

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROMOSI LETTERSIRO STUDIO
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



**disusun oleh
Faisal Tanjung
14.11.8375**

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROMOSI LETTERSIRO STUDIO
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Faisal Tanjung

14.11.8375

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROMOSI LETTERSIRO
STUDIO MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Faisal Tanjung

14.11.8375

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 juli 2018

Dosen Pembimbing,


Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.

NIK 190302164

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROMOSI LETTERSIRO STUDIO MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Faisal Tanjung

14.11.8375

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Maret 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ainul Yaqin, M.Kom.
NIK. 190302255

Sumarni Adi, S.Kom, M.Cs.
NIK. 190302256

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.
NIK. 190302164

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
pada tanggal 18 Maret 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

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, 18 Maret 2019



Faisal Tanjung

NIM : 14.11.8375

MOTTO

“Jadilah manusia yang berdasar”

“Berusaha semampunya, selebihnya biar Allah berkehendak”



HALAMAN PERSEMBAHAN

Syukur alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga karya ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Allah SWT Tuhan semesta alam, karena dengan kuasanya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat pada waktunya.
2. Kedua orang tua saya tercinta, yang selalu memberikan dukungan dan desakan dalam segala hal, mendoakan setiap waktu dan menjadi penyemangat saya.
3. Untuk sahabat Ximpahfamily yang selalu memberikan dukungan yang selalu memberikan motivasi hidup untuk lebih berkembang.
4. Sahabat-sahabat terluca saya (Iga, Rifky, Edi, Ryan, Peri, Didit, dan ,Bagus) yang menjadi saksi perjalanan skripsi saya dan memberikan drama lucu.
5. Bapak Suyanto sebagai ketua STMIK AMIKOM.
6. Dosen pembimbing saya, Bhanu Sri Nugraha, M.Kom. yang tak pernah berhenti membimbing dan memotivasi saya untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
7. Teman kelas seperjuangan 14-S1TI-13 yang selalu menyertai dalam menimba ilmu.
8. Semua yang telah membantu serta mendoakan untuk kelancaran dan kemudahan menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Subhanau Wa Ta'ala, karena atas rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Perancangan dan Pembuatan Video Promosi Lettersiro Studio Menggunakan Teknik Motion Graphic”** dengan baik. Salam serta shalawat penulis kepada junjungan kita Rasulullah Muhammad Shallallahu ‘Alaihi Wa Sallam.

Dalam pembuatan skripsi ini, tentu saja penulis mendapat banyak sekali bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T., selaku Ketua Program Studi S1 Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Bhannu Sri Nugraha, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan selama proses penyusunan skripsi ini hingga selesai.
4. Dosen penguji serta seluruh jajaran Dosen dan Staf Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Kedua orang tua saya yang telah memberikan doa, dukungan, dan semangat selama proses pembuatan skripsi.

6. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian pembuatan skripsi ini.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari berbagai macam kekurangan, maka penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca. Selanjutnya penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Aamiin.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 18 Maret 2019

