

**PEMBUATAN MEDIA PROMOSI THE GUN'S BARBERSHOP
MENGUNAKAN TEKNIK MOTIONGRAPHIC
TUGAS AKHIR**



Disusun oleh:

Satria Tri Rajasa

NIM (20.02.0517)

Daffa Perdana Adwinsyah

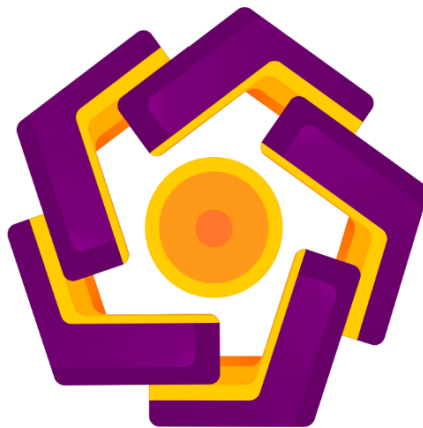
NIM (20.02.0573)

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

**PEMBUATAN MEDIA PROMOSI THE GUN'S BARBERSHOP
MENGUNAKAN TEKNIK MOTIONGRAPHIC**

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya Komputer pada jenjang Program Diploma – Program Studi Manajemen Informatika



Disusun oleh:

Satria Tri Rajasa

NIM (20.02.0517)

Daffa Perdana Adwinsyah

NIM (20.02.0573)

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN MEDIA PROMOSI THE GUN'S BARBERSHOP
MENGUNAKAN TEKNIK MOTIONGRAPHIC**
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Satria Tri Rajasa

NIM (20.02.0517)

Daffa Perdana Adwinskyah

NIM (20.02.0573)

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 20 Januari 2025

Dosen Pembimbing,


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

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN MEDIA PROMOSI THE GUN'S BARBERSHOP MENGUNAKAN TEKNIK MOTIONGRAPHIC

yang disusun dan diajukan oleh

Satria Tri Rajasa

NIM (20.02.0517)

Daffa Perdana Adwinsyah

NIM (20.02.0573)

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Januari 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Supriatin, M.Kom
NIK. 190302239

M. Nuraminudin, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302408

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 20 Januari 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Satria Tri Rajasa
NIM : 20.02.0517

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:
Tuliskan Judul Tugas Akhir

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 Januari 2025

Yang Menyatakan,



Satria Tri Rajasa

HALAMAN MOTTO

“Teruslah berusaha dan berkarya walaupun tidak dihargai dan diapresiasi”

(*Penulis*)

“Sukses adalah guru yang buruk. Sukses menggoda orang yang tekun berpikir bahwa mereka tidak bisa gagal.”

(*Bill Gates*)

“Jika kau menungguku untuk menyerah, kau akan menungguku selamanya”

(*Uzumaki Naruto*)

“Dan bersabarlah kamu, sesungguhnya janji Allah adalah benar”

(*Q.S Ar Rum 60*)

“Berjuanglah dan berusahalah menjadi kuat, karena hanya dirimu sendiri yang bisa menolongmu”

(*Penulis*)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Segala puji kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas segala limpahan rahmat-Nya dan karunia-Nya. Penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik. Oleh karena itu Tugas Akhir ini penulis persembahkan kepada:

