

**PERANCANGAN VIDEO SEBAGAI MEDIA
PROMOSI JAMBU DALHARI DARI
DESA KRASAAN**

SKRIPSI



disusun oleh

Satrio Pambuko Rizky

17.12.0414

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

**PERANCANGAN VIDEO SEBAGAI MEDIA
PROMOSI JAMBU DALHARI DARI
DESA KRASAAN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer Pada Jenjang Program Sarjana – Program Studi Teknik Komputer



disusun oleh

Satrio Pambuko Rizky

17.12.0414

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

ii

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO SEBAGAI MEDIA
PROMOSI JAMBU DALHARI DARI
DESA KRASAAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Satrio Pambuko Rizky

17.12.0414

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 2 Februari 2021

Dosen Pembimbing,

Agus Fatkhurohman, M.Kom
NIK. 190302105

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO SEBAGAI MEDIA
PROMOSI JAMBU DALHARI DARI
DESA KRASAAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Satrio Pambuko Rizky

17.12.0414

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal xx xxxxx 202x

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Rifda Faticha Alfa Aziza, S.kom., M.Kom
NIK. 190302392

Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126

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

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 05 Maret 2022



Satrio Pambuko Rizky

NIM. 17.12.0414

MOTTO

Hari kemarin adalah pengalaman, hari ini lakukan yang terbaik, hari besok hanya tuhan yang tahu.

Mati hanya sekali, hidup berkali-kali.

Kematian adalah sesuatu yang paling dekat dengan diri sendiri, bisa menghampiri kapan aja dan dimana aja.

Mengingat kematian ialah alarm untuk selalu bersyukur atas masih bernafasnya saat ini.

Kenapa *why*, tidak pernah *never*, karena *because*, selalu *always*.

Berangan-anganlah saat tua nanti, ketika dirimu mati muda.

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur, saya mempersembahkan skripsi ini kepada semua pihak yang terlibat secara langsung atau tidak langsung dalam proses pembuatan skripsi.

1. Alhamdulillah, Allah SWT yang telah memberikan berkah, rahmat, kesehatan, kemudahan, dan kelancaran kepada saya dalam menyusun skripsi ini.
2. Bapak dan Ibu saya yang selalu menanyakan kapan skripsi ini selesai dan mempertanyakan kapan penulis ini lulus, serta membiayai pendidikan saya hingga memperoleh gelar sarjana.
3. Bapak Agus Fatkhurohman, M.Kom selaku dosen pembimbing yang sudah membantu memandu saya dalam penyusunan skripsi ini.
4. Kepada teman-teman kontrakan yang selalu mengajak bermain pubg ketika skripsi ini disusun.
5. Kepada anaknya bapak Heru membantu dalam pengerjaan skripsi dan selalu menyuruh untuk menyelesaikannya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang maha Esa yang telah memberikan kita limpahan rahmat, nikmat, serta hidayahnya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“PERANCANGAN VIDEO SEBAGAI MEDIA PROMOSI JAMBU DALHARI DARI DESA KRASAAN”** ini disusun sebagai syarat utama untuk menyelesaikan program sarjana pada Universitas Amikom Yogyakarta.

Penyelesaian skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada orang tua saya, dosen, teman-teman, dan seluruh pihak yang membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan, semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan kepada semua pihak yang sudah membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini.

Demi perbaikan selanjutnya, saran dan kritik yang membangun akan diterima dengan senang hati dan rasa terima kasih. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi saya dan kita semua.

Yogyakarta.....2021

Satrio Pambuko Rizky

17.12.0414

DAFTAR ISI

COVER	i
JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	iv
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	3

