

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO MOTION GRAPHIC
NUSANTARA 4D+ PADA CLENOVIO YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

R Muhammad Taufiq Sujatmikanto

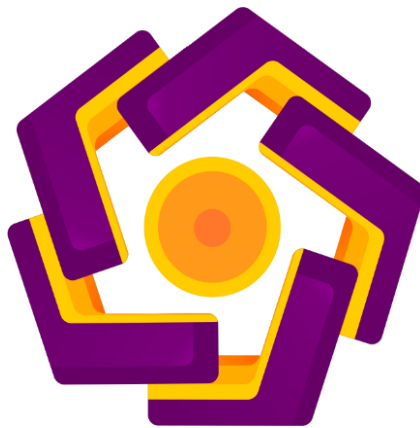
18.21.1286

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO MOTION GRAPHIC
NUSANTARA 4D+ PADA CLENOVIO YOGYAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

R Muhammad Taufiq Sujatmikanto

18.21.1286

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO MOTION GRAPHIC NUSANTARA 4D+ PADA CLENOVIO YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

R Muhammad Taufiq Sujatmikanto
18.21.1286

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 8 Juli 2019

Dosen Pembimbing,

Mei P. Kurniawan, M.Kom.
NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO MOTION GRAPHIC NUSANTARA 4D+ PADA CLENOVIO YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

R Muhammad Taufiq Sujatmikanto
18.21.1286

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Juli 2019

Susunan Dewan Penguji

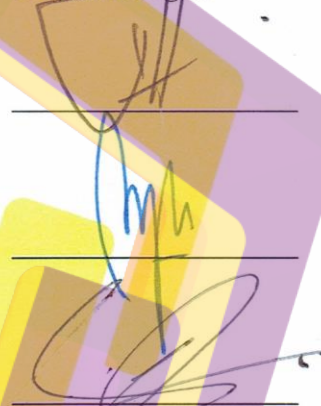
Nama Penguji

Mei P. Kurniawan, M.Kom.
NIK. 190302187

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.
NIK. 190302164

Agung Nugroho, M.Kom.
NIK. 190302242

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 Agustus 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, 21 Agustus 2019



