

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN CYLO ESPORTS MENGGUNAKAN  
TEKNIK MOTION GRAPHIC  
(Studi Kasus : Cylo eSports)**

**TUGAS AKHIR**



(email : aurelia.ulvi@students.amikom.ac.id)

**Disusun oleh**

**Lismaya Pertiwi                      17.02.0144**

**Excellentna Marsha Peace   17.02.0163**

**Aurelia Musyairifah Ulvi   17.02.0164**

**PROGRAM DIPLOMA  
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN CYLO ESPORTS MENGGUNAKAN  
TEKNIK MOTION GRAPHIC  
(Studi Kasus : Cylo eSports)**

**TUGAS KHIR**

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



**Disusun oleh**

**Lismaya Pertiwi                      17.02.0144**

**Excellentna Marsha Peace   17.02.0163**

**Aurelia Musyairifah Ulvi   17.02.0164**

**PROGRAM DIPLOMA  
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

# HALAMAN PERSETUJUAN

## TUGAS AKHIR

### PEMBUATAN VIDEO IKLAN CYLO ESPORTS MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC

(Studi Kasus : Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Lismaya Pertiwi** 17.02.0144

**Excellentna Marsha Peace** 17.02.0163

**Aurelia Musyairifah Ulvi** 17.02.0164

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal

**Dosen Pembimbing,**

**Sri Ngudi Wahyuni S.T., M.Kom.**

**NIK. 190302060**

## HALAMAN PENGESAHAN

### TUGAS AKHIR

#### PEMBUATAN VIDEO IKLAN CYLO ESPORTS MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC

(Studi Kasus : Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Lismaya Pertiwi** 17.02.0144

**Excellentna Marsha Peace** 17.02.0163

**Aurelia Musyairifah Ulvi** 17.02.0164

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si, M.T.  
NIK. 190302038

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Lismaya Pertiwi  
NIM : 17.02.0144  
Nama mahasiswa : Excellentna Marsha Peace  
NIM : 17.02.0163  
Nama mahasiswa : Aurelia Musyairifah Ulvi  
NIM : 17.02.0164

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

### **PEMBUATAN VIDEO IKLAN CYLO ESPORTS MEGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

Dosen Pembimbing : Sri Ngudi Wahyuni, S.T.,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 KAMI, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta
5. Pernyataan ini KAMI buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka KAMI bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi

Yogyakarta, 25 Agustus 2020

Yang Menyatakan,



Aurelia Musyairifah Ulvi

## HALAMAN MOTTO

*“Education is the passport to the future, for tomorrow belongs to those who  
prepare for it today”*

(Anonim)



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan rahmat-Nya Penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan lancar dan sebaik-baiknya. Dengan itu Penulis beri persembahan khusus kepada pihak-pihak yang telah membantu pembuatan Tugas Akhir ini. Semoga Tuhan membalas kebaikannya, memberi kemudahan bagi segala urusan yang sedang dijalani, dan diberikan rezeki yang melimpah.

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Ibu Sri Ngudi Wahyuni S.T., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah membantu Penulis dalam menyusun Tugas Akhir.
3. Seluruh keluarga Penulis, khususnya kepada Mama dan Papa terkasih yang sudah memberikan dukungan moral dan finansial selama masa perkuliahan, sehingga Penulis dapat menyelesaikan kuliah dengan baik.
4. Terimakasih kepada Dieva Krisna Wijaya yang selalu menyemangati dan memotivasi setiap hari, menemani mengerjakan Tugas Akhir hingga larut malam, dan membantu saat Penulis sedang dilanda kebingungan dalam mengerjakan Tugas Akhir.
5. Kepada Aurelia Musyairifah Ulvi dan Lismaya Pertiwi selaku teman sekelompok Tugas Akhir ini, Stephani Rosanda dan Silla Amelinda selaku teman dekat Penulis, Ludira dan Nabilla Andhara yang juga membantu Penulis mengerjakan Tugas Akhir ini sampai ke pendadaran.
6. Keluarga besar Cylo yang telah mengizinkan Penulis untuk menjadikan Cylo sebagai objek penelitian.

## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir dengan judul **PEMBUATAN VIDEO IKLAN CYLO ESPORTS MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC** sebagai syarat mendapatkan gelar Ahli Madya dari Program Studi Manajemen Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AMIKOM Yogyakarta.

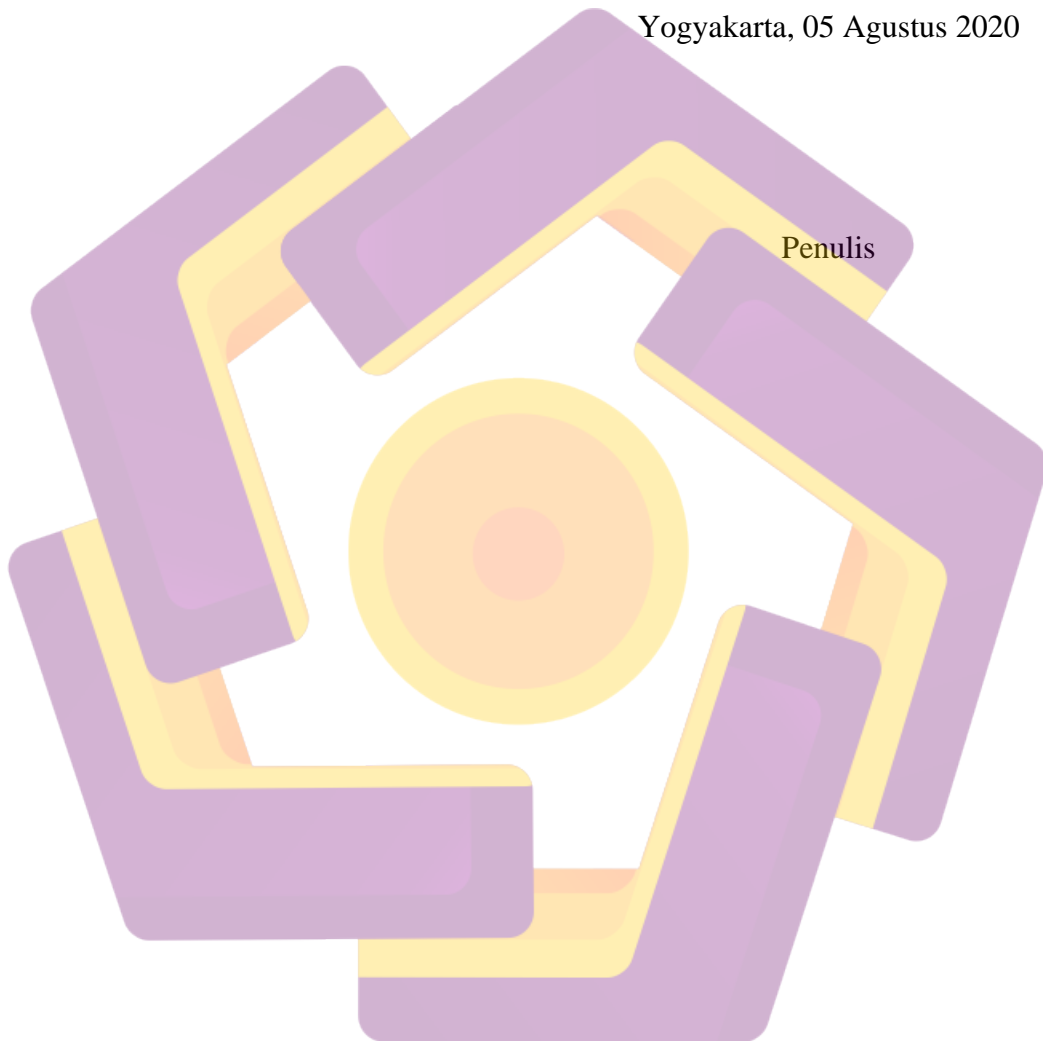
Penulisan menyadari bahwa dalam pengerjaan Tugas Akhir ini banyak pihak yang membantu memberikan pengetahuan dan bimbingan, sehingga Tugas Akhir ini dapat disusun sebagaimana mestinya. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta
2. Ibu Sri Ngudi Wahyuni, S.T.,M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang senantiasa memberikan pengarahan dan bimbingan bagi penulis dalam pembuatan Tugas Akhir.
3. Tim Dosen Penguji
4. Orang tua dari penulis yang ikut membantu dalam memberikan dukungan moral dan materil untuk pembuatan Tugas Akhir ini.
5. Semua Dosen dan Staff Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah berperan memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman selama masa perkuliahan.
6. Seluruh Teman kelas 17 D3 Manajemen Informatika 03.
7. Serta kepada semua pihak yang terlibat dan tidak dapat disebutkan satu persatu, semoga Allah membalas kebaikannya.