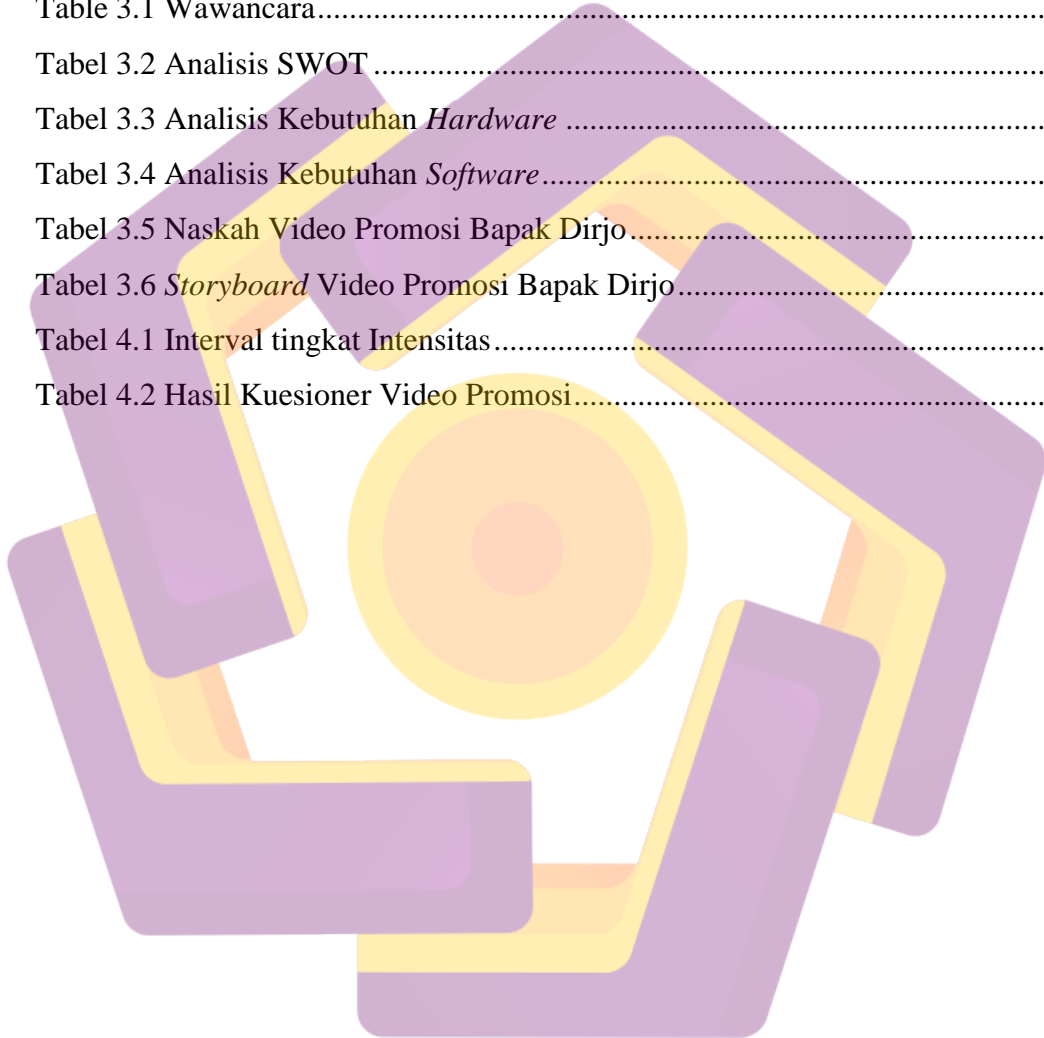
1.6.1	Metode Pengumpulan Data	4
1.6.1.1	<i>Metode Wawancara</i>	4
1.6.1.2	<i>Metode Observasi</i>	4
1.6.1.3	<i>Metode Pustaka</i>	4
1.6.2	Metode Analisis	4
1.6.3	Metode Perancangan	4
1.6.4	<i>Metode Implementasi</i>	4
1.6.5	<i>Metode testing</i>	4
1.7	Sistematika Penulisan	5
BAB II Landasan Teori.....		6
2.1	Tijauan Pustaka	6
2.2	Dasar Teori.....	7
2.2.2	Animasi	10
2.2.3	<i>Social media</i>	12
2.2.4	<i>Adobe premiere</i>	13
2.2.5	Media Promosi dan Sosialisasi	13
2.2.6	<i>Tracing dan Coloring</i>	14
2.2.7	<i>Composition dan Editing</i>	14
2.2.8	<i>Adobe Illustrator</i>	14
2.2.9	<i>Adobe After Effect</i>	18
2.2.10	<i>Blender</i>	20
2.2.11	<i>Motion Graphic</i>	21
2.2.12	<i>Visual Effect</i>	21
2.2.13	Pemasaran	22
2.2.13.1	<i>Pasar Sasaran</i>	22
2.3	Metode analisis.....	22
2.3.1	Analisis SWOT	22
2.3.2	Analisis Kebutuhan.....	25
2.3.2.1	<i>Kebutuhan Fungsional</i>	25

