

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN LAYANAN MASYARAKAT  
SOSIALISASI KPR DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC  
PADA BANK BPD DIY GIWANGAN**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi S1 Informatika



disusun oleh

**FATYA PUTRI BERLIANA**

**18.11.2185**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2025**

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN LAYANAN MASYARAKAT  
SOSIALISASI KPR DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC  
PADA BANK BPD DIY GIWANGAN**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi S1 Informatika



disusun oleh

**FATYA PUTRI BERLIANA**

**18.11.2185**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2025**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN LAYANAN MASYARAKAT SOSIALISASI  
KPR DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA BANK BPD DIY  
GIWANGAN**

yang disusun dan diajukan oleh

**Fatya Putri Berliana**

**18.11.2185**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 8 Juli 2025

**Dosen Pembimbing,**

**Muhammad Tofa Nurcholis, S.Kom., M.Kom.**  
**NIK. 190302281**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN LAYANAN MASYARAKAT SOSIALISASI  
KPR DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA BANK BPD DIY  
GIWANGAN**

yang disusun dan diajukan oleh

**Fatya Putri Berliana**

**18.11.2185**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 24 Juli 2025

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Arifiyanto Hadinegoro, S.Kom., M.T.**  
**NIK. 190302289**

**Raditya Wardhana, S.Kom., M.Kom.**  
**NIK. 190302208**

**Muhammad Tofa Nurcholis, S.Kom., M.Kom.**  
**NIK. 190302281**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 24 Juli 2025

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Prof. Dr. Kusriani, M.Kom.**  
**NIK. 190302106**



## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Fatya Putri Berliana  
NIM : 18.11.2185

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Pembuatan Video Iklan Layanan Masyarakat Sosialisai KPR Dengan Teknik Motion Graphic Pada Bank BPD DIY Giwangan**

Dosen Pembimbing : Muhammad Tofa Nurcholis, 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 Penulisan 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 Penulisan 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, 24 Juli 2025

Yang Menyatakan,



Fatya Putri Berliana

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirramanirrahim

Alhamdulillah rabbil 'alamin, puji syukur ke hadirat Allah SWT atas rahmat, karunia, hidayah serta inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Tiada lembar paling indah dalam skripsi kecuali lembar persembahan.

### Orang Tua dan Adik

Sebagai tanda cinta dan rasa terima kasih yang tiada terhingga, kupersembahkan karya ini untuk Ibu Anita Setianingsih, Bapak Didik Iftanto dan Bapak Tingkir Winarso yang telah memberikan kasih sayang, secara dukungan, restu, cinta kasih yang tiada terhingga. Terima kasih karena selalu mendoakan, selalu mendukung, selalu menasehati, sabar dalam menunggu proses penyusunan skripsi ini, serta meridhoi dalam setiap hal baik yang saya lakukan. Terima kasih sudah mengantarkan saya sampai di titik ini. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat mama dan papa bangga serta bahagia.

Sebagai tanda sayang, juga kupersembahkan karya ini untuk adikku Kristina Dita Ramadhani, terima kasih karena telah memberi dukungan, mendoakan, mengizinkan serta memberi pinjaman laptop untuk menyusun skripsi ini. Untuk adikku Arum Sekar Rengganis, terima kasih karena telah memberi semangat, mendukung serta mendoakan. Untuk adikku Al Ghazali Aqila Pranaja terima kasih karena telah mendukung serta mendoakan.

### Keluarga

Kupersembahkan rasa terima kasih kepada seluruh keluarga yang selalu memberikan dukungan, nasehat, restu serta kasih sayang yang luar biasa.

Sebagai tanda sayang, kupersembahkan karya ini untuk Kakung Alm. Bapak Wasiyan, Alm. Bapak Suwarso, Alm. Bapak Mulyono dan Uti Ibu Sri Hanti, Ibu Sri Darwini, Ibu Asih Pudjiastuti terima kasih karena sudah selalu memberikan dukungan, mendoakan, memberikan restu serta kasih sayang. Terima kasih karena telah menjaga serta menemani hingga saat ini.

## HALAMAN PERSEMBAHAN

### *Great People and My Supportsystem*

Teruntuk manusia hebat yang telah membersamaiku sedari 2016, yang telah banyak memberikan dukungan, memberikan semangat, mendoakan, menasehati. Kupersembahkan karya ini untuk Rofi Pawana Galang Mahardhika, terima kasih untuk segala bentuk cinta dan kasih sayang, terima kasih karena telah hadir dan menemani hingga saat ini.

