

PEMBUATAN MEDIA PROMOSI “THE GUN’S” BARBERSHOP

MENGGUNAKAN TEKNIK MOTIONGRAPHIC

TUGAS AKHIR



Disusun oleh :

Satria Tri Rajasa

NIM (20.02.0517)

Daffa Perdana Adwinskyah

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

MENGGUNAKAN 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:

Nama : 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**

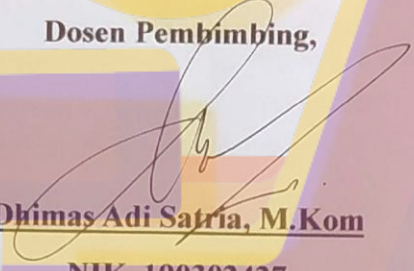
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Daffa Perdana Adwinsyah

20.02.0573

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 2 Desember 2024

Dosen Pembimbing,


Dhimas Adi Satria, M.Kom

NIK. 190302427

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN MEDIA PROMOSI “THE GUN’S” BARBERSHOP
MENGUNAKAN TEKNIK MOTIONGRAPHIC**

yang disusun dan diajukan oleh

Daffa Perdana Adwinsyah

20.02.0573

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 21 Februari 2025

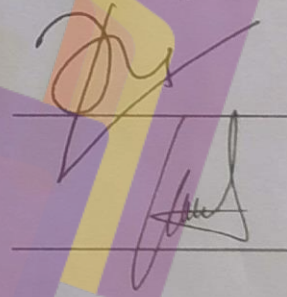
Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Dina Maulina, S.Kom, M.Kom
NIK. 190302250

Ike Verawati, M.Kom
NIK. 190302237

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer

Tanggal 21 Februari 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Daffa Perdana Adwinsyah

NIM : 20.02.0573

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

Pembuatan Media Promosi “ The Gun’s” Barbershop Menggunakan Teknik Motiongraphic

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, 21 Februari 2025

Yang Menyatakan,



Daffa Perdana Adwinsyah

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.

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
INTISARI.....	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
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 penlitian bagi objek penelitian.....	4
1.5.3 Manfaat bagi masyarakat.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II.....	6
2.1 Referensi.....	6
2.2 Landasan Teori.....	11
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	11
2.2.2 Elemen Mulitmedia.....	12
2.2.3 Motion Graphic.....	13
2.2.4 Promosi.....	13
2.2.5 Komponen Promosi.....	14

2.2.6 Adobe Illustrator.....	14
2.2.7 Adobe After Effect	16
2.2.8 Capcut	18
2.2.9 Storyboard.....	19
2.2.10 Skala likert	20
BAB III	21
3.1 Pendefinisian Masalah	21
3.2 Tinjauan Umum.....	21
3.2.1 Deskripsi Objek.....	22
3.2.2 Deskripsi Masalah.....	23
3.2.3 Solusi yang diusulkan	23
3.3 Analisis Kebutuhan	24
3.3.1 Kebutuhan Fungsional	25
3.3.2 Kebutuhan Non Fungsional	25
3.4 Perancangan	28
3.4.1 Script.....	28
3.4.2 Storyboard.....	30
BAB IV	34
4.1 Implementasi.....	34
4.1.1 Produksi	34
4.2 Pengujian.....	59
4.2.1 Perbandingan Video Dengan Storyboard.....	60
4.2.2 Data Hasil Kuisisioner	63
4.3 Implementasi.....	68
BAB V.....	70
5.1 Kesimpulan	70
5.2 Saran.....	71
Daftar Pustaka	72
Lampiran	73

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel perbandingan penelitian.....	8
Tabel 3. 1 Deskripsi masalah	23
Tabel 3. 2 Tabel solusi permasalahan.....	24
Tabel 3. 3 Tabel analisis hardware	25
Tabel 3. 4 Tabel analisis software	27
Tabel 3. 5 Tabel analisis brainware	27
Tabel 3. 6 Tabel script	28
Tabel 3. 7 Tabel storyboard	30
Tabel 3. 8 Tabel footage liveshoot	35
Tabel 4. 1 Tabel Perbandingan storyboard dengan video.....	60
Tabel 4. 2 Tabel pertanyaan ahli bidang multimedia	63
Tabel 4. 3 Daftar pertanyaan untuk pelanggan.....	64
Tabel 4. 4 Interval Persentase.....	65
Tabel 4. 5 Data kuisioner ahli bidang multimedia	66
Tabel 4. 6 Data kuisioner pelanggan	67

