

**IMPLEMENTASI MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI  
UNTUK TOKO NN MALINAU MENGGUNAKAN ISOMETRIC DESIGN**

**SKRIPSI**



**disusun oleh**

**Muhammad Reza Fernanda**

**18.11.2127**

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

**IMPLEMENTASI MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI  
UNTUK TOKO NN MALINAU MENGGUNAKAN ISOMETRIC DESIGN**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



**disusun oleh**

**Muhammad Reza Fernanda**

**18.11.2127**

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

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

### **IMPLEMENTASI MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI UNTUK TOKO NN MALINAU MENGGUNAKAN ISOMETRIC DESIGN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Reza Fernanda**

**18.11.2127**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 26 Februari 2022

**Dosen Pembimbing,**

**Bahnu Sri Nugraha M.Kom.**

**NIK. 190302164**

## **PENGESAHAN**

### **SKRIPSI**

#### **IMPLEMENTASI MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI UNTUK TOKO NN MALINAU MENGGUNAKAN ISOMETRIC DESIGN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Reza Fernanda**

**18.11.2127**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 24 Maret 2022

#### **Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Aggit Amrullah, S.Kom., M.kom**  
**NIK. 190302356**

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**  
**NIK. 190302164**

**Bayu Setiaji, M.Kom**  
**NIK. 190302216**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 30 Maret 2022

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

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

# PERNYATAAN

## 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 21 April, 2022



Muhammad Reza Fernando  
NIM 18.11.2127

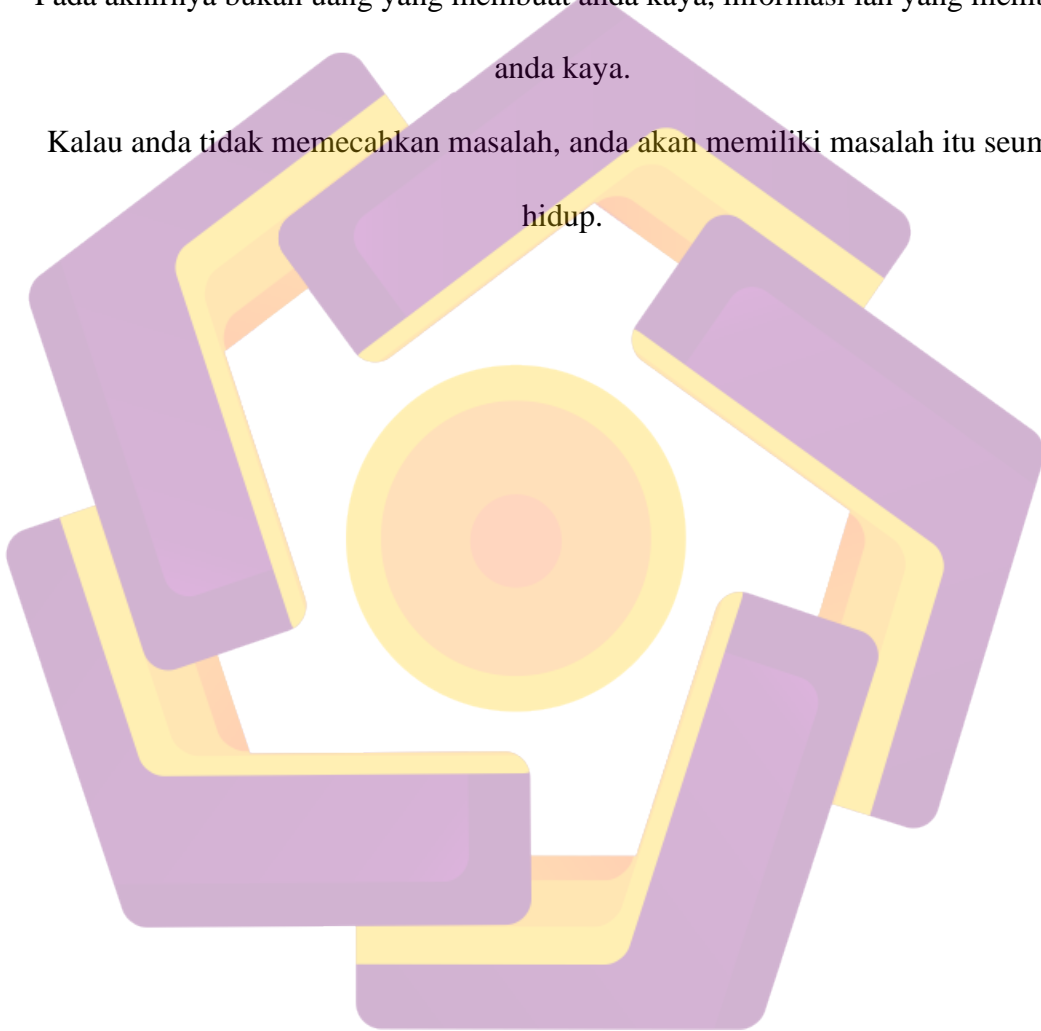
Scanned by TapScanner

## MOTTO

Uang bukan lah hal yang penting, tapi segala yang penting itu butuh uang maka carilah uang sebanyak-banyaknya.

Pada akhirnya bukan uang yang membuat anda kaya, informasi lah yang membuat anda kaya.

Kalau anda tidak memecahkan masalah, anda akan memiliki masalah itu seumur hidup.



## PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat, kemudahan dan kelancaran dalam mengerjakan skripsi ini sehingga dapat diselesaikan dengan baik. Dengan ini saya persembahkan skripsi ini kepada semua pihak yang turut mendukung dari awal memasuki bangku perkuliahan hingga mampu menyelesaikan studi untuk meraih gelar sarjana, yaitu:

1. Kepada orang tua dan juga kedua kakak tercinta terimakasih karena atas doa dan juga saran maupun kesan untuk penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Keluarga besar semoga gelar ini mampu mengangkat derajat keluarga.
3. Dosen pembimbing, Pak Bhanus Sri Nugraha, M.Kom yang telah membimbing dan membantu penulis dari awal hingga akhir pembuatan skripsi.
4. Teman – teman satu kelas Informatika 05 yang telah membantu dan berjuang bersama dari semester 1 sampai skripsi ini.
5. Pemilik toko NN, Ibu Saripah Ragan yang telah mengizinkan saya membuat penelitian tentang toko NN Malinau.
6. Anggi Laras Ningrum yang telah membantu dalam proses pembuatan video promosi.
7. Dan untuk semuanya yang tidak bisa disebutkan penulis satu satu.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, nikmat serta hidayah-Nya, shalawat serta salam senantiasa penulis panjatkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, sehingga penulis senantiasa diberikan keberkahan dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi dengan baik. Skripsi dengan judul “Implementasi Motion Graphic Sebagai Media Promosi Untuk Toko NN Malinau Menggunakan Isometric Design” disusun sebagai salah satu syarat utama dalam menyelesaikan program sarjana pada Universitas AMIKOM Yogyakarta. Penyelesaian skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada :

1. Pak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran serta waktunya selama penyusunan naskah skripsi ini.
2. Bapak dosen penguji. Terimakasih atas saran yang diberikan sehingga membuat penelitian ini jauh lebih baik.