### **Yang Tersayang**

Teruntuk anak bulu ku Cimut, Oreo, Vanilla terima kasih karena telah hadir memberikan semangat dan selalu menjadi sumber energi untukku. Terima kasih karena selalu setia dan menemani.

*“My cats are not just pet, but a part of my soul”*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas rahmat, karunia serta hidayah-Nya yang senantiasa mengiringi langkah penulis, sehingga skripsi dengan judul **PEMBUATAN VIDEO IKLAN LAYANAN MASYARAKAT SOSIALISASI KPR DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA BANK BPD DIY GIWANGAN** ini dapat terselesaikan dengan baik.

Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk menyelesaikan program Sarjana Komputer dari Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta. Dalam proses penulisan skripsi ini penulis mendapatkan banyak dukungan, baik dalam proses penelitian, penyusunan, dan dukungan moral.

Pada kesempatan yang telah diberikan, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Yth. Prof. Dr. M. Suyanto, MM., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Yth. Prof. Dr. Kusri, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Yth. Ibu Eli Pujastuti, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Yth. Bapak Muhammad Tofa Nurcholis, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam penyusunan tugas akhir.
5. Orang tua serta keluarga penulis yang telah mendukung dan mendoakan selama ini.
6. Serta semua pihak yang telah membantu penulis dalam proses penyusunan tugas akhir.

Yogyakarta, 20 September 2025

Penulis



## DAFTAR ISI

|                                           |      |
|-------------------------------------------|------|
| HALAMAN JUDUL .....                       | i    |
| HALAMAN PERSETUJUAN.....                  | ii   |
| HALAMAN PENGESAHAN .....                  | iii  |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI ..... | iv   |
| HALAMAN PERSEMBAHAN .....                 | v    |
| HALAMAN PERSEMBAHAN .....                 | vi   |
| KATA PENGANTAR .....                      | vii  |
| DAFTAR ISI.....                           | viii |
| DAFTAR TABEL.....                         | xi   |
| DAFTAR GAMBAR.....                        | xii  |
| DAFTAR LAMPIRAN.....                      | xiii |
| INTISARI .....                            | xiv  |
| <i>ABSTRACT</i> .....                     | xv   |
| BAB I PENDAHULUAN.....                    | 1    |
| 1.1 Latar Belakang Masalah .....          | 1    |
| 1.2 Rumusan Masalah.....                  | 2    |
| 1.3 Batasan Masalah .....                 | 2    |
| 1.4 Tujuan Penulisan.....                 | 3    |
| 1.5 Manfaat Penulisan.....                | 3    |
| 1.6 Sistematika Penulisan .....           | 3    |
| 1.7 Metode Penulisan.....                 | 5    |
| 1.7.1 Metode Pengumpulan Data.....        | 5    |
| 1.7.2 Metode Analisis .....               | 5    |
| 1.7.3 Metode Pelaksana .....              | 6    |
| 1.7.4 Metode Pengujian .....              | 6    |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....             | 7    |
| 2.1 Studi Literatur.....                  | 7    |
| 2.2 Dasar Teori .....                     | 12   |
| 2.2.1 Multimedia .....                    | 12   |
| 2.2.2 Video.....                          | 13   |

|                                   |                               |    |
|-----------------------------------|-------------------------------|----|
| 2.2.3                             | <i>Motion Graphic</i> .....   | 15 |
| 2.2.4                             | Iklan Layanan Masyarakat..... | 16 |
| 2.2.5                             | Bank.....                     | 17 |
| 2.2.6                             | Metode Penulisan.....         | 18 |
| BAB III METODE PENULISAN .....    |                               | 20 |
| 3.1                               | Objek Penelitian.....         | 20 |
| 3.2                               | Alur Penelitian.....          | 20 |
| 3.3                               | Pengumpulan Data.....         | 21 |
| 3.4                               | Analisis Kebutuhan.....       | 23 |
| 3.4.1                             | Kebutuhan Fungsional.....     | 23 |
| 3.4.2                             | Kebutuhan Non Fungsional..... | 23 |
| 3.5                               | Pra Produksi.....             | 24 |
| 3.5.1                             | <i>Moodboard</i> .....        | 24 |
| 3.5.2                             | <i>Storyboard</i> .....       | 24 |
| 3.6                               | Produksi.....                 | 24 |
| 3.6.1                             | Pembuatan <i>Assets</i> ..... | 24 |
| 3.6.2                             | Perekaman Narasi.....         | 24 |
| 3.7                               | Paska Produksi.....           | 25 |
| 3.7.1                             | <i>Animating</i> .....        | 25 |
| 3.7.2                             | <i>Compositing</i> .....      | 25 |
| 3.7.3                             | <i>Rendering</i> .....        | 25 |
| 3.7.4                             | Evaluasi.....                 | 25 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN ..... |                               | 26 |
| 4.1                               | Pra Produksi.....             | 26 |
| 4.1.1                             | Pengumpulan Data.....         | 26 |
| 4.1.2                             | <i>Moodboard</i> .....        | 31 |
| 4.1.3                             | <i>Storyboard</i> .....       | 32 |
| 4.2                               | Produksi.....                 | 33 |
| 4.2.1                             | Kebutuhan Non Fungsional..... | 33 |
| 4.2.2                             | Produksi Aset.....            | 34 |

