

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN DENGAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC PADA KLINIK BLUE ISLAND KUTA LOMBOK
BLUE ISLAND KUTA LOMBOK**

SKRIPSI



diajukan oleh

Juhairi Irfan

18.82.0288

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN DENGAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC PADA KLINIK BLUE ISLAND KUTA LOMBOK
BLUE ISLAND KUTA LOMBOK**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagai persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Teknologi Informasi



diajukan oleh

Juhairi Irfan

18.82.0288

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA KLINIK BLUE ISLAND KUTA LOMBOK BLUE ISLAND KUTA LOMBOK

yang disusun dan diajukan oleh

Juhairi Irfan

18.82.0288

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 Agustus 2022

Dosen Pembimbing,

Haryoko, S.Kom, M.Cs

NIK. 190302286

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN DENGAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC PADA KLINIK BLUE ISLAND KUTA LOMBOK
BLUE ISLAND KUTA LOMBOK**

yang disusun dan diajukan oleh

Juhairi Irfan

18.82.0288

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Agustus 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Haryoko, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302286

Rizky, M.Kom
NIK. 190302311

Theopilus Bayu Sasongko, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302375

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 08 September 2022



Juhairi Irfan

NIM. 18.82.0288

MOTTO

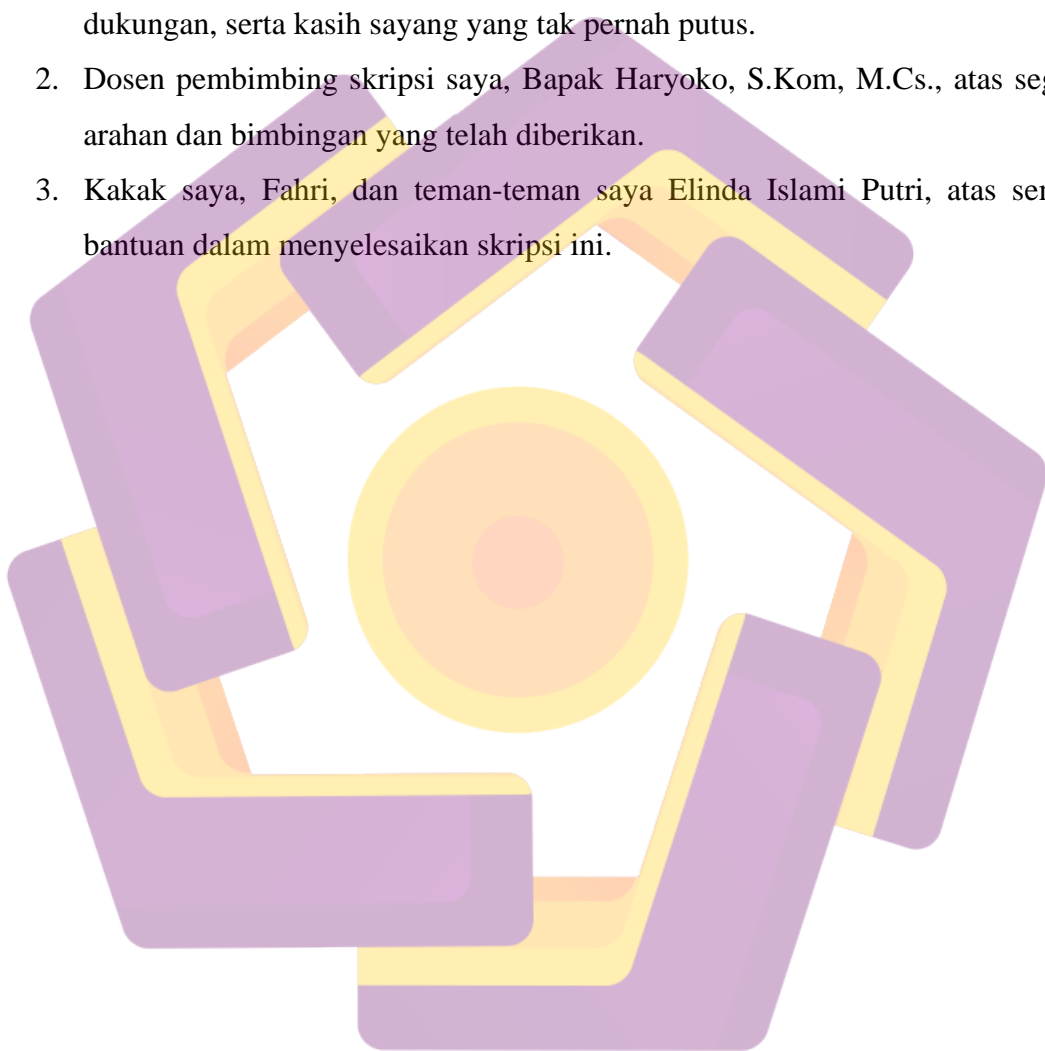
”Tetap jalani hari dan hadapi setiap rintangan yang ada. Karena setiap rintangan pasti ada jalan keluarnya, dan ikuti alur kehidupan”



