

**PERANCANGAN VIDEO PROMOSI PADA KING JUICE JOGJA
MENGUNAKAN TEHNIK MOTION GRAPHIC DAN
3D LAYER**

SKRIPSI



disusun oleh

Listya Fajar Wicaksono

16.11.0041

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

**PERANCANGAN VIDEO PROMOSI PADA KING JUICE JOGJA
MENGUNAKAN TEHNIK MOTION GRAPHIC DAN
3D LAYER**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Listya Fajar Wicaksono

16.11.0041

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN VIDEO PROMOSI PADA KING JUICE JOGJA MENGUNAKAN TEHNIK MOTION GRPAHIC DAN 3D LAYER

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Listya Fajar Wicaksono

16.11.0041

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 6 Juni 2021

Dosen Pembimbing,

Amir Fatah Sofyan, St, M. Kom.
NIK. 190302047

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN VIDEO PROMOSI PADA KING JUICE JOGJA
MENGGUNAKAN TEHNIK MOTION GRAPHIC DAN
3D LAYER

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Listya Fajar Wicaksono

16.11.0041

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 february 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Amir Fatah Sofyan, S.t, M. Kom.

NIK. 190302047

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom

NIK. 190302215

Rifda Fatcha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom

NIK. 190302392

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 Februari 2022

DEKAN FALKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 25 Februari 2022



Listya Fajar Wicaksono
NIM. 16.11.0041

MOTTO

”Skripsi ini saya persembahkan kepada yang selalu bertanya”

”Kapan Pendadaran ?”

”Kapan Wisuda ?”

”Jika kamu tidak berani mengambil resiko dalam hidupmu, kamu tidak boleh kehilangan pandangan terhadap tujuanmu”

(Monkey D.Luffy)



PERSEMBAHAN

Puji Syukur kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan ridho-Nya yang telah memberikan kesehatan, kelancaran, dan kekuatan. Atas segala kemudahan yang engkau berikan akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Kedua Orang Tua dan Keluarga (Bapak Medi Porwanto dan Ibu Lisa tumiyati) serta kakak (Akabri Fibriyanto) dan kedua adik saya (Diva Ferdianto dan Melani Istriya Satyawati) yang selalu mendukung saya dan doa yang tidak ternilai harganya.
2. Teman -teman informatika 01 2016 yang telah berjuang dan menemani di saat mengerjakan skripsi selama pandemi covid-19 terimakasih saya Arif , Reyhan, Aril, Robert yang sudah membantu dan menerima ketidak jelasan saya saat mengerjakan sampai saya pendadaran terimakasih banyak memebrikan semangat.
3. Bapak Amir Fatah Sofyan,S.t, M.Kom yang sudah dengan sabar membimbing saya dan menyelesaikan skripsi dengan sangat baik.
4. Seluruh dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membagi ilmu selama saya mengenyam Pendidikan.

KATA PENGANTAR

Assalamualikum Wr. Wb

Alhamdulillah Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, kekuatan, karunia dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“PERANCANGAN VIDEO PROMOSI KING JUICE JOGJA MENGGUNAKAN TEHNIK MOTION GRAPHIC DAN 3D LAYER”** dapat tersampaikan dengan baik. Skripsi ini merupakan syarat **utama** bagi penulis untuk menyelesaikan proram studi Strata-1 di Universitas Amikom Yogyakarta program studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. ibu Krishawati, S.Si, MT selaku Dekan Fakultas Ilmu Universitas Amikom Yogyakarta
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, S.t, M.Kom selaku Dosen pembimbing, berkat bimbingan beliau arahnya dapat terselesaikan dengan basil yang terbaik.
4. Ibu Karti yang telah meluangkan waktunya untuk memeberikan arahan dan saran
5. Semua keluarga terutama kedua orang tua bapak ibu yang tidak pernah berhenti memberikan dukungan dan doa
6. semua teman-teman penulis, terutama teman yang telah membantu memberikan kritik dan saran kepada penulis.

