

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA GALERIMAC
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC SEBAGAI
MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



diajukan oleh

ARIEF SHOLEHUDIN

16.12.9315

Kepada

PROGRAM SARJANA

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

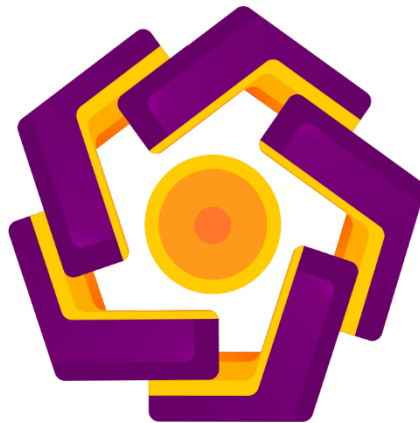
YOGYAKARTA

2022

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA GALERIMAC
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC SEBAGAI
MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



diajukan oleh

ARIEF SHOLEHUDIN

16.12.9315

Kepada

PROGRAM SARJANA

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI
PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA GALERIMAC
MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC SEBAGAI
MEDIA PROMOSI

yang disusun dan diajukan oleh

Arief Sholehudin

16.12.9315

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 30 Juni 2022

Dosen Pembimbing,

ii

Bernadhed, M.Kom

NIK. 190302243

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA GALERIMAC
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC SEBAGAI
MEDIA PROMOSI**

yang disusun dan diajukan oleh

Arief Sholehudin

16.12.9315

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Juli 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dhani Ariatmanto, M.Kom, Dr.
NIK. 190302197

Agung Nugroho, M.Kom
NIK. 190302242

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

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

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Arief Sholehudin
NIM : 16.12.9315

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Pembuatan Video Iklan pada Galerimac Menggunakan Teknik Motion Graphic sebagai Media Promosi

Dosen Pembimbing : Bernadhed, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 26 Juli 2022

Yang Menyatakan,



Arief Sholehudin

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah yang telah memberikan berkat yang luar biasa kepada saya, sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini. Saya juga sangat berterima kasih kepada orang-orang yang telah secara langsung maupun tidak langsung yang telah membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Ibu dan Bapak saya yang selalu mendoakan saya, selalu memberi support dalam segala hal dan terimakasih telah menjadi orang tua yang terbaik.
2. Bapak Bernadhed, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu membantu dan memberikan masukan yang positif dalam pengerjaan skripsi ini.
3. Teman-teman kelas Sistem Informasi 06 dan semua rekan seperjuangan yang telah memberikan semangat dan dukungan.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT, kerana atas ridho dan hidayah-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat gelar Sarjana Komputer (S.Kom) pada jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Pada proses penyusunan skripsi yang berjudul “Pembuatan video iklan pada Galerimac menggunakan Teknik Motion Graphic sebagai Media Promosi”, penulis mendapat bimbingan, arahan, dan dukungan dari berbagai pihak sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Maka dari itu, penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Bapak Bernadhed, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu membantu dan memberikan masukan yang positif dalam pengerjaan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membekali ilmu sebagai modal dalam penyusunan skripsi ini.
5. Ibu dan Bapak saya yang selalu memberikan dukungan, motivasi, dan do'a kepada penulis.
6. Teman-teman seperjuangan Mahasiswa/i yang telah banyak berdiskusi dan bertukar pikiran dengan penulis dalam masa pendidikan.
7. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu serta mendukung selama ini.