2.3.2.2	<i>Kebutuhan Non Fungsional</i>	25
2.4	Metode Perancangan	26
2.4.1	Tahap Pra-produksi	26
2.4.2	Tahap Produksi	27
2.4.3	Tahap Paska Produksi	27
2.5	Implementasi	28
2.6	Metode Testing	28
2.6.1	Skala Likert	28
2.6.2	Skala Menentukan Interneval	29
2.6.3	Rumus Persentase	29
BAB III	Metode Penelitian	31
3.1	Gambaran umum	31
3.1.1	Sejarah Pertama	31
3.1.2	Desain Label	32
3.1.3	Desain 3D	33
3.2	Metode Pengumpulan Data	35
3.2.1	Metode Wawancara	35
3.2.2	Metode Observasi	36
3.3	Analisis	36
3.3.1.1	<i>Solusi Yang Disarankan</i>	39
3.3.1.2	<i>Solusi Yang Dipilih</i>	39
3.3.2	Analisis Kebutuhan <i>hardware</i>	39
3.3.3	Analisis Kebutuhan <i>Software</i>	40
3.4	Alur Penelitian	41
3.5	Tahap Perancangan	42
3.5.1	Pra Produksi	42
3.5.1.1	<i>Ide & Konsep</i>	42
3.5.1.2	<i>Tema</i>	42

3.5.1.3	<i>Naskah</i>	42
3.5.1.4	<i>Storyboard</i>	43
BAB IV Implementasi dan Pembahasan.....		47
4.1	Implementasi.....	47
4.1.1	Produksi.....	47
4.1.1.1	<i>Desain Gambar</i>	47
4.1.1.2	<i>Desain 3D</i>	51
4.1.2	Paska Produksi.....	63
4.1.2.1	<i>Animating</i>	63
4.1.2.2	<i>Compositing</i>	69
4.1.2.3	<i>Rendering</i>	74
4.2	Pembahasan.....	76
4.2.1	Testing.....	76
BAB V Penutup.....		81
5.1	Kesimpulan.....	81
5.2	Saran.....	81
Daftar Pustaka.....		82

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian.....	6
Tabel 2.2 Matrik SWOT	24
Tabel 2.3 Rumus Interval.....	29
Tabel 2.4 Interval	29
Table 3.1 Wawancara.....	35
Tabel 3.2 Analisis SWOT	37
Tabel 3.3 Analisis Kebutuhan <i>Hardware</i>	39
Tabel 3.4 Analisis Kebutuhan <i>Software</i>	40
Tabel 3.5 Naskah Video Promosi Bapak Dirjo.....	42
Tabel 3.6 <i>Storyboard</i> Video Promosi Bapak Dirjo.....	43
Tabel 4.1 Interval tingkat Intensitas.....	78
Tabel 4.2 Hasil Kuesioner Video Promosi.....	79

