

**PERANCANGAN VIDEO IKLAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI
UD. SEKAWAN TANI MENGGUNAKAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



disusun oleh

Idam Nur Kholis

15.12.8525

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

**PERANCANGAN VIDEO IKLAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI
UD. SEKAWAN TANI MENGGUNAKAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Idam Nur Kholis

15.12.8525

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO IKLAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI
UD. SEKAWAN TANI MENGGUNAKAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Idam Nur Kholis

15.12.8525

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 31 Oktober 2018

Dosen Pembimbing,


Akhmad Dahlan, M.Kom.
NIK. 190302174

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO IKLAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI
UD. SEKAWAN TANI MENGGUNAKAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Idam Nur Kholis
15.12.8525

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Juli 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Akhmad Dahlan, M.Kom.
NIK. 190302174



Ferry Wahyu Wibowo, M.Cs.
NIK. 190302235



Dina Maulina, M.Kom.
NIK. 190302250



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 7 Agustus 2019



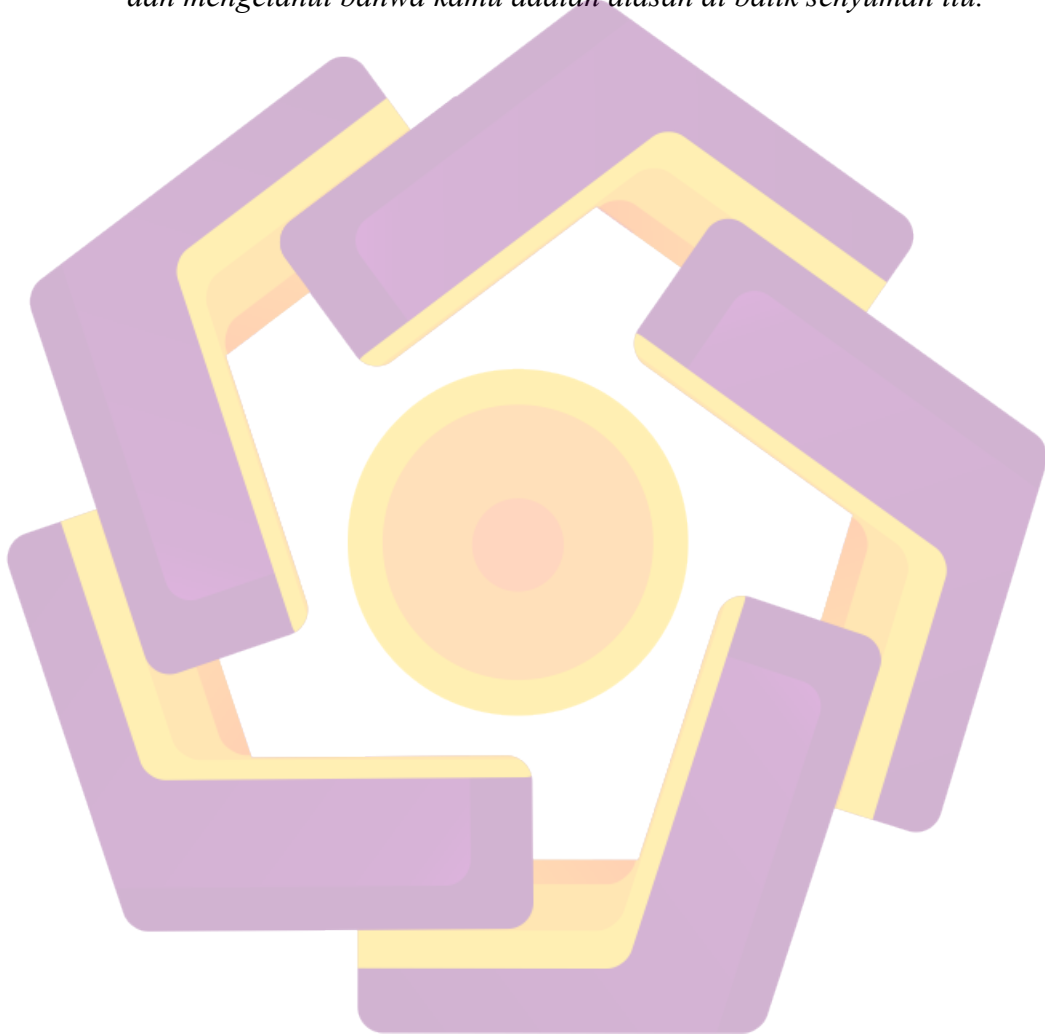
Idam Nur Kholis

NIM. 15.12.8525

MOTTO

”Menjadi sukses itu baik, tapi menjadi bahagia itu lebih baik”

”Hal terindah di dunia ini adalah ketika melihat kedua orang tuamu tersenyum dan mengetahui bahwa kamu adalah alasan di balik senyuman itu.”



