

**ANALISIS DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN MEDIA SOSIAL PADA PT.
WAHANA ANUGERAH ENERGI MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



disusun oleh

Alief Dewana Iriawan

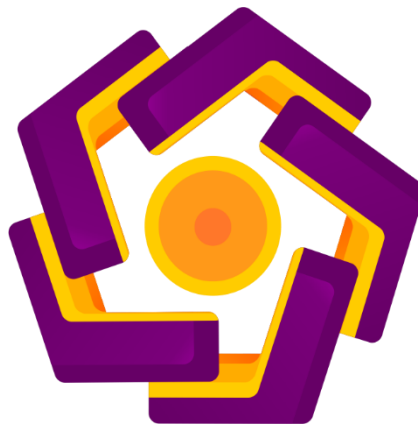
18.11.2108

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

**ANALISIS DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN MEDIA SOSIAL PADA PT.
WAHANA ANUGERAH ENERGI MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada program studi Informatika



disusun oleh

Alief Dewana Iriawan

18.11.2108

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

ANALISIS DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN MEDIA SOSIAL PADA PT. WAHANA ANUGERAH ENERGI MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Alief Dewana Iriawan

18.11.2108

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 07 Januari 2022

Dosen Pembimbing,

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom.
NIK. 190302215

PENGESAHAN

SKRIPSI

ANALISIS DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN MEDIA SOSIAL PADA PT. WAHANA ANUGERAH ENERGI MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Alief Dewana Iriawan

18.11.2108

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Agustus 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

M. Fairul Filza, S.Kom, M.Kom.
NIK. 190302332

M. Nuraminudin, M.Kom.
NIK. 190302408

Mulia Sulistiyono, M.Kom.
NIK. 190302248

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 23 Agustus 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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, 23 Agustus 2022




Alief Dewana Iriawan

NIM. 18.11.2108

MOTTO

“Tidak ada orang yang mencapai kesuksesan besar tanpa pengorbanan pribadi” -

Napoleon Hill



“Kepuasan terletak pada usaha, bukan pada hasil. Berusaha dengan keras adalah kemenangan yang hakiki” – **Mahatma Ghandi**

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan” – **(Q.S Al-Insyirah: 5-6)**

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 peneliti hadapi, terutama dalam proses penulisan dan penelitian dalam naskah skripsi ini.
2. Bapak Hermanu dan Ibu Dewi selaku kedua orang tua saya yang tiada hentihentinya 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. Keluarga saya yang selalu mendoakan, dan juga memberikan doa, semangat dan dukungan kepada saya.
4. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan semangat, motivasi, bimbingan, arahan, kritik dan saran selama proses penyusunan hingga naskah skripsi ini selesai.
5. Bapak Yudho Indardjo selaku pihak dari perusahaan PT. Wahana Anugerah Energi yang telah memberikan ijin kepada saya untuk melakukan penelitian skripsi ini.
6. Aditya Andika, Muhamad Fawzan, Dendy Wiralaga, Galih Rizal Muhammad, Muhammad Awaludin Mustofa Daulay, Jayadi Saputra, dan Maulana Ajie Pamungkas sebagai teman terbaik yang telah membantu memberikan arahan, solusi, dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
7. Endah Nur Ramadayanti yang selalu memberikan semangat bagi peneliti dan menjadi pengingat untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
8. Seluruh keluarga kost Spot Putra yang selalu senantiasa memberikan dukungan dalam bentuk apapun, serta kerjasama yang baik dan membangun suasana kost yang kondusif sehingga naskah skripsi ini dapat terselesaikan.
9. Seluruh Keluarga besar kelas 18-IF-05, teman semasa kuliah yang memberikan dukungan kepada peneliti.
10. 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 kehadirat Allah Subhanahu Wata'ala atas segala limpahan rahmat dan ridho-Nya yang telah memberikan kesehatan, kelancaran, kemudahan, keteguhan, dan membekali anugerah ilmu sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Analisis Dan Pembuatan Video Iklan Media Sosial Pada PT. Wahana Anugerah Energi Menggunakan Teknik Motion Graphic”.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan di Program Strata-I Informatika 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. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, 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 18-IF-05, yang telah menemani selama perkuliahan dan memberikan kenangan selama masa pendidikan.