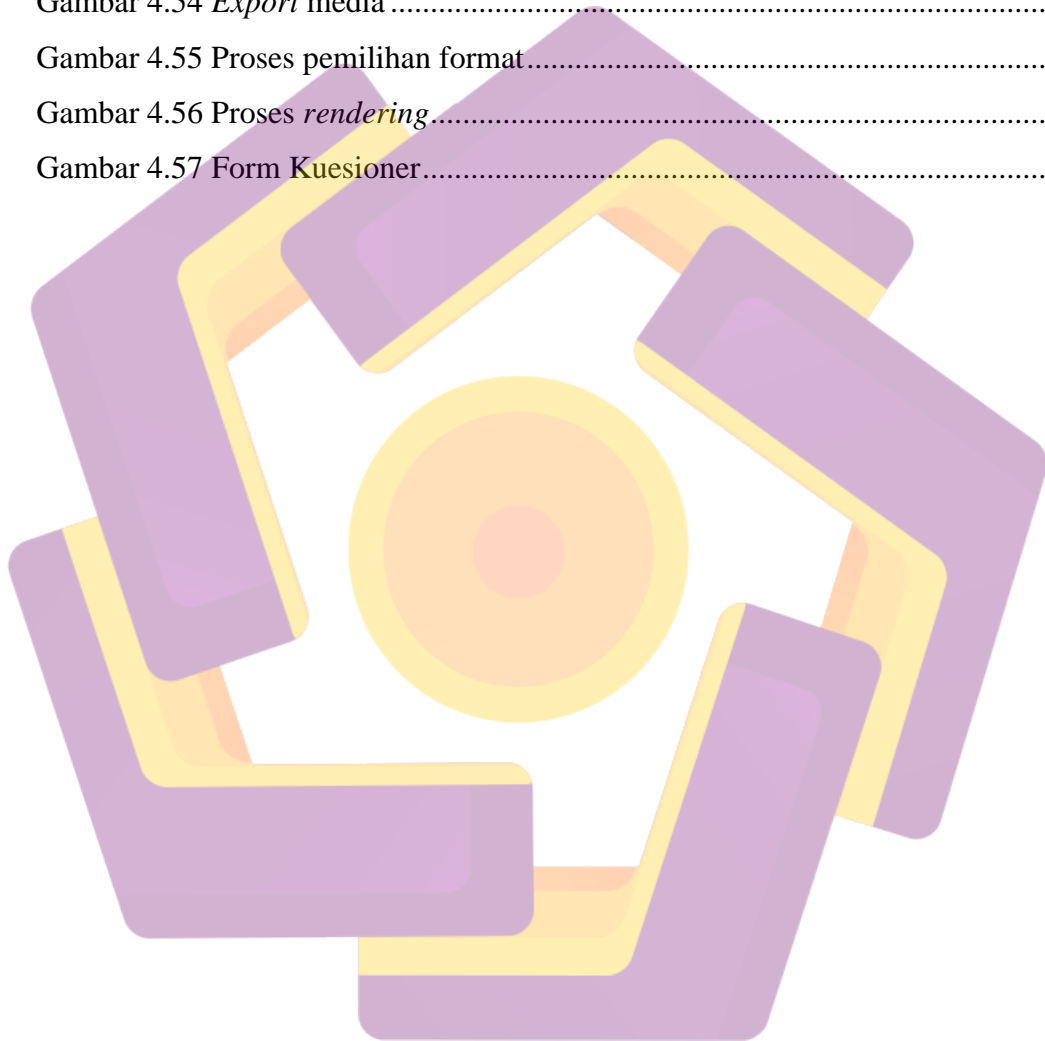


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh <i>Storyboard</i>	27
Gambar 3.1 Desain Logo Pertama dan Logo Final	32
Gambar 3.2 Desain Label 1	32
Gambar 3.3 Desain Label 2	33
Gambar 3.4 Desain Botol 1	33
Gambar 3.5 Desain Botol 2	33
Gambar 3.6 Desain Botol 3	34
Gambar 3.7 Desain Jambu	35
Gambar 3.8 Desain <i>splash</i>	35
Gambar 3.9 Alur penelitian	41
Gambar 4.1 Tools adobe illustrator	47
Gambar 4.2 Desain gambar manual	48
Gambar 4.3 <i>Tracing</i> menggunakan <i>pen tool</i>	49
Gambar 4.4 <i>outline</i>	49
Gambar 4.5 Desain label	49
Gambar 4.6 Vektor logo	50
Gambar 4.7 Vektor label	50
Gambar 4.8 Manajemen <i>file</i>	51
Gambar 4.9 Tools blender	52
Gambar 4.10 fitur <i>blender</i>	52
Gambar 4.11 Add mesh cylinder	53
Gambar 4.12 Proses pembentukan botol atau jambu dengan <i>cylinder</i>	53
Gambar 4.13 <i>Loop cut</i> untuk menambah garis <i>edge</i> pada sisi <i>face</i>	54
Gambar 4.14 <i>Bevel</i> digunakan untuk menduplikat <i>edge</i>	54
Gambar 4.15 <i>inset</i> digunakan untuk membuat garis <i>vertex</i> baru	55
Gambar 4.16 objek 3D botol	55
Gambar 4.17 <i>shade smooth</i> untuk memperhalus <i>face</i>	56
Gambar 4.18 Objek 3D jambu	56
Gambar 4.19 Menggunakan botol sebagai <i>effector</i>	57
Gambar 4.20 Menggunakan cube sebagai <i>domain</i>	57

