

**PEMBUATAN VIDEO MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA SARANA
PROMOSI DI WE STAY JOGJA HOUSE OPERATOR
JOGJAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Muhammad Imron Zuchrufan

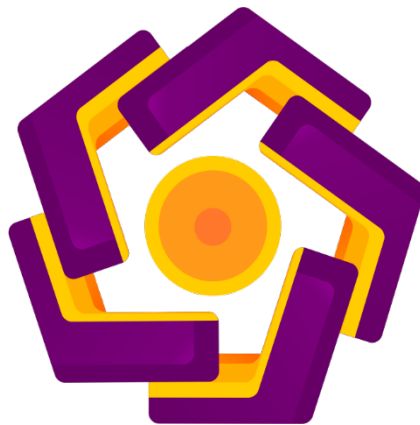
17.21.1045

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

**PEMBUATAN VIDEO MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA SARANA
PROMOSI DI WE STAY JOGJA HOUSE OPERATOR
JOGJAKARTA**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Muhammad Imron Zuchrufan

17.21.1045

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA SARANA
PROMOSI DI WE STAY JOGJA HOUSE OPERATOR
JOGJAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Imron Zuchrufan

17.21.1045

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 19 Februari 2018

Dosen Pembimbing,



Bayu Setiaji, M.Kom.
NIK. 190302216

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA SARANA
PROMOSI DI WE STAY JOGJA HOUSE OPERATOR
JOGJAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Imron Zuchrufan

17.21.1045

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Juli 2019

Susunan Dewan Penguji

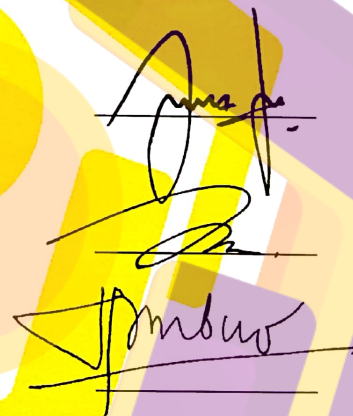
Nama Penguji

Tanda Tangan

Lukman, M.Kom.
NIK. 190302151

Bayu Setiaji, M.Kom.
NIK. 190302216

Agung Pambudi, ST., M.A.
NIK. 190302012



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 29 Juli 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, 26 Juli 2019 .



