

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROMOSI
PROGRAM AFFILIASI PT. KARYA MEDIA LANGIT
MENGUNAKAN MOTION GRAFIS**

SKRIPSI



disusun oleh

Mohammad Wildan Athok Khubbul Abad

15.12.8389

**PROGRAM SARJANA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROMOSI
PROGRAM AFFILIASI PT. KARYA MEDIA LANGIT
MENGUNAKAN MOTION GRAFIS**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Mohammad Wildan Athok Khubbul Abad

15.12.8389

**PROGRAM SARJANA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROMOSI PROGRAM AFFILIASI PT. KARYA MEDIA LANGIT MENGUNAKAN MOTION GRAFIS

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mohammad Wildan Athok Khubbul Abad

15.12.8389

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 Juni 2022

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto, M.Kom.

NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROMOSI PROGRAM AFFILIASI PT. KARYA MEDIA LANGIT MENGUNAKAN MOTION GRAFIS

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mohammad Wildan Athok Khubbul Abad

15.12.8389

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Juni 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302229

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302390

Bayu Setiaji, M.Kom.
NIK. 190302216

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Juni 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

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, 22 Juni 2022



Mohammad Wildan Athok K. A.

NIM. 15.12.8389

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, syukur yang tak terhingga atas nikmat dan karunia Allah kepada hamba-Nya. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Allah Subhanahu wata'ala yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia dalam bentuk apapun, sehingga dilancarkan dan diberikan kemudahan dalam segala urusan yang penulis hadapi, terutama dalam proses penyampaian naskah skripsi ini.
2. Kedua orang tua saya yang tiada henti-hentinya mendoakan, melimpahkan rasa kasih dan sayang, selalu memberikan nasehat, memberikan motivasi, memberikan bimbingan dan dukungan kepada saya, tanpa mereka saya bukan lah apa – apa.
3. Agus Purwanto, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan semangat, motivasi, bimbingan, arahan, kritik dan saran selama proses penyusunan hingga penyelesaian naskah skripsi ini.
4. Bapak M. Fajar Adi N. selaku CEO dari PT. Karya Media Langit yang memberikan ijin kepada saya untuk melakukan penelitian skripsi ini.
5. Mas Agip Arzaki Maulana selaku Tim Leader PT. Karya Media Langit yang bersedia menjadi narasumber yang sangat ramah ketika saya ada pertanyaan.
6. Seluruh Keluarga besar kelas 15.S1SI.01 teman semasa kuliah yang memberikan dukungan kepada saya, serta seluruh kerabat dan pihak-pihak yang terlibat selama proses penyusunan hingga penyelesaian naskah skripsi ini yang tidak bisa saya sebut satu persatu.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Subhanahu wata'ala atas segala limpahan rahmat dan ridho-Nya yang telah memberikan kesehatan, kelancaran, kemudahan, keteguhan, dan membekali anugerah ilmu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Perancangan Dan Pembuatan Video Promosi Program Afiliiasi Pt. Karya Media Langit Menggunakan Motion Grafis”.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan di Program Strata-I Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta. Banyak pihak yang telah mendukung terselesaikannya skripsi ini, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Agus Purwanto, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan semangat, motivasi selama bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu yang sangat bermanfaat bagi saya kedepannya.
4. Keluarga besar 15-S1SI-01, yang telah menemani selama perkuliahan dan memberikan kenangan yang tidak akan terlupakan.

Penulis juga memohon maaf apabila dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis berhadap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini.