1. Rektor Universitas Amikom Yogyakarta, bapak Prof. Dr., M. Suyanto, M.M
2. Dekan Universitas Amikom Yogyakarta, Dr. Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom, Ph.D.
3. Kaprodi D3 Manajemen Informatika, Akhmad Dahlan, M.Kom
4. Kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan melalui doa untuk kesuksesan saya.
5. Bapak Dhimas Adi Satria selaku dosen pembimbing tugas akhir yang sudah memberikan banyak ilmu dan dukungannya.
6. Pihak The Gun's Barbershop yang telah membantu dalam penelitian hingga terselesaikan dengan baik.
7. Serta rekan-rekan prodi D3 Manajemen Informatika 2020 yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.
8. Dan semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah memberikan bantuan dan dukungan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji syukur kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas segala Rahmat dan hidayah-Nya. Penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Pembuatan Media Promosi The Gun’s Barbershop Menggunakan Teknik Motiongraphic”. Tugas Akhir ini dibuat dengan tujuan untuk memenuhi persyaratan kelulusan jenjang Diploma Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis mendapatkan banyak saran, bimbingan serta ilmu baru dari berbagai pihak, Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Keluarga dan teman saya yang selalu senantiasa memberikan do’a dan dukungan
2. Dosen pembimbing, Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom. atas segala bimbingan.
3. Kaprodi D3 Manajemen Informatika, Akhmad Dahlan, M.Kom
4. Rektor Universitas Amikom Yogyakarta, bapak Prof. Dr., M. Suyanto, M.M.
5. Para Dosen penguji yang bersedia menguji dan memberikan banyak masukan untuk memperbaiki Tugas Akhir penulis.
6. Serta semua rekan-rekan dan berbagai pihak yang terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung dalam Tugas Akhir ini.

Yogyakarta, 17 Januari 2025

Penulis

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR	1
HALAMAN JUDUL	2
.....	iv
.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	7
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Batasan Masalah.....	3

1.5	Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1	Manfaat penelitian bagi peneliti.....	4
1.5.2	Manfaat penelitian bagi The Gun's Barbershop.....	4
1.6	Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA		5
2.2.1	Pengertian Multimedia.....	12
2.2.2	Elemen Multimedia	13
2.2.3	Motion Graphic	14
2.2.4	Promosi.....	14
2.2.5	Komponen Promosi.....	14
2.2.6	Software.....	15
2.2.6.1	Adobe Illustrator.....	15
2.2.6.2	Adobe After Effect.....	17
2.2.6.3	Skala Likert	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		20
3.1	Pendefinisian Permasalahan.....	20
3.2	Analisis Kebutuhan	24
3.3	Perancangan.....	27
3.3.1	Naskah.....	27
3.3.2	Storyboard.....	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		31

4.1	Implementasi.....	31
4.1.1	Produksi.....	31
4.2	Pengujian	51
4.2.1	Perbandingan Kebutuhan Fungsional Dengan Hasil Akhir ...	51
4.2.2	Data Hasil Kuisisioner	55
4.3	Implementasi.....	60
BAB V PENUTUP		62
5.1	Kesimpulan	62
5.2	Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA.....		65
LAMPIRAN.....		67