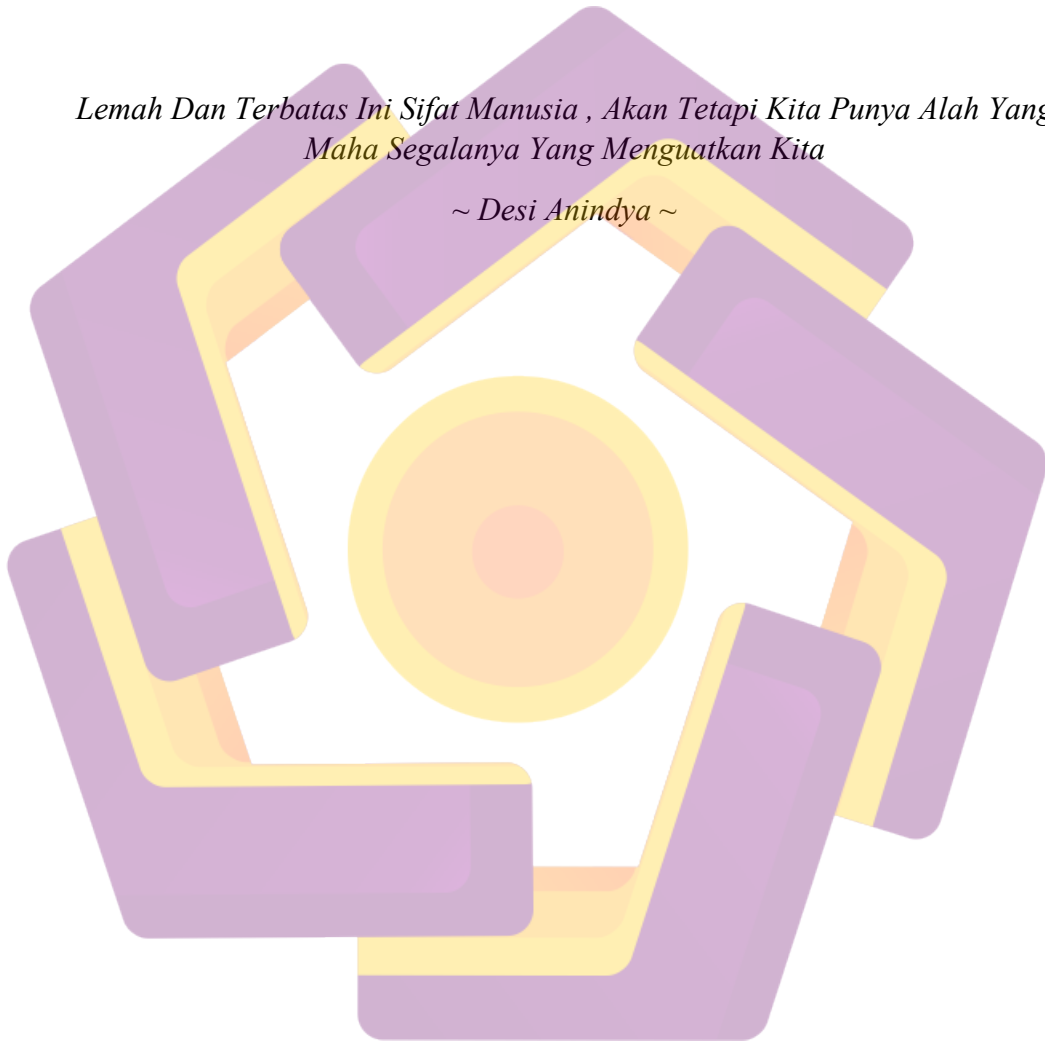
Muhammad Imron Zuchrufan

NIM. 17.21.1045

MOTTO

*Lemah Dan Terbatas Ini Sifat Manusia , Akan Tetapi Kita Punya Alah Yang
Maha Segalanya Yang Menguatkan Kita*

~ Desi Anindya ~



PERSEMBAHAN

Terimakasih atas nikmat dan hidayah yang Allah berikan , hingga dapat menyelesaikan SKripsi ini dengan lancar.

Skripsi ini saya persembahkan untuk Orang Tua saya yang sudah mensupport mendukung dan mendoakan saya hingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.

Terima kasih kepada kakak-kakak dan adik yang sudah membantu doa agar skripsi ini cepat selesai.

Teman -teman yang sudah mendukung dan mendoakan agar skripsi ini cepat selesai.

Dan seseorang yang sudah datang ke pendadaran , terima kasih hadiah nya.

Dan dosen pembimbing yang sudah membimbing walaupun hanya bertemu sebentar, maaf jika ada kesalahan kata dan perbuatan.

KATA PENGANTAR

Terima kasih atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan hidayah dan rahmat kepada kita semua, sehingga kita masih diberi kesehatan sampai saat ini. Tidak lupa salawat serta salam selalu tercurahkan kepada Nabi kita Muhammad SAW, sampai akhir khayal nanti.

Dengan mengucapkan rasa syukur Alhamdulillah, Skripsi ini dapat saya selesaikan. Dorongan dari orang tua, dan teman-teman yang ada di sekitar saya.

Penulis sadar bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna maka saran dan kritik dari pembaca amatlah penulis harapkan. Tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada Universitas Amikom Yogyakarta yang sudah mengizinkan saya menimba ilmu di Universitas tersebut. Dan Kepada Rektor Bapak M . Suyanto, yang sudah memberikan banyak motivasi dan semangat kepada mahasiswanya.

Semoga skripsi ini menjadi manfaat untuk angkatan – angkatan baru sebagai bahan referensi yang dapat memberikan kelancaran dalam membuat skripsi.