PERSEMBAHAN

Puji Syukur kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan ridho Nya yang telah memberikan kesehatan, kelancaran, dan kekuatan. Atas segala karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan.

Kupersembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang sangat berarti dalam proses pembuatan skripsi ini.

1. Kedua orang tua penulis tercinta, terkasih, dan tersayang. Yang selalu memberikan doa dan kasih sayang, serta tak henti-hentinya memberikan dukungan dan semangat moral, spiritual serta material yang tak ternilai harganya.
2. UD. SEKAWAN TANI yang telah memberikan izin penelitian, sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini. Tak lupa kepada Ardi Munandar selaku owner UD. SEKAWAN TANI yang telah mendukung skripsi saya.
3. Dosen Pembimbing Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahan, saran, semangat dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Puspitasari Putri yang setiap hari memberikan semangat dan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini. Dan teman-teman kelas 15.S1SI.03, yang selalu menemani keseharian saya selama 3 tahun berkuliah di Universitas Amikom Yogyakarta.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-nya kepada setiap hamba-nya dan tak lupa shalawat serta salam kepada junjungan Nabi besar kita, Nabi Muhammad SAW.

Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata-1 Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi yang berjudul ” Perancangan Video Iklan sebagai Media Promosi UD Sekawan Tani Menggunakan Teknik Motion Graphic”, dengan ini peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Akhmad Dahlan M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan ilmu yang bermanfaat kepada penulis selama melakukan bimbingan skripsi.
3. Segenap dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan pengajaran ilmu-ilmu baru selama masa perkuliahan.
4. Bapak dan Ibu tercinta serta sahabat-sahabat tersayang yang telah memberikan doa, kasih sayang, dan motivasi kepada peneliti.
5. Puspitasari Putri yang setiap hari memberikan semangat dan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini.

6. Teman – teman kelas 15-S1SI-03 yang telah berjuang bersama selama masa perkuliahan hingga sampai saat ini.
7. UD. SEKAWAN TANI yang telah memberikan izin penelitian, sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis. Oleh karena itu saran dan kritik yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian ini.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca umumnya dan khususnya untuk penulis serta untuk pengembangan sistem pendukung keputusan berikutnya.