Penulis menyadari dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan, untuk itu penulis meminta saran dan masukan yang bersifat membangun dari semua pihak untuk menambah kesempurnaan Tugas Akhir. Namun penulis tetap berharap Tugas Akhir ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

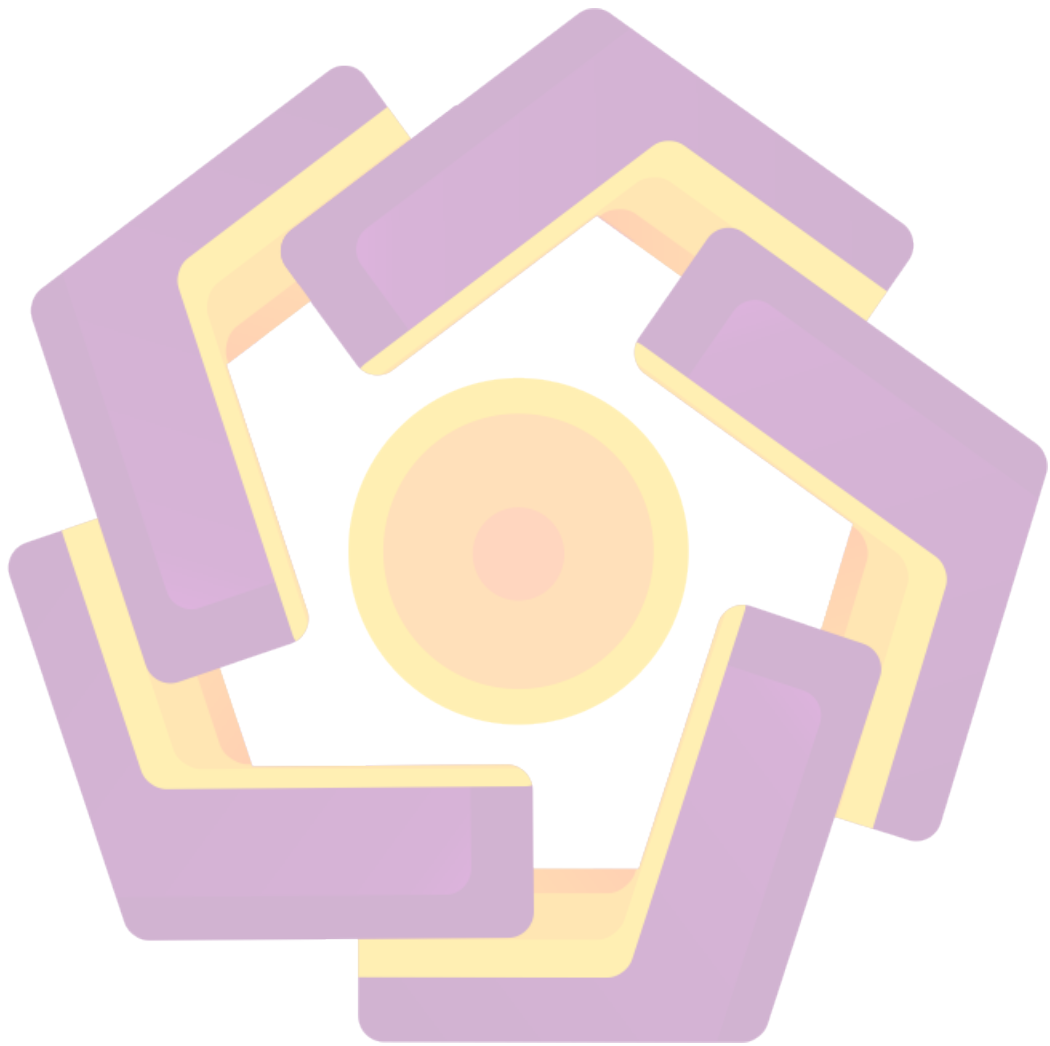
Yogyakarta, 05 Agustus 2020



## DAFTAR ISI

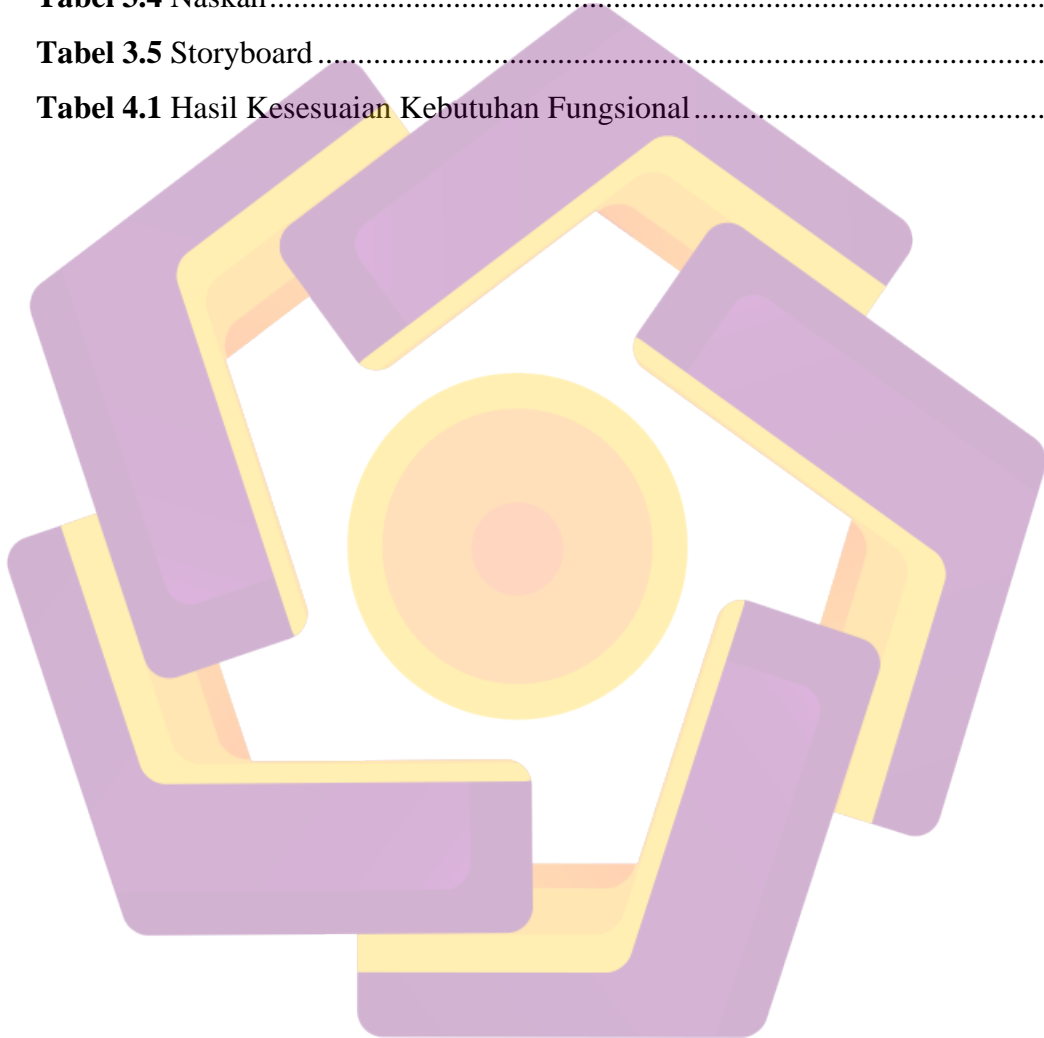
PROGRAM DIPLOMA .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR .....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI .....	xvi
ABSTRACT .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang atau Latar Belakang Proyek .....	1
1.2 Tujuan Penelitian .....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Batasan Masalah .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Sistematika Penulisan .....	5
BAB II LANDASAN TEORI .....	6
2.1 Tinjauan Pustaka .....	6
2.2 Definisi Media Promosi.....	6
2.3 Video .....	7
2.3.1 Pengertian Video .....	7
2.3.2 Format Video .....	7
2.4 <i>Motion Graphic</i> .....	8
2.4.1 Pengertian <i>Motion Graphic</i> .....	8
2.5 Tahapan Pengerjaan Video Media Promosi.....	9
2.5.1 Tahapan Pra Produksi .....	9
2.5.2 Tahapan Produksi .....	10
2.5.3 Tahapan Pasca Produksi .....	10
BAB III DESAIN DAN PERANCANGAN .....	11