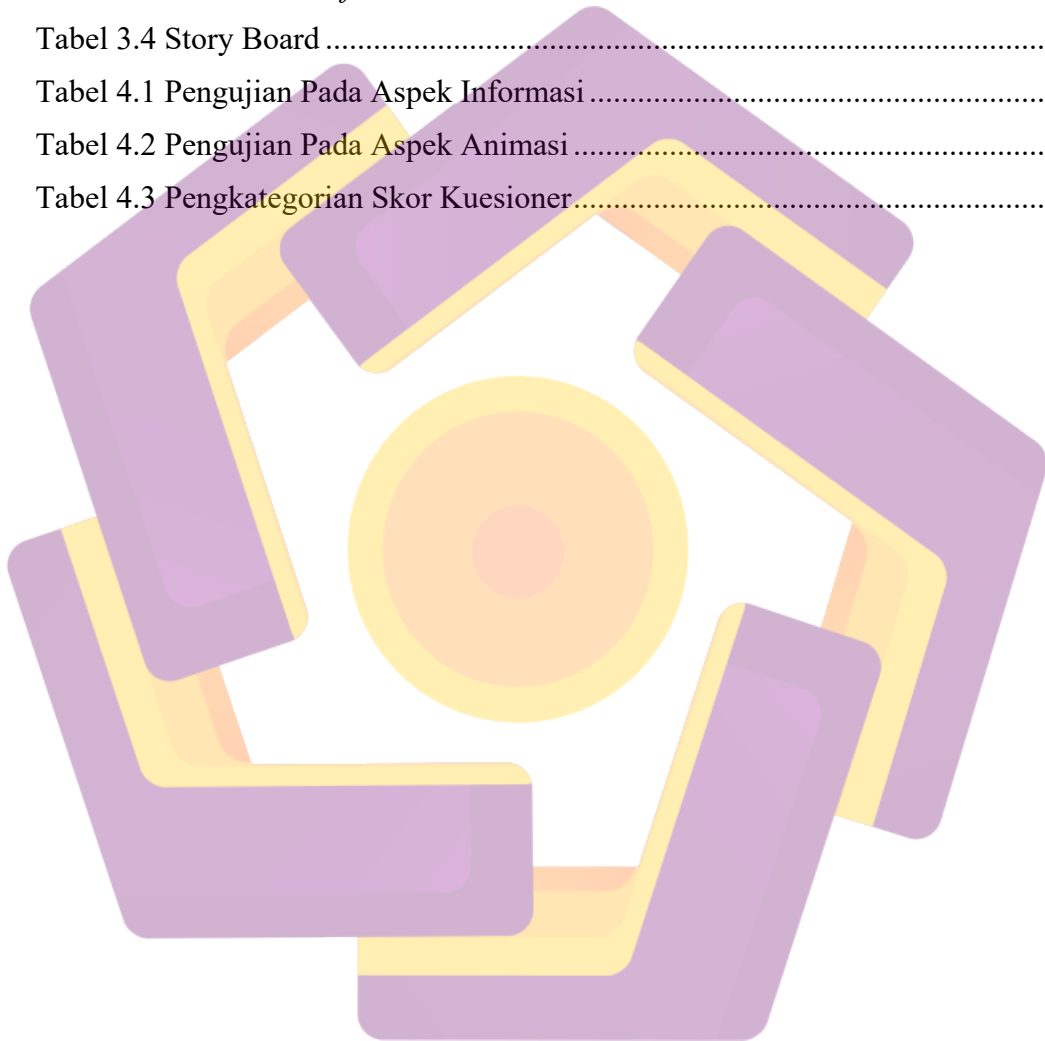
DAFTAR ISI

PEMBUATAN	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	15
1.1 Latar Belakang.....	15
1.2 Rumusan Masalah	17
1.3 Batasan Masalah.....	17
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	18
1.5 Metode Penelitian.....	18
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	18
1.5.2 Metode Analisis	19
1.5.3 Metode Produksi	19
1.5.4 Metode Evaluasi.....	20
1.6 Sistematika Penulisan.....	20
BAB II LANDASAN TEORI	22
2.1 Tinjauan Pustaka	22
2.2 Konsep Dasar Multimedia	23
2.2.1 Definisi Multimedia	23
2.2.2 Elemen – elemen multimedia.....	24
2.3 Desain Grafis	25
2.4 Konsep Dasar Animasi	27
2.4.1 Definisi Animasi	27