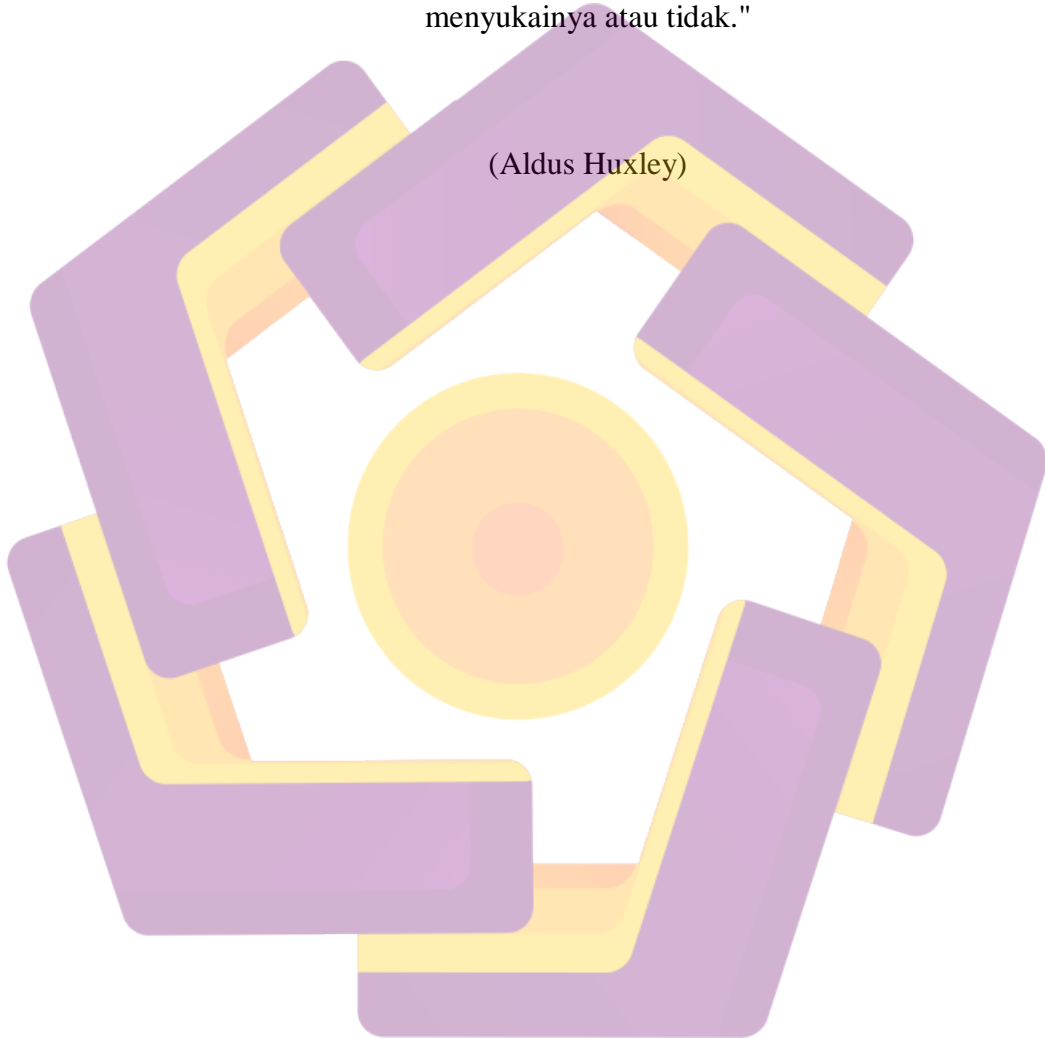
R Muhammad Fauziq Sujatnikanto

NIM. 18.21.1286

MOTTO

"Orang-orang yang sukses telah belajar membuat diri mereka melakukan hal yang harus dikerjakan ketika hal itu memang harus dikerjakan, entah mereka menyukainya atau tidak."

(Aldus Huxley)



PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang selalu memberikan rahmat dan hidayahNya.

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan panduan serta arahan dengan penuh kepercayaan kepada penulis untuk menyempurnakan skripsi ini. Ucapan terimakasih juga ditunjukan kepada Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta, Ibu Krisnawarti, S.SI., M.T. dan Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua Universitas Amikom Yogyakarta.

Tidak terlupakan keluarga, Ibu, Bapak dan juga sodara-sodara yang selalu memberikan doa dan support. Dan semua teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah membantu untuk kelancaran dalam pembuatan skripsi ini. Semoga Allah membalasnya untuk semua.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat, rahmat, serta karunia nya sehingga penulis berkesempatan untuk menulis skripsi ini.

Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk mempromosikan kepada masyarakat tentang produk Pembelajaran yang ada di Clenovio dalam bentuk video motion graphic. dengan menggunakan motion graphic kan memberikan informasi yang tepat dan lebih menarik sehingga banyak masyarakat yang tertarik dengan produk pembelajaran yang ada di Clenovio Nusantara 4D+.

Tidak ada kata yang sempurna dalam hal apapun. Begitupun dengan laporan Skripsi ini yang masih jauh dari kata sempurna. Semoga kritik dan saran yang diberikan dapat membangun untuk lebih baik lagi. Semoga laporan ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya. Amin