HALAMAN PERSEMBAHAN

Terimakasih atas karunia Allah SWT, karya ini dapat terselesaikan dan saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Sahri dan Ibu Munipah tercinta atas doa, dukungan, serta kasih sayang yang tak pernah putus.
2. Dosen pembimbing skripsi saya, Bapak Haryoko, S.Kom, M.Cs., atas segala arahan dan bimbingan yang telah diberikan.
3. Kakak saya, Fahri, dan teman-teman saya Elinda Islami Putri, atas semua bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.



KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga atas kehendak-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan berhasil tanpa bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak yang telah berpartisipasi dalam penyusunan skripsi ini. Untuk itu dengan kerendahan hati saya mengucapkan terimakasih kepada semua pihak, khususnya yang terhormat:

- 1 Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
- 2 Haryoko, S.Kom, M.Cs., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, dukungan, dan arahan yang sangat membantu dalam penulisan skripsi ini.
- 3 Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dari awal perkuliahan hingga selesai.
- 4 Bapak Hapipul Fahri yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di Klinik Blue Island Kuta Lombok.
- 5 Karyawan Klinik Blue Island Kuta Lombok yang telah berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini.
- 6 Semua pihak yang turut membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Semua ini karena keterbatasan saya, baik pengetahuan maupun pengalaman. Oleh karena itu, segala saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan.

Yogyakarta, 08 September 2022



Juhairi Irfan
18.82.0288

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xviii
DAFTAR ISTILAH	xix
INTISARI.....	xx
<i>ABSTRACT</i>	xxi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan data.....	4

