

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROMOSI
PAUD KANTIL II MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION
GRAPHIC 2D**

SKRIPSI



**disusun oleh
Wisnu Andika
17.21.1072**

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROMOSI
PAUD KANTIL II MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION
GRAPHIC 2D**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

Wisnu Andika

17.21.1072

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROMOSI PAUD KANTIL
II MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC 2D**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wisnu andika

17.21.1072

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi pada
tanggal 9 Juli 2019

Dosen Pembimbing,



Bayu Setiaji, M.Kom

NIK. 190302216

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROMOSI PAUD KANTIL

II MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC 2D

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wisnu Andika

17.21.1072

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 22 juli

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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



Ike Verawati, M.Kom
NIK. 190302237



Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 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, 10 Agustus 2019

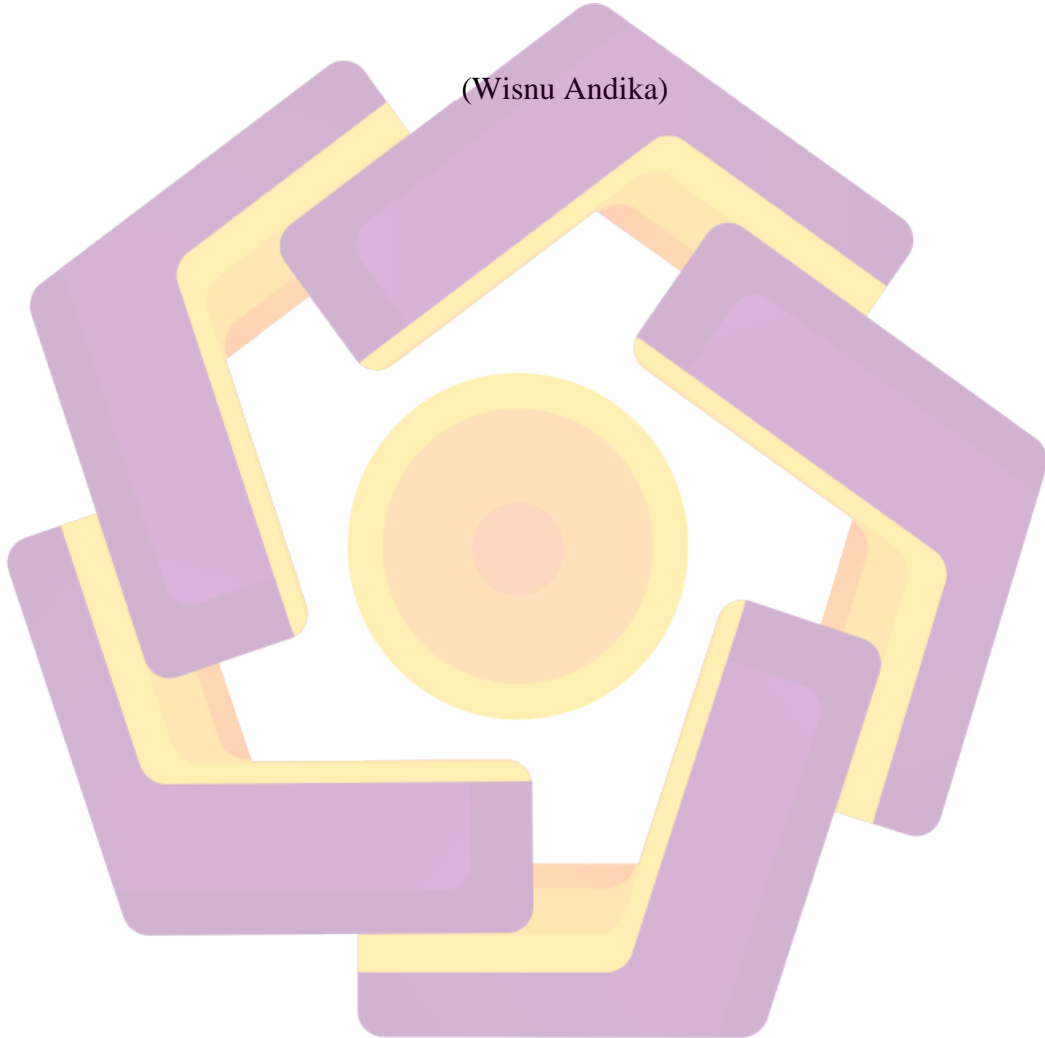


Wisnu Andika
NIM 17.21.1072

MOTTO

“Teruslah berusaha jangan berhenti memuncaklah hebat walaupun nanti
jadilah seperti yang kau ingin jalan masih panjang

(Wisnu Andika)



PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat serta berkatnya-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul **“PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROMOSI PAUD KANTIL II MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC 2D”** dengan baik dan lancer.