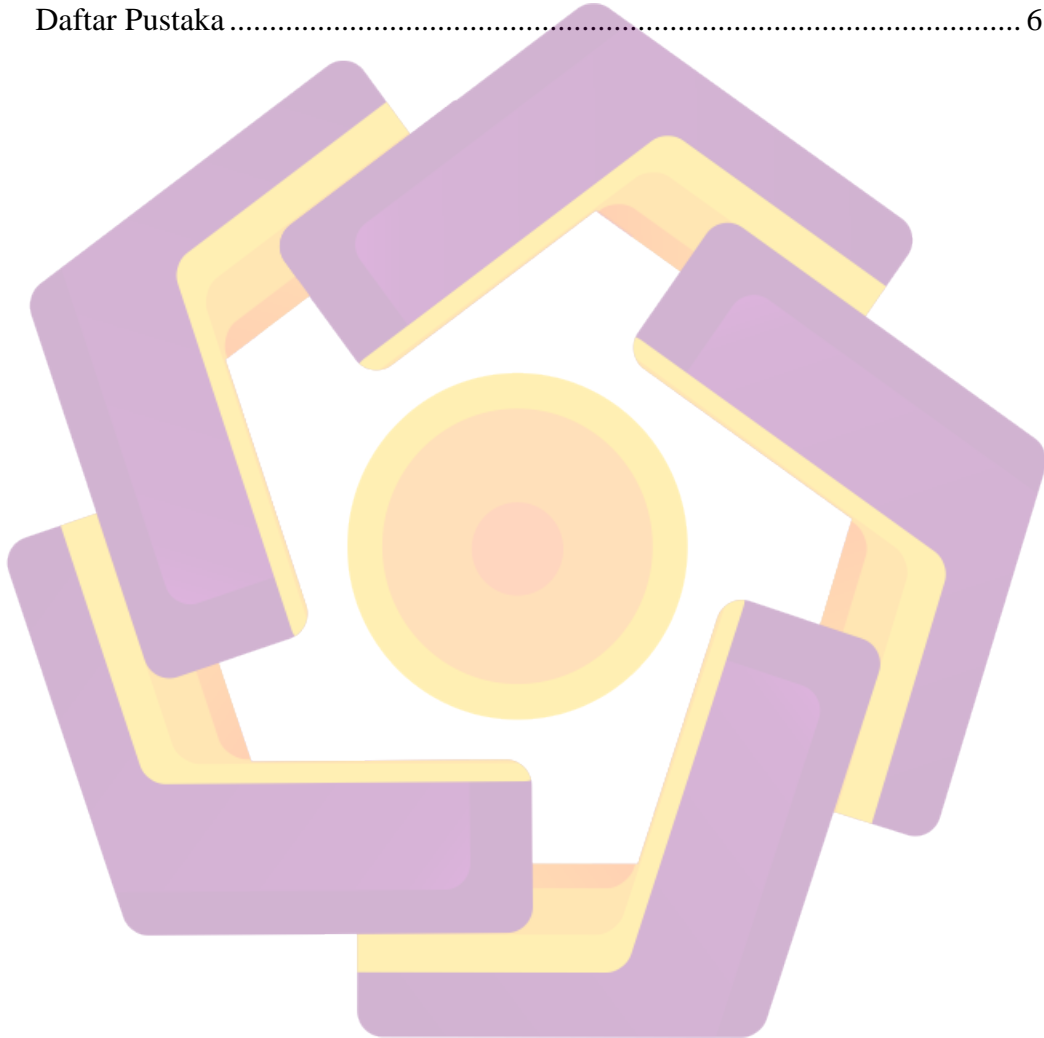
Faisal Tanjung

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
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 Metode Penelitian	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2 Metode Analisis	4
1.5.3 Metode Pengembangan	5
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Definisi Multimedia	9
2.2.1 Unsur Sistem Multimedia	9
2.2.2 Manfaat Multimedia	10
2.3 Konser Dasar Video	11
2.3.1 Frame Rate	11
2.3.2 Resolusi dan Frame Size	12
2.4 Konsep Dasar Iklan	13
2.4.1 Pengertian Iklan	13
2.4.2 Tujuan Iklan	13
2.5 YouTube	14
2.5.1 Penempatan Iklan YouTube	15
2.5.2 Format Iklan YouTube	15
2.5.3 Tipe Pembayaran	16
2.6 Motion Graphic	18

2.6.1	Definisi Motion Graphic .	18
2.6.2	Prinsip Dasar Motion Graphic	19
2.7	Tahap Merancang Naskah dan Storyboard Iklan	20
2.7.1	Prinsip Dasar Menulis Naskah Iklan	20
2.8	Metode Pengembangan	21
2.8.1	Tahap Pra Produksi	21
2.8.2	Produksi	22
2.8.3	Pasca Produksi	24
2.9	Uji Skala Likert	24
2.9.1	Pengertian Skala Likert	24
2.9.2	Perhitungan Skala Likert	26
BAB III	Analisa dan Perancangan	28
3.1	Deskripsi Objek	28
3.1.1	Deskripsi Singkat Lettersiro Studio	28
3.1.2	Visi Lettersiro Studio	28
3.1.2	Misi Lettersiro Studio	28
3.2	Metode Pengumpulan Data	29
3.3	Analisa Kebutuhan Sistem	31
3.3.1	Analisa Kebutuhan Fungsional	32
3.3.2	Analisa Kebutuhan Non Fungsional	32
3.3.2.1	Analisa Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	32
3.3.2.2	Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	33
3.3.2.3	Analisa Kebutuhan Brainware (<i>Pengguna</i>)	34
3.4	Analisa Kelayakan	35
3.5	Tahap Pra Produksi	36
3.5.1	Perancangan Ide dan Konsep	36
3.5.2	Skenario atau Narasi	36
3.5.3	Storyboard	37
BAB IV	Implementasi dan Pembahasan	40
4.1	PEMBAHASAN	40
4.1.1	Alur Produksi	40
4.2	Tahap Produksi	41
4.2.1	Lay Out	41
4.2.2	Key Motion	43
4.2.3	In Between	43
4.2.4	Background	44
4.2.4	Coloring	44
4.3	Pasca Produksi	45
4.3.1	Composite	45
4.3.2	Editing	46