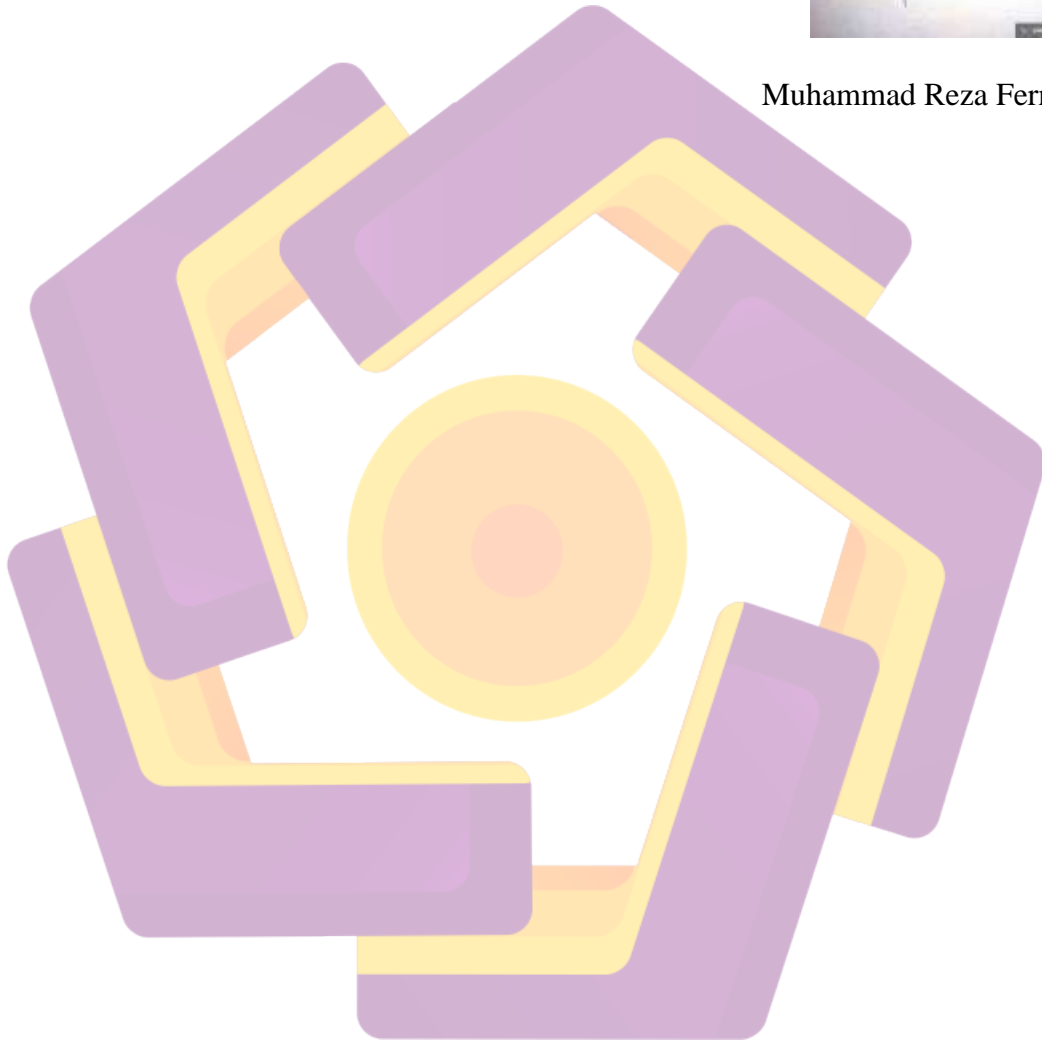
Penulis menyadari sepenuhnya penelitian ini masih terdapat kekurangan, maka dari itu kritik dan saran yang membangun serta masukan dari berbagai pihak akan penulis terima dengan lapang dada untuk kesempurnaan karya selanjutnya. Semoga skripsi yang sederhana ini bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan khususnya bagi penulis dan pembaca.



Yogyakarta 21 April, 2022



Muhammad Reza Fernanda



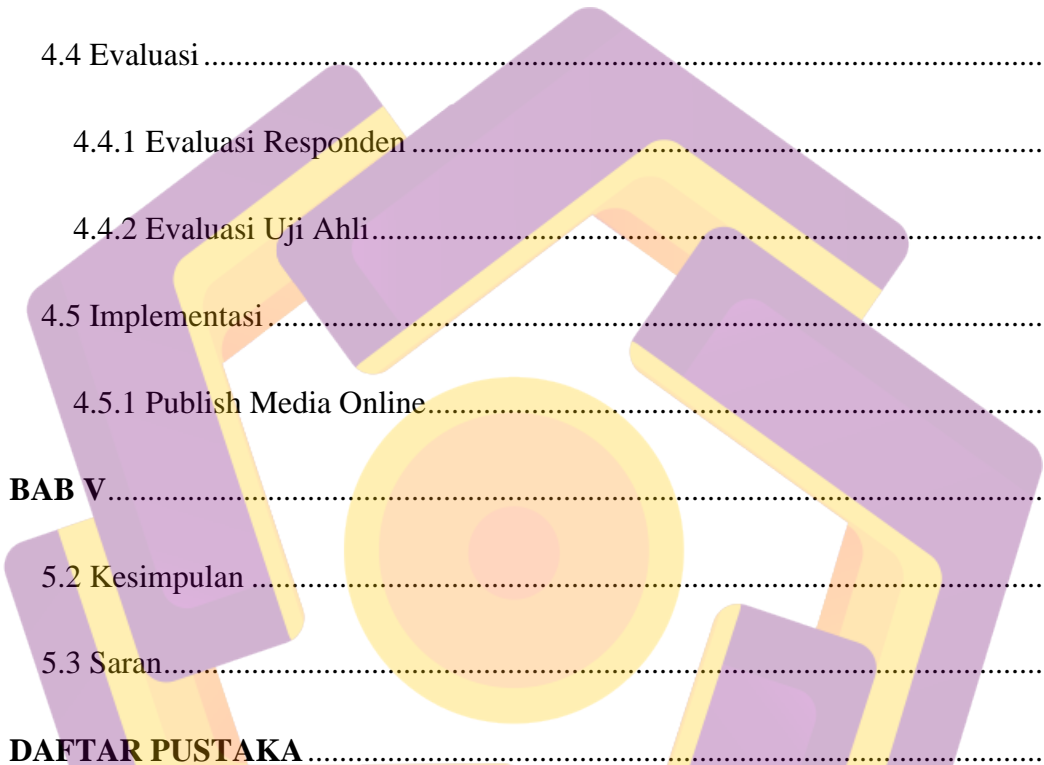
# DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xvi
<b>INTISARI</b> .....	xvii
<b>ABSTRAK</b> .....	xviii
<b>BAB I</b> .....	1
<b>PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1    Latar Belakang.....	1
1.2    Rumusan masalah.....	3
1.3    Batasan Masalah.....	3
1.4    Tujuan Penelitian.....	4
1.5    Manfaat Penelitian.....	4
1.6    Metode Penelitian.....	5
1.6.1    Metode Pengumpulan data.....	5
1.7    Sistematika Penulisan.....	6
<b>BAB II</b> .....	8