Laporan Skripsi ini penulis ajukan sebagai salah satu syarat kelulusan program studi Strata satu Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat pad terimakasih kepada Bapak M. Suyanto, Prof. M.M. sebagai Rektor Universitas Amikom Yogyakarta dan Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan S1 Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta serta Bapak Bayu Setiaji, M.Kom selaku dosen pembimbing.

Penulis menyadari bahwa implementasi dan laporan Skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik serta saran yang membangun sangat penulis harapkan demi kemajuan yang lebih baik dimasa mendatang. Semoga penelitian ini dapat memberikan tambahan ilmu pengetahuan dan manfaat pada semua pihak.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Allah Yang Maha Esa atas rahmat dan berkat yang telah di berikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. yang telah menguatkan mental dan keyakinan penulis dalam menyelesaikan skripsi yang telah di buat. Skripsi ini penulis persembahkan dengan rasa terimakasih yang besar kepada :

1. Kedua orang tua penulis Bapak Suropto dan almarhumah Ibu Suginem, serta Julia Briliani S.Pd. yang telah memberikan semangat, mendidik, memotivasi, dan mendoakan penulis.
2. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom selaku dosen pembimbing yang sudah penulis anggap sebagai orang tua yang telah membimbing dan memberikan arahan kepada penulis semalam pengerjaan skripsi ini.
3. Sahabat-sahabat seperjuangan kelas transfer angkatan 2017 yang terkumpul dari berbagai daerah di Indonesia, khususnya Try, Barep, Umar, dan Cholif. Sahabat-sahabat sepergabatan yang tiba-tiba mengajak jalan kemana-mana.
4. Teman seperjuangan GGS Gojes yang telah memberikan masukan pada skripsi penulis dan masih banyak lagi teman-teman yang tidak bisa di sebutkan satu persatu oleh penulis.

