

**IMPLEMENTASI *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA ANDIGITAL CAMERA RENTAL
MENGUNAKAN *ISOMETRIC DESIGN***

SKRIPSI



disusun oleh

Andi Rifqi Perdana Chahya

18.11.2093

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

**IMPLEMENTASI *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA ANDIGITAL CAMERA RENTAL
MENGUNAKAN *ISOMETRIC DESIGN***

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada program Studi Informatika



disusun oleh

Andi Rifqi Perdana Chahya

18.11.2093

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA ANDIGITAL CAMERA RENTAL
MENGUNAKAN ISOMETRIC DESIGN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

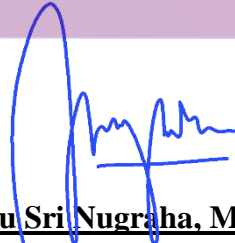
Andi Rifqi Perdana Cahya

18.11.2093

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 16 Juli 2022

Dosen Pembimbing,



Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.

NIK. 190302164

PENGESAHAN
SKRIPSI
IMPLEMENTASI MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA ANDIGITAL CAMERA RENTAL
MENGGUNAKAN ISOMETRIC DESIGN

yang disusun oleh
Andi Rifqi Perdana Chahya
18.11.2093
telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Agustus 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

1. **Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom**
NIK : 190302391
2. **Ahlihi Masruro, M.Kom**
NIK : 190302148
3. **Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**
NIK : 190302164

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 30 Agustus 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 16 Juli 2022



Andi Rifqi Perdana Chahya

NIM 18.11.2093

MOTTO

“Rahasia untuk maju adalah memulai.”

Mark Twain

“Saya bisa menerima kegagalan, tapi saya tidak bisa menerima segala hal yang tak pernah diusahakan.”

Michael Jordan



PERSEMBAHAN

Puji syukur saya ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Maka dari itu penulis ingin mempersembahkan skripsi kepada:

1. Allah SWT karena atas izin dan karunia Nya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya.
2. Kepada Orang Tua yang sudah mendukung saya sampai di bangku perkuliahan.
3. Bapak Bhanu Sri Nugraha, S.Kom, M.Kom sebagai dosen pembimbing, terima kasih sudah membimbing dan membantu saya dalam pengerjaan skripsi ini. Terima kasih atas segala ilmu yang diberikan selama ini.
4. Andigital Camera Rental yang telah mengizinkan sebagai objek penelitian sehingga mempermudah dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Teman – teman yang sudah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul IMPLEMENTASI MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA ANDIGITAL CAMERA RENTAL MENGGUNAKAN ISOMETRIC DESIGN. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Dengan disusunnya skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Universitas Amikom Yogyakarta..

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 16 Juli 2022



Andi Rifqi Perdana Chahya

18.11.2093

DAFTAR ISI

HALAMAN AWAL	i
SKRIPSI	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I	1
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.....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Metode Analisis SWOT.....	6
1.6.3 Metode Perancangan.....	6
1.6.4 Metode Pengembangan.....	6
1.6.5 Metode Evaluasi.....	7
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II	9
LANDASAN TEORI	9
2.1 Tinjauan Pustaka.....	9
2.2 Media Promosi.....	11
2.2.1 Definisi Media Promosi.....	11
2.2.2 Tujuan Media Promosi.....	11
2.2.3 Jenis-jenis Media untuk Promosi.....	12