2.4.2	Prinsip Dasar Animasi	27
2.5	Konsep Dasar Motion Graphic.....	28
2.5.1	Definis <i>Motion Graphic</i>	28
2.6	Analisis.....	30
2.6.1	Analisis SWOT	30
2.6.2	Analisis Kebutuhan Fungsional	31
2.6.3	Analisis Kebutuhan Non – Fungsional	31
2.7	Tahapan Produksi.....	32
2.7.1	Pra Produksi	32
2.7.2	Produksi	32
2.7.3	Pasca Produksi	32
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN	33
3.1	Gambaran Umum	33
3.1.1	Profil <i>We Stay</i> Jogjakarta	33
3.1.2	Logo <i>We Stay</i> Jogja.....	33
3.2	Analisis Masalah	33
3.2.1	Identifikasi Masalah.....	33
3.2.2	Analisis SWOT	34
3.2.3	Analisis Kebutuhan Video	39
3.3	Analisis Kelayakan.....	42
3.4	Metode Produksi.....	43
3.4.1	Tahap Pra Produksi	43
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	49
4.1	Implementasi	49
4.1.1	Proses Produksi	50
4.1.2	Pasca Produksi	62
4.2	Hasil Pengujian dan Pembahasan.....	65
BAB V	KESIMPULAN.....	68
5.1	Kesimpulan.....	68
5.2	Saran.....	68
	DAFTAR PUSTAKA	69
	LAMPIRAN.....	70

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Matriks S W O T	37
Tabel 3.2 Kebutuhan <i>Hardware</i>	40
Tabel 3.3 Kebutuhan <i>Software</i>	41
Tabel 3.4 Story Board	45
Tabel 4.1 Pengujian Pada Aspek Informasi	66
Tabel 4.2 Pengujian Pada Aspek Animasi	66
Tabel 4.3 Pengkategorian Skor Kuesioner	67



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia	24
Gambar 2.2 Contoh Motion Grafis	28
Gambar 3.1 Logo <i>We Stay</i> Jogja.....	33
Gambar 4.1 Alur Proses Produksi.....	49
Gambar 4.2 Tampilan Awal Coreldraw X7	50
Gambar 4.2 Editing Character.....	51
Gambar 4.4 Tampilan Motion ke 1	53
Gambar 4.5 Setting Composition Motion 2	53
Gambar 4.6 Tampilan Saat Scene Tanda Tanya	54
Gambar 4.7 Tampilan Saat Di Logo <i>We Stay</i>	54
Gambar 4.8 Tampilan Motion Ke 3, berupa animasi Peta.....	55
Gambar 4.9 Tampilan Motion ke 4, berupa animasi kalender	55
Gambar 4.10 Motion Ke 5 , Animasi Icon rupiah dan best price	56
Gambar 4.11 Motion 6 saat computer telah berkumpul.....	57
Gambar 4.12 Motion 6 saat animasi <i>search engine</i>	57
Gambar 4.13 Motion 6 saat setelah transisi	58
Gambar 4.14 Motion 7 <i>Smartphone</i> animasi	58
Gambar 4.15 Motion Ke 8	59
Gambar 4.16 Motion Ke 9 Part 1	60
Gambar 4.18 Import Audio	61
Gambar 4.19 Proses <i>Editing Audio</i> di <i>Adobe Audition</i>	61
Gambar 4.20 Proses Pemasangan Audio Di after effect	62
Gambar 4.21 Hasil <i>Editing</i> Setelah Semua Di Gabung	63
Gambar 4.22 Export ke Adobe Media Encoder.....	63
Gambar 4.23 Tampilan <i>Adobe Media Encoder</i>	64
Gambar 4.24 Proses Rendering Di Adobe Media Encoder	64
Gambar 4.25 Hasil Akhir Video	65

