

**IMPLEMENTASI VIDEO PROMO “JUSI MERASI” MENGGUNAKAN  
*MOTION GRAPHIC***

**SKRIPSI**



**disusun oleh**

**M RAYHAN AKHYARO AZKA**

**16.11.0816**

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

**IMPLEMENTASI VIDEO PROMO “JUSI MERASI” MENGGUNAKAN  
*MOTION GRAPHIC***

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



**disusun oleh**

**M RAYHAN AKHYARO AZKA**

**16.11.0816**

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

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

### **IMPLEMENTASI VIDEO PROMO “JUSI MERASI” MENGGUNAKAN *MOTION GRAPHIC***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**M RAYHAN AKHYARO AZKA**

**16.11.0816**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 22 Maret 2022

**Dosen Pembimbing,**

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

**NIK. 190302164**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### IMPLEMENTASI VIDEO PROMO “JUSI MERASI” MENGGUNAKAN *MOTION GRAPHIC*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**M Rayhan Akhyaro Azka**

**16.11.0816**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 19 Januari 2022

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Ahlihi Masruro, M.Kom  
**NIK. 190302148**

Hastari Utama, M.Cs  
**NIK. 190302230**

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 21 April 2022

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

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

### PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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, 20 April 2022



M. Rayhan Akhyaro Azka

NIM. 16.11.0816

## **MOTTO**

“Sukses adalah saat persiapan dan kesempatan bertemu.”

**(Bobby Unser)**

“Terkadang orang dengan masa lalu paling kelam akan menciptakan masa depan paling cerah.”

**(Umar bin Khattab)**

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

**(Abu Hamid Al Ghazali)**

## PERSEMBAHAN

Puji syukur yang tak terhingga saya ucapkan kepada Allah SWT, atas izin dari-Nya penulis dapat menyelesaikan Skripsi berjudul **“IMPLEMENTASI VIDEO PROMO “JUSI MERASI” MENGGUNAKAN MOTION GRAPHIC”** sesuai dengan yang diharapkan oleh penulis. Alhamdulillah, dengan penuh rasa bangga penulis mempersembahkan skripsi ini kepada :

1. Allah SWT karena atas izin dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat dibuat dan dapat diselesaikan.
2. Kedua orang tua dan keluarga besar saya, terimakasih papa dan ibu, selalu memberikan dukungan dalam kondisi apapun.
3. Bapak Bhanu Sri Nugraha selaku dosen pembimbing saya yang selalu memberikan arahan agar skripsi saya dapat berjalan dengan lancar.
4. Kakak dan uni yang selalu mempercayai adik laki-lakinya.
5. Kepada teman-teman kos 804 Rafi, Fadil, Surya, dan Eduar.
6. Untuk orang-orang yang pernah saya temui di Jogja, Danis, terimakasih sudah memberikan inspirasi.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, dan hidayah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Tidak lupa sholawat dan salam penulis haturkan pada Nabi Muhammad SAW beserta para sahabatnya yang telah menuntun kita pada jalan yang terang dan penuh kebaikan.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana Strata 1 pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dengan selesainya skripsi ini, penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu dan Bapak saya, serta seluruh keluarga besar yang selalu menyelipkan doa di setiap sujudnya agar penulis dapat menjadi pribadi yang lebih baik dan terus maju.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. , selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan waktunya dengan sepenuh hati.
5. Bapak Ahlihi Masruro, M.kom dan Hastari Utama, M.kom sebagai dosen penguji serta semua dosen Prodi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta, terima kasih atas semua jasa Bapak dan Ibu Dosen.
6. Segenap Dosen dan Civitas Akademika Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
7. Seluruh pihak yang telah banyak membantu.



Penulis menyadari jika pembuatan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan kelemahannya. Maka dari itu penulis sangat berharap kepada semua pihak agar dapat memberikan saran dan kritik yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Tentu saja penulis memiliki harapan besar agar skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membacanya.

*Wassalamualaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 21 April 2022



M Rayhan Akhyaro Azka

NIM : 16.11.0816

## DAFTAR ISI

IMPLEMENTASI VIDEO PROMO “JUSI MERASI” MENGGUNAKAN <i>MOTION GRAPHIC</i> .....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI.....	xv
ABSTRAK .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah .....	2
1.4. Maksud Dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian .....	3
1.6. Metode Penelitian .....	4
1.6.1. Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2. Metode Analisis .....	5
1.6.3. Metode Perancangan.....	5
1.6.4. Metode Testing.....	6
1.7. Sistem Penulisan .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	8
2.1. Kajian Pustaka .....	8
2.2. Landasan Teori.....	10
2.2.1 Multimedia .....	10

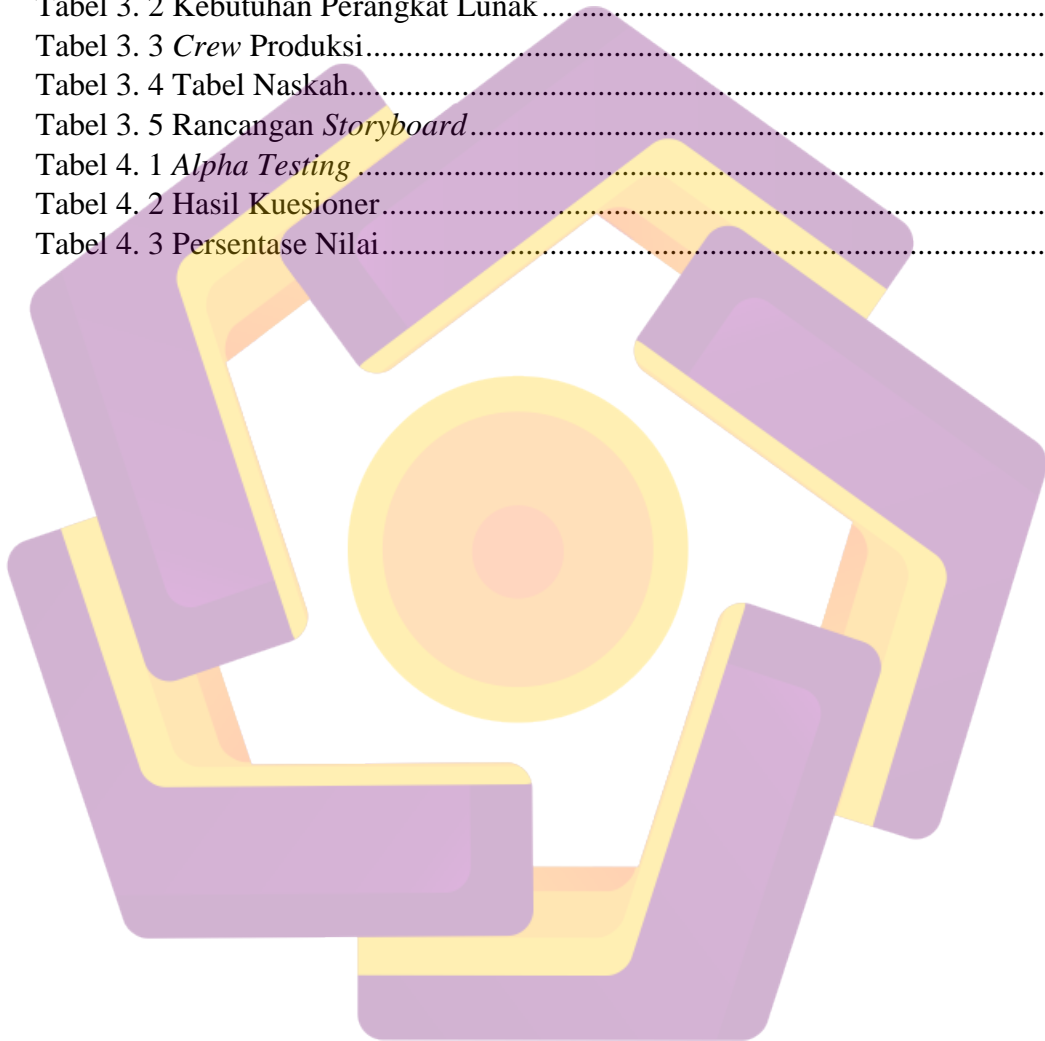
2.2.2	Video .....	11
2.2.3	Animasi .....	11
2.2.3.1.	<i>Strech and Squash</i> (Menekan Dan Melentur) .....	11
2.2.3.2.	<i>Anticipation.</i> .....	12
2.2.3.3.	Tata Gerak ( <i>Staging</i> ). .....	13
2.2.3.4.	<i>Straight-Ahead And Pose To Pose</i> .....	14
2.2.3.5.	<i>Follow Trough and Overlapping Action.</i> .....	15
2.2.3.6.	<i>Slow In Slow Out.</i> .....	15
2.2.3.7.	Konstruksi Lengkap ( <i>Archs</i> ). .....	16
2.2.3.8.	Gerakan Pendukung ( <i>Secondary action</i> ). .....	17
2.2.3.9.	Penentuan Waktu ( <i>Timming</i> ). .....	17
2.2.3.10.	Melebihkan ( <i>Exaggeration</i> ). .....	18
2.2.3.11.	<i>Solid Drawing.</i> .....	19
2.2.3.12.	Daya Tarik ( <i>Appeal</i> ). .....	20
2.2.4	Bentuk - Bentuk Animasi .....	21
2.2.5	Sosial Media .....	21
2.2.6	<i>Motion Graphic</i> .....	22
2.2.6.1	Sejarah <i>Motion Graphic</i> .....	23
2.3.	Analisis .....	24
2.3.1.	Analisis Kebutuhan Sistem .....	24
2.3.2.	Jenis Kebutuhan Sistem .....	24
2.3.2.1	Kebutuhan Fungsional/ Informasi .....	25
2.3.2.2	Kebutuhan Non Fungsional .....	25
2.4.	Tahap Pra Produksi .....	26
2.4.1.	<i>Storyboard</i> .....	27
2.4.2.	Ide .....	27
2.4.2.	Tahap Produksi .....	27
2.4.3.	Tahap Pasca Produksi .....	29
2.4.3.1.	<i>Compositing</i> .....	30
2.4.3.2.	<i>Editing</i> .....	30
2.4.3.3.	<i>Rendering</i> .....	30
2.5.	Metode Dan Definisi Sampling .....	30