DAFTAR TABEL

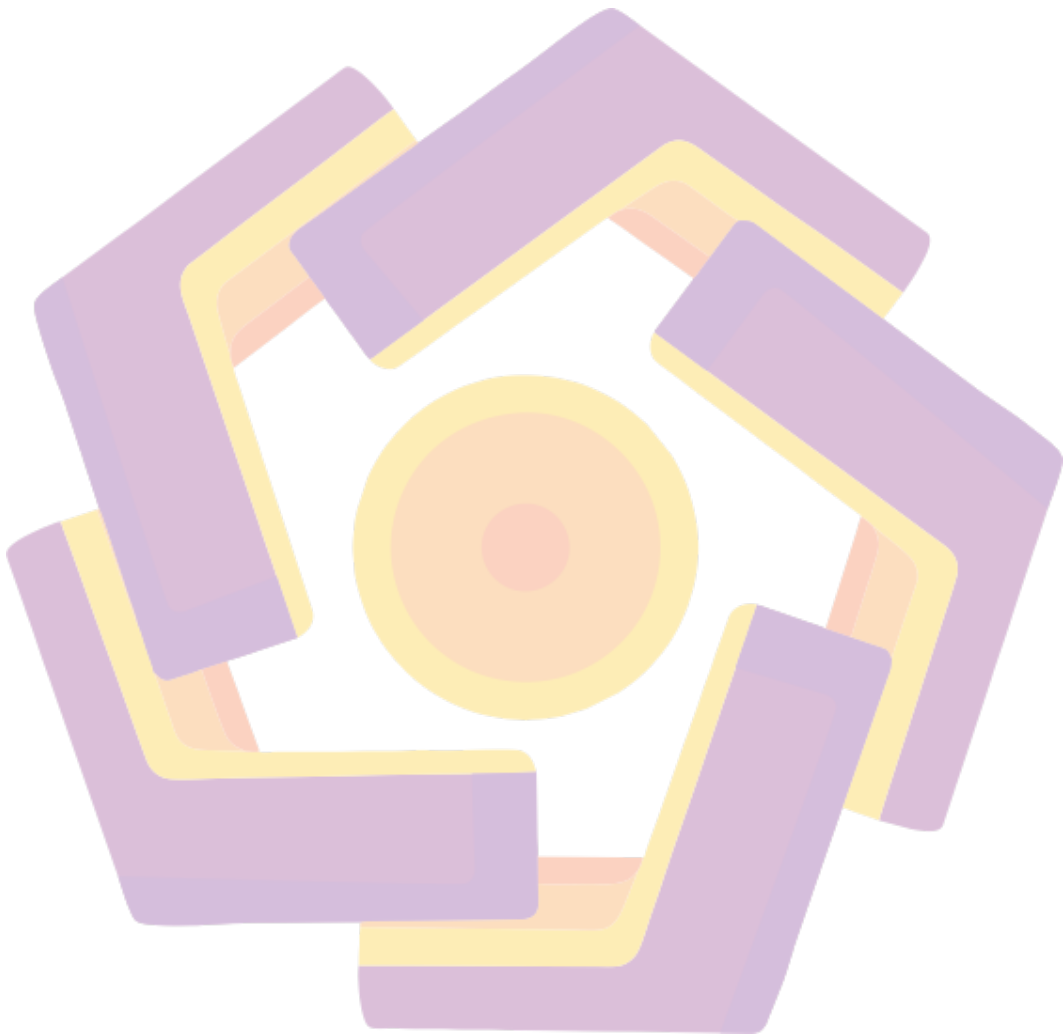
Tabel 3.1 Tabel Deskripsi Masalah	23
Tabel 3.2 Tabel Solusi Permasalahan	24
Tabel 3.3 Tabel Kebutuhan Non Fungsional.....	25
Tabel 3.4 Tabel Daftar Software	26
Tabel 3.5 Tabel Kebutuhan Brainware	26
Tabel 4.1 Daftar Adegan Liveshoot.....	34
Tabel 4.2 Daftar Kebutuhan Fungsional Dan Preview Gambar	52
Tabel 4.1 Daftar Pertanyaan Untuk Customer	57
Tabel 4.2 Kuisisioner Ahli Bidang Multimedia.....	58
Tabel 4.3 Data Kuisisioner Customer	59
Tabel 4.4 Interval Presentase.....	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 kamera Yang digunakan untuk proses liveshoot.....	31
Gambar 4.2 Website Adobe Podcast untuk editing dubbing.....	32
Gambar 4.3 Behind the scene pengeditan audio dubbing.....	32
Gambar 4.4 Perekaman dubbing pada smartphone	33
Gambar 4.5 Folder Asset Adobe Illustrator	35
Gambar 4.6 Folder Footage Video Liveshoot.....	36
Gambar 4.7 Desain awal karakter pada kertas	36
Gambar 4.8 Proses recreate karakter pada Adobe Illustrator	37
Gambar 4.9 Hasil Akhir recreate karakter	37
Gambar 4.10 Proses recreate karakter lain pada scene cuci muka	38
Gambar 4.11 Proses pembuatan bagian tangan capster	38
Gambar 4.12 Pembuatan Tangan Capster.....	39
Gambar 4.13 Pembuatan asset pada scene alamat barbershop.....	39
Gambar 4.14 Proses Recreate Asset Untuk Scene Creambath.....	40
Gambar 4.15 Proses Recreate Asset Untuk Scene Massage	40
Gambar 4.16 Proses Recreate Asset Untuk Scene Styling Gimbal	41
Gambar 4.17 Proses Recreate Asset Scene Colouring.....	41
Gambar 4.18 Tampilan Arthboard.....	42
Gambar 4.19 Pen Tool.....	42
Gambar 4.20 Direct Selection Tool.....	43