DAFTAR ISI

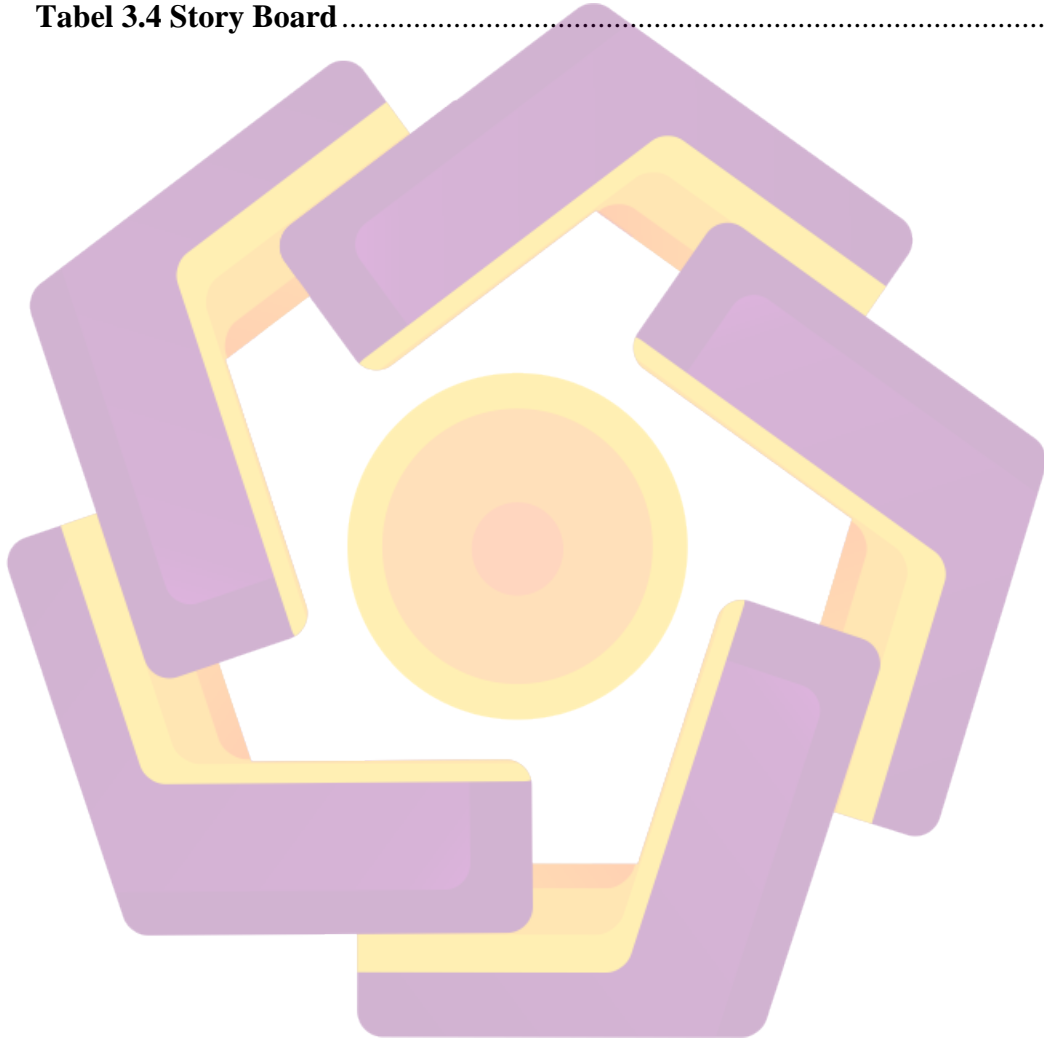
JUDUL	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
PERYATAAN	IV
MOTTO	VI
PERSEMBAHAN	VII
KATA PENGANTAR	VI
DAFTAR ISI	V
DAFTAR TABEL	V
DAFTAR GAMBAR	VI
INTISARI	VIII
ABSTRACT	IX
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	3
1.3 BATASAN MASALAH.....	3
1.4 TUJUAN PENELITIAN.....	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN	4
1.6 METODE PENELITIAN.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.	4
1.6.2 Metode Analisis.....	5
1.6.3 Metode Pengembangan	5
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 TINJAUAN PUSTAKA	8
2.2 KONSEP DASAR PROMOSI.....	9
2.2.1 Fungsi promosi	9
2.2.2 Pengertian Promosi.....	10
2.2.3 Tujuan promosi	10
2.3 PENGERTIAN IKLAN	11
2.3.1 Sejarah Iklan di Televisi.....	11
2.3.2 Strategi Iklan	11
2.3.3 Berbagai Jenis Iklan	13
2.3.4 Iklan Berdasarkan Tujuan.....	13

2.3.5	Iklan Berdasarkan Fungsinya	14
2.4	TEORI DASAR MULTIMEDIA	14
2.4.1	Sejarah Multimedia	16
2.4.2	Elemen Multimedia	16
2.4.3	Software Multimedia	18
2.5	KONSEP DASAR VIDEO	19
2.5.1	Pengertian Video	19
2.5.2	Definisi Video Codec	20
2.5.3	Frame Rate	20
2.6	DEFINISI ANIMASI	21
2.6.1	Pengertian Animasi	21
2.6.2	Prinsip Animasi	21
2.6.3	Appeal	28
2.6.4	Animasi 2D	28
2.7	DEFINISI MOTION GRAPHIC	29
2.7.1	Pengertian Motion Graphic	29
2.7.2	Sejarah Motion Graphic	30
2.7.3	Cakupan Motion Graphic	30
2.7.4	Warna	v31
2.8	ALUR PRODUKSI MULTIMEDIA	33
2.8.1	Tahap Pra Produksi	33
2.8.2	Tahap Produksi	33
2.8.3	Tahap Pasca Produksi	33
2.9	ANALISIS KEBUTUHAN	33
2.9.1	Kebutuhan Fungsional	33
2.9.2	Kebutuhan Non –Fungsional	34
2.10	ANALISIS SWOT	34
2.10.1	Strength (Kekuatan)	35
2.10.2	Weakness (Kelemahan)	35
2.10.3	Opportunity (Peluang)	35
2.10.4	Treat (Ancaman)	35
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		37
3.1	GAMBARAN UMUM	37
3.1.1	Sejarah Perusahaan	37
3.1.2	Visi dan Misi	37
3.1.2.1	Visi	37
3.1.2.2	Misi	37