3.1	Tinjauan Umum .....	11
3.1.1	Deskripsi Singkat Objek .....	11
3.1.2	Visi dan Misi .....	12
3.1.3	Logo Cylo Esports .....	13
3.1.4	Struktur Organisasi .....	13
3.1.5	Fasilitas .....	13
3.1.6	Alamat Perusahaan .....	14
3.1.7	Divisi.....	14
3.2	Analisis Masalah .....	16
3.3	Metode Pengumpulan data.....	17
3.3.1	Metode Observasi.....	17
3.3.2	Metode Wawancara .....	18
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem.....	20
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	20
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	20
3.5	Tahap Pra Produksi .....	22
3.5.1	Konsep Video .....	22
3.5.2	Naskah.....	22
3.5.3	Storyboard .....	26
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>30</b>
4.1	Tahap Produksi .....	30
4.1.1	Pembuatan Animasi .....	30
4.2.1	<i>Dubbing</i> (Perekaman Suara) .....	56
4.3	Pasca Produksi .....	58
4.3.1	<i>Compositing dan Editing</i> .....	58
4.3.2	<i>Rendering</i> .....	59
4.3.3	Hasil Akhir Produksi .....	59
4.4	Implementasi .....	60
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>62</b>
5.1	Kesimpulan.....	62
5.2	Saran .....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>64</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>65</b>



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3.1</b> Analisis Masalah .....	16
<b>Tabel 3.2</b> Kebutuhan Perangkat Keras yang Digunakan.....	21
<b>Tabel 3.3</b> Daftar Sumber Daya Manusia .....	21
<b>Tabel 3.4</b> Naskah.....	22
<b>Tabel 3.5</b> Storyboard .....	26
<b>Tabel 4.1</b> Hasil Kesesuaian Kebutuhan Fungsional.....	60