Yogyakarta, 7 Agustus 2019

Penulis

DAFTAR ISI

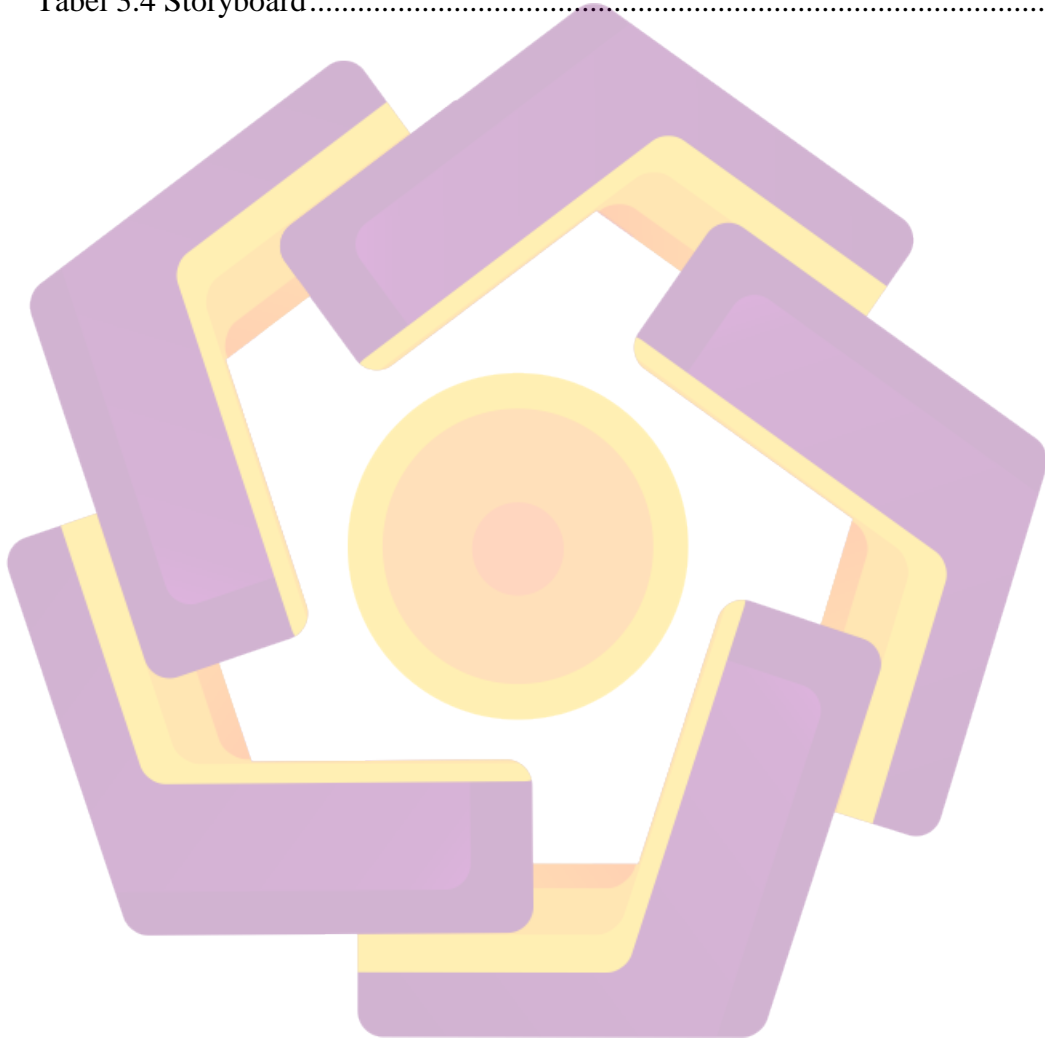
COVER	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Metode Analisis	5
1.6.3 Metode Perancangan dan Pembuatan	5
1.6.4 Metode Pengembangan.....	6
1.6.5 Metode Testing	6
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Dasar Teori.....	9

2.2.1	Sejarah Multimedia.....	9
2.2.2	Definisi Multimedia.....	10
2.2.3	Perkembangan Multimedia.....	11
2.2.4	Unsur Sistem Multimedia.....	12
2.3	Konsep Dasar Video.....	15
2.3.1	Definisi Video.....	15
2.3.2	Jenis-jenis Video.....	16
2.4	Konsep Dasar Motion Graphic.....	17
2.4.1	Sejarah Motion Graphic.....	17
2.4.2	Pengertian Motion Graphic.....	18
2.5	Konsep Dasar Animasi.....	20
2.5.1	Pengertian Animasi.....	20
2.5.2	12 Prinsip Animasi.....	20
2.6	Konsep dasar Promosi.....	24
2.6.1	Pengertian Promosi.....	24
2.6.2	Jenis-jenis Promosi.....	25
2.6.3	Media Promosi.....	27
2.6.4	Peranan Multimedia dalam Bidang Promosi.....	28
2.7	Tahap Produksi.....	29
2.7.1	Pra Produksi.....	29
2.7.2	Produksi.....	31
2.7.3	Pasca Produksi.....	31
BAB III.....		33
ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		33
3.1	Tinjauan Umum.....	33
3.1.1	Sejarah UD. SEKAWAN TANI.....	33
3.1.2	Visi dan Misi.....	34
3.1.3	Logo UD. SEKAWAN TANI.....	34
3.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	35
3.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	35
3.2.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	35
3.3	Analisis Masalah.....	36

3.3.1	Identifikasi Masalah.....	36
3.3.2	Analisis SWOT.....	37
3.4	Tahap Pra Produksi.....	38
3.4.1	Perancangan Konsep.....	38
3.4.2	Penulisan Naskah.....	39
3.4.3	Storyboard.....	40
BAB IV	42
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		42
4.1	Produksi.....	42
4.1.1	Persiapan Perangkat Produksi.....	42
4.1.2	Menggambar Footage.....	42
4.1.3	Animasi.....	44
4.1.4	Audio.....	47
4.2	Pasca Produksi.....	48
4.2.1	Compositing dan Editing.....	48
4.2.2	Compositing Audio.....	50
4.2.3	Rendering.....	52
4.3	Evaluasi.....	53
4.3.1	Alpha Testing.....	53
4.3.2	Beta Testing.....	55
4.4	Implementasi.....	59
BAB V	60
PENUTUP.....		60
5.1	Kesimpulan.....	60
5.2	Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA.....		63
LAMPIRAN.....		65