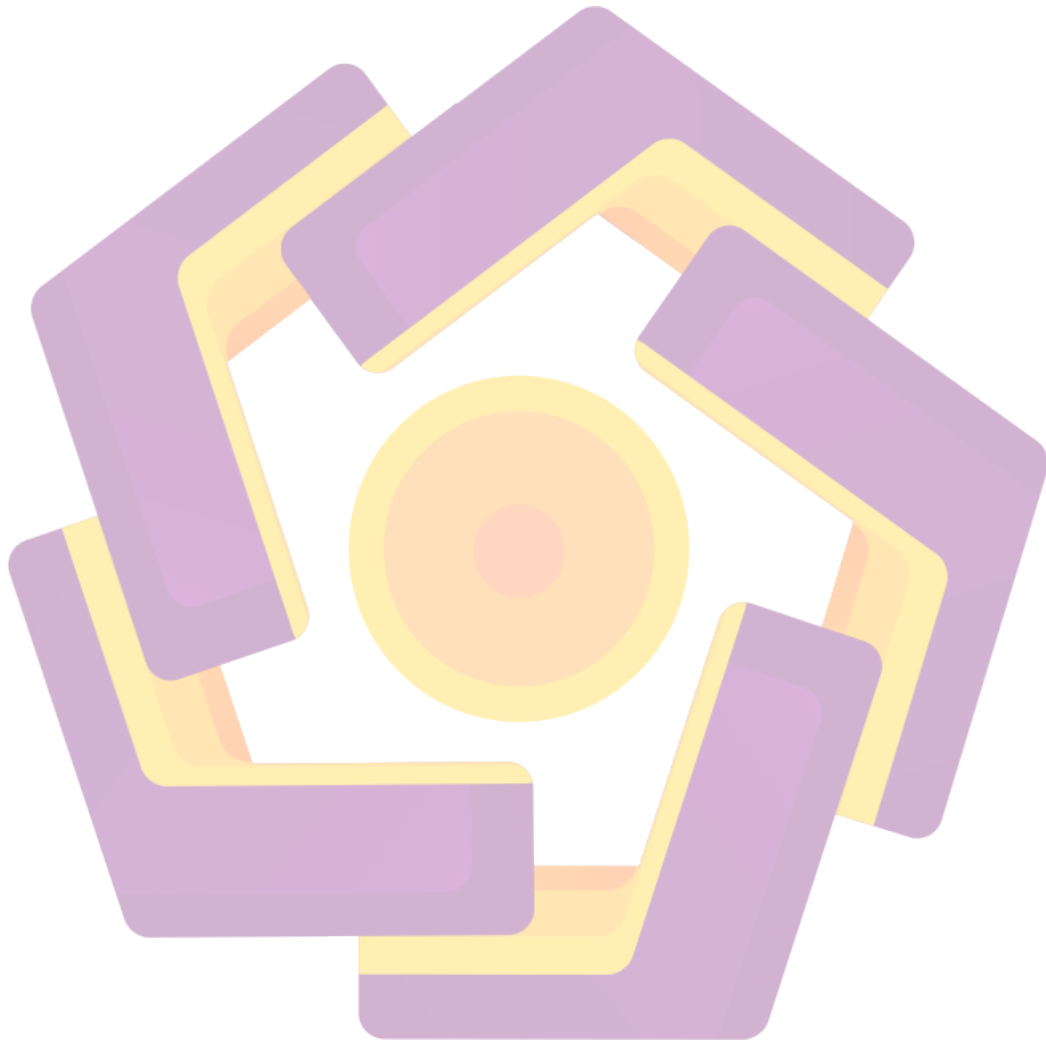
1.6.1.1	Metode Observasi.....	4
1.6.1.2	Metode Wawancara.....	4
1.6.2	Kajian Pustaka.....	4
1.6.3	Metode Analisis	4
1.6.4	Metode Perancangan	4
1.7	Sistematika Penulisan.....	5
BAB II.....		7
LANDASAN TEORI.....		7
2.1	Tinjauan Pustaka	7
2.2	Multimedia	10
2.2.1	Hakikat Multimedia	10
2.2.2	Jenis – Jenis Multimedia	10
2.2.2.1	Multimedia Interaktif	10
2.2.2.2	Multimedia Hiperaktif.....	10
2.2.2.3	Multimedia Linear.....	10
2.2.3	Elemen Multimedia.....	10
2.2.3.1	Teks	10
2.2.3.2	Gambar	11
2.2.3.3	Suara.....	11
2.2.3.4	Animasi	11
2.2.3.5	Video	11
2.3	Video	11
2.3.1	Pengertian Video.....	11
2.3.2	Standar Video.....	11
2.3.2.1	PAL	11

2.3.2.2	NTSC.....	12
2.3.2.3	SECAM.....	12
2.3.2.4	HDTV.....	12
2.3.3	Jenis Video.....	12
2.3.3.1	Video Analog.....	12
2.3.3.2	Video Digital.....	12
2.4	Motion graphic.....	13
2.5	Prinsip Dasar Animasi.....	13
2.5.1	Squash and stretch.....	13
2.5.2	Anticipation.....	14
2.5.3	Staging.....	14
2.5.4	Straight ahead action and Pose-to-pose.....	15
2.5.5	Follow-through and Overlapping action.....	16
2.5.6	Slow in, Slow out.....	16
2.5.7	Arc.....	17
2.5.8	Secondary Action.....	17
2.5.9	Timing.....	18
2.5.10	Exaggeration.....	18
2.5.11	Solid Drawing.....	19
2.5.12	Appeal.....	19
2.6	Media Promosi.....	20
2.7	Analisis.....	20
2.7.1	Analisis Kebutuhan.....	20
2.7.1.1	Kebutuhan Fungsional.....	21
2.7.1.2	Kebutuhan Non-Fungsional.....	21