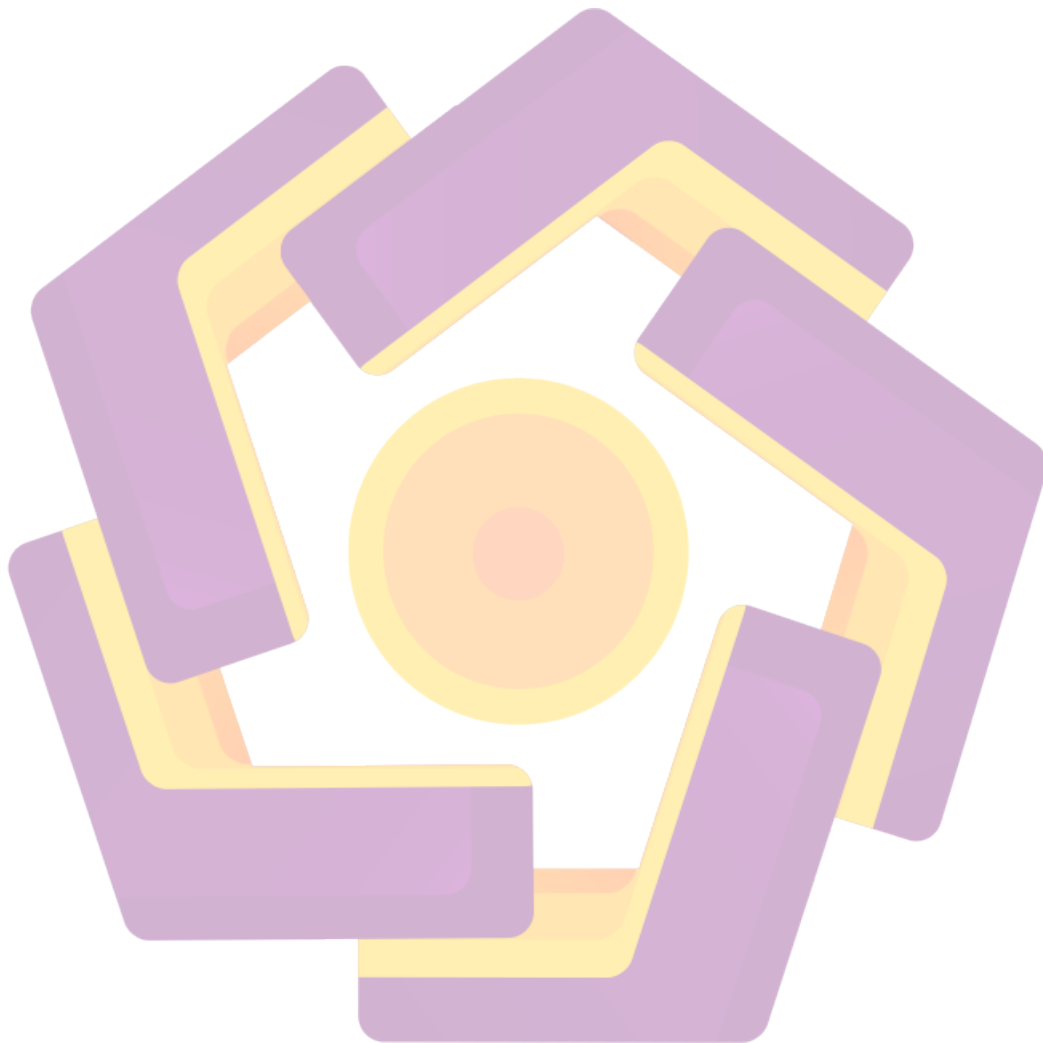


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo Cylo Esports.....	14
Gambar 3.2 Struktur Organisasi.....	14
Gambar 3.3 Tampilan Instagram Cylo eSports .....	18
Gambar 3.4 Rancangan Desain bangunan Battle Arena .....	18
Gambar 3.5 Denah lokasi Cylo Battle Arena.....	19
Gambar 4.1 Tampilan awal Adobe After Effect CC 2017.....	31
Gambar 4.2 <i>Import Logo</i> .....	32
Gambar 4.3 <i>Composition setting</i> .....	32
Gambar 4.4 Logo .....	33
Gambar 4.5 Atur <i>scale</i> logo .....	33
Gambar 4.6 Precompose logo .....	34
Gambar 4.7 <i>Setting</i> precompose .....	34
Gambar 4.8 <i>Add effect</i> bevel alpha .....	35
Gambar 4.9 Atur warna logo .....	35
Gambar 4.10 <i>Add effect</i> cc light sweep.....	36
Gambar 4.11 Atur <i>effect</i> .....	36
Gambar 4.12 <i>Duplicate</i> logo placeholder .....	37
Gambar 4.13 <i>Add effect</i> vegas .....	37
Gambar 4.14 Atur <i>effect</i> vegas.....	38
Gambar 4.15 <i>Add</i> expression .....	38
Gambar 4.16 Atur rendering vegas pada effect controls .....	39
Gambar 4.17 <i>Duplicate</i> vegas .....	39
Gambar 4.18 <i>Add effect</i> CC Radial Fast Blur .....	40
Gambar 4.19 Atur <i>opacity</i> .....	40
Gambar 4.20 <i>Add text</i> CYLO.....	41
Gambar 4.21 <i>Import</i> Logo .....	41
Gambar 4.22 <i>Add text</i> Logo .....	42
Gambar 4.23 <i>Add</i> Pen tool .....	42

