

**PEMBUATAN MEDIA PROMOSI MENGGUNAKAN  
*MOTION GRAPHIC* PADA TOKO BUNGA  
SUDIRHAM 2 YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Mia Ellyanti**

**13.12.7554**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PEMBUATAN MEDIA PROMOSI MENGGUNAKAN  
*MOTION GRAPHIC* PADA TOKO BUNGA  
SUDIRHAM 2 YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Mia Ellyanti**

**13.12.7554**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN MEDIA PROMOSI MENGGUNAKAN  
MOTION GRAPHIC PADA TOKO BUNGA  
SUDIRHAM 2 YOGYAKARTA**

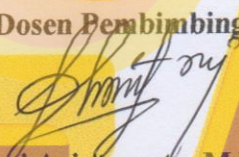
yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Mia Ellyanti**

**13.12.7554**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 29 September 2016

**Dosen Pembimbing,**

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

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN MEDIA PROMOSI MENGGUNAKAN  
MOTION GRAPHIC PADA TOKO BUNGA  
SUDIRHAM 2 YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Mia Ellyanti**

**13.12.7554**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 27 Februari 2017

**Susunan Dewan Penguji**

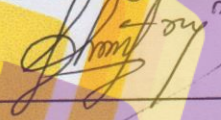
**Nama Penguji**

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

**Agus Purwanto, M.Kom**  
**NIK. 190302229**

**Dina Maulina, M.Kom**  
**NIK. 190302187**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 10 Maret 2017

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Krisnawati, S.Si, M.T.**  
**NIK. 190302038**



## 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 disuatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya ataupun pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pusaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