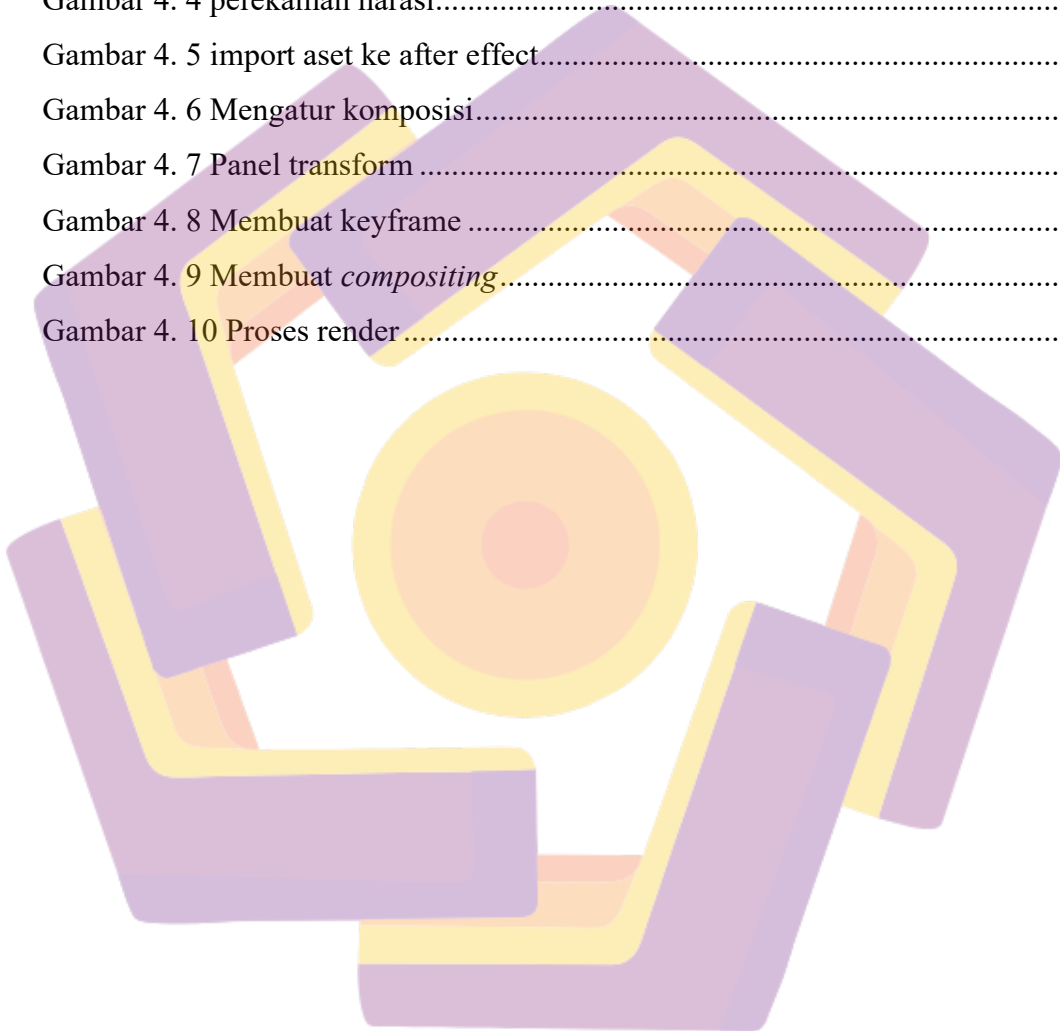
|                     |                                     |    |
|---------------------|-------------------------------------|----|
| 4.2.3               | Perekaman Narasi .....              | 35 |
| 4.3                 | Paska Produksi .....                | 35 |
| 4.3.1               | Animating .....                     | 35 |
| 4.3.2               | <i>Compositing</i> .....            | 37 |
| 4.3.3               | <i>Rendering</i> .....              | 37 |
| 4.4                 | Evaluasi .....                      | 38 |
| 4.4.1               | Evaluasi Kebutuhan Fungsional ..... | 38 |
| 4.4.2               | Skala Likert .....                  | 39 |
| BAB V PENUTUP ..... |                                     | 44 |
| 5.1                 | Kesimpulan .....                    | 44 |
| 5.2                 | Saran .....                         | 44 |
| REFERENSI .....     |                                     | 45 |
| LAMPIRAN .....      |                                     | 48 |

