

**PERANCANGAN VIDEO PROMOSI BERBASIS MOTION GRAPHICS
PADA KEDAI MINUMAN MITA BOBA**

SKRIPSI



disusun oleh

Indawan Cahyo Adi

18.11.2058

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

**PERANCANGAN VIDEO PROMOSI BERBASIS MOTION GRAPHICS
PADA KEDAI MINUMAN MITA BOBA**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

Indawan Cahyo Adi

18.11.2058

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

2022

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN VIDEO PROMOSI BERBASIS MOTION GRAPHICS PADA KEDAI MINUMAN MITA BOBA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Indawan Cahyo Adi

18.11.2058

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 8 juni 2022

Dosen Pembimbing,


Ferian Fauzi Abdulloh, M.Kom

NIK. 190302276

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN VIDEO PROMOSI BERBASIS MOTION GRAPHICS
PADA KEDAI MINUMAN MITA BOBA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Indawan Cahyo Adi

18.11.2058

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Juni 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

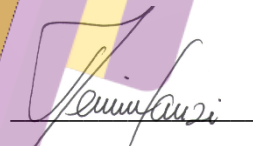
Alfie Nur Rahmi, M.Kom
NIK. 190302240

Ferian Fauzi Abdullah, M.Kom
NIK. 190302276

Tanda Tangan







Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 Juni 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta
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, 20 juli 2022



Indawan Cahyo Adi

NIM. 18.11.2058

MOTTO

*“We cannot solve our problems with the same thinking we used
when we created them.”*

(Albert Einstein)

*“If you want to be successful, learn from the other people’s mistakes, don’t learn
from the successful stories.”*

(Jack Ma)

“Never stop to learn.”

(Indawan Cahyo Adi)

PERSEMBAHAN

Puji dan syukur dipanjatkan kepada Allah SWT, atas berkah dan karunianya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Terima kasih atas dukungan dan doa dari orang-orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya untuk selesainya skripsi ini, yang merupakan rangkaian dari tugas akhir yang harus diselesaikan untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan.

Oleh karena itu dengan rasa syukur dan bahagia skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Kedua orang tua serta seluruh keluarga, yang selalu senantiasa memberikan do'a dan dukungan demi kelancaran dalam menyelesaikan skripsi.
2. Bapak Ferian Fauzi Abdullah, M.Kom selaku dosen Pembimbing, terima kasih atas segala arahan berupa kritik dan saran demi kelancaran skripsi ini.
3. Untuk teman-teman yang saling mengingatkan agar bisa cepat lulus sama-sama.
4. Mita Milasari, selaku pemilik dari Kedai Mita Boba yang membantu mempermudah dalam pengambilan data saya ucapkan banyak terima kasih.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa karena hanya dengan berkat serta perizinannya saya bias menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan Video Promosi Berbasis Motion Graphics Pada Kedai Minuman Mita Boba” ini dalam tempo waktu yang sesingkat-singkatnya.

skripsi ini tidak akan bisa selesai tanpa bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak terdekat, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. Selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta
2. Kedua orang tua beserta keluarga yang senantiasa mendukung suka maupun duka.
3. Bapak Ferian Fauzi Abdulloh, M.Kom sebagai dosen pembimbing yang memberikan arahan dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
4. Mita Milasari selaku pemilik Kedai Mita Boba yang telah banyak membantu untuk pengambilan data.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis sangat terbuka untuk kritik dan saran yang membangun guna meningkatkan kualitas karya tulis dimasa yang akan datang. Akhir kata semoga skripsi ini bias bermanfaat untuk semua pihak.