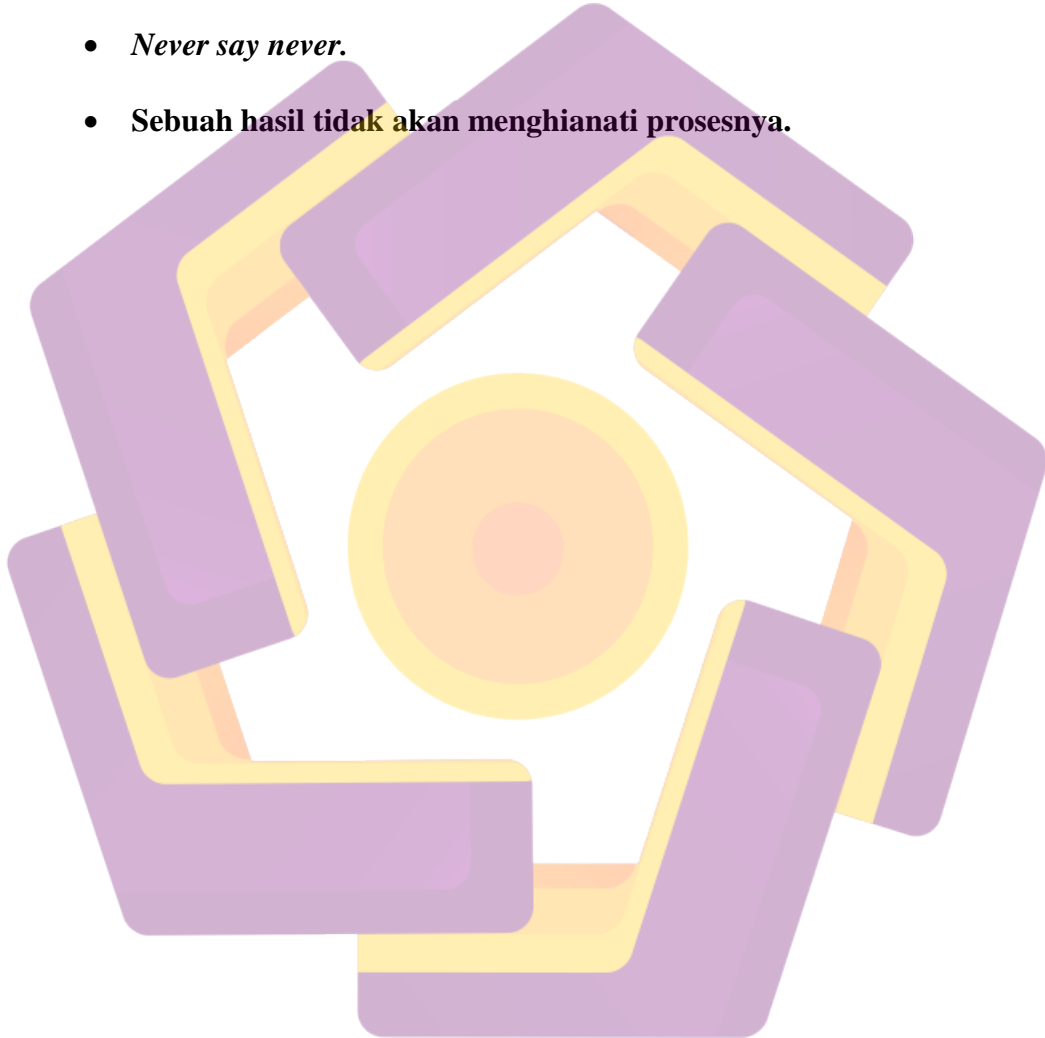
Yogyakarta, 10 Maret 2017



Mia Ellyanti  
NIM. 13.12.7554

## MOTTO

- *Once you become fearless, life becomes limitless.*
- *It won't be easy but it will be worth it.*
- *Never say never.*
- **Sebuah hasil tidak akan mengkhianati prosesnya.**



## PERSEMBAHAN

Dengan mnegucap Alhamdulillah sebagai tanda rasa syukur kepada Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Sri Haryanto dan Ibu Runti atas kepercayaan, dukungan dan doa yang selalu mengalir setiap hari sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
2. Sinno dan Jimeng. Kucing-kucing lucu ciptaan Allah SWT yang mengerti keadaan saya dalam proses penyusuna skripsi ini. Selalu menjadi penyemangat tersendiri. Terimakasih untuk kembali Sinno.
3. Pak Dhani Ariatmanto, M.Kom yang telah meluangkan waktu dan ilmunya untuk membimbing perjalanan penyusunan skripsi ini dari awal hingga akhir.
4. Sahabat-sahabat terbaik, Erni, Temi, Yuli, Vera, Amel, Ela dan lainnya. Tanpa mereka tidak akan menjadi orang yang memiliki pemikiran lain tentang hidup dan terimakasih atas peringatan untuk menyelesaikan skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillah*, puji syukur kehadirat Allah SWT yang selalu melimpahkan segala rahmat, nikmat, dan petunjuk-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan di Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dengan mengangkat judul “Pembuatan Media Promosi Menggunakan Motion Graphic pada Toko Bunga SUDIRHAM 2 Yogyakarta”, skripsi ini dimaksudkan untuk memberikan pilihan kepada Toko Bunga Sudirham 2 Yogyakarta dalam penyampaian Informasi untuk pelanggan.

Banyak pihak yang telah mendukung terselesaikannya skripsi ini, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Dhani Ariatmanti, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing dalam penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom dan Ibu Dina Maulina, M.Kom selaku Dosen penguji pada saat Ujian Pendadaran.
4. Sahabat-sahabat Kontrakan SWAG dan pihak lainnya yang membantu dalam penyusunan skripsi ini.
5. Tempat percetakan yang telah membantu dalam proses percetakan skripsi ini.