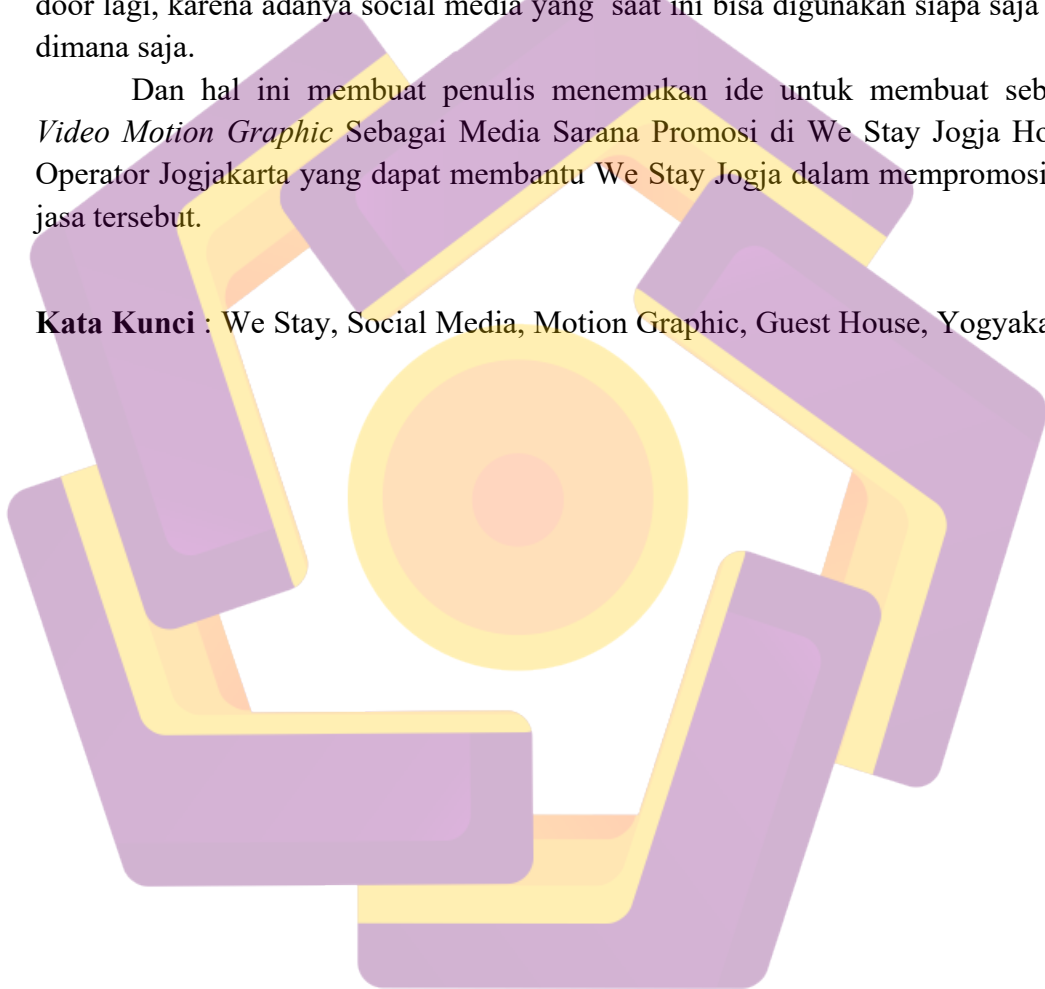
INTISARI

We Stay adalah perusahaan yang bergerak dibidang Penginapan, yaitu Operator Guest House harian – mingguan – bulanan yang berlokasi di beberapa titik di Yogyakarta, yang saat ini telah mengelola 75 homestay / guesthouse yang tersebar di beberapa titik strategis yang berada di Yogyakarta.

Dengan kecanggihan teknologi, membuat semua didunia ini menjadi praktis, salah satunya di periklanan, kita tidak perlu menggunakan metode door to door lagi, karena adanya social media yang saat ini bisa digunakan siapa saja dan dimana saja.

Dan hal ini membuat penulis menemukan ide untuk membuat sebuah *Video Motion Graphic* Sebagai Media Sarana Promosi di We Stay Jogja House Operator Jogjakarta yang dapat membantu We Stay Jogja dalam mempromosikan jasa tersebut.

Kata Kunci : We Stay, Social Media, Motion Graphic, Guest House, Yogyakarta.



ABSTRACT

We Stay is a company engaged in lodging, namely Operator Guest House daily - weekly - monthly, which is located at several points in Yogyakarta, which currently manages 75 homestays / guesthouses spread over several strategic points located in Yogyakarta.

With technological sophistication, making everything in the world practical, one of which is advertising, we don't need to use the door to door method anymore, because of the social media that can be used by anyone and anywhere nowadays.

And this made the writer find an idea to make a Video Motion Graphic as a Media Promotion Facility at Jogjakarta's We Stay Jogja House Operator, which can help We Stay Jogja in promoting these services.

Keyword : *We Stay, Social Media, Motion Graphic, Guest House, Yogyakarta.*