Yogyakarta, 22 Juni 2022

Penulis

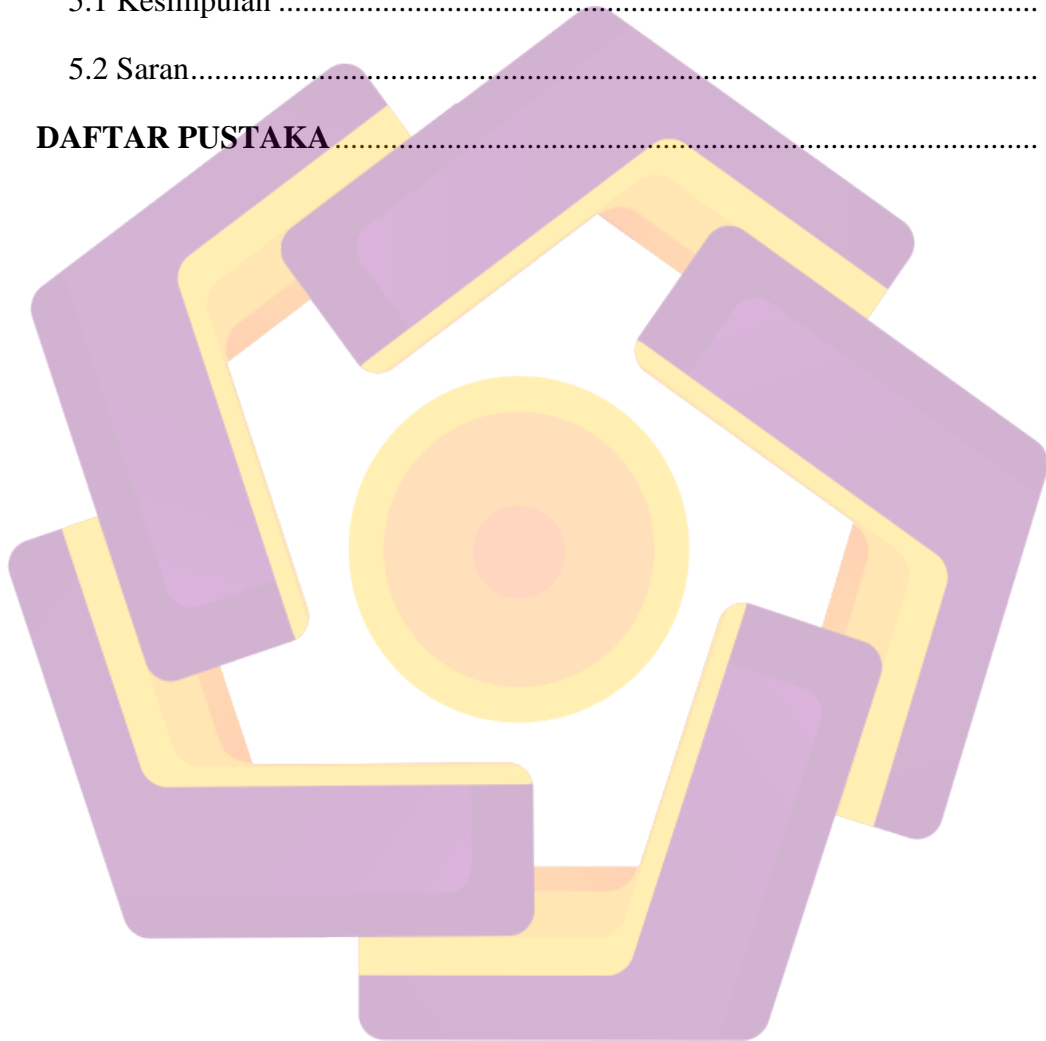
DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iii
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan 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 Perancangan	5
1.6.4 Metode Evaluasi.....	6
1.6.5 Metode Implementasi.....	6

1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Video	9
2.3 Pengertian Afiliasi Pemasaran	9
2.4 Animasi	10
2.4.1 Pengertian Animasi	10
2.4.2 Jenis Animasi	11
2.4.3 Prinsip Dasar Animasi	15
2.5 <i>Motion Graphic</i>	22
2.5.1 Sejarah <i>Motion Graphic</i>	22
2.5.2 Konsep <i>Motion Graphic</i>	23
2.6 Analisis Sistem	24
2.6.1 Analisis Kebutuhan	24
2.7 Tahap Produksi	26
2.7.1 Pra Produksi	26
2.7.2 Produksi	27
2.7.3 Pasca Produksi	29
2.8 Evaluasi	30
2.8.1 Kuesioner	30
2.8.2 Skala Likert	30
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	35
3.1 Tinjauan Umum	35
3.1.1 Tentang PT. Karya Media Langit	35
3.1.2 Visi dan Misi PT. Karya Media Langit	36