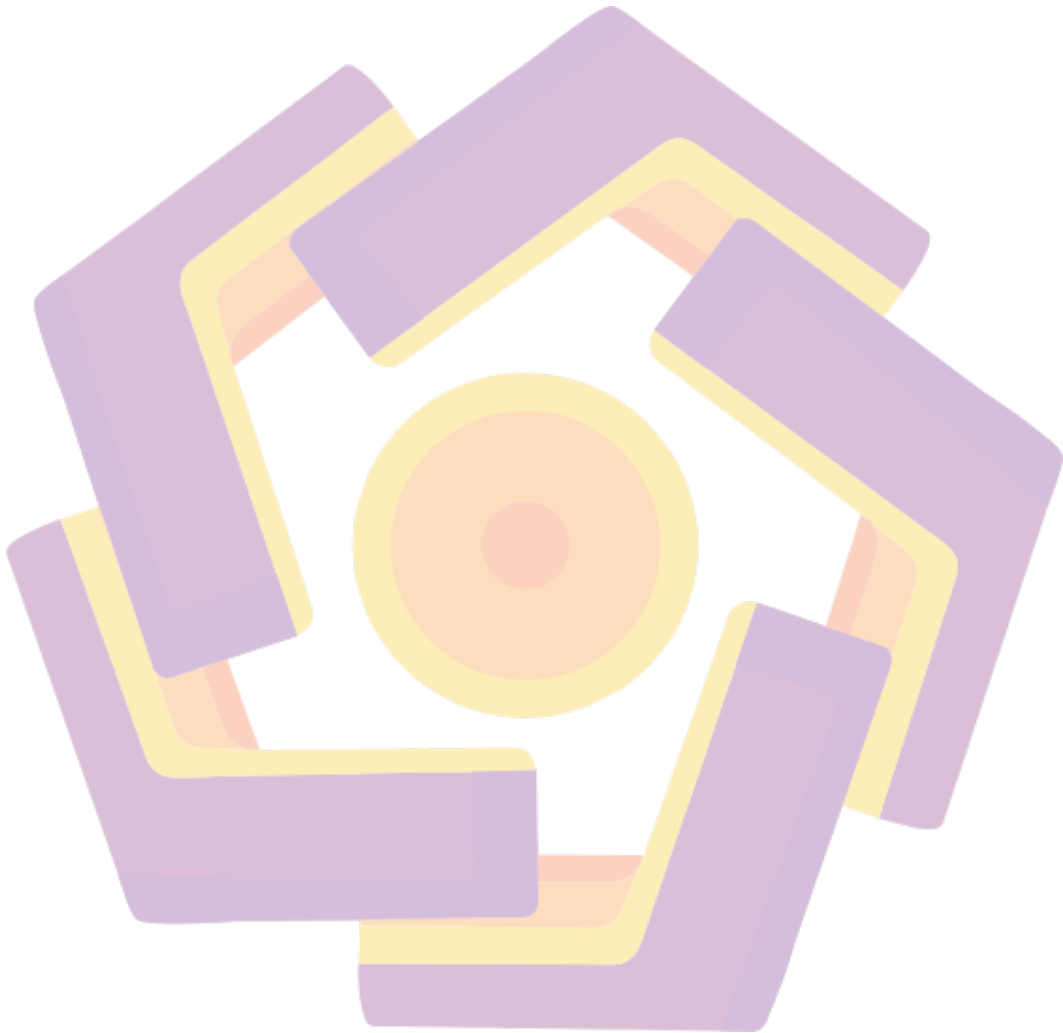
Gambar 4.21 Eyedropper Tool.....	43
Gambar 4.22 Animating Scene Alamat	44
Gambar 4.23 Easy Ease F9	44
Gambar 4.24 Animating Scene Awal Karakter.....	45
Gambar 4.25 Animating Scene Massage	45
Gambar 4.26 Animating Scene Service Colouring.....	46
Gambar 4.27 Animating Scene Creambath.....	46
Gambar 4.28 Animating Scene Cuci Muka	46
Gambar 4.29 Proses Animating tangan	47
Gambar 4.30 Proses Animating Tangan Kiri	47
Gambar 4.31 Proses Animating Tangan Kanan	47
Gambar 4.32 Tampilan Karakter Pada Scene Fasilitas.....	48
Gambar 4.33 Tampilan Effect Scale.....	48
Gambar 4.34 Tampilan Effect Position	48
Gambar 4.35 Effect Puppet Tool.....	49
Gambar 4.36 Scene Fasilitas AC.....	49
Gambar 4.37 Scene Fasilitas Layar Tv.....	49
Gambar 4.38 Editing Scene Penjelasan Biaya.....	50
Gambar 4.39 Editing Scene Promo	50
Gambar 4.40 Scene Penutupan.....	50
Gambar 4.41 Proses Render.....	51