2.8	Tahap Pembuatan	21
2.8.1	Pra Produksi	21
2.8.2	Produksi	21
2.8.3	Pasca Produksi	21
2.9	Evaluasi	22
2.9.1	Skala Likert	22
2.9.2	Rumus Skala Likert	22
BAB III		24
METODOLOGI PENELITIAN		24
3.1	Gambaran Umum	24
3.1.2	Klinik Blue Island	24
3.1.3	Logo Klinik Blue Island	25
3.1.4	Lokasi Klinik Blue Island	25
3.2	Alur Penelitian	25
3.3	Pengumpulan Data	26
3.3.1	Metode Observasi	27
3.3.2	Wawancara	28
3.4	Analisis Masalah	28
3.4.1	Permasalahan yang Dihadapi	28
3.4.2	Solusi yang Ditawarkan	29
3.4.3	Kesimpulan	29
3.5	Analisis Kebutuhan	29
3.5.2	Analisis Kebutuhan Fungsional	29
3.5.3	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	30
3.5.3.1	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	30

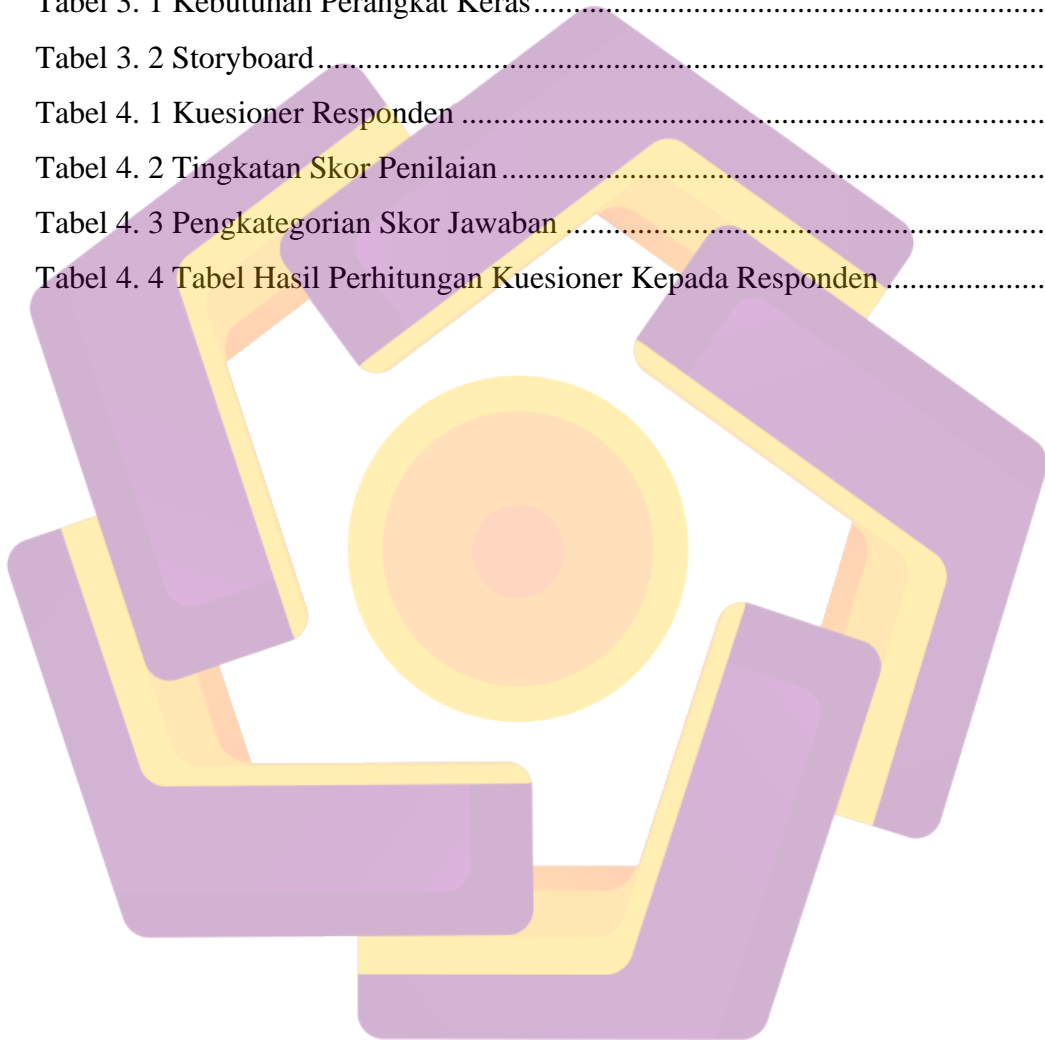
3.5.3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	30
3.5.3.3	Kebutuhan Pengguna (Brainware)	31
3.6	Tahap Pra Produksi	31
3.6.1	Perancangan Ide dan Konsep	31
3.6.2	Perancangan Storyboard.....	31
BAB IV	36
HASIL DAN PEMBAHASAN	36
4.1	Tahap Produksi.....	36
4.1.1	Pembuatan Karakter	36
4.1.2	Background	36
4.1.3	Perekaman Suara.....	37
4.1.4	Pembuatan Motion Graphic	38
4.2	Tahap Pasca Produksi.....	40
4.2.1	Compositing	40
4.2.2	Proses Editing	41
4.2.3	Proses Rendering.....	41
4.3	Evaluasi	42
4.3.1	Kuesioner	42
4.3.2	Penilaian.....	44
4.3.3	Nilai Interval	44
4.3.4	Hasil Kuesioner.....	45
4.3.5	Implementasi Media Sosial	47
BAB V	49
KESIMPULAN DAN SARAN	49
5.1	Kesimpulan.....	49

