.82.0335

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Februari 2025

Nama Penguji	Susunan Dewan Penguji	Tanda Tangan
<u>Agus Purwanto, A.Md., S.Kom., M.Kom.</u> NIK. 190302229		
<u>Rokhmatullah Batik Firmansyah, S.Kom., M.Kom.</u> NIK. 190302277		
<u>Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom.</u> NIK. 190302427		

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Februari 2025

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 : Yusrian Abdullah Sumarjono
NIM : 18.82.0335

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Tuliskan Judul Skripsi

Dosen Pembimbing : Dhimas Adi Satria, 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, 20 Februari 2025

Yang Menyatakan,



Yusrian Abdullah Sumarjono

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan :

Pertama untuk diri saya sendiri yang telah berjuang dan bertahan hingga dapat menyelesaikan perkuliahan ini.

Kedua, untuk Ibu saya yang telah memberikan dukungan materi dan fasilitas yang ada.

Ketiga, kupersembahkan skripsi ini untuk orang-orang terdekat saya yang selalu mendukung saya dalam proses pembuatan dan penyusunan skripsi ini.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah Swt. Atas ridanya saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini adapun judul skripsi yang saya ajukan adalah “Perancangan Dan Pembuatan Video Iklan Animasi 2D Dengan Teknik Motion Graphic Pada TOEFL Test Center Yogyakarta”.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat kelulusan mata kuliah Skripsi di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Tidak dapat disangkal bahwa butuh usaha yang keras dalam penyelesaian pengerjaan skripsi ini. Namun, karya ini tidak akan selesai tanpa orang-orang tercinta di sekeliling saya yang mendukung dan membantu. Terima kasih saya sampaikan kepada :

1. Ibu saya, serta orang-orang terdekat saya yang selalu mendukung dan mendoakan saya agar menjadi pribadi yang lebih baik.
2. Bapak Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan dalam pembuatan dan penyusunan skripsi.
3. Semua pihak yang telah membantu dalam proses pembuatan dan penyusunan skripsi yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga segala kebaikan dan pertolongan semuanya mendapat berkah dari Allah Swt. dan akhirnya saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, karena keterbatasan ilmu yang saya miliki. Untuk itu saya dengan kerendahan hati mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun dari semua pihak demi membangun laporan penelitian ini.

Yogyakarta, 20 Februari 2025

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
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	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 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 Evaluasi	4
1.7 Sistematika Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Studi Literatur	7

2.2	Dasar Teori	12
2.2.3	Animasi	16
2.2.4	Jenis Animasi	17
2.2.5	Motion Graphic	19
2.2.6	Teori Pembuatan Video Animasi Motion Graphic	20
2.2.7	Software	21
2.2.8	Teori Evaluasi CRI (Customer Response Index)	23
2.2.9	Teori Skala Likert	23
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		25
3.1	Tinjauan Umum	25
3.2	Alur Penelitian	26
3.3	Pengumpulan Data	27
3.4	Wawancara	28
3.5	Observasi	30
3.6	Analisis Kebutuhan	33
3.8	Pra Produksi	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		43
4.1	Produksi	43
4.2	Pasca Produksi	58
4.3	Evaluasi	60
4.4	Implementasi	64
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		67
5.1	Kesimpulan	67
5.2	Saran	67
1.	Saran dari responden	67
REFERENSI		68
LAMPIRAN		70