Yogyakarta, 02 Juli 2022

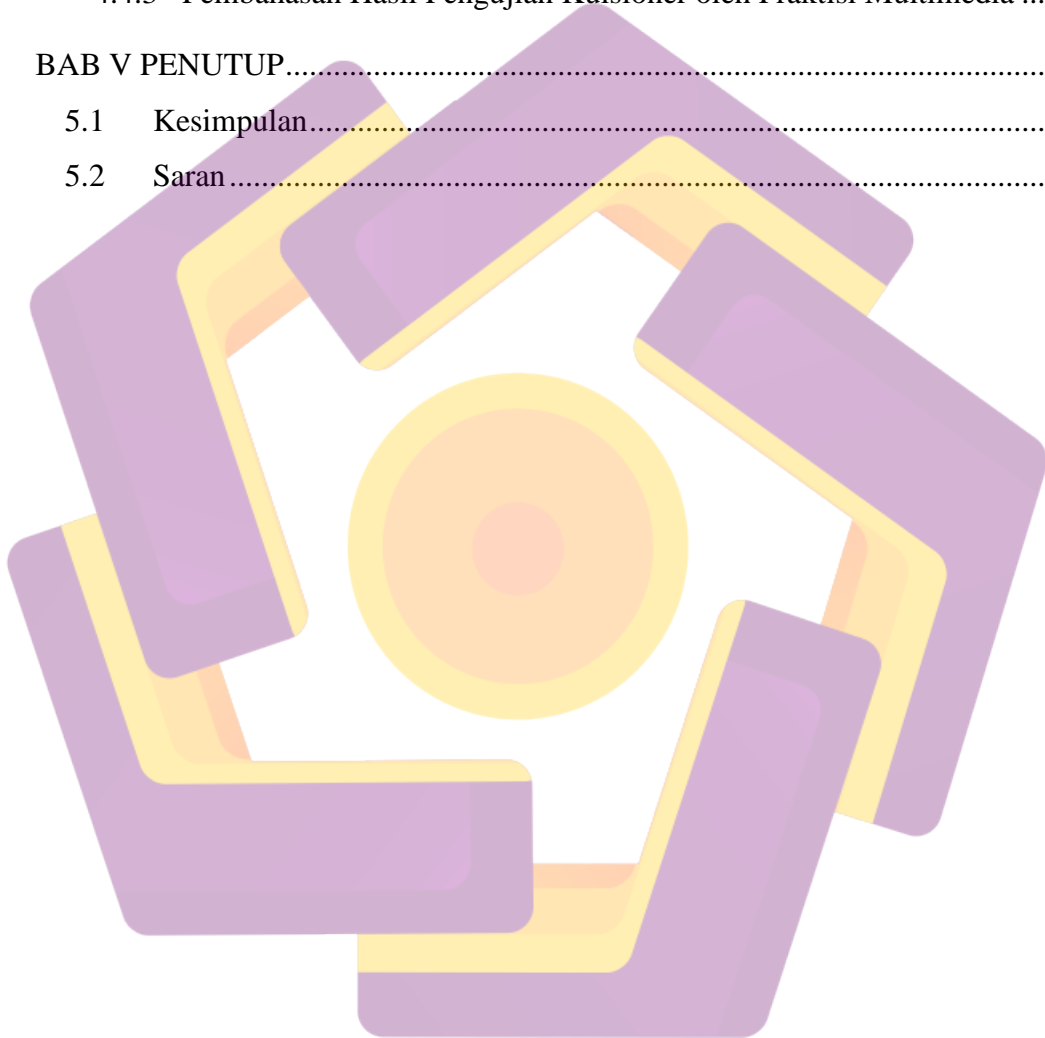
Penulis

DAFTAR ISI

COVER.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I Pendahuluan.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Metode Perancangan/Produksi.....	4
1.5.3 Metode Testing.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
1.7 Daftar Pustaka.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7