Gambar 4.42 Penyerahan Project Video 60



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Penunjukan Dosen.....	67
Lampiran 2 Surat Ijin Penelitian.....	69
Lampiran 3 Hasil Mentah Implementasi.....	70



INTISARI

Proyek pembuatan media promosi menggunakan teknik *motion graphic* ini bertujuan untuk menghadirkan identitas merek yang menarik dan melekat bagi The Gun's Barbershop, sebuah tempat potong rambut khusus pria dengan nuansa yang maskulin dan retro. Dalam proyek ini, penulis berfokus pada penggunaan teknik *motion graphic* untuk menciptakan sebuah video promosi yang melekat dan mencerminkan karakter The Gun's Barbershop.

Pertama, melakukan penelitian mendalam tentang The Gun's Barbershop. Kemudian, mengumpulkan referensi visual yang relevan dan elemen-elemen yang terkait dengan dunia potong rambut.

Selanjutnya, dibuatlah konsep desain *motion graphic* menggunakan kombinasi karakter yang menarik, transisi, dan permainan warna yang menarik. Dalam proyek ini, kami juga menggabungkan elemen visual seperti gunting, sisir, dan pisau cukur dalam komposisi *motion graphic*. Hasil akhir dari proyek *motion graphic* ini adalah sebuah video promosi berdurasi 1 menit 19 detik yang memperkenalkan The Gun's Barbershop dengan kombinasi video animasi dan liveshoot.

Diharapkan bahwa proyek *motion graphic* ini dapat membantu The Gun's Barbershop memperkuat citra merek mereka dan menarik perhatian calon customer. Dengan menggunakan teknik *motion graphic*, penulis berharap dapat memberikan pengalaman visual yang memukau dan meningkatkan keunikan serta daya tarik The Gun's Barbershop di mata konsumen.

Kata kunci: Promosi, Barbershop, *Motiongraphic*, Liveshoot dan Animasi

ABSTRACT

This project aims to create a compelling brand identity for The Gun's Barbershop, a men's haircut shop with a masculine and retro feel. In this project, the author focuses on the creative use of motion graphic techniques to create a promotional video that reflects the character of The Gun's Barbershop.

First, conducting in-depth research on The Gun's Barbershop. Then, collecting relevant visual references and elements related to the world of haircuts.

Next, a motion graphic design concept was created using a combination of interesting characters, transitions, and interesting color games. In this project, we also incorporate visual elements such as scissors, combs, and razors in the motion graphic composition. The final result of this motion graphic project is a 1-minute 20-second promotional video that introduces The Gun's Barbershop with a combination of animated videos and liveshoots.

It is hoped that this motion graphic project can help The Gun's Barbershop strengthen their brand image and attract the attention of potential customers. By using motion graphic techniques, the author hopes to provide a stunning visual experience and increase the uniqueness and appeal of The Gun's Barbershop in the eyes of consumers.

Keyword: Promotion, Barbershop, Motiongraphic, Liveshoot and Animation