

**PENERAPAN TEKNIK MOTION GRAPHIC DAN LIVE SHOOT PADA  
VIDEO PROFIL BATIK JUMPUT SANGGAR MAHARANI**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Hafid Jundy Kusnadi**

**17.11.1147**

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

**PENERAPAN TEKNIK MOTION GRAPHIC DAN LIVE SHOOT PADA  
VIDEO PROFIL BATIK JUMPUT SANGGAR MAHARANI**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Hafid Jundy Kusnadi**

**17.11.1147**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PENERAPAN TEKNIK MOTION GRAPHIC DAN LIVE SHOOT  
PADA VIDEO PROFIL BATIK JUMPUT  
SANGGAR MAHARANI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Hafid Jundy Kusnadi**

**17.11.1147**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 22 Februari 2022

**Dosen Pembimbing,**

**Moch Farid Fauzi, M.Kom**

**NIK. 190302284**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PENERAPAN TEKNIK MOTION GRAPHIC DAN LIVE SHOOT  
PADA VIDEO PROFIL BATIK JUMPUT  
SANGGAR MAHARANI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Hafid Jundy Kusnadi**

**17.11.1147**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 22 Maret 2022

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Ali Mustopa, M.Kom**

**NIK. 190302192**

**Moch Farid Fauzi, M.Kom**

**NIK. 190302284**

**Haryoko S.Kom., M.Cs**

**NIK. 190302286**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 22 Maret 2022

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**

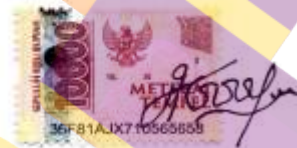
**NIK. 190302096**

## 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 22 Maret 2022



Hafid Jundy Kusnadi

17.11.1147

## MOTTO

“Menuntut ilmu adalah takwa. Menyampaikan ilmu adalah ibadah. Mengulang-ulang ilmu adalah zikir. Mencari ilmu adalah jihad.”

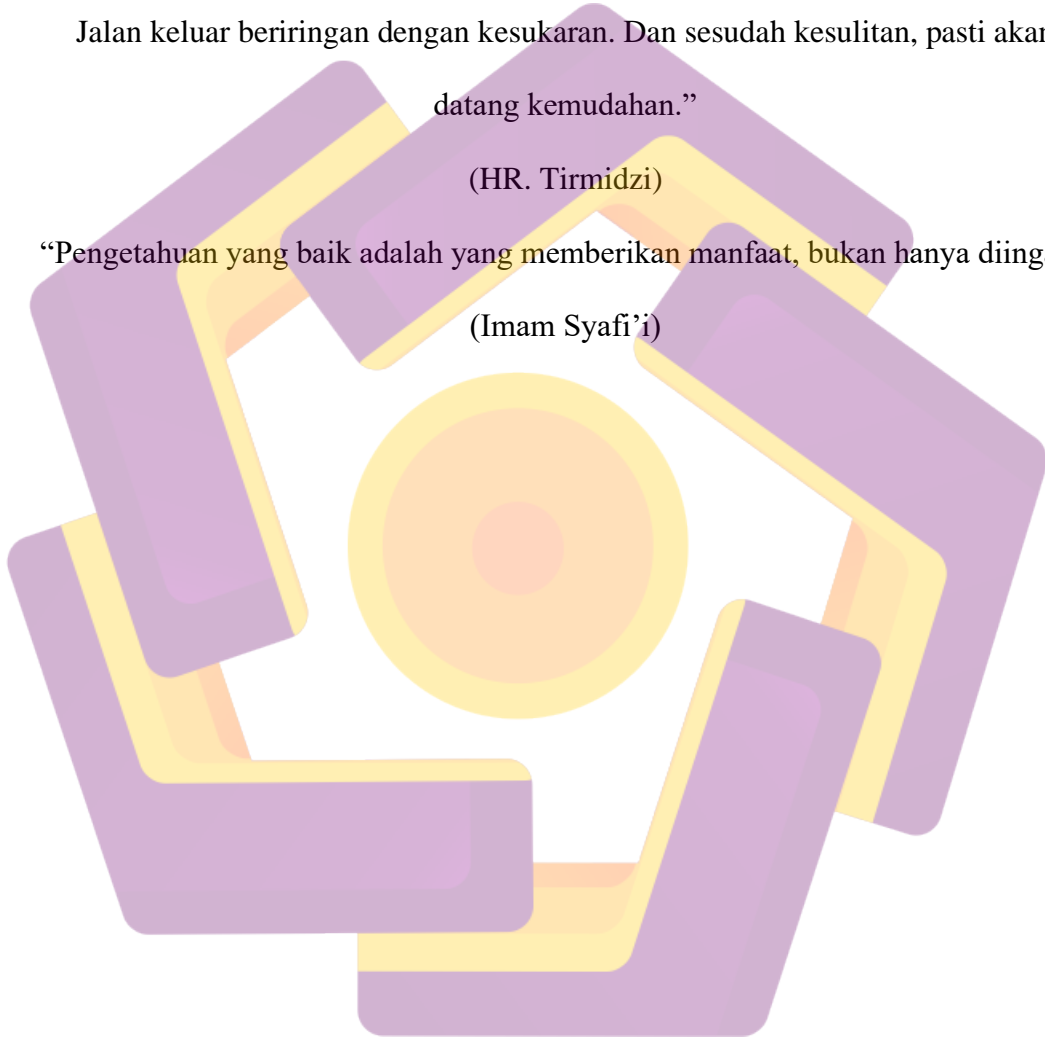
(Abu Hamid Al Ghazali)

