

**PERANCANGAN MEDIA IKLAN PADA ES COKLAT COA-COA  
DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Faris Faishal Humam**

**16.12.9050**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

**PERANCANGAN MEDIA IKLAN PADA ES COKLAT COA-COA  
DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Faris Faishal Humam**

**16.12.9050**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN MEDIA IKLAN PADA ES COKLAT COA-COA  
DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Faris Faishal Humam**

**16.12.9050**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 9 Juni 2021

**Dosen Pembimbing,**

**Akhmad Dahlan S.Kom**

**NIK. 190302174**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PERANCANGAN MEDIA IKLAN PADA ES COKLAT COA-COA DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Faris Faishal Humam**

**16.12.9050**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 26 Juli 2021

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom**  
**NIK. 190302281**

**Rizky, M.Kom**  
**NIK. 190302311**

**Akhmad Dahlan S.Kom**  
**NIK. 190302174**

**Tanda Tangan**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 26 Juli 2021

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**

**NIK. 190302096**

## PERNYATAAN

### 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, 17 Februari 2022



Faris Faishal Humam

NIM : 16.12.9050

## **MOTTO**

“Berbuat baik kepada semua makhluk hidup tanpa terkecuali”



## PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil`alamin.

Puji Syukur kepada Allah SWT Tuhan Semesta Alam atas berkah, rahmat dan hidayah-Nya untuk kelancaran juga waktu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan serta kesempatan untuk merasakan indahnya kehidupan. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat berupa kesehatan, kekuatan, kesabaran, ketekunan, fokus, dan semangat sehingga seluruh rangkaian proses pengerjaan skripsi dapat berjalan dengan baik hingga skripsi ini selesai serta memperoleh hasil yang maksimal.
2. Kepada kedua orang tua Saya, Bapak Warsana dan Ibu Asih Dwi Lestari atas doa-doanya, perjuangan, kasih sayang dan kesabarannya. Karya ini mungkin salah satu perwakilan dari Saya atas perjuangan Bapak dan Ibu selama ini. Terimakasih Pak, Buk.
3. Kakak serta suami dan adik ponakan. Saya terimakasih sudah selalu mendukung dan mendoakan Saya.
4. Saudara Novia Tri Agustyaningsih karena selalu menjadi penyemangat agar bisa menuntaskan karya ini. Terimakasih selalu ada.
5. Teman-teman saya yang sudah membantu skripsi yaitu Mei Sumantri, Andi Rahmat
6. Dan teman-teman kelas saya Dede, Andres, Reza dan teman lainnya

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang memberikan rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini dengan judul “Pembuatan Media Iklan Es Coklat Coa-Coa dengan Metode Motion Graphic” dapat terselesaikan dengan baik.

Adapun tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi program studi Strata -1 Sistem Informasi di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Dengan selesainya skripsi ini, penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto M.M. selaku ketua UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. selaku ketua jurusan Sistem Informasi UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah banyak memberi bimbingan, dukungan dan motivasi.
4. Bapak dan Ibu Dosen serta seluruh Staf dan Karyawan/Karyawati UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis mengikuti perkuliahan.
5. Kedua orang tua beserta keluarga, teman yang senantiasa memberikan dukungan, kasih sayang serta doa.