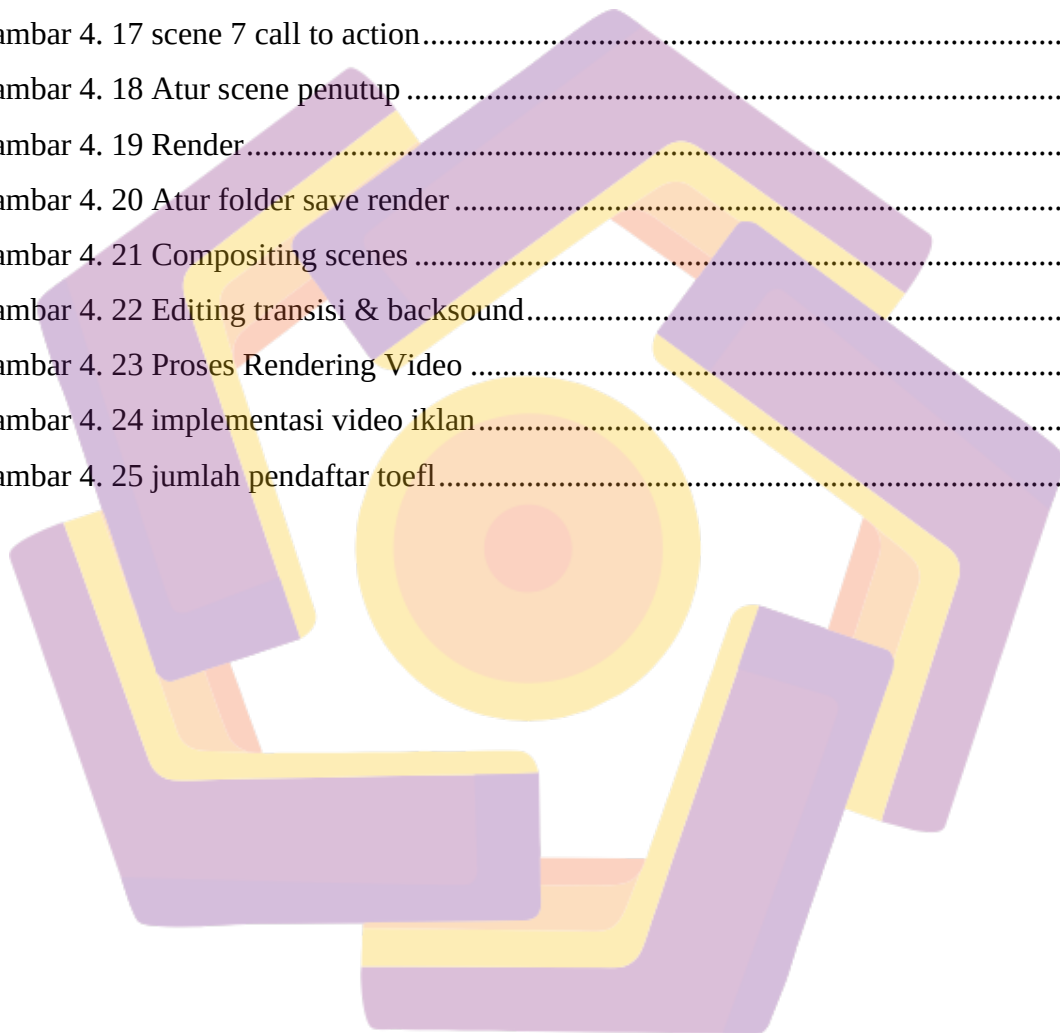
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian	10
Tabel 2. 2 Persentase Kelayakan	24
Tabel 3. 1 Pertanyaan wawancara	28
Tabel 3. 2 Kebutuhan Hardware	34
Tabel 3. 3 Kebutuhan Software	35
Tabel 3. 4 Brainware	35
Tabel 3. 5 Aspek Produksi	36
Tabel 3. 6 Storyboard	41
Tabel 4. 1 asset animasi	44
Tabel 4. 2 evaluasi kebutuhan fungsional	60
Tabel 4. 3 Pertanyaan Kuisisioner	63
Tabel 4. 4 Hasil Pengisian Kuisisioner para ahli	63
Tabel 4. 5 Hasil Pengisian Kuisisioner umum	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 text	13
Gambar 2. 2 image.....	14
Gambar 2. 3 audio	14
Gambar 2. 4 video	15
Gambar 2. 5 animation	15
Gambar 2. 6 Virtual Reality	16
Gambar 2. 7 Animasi Tradisional.....	17
Gambar 2. 8 Animasi 2D.....	17
Gambar 2. 9 Animasi 3D.....	18
Gambar 2. 10 Animasi stop motion.....	18
Gambar 2. 11 Animasi motion graphic	19
Gambar 2. 12 Contoh Screenshot Motion Graphic	20
Gambar 2. 13 Layout Software Adobe Illustrator	21
Gambar 2. 14 Layout Software Adobe After effects.....	22
Gambar 2. 15 Layout Software Adobe Premiere pro	22
Gambar 3. 1 Pembelajaran Preparation Dan Test Toefl Test Center Yogyakarta.....	26
Gambar 3. 2 Dokumentasi Wawancara	28
Gambar 3. 3 Iklan PT Nasmoco Klaten.....	31
Gambar 3. 4 Iklan Digibook promotion	31
Gambar 3. 5 Video company profile PT Fala Group Indonesia.....	32
Gambar 3. 6 Tampilan Buku	33
Gambar 3. 7 Naskah	40
Gambar 4. 1 Tampilan awal adobe illustrator 2024	43
Gambar 4. 2 Asset Animasi.....	44
Gambar 4. 3 Tampilan Awal Adobe After Effect 2024	46
Gambar 4. 4 New Composition Setting.....	47
Gambar 4. 5 Menambahkan warna solid	47
Gambar 4. 6 Import logo Toefl Test Center Yogyakarta	48
Gambar 4. 7 Atur position logo	48
Gambar 4. 8 Atur rotation logo	49
Gambar 4. 9 Atur Easy Ease Logo	50