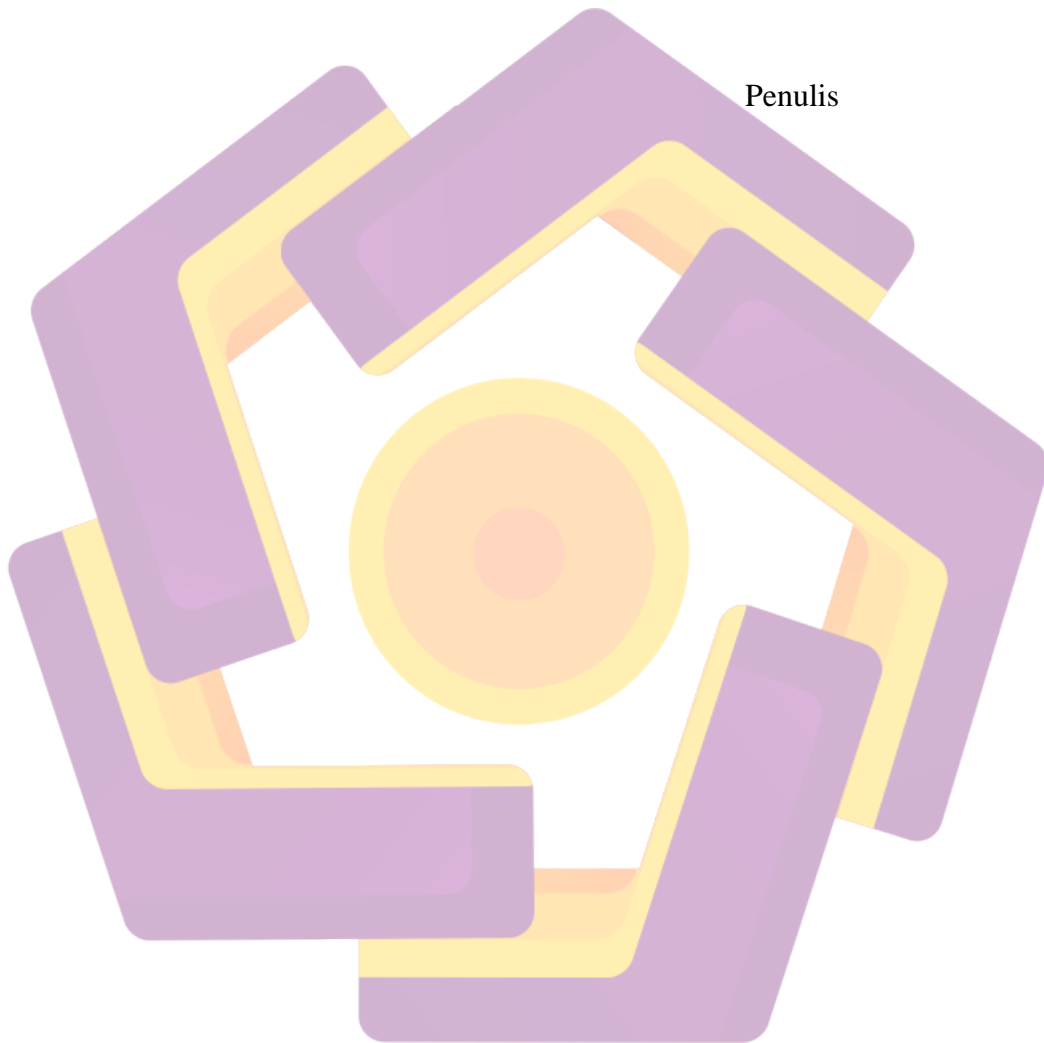
Dalam pembuatan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Untuk itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan agar laporan ini dapat



menjadi lebih baik. Selibhnya permohonan maaf jika kesalahan kata dalam penulisan skripsi ini.