Yogyakarta, 21 Agustus 2019

Penulis

DAFTAR ISI

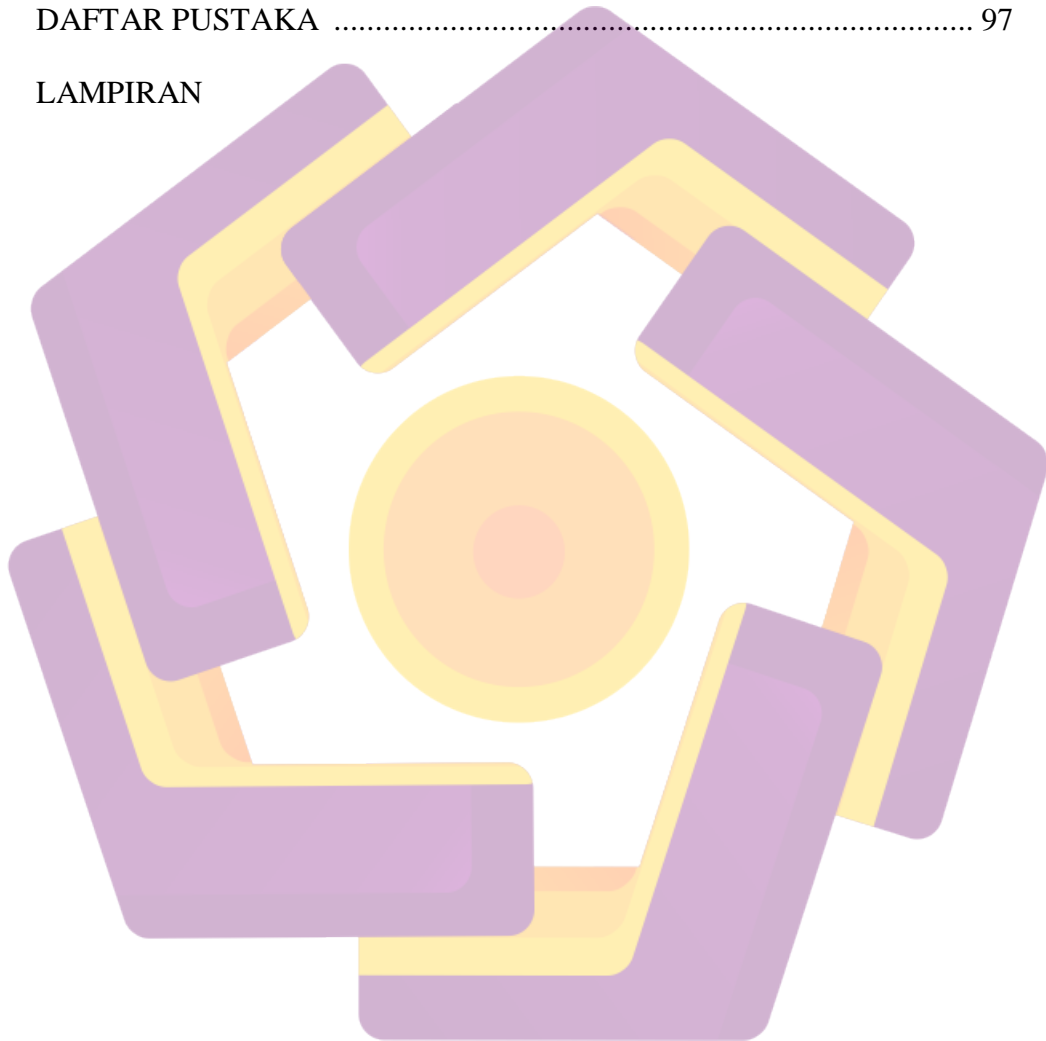
JUDUL	i
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI	xviii
ABSTRACT	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.5.1 Bagi Penulis	3
1.5.2 Bagi Clenovio Nusantara 4D+	4
1.5.3 Bagi Universitas Amikom Yogyakarta	4
1.6 Metode Penelitian	4

1.6.1 Pengumpulan Data	4
1.6.2 Metode Perancangan	5
1.7 Sistematis Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.6.1 Tinjauan Pustaka	9
2.6.2 Multimedia	11
2.3.1 Definisi Multimedia	11
2.3.2 Elemen Multimedia	11
2.3.3 Jenis – Jenis Multimedia	13
2.3.4 Manfaat Multimedia	13
2.6.3 Video	14
2.3.1. pengertian Video	14
2.6.4 Format Video	14
2.6.5 Motion Grafis	17
2.1.1. Definisi Motion Grafis	17
2.1.2. Elemen – Elemen Motion Grafis	19
2.1.3. Kareteristik Motion Grafis	19
2.6 Animasi	20
2.6.1. Konsep Dasar Animasi	20
2.6.2. Prinsip Dasar Animasi	20
2.6.3. Jenis – Jenis Animasi	28
2.6.4. Teknik Animasi	33
2.7. Iklan.....	34