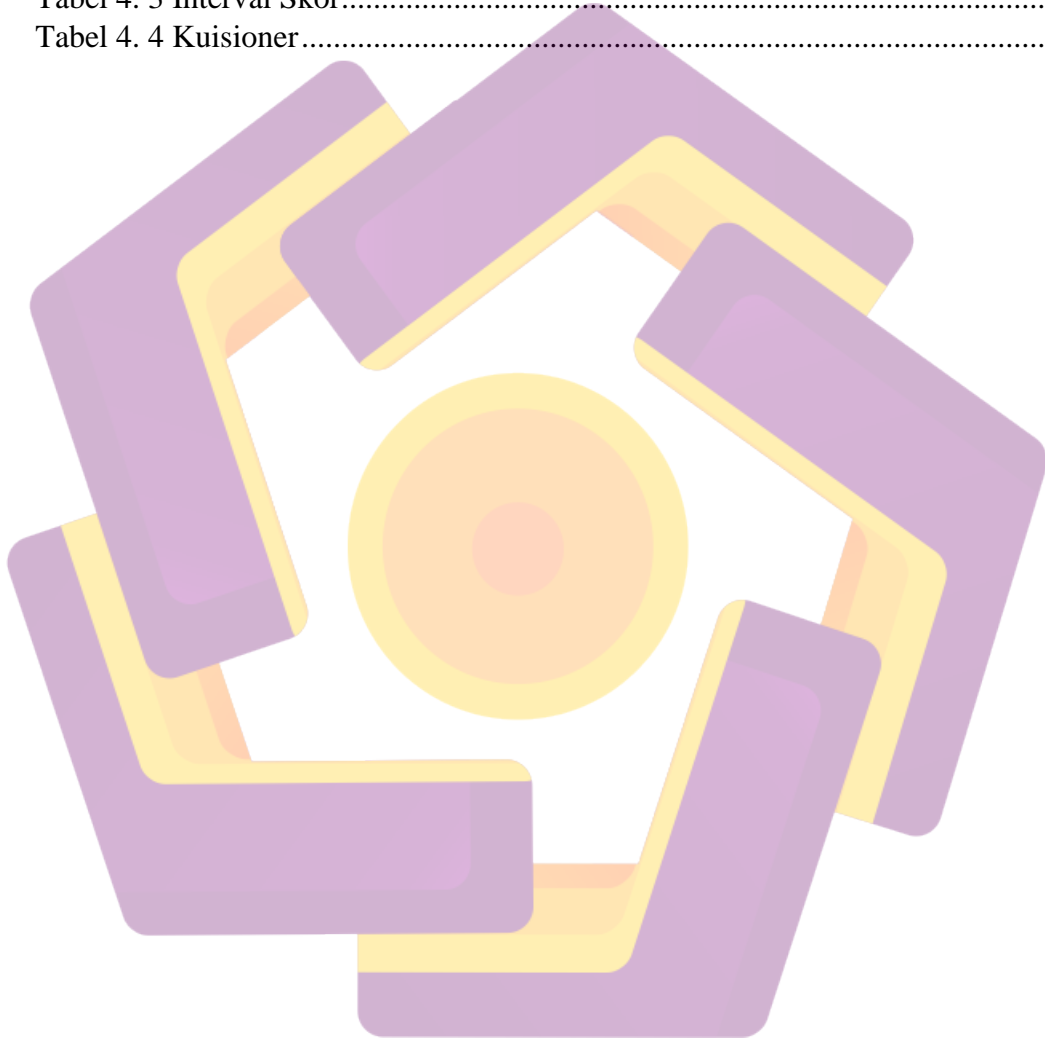
2.2	Pengertian Multimedia	9
2.2.1	Jenis Multimedia.....	9
2.2.2	Elemen Multimedia.....	11
2.2.3	Penerapan Multimedia	12
2.3	Graphic	13
2.4	Motion Graphic	13
2.4.1	Jenis – jenis Efek Motion.....	13
2.5	Media Promosi	14
2.5.1	Media	14
2.5.2	Promosi.....	14
2.5.3	Jenis Media Promosi.....	14
2.5.4	Iklan	15
2.6	Definisi Animasi.....	16
2.6.1	Jenis Animasi.....	16
2.6.2	Prinsip Animasi.....	21
2.7	Tahap Pembuatan	28
2.7.1	Pra Produksi.....	28
2.7.2	Produksi	30
2.7.3	Pasca Produksi	31
BAB III METODE PENELITIAN.....		33
3.1	Tinjauan Umum.....	33
3.1.1	Deskripsi Objek	33
3.2	Metode Pengumpulan Data	34
3.3	Metode Analisis.....	35
3.3.1	Kelemahan Cara Lama.....	38
3.3.2	Solusi Ditawarkan.....	38
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem	39
3.4.1	Kebutuhan Fungsional	39
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional	40
3.5	Alur Penelitian.....	41
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		46
4.1	Implementasi	46
4.2	Produksi.....	46
4.2.1	Drawing	46
4.2.2	Dubbing	50
4.2.3	Animating	54

4.2.4	Rendering.....	57
4.3	Pasca Produksi.....	58
4.3.1	Compositing dan Editing	59
4.4	Pembahasan	61
4.4.1	Pembahasan Prinsip Animasi.....	61
4.4.2	Ulasan Terhadap Video Animasi oleh Objek	62
4.4.3	Pembahasan Hasil Pengujian Kuisioner oleh Praktisi Multimedia	62
BAB V PENUTUP.....		63
5.1	Kesimpulan.....	63
5.2	Saran.....	64