Yogyakarta, 26 juni 2022

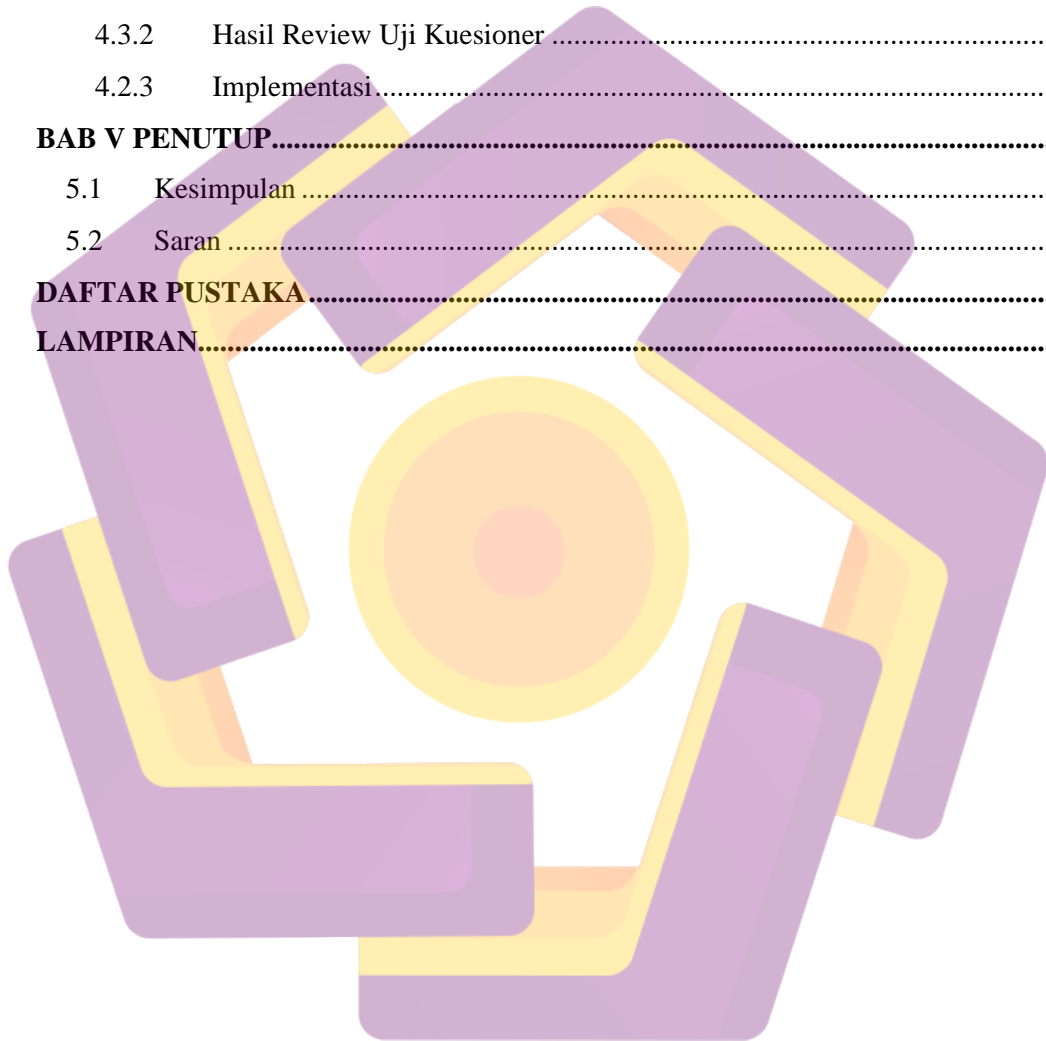
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
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	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Analisis	4
1.6.3 Metode Perancangan	5
1.6.4 Metode Pengembangan.....	5
1.6.5 Metode Testing	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Promosi	10
2.3 Motion Graphics	10
2.4 Animasi.....	10
2.4.1 Definisi Animasi	10
2.4.2 Sejarah Animasi	11

2.5	Minimalist	12
2.6	Kinetic Typography	13
2.7	Video Transition	13
2.8	Metode Analisis	14
2.8.1	Analisis SWOT	14
2.8.2	Analisa Kebutuhan	15
2.9	Tahap Produksi	17
2.9.1	Tahap Pra Produksi	17
2.9.2	Tahap Produksi	18
2.9.3	Tahap Pasca Produksi	18
2.10	Pengolahan Data Kuesioner	19
2.10.1	Skala Likert	19
2.10.2	Menentukan Interval	20
2.10.3	Rumus Persentase	20
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		22
3.1	Tinjauan Umum	22
3.1.1	Deskripsi Objek	22
3.1.2	Biodata Kedai Minuman Boba	22
3.2	Pengambilan Data	22
3.2.1	Wawancara	22
3.2.2	Observasi	23
3.2.3	Metode Analisis	23
3.2.4	Kelamahan	25
3.2.5	Solusi Yang Dapat Diterapkan	25
3.2.6	Solusi Yang Dipilih	25
3.3	Analisa Kebutuhan	26
3.3.1	Analisa Kebutuhan Fungsional	26
3.3.2	Analisa Kebutuhan Non – Fungsional	26
3.3.3	Analisa Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	26
3.3.4	Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	27
3.3.5	Analisa Kebutuhan <i>Brainware</i>	27
3.4	Rancangan Naskah	28
3.5	Rancangan <i>Storyboard</i>	30

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	35
4.1 Implementasi.....	35
4.1.1 Produksi	36
4.1.2 Pasca Produksi	41
4.3 Hasil Pengujian dan Pembahasan	48
4.3.1 Testing.....	49
4.3.2 Hasil Review Uji Kuesioner	52
4.2.3 Implementasi.....	58
BAB V PENUTUP.....	66
5.1 Kesimpulan	66
5.2 Saran	67
DAFTAR PUSTAKA.....	68
LAMPIRAN.....	70