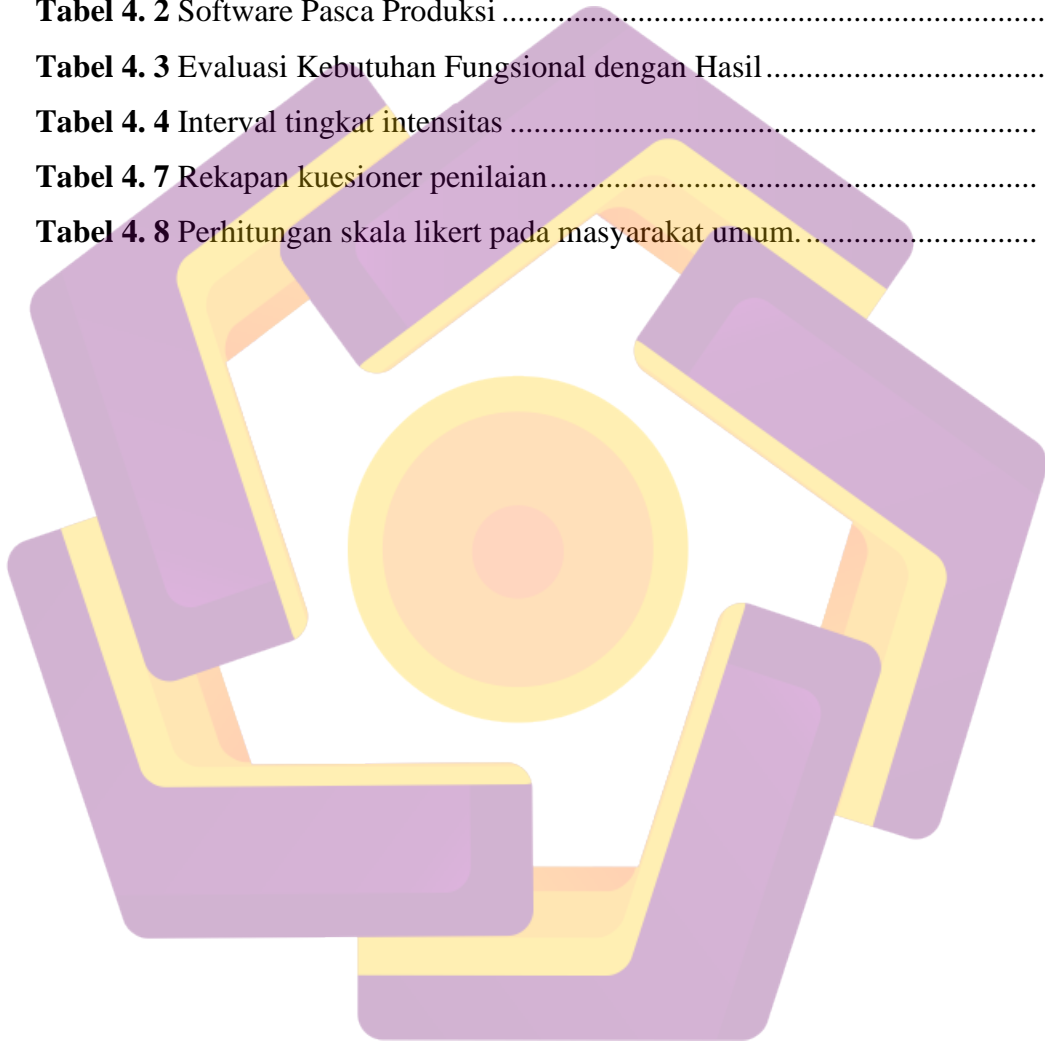
3.2 Pengumpulan Data	36
3.2.1 Wawancara.....	36
3.2.2 Observasi.....	39
3.2.3 Survey dan Riset	39
3.3 Analisis.....	39
3.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	39
3.3.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	41
3.3.3 Penggunaan <i>Hardware</i>	41
3.3.4 Penggunaan <i>Software</i>	41
3.3.5 <i>Brainware</i>	42
3.4 Perancangan	42
3.4.1 Tema atau Topik	42
3.4.2 Konsep	42
3.4.3 Narasi	43
3.4.4 Storyboard.....	45
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	53
4.1 Produksi	53
4.1.1 Produksi Desain Grafis	54
4.1.2 Produksi Audio	63
4.2 Pasca Produksi	68
4.2.1 <i>Compositing</i> dan <i>Editing</i>	69
4.2.2 Rendering	97
4.3 Evaluasi.....	98
4.3.1 Uji Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil	98
4.3.2 Uji Kuesioner	101

4.4 Implementasi	106
4.4.1 Penyerahan <i>file</i> Video Promosi Motion Grafis	106
4.4.2 <i>Publish</i>	107
BAB V PENUTUP	108
5.1 Kesimpulan	108
5.2 Saran.....	109
DAFTAR PUSTAKA	110