Gambar 4.24 Trim paths .....	43
Gambar 4.25 Add rectangle .....	43
Gambar 4.26 Import asset peta .....	44
Gambar 4.27 3D layer peta .....	44
Gambar 2.28 Ubah rotation .....	45
Gambar 4.29 Anchor point peta .....	45
Gambar 4.30 Atur scale .....	46
Gambar 4.31 Add gambar placeholder .....	46
Gambar 4.32 Add text alamat .....	47
Gambar 4.33 Add text fasilitas .....	47
Gambar 4.34 Precompose text Fasilitas .....	48
Gambar 4.35 Atur composition settings .....	48
Gambar 4.36 Add effect pada pre-comp 1 .....	49
Gambar 4.37 Atur scale .....	49
Gambar 4.38 New composition gambar .....	50
Gambar 4.39 Import assets gambar .....	50
Gambar 4.40 Atur scale gambar .....	51
Gambar 4.41 Atur opacity .....	51
Gambar 4.42 Atur ulang opacity .....	52
Gambar 4.43 Settings assets .....	52
Gambar 4.44 Add text Studio .....	53
Gambar 4.45 Divisi Mobile Legends .....	53
Gambar 4.45 Import video .....	54
Gambar 4.46 Add effect Camera Lens Blur .....	55
Gambar 4.47 Add text achievement .....	55
Gambar 4.48 Duplicate text achievement .....	56
Gambar 4.49 Add text Come Join Us .....	56
Gambar 4.50 Scene Closing .....	57
Gambar 4.51 Edit Noise .....	58
Gambar 4.52 Add Effect Pitch Shifter .....	58
Gambar 4.53 Compositing dan Editing .....	59

Gambar 4.54 *Rendering* video ..... 60  
Gambar 4.55 Hasil akhir video iklan Cylo eSports ..... 61  
Gambar 4.56 *Upload* Youtube ..... 62





## INTISARI

Berkembangnya teknologi di era saat ini membawa peran yang sangat berguna bagi globalisasi. Dengan adanya perkembangan ini, segala bentuk pembelajaran dapat mudah diakses melalui alat-alat digital. Dengan kemudahan yang disuguhkan, teknologi kini juga bisa digunakan untuk kepentingan konvensional suatu pihak, seperti promosi. Salah satu contoh dari perkembangan teknologi era ini adalah adanya media penyampaian visual multimedia seperti animasi; yaitu teknik dalam pembuatan karya audio visual yang mengacu pada pengaturan waktu gerakan berupa potongan gambar-gambar berurutan yang dibuat agar karakter yang dimunculkan terlihat hidup dan realis.

Animasi sendiri sering digunakan sebagai media promosi di kehidupan sehari-hari. Dengan begitu, penelitian ini penulis buat untuk menyampaikan animasi sebagai alternatif media promosi Cylo eSports guna mendukung kemajuan perusahaan tersebut. Teknik animasi yang digunakan penulis dalam pembuatan media promosi ini adalah teknik *Motion Graphic* yang dinilai lebih efektif dalam penyampaian visual karena mudah dimengerti serta dapat menarik perhatian audiens. Aplikasi penting yang digunakan dalam pembuatan video animasi ini adalah Adobe After Effect CC 2017 dan CorelDraw X7.

Hasil akhir yang dihasilkan penelitian ini berupa video berdurasi 1 menit 16 detik yang berisikan segala informasi penting mengenai Cylo guna menyampaikan maksud dan tujuan dari perusahaan kepada target audiens. Video ini akan dipromosikan melalui media *online* pada semua platform yang mumpuni, salah satunya mengunggah di kanal *YouTube*.

**Kata Kunci:** Teknologi, Promosi, Animasi, Cylo eSports

## **ABSTRACT**

*The development of technology in this era brings a very useful role for globalization. With this mentioned development, all forms of learning can be easily accessed through digital tools and platforms. With those convenience has served, technology nowadays can also be used for conventional purposes, such as a promotion. One of many examples from technology development in this era, is a visual delivery of multimedia such as animation; a technique of photographing successive drawings or positions of models to create an illusion of movement as sequences to look more alive and realistic.*

*The animation itself often used as a media promotion on a daily life. Thus, the writers made this research to deliver that animation can be used as a media promotion for Cylo eSports to support company's progress. The animation technique writers were using is motion graphic which is considered more effective to deliver visuals because they're easy to be understood and also attracts audiences' attention. An important app that used in this animated video were Adobe After Effect CC 2017 and CorelDraw X7.*

*The final result of this study is a 1 minute and 16 seconds video that contains all important information about Cylo to convey the intentions and the objectives of its company to target audiences. This video will be promoted and will be uploaded to all capable online media platforms, like YouTube.*

**Keywords :** *Technology, Promotion, Animation, Cylo eSports*