## DAFTAR ISI

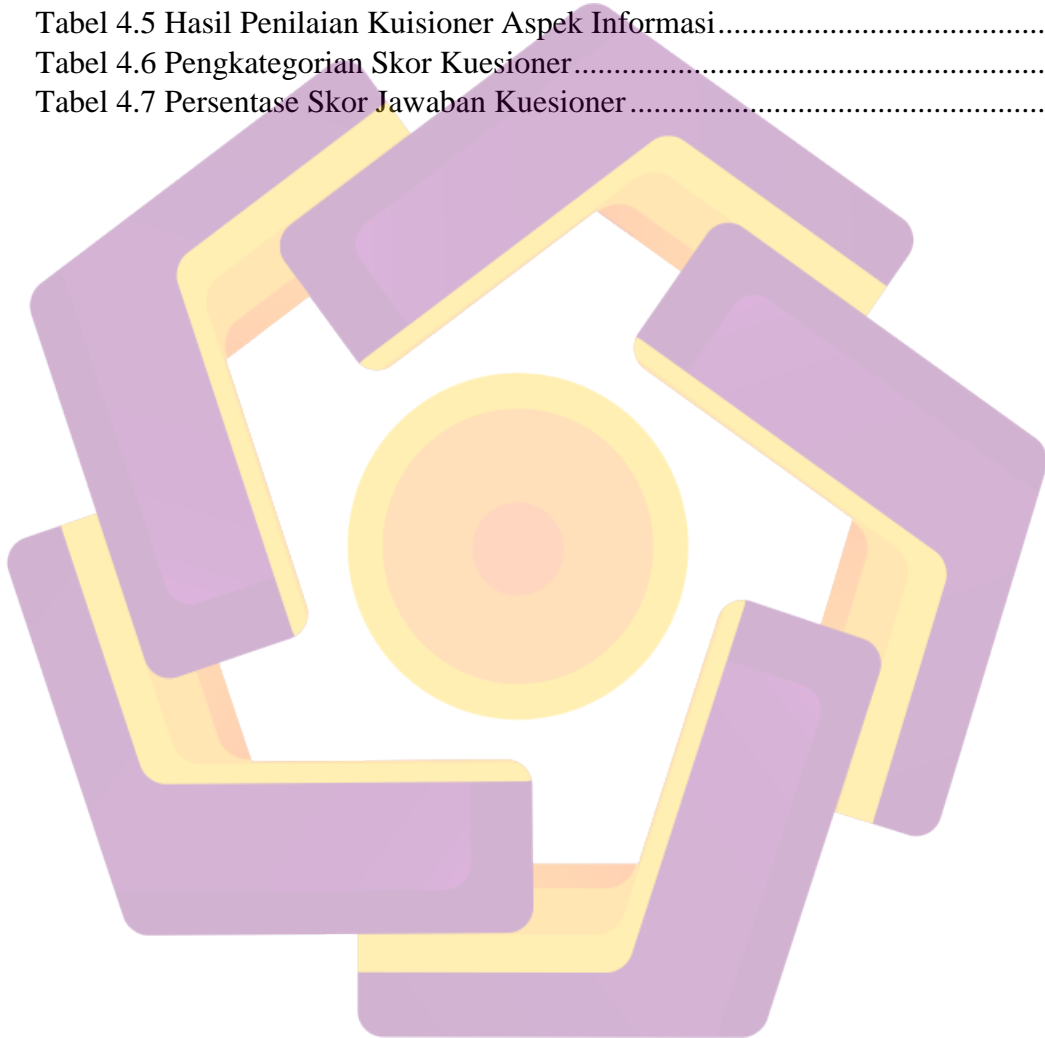
COVER .....	i
LEMBAR JUDUL .....	ii
PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1 Bagi Penulis .....	4
1.5.2 Bagi Objek Penelitian .....	4
1.5.3 Bagi Universitas Amikom Yogyakarta .....	5
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Metode Analisis .....	5
1.6.3 Metode Perancangan .....	6
1.6.4 Metode Pengembangan .....	6
1.6.5 Metode Testing .....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II.....	9
LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Tinjauan Pustaka .....	9

2.2	Multimedia .....	10
2.2.1	Elemen Multimedia.....	10
2.3	Iklan.....	12
2.3.1	Pengertian Iklan .....	12
2.4	Animasi .....	12
2.4.1	Definisi Animasi .....	12
2.4.2	Macam – Macam Animasi .....	12
2.4.3	Prinsip Animasi.....	14
2.5	Motion Graphic .....	20
2.5.1	Definisi Motion Graphic .....	20
2.5.2	Metode Pembuatan Motion Graphic .....	21
2.5.3	Pertimbangan Dalam Motion Graphic .....	21
2.6	Analisis.....	23
2.6.1	Analisis SWOT .....	23
2.6.2	Analisis Kebutuhan Sistem .....	24
2.6.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	24
2.6.2.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	24
2.7	Produksi Video .....	25
2.7.1	Tahap Pra Produksi .....	25
2.7.2	Produksi .....	25
2.7.3	Pasca Produksi .....	26
2.8	Metode Testing.....	27
2.8.1	Pengertian Skala Likert.....	27
2.8.2	Perhitungan Skor Skala Likert .....	27
2.8.3	Teknik Sampling .....	28
<b>BAB III .....</b>		<b>10</b>
<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>		<b>10</b>
3.1	Tinjauan Umum.....	10
3.1.1	Gambaran Umum Es Coklat Coa-Coa .....	10
3.2	Pengumpulan Data .....	10
3.2.1	Wawancara.....	10
3.2.2	Observasi.....	30
3.3	Analisis.....	31
3.3.1	Analisi SWOT.....	31