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Storyboard	45
Tabel 4. 1 Software Tahap Produksi	53
Tabel 4. 2 Software Pasca Produksi	68
Tabel 4. 3 Evaluasi Kebutuhan Fungsional dengan Hasil.....	99
Tabel 4. 4 Interval tingkat intensitas	102
Tabel 4. 7 Rekapitan kuesioner penilaian.....	103
Tabel 4. 8 Perhitungan skala likert pada masyarakat umum.....	104



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Squash and Stretch.....	16
Gambar 2. 2 Anticipation	16
Gambar 2. 3 Staging	17
Gambar 2. 4 Straight-Ahead Action and Pose-to-Pose	17
Gambar 2. 5 Follow-Trough and Overlapping Action	18
Gambar 2. 6 Slow In – Slow Out	19
Gambar 2. 7 Arcs.....	19
Gambar 2. 8 Secondary Action.....	20
Gambar 2. 9 Timing	20
Gambar 2. 10 Exaggeration.....	21
Gambar 2. 11 Solid Drawing.....	21
Gambar 2. 12 Appeal.....	22
Gambar 2. 13 Contoh Storyboard.....	27
Gambar 2. 14 Contoh mengubah sketsa menjadi objek grafis	28
Gambar 2. 15 Contoh proses edit audio di Adobe Audition	28
Gambar 4. 1 Membuat Lembar Kerja Baru pada Ai	54
Gambar 4. 2 Kotak Dialog New Document pada Ai.....	55
Gambar 4. 3 Selection Tool pada Ai	55
Gambar 4. 4 Direct Selection Tool pada Ai	56
Gambar 4. 5 Pen Tool pada Ai	56
Gambar 4. 6 Rectangle Tool dan Lainnya pada Ai	57
Gambar 4. 7 Pembuatan Objek Grafis pada Ai	57
Gambar 4. 8 Penggunaan Pathfinder pada Ai.....	58
Gambar 4. 9 Fill dan Stroke pada Ai	58
Gambar 4. 10 Kotak Dialog Color Picker Fill dan Stroke pada Ai.....	59
Gambar 4. 11 Pewarnaan Objek Grafis pada Ai	59
Gambar 4. 12 Ekstensi Overlord pada Ai.....	60
Gambar 4. 13 Eksport dengan ekstensi Overlord pada Ai	60
Gambar 4. 14 Hasil Eksport dengan ekstensi Overlord pada After Effect.....	61

Gambar 4. 15 Hasil Import referensi karakter	61
Gambar 4. 16 Hasil pembuatan bentuk dasar karakter	62
Gambar 4. 17 Hasil pewarnaan karakter	62
Gambar 4. 18 Hasil ekspor objek karakter dari Ai ke Ae	63
Gambar 4. 19 Microphone Condenser SOUNDTECH ST-800	64
Gambar 4. 20 Aplikasi Voice Recored Windows.....	64
Gambar 4. 21 Open File Audio pada Au	65
Gambar 4. 22 Pemotongan Audio pada Au	66
Gambar 4. 23 Capture Noise pada Au.....	66
Gambar 4. 24 Kotak Dialog Noise Reduction pada Au	67
Gambar 4. 25 Membuat Composition Baru pada Ae	70
Gambar 4. 26 Membuat Composition Baru pada Ae	70
Gambar 4. 27 Proses Import pada Ae.....	71
Gambar 4. 28 Plug-in Motion Tool by Motion Design School pada Ae.....	72
Gambar 4. 29 Pembuatan lengan tangan dan kaki dengan plugin Character Tools by Motion Design School pada Ae	73
Gambar 4. 30 Hasil setelah proses Parent & Link pada karakter	74
Gambar 4. 31 Hasil susunan layer karakter.....	74
Gambar 4. 32 Memberikan effect Sett Matte	75
Gambar 4. 33 Pembuatan base karakter	75
Gambar 4. 34 Penggunaan animasi path, mask dan position pada karakter.....	76
Gambar 4. 35 Pembuatan scene 1	76
Gambar 4. 36 Pembuatan jam dinding pada scene 2.....	77
Gambar 4. 37 Pembuatan kalender pada scene 2	77
Gambar 4. 38 Pembuatan property pada scene 2.....	78
Gambar 4. 39 Pembuatan scene 2.....	78
Gambar 4. 40 Hasil transisi scene 2 ke 3.....	79
Gambar 4. 41 Penyesuaian timing pada timeframe	80
Gambar 4. 42 Pembuatan sub-scene environment pada scene 2	80
Gambar 4. 43 Pembuatan scene 3	80
Gambar 4. 44 Pembuatan petik jari scene 4	81