2.3	Iklan.....	14
2.3.1	Definisi Iklan	14
2.3.2	Tujuan Iklan	15
2.3.3	Jenis-jenis Iklan	15
2.3.4	Strategi Pembuatan Iklan	18
2.4	Motion Graphic.....	19
2.4.1	Definisi Motion Graphic	19
2.4.2	Sejarah Motion Graphic	19
2.4.3	Karakteristik Motion Graphic.....	21
2.5	Isometric Design	22
2.5.1	Definisi Isometric Design	22
2.5.2	Sejarah Isometric Design	22
2.5.3	Metode Isometric Design	23
2.6	Tahap Analisis.....	23
2.6.1	Analisis SWOT	23
2.6.2	Analisis Kebutuhan.....	25
2.7	Tahap Produksi	28
2.7.1	Tahap Pra Produksi	28
2.7.2	Tahap Produksi	30
2.7.3	Tahap Pasca Produksi.....	30
2.8	Pengolahan Data Kuesioner	32
2.8.1	Skala Likert.....	33
2.8.2	Menentukan Interval.....	33
2.8.3	Rumus Persentase.....	34
BAB III	36
ANALISIS DAN PERANCANGAN	36
3.1	Tinjauan Umum	36
3.1.1	Visi dan Misi Andigital Camera Rental.....	37
3.1.2	Biodata Andigital Camera Rental	37
3.2	Pengambilan Data.....	37
3.2.1	Wawancara	37
3.2.2	Observasi	38
3.3	Analisis Masalah	38

3.3.1	Kelemahan.....	40
3.3.2	Solusi yang Dapat Diterapkan.....	40
3.3.3	Solusi yang Dipilih.....	41
3.3.4	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	41
3.3.5	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	42
3.4	Pencarian dan Penemuan Ide.....	44
3.5	Rancangan Naskah.....	44
3.6	Rancangan Storyboard.....	48
BAB IV	52
4.1	Produksi.....	52
4.1.1	Desain Background Layout.....	52
4.1.2	Dubbing Narasi Recording.....	56
4.1.3	Animation.....	59
4.1.4	Rendering.....	70
4.1.5	Pasca Produksi.....	71
4.2	Hasil Pengujian dan Pembahasan.....	75
4.2.1	Testing.....	76
4.3	Implementasi.....	81
BAB V	85
5.1	Kesimpulan.....	85
5.2	Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA	87

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Tinjauan Pustaka	10
Tabel 2.2	Contoh Pengkategorian Skor Jawaban	34
Tabel 2.3	Contoh Kriteria Rumus Persentase	35
Tabel 3.1	Analisi SWOT.....	39
Tabel 3.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	42
Tabel 4.2	Pengujian Pada Aspek Tampilan	74
Tabel 4.3	Tabel Bobot Nilai	75
Tabel 4.4	Tabel Presentasi Nilai.....	76
Tabel 4.5	Hasil Uji Aspek Tampilan	76
Tabel 4.6	Pengujian Pada Aspek Konten Informasi.....	77
Tabel 4.7	Hasil Uji Aspek Konten Informasi.....	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Contoh Tabel SWOT	25
Gambar 2.2	Contoh Storyboard.....	30
Gambar 3.1	Andigital Camera Rental.....	36
Gambar 3.2	Tampilan Referensi 2d Isometric	38
Gambar 4.1	<i>Preset Setting</i>	51
Gambar 4.2	Layout	52
Gambar 4.3	Objek.....	52
Gambar 4.4	<i>Layering File</i>	53
Gambar 4.5	Penyimpanan File	54
Gambar 4.6	<i>Import Audio ke Adobe Premiere Pro</i>	55
Gambar 4.7	<i>Editing Audio</i>	56
Gambar 4.8	<i>Exporting audio to mp3</i>	56
Gambar 4.9	<i>Composition Setting pada Adobe After Effect</i>	58
Gambar 4.10	<i>Importing file asset pada Adobe After Effect</i>	59
Gambar 4.11	Memulai Penganimasian	59
Gambar 4.12	Pengaturan <i>Keyframe Layer</i> pada Scene 1	60
Gambar 4.13	Hasil <i>Scene 1</i>	60
Gambar 4.14	Pengaturan <i>Keyframe</i> pada Scene 2	61
Gambar 4.15	Hasil <i>Scene 2</i>	61
Gambar 4.16	Pengaturan <i>Keyframe</i> pada Scene 3	62
Gambar 4.17	Hasil <i>Scene 3</i>	62
Gambar 4.18	Pengaturan <i>Keyframe</i> pada Scene 4	63
Gambar 4.19	Hasil <i>Scene 4</i>	63