5.2	Saran.....	49
	DAFTAR PUSTAKA	50
	LAMPIRAN.....	53



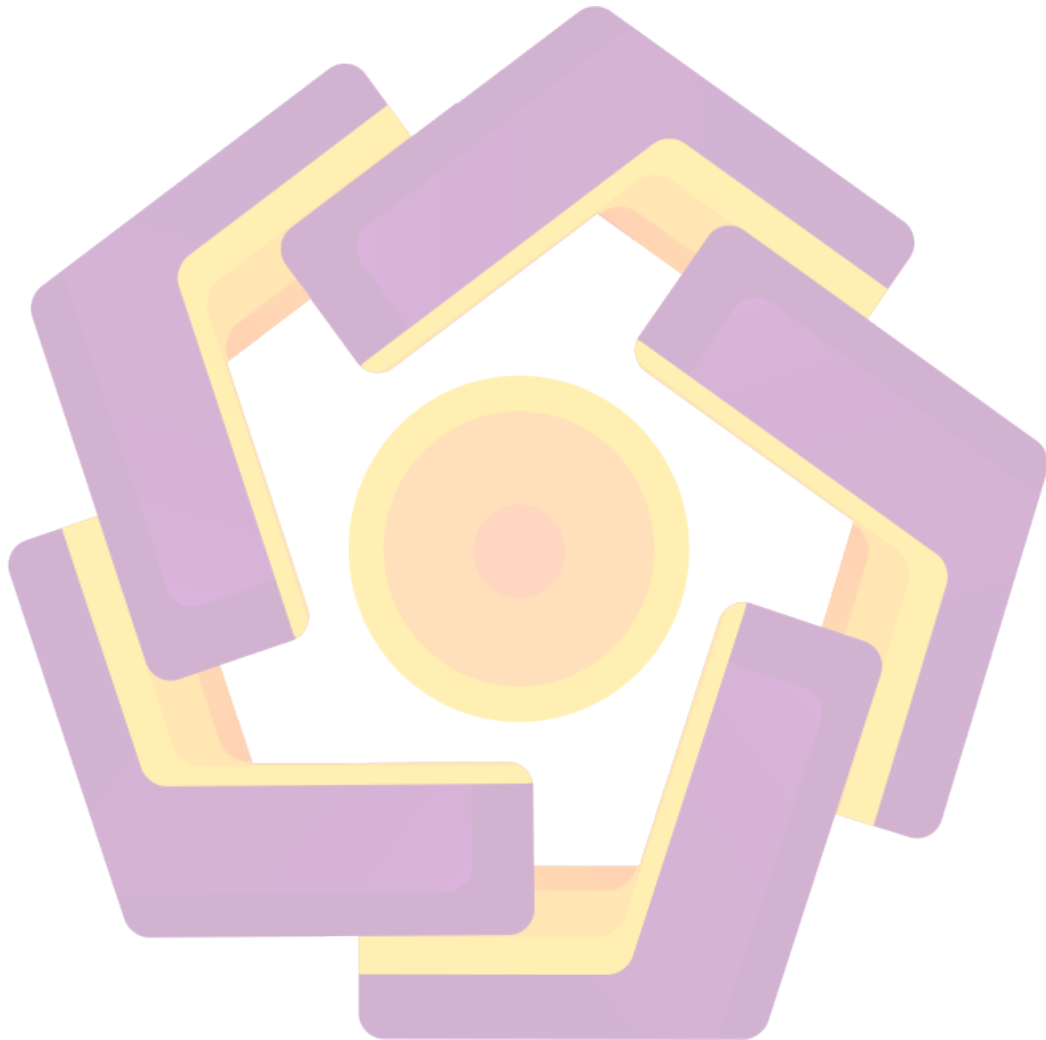
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tinjauan Pustaka	9
Tabel 2. 2 Evaluasi Skala Likert	22
Tabel 2. 3 Persentase Jumlah Nilai	22
Tabel 3. 1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	30
Tabel 3. 2 Storyboard.....	32
Tabel 4. 1 Kuesioner Responden	43
Tabel 4. 2 Tingkatan Skor Penilaian.....	44
Tabel 4. 3 Pengkategorian Skor Jawaban	45
Tabel 4. 4 Tabel Hasil Perhitungan Kuesioner Kepada Responden	45