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

Yogyakarta, 23 Agustus 2022

Peneliti

DAFTAR ISI

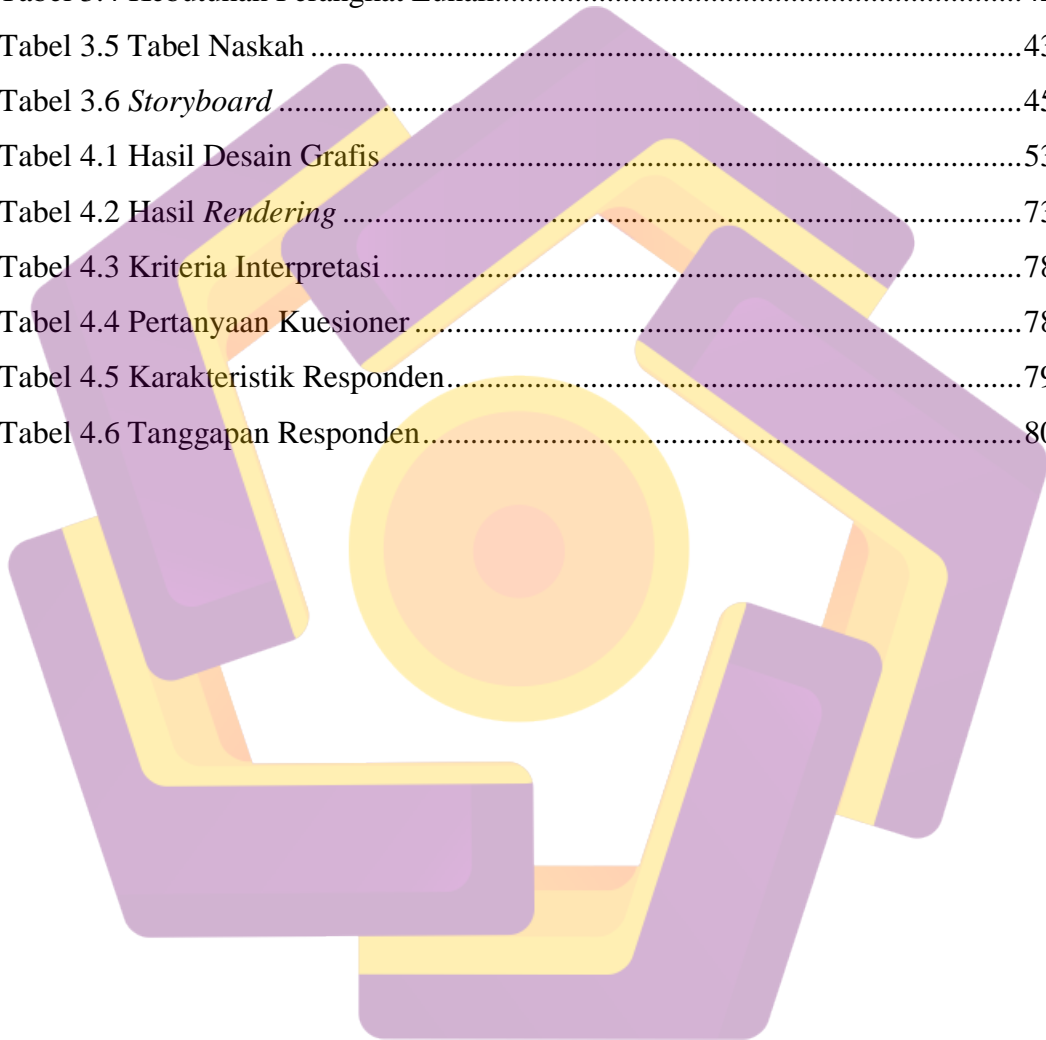
PERNYATAAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
INTISARI	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian.....	2
1.5. Manfaat Penelitian	2
1.6. Metode Penelitian.....	3
1.6.1. Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.2. Metode Analisis	3
1.6.3. Metode Perancangan.....	3
1.7. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1. Tinjauan Pustaka	5
2.2. Video.....	6
2.2.1. Pengertian Video.....	6
2.3. Iklan.....	7
2.3.1. Pengertian Iklan	7
2.3.2. Tujuan Periklanan	7
2.3.3. Klasifikasi Periklanan	8
2.4. <i>Social Media Marketing</i>	11
2.4.1. Pengertian <i>Social Media Marketing</i>	11
2.4.2. Manfaat Menggunakan Media Sosial Sebagai Pemasaran	11