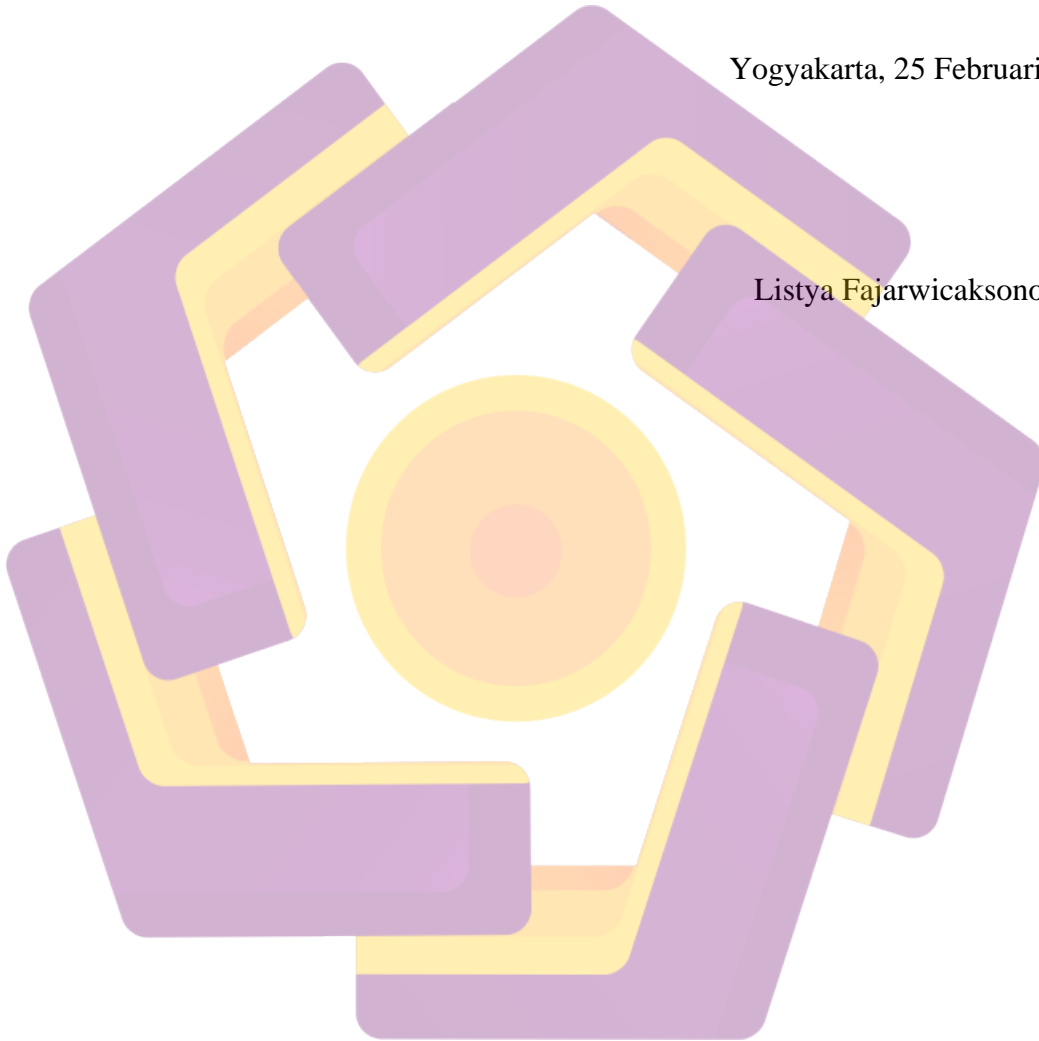
Penulis menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu selalu membuka diri untuk kritik dan saran yang

menbangun dari pembaca, untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya terimakasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 25 Februari 2022

Listya Fajarwicaksono



DAFTAR ISI

JUDUL	II
PERSETUJUAN	III
PENGESAHAN	IV
MOTTO	VI
PERSEMBAHAN	VII
KATA PENGANTAR	VIII
DAFTAR ISI	X
DAFTAR TABEL	XIII
DAFTAR GAMBAR	XIV
ABSTRACT	XVI
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	2
1.3 BATASAN MASALAH	3
1.4 TUJUAN PENELITIAN	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN	4
1.6 METODE PENELITIAN	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2 Metode Literatur	5
1.6.3 Metode Analisis	5
1.6.4 Metode Produksi	5

1.7	EVALUASI	6
BAB II LANDASAN TEORI.....		8
2.1	KAJIAN PUSTAKA.....	8
2.2	LANDASAN TEORI.....	10
2.2.1	Pengertian Promosi	10
2.2.2	Pengertian Iklan	11
2.2.3	Media Sosial.....	12
2.2.4	Instagram.....	13
2.2.5	Multimedia.....	14
2.2.6	Element Mulrimedia	15
2.2.7	Motion Graphic.....	18
2.2.8	3D Layer	18
2.2.9	Analisis SWOT	20
2.3	TAHAP PERANCANGAN	22
2.3.1	Pra Produksi	22
2.3.2	Produksi	24
2.3.4	Pasca Produksi	24
2.4	METODE TESTING	25
2.4.1	Metode Skala Likert.....	25
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		26
3.1	TINJAUAN UMUM.....	26
3.1.1	Deskripsi Objek	26
3.2	PENGUMPULAN DATA	26
3.2.1	Observasi.....	26
3.2.2	Wawancara.....	27
3.3	ANALISIS MASALAH	28
3.3.1	Analisis SWOT	28

3.4	MATRIK SWOT	30
3.5	KELEMAHAN MEDIA LAMA	31
3.6	SOLUSI YANG DITAWARKAN.....	31
3.7	ANALISIS KEBUTUHAN FUNGSIONAL.....	32
3.7.1	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	32
3.8	ANALISIS KELEYAKAN SISTEM	34
3.8.1	Kelayakan Teknis.....	34
3.8.2	Kelayakan Operasional	34
3.8.3	Kelayakan Hukum	34
3.8.4	Kelayakan Ekonomi.....	35
3.9	PRA PRODUKSI.....	35
3.9.1	Ide Cerita.....	35
3.9.2	Rancangn Naskah.....	36
3.9.3	Rancangan Stroryboard.....	37
BAB IV IMPEMENTS DAN PEMBAHASAN.....		41
4.1	IMPLEMNTASI.....	41
4.1.1	Produksi	41
4.1.2	Pasca Produksi	49
4.2	IMPLEMENTASI.....	58
4.2.1	Publikasi Instagram.....	58
BAB V PENUTUP		59
5.1	KESIMPULAN.....	59
5.2	SARAN	60
DAFTAR PUSTAKA		61