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Identifikasi Masalah.....	37
Tabel 3.2 Analisis SWOT	37
Tabel 3.3 Naskah Video Animasi	39
Tabel 3.4 Storyboard.....	40



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Diagram Multimedia	12
Gambar 2.2 Contoh Storyboard	30
Gambar 3.1 Logo Perusahaan	34
Gambar 4.1 Tampilan awal Adobe Illustrator.....	43
Gambar 4.2 Proses menggambar footage.....	43
Gambar 4.3 Proses pewarnaan footage.....	44
Gambar 4.4 Instalasi <i>Animation Composer</i>	45
Gambar 4.5 <i>Animation Composer</i>	45
Gambar 4.6 <i>Composition setting</i>	46
Gambar 4.7 Proses animasi.....	46
Gambar 4.8 Proses animasi.....	47
Gambar 4.9 Aplikasi Memo Suara.....	48
Gambar 4.10 <i>Composition</i> menggunakan Adobe After Effects.....	49
Gambar 4.11 Proses rendering menggunakan Adobe Media Encoder.....	49
Gambar 4.12 New Sequence di Adobe Premiere Pro.....	50
Gambar 4.13 Impor file Adobe Premiere Pro.....	51
Gambar 4.14 <i>Compositing</i> audio.....	51
Gambar 4.15 <i>Export setting</i> di Adobe Premiere Pro.....	52
Gambar 4.16 Proses rendering menggunakan Adobe Media Encoder	53
Gambar 4.17 Video iklan dalam laman Instagram.....	59

INTISARI

UD SEKAWAN TANI adalah perusahaan yang bergerak di bidang penjualan sarana pertanian di Gunungkidul. Ada berbagai jenis barang penunjang pertanian yang ditawarkan oleh UD SEKAWAN TANI untuk para konsumen yang ada di Gunungkidul maupun di luar daerah, seperti pupuk, bibit, dan pestisida, serta alat-alat pertanian lainnya. Memiliki tiga cabang, dengan lebih dari 10 karyawan. Dalam metode promosi, UD SEKAWAN TANI belum melakukan promosi secara khusus, melainkan hanya dari mulut ke mulut saja.

Dengan masalah tersebut, penulis mengatasi masalah dengan membuat video iklan berbasis multimedia menggunakan teknik motion graphic. Terkait dengan hal tersebut, penelitian bertujuan untuk memberikan informasi kepada masyarakat luas yang berhubungan dengan barang yang ditawarkan oleh UD SEKAWAN TANI.

Hasil *render* akhir pembuatan video iklan sebagai media promosi UD SEKAWAN TANI menggunakan teknik *motion graphic* ini menjadi *format .mp4* dengan dengan kualitas HDV 720p resolusi 1280 x 720, dengan durasi waktu 1 menit. Yang kemudian akan dilakukan pengunggahan di media sosial Instagram agar dapat disaksikan oleh masyarakat luas.

Kata Kunci : UD. SEKAWAN TANI, Motion Graphic, Multimedia, Video Iklan, Promosi, Instagram.

ABSTRACT

UD SEKAWAN TANI is a company engaged in the sale of agricultural facilities in Gunungkidul. There are various types of agricultural supporting items offered by UD SEKAWAN TANI to consumers in Gunungkidul and outside the region, such as fertilizers, seeds and pesticides, and other agricultural equipment. Has three branches, with more than 10 employees. In the method of promotion, UD SEKAWAN TANI has not done a special promotion, but only by word of mouth.

With these problems, the authors overcome the problem by making multimedia-based video advertisements using motion graphic techniques. Related to this, the research aims to provide information to the wider community relating to the goods offered by UD SEKAWAN TANI.

The final rendering results of making video advertisements as a promotional media UD SEKAWAN TANI using this motion graphic technique into .mp4 format with 720p HDV quality resolution of 1280 x 720, with a duration of 1 minute. Which will then be uploaded on social media Instagram so that it can be witnessed by the wider community.

Keywords : *UD. SEKAWAN TANI, Motion Graphic, Multimedia, Video Advertising, Promotions, Instagram.*