2.4.3.	Ide Konten.....	12
2.4.4.	Format Video Instagram	13
2.5.	Animasi	14
2.5.1.	Pengertian Animasi.....	14
2.5.2.	Jenis Animasi	14
2.5.3.	Prinsip Dasar Animasi	15
2.6.	Motion Graphic	21
2.6.1.	Pengertian <i>Motion Graphic</i>	21
2.7.	Analisis SWOT	22
2.7.1.	Pengertian Analisis SWOT	22
2.7.2.	Faktor Analisis SWOT.....	22
2.8.	Analisis Sistem.....	23
2.8.1.	Analisis Kebutuhan Fungsional	23
2.8.2.	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	23
2.9.	Tahap Produksi.....	24
2.9.1.	Pra Produksi	24
2.9.2.	Produksi	26
2.9.3.	Pasca Produksi	26
2.10.	Populasi & Sampel.....	26
2.10.1.	Pengertian Populasi.....	26
2.10.2.	Pengertian Sampel	27
2.10.3.	Karakteristik Penentuan Jumlah Sampel	27
2.10.4.	Ukuran Sampel	27
2.11.	Kuesioner	28
2.11.1.	Pengertian Kuesioner	28
2.11.2.	Tahap Membuat Kuesioner.....	28
2.12.	<i>Skala Likert</i>	28
2.12.1.	Pengertian <i>Skala Likert</i>	28
2.12.2.	Tahap <i>Skala Likert</i>	29
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		30
3.1.	Tinjauan Umum	30
3.1.1.	Profil Perusahaan	30
3.1.2.	Logo Perusahaan.....	31

3.1.3. Visi dan Misi Perusahaan	31
3.2. Alur Penelitian	32
3.3. Pengumpulan Data	33
3.3.1. Observasi	33
3.3.2. Wawancara.....	34
3.3.3. Studi Pustaka.....	39
3.4. Analisis SWOT	39
3.4.1. Solusi Yang Dapat Diterapkan	41
3.5. Analisis Sistem.....	41
3.5.1. Analisis Kebutuhan Fungsional	41
3.5.2. Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	41
3.6. Tahap Pra Produksi	42
3.6.1. Penentuan Konsep Video.....	43
3.6.2. Naskah	43
3.6.3. Storyboard.....	44
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	48
4.1. Pembahasan.....	48
4.1.1. Produksi	48
4.1.2. Pasca Produksi	68
4.1.3. Metode Pengujian	75
4.1.4. Karakteristik Responden.....	79
4.1.5. Tanggapan Responden.....	80
4.1.6. Kesimpulan Pengujian	81
4.2. Implementasi	81
BAB V PENUTUP	84
5.1. Kesimpulan	84
5.2. Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN.....	88

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penentuan Jumlah Sampel	27
Tabel 3.1 Wawancara	34
Tabel 3.2 Analisis SWOT	39
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Keras	42
Tabel 3.4 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	42
Tabel 3.5 Tabel Naskah	43
Tabel 3.6 <i>Storyboard</i>	45
Tabel 4.1 Hasil Desain Grafis.....	53
Tabel 4.2 Hasil <i>Rendering</i>	73
Tabel 4.3 Kriteria Interpretasi.....	78
Tabel 4.4 Pertanyaan Kuesioner	78
Tabel 4.5 Karakteristik Responden.....	79
Tabel 4.6 Tanggapan Responden.....	80