## DAFTAR TABEL

|                                                            |    |
|------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 2. 1 Studi literatur .....                           | 9  |
| Tabel 3. 1 List wawancara .....                            | 22 |
| Tabel 4. 1 Hasil wawancara .....                           | 28 |
| Tabel 4. 2 Kebutuhan perangkat keras.....                  | 34 |
| Tabel 4. 3 Kebutuhan perangkat lunak .....                 | 34 |
| Tabel 4. 4 Evaluasi kebutuhan fungsional .....             | 38 |
| Tabel 4. 5 List kuesioner ( <i>pretest</i> ) .....         | 39 |
| Tabel 4. 6 Hasil penilaian sikap ( <i>pretest</i> ) .....  | 40 |
| Tabel 4. 7 List kuesioner ( <i>posttest</i> ) .....        | 41 |
| Tabel 4. 8 Hasil penilaian sikap ( <i>posttest</i> ) ..... | 42 |
| Tabel 4. 9 Nilai interval .....                            | 43 |

## DAFTAR GAMBAR

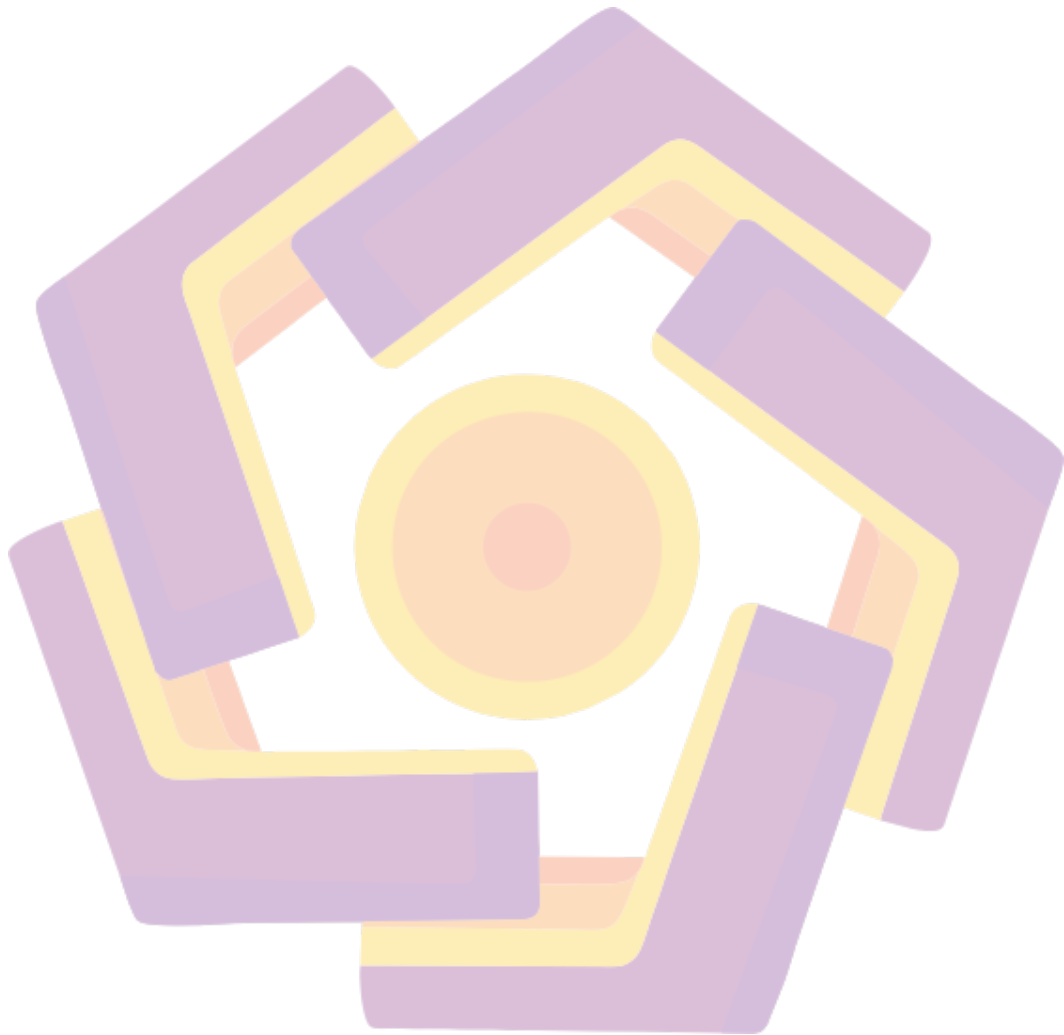
|                                              |    |
|----------------------------------------------|----|
| Gambar 4. 1 desain moodboard .....           | 32 |
| Gambar 4. 2 Hasil <i>storyboard</i> .....    | 33 |
| Gambar 4. 3 Pembuatan aset grafis.....       | 35 |
| Gambar 4. 4 perekaman narasi.....            | 35 |
| Gambar 4. 5 import aset ke after effect..... | 36 |
| Gambar 4. 6 Mengatur komposisi.....          | 36 |
| Gambar 4. 7 Panel transform .....            | 36 |
| Gambar 4. 8 Membuat keyframe .....           | 37 |
| Gambar 4. 9 Membuat <i>compositing</i> ..... | 37 |
| Gambar 4. 10 Proses render .....             | 38 |