3.3.2	Kelemahan Media Lama .....	33
3.3.3	Solusi Yang Diberikan .....	33
3.4	Analisis Kebutuhan .....	34
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	34
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	34
3.4.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	35
3.4.2.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia .....	35
3.5	Pra Produksi .....	36
3.5.1	Rancangan Konsep.....	36
3.5.2	Naskah.....	36
3.5.3	Storyboard.....	39
BAB IV	.....	44
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	.....	44
4.1.1.2	Pembuatan Asset Background .....	46
4.1.2	Dubbing.....	47
4.1.3	Sound Editing.....	48
4.2	Pasca Produksi.....	49
4.2.1	Compositing .....	49
4.2.2	Editing.....	53
4.2.3	Rendering .....	54
4.2.3.1	Rendering pada Adobe After Effect .....	54
4.2.3.2	Rendering pada Adobe After Premiere.....	56
4.3	Pembahasan .....	58
4.3.1	Pengujian Alpha.....	58
4.3.2	Pengujian Beta .....	59
4.4	Implementasi .....	67
BAB V	.....	44
PENUTUP	.....	44
5.1	Kesimpulan.....	44
5.2	Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA	.....	72

## DAFTAR TABEL

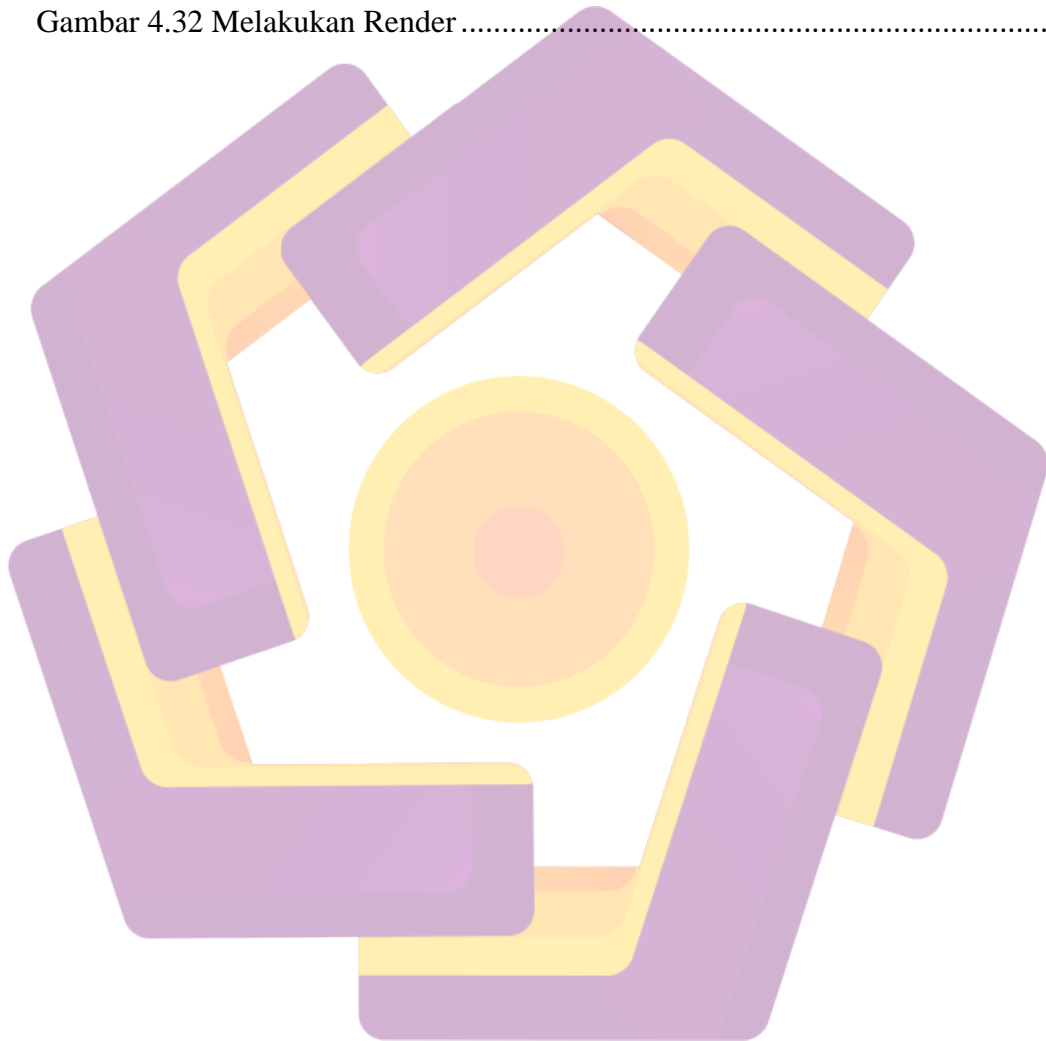
Tabel 2.1 Skala Jawaban .....	28
Tabel 3.1 SWOT Es Coklat Coa-coa .....	31
Tabel 4.1 Pengujian Alpha .....	58
Tabel 4.2 Pertanyaan Kuisisioner .....	60
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Kuisisioner Aspek Multimedia .....	61
Tabel 4.4 Tabel Pengujian Pada Aspek Informasi .....	63
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Kuisisioner Aspek Informasi .....	64
Tabel 4.6 Pengkategorian Skor Kuisisioner .....	66
Tabel 4.7 Persentase Skor Jawaban Kuisisioner .....	67