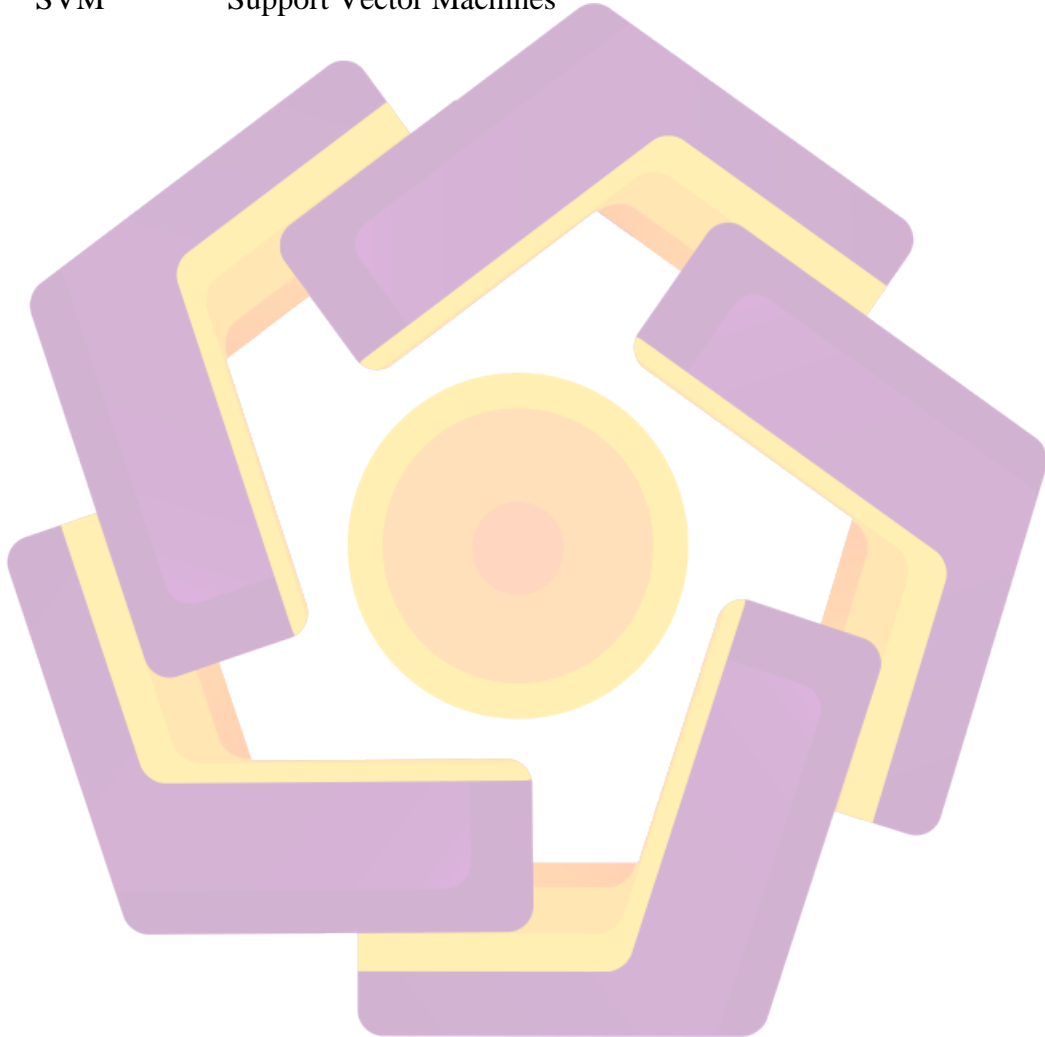
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Squash and stretch.....	14
Gambar 2. 2 Anticipation.....	14
Gambar 2. 3 Staging.....	15
Gambar 2. 4 Straight Ahead.....	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 Arc.....	17
Gambar 2. 9 Secondary Action.....	18
Gambar 2. 10 Timing.....	18
Gambar 2. 11 Exaggerating.....	19
Gambar 2. 12 Solid drawing.....	19
Gambar 2. 13 Appeal.....	20
Gambar 3. 1 Pelayanan Klinik Blue Island.....	24
Gambar 3. 2 Logo Klinik Blue Island.....	25
Gambar 3. 3 Lokasi Klinik Blue Island.....	25
Gambar 3. 4 Alur Penelitian.....	26
Gambar 3. 5 Facebook Klinik Blue Island.....	27
Gambar 3. 6 Instagram Klinik Blue Island.....	27
Gambar 3. 7 Wawancara.....	28
Gambar 4. 1 Karakter Animasi.....	36
Gambar 4. 2 Background.....	37
Gambar 4. 3 Perekaman Suara.....	37
Gambar 4. 4 Import File.....	38
Gambar 4. 5 Menggerakkan File Gambar.....	39
Gambar 4. 6 Pemberian Efek Animasi In dan Out.....	39
Gambar 4. 7 Menggabungkan video dan audio.....	40
Gambar 4. 8 Editing Video.....	41
Gambar 4. 9 Estimasi Waktu Rendering.....	42