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbedaan.....	9
Tabel 3. 1 Analisis SWOT.....	30
Tabel 3. 2 Perangkat Keras	33
Tabel 3. 3 Perangkat Lunak	33
Tabel 3. 4 Crew Produksi.....	34
Tabel 3. 5 Naskah	36
Tabel 3. 6 Storyboard.....	37
Tabel 4. 1 Kuesioner Aspek Informasi Pada Masyarakat Umum dan Karyawan.....	53
Tabel 4. 2 Kategori Skor Jawaban Kuesioner.....	54
Tabel 4. 3 Persentase Skor Jawaban Kuesioner.....	54
Tabel 4. 4 Data Karyawan dan masyarakat umum	54
Tabel 4. 5 Validasi dari kuesioner aspek informasi pada masyarakat umum.....	55
Tabel 4. 6 Kuesioner Aspek Tampilan Pada Pekerja di Bidang Multimedia	56
Tabel 4. 7 Data diri Pekerja di Bidang Multimedia.....	57
Tabel 4. 8 Validasi dari kuesioner aspek tampilan pada Perhitungan Skala Likert.....	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Lima Element Multimedia	15
Gambar 2. 2 2D layer (left) and layers with 3D properties (right).....	18
Gambar 2. 3 Example of a camera A. Poin of interest B. Frame C. Camera.....	20
Gambar 3. 1 Profil Instagram King Juice Jogja.....	27
Gambar 4. 1 Alur Produksi.....	41
Gambar 4. 2 Pembuatan Desain.....	42
Gambar 4. 3 Pewarnaan Desian.....	43
Gambar 4. 4 Proses Pembuatan Key Frame.....	44
Gambar 4. 5 Proses Mengaktifkan 3D Layer.....	45
Gambar 4. 6 Setting Layer Camera.....	46
Gambar 4. 7 Tampilan View dari Top dan Aktive Camera.....	46
Gambar 4. 8 Hasil Pengaturan Jarak Objek.....	47
Gambar 4. 9 Proses Pergerakkan Kamera.....	48
Gambar 4. 10 Proses Menghilangkan Noise.....	49
Gambar 4. 11 Alur Pasca Produksi.....	49
Gambar 4. 12 Proses Editing.....	50
Gambar 4. 13 Proses Rendering.....	51

INTISARI

King Juice Jogja merupakan tempat jual jus buah yang menjual berbagai buah segar dan menyehatkan yang berlokasi jl. Rejowinangun No.420 A, Rejowinangun, kec. Kotagede, Kota Yogyakarta. Dalam bagian mempromosikan produk King Juice Jogja hanya menggunakan foto dan gambar yang selama ini masih menggunakan media social Instagram.

King Juice Jogja mengalami permasalahan di mempromosikan produknya, yaitu terdapat informasi yang tidak dapat di tampilkan pada foto dan gambar. Salah satunya belum dapat menyampaikan informasi dengan lebih menarik yang terdapat di media social King Juice Jogja. Dari hal tersebut penulis mengusulkan membuat sebuah video animasi yang mengilustrasikan semua informasi yang ada pada King Juice Jogja dengan penggabungan Teknik Motion Graphic dan 3D Layer. Motion Graphic dan 3D Layer digunakan untuk menambah kesan pergerakan yang lebih menarik dari media lama.

Dari uraian diatas, penulis membuat sebuah penelitian dengan judul Perancangan Video Promosi Pada King Juice Joga Menggunakan Motion Graphic Dan 3D Layer, penelitian ini diharapkan menjadi solusi untuk menyampaikan informasi tentang King Juice Jogja yang masih kurang menarik minat konsumen.

Kata Kunci : Video, promosi, *King Juice Jogja, Motion Graphic, 3D Layer*

ABSTRACT

King Juice Jogja is a place that sells fruit juices that sells a variety of fresh and healthy fruit, located at Jl. Rejowinangun No.420 A, Rejowinangun, kec. Kotagede, Yogyakarta City. In the promotion section for King Juice Jogja products, only photos and images are used which are still using Instagram social media.

King Juice Jogja has problems promoting its products, namely there is information that cannot be displayed in photos and images. One of them has not been able to convey more interesting information contained in King Juice Jogja's social media. From this, the writer proposes to make an animated video that illustrates all the information on King Juice Jogja by combining Motion Graphic and 3D Layer techniques. Motion Graphics and 3D Layers are used to add a more attractive impression of movement from old media.

From the description above, the author makes a study with the title Promotional Video Design for King Juice Jogja Using Motion Graphics and 3D Layers, this research is expected to be a solution to convey information about King Juice Jogja which is still less attractive to consumers.

Keywords: *Video, promotion, King Juice Jogja, Motion Graphic, 3D Layer*