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Iklan Produk.....	9
Gambar 2.2 Iklan Eceran	9
Gambar 2.3 Iklan Korporat.....	10
Gambar 2.4 Iklan Respon Langsung.....	10
Gambar 2.5 Iklan Layanan Masyarakat.....	11
Gambar 2.6 <i>Squash and Stretch</i>	15
Gambar 2.7 <i>Anticipation</i>	16
Gambar 2.8 <i>Staging</i>	16
Gambar 2.9 <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	17
Gambar 2.10 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	17
Gambar 2.11 <i>Slow in and Slow out</i>	18
Gambar 2.12 <i>Arcs</i>	18
Gambar 2.13 <i>Secondary Action</i>	19
Gambar 2.14 <i>Timing and Spacing</i>	19
Gambar 2.15 <i>Exaggeration</i>	20
Gambar 2.16 <i>Solid Drawing</i>	20
Gambar 2.17 <i>Appeal</i>	21
Gambar 2.18 <i>Storyboard</i>	25
Gambar 3.1 Logo Perusahaan PT. Wahana Anugerah Energi.....	31
Gambar 3.2 Logo Program Layanan Rapel	31
Gambar 3.3 Alur Penelitian	33
Gambar 4.1 <i>Pen Tool</i>	49
Gambar 4.2 <i>Rectangle Tool</i>	49
Gambar 4.3 <i>Ellipse Tool</i>	50
Gambar 4.4 <i>Anchor Point Tool</i>	50
Gambar 4.5 Hasil Desain Karakter	51
Gambar 4.6 Memilih Warna Pada <i>Fill</i>	51
Gambar 4.7 Hasil Pewarnaan Desain Karakter.....	52
Gambar 4.8 Hasil Penyimpanan File Desain Grafis	52
Gambar 4.9 <i>Microphone Fantech Leviosa MCX01</i>	54
Gambar 4.10 Tampilan Awal <i>Adobe Audition CC 2022</i>	55

Gambar 4.11 Proses <i>Import</i> File Rekaman Suara.....	56
Gambar 4.12 Proses Pemotongan Suara.....	56
Gambar 4.13 Proses Menghilangkan <i>Noise</i> Audio.....	57
Gambar 4.14 Peningkatan Frekuensi Suara.....	58
Gambar 4.15 Proses Penyimpanan File Audio.....	58
Gambar 4.16 <i>New Composition</i>	59
Gambar 4.17 <i>Composition Setting</i>	60
Gambar 4.18 Halaman <i>Composition</i>	60
Gambar 4.19 Langkah <i>Import</i> File.....	61
Gambar 4.20 <i>Import</i> File.....	62
Gambar 4.21 File Yang Telah Di <i>Import</i>	63
Gambar 4.22 Ilustrasi.....	64
Gambar 4.23 Tipografi.....	65
Gambar 4.24 Penggunaan <i>Keyframe</i>	65
Gambar 4.25 Penambahan <i>Sound Effect</i>	66
Gambar 4.26 Proses <i>Export Adobe After Effect CC</i>	67
Gambar 4.27 <i>Setting</i> Resolusi Video.....	67
Gambar 4.28 Proses <i>Rendering Adobe Media Encoder</i>	68
Gambar 4.29 Membuat Halaman <i>Project</i> Baru.....	69
Gambar 4.30 Proses <i>Import</i>	69
Gambar 4.31 Proses Penggabungan Aset.....	70
Gambar 4.32 Hasil <i>Editing</i>	70
Gambar 4.33 Proses <i>Export Adobe Premiere Pro CC</i>	71
Gambar 4.34 <i>Export Setting</i>	72
Gambar 4.35 Proses <i>Rendering Adobe Premiere Pro CC</i>	72
Gambar 4.36 Implementasi Video Iklan.....	82
Gambar 4.37 Hasil Implementasi.....	83