Yogyakarta, 7 Maret 2017

Penulis

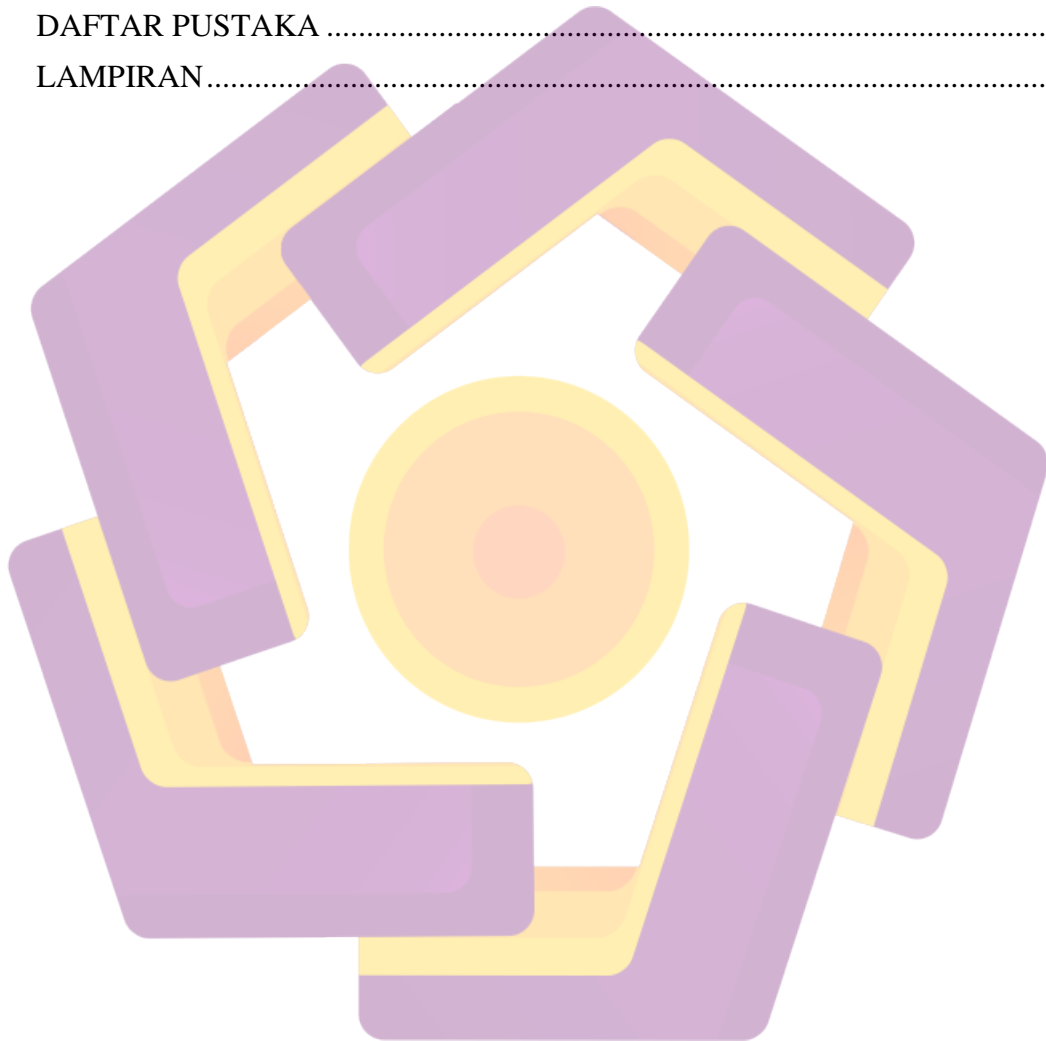


## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PENGESAHAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PERNYATAAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
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 .....	3
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Metode Analisis .....	4
1.5.3 Metode Perancangan .....	5
1.5.4 Metode Pengembangan .....	5
1.5.5 Metode <i>Testing</i> .....	5
1.5.6 Metode Implementasi.....	5
1.6 Sistematika Penelitian .....	5
BAB II.....	7
LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
2.2 Dasar Teori .....	8
2.2.1 Video .....	8
2.2.2 Animasi .....	10
2.2.3 <i>Motion Graphic</i> .....	22
2.2.4 Media Promosi .....	26