2.5.1. Ukuran sampel .....	31
2.5.2. Teknik Pengambilan Sampel .....	33
2.6. Evaluasi.....	37
2.6.1. Perhitungan Kuesioner .....	37
<b>BAB III ANALISIS PERANCANGAN .....</b>	<b>41</b>
3.1. Tinjauan Umum .....	41
3.1.1. Profil Kafe Jusi Merasi .....	41
3.1.2. Logo Kafe Jusi Merasi .....	42
3.2. Analisis Sistem.....	42
3.2.1. Definisi Analisis Sistem.....	42
3.2.2. Analisis SWOT .....	43
3.2.2.1. Kekuatan ( <i>Strenght</i> ) .....	43
3.2.2.2. Kelemahan ( <i>Weakness</i> ) .....	44
3.2.2.3. Peluang ( <i>Opportunity</i> ).....	44
3.2.2.4. Ancaman ( <i>Threat</i> ).....	44
3.3. Analisis Masalah .....	45
3.4. Solusi.....	45
3.5. Analisis Kelayakan.....	46
3.5.1. Analisis Kelayakan Teknologi .....	46
3.5.2. Analisis Kelayakan Hukum .....	46
3.5.3. Analisis Kelayakan Operasional .....	46
3.6. Analisis Kebutuhan .....	47
3.6.1. Kebutuhan Fungsional.....	47
3.6.2. Kebutuhan Non Fungsional.....	47
3.6.2.1. Kebutuhan Perangkat Keras.....	47
3.6.2.2. Kebutuhan Perangkat Lunak.....	49
3.6.2.3. Kebutuhan Brainware .....	50
3.7. Analisis Kebutuhan Biaya.....	51
3.8. Perancangan Video Promosi .....	51
3.8.1. Pra Produksi .....	51
3.8.2. Ide Cerita .....	51
3.8.3. Naskah .....	52

3.8.4. Storyboard .....	54
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>57</b>
4.1. Tahap Produksi .....	57
4.1.1. Desain Grafis .....	57
4.1.2. Desain Karakter Dan Objek .....	57
4.1.3. Tahap Animasi .....	60
4.1.4. Penganimasian .....	61
4.1.5. Penggabungan Scene .....	61
4.2. Tahap Pasca Produksi .....	63
4.3. Editing .....	63
4.3.1. Editing Audio Dubbing .....	63
4.3.2. Compositing Audio .....	64
4.3.3. Rendering Video .....	65
4.4. Evaluasi .....	66
4.4.1. <i>Alpha Testing</i> .....	66
4.4.2. Beta Testing .....	68
4.4.2.1 Pengujian Skala Likert .....	68
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>73</b>
5.1. Kesimpulan .....	73
5.2. Saran .....	73
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>74</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>76</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Pengkategorian Skor Jawaban .....	38
Tabel 2. 2 Menunjukkan Tabel Tingkatan .....	39
Tabel 2.3 Menunjukkan Jawaban Dan Skor Yang Diberikan.....	40
Tabel 3. 1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	48
Tabel 3. 2 Kebutuhan Perangkat Lunak .....	49
Tabel 3. 3 <i>Crew</i> Produksi.....	50
Tabel 3. 4 Tabel Naskah.....	52
Tabel 3. 5 Rancangan <i>Storyboard</i> .....	54
Tabel 4. 1 <i>Alpha Testing</i> .....	67
Tabel 4. 2 Hasil <i>Kuesioner</i> .....	68
Tabel 4. 3 Persentase Nilai.....	69