3.2	PENGUMPULAN DATA.....	38
3.2.1	Observasi.....	38
3.2.2	Wawancara.....	41
3.2.3	Solusi.....	42
3.3	ANALISA SWOT.....	42
3.4	ANALISIS KEBUTUHAN.....	45
3.4.1	Kebutuhan Fungsional.....	45
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	46
3.4.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	46
3.4.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	46
3.4.2.3	Kebutuhan Brainware.....	47
3.5	PRA PRODUKSI.....	48
3.5.1	Ide.....	48
3.5.2	Naskah.....	48
3.5.3	Story Board.....	51
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		55
4.1	PRODUKSI.....	55
4.1.1	Produksi Desain grafis.....	55
4.1.2	Produksi Audio.....	60
4.1.3	Produksi Animasi.....	63
4.2	PASCA PRODUKSI.....	64
4.2.1	Compositing dan Editing.....	64
4.2.2	Review Testing.....	67
BAB V PENUTUP.....		69
5.1	KESIMPULAN.....	69
5.2	SARAN.....	69
DAFTAR PUSTAKA.....		71

DAFTAR TABEL

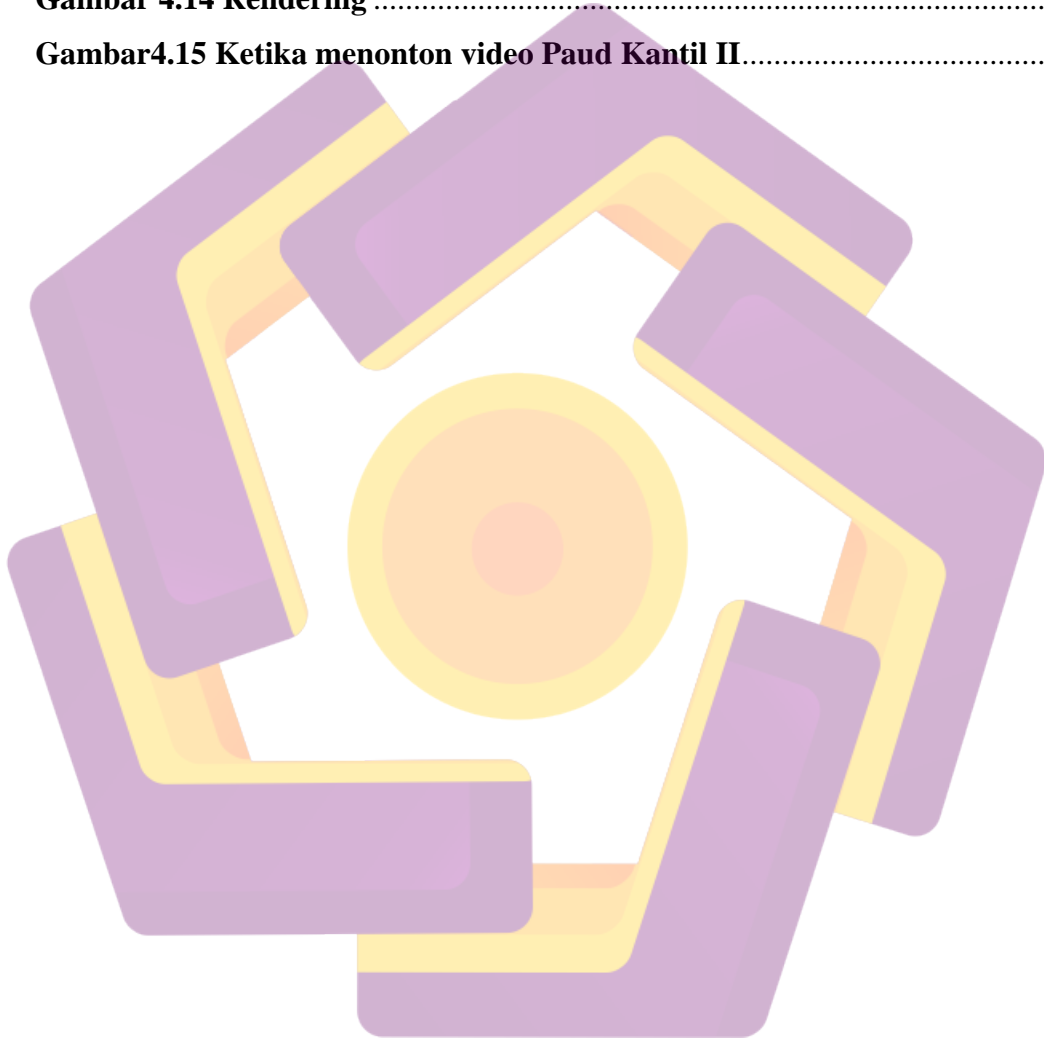
Tabel 2.1 Analisis SWOT	36
Tabel 3.1 Tabel Wawancara	41
Tabel 3.2 Analisis SWOT	43
Tabel 3.3Tabel Naskah	48
Tabel 3.4 Story Board.....	51