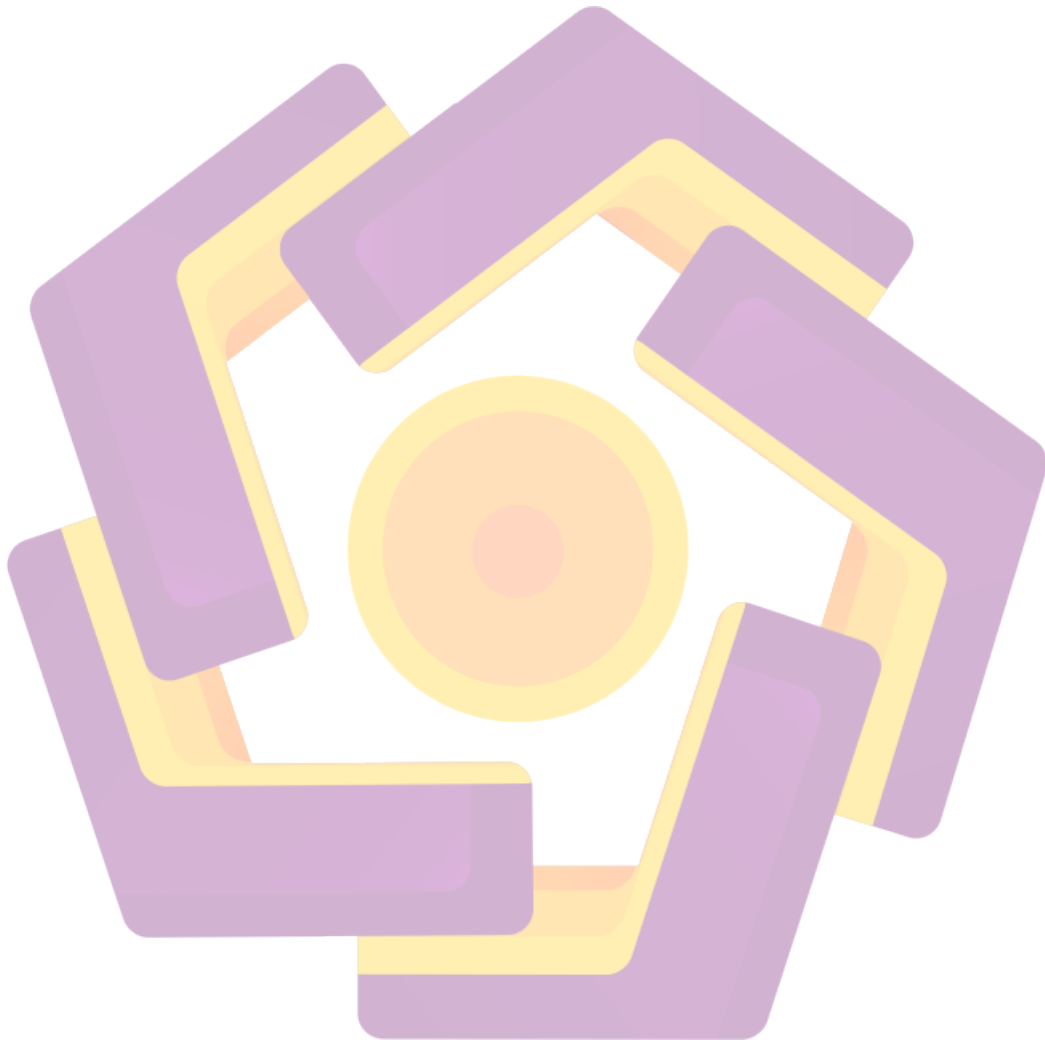
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