2.7.1. Pengertian Iklan.....	34
2.7.2. Jenis Iklan.....	34
2.7.3. Langkah-langkah dalam Strategi Merancang Iklan	38
2.7.4. Strategi Pembuatan Iklan	38
2.8. Analisa SWOT	39
2.8.1. Tabel Matrik SWOT	40
2.9. Tahap Perancangan	42
2.9.1. Pra Produksi	42
2.9.2. Produksi	43
2.9.3. Pasca Produksi	43
2.10. Metode Kuisioner	44
2.10.1. Skala Likert	45
2.10.2. Rumus Presentase.....	45
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	48
3.1 Tinjauan Umum	48
3.1.1 Gambaran Umum Clenovio Nusantara 4D+	48
3.1.2 Visi Misi Clenovio Nusantara 4D+	48
3.1.3 Logo Perusahaan	49
3.1.4 Maskot	49
3.1.5 Produk Perusahaan	50
3.2 Analisis Kebutuhan	51
3.2.1 Analisa Sistem	51
3.2.2 Kebutuhan Fungsional	56

3.2.3	Kebutuhan non- Fungsional	57
3.2.4	Pengumpulan Data	58
	a. Data informasi Clenovio Nusantara 4D	58
	b. Data Observasi	59
3.3.	Tahap Perancangan	61
3.3.1.	Pra Produksi	61
	a. Penentuan Ide Cerita	62
	b. Naskah Video Iklan	62
	c. Pembuatan Storyboard	64
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		68
4.1	Produksi	68
4.1.1.	Data Informasi Nusantara 4D+	69
4.1.1	Visualisasi	70
	4.1.2.1 Pembuatan Grafis	70
	4.1.2.2 Render Objek 3D	74
	4.1.2.3 Perekaman Narasi dan Backsound	75
	4.1.2.4 Pembuatan Video Dengan Adobe After Effect	77
4.2	Pasca Produksi	82
	4.2.1 Compositing	82
	4.2.2 Rendering	84
4.3	Pembahasan	85
4.4	Pembahasan Hasil Kuesioner	86
4.5	Penayangan di Televisi	90

4.6 Penyerahan Video	93
BAB V PENUTUP	95
5.1 Kesimpulan	95
5.2 Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian	8
Tabel 2.2 Bobot Pilihan Jawaban Skala Guttman	35
Tabel 2.3 Bobot Pilihan Jawaban Skala Likert	36
Tabel 3.1 Perangkat Keras	40
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak	41
Tabel 3.3 Naskah Video	47
Tabel 3.4 Storyboard	49
Tabel 4.1 Pembahasan	77
Tabel 4.2 Penilaian Pihak Objek	79
Tabel 4.3 Pengujian Ahli Motion Graphic	80
Tabel 4.4 Penilaian Pihak Masyarakat Umum	81
Tabel 4.5 Table Bobot Pilihan Jawaban	82
Tabel 4.6 Hasil Kuesioner	83
Tabel 4.7 Tabel Bibit Pilihan Jawaban	85
Tabel 4.8 Hasil Uji Kuesioner	86
Tabel 4.9 Table Bobot Pilihan Jawaban	87
Tabel 4.10 Hasil Uji Kuesioner	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Anticipation	23
Gambar 2.2 Squash and Stretch	23
Gambar 2.3 Staging	24
Gambar 2.4 Straight Ahead and Pose to Pose Animation	24
Gambar 2.5 Follow Thought and Overlapping Action	25
Gambar 2.6 Slow In – Slow Out	25
Gambar 2.7 Arcs	26
Gambar 2.8 Secondary Action	26
Gambar 2.9 Timing	27
Gambar 2.10 Exaggregation	27
Gambar 2.11 Solid Drawing	28
Gambar 2.12 Appeal	28
Gambar 3.1 Logo Klinik Joy Dental Yogyakarta	39
Gambar 3.2 Contoh Motion	44
Gambar 4.1 Bagan Penggunaan Software	55
Gambar 4.2 Bagan Pengembangan Video Explainer	56
Gambar 4.3 Membuat Dokumen Baru Adobe Illustrator	58
Gambar 4.4 Membuat Objek Pintu	59
Gambar 4.5 Membuat Objek Botol	59
Gambar 4.6 Membuat Objek Pohon	60
Gambar 4.7 Membuat Objek Bagunan	61
Gambar 4.8 Pembuatan Semua Objek	61