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 membuat document baru <i>photoshop</i>	36
Gambar 4.2 membuat ilustrasi objek di <i>photoshop</i>	37
Gambar 4.3 <i>layering</i> pada <i>photoshop</i>	37
Gambar 4.4 penyimpanan file <i>photoshop</i>	38
Gambar 4.5 <i>New composition AfterEffect</i>	39
Gambar 4.6 <i>Importing file After Effect</i>	39
Gambar 4.7 <i>Animation</i>	40
Gambar 4.8 Penyimpanan <i>file After Effect</i>	40
Gambar 4.9 <i>render animation</i> di <i>adobe media encoder</i>	41
Gambar 4.10 pembuatan projek baru pada <i>Adobe Premiere</i>	42
Gambar 4.11 <i>importing file di Adobe Premiere</i>	42
Gambar 4.12 <i>audio editing Adobe Premiere</i>	43
Gambar 4.13 <i>compositing Adobe Premiere</i>	43
Gambar 4.14 <i>export media Adobe Premiere</i>	44
Gambar 4.15 <i>Minimalist Animation</i>	46
Gambar 4.16 <i>Preset Minimalist Animation</i>	47
Gambar 4.17 <i>Kinetic Typography</i>	47
Gambar 4.18 <i>Video Transition</i>	48
Gambar 4.19 <i>Diagram Penelitian Kuesioner</i>	58
Gambar 4.20 <i>Tampilan Video Iklan di Youtube</i>	59
Gambar 4.21 <i>Tampilan Video Iklan di Instagram</i>	60
Gambar 4.22 <i>Set Goal Instagram Ads</i>	61
Gambar 4.23 <i>Audience Instagram Ads</i>	62
Gambar 4.24 <i>Create Audience</i>	63
Gambar 4.25 <i>Budget and Duration</i>	64
Gambar 4.26 <i>Hasil Instagram Ads</i>	65

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka.....	9
Tabel 2.2 Contoh Pengkategorian Skor Jawaban.....	20
Tabel 2.3 Contoh Kriteria Rumus Persentase	21
Tabel 3.1 Analisis SWOT	24
Table 3.2 Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	27
Tabel 4.1 Alur Produksi.....	35
Tabel 4.2 Penerapan Teknik Animasi	45
Tabel 4.3 Review Penilaian Video <i>Motion Graphic</i> Kedai Mita Boba	50
Tabel 4.4 Interview Uji Pihak Ahli Multimedia	52
Tabel 4.5 Hasil Kuesioner Ahli Multimedia Aspek Tampilan dan Aspek Informasi	53
4. 6 Tabel Hasil Uji Pihak Ahli Multimedia	54
Tabel 4.7 Hasil Kuesioner Mahasiswa dan Masyarakat Umum Aspek Tampilan dan Aspek Informasi	55
Tabel 4.8 Tabel Hasil Uji Mahasiswa dan Masyarakat Umum.....	56

INTISARI

Kedai Minuman Mita Boba merupakan kedai minuman sederhana sekaligus home industry pembuatan minuman boba dengan berbagai macam varian rasa yang berlokasi di kota temanggung.

Untuk membantu mempromosikan Kedai Mita Boba ini, maka dibuatlah suatu media penyampaian informasi yang berupa video animasi. media ini bertujuan untuk mempermudah penyampaian informasi secara optimal. selain itu, media ini juga ditujukan untuk membantu proses pemahaman mengenai produk yang ditawarkan oleh Kedai Mita Boba kepada masyarakat.

pembuatan video animasi ini menggunakan motion graphics dengan teknik minimalist animation, kinetic typography dan video transition. Keunggulannya adalah dalam proses pembuatannya tidak memerlukan banyak biaya serta tidak memakan waktu yang terlalu Panjang.

Kata kunci: *motion graphics, video promosi, media promosi*



ABSTRACT

Mita Boba Drink Shop is a simple drink shop as well as a home industry for making boba drinks with various flavors, located in Temanggung City.

To help promote this Mita Boba Shop, a media for delivering information in the form of animated videos was made. This media aims to facilitate the delivery of information optimally. In addition, this media is also intended to help the process of understanding the products offered by Mita Boba Drink Shop to the public.

making this animated video using motion graphics with minimalist animation techniques, kinetic typography, and video transition. The advantage is that the manufacturing process does not require a lot of money and does not take too long.

Keywords: *Motion Graphic, video promotion, Promotional Media*