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Stretch and Squash</i> .....	12
Gambar 2. 2 <i>Anticipation</i> .....	13
Gambar 2. 3 <i>Tata Gerak (Stagging)</i> .....	13
Gambar 2. 4 <i>Straight Ahead and Pose to Pose</i> .....	14
Gambar 2. 5 <i>Follow Through and Overlapping Action</i> .....	15
Gambar 2. 6 <i>Slow In Slow Out</i> .....	15
Gambar 2. 7 <i>Konstruksi Lengkap (Arcs)</i> .....	16
Gambar 2. 8 <i>Gerakan Pendukung (Secondary Action)</i> .....	17
Gambar 2. 9 <i>Penentuan Waktu (Timing)</i> .....	17
Gambar 2. 10 <i>Melebihkan (Exaggeration)</i> .....	18
Gambar 2. 11 <i>Solid Drawing</i> .....	19
Gambar 2. 12 <i>Daya Tarik (Appeal)</i> .....	20
Gambar 3. 1 <i>Logo Kafe Jusi Merasi</i> .....	42
Gambar 4. 1 <i>Desain Karakter</i> .....	58
Gambar 4. 2 <i>Desain Karakter dan Objek</i> .....	58
Gambar 4. 3 <i>Proses Export Karakter</i> .....	59
Gambar 4. 4 <i>Hasil Export Karakter</i> .....	59
Gambar 4. 5 <i>Tahap Pembuatan Animasi</i> .....	60
Gambar 4. 6 <i>Add to Render Queue</i> .....	61
Gambar 4. 7 <i>Output Module Setting</i> .....	62
Gambar 4. 8 <i>Tombol Render</i> .....	62
Gambar 4. 9 <i>Menghilangkan Noise Pada Adobe Audition</i> .....	64
Gambar 4. 10 <i>Penggabungan Motion Graphic Dengan Audio</i> .....	65
Gambar 4. 11 <i>Proses Rendering Video</i> .....	66

## INTISARI

Iklan adalah salah satu dari bentuk penyampaian informasi tentang barang ataupun jasa dari pelaku usaha yang ditujukan kepada konsumennya, dengan informasi di dalam iklan diharapkan dapat digunakan sebagai panduan bagi konsumen untuk memilih dan kemudian membeli barang dan jasa dengan tepat.

Jusi Merasi adalah salah satu kafe yang sedang berkembang di daerah Musi Rawas, namun tidak diimbangi dengan daya tarik dari iklan. Tujuan pembuatan iklan animasi ini agar perusahaan ini dapat dikenal lebih jauh di masyarakat. Dalam pembuatan iklan animasi, penulis menggunakan teknik *motion graphic* dengan alasan mampu menampilkan kemungkinan yang tidak terbatas, mudah diingat, dan membutuhkan biaya yang lebih sedikit dibandingkan teknik *liveshoot*.

Dengan adanya iklan animasi ini diharapkan menambah daya tarik masyarakat untuk datang ke kafe Jusu Merasi.

**Kata Kunci :** *Motion Graphic*, Iklan, Animasi ,Kafe Jusu Merasi.





## ABSTRAK

*Advertising is one of the forms of delivering information about goods or services from business actors aimed at consumers, with the information in advertisements expected to be used as a guide for consumers to choose and then buy goods and services appropriately.*

*Jusi Merasi is one of the growing cafes in the Musi Rawas area, but it is not matched by the attractiveness of advertising. The purpose of making this animated advertisement is so that this company can be known further in the community. In making animated advertisements, the author uses motion graphic techniques on the grounds of being able to display unlimited possibilities, easy to remember, and requires less cost than *liveshoot* techniques.*

*With this *animated* advertisement, it is hoped that it will add to the public's attraction to come to the Jusu Merasi café*

**Keywords :** *Motion Graphic, Advertising, Animation ,Cafe.*