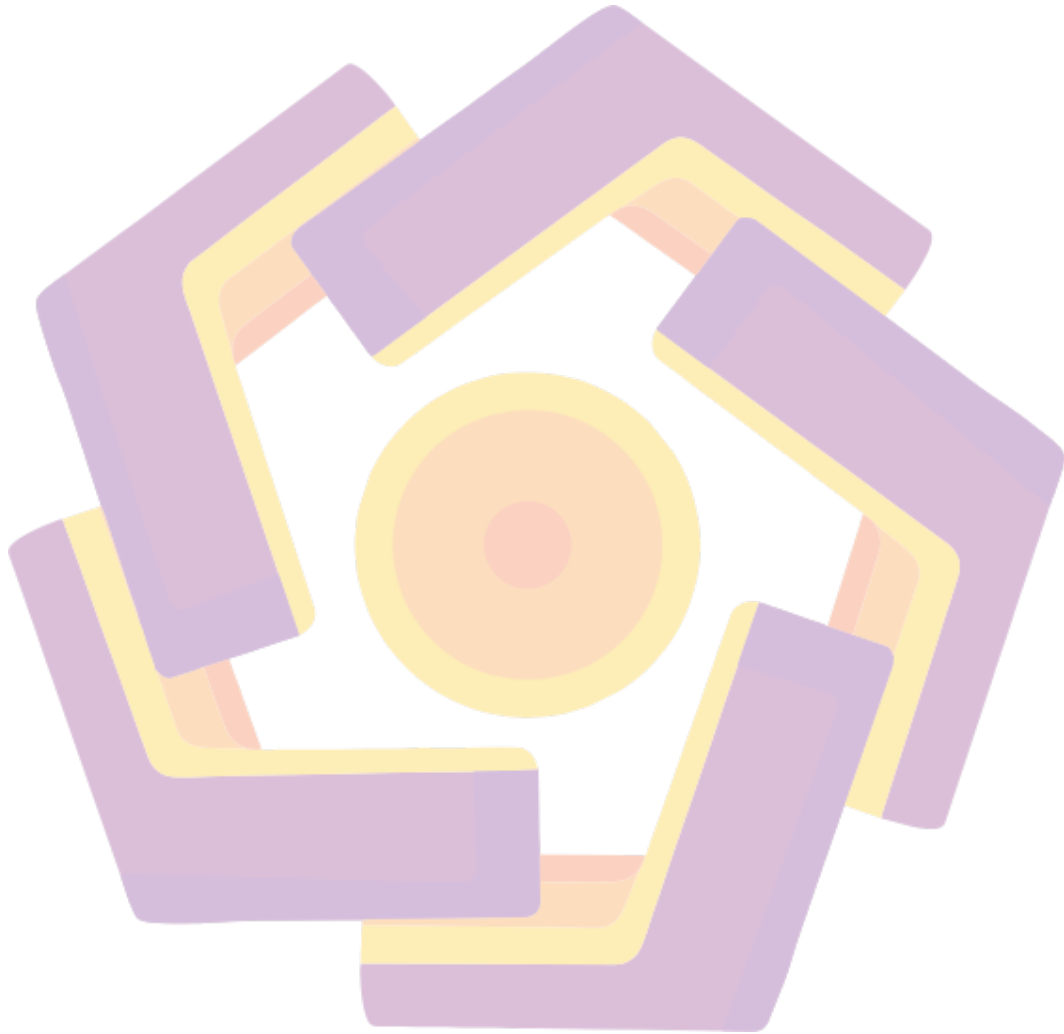
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Elemen Multimedia	12
Gambar 2. 1 Tampilan Adobe Illustrator.....	15
Gambar 2. 2 Tampilan Adobe After Effect.....	17
Gambar 3. 1 Tampilan depan The Guns Barbershop	22
Gambar 3. 2 Suasana didalam The Gun's Barbershop	22
Gambar 3. 3 Storyboard 1	30
Gambar 3. 4 Storyboard 2	30
Gambar 3. 5 Storyboard 3	31
Gambar 3. 6 Storyboard 4	31
Gambar 3. 7 Storyboard 5	31
Gambar 3. 8 Storyboard 6	32
Gambar 3. 9 Storyboard 7	32
Gambar 3. 10 Storyboard 8	33
Gambar 4. 1 Canon EOS 2000D	34
Gambar 4. 2 Footage tampilan depan	35
Gambar 4. 3 Footage suasana dalam.....	35
Gambar 4. 4 Footage potong rambut.....	36
Gambar 4. 5 Footage keramas.....	36
Gambar 4. 6 Hasil perekaman voice over	37
Gambar 4. 7 Website Adobe Podcast	37
Gambar 4. 8 Behind the scene pengeditan suara.....	38
Gambar 4. 9 Sketsa karakter	38
Gambar 4. 10 Proses recreate karakter pada Adobe Illustrator.....	39
Gambar 4. 11 Hasil akhir recreate karakter.....	39
Gambar 4. 12 Proses recreate karakter lain pada scene cuci muka.....	40
Gambar 4. 13 Proses pembuatan bagian tangan capster	40
Gambar 4. 14 Pembuatan tangan capster	41
Gambar 4. 15 Pembuatan asset pada scene alamat barbershop	41
Gambar 4. 16 Proses recreate asset untuk scene creambath	42
Gambar 4. 17 Proses recreate asset untuk scene massage	42
Gambar 4. 18 Proses recreate asset untuk scene styling gimbal.....	43
Gambar 4. 19 Proses recreate asset scene colouring.....	43
Gambar 4. 20 Tampilan artboard.....	44
Gambar 4. 21 Pen Tool.....	44
Gambar 4. 22 Direct Selection Tool.....	45
Gambar 4. 23 Eyedropper Tool.....	45
Gambar 4. 24 Animating scene alamat	46
Gambar 4. 25 Easy Ease F9	47
Gambar 4. 26 Animating scene awal karakter	47
Gambar 4. 27 Animating scene massage.....	47