Gambar 4.21 Menggunakan <i>sphere</i> sebagai <i>flow</i>	58
Gambar 4.22 Menggunakan <i>curve</i> sebagai <i>force</i>	58
Gambar 4.23 Pemberian <i>material base color</i>	59
Gambar 4.24 Pemberian <i>material glass</i>	60
Gambar 4.25 Memilih <i>face</i> untuk label.....	60
Gambar 4.26 Duplikat <i>face</i>	61
Gambar 4.27 <i>Selection</i> untuk menjadikan objek lain	61
Gambar 4.28 Memberi gambar/foto dibagian objek label	62
Gambar 4.29 <i>UV editing</i> untuk merapikan <i>face</i>	62
Gambar 4.30 Hasil setelah <i>UV editing</i>	62
Gambar 4.31 Mengatur format dengan 1080p full HD dan FPS tinggi.....	64
Gambar 4.32 Membuat <i>timeline</i>	64
Gambar 4.33 Memasukkan <i>plugin element 3D</i> pada <i>timeline</i>	65
Gambar 4.34 Membuka <i>scene setup</i>	65
Gambar 4.35 Import objek 3D yang sudah dibuat ditahap produksi	66
Gambar 4.36 Menganimasikan objek 3D dengan mengatur x, y, z dengan metode <i>keyframe</i> sesuai dengan yang sudah dirancang dalam naskah	66
Gambar 4.37 <i>Import</i> logo ke <i>timeline</i>	67
Gambar 4.38 Memasukkan efek ke <i>layer</i> paling atas	67
Gambar 4.39 Memainkan efek.....	68
Gambar 4.40 Menggunakan <i>masking</i> dengan menggerakannya dan menyalankan keyframe pada setiap prosesnya.....	68
Gambar 4.41 Mengatur efek <i>mask feather</i> dan <i>expansion</i> supaya efek terlihat halus	69
Gambar 4.42 Animasi logo selesai	69
Gambar 4.43 Membuat <i>project</i> baru	70
Gambar 4.44 <i>Import</i> tiap <i>scene</i> sesuai naskah yang sudah dirancang	70
Gambar 4.45 Pemberian efek <i>time remapping</i> pada <i>scene</i> animating 3D	70
Gambar 4.46 Proses <i>time remapping</i> dengan mengatur <i>speed</i>	71
Gambar 4.47 Pemberian <i>keyframe</i>	72
Gambar 4.48 Dibagian ini mengatur <i>scene</i> supaya terlihat cepat atau lambat.....	72

Gambar 4.49 Mengatur garis speed supaya terlihat mulus	72
Gambar 4.50 Menambahkan <i>text</i> pada <i>scene</i> yang sudah dirancang dinaskah.....	73
Gambar 4.51 Proses pemberian efek pada <i>text</i>	74
Gambar 4.52 Proses pewarna <i>text</i> sebagai variasi	74
Gambar 4.53 Tampilan <i>timeline</i>	74
Gambar 4.54 <i>Export</i> media	75
Gambar 4.55 Proses pemilihan format.....	76
Gambar 4.56 Proses <i>rendering</i>	76
Gambar 4.57 Form Kuesioner.....	77



INTISARI

Di Desa Krasaan terdapat banyak masyarakat yang membudidayakan jambu dalhari. Bapak Dirjo adalah salah satu pemilik kebun yang membudidayakan jambu dalhari. Bapak Dirjo masih menjual hasil kebun yang berupa jambu dalhari secara offline/langsung menjual jalan desa Krasaan yang dimasa pandemi Covid-19 ini menjadi sepi orang berlalu lalang, maka dari itu dibuatlah media periklanan yang berupa media bergerak atau media promosi. Membuat video promosi sebagai alternative promosi lebih mengenalkan produk jambu dalhari yang ada di Desa Krasaan agar dapat dikenal diluar kota atau diluar pulau Jawa dan dapat meningkatkan penjual jambu dalhari milik bapak Dirjo.

Peneliti mencoba melakukan analisa permasalahan dan mencoba memberikan solusi agar media penyampaian informasi lebih optimal dengan dibuatkan sebuah video promosi. Video ini menggunakan konsep multimedia teknik motion graphic dalam proses pembuatannya.

Video promosi ini bertujuan untuk memperkenalkan pada masyarakat luas mengenai jambu dalhari dan meningkatkan penjualan jambu dalhari milik bapak Dirjo. Karena video ini dibuat dengan menggabungkan teks, gambar, dan suara yang diharapkan dapat menjadi langkah yang tepat sebagai media promosi.

Kata Kunci: Motion Graphic, Video Promosi, Media Promosi

ABSTRACT

In the village of Krasaan there were many growing communitis guava dalhari. Mr. Dirjo is one of the owners of the cultivated guava growers. Mr. Dirjo still sold guava on the streets at the time of the Covid-19 pandemic, so an advertising medium of media promotion was created. Creating promotions as alternative promotions were more likely to introduce guava products in the village of Krasaan to be recognized outside the city of off java and to improve the guava seller's Mr. Dirjo.

Researchers are attempting information analysis and are trying to provide solutions to better infomercizing media as a promotional video is produced. The video uses the concept of multimedia motion graphic techniques in the manufacturing process.

This promotion video is intended to introduce to the general public on guava dalhari and increase the sale of Mr. Dirjo guava. Because it is created by combining the expected text, pictures, and sounds into a media campaign.

Keyword: motion graphic, promotional video, promotional media