## DAFTAR LAMPIRAN

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| Lampiran 1 Dokumen serah terima..... | 48 |
|--------------------------------------|----|



## INTISARI

Di tengah meningkatnya kebutuhan hunian, generasi muda Indonesia saat ini mulai menunjukkan ketertarikan terhadap program pembiayaan rumah seperti Kredit Pemilikan Rumah (KPR). Namun, masih banyak dari mereka yang belum memahami prosedur, manfaat, dan peluang KPR, khususnya di wilayah perkotaan. Kurangnya akses informasi yang menarik menjadi salah satu kendala utama dalam meningkatkan literasi finansial generasi muda terkait kepemilikan rumah melalui layanan perbankan.

Sebagai lembaga keuangan, bank memiliki peran penting dalam mendukung kesejahteraan masyarakat melalui berbagai produk dan layanan. Seiring perkembangan teknologi komunikasi, media penyampaian informasi juga ikut berkembang, salah satunya melalui *motion graphic*. Media ini dinilai efektif untuk menyampaikan pesan yang kompleks secara singkat, visual, dan menarik, sehingga mampu menjangkau audiens digital seperti kalangan muda secara lebih tepat sasaran.

Bank BPD DIY Giwangan hadir sebagai salah satu lembaga perbankan yang menyediakan layanan KPR bagi masyarakat. Guna meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap program ini, penulis melakukan sebuah penelitian dengan judul "Pembuatan Video Iklan Layanan Masyarakat Sosialisasi KPR dengan Teknik *Motion Graphic* pada Bank BPD DIY Giwangan". Penelitian ini bertujuan untuk merancang media informasi yang menarik dan mudah dipahami.

Metode penelitian yang digunakan penulis meliputi studi pustaka, observasi, wawancara, hingga evaluasi melalui kuesioner sebelum dan sesudah menonton video. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa video *motion graphic* mampu meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai layanan KPR di Bank BPD DIY Giwangan, sekaligus menjadi media alternatif yang efektif dalam strategi komunikasi perbankan di era digital.

**Kata kunci:** KPR, bank, *motion graphic*

## **ABSTRACT**

*In the midst of rising housing needs, Indonesian youth today are showing increasing interest in home financing programs such as mortgage loans (KPR). However, many of them still lack a clear understanding of the procedures, benefits, and opportunities offered by KPR—particularly in urban areas. Limited access to relevant and communicative information remains a major obstacle in improving financial literacy among the younger generation regarding home ownership through banking services.*

*As a financial institution, banks play a crucial role in supporting community welfare through various products and services. With the advancement of communication technology, the methods of conveying information have also evolved, one of which is through motion graphic media. This medium is considered effective for delivering complex messages in a concise, visual, and engaging format, making it suitable for reaching digital-savvy audiences such as the youth.*

*Bank BPD DIY Giwangan serves as one of the banking institutions that provides mortgage services to the public. To enhance public understanding of this program, the author conducted a research project entitled "Development of a Public Service Announcement Video for KPR Socialization Using Motion Graphic Techniques at Bank BPD DIY Giwangan." This study aims to design an informative and easily understandable medium in the form of a motion graphic video.*

*The research methods used include literature review, observation, interviews, and evaluation through pre- and post-viewing questionnaires. The results show that motion graphic videos can effectively improve public understanding of the KPR program at Bank BPD DIY Giwangan, and offer an alternative medium for banking communication strategies in the digital era.*

**Keyword:** KPR, bank, motion graphic