Gambar 4. 28 Animating scene service colouring	48
Gambar 4. 29 Animating scene creambath	49
Gambar 4. 30 Animating scene cuci muka.....	49
Gambar 4. 31 Proses Animating tangan.....	50
Gambar 4. 32 Proses animating tangan kiri	50
Gambar 4. 33 Proses Animating Tangan Kiri	50
Gambar 4. 34 Proses animating tangan kanan	51
Gambar 4. 35Tampilan Karakter Pada Scene Fasilitas	51
Gambar 4. 36 Tampilan Effect Scale	51
Gambar 4. 37 Tampilan Effect Position	52
Gambar 4. 38 Effect Puppet Tool.....	52
Gambar 4. 39 Scene Fasilitas AC.....	52
Gambar 4. 40 Scene Fasilitas Layar Tv	53
Gambar 4. 41 Editing Scene Penjelasan Biaya	53
Gambar 4. 42 Editing Scene Promo.....	54
Gambar 4. 43 Scene Penutupan	54
Gambar 4. 44 Proses Render.....	55
Gambar 4. 45 Folder Adobe	55
Gambar 4. 46 Folder footage dan livenesshoot.....	55
Gambar 4. 47 Menu pada capcut.....	56
Gambar 4. 48 Menu preview footage.....	56
Gambar 4. 49 Timeline Capcut	57
Gambar 4. 50 Workspace Capcut.....	58
Gambar 4. 51 Tools 1 Capcut.....	58
Gambar 4. 52 Tools 2 Capcut.....	59
Gambar 4. 53 Tampilan export Capcut	59
Gambar 4. 54 Foto penyerahan video projek	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Surat Persetujuan Dosen	73
Lampiran 1. 2 Surat Persetujuan Dosen	74
Lampiran 2. 1 Surat Ijin Penelitian	75
Lampiran 3. 1 hasil mentah implementasi	76



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* yang kreatif 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 20 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 projek 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 projek, 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 projek, we also incorporate visual elements such as scissors, combs, and razors in the motion graphic composition. The final result of this motion graphic projek 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 projek 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