DAFTAR TABEL

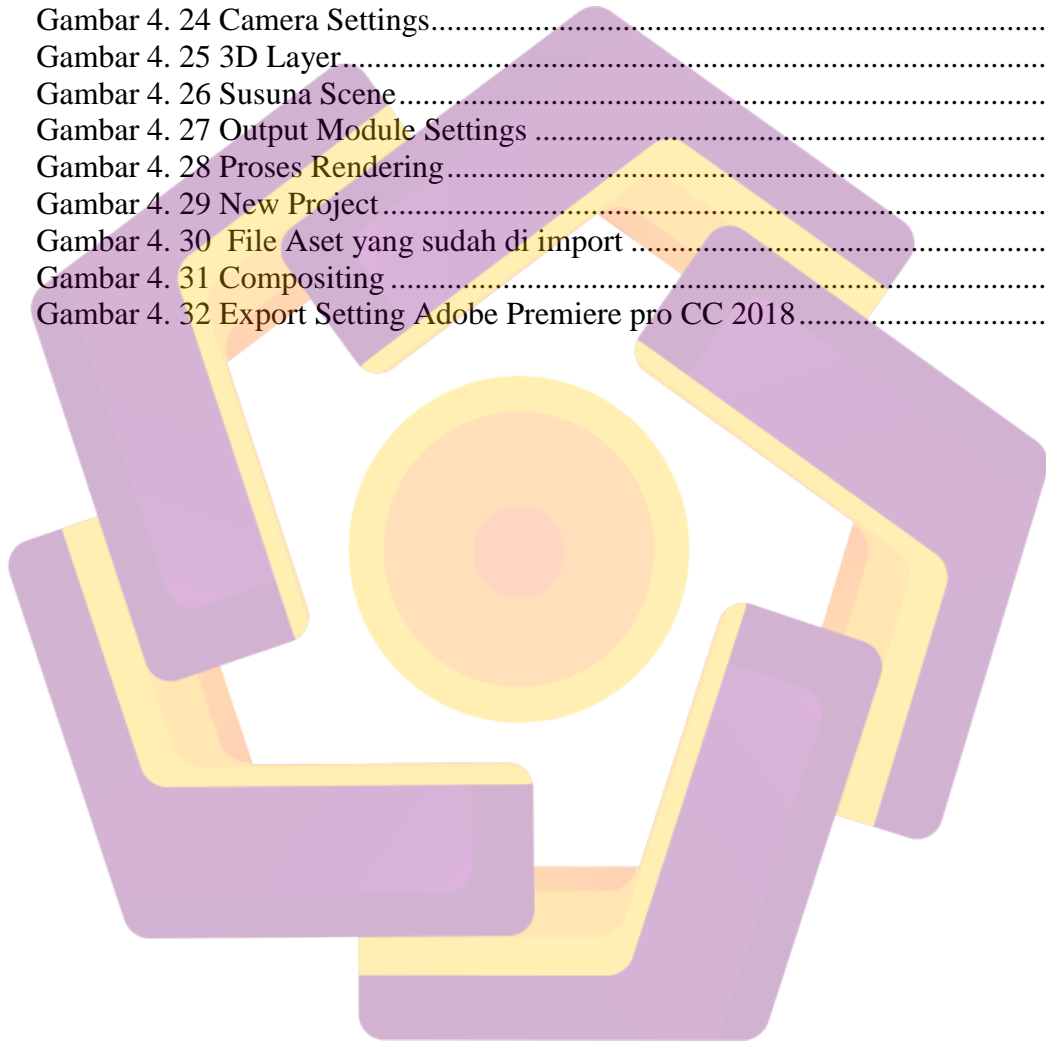
Tabel 2. 1 Perbandingan Referensi	8
Tabel 3. 1 Kebutuhan Perangkat Keras	40
Tabel 3. 2 Rancangan Narasi	42
Tabel 3. 3 Rancangan Storyboard	44
Tabel 4. 1 Prinsip Animasi	61
Tabel 4. 2 Indikator Skor	63
Tabel 4. 3 Interval Skor	63
Tabel 4. 4 Kuisisioner	63