Gambar 4. 45 Efek Turbulent Displace pada masking scene 3	82
Gambar 4. 46 Pembuatan scene 4.....	82
Gambar 4. 47 Pembuatan efek pada petik jari.....	83
Gambar 4. 48 Pembuatan scene 5.....	83
Gambar 4. 49 Pembuatan animasi handphone.....	84
Gambar 4. 50 Pembuatan scene 6.....	85
Gambar 4. 51 Pembuatan scene 7.....	85
Gambar 4. 52 Pembuatan scene 8.....	86
Gambar 4. 53 Pembuatan scene 9.....	87
Gambar 4. 54 Pembuatan scene 10.....	88
Gambar 4. 55 Pembuatan scene 11.....	89
Gambar 4. 56 Pembuatan scene 12.....	89
Gambar 4. 57 Pembuatan scene 13.....	90
Gambar 4. 58 Flip horizontal composition karakter.....	91
Gambar 4. 59 Proses animasi ketika karakter minum	91
Gambar 4. 60 Proses animasi environment	92
Gambar 4. 61 Proses parent semua layer ke null object.....	92
Gambar 4. 62 3d Layer.....	93
Gambar 4. 63 Pembuatan animasi koin keluar dari hp.....	93
Gambar 4. 64 Hasil scene 14 dan 15	94
Gambar 4. 65 Hasil scene 16.....	94
Gambar 4. 66 Kotak dialog New Project pada Pr	95
Gambar 4. 67 Proses import pada Pr	96
Gambar 4. 68 Proses pembuatan sequence baru pada Pr	96
Gambar 4. 69 Hasil Compositin dan Editing pada Pr.....	97
Gambar 4. 70 Jendela Export Settings pada Pr	97
Gambar 4. 71 Proses Rendering pada Pr	98
Gambar 4. 72 File video yang di upload di Google Drive	107
Gambar 4. 73 Penayangan pada Instagra.....	107

INTISARI

PT. Karya Media Langit atau biasa dikenal dengan sebutan Skymedia adalah salah satu rumah produksi yang bergerak dibidang pengembangan website dan aplikasi mobile Android dan juga iOS. Sebagai rumah produksi baru, salah satu langkah penting yang harus dilakukan adalah melakukan kegiatan promosi atau pemasaran melalui iklan.

Dengan memanfaatkan media social yang berkembang saat ini, dapat dimanfaatkan sebagai sarana iklan ke masyarakat luas. Didukung dengan teknik *motion graphic*, informasi tentang afiliasi dapat diolah menggunakan komputer menjadi media gambar, teks, audio, video dan animasi. Sehingga informasi yang disajikan akan lebih jelas dan memiliki daya tarik yang lebih.

Penulis mengangkat masalah di atas menjadi topik masalah skripsi yang berjudul "Perancangan dan pembuatan Video promosi program afiliasi PT. Karya Media Langit menggunakan motion grafis". Melalui iklan *video motion graphic* diharapkan dapat membantu memperkenalkan program afiliasi perusahaan kepada masyarakat luas.

Kata Kunci: *Motion Graphic*, Video, Iklan, Afiliasi.

ABSTRACT

PT. Karya Media Langit or commonly known as Skymedia is a production house engaged in developing websites and mobile applications for Android and iOS. As a new production house, one of the important steps that must be taken is to carry out promotional or marketing activities through advertising.

By utilizing social media that is currently developing, it can be used as a means of advertising for the wider community. Supported by motion graphic technology, information about affiliates can be processed using a computer into images, text, audio, video and animation media. So that the information presented will be clearer and have more appeal.

The author raised the above problem to be the topic of a thesis problem entitled " Design and manufacture of promotional videos for the affiliate program of PT. Media Langit using motion graphics ". Through motion graphic video advertising, it is hoped that it can help introduce the company's affiliate program to the wider community.

Keyword: *Motion Graphic, Video, Advertising, Affiliate.*