Gambar 4. 10 Scene 2 profil dan keunggulan Toefl Test Center Yogyakarta.....	51
Gambar 4. 11 Atur anchor point.....	51
Gambar 4. 12 Atur Part aset Composition.....	52
Gambar 4. 13 Scene 3 informasi biaya.....	53
Gambar 4. 14 Scene 4 kemudahan akses.....	53
Gambar 4. 15 Scene 5 alamat dan informasi kontak	54
Gambar 4. 16 informasi jam operasional di Toefl Test Center Yogyakarta.....	55
Gambar 4. 17 scene 7 call to action.....	55
Gambar 4. 18 Atur scene penutup	56
Gambar 4. 19 Render.....	57
Gambar 4. 20 Atur folder save render	57
Gambar 4. 21 Compositing scenes	58
Gambar 4. 22 Editing transisi & backsound.....	59
Gambar 4. 23 Proses Rendering Video	59
Gambar 4. 24 implementasi video iklan.....	65
Gambar 4. 25 jumlah pendaftar toefl.....	65



INTISARI

Video merupakan bagian dari multimedia dengan teknologi pengiriman sinyal elektronik dari suatu gambar bergerak. Video dapat digunakan sebagai media promosi (iklan). Iklan diartikan sebagai berita pesanan untuk mendorong, membujuk khalayak ramai agar tertarik pada barang dan jasa yang dijual, dipasang pada media massa. *Motion graphic* merupakan gabungan dari potongan-potongan desain/animasi yang berbasis media visual yang menggabungkan film dengan desain grafis dengan memasukan sejumlah elemen yang berbeda. Istilah *motion graphic* digunakan untuk menggambarkan berbagai solusi desain grafis profesional dalam menciptakan suatu desain komunikasi yang dinamis dan efisien untuk film, televisi dan internet. *Motion graphic* adalah tipe animasi yang menampilkan tulisan dan grafik. Pembuatan iklan dengan menggunakan teknik *motion graphic* diharapkan dapat menjadi tren baru di bidang periklanan dan penyampaian informasi. Penelitian ini dilakukan pada Osee Toefl Test Center Yogyakarta. Metode perancangan dan pembuatan iklan meliputi tahap pra produksi dan tahap produksi. Pada tahap pra produksi meliputi tahap perancangan ide dan konsep, pemilihan tema, perancangan naskah, pemilihan dubber, dan pemilihan storyboard. Pada tahap produksi meliputi pembuatan narasi, pembuatan desain obyek 2D (dimensi), pembuatan timelapse, composting dan editing, final rendering, dan uji kelayakan.

Kata kunci : video iklan, animasi 2D, *motion graphic*



ABSTRACT

Video is part of multimedia with electronic signal sending technology from a moving image. Video can be used as a promotional medium (advertising). Advertising is defined as news orders to encourage, persuade the general public to be interested in the goods and services sold, posted on the mass media. Motion graphics are a combination of visual media-based pieces of design/animation that combine film with graphic design by including a number of different elements. The term motion graphic is used to describe various professional graphic design solutions in creating a dynamic and efficient communication design for film, television and the internet. Motion graphics are a type of animation that displays writing and graphics. Ad creation using motion graphic techniques is expected to become a new trend in the field of advertising and information delivery. This research was conducted at the Osee Toefl Test Center Yogyakarta. The method of designing and creating advertisements includes the pre-production stage and the production stage. The pre-production stage includes the stage of designing ideas and concepts, choosing themes, designing scripts, selecting dubbers, and choosing storyboards. The production stage includes narration, creating 2D (dimensional) object designs, creating timelapses, compositing and editing, final rendering, and feasibility testing.

Keywords : advertisement video, 2D animation, motion graphic