INTISARI

Seiring dengan teknologi yang semakin berkembang, jumlah pengguna internet di Indonesia terus mengalami peningkatan. Tingginya jumlah pengguna internet menjadi alasan bagi para pelaku usaha untuk meningkatkan promosi agar dapat menjangkau masyarakat yang lebih luas. PT. Wahana Anugerah Energi merupakan sebuah perusahaan yang bergerak pada bidang jasa sektor manajemen persampahan yang didirikan pada tanggal 6 November 2012. PT. Wahana Anugerah Energi Yogyakarta berlokasi di Jl. Wongso Premujo No.177, Jongke Tengah, Sendangadi, Kec. Mlati, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55285. PT. Wahana Anugerah Energi juga memiliki beberapa cabang yang berlokasi di Tangerang, Solo, dan Semarang. Saat ini, pihak PT. Wahana Anugerah Energi memberikan informasi serta melakukan promosi program layanan yang bernama Rapel melalui pameran dan media sosial. Walaupun promosi yang dilakukan sebelumnya sudah cukup efektif, namun pihak perusahaan masih ingin terus melakukan perkembangan dengan meningkatkan metode promosinya. Salah satu upaya untuk memenuhi kebutuhan tersebut yaitu dengan membuat sebuah video iklan dalam bentuk animasi yang dapat memuat informasi mengenai pengertian serta kegunaan program layanan Rapel yang dimiliki oleh PT. Wahana Anugerah Energi untuk menarik minat masyarakat umum.

Alur penelitian dari naskah skripsi ini meliputi pengumpulan data (observasi, wawancara, studi pustaka), pengolahan data, analisis kebutuhan (fungsional dan non fungsional), analisis SWOT, perancangan (pra produksi, produksi, dan pasca produksi), serta metode pengujian.

Setelah video iklan berhasil dibuat, maka selanjutnya dilakukan proses analisis dan pengujian untuk mengetahui seberapa besar pengaruhnya sebagai sarana pengenalan program layanan Rapel kepada masyarakat umum melalui kuesioner yang berisikan 8 pertanyaan. Kuesioner disebar ke 75 orang responden dengan karakteristik mahasiswa aktif Universitas AMIKOM Yogyakarta, jurusan Informatika, tahun angkatan 2018 dan 2019. Hasil yang diperoleh dari kuesioner tersebut, didapatkan nilai persentase akhir sebesar 88% yang berarti "Sangat Baik".

Kata Kunci: Video Iklan, Multimedia, Animasi 2D, *Motion Graphic*.

ABSTRACT

Along with the development of technology, the number of internet users in Indonesia continues to increase. The high number of internet users is the reason for business actors to increase promotions in order to reach a wider community. PT. Wahana Anugerah Energi is a company engaged in the solid waste management sector, which was founded on November 6, 2012. PT. Wahana Anugerah Energi Yogyakarta is located on Jl. Wongso Premujo No.177, Jongke Tengah, Sendangadi, Kec. Mlati, Sleman Regency, Yogyakarta Special Region 55285. PT. Wahana Anugerah Energi also has several branches located in Tangerang, Solo, and Semarang. Currently, the PT. Wahana Anugerah Energi provides information and promotes a service program called Rapel through exhibitions and social media. Although the previous promotions have been quite effective, the company still wants to continue to make developments by improving its promotion methods. One of the efforts to fulfill this need is by making a video advertisement in the form of animation that can contain information about the meaning and use of the Rapel service program owned by PT. Wahana Anugerah Energi to attract the interest of the general public.

The research flow of this thesis includes data collection (observation, interviews, literature study), data processing, needs analysis (functional and non-functional), SWOT analysis, design (pre-production, production, and post-production), and testing methods.

After the ad video has been successfully created, then the analysis and testing process is carried out to find out how much influence it has as a means of introducing the Rapel service program to the general public through a questionnaire containing 8 questions. The questionnaires were distributed to 75 respondents with the characteristics of active students at AMIKOM Yogyakarta University, majoring in Informatics, class of 2018 and 2019. The results obtained from the questionnaire, obtained a final percentage value of 88% which means "Very Good".

Keywords: Advertising Video, Multimedia, 2D Animation, Motion Graphic.