Ω	Tahanan Listrik
μ	Konstanta gesekan
ANFIS	Adaptive Network Fuzzy Inference System
SVM	Support Vector Machines



DAFTAR ISTILAH

Vektor	besaran yang mempunyai arah
Eigen Value	akar akar persamaan



INTISARI

Media promosi merupakan alat untuk mengkomunikasikan suatu produk/jasa/perusahaan atau lainnya agar lebih dikenal masyarakat luas. media promosi tertua dilakukan dengan media dari mulut ke mulut. Penerapan Media ini memang sangat efektif karena informasi dapat tersampaikan langsung dan informasi lebih detail, namun dirasa kurang efisien karena kecepatan dalam penyampaiannya kurang terukur dan dapat diprediksi.

Kasus yang sama ditemukan pada Klinik Blue Island Lombok, klinik ini belum memiliki media promosi yang efektif untuk menyampaikan layanan kesehatan kepada masyarakat. Bahkan di Social media jarang di update terkait layanan-layanan yang ada di klinik ini, yang mana hal ini membuat kesulitan untuk memperoleh informasi layanan kesehatan bagi masyarakat. Di Indonesia perkembangan sistem teknologi informasi semakin berkembang yang mana hal tersebut menjadi tantangan bagi media promosi untuk semakin kreatif, menarik, dan semakin inovatif, termasuk media promosi berupa video iklan di Klinik Blue Island Kuta Lombok menjadi objek penelitian karena belum memiliki media promosi berupa video iklan.

Dalam mengatasi permasalahan tersebut perlu adanya inovasi, maka dari itu penulis akan membuat media promosi berupa video iklan dengan menggunakan teknik *Motion Graphic*. Teknik ini sangat menarik dan inovatif sehingga memiliki daya tarik tersendiri bagi yang melihatnya, video iklan promosi ini akan di posting di videotron , youtube dan dibagikan melalui media sosial lainnya.

Kata Kunci: Video iklan *Motion Graphic* Klinik Blue Island Lombok.

ABSTRACT

Promotional media is a tool to communicate a product/service/company or other so that it is better known to the wider community. The oldest promotional media is done by word of mouth. The application of this media is indeed very effective because information can be conveyed directly and information is more detailed, but it is considered less efficient because the speed of delivery is less measurable and predictable.

The same case was found at the Blue Island Lombok Clinic, this clinic does not yet have an effective promotional media to deliver health services to the community. Even social media is rarely updated regarding the services available at this clinic, which makes it difficult to obtain information on health services for the community. In Indonesia, the development of information technology systems is growing, which is a challenge for promotional media to be more creative, interesting, and more innovative, including promotional media in the form of video advertisements at the Blue Island Clinic, Kuta Lombok, because they do not have promotional media in the form of advertising videos. .

In overcoming these problems, innovation is needed, therefore the author will create promotional media in the form of video advertisements using Motion Graphic techniques. This technique is very interesting and innovative so that it has its own charm for those who see it, this promotional video ad will be posted on videotron, youtube and shared through other social media.

Keywords: *Video Motion Graphic ads Klinik Blue Island Lombok.*