“Dan ketahuilah, sesungguhnya kemenangan itu beriringan dengan kesabaran. Jalan keluar beriringan dengan kesukaran. Dan sesudah kesulitan, pasti akan datang kemudahan.”

(HR. Tirmidzi)

“Pengetahuan yang baik adalah yang memberikan manfaat, bukan hanya diingat.”

(Imam Syafi'i)



## PERSEMBAHAN

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

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada : Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkatnya skripsi dapat dikerjakan dengan lancar.

1. Orang tua saya serta keluarga saya yang memberi dukungan, dan doa yang tiada henti selalu dipanjatkan oleh saudara-saudara saya.
2. Bapak Moch Farid Fauzi, M.Kom yang telah membimbing dengan sabar, memberikan banyak saran dan nasehat sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi dengan sangat baik.
3. Sanggar Jumputan Batik Maharani yang telah memberikan izin penelitian dan juga telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dan saran, sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini.
4. Teman-teman satu kelas yang senantiasa membantu ketika saya mengalami kebingungan pada saat pengerjaan skripsi ini.
5. Seluruh dosen yang telah memberikan ilmu selama saya mengenyam pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta.

## 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 “*Penerapan Teknik Motion Graphic Dan Live Shoot Pada Video Profil Batik Jumput Sanggar Maharani*”

sebagai salah satu syarat kelulusan Program Sarjana (S1) Jurusan Informatika Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AMIKOM Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

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

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Moch. Farid Fauzi, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan skripsi.
3. Segenap dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan pengajaran ilmu-ilmu baru selama masa perkuliahan.
4. Teman-teman seperjuangan Mahasiswa S1 Informatika angkatan 2017, yang telah banyak berdiskusi dan bekerja sama selama masa pendidikan.

Dalam penulis skripsi ini penulis menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu selalu membuka diri untuk kritik dan saran yang membangun dari pembaca, untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya. Terima Kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb

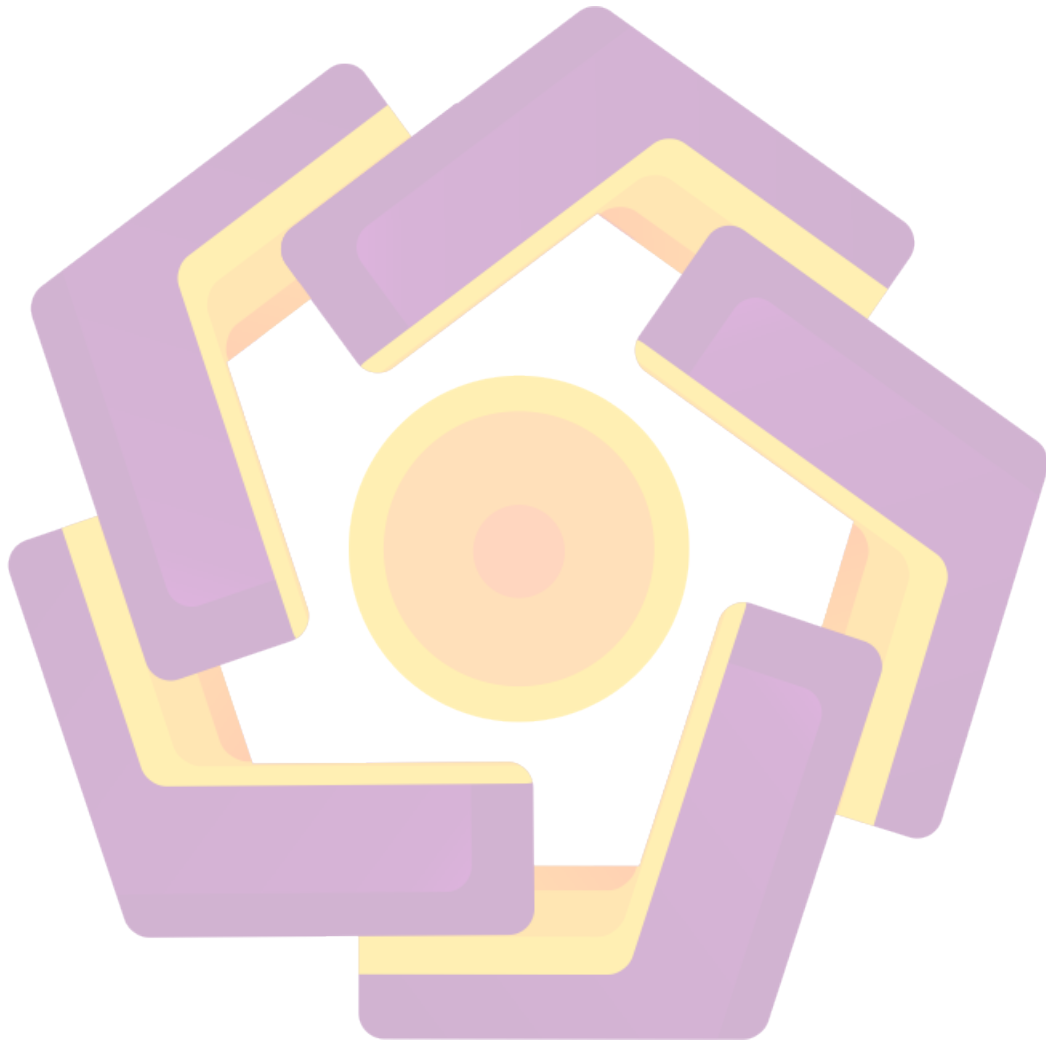


## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN JUDUL .....	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI.....	xiv
ABSTRAC .....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Metode Penelitian .....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan data.....	4
1.7 Metode Analisis.....	5
1.8 Metode Evaluasi .....	6
1.9 Sistematika Penulisan .....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Kajian Pustaka .....	7
2.2 Pengertian Multimedia.....	8
2.2.1 Elemen – elemen Multimedia.....	9
2.3 Iklan.....	11
2.3.1 Jenis - jenis Iklan.....	11
2.3.2 Definisi Iklan .....	12
2.4 Strategi Merek ( <i>branding</i> ) .....	12
2.5 Video .....	13

2.5.1	Jenis–jenis Video .....	13
2.6	<i>Live Shoot</i> .....	14
2.6.1	<i>Type of Shoot</i> .....	15
2.7	Pengertian Animasi.....	15
2.8	<i>Motion Graphic</i> .....	16
2.8.1	Konsep Dasar <i>Motion Graphic</i> .....	16
2.9	<i>Software Editing Video</i> .....	17
2.10	Analisis SWOT.....	18
2.10.1	Analisis Kebutuhan Sistem .....	20
2.11	Skala <i>Likert</i> .....	20
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>21</b>
3.1	Tinjauan Umum.....	21
3.1.1	Deskripsi Objek .....	21
3.1.2	Visi dan Misi.....	21
3.3	Pengumpulan Data.....	23
3.3.1	Observasi .....	23
3.3.2	Wawancara.....	24
3.4	Sumber Data .....	24
3.5	Teknik Identifikasi Masalah .....	25
3.5.1	Studi Literatur .....	25
3.5.2	Rumusan Masalah .....	25
3.5.3	Tujuan Penelitian .....	25
3.6	Analisis Masalah.....	25
3.6.1	Analisis SWOT .....	26
3.6.2	Kelemahan Media Lama .....	27
3.6.3	Solusi yang Ditawarkan .....	28
3.6.5	Kesimpulan .....	28
3.7	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	28
3.6.1	Analisis Kebutuhan <i>Non Fungsional</i> .....	29
3.7	Rancangan Pra-Produksi.....	31
3.7.1	Rancangan Konsep Iklan.....	31
3.7.2	Rancangan Desain Naskah .....	31
3.7.3	<i>Storyboard</i> .....	35
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>39</b>
4.1	Produksi.....	39
4.1.1	Produksi Aset.....	39

4.1.2	Produksi Video.....	42
4.2	Pasca Produksi.....	45
4.2.1	<i>Compositing</i> .....	45
BAB V PENUTUP.....		61
5.1	Kesimpulan.....	61
5.2	Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA.....		63