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Multimedia Interaktif.....	9
Gambar 2. 2 Contoh Multimedia Hiperaktif.....	10
Gambar 2. 3 Contoh Multimedia Linier.....	10
Gambar 2. 4 Elemen Multimedia.....	11
Gambar 2. 5 Contoh Animasi Sel.....	17
Gambar 2. 6 Contoh Animasi Frame.....	17
Gambar 2. 7 Contoh Animasi Sprite.....	18
Gambar 2. 8 Contoh Animasi Lintasan.....	18
Gambar 2. 9 Contoh Animasi Spline.....	19
Gambar 2. 10 Contoh Animasi Vektor.....	20
Gambar 2. 11 Contoh Animasi Karakter.....	20
Gambar 2. 12 Contoh penerapan Computational Animation.....	21
Gambar 2. 13 Contoh Morphing.....	21
Gambar 2. 14 Anticipation.....	22
Gambar 2. 15 Squash dan Stretch.....	22
Gambar 2. 16 Staging.....	23
Gambar 2. 17 Straight-ahead Action and Pose-to-Pose.....	24
Gambar 2. 18 Follow-through and Overlapping Action.....	24
Gambar 2. 19 Timing-Slow Out.....	25
Gambar 2. 20 Arcs.....	25
Gambar 2. 21 Secondary Action.....	26
Gambar 2. 22 Timing.....	26
Gambar 2. 23 Exaggeration.....	27
Gambar 2. 24 Solid Drawing.....	27
Gambar 2. 25 Appeal.....	28
Gambar 2. 26 contoh pembuatan storyboard.....	30
Gambar 2. 27 Contoh Drawing.....	30
Gambar 2. 28 Contoh Coloring.....	31
Gambar 3. 1 Logo galerimac.....	33
Gambar 4. 1 Tampilan selection tool pada Adobe Illustration 2019.....	47
Gambar 4. 2 Tampilan direction tool pada Adobe Illustration 2019.....	47
Gambar 4. 3 Tampilan pen tool pada Adobe Illustration 2019.....	47
Gambar 4. 4 Tampilan rectangle tool pada Adobe Illustration 2019.....	47
Gambar 4. 5 Tampilan ellipse tool pada Adobe Illustration 2019.....	47
Gambar 4. 6 Contoh salah satu aset.....	48
Gambar 4. 7 Penyimpanan file.....	49
Gambar 4. 8 Proses coloring.....	49
Gambar 4. 9 Background.....	50
Gambar 4. 10 Alat Recording.....	50
Gambar 4. 11 Aplikasi recording.....	50
Gambar 4. 12 Import File.....	51
Gambar 4. 13 Adaptive Noise Reduction.....	52
Gambar 4. 14 Cut Audio.....	52
Gambar 4. 15 Parametric Equalizer.....	53

Gambar 4. 16 Proses menyimpan File Audio	53
Gambar 4. 17 Membuat new composition	54
Gambar 4. 18 Import Asset	54
Gambar 4. 19 Proses composition.....	55
Gambar 4. 20 Tampilan Transform.....	55
Gambar 4. 21 Penggunaan Easy Ease	55
Gambar 4. 22 Trasion Animation Composer	56
Gambar 4. 23 Trim Paths	56
Gambar 4. 24 Camera Settings.....	57
Gambar 4. 25 3D Layer.....	57
Gambar 4. 26 Susuna Scene	57
Gambar 4. 27 Output Module Settings	58
Gambar 4. 28 Proses Rendering	58
Gambar 4. 29 New Project	59
Gambar 4. 30 File Aset yang sudah di import	59
Gambar 4. 31 Compositing	60
Gambar 4. 32 Export Setting Adobe Premiere pro CC 2018.....	60



INTISARI

Galerimac adalah toko yang menjual belikan produk apple second yang berlokasi di kota Yogyakarta. Dalam mengembangkan bisnisnya mereka melakukan kegiatan promosi. Tahapan promosi yang dilakukan saat ini masih dengan cara memposting foto di media sosial. Masalah yang ditemukan pada Galerimac terlebih khusus pada promosi ialah bagaimana memberikan informasi promosi dengan video.

Dalam studi ini, peneliti akan membahas bagaimana membuat promosi dalam bentuk video yang akan dibuat dengan bantuan perangkat lunak seperti Adobe Illustrator, Adobe Premiere, Adobe After Effect, dan Adobe Audition. Dengan menggunakan teknik Motion Graphic. Tujuan dari pembuatan video ini adalah untuk memberikan informasi promo yang ada di galerimac.

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah video Motion Graphic yang bertujuan untuk mempromosikan produk galerimac. Video tersebut akan diserahkan kepada pihak galerimac dan harapannya dapat menjadi sebuah referensi dalam pembuatan video promosi kedepannya.

Kata kunci: Galerimac, Promosi, Motion Graphic

ABSTRACT

Galerimac is a shop that sells second hand apple products located in the city of Yogyakarta. In developing their business they carry out promotional activities. The promotion stage that is currently being carried out is still by posting photos on social media. The problem found in Galerimac, especially in promotions, is how to provide promotional information with videos.

In this study, researchers will discuss how to make promotions in the form of videos that will be made with the help of software such as Adobe Illustrator, Adobe Premiere, Adobe After Effects, and Adobe Audition. By using the Motion Graphic technique. The purpose of making this video is to provide promo information on Galerimac.

The result of this research is a Motion Graphic video that aims to promote the Galerimac product. The video will be submitted to Galerimac and it is hoped that it will become a reference in making promotional videos in the future.

Keyword: *Galerimac, Promotion, Motion Graphic*