<b>LANDASAN TEORI</b> .....	8
2.1    Tinjauan Pustaka .....	8
2.2    MDLC (Multimedia Development Life Cycle).....	10
2.2.1    Definisi Multimedia Development Life Cycle.....	10
2.3    Wawancara .....	12
2.4    Observasi .....	12
2.5    Analisis SWOT.....	13
2.5.1    Manfaat Analisis SWOT .....	13
2.6    Motion Graphic .....	14
2.7    Media Promosi .....	15
2.7.1    Promosi .....	15
2.7.2    Media Promosi .....	16
2.8    Toko.....	16
2.8.1    Fungsi Toko .....	17
2.9    Isometric Design.....	18
2.9.1    Penerapan <i>Isometric Design</i> .....	19
2.10    Kuisisioner.....	19
2.10.1    Jenis-jenis Kuesioner .....	20

2.10.2 Kekurangan Dan Kelebihan Kuesioner.....	21
2.11 Skala Likert .....	22
<b>BAB III</b> .....	23
3.1 Gambaran Umum penelitian.....	23
3.1.1 Ide Cerita .....	24
3.1.2 Pengumpulan Data Dan Referensi .....	24
3.1.3 Analisis Kebutuhan .....	24
3.1.4 Pra Produksi .....	24
3.1.5 Produksi .....	25
3.1.6 Pasca Produksi .....	25
3.1.7 Pengumpulan data kuesioner .....	25
3.1.8 Evaluasi .....	25
3.2 Pengumpulan data .....	25
3.2.1 Wawancara.....	26
3.2.2 Observasi.....	26
3.2.3 SWOT .....	26
3.2.4 Referensi .....	27
3.3 Hasil Analisis Masalah.....	32

3.3.1 Hasil Observasi .....	32
3.3.2 Hasil Wawancara .....	32
3.5 Analisis kebutuhan .....	33
3.5.1 Analisa Kebutuhan Fungsional .....	34
3.5.1 Analisa Kebutuhan Non-Fungsional .....	34
3.6 Pra-Produksi .....	35
3.6.1 Ide .....	35
3.6.2 Konsep .....	35
3.6.3 Storyboard .....	36
<b>BAB IV</b> .....	39
4.1 Pra Produksi .....	39
4.2 Produksi .....	44
4.2.1 Pembuatan Desain .....	44
4.2.2 Dubbing .....	46
4.2.2 Pembuatan Background .....	46
4.2.3 Compositing .....	47
4.2.4 Editing .....	48
4.2.5 Sound Editing .....	49



4.3 Pasca Produksi .....	50
4.3.1 Editing.....	50
4.3.2 Rendering.....	50
4.4 Evaluasi.....	50
4.4.1 Evaluasi Responden.....	52
4.4.2 Evaluasi Uji Ahli.....	57
4.5 Implementasi.....	59
4.5.1 Publish Media Online.....	60
<b>BAB V</b> .....	63
5.2 Kesimpulan .....	63
5.3 Saran.....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	65