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
Tabel 2.2 Skala Jawaban .....	20
Tabel 3.1 Analisis SWOT.....	26
Tabel 3.2 <i>Hardware</i> .....	29
Tabel 3.3 <i>Software</i> .....	30
Tabel 3.4 Brainware .....	30
Tabel 3.5 StoryBoard.....	35
Tabel 4.1 Tabel Pengujian <i>Alpha</i> .....	52
Tabel 4.2 Kuesioner <i>User</i> .....	54
Tabel 4.3 Kuesioner Praktisi .....	55
Tabel 4.4 pengkategorian Skor Kuesioner .....	56
Tabel 4.5 Persentase Skor Jawaban Kuesioner .....	56
Tabel 4.6 Rekapitulasi kuesioner kepada user .....	56
Tabel 4.7 Rekapitulasi kuesioner kepada Praktisi .....	57
Tabel 4.8 Implementasi .....	58

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lima Element Multimedia.....	10
Gambar 2.2 Adobe Premiere CC 2020.....	17
Gambar 2.3 Adobe After Effects 2020.....	18
Gambar 2.4 Adobe Photoshop 2020.....	18
Gambar 3.1 Alur Metode Penelitian.....	22
Gambar 3.2 <i>Instagram</i> Sanggar Jumputan Batik Maharani .....	23
Gambar 4.1 Pengaturan Lembar Kerja.....	39
Gambar 4.2 Tools Menu.....	40
Gambar 4.3 Desain Karakter .....	40
Gambar 4.4 Desain Pewarnaan Karakter.....	41
Gambar 4.5 Desain Alamat Toko dan Sosial Media .....	41
Gambar 4.6 Desain Pewarnaan Alamat Toko dan Sosial Media.....	42
Gambar 4.7 Ekstensi dan Lokasi Penyimpanan Desain Grafis .....	42
Gambar 4.8 Pengambilan gambar Zooming.....	43
Gambar 4.9 Pengambilan gambar Medium Shoot .....	43
Gambar 4.10 Pengambilan gambar Close Up .....	44
Gambar 4.11 Rekaman Narasi dan Backsound .....	44
Gambar 4.12 Rekaman Narasi.....	44
Gambar 4.13 Composition Settings.....	45
Gambar 4.14 Mengimport file ke panel project .....	46
Gambar 4.15 Menempatkan komponen video pada timeline .....	46
Gambar 4.16 Menyusun Penganimasian .....	47
Gambar 4.17 Menganimasikan bahan .....	47
Gambar 4.18 Puppet Pin.....	47
Gambar 4.19 Puppet Pin yang Terbentuk.....	48
Gambar 4.20 Project Baru Adobe Premiere .....	48
Gambar 4.21 File Import .....	49
Gambar 4.22 Panel Tools .....	49
Gambar 4.23 Menyusun video pada timeline.....	50
Gambar 4.24 Langkah rendering .....	50
Gambar 4.25 Pengaturan sebelum rendering.....	51
Gambar 4.26 Proses rendering .....	51

## INTISARI

Peningkatan cepat dari inovasi dan data telah membawa dampak yang sangat besar secara lokal, terutama di bidang web dan media interaktif. Sehingga publikasi melalui video dapat dikenali. Sanggar Jumputan Batik Maharani adalah bisnis mikro kecil dan menengah yang berlokasi di Yogyakarta. Batik jumputan dapat dicirikan sebagai batik tulis yang dibuat dengan menggunakan tata cara pembuatan jumputan.

Media yang di lakukan saat ini dirasa sudah cukup, akan tetapi ada beberapa keunggulan-keunggulan produk yang dihasilkan dapat berbeda satu sama lain. Permasalahan yang dihadapi dengan adanya *new normal* mengakibatkan keterbatasan promosi dan pemasaran sehingga mengakibatkan menurunnya pendapatan.

Penelitian dengan teknik *live shoot* dan *motion graphic* diharapkan mampu memberikan informasi baru yang belum tersampaikan ke pelanggan. Oleh karena itu Pembuatan video promosi yang berbasis *online* bertujuan untuk memberikan informasi kepada pelanggan sehingga Sanggar Jumputan Batik Maharani dapat lebih dikenal oleh masyarakat luas.

Kata kunci : Media promosi, Batik, SWOT.

## ABSTRAC

*The rapid rise of innovation and data has had a huge impact locally, especially in the field of web and interactive media. So that the publication through video can be recognized. Sanggar Jumputan Batik Maharani is a small and medium-sized micro business located in Yogyakarta. Batik jumputan can be characterized as batik writing made using the procedure of making jumputan.*

*The media that is being carried out at this time is considered sufficient, but there are several advantages of the resulting product that can be different from one another. The problems faced with the new normal resulted in limited promotion and marketing resulting in decreased income.*

*Research with live shoot and motion graphic techniques is expected to provide new information that has not been conveyed to customers. Therefore, the creation of online-based promotional videos aims to provide information to customers so that Sanggar Jumputan Batik Maharani can be better known by the wider community.*

*Keywords: Promotion, Media, Batik, SWOT.*