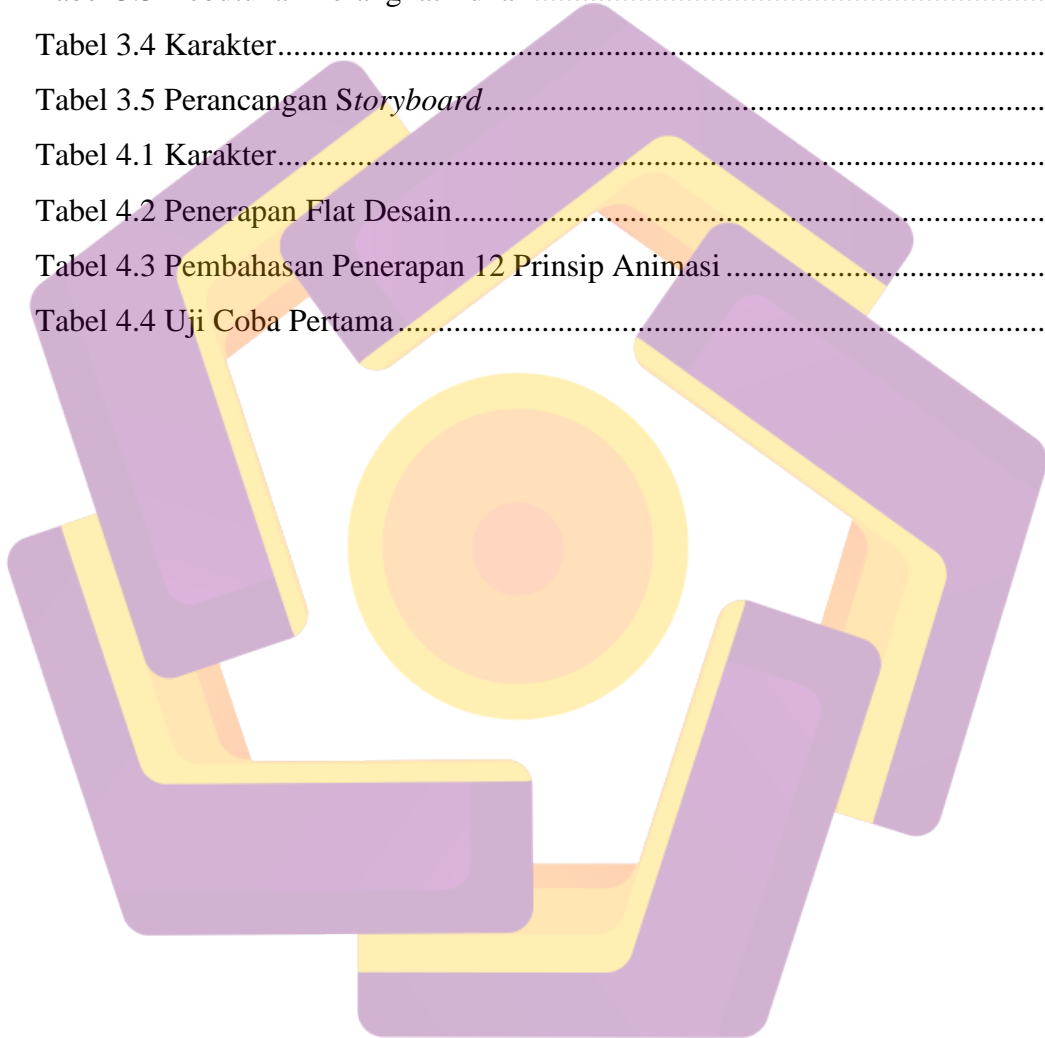
2.3	Metode Analisis.....	27
2.3.1	Analisis SWOT .....	27
2.3.2	Analisis <i>Five Force Model</i> .....	28
2.4	Metode Perancangan .....	30
2.4.1	Pra Produksi .....	30
2.5	Metode Pengembangan .....	31
2.5.1	Produksi .....	31
2.5.2	Pasca Produksi .....	31
BAB III .....		32
ANALISIS DAN PEMBAHASAN .....		32
3.1	Gambaran Umum .....	32
3.1.1	Visi dan Misi.....	32
3.1.2	Logo .....	33
3.2	Pengumpulan Data .....	33
3.2.1	Wawancara.....	33
3.2.2	Observasi.....	35
3.3	Metode Analisis.....	35
3.3.1	Analisis <i>Five Force Porter</i> .....	35
3.3.2	Analisis SWOT .....	37
3.3.3	Kesimpulan Awal.....	42
3.4	Solusi Yang Ditawarkan.....	43
3.4	<b>Solusi yang Dipilih</b> .....	43
3.5	Analisis Kebutuhan .....	43
3.5.1	Analisis Kebutuhan Informasi .....	43
3.5.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	44
3.5.3	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak .....	44
3.6	Metode Perancangan .....	45
BAB IV .....		52
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		52
4.1	Implementasi .....	52
4.1.1	Proses Produksi .....	52
4.1.2	Pasca Produksi .....	68
4.2	Pembahasan .....	73
4.2.1	Kendala Proses Produksi.....	75

4.2.2 <i>Testing</i> .....	79
3.2.3 Publikasi .....	81
BAB V .....	83
PENUTUP .....	83
5.1 Kesimpulan .....	83
5.2 Saran .....	83
DAFTAR PUSTAKA .....	85
LAMPIRAN .....	86



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Skema Analisis SWOT .....	28
Tabel 3.1 Matriks SWOT .....	40
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras .....	44
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Lunak .....	45
Tabel 3.4 Karakter .....	46
Tabel 3.5 Perancangan <i>Storyboard</i> .....	47
Tabel 4.1 Karakter .....	54
Tabel 4.2 Penerapan Flat Desain .....	58
Tabel 4.3 Pembahasan Penerapan 12 Prinsip Animasi .....	73
Tabel 4.4 Uji Coba Pertama .....	80