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Squash and Stretch.....	14
Gambar 2.2 Gerakan Sebelum Melempar Lembing.....	15
Gambar 2.3 Staging.....	15
Gambar 2.4 Straight-ahead Action.....	15
Gambar 2.5 Pose to Pose.....	16
Gambar 2.6 Follow-through and Overlapping Action.....	16
Gambar 2.7 Slow In – Slow Out.....	17
Gambar 2.8 Arch.....	17
Gambar 2.9 Secondary Action.....	18
Gambar 2.10 Timing.....	18
Gambar 2.11 Exaggeration.....	19
Gambar 2.12 Solid Drawing.....	19
Gambar 2.13 Appeal.....	20
Gambar 2.14 Teknik Sampling.....	29
Gambar 3.1 Instagram Es Coa-coa.....	30
Gambar 4.1 Membuat Dokumen Baru di Adobe Illustrator CC 2015.....	44
Gambar 4.2 Proses Pembuatan Wajah Karakter.....	44
Gambar 4.3 Pembuatan karakter.....	45
Gambar 4.4 Pemberian warna.....	45
Gambar 4.5 Save File.....	45
Gambar 4.6 Membuat Dokumen Baru.....	46
Gambar 4.7 Membuat Asset Background.....	46
Gambar 4.8 Membuat Kerangka Background.....	47
Gambar 4.9 Asset Background.....	47
Gambar 4.10 Proses Perekaman.....	48
Gambar 4.11 Microphone Taffware BM-800.....	48
Gambar 4.12 Import File Hasil Rekaman.....	48
Gambar 4.13 Capture Noise Print.....	49
Gambar 4.14 Membuat Composition Baru.....	50
Gambar 4.15 Import Asset File.....	50
Gambar 4.16 Memasukan Asset File ke Composition.....	51
Gambar 4.17 Keyframe Position, Scale, Rotation, Opacity.....	51
Gambar 4.18 Keyframe Puppet Pin Tool.....	52
Gambar 4.19 Masking Mode Alpha matte.....	52
Gambar 4.20 Script Wiggle.....	52
Gambar 4.21 Keyframe.....	53
Gambar 4.22 New Project pada Adobe Premier.....	53
Gambar 4.23 New Sequence pada Adobe Premier.....	54
Gambar 4.24 Proses Memotong dan Sinkronisasi Audio.....	54

Gambar 4.25 Render Queue .....	55
Gambar 4.26 Output Module Settings .....	55
Gambar 4.27 Menentukan Lokasi dan Memberi Nama File .....	56
Gambar 4.28 Render.....	56
Gambar 4.29 Export Settings.....	56
Gambar 4.30 Mengatur Format Video.....	57
Gambar 4.31 Menentukan lokasi dan Memberi Nama File.....	57
Gambar 4.32 Melakukan Render .....	57