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2. 1 Perbandingan.....</b>	<b>9</b>
<b>Tabel 3. 1 Tabel SWOT .....</b>	<b>26</b>
<b>Tabel 3. 2 Wawancara .....</b>	<b>32</b>
<b>Tabel 3. 3 Hardware yang digunakan.....</b>	<b>34</b>
<b>Tabel 3. 4 Perangkat yang digunakan.....</b>	<b>35</b>
<b>Tabel 3. 5 Storyboard .....</b>	<b>36</b>
<b>Tabel 4. 1 Naskah .....</b>	<b>39</b>
<b>Tabel 4. 2 Storyboard .....</b>	<b>41</b>
<b>Tabel 4. 3 Beberapa objek isometric design yang digunakan.....</b>	<b>45</b>
<b>Tabel 4. 4 Kuesioner .....</b>	<b>53</b>
<b>Tabel 4. 5 Interval uji aspek kelayakan .....</b>	<b>55</b>
<b>Tabel 4. 6 Hasil uji kelayakan.....</b>	<b>55</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2. 1 Siklus MDLC(Multimedia Development Life Cycle)</b> .....	10
<b>Gambar 2. 2 Ilustrasi gedung dengan isometric design</b> .....	18
<b>Gambar 3. 1 Gambaran umum penelitian</b> .....	23
<b>Gambar 3. 2 A Simple Shopping Experience, 3D Isometric design</b> .....	29
<b>Gambar 3. 3 Bangunan toko NN</b> .....	29
<b>Gambar 3. 4 Ruang makan ringan dan perabotan</b> .....	30
<b>Gambar 3. 5 Barang elektronik</b> .....	31
<b>Gambar 3. 6 Perabotan</b> .....	32
<b>Gambar 4. 1 Pembuatan objek bangunan</b> .....	44
<b>Gambar 4. 2 Background</b> .....	47
<b>Gambar 4. 3 Composition</b> .....	48
<b>Gambar 4. 4 Compositing utama</b> .....	48
<b>Gambar 4. 5 Suara dubbing</b> .....	49
<b>Gambar 4. 6 Proses editing</b> .....	49
<b>Gambar 4. 7 Proses editing di adobe premiere cc 2017</b> .....	50
<b>Gambar 4. 8 Render</b> .....	51
<b>Gambar 4. 9 Save file</b> .....	52
<b>Gambar 4. 10 Upload Instagram</b> .....	61
<b>Gambar 4. 11 Proses upload Facebook</b> .....	62



## INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk membuat video motion graphic menggunakan isometric design sebagai media promosi untuk toko NN malinau dan disebarakan di sosial media toko NN.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dengan pengembangan MDLC (Multimedia Development Life Cycle). Penelitian ini dilakukan pada toko NN Malinau. Penelitian ini melalui beberapa tahapan yaitu pengumpulan data, observasi, wawancara dan SWOT. Tahap perancangan dan pengembangan dilakukan dengan MDLC yaitu concept, design, material, collecting, assembly, testing dan distribution. Tahap testing dilakukan dengan menggunakan kuesioner skala likert dan uji para ahli.

Hasil penelitian Video promosi motion graphic menggunakan isometric design memperoleh skor kelayakan 83,88% atau kategori sangat bagus. Hasil akhir video motion graphic sebagai media promosi menggunakan isometric design berformat MP4 dengan ukuran 44 MB dan dapat dilihat di social media took NN Malinau.

**Kata Kunci :** Motion graphic, isometric design, Video promosi, NN Malinau.

## ABSTRAK

*This study aims to create a motion graphic video using isometric design as a promotional medium for the NN Malinau store and disseminated on the NN store's social media.*

*This type of research is research with the development of MDLC (Multimedia Development Life Cycle). This research was conducted at the NN Malinau shop. This research went through several stages, namely data collection, observation, interviews and SWOT. The design and development stages are carried out using MDLC, namely concept, design, material, collection, assembly, testing and distribution. The testing phase was carried out using a Likert scale questionnaire and expert tests.*

*The results of the research. Promotional video motion graphics using isometric design obtained a score of 83.88% or a very good category. The final result of the motion graphic video as a promotional media uses an isometric design in MP4 format with a size of 44 MB and can be seen on social media using NN Malinau.*

**Keywords:** Motion graphic, isometric design, promotional video, NN Malinau.