Gambar 4.9 Modeling	62
Gambar 4.10 Mode Vertex dan Polygon	62
Gambar 4.11 Hasil Modeling Gigi	63
Gambar 4.12 Texturing	63
Gambar 4.13 Proses Animasi	64
Gambar 4.14 Rendering	64
Gambar 4.15 Import File ke Adobe Audition	65
Gambar 4.16 Pengeditan Narasi	65
Gambar 4.17 Menyimpan File	66
Gambar 4.18 Membuat Compositing Baru Adobe After Effect	67
Gambar 4.19 Import Objek Desain	67
Gambar 4.20 Scene 1	68
Gambar 4.21 Scene 2	68
Gambar 4.22 Scene 3	69
Gambar 4.23 Scene 4	70
Gambar 4.24 Scene 5	70
Gambar 4.25 Scene 6	71
Gambar 4.26 Scene 7	71
Gambar 4.27 Scene 8	72
Gambar 4.28 Scene 9	73
Gambar 4.29 Scene 10	73
Gambar 4.30 Scene 11	74
Gambar 4.31 Scene 12	74

Gambar 4.32 Membuat Lembar Kerja Baru Adobe Premiere Pro 75

Gambar 4.33 Import File 76

Gambar 4.34 Penggabungan File 76

Gambar 4.35 Rendering 77



INTISARI

Pada dewasa ini teknologi berkembang dengan sangat cepat terutama dibidang multimedia. Informasi dapat tersebar dengan banyaknya media terutama media Televisi. Karena Televisi dapat menayangkan audio dan juga visual sehingga banyak orang lebih tertarik untuk memperhatikan. Video dapat menarik audien 85% dibandingkan dengan media lainnya. Video yang penulis buat adalah berupa motion graphic. Dengan motion graphic yang di jelaskan dapat lebih efektif daripada dengan video live shooting karena adalah memberikan video efek yang tidak bisa dilakukan oleh video live shooting.

Dalam pembuatan motion graphic ini penulis menggunakan software Adobe Ilustrator, Adobe After Effect, dan Adobe Premiere yang merupakan soft standar yang digunakan oleh professional.

Dengan pembuatan motion graphic ini diharapkan dapat membantu dalam menyampaikan informasi yang ada di Nusantara 4D+ kepada masyarakat luas tentang produk yang di tawarkan.

Kata Kunci : **Motion Graphic, Video, Televisi**

ABSTRACT

Nowadays technology is developing very rapidly, especially in the field of multimedia. Information can be spread with so much media, especially Television media. Because Television can display audio and visuals too, so many people are more interested in paying attention. Videos can attract an audience of 85% compared to other media. The video I made is in the form of motion graphics. With motion graphics described it can be more effective than with live shooting videos because it is giving video effects that cannot be done by live shooting videos.

In making motion graphics, the writer uses Adobe Illustrator, Adobe After Effect, and Adobe Premiere software which are soft standards used by professionals.

With the making of motion graphic, it is hoped that it can help convey information in Nusantara 4D + to the public about the products offered.

Keywords: *Motion Graphic, Video , Television*