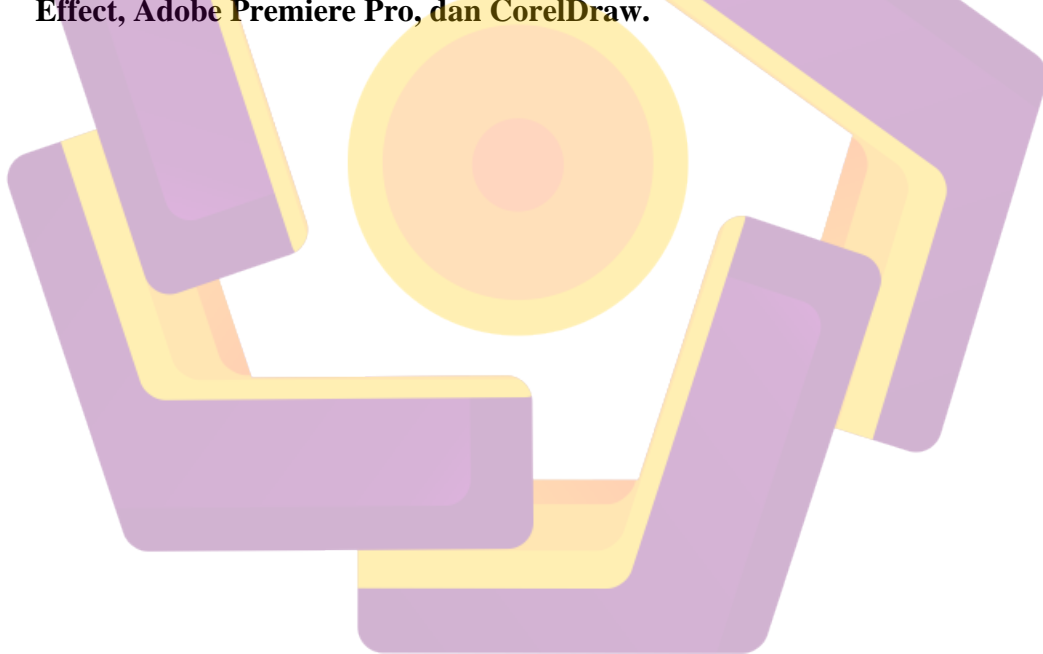
## INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk membuat video Motion Graphic media iklan pada Es Coklat Coa-Coa sebagai media untuk membantu menyebarkan informasi yang bertujuan meyakinkan pelanggan agar berminat dengan produk yang ditawarkan.

Penelitian dilakukan pada Es Coklat Coa-Coa. Penelitian ini melalui beberapa tahapan yaitu, pengumpulan data, analisis, produksi dan testing. Tahapan pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan observasi. Tahapan analisis dilakukan dengan analisis SWOT. Tahapan produksi dilakukan selama video diproduksi secara komersial. Tahap ini meliputi pembuatan asset, melakukan animasi dan rekaman suara. Sedangkan tahapan testing dilakukan dengan Metode Penelitian Kuantitatif, dan Kualitatif.

Hasil akhir pembuatan video Motion Graphic Es mendapat respon positif dari pihak Es Coklat Coa-Coa dari segi tampilan isi konten, kemudahan penyampaian materi. Dan perangkat lunak (software) pendukung yang digunakan adalah Adobe After Effect, Adobe Premiere Pro, dan CorelDraw.

**Keyword: Iklan Metode Motion Graphic, Es Coklat Coa-Coa, Adobe After Effect, Adobe Premiere Pro, dan CorelDraw.**



## ABSTRACT

*This study aims to create a Motion Graphic video for advertising media on Es Chocolate Coa-Coa as a medium to help disseminate information that aims to convince customers to be interested in the products offered.*

*The research was conducted on Coa-Coa Chocolate Ice. This research went through several stages, namely, data collection, analysis, production and testing. The stages of data collection were carried out by interview and observation. Stages of analysis carried out by SWOT analysis. The production stage is carried out as long as the video is produced commercially. This stage includes asset creation, animation and sound recording. Meanwhile, the testing phase is carried out using a Quantitative, Qualitative Research Method.*

*The final result of making a Motion Graphic Es video received a positive response from Coa-Coa's Chocolate Ice in terms of content display, ease of material delivery. And the supporting software used is Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro, and CorelDraw.*

**Keyword: Motion Graphic Method Advertising, Coa-Coa Chocolate Ice, Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro, and CorelDraw.**