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Element Multimedia	17
Gambar 2.2 Anticipation	21
Gambar 2.3 Squash and Strench	22
Gambar 2. 4 Stagging	22
Gambar 2.5 Straight-ahead dan Pose-to-pose	23
Gambar 2.6 Follow-through dan Overlapping action	23
Gambar 2.7 Slow in slow out	24
Gambar 2.8 Arch	24
Gambar 2.9 Scondary Action	25
Gambar 2.10Timing	26
Gambar 2.11Exaggeration	26
Gambar 2.12Solid Drawing	27
Gambar 2.13Appeal	27
Gambar 2.14 CMYK dan RGB	32
Gambar 2.15 Pastel tone	32
Gambar 3.1Halaman Depan Paud Kantil II	38
Gambar 3.2 Tempat tas	39
Gambar 3.3 Kelas Untuk Belajar	39
Gambar 3.4 Tempat Anak - Anak Istirahat	40
Gambar 3.5 Kelas untuk anak usia 3 bulan	40
Gambar 4.1 New Document	55
Gambar 4.2 Pent tool	56
Gambar 4.3 Memberi Warna	57
Gambar 4.4 Eksport	58
Gambar 4. 5 New Dokument	59
Gambar 4.6 Membuat Layer	60
Gambar 4.7 Import Audio	62
Gambar 4.8 Editing Nois Reduction	62

Gambar 4.9 Import File	63
Gambar 4.10 Memberikan Efek Visual	64
Gambar 4.11 Format Document	65
Gambar 4.12 Import File	65
Gambar 4.13 Menambahkan efek	66
Gambar 4.14 Rendering	67
Gambar4.15 Ketika menonton video Paud Kantil II	68



INTISARI

Promosi adalah upaya untuk memberitahukan atau menawarkan produk atau jasa yang bertujuan menarik calon konsumen untuk membeli atau mengkonsumsinya, dengan adanya promosi produsen atau distributor mengharapkan kenaikan angka penjualan. Pada hakikatnya promosi adalah suatu bentuk komunikasi pemasaran. Yang dimaksud dengan komunikasi pemasaran adalah aktivitas pemasaran yang berusaha menyebarkan informasi, mempengaruhi / membujuk.

Strategi memegang peranan vital dalam penentuan keberhasilan iklan. Strategi merupakan dasar membangun sebuah merek (brand), strategi akan menjaga iklan yang dibuat, dan elemen pemasaran dalam jalur yang tepat, serta membangun kepribadian merek dengan jelas dan konsisten. Sedangkan tujuan dari dibuatnya strategi adalah usaha untuk menciptakan iklan yang efektif

Beberapa saran untuk mengembangkan video promosi ini agar dimasa mendatang menjadi lebih baik dan menarik, Oleh karena itu saran yang dapat diberikan oleh penulis antara lain Menambah keahlian lebih dalam membuat desain grafis sehingga dalam pembuatan desain lebih baik lagi. Perbanyak referensi tentang desain grafis sehingga menambah ilmu dalam pembuatan desain agar lebih baik lagi .Perbanyak menggunakan efek-efek pada Adobe After Effect Cs6 hingga mendapatkan animasi yang menarik.

Kata Kunci : *Vidio Promosi, Iklan, Paud, Adobe After Effect, Animasi, 2D*

ABSTRACT

Promotion is an attempt to notify or offer a product or service that aims to attract prospective consumers to buy or consume it, with the promotion of producers or distributors expecting an increase in sales figures. In essence promotion is a form of marketing communication. What is meant by marketing communication is a marketing activity that seeks to disseminate information, influence / persuade.

Strategy plays a vital role in determining the success of advertising. Strategy is the basis for building a brand, the strategy will be to keep the ads created, and the marketing elements in the right path, and to build a brand personality clearly and consistently. While the goal of making a strategy is an effort to create effective advertising

Some suggestions for developing this promotional video so that in the future it will be better and more interesting, therefore suggestions that can be given by the author include adding more expertise in making graphic design so that in making the design better. Expand references about graphic design so that it adds knowledge in making the design even better. Expand using effects on Adobe After Effect Cs6 to get interesting animations.

Keyword : Promotional Videos, Advertising, Education School, Adobe After Effect, Animation, 2D Graphic