Gambar 4.20	Pengaturan <i>Keyframe</i> pada Scene 5	64
Gambar 4.21	Hasil Scene 5	64
Gambar 4.22	Pengaturan <i>Keyframe</i> pada Scene 6	65
Gambar 4.23	Hasil Scene 6	65
Gambar 4.24	Pengaturan <i>Keyframe</i> pada Scene 7	66
Gambar 4.25	Hasil Scene 7	66
Gambar 4.26	Pengaturan <i>frame</i> pada Scene 8	67
Gambar 4.27	Hasil Scene 8	67
Gambar 4.28	<i>Rendering</i>	68
Gambar 4.29	<i>Sequence Setting</i>	70
Gambar 4.30	<i>Timeline</i>	71
Gambar 4.31	<i>Adobe Premiere Pro Export Setting</i>	72
Gambar 4.32	Proses <i>Rendering</i>	72
Gambar 4.33	Hasil Akhir Video	73
Gambar 4.34	Mengunggah Video Iklan di Youtube.....	79
Gambar 4.35	Tampilan Video iklan di Youtube.....	80
Gambar 4.36	Mengunggah Video Iklan di TikTok.....	81
Gambar 4.37	Tampilan Video di TikTok.....	81
Gambar 4.38	Mengunggah Video Iklan di Snack Video	82
Gambar 4.39	Tampilan Video di Snack Video.....	82

INTISARI

Dalam bidang usaha tentunya penting untuk membuat informasi dan promosi yang efektif kepada konsumen sehingga mampu menarik konsumen untuk datang. Andigital Camera Rental adalah usaha yang menawarkan macam-macam peminjaman kamera yang dibuka pada akhir 2014. Terdapat banyak jenis kamera kelas atas yang cukup menarik. Namun kurangnya promosi menyebabkan Andigital Camera Rental belum dikenal secara luas dan tidak ada peningkatan konsumen setiap bulannya. Andigital Camera Rental membutuhkan media promosi dalam mendukung pengembangan produk dan tempat kepada masyarakat luas.

Dengan adanya Implementasi Motion Graphic Sebagai Media Promosi pada Andigital Camera Rental menggunakan Isometric Design diharapkan dapat membantu memberikan informasi dan promosi sehingga dikenal di masyarakat luas serta meningkatkan kunjungan konsumen di daerah Yogyakarta. Penelitian ini menerapkan teknik Motion Graphic Isometric Design Animation untuk menarik dan memudahkan dalam penyampaianya.

Penyampaian informasi dan promosi berbentuk video berdurasi pendek yang nantinya mampu menghasilkan sebuah media promosi untuk Andigital Camera Rental.

Kata Kunci: Motion Graphic, Media Promosi, Informasi

ABSTRACT

In the business field of course it is important to make effective information and promotions to consumers so that they are able to attract consumers to come. Andigital Camera Rental is a business that offers various types of camera loans that opened at the end of 2014. There are many types of high-end cameras that are quite interesting. However the lack of promotion has caused Andigital Camera Rental to not be widely known and there is no increase in consumers every month. Andigital Camera Rental requires promotional media to support the development of products and places to the wider community.

With the Implementation of Motion Graphics as Promotional Media on Andigital Camera Rental using Isometric Design it is hoped that it can help provide information and promotions so that they are known to the wider community and increase consumer visits in the Yogyakarta area. This study applies the Motion Graphic Isometric Design Animation technique to attract and facilitate its delivery.

Submission of information and promotions in the form of short videos which will later be able to produce a promotional media for Andigital Camera Rental.

Keywords: *Motion Graphic, Promotional Media, Information*