4.3.3 Rendering	52
4.3.4 Pemindahan Video	54
4.4 Evaluasi Kebutuhan Fungsional	54
4.5 Uji Skala Likert	55
BAB V Kesimpulan	59
5.1 Kesimpulan	59
5.2 Saran	60
Daftar Pustaka	6



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian	8
Tabel 2.2 Contoh Storyboard	22
Tabel 3.1 Wawancara Lettersiro	30
Tabel 3.2 Peralatan Produksi	33
Tabel 3.3 Perlengkapan Pasca Produksi	33
Tabel 3.4 Perangkat Lunak	34
Tabel 3.5 Personil Produksi	34
Tabel 3.6 Perancangan Narasi.....	36
Tabel 3.7 Perancangan Storyboard	38
Tabel 4.1 Hasil Evaluasi Kebutuhan Fungsional	54
Tabel 4.2 Hasil Kuisisioner Uji Skala Likert	56
Tabel 4.3 Bobot Nilai	57
Tabel 4.4 Presentasi Nilai	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tempat Kerja Lettersiro	30
Gambar 3.2 Website dari Lettersiro	31
Gambar 4.1 Bagan Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi.....	40
Gambar 4.2 Pengaturan Lembar Kerja.....	42
Gambar 4.3 Tampilan Lembar Kerja	42
Gambar 4.4 Contoh Lay Out	43
Gambar 4.5 Key Motion Logo Lettersiro	43
Gambar 4.6 In Between Logo Lettersiro.....	44
Gambar 4.7 Contoh color palet.....	44
Gambar 4.8 Pemberian Warna pada Logo Lettersiro.....	45
Gambar 4.9 Contoh Merubah Group Layer	45
Gambar 4.10 Contoh Merubah group layer	46
Gambar 4.11 Contoh Import File	47
Gambar 4.12 Contoh Pengaktifan Fitur	47
Gambar 4.13 Contoh Position	48
Gambar 4.14 Contoh Scale	48
Gambar 4.15 Contoh Rotation	49
Gambar 4.16 Contoh Trim Paths	49
Gambar 4.17 Contoh CC Bender	50
Gambar 4.18 Tampilan Add to Render Queue.....	50
Gambar 4.19 Tampilan Output Module Setting.....	51
Gambar 4.20 Import File di Adobe Premier	51
Gambar 4.21 Pengaturasn Speed/Duration	52
Gambar 4.22 Pengaturasn Voulume Audio	52
Gambar 4.23 Penambahan Efek Audio.....	52
Gambar 4.24 Tampilan Export Video.....	53
Gambar 4.25 Pengaturan Format Video.....	53

INTISARI

Lettersiro merupakan usaha yang bergerak di bidang penjualan produk font. Media promosi sangat dibutuhkan agar dapat meningkatkan jumlah pelanggan. Lettersiro belum melakukan promosi apapun, hanya memberikan sample atau trial disetiap produk penjualanya sebagai langkah awal untuk mengenalkan produknya.

Pada penelitian ini, peneliti mencoba menganalisis masalah-masalah yang ada dengan membuat video media promosi yang menarik dengan menggunakan teknik motion graphic diharapkan dapat meningkatkan citra positif perusahaan.

Penelitian ini menghasilkan sebuah video promosi yang diharapkan mampu memberikan informasi dengan baik, dan mampu meningkatkan jumlah pelanggan Lettersiro. Dan menjadi acuan untuk mahasiswa dalam perancangan video promosi.

Kata Kunci : Media promosi, Motion Graphic, Analisa, Perancangan.



ABSTRACT

Lettersiro is a business engaged in the sale of font products. Promotional media is needed to increase the number of customers. Lettersiro has not carried out any promotions, only provided samples or trials in each sales product as a first step to introduce the product.

In this study, researchers tried to analyze the existing problems by making attractive promotional media videos using motion graphic techniques that are expected to enhance the company's positive image.

This research produced a promotional video that was expected to be able to provide information well, and was able to increase the number of customers of Lettersiro. And become a reference for students in designing promotional videos.

Keywords : Promotion Media, Motion Graphic, Analisis, Design.