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Animasi Sel .....	11
Gambar 2.2 Film Animasi Franky oleh Julie Maya Teknik Animasi Potongan...	12
Gambar 2.3 Animasi Bayangan .....	13
Gambar 2.4 Animasi Kolase .....	14
Gambar 2.5 <i>Pose to Pose</i> .....	15
Gambar 2.6 <i>Timing</i> .....	16
Gambar 2.7 <i>Stretch and Squash</i> .....	16
Gambar 2.8 <i>Anticipation</i> .....	17
Gambar 2.9 <i>Secondary Action</i> .....	17
Gambar 2.10 <i>Follow Trough and Over Lapping Action</i> .....	18
Gambar 2.11 <i>Arch</i> .....	19
Gambar 2.12 <i>Exaggeration</i> .....	19
Gambar 2.13 <i>Staging</i> .....	20
Gambar 2.14 Five Force Model [10] .....	30
Gambar 3.1 Logo Toko Bunga Sudirham 2 .....	33
Gambar 3.2 Analisis <i>Five Force Porter</i> .....	37
Gambar 4.1 Mengatur ukuran <i>New Document</i> .....	53
Gambar 4.2 Hasil Pembuatan Karakter.....	53
Gambar 4.3 Hasil <i>Release to Layers (Sequence)</i> .....	54
Gambar 4.4 Sketsa <i>Background</i> .....	56
Gambar 4.5 Hasil <i>Background</i> dan <i>Foreground</i> .....	57
Gambar 4.6 <i>Background</i> dan <i>Foreground</i> Dalam Toko .....	57
Gambar 4.7 <i>Flatuicolors.com</i> .....	58
Gambar 4.8 Import Bahan Grafis.....	62
Gambar 4.9 Proses Penganimasian Scene 1 .....	63
Gambar 4.10 Proses Penganimasian scene 2 .....	64
Gambar 4.11 Penggunaan <i>Turbulent Displace</i> .....	64
Gambar 4.12 Efek <i>Circle Bursts</i> .....	65
Gambar 4.13 Penggunaan Expression LoopOut .....	66

Gambar 4.14 Proses Perekaman Narasi .....	66
Gambar 4.15 Proses Editing Backsong.....	67
Gambar 4.16 Proses Cutting .....	68
Gambar 4.17 <i>Change Pitch and Timing</i> .....	68
Gambar 4.18 Mengatur ukuran <i>Composition</i> .....	69
Gambar 4.19 Penambahan <i>Shape Layer</i> untuk <i>Background</i> .....	70
Gambar 4.20 Efek <i>Turbulent Displace</i> .....	71
Gambar 4.21 Proses Penggabungan <i>Backsong</i> , <i>Narasi</i> dan <i>Composition</i> .....	71
Gambar 4.22 Mengatur <i>Lossless</i> .....	72
Gambar 4.23 Menyimpan Hasil <i>Render</i> .....	73
Gambar 4.24 Pengaturan Percobaan 1 .....	76
Gambar 4.25 Propertis Video Percobaan 1 .....	77
Gambar 4.26 Pesan <i>Error</i> .....	78
Gambar 4.27 Pengaturan Percobaan 2 .....	78
Gambar 4.28 Hasil Percobaan 2.....	79
Gambar 4.29 Hasil Percobaan 3.....	79
Gambar 4.30 Proses Publikasi Youtube.....	82
Gambar 4.31 Publikasi pada Instagram .....	82

## INTISARI

Toko Bunga Sudirham 2 merupakan Toko Bunga cabang kedua yang beralamat di Jl. Ringroad Utara, Sari Asih (Pasar Manggung K.01) Yogyakarta. Toko Bunga Sudirham 2 melakukan promosi usahanya menggunakan kartu nama. Padahal dilihat dari perkembangan teknologi sekarang, banyak pemilik usaha yang memanfaatkan media sosial sebagai media promosinya. Karena disamping penyebarannya yang cepat, mudah dan murah. Media sosial dibandingkan kartu nama jauh lebih luas jangkauannya.

Pada Penelitian ini, Peneliti tidak hanya membuat media sosial tersebut tetapi isi dari konten yang akan di publikasikan pada media sosial tersebut yaitu Pembuatan media promosi menggunakan *motion graphic*. Media promosi tersebut berupa video animasi 2D yang di kemas kedalam *motion graphic*. Adapun software yang digunakan adalah Adobe Soundbooth CS3, Adobe Illustrator CS3, Adobe After Effects CS3.

Pada penelitian ini, pengumpulan data yang digunakan adalah metode wawancara, observasi, dan study litelatur. Metode pengumpulan data digunakan untuk mendapatkan data yang akurat dari Toko Bunga Sudirham 2. Metode Analisis yang digunakan Analisi SWOT dan Analisi *Five Force Porter*. Analisi SWOT untuk menganalisis informasi yang terdapat didalam kartu nama sedangkan analisi *Five Force Porter* untuk menganalisis persaingan usahanya. Setelah media promosi dalam bentuk video siap kemudian di publikasi ke dalam Youtube dan Instagram.

**Kata Kunci:** *Motion Graphic*, media promosi, media sosial, animasi, 2D.

## **ABSTRACT**

*Flower Shop Florist Sudirham 2 is a second branch located at Jl. North ringroad, Sari Asih (Market Manggung K.01) Yogyakarta. Florists Sudirham 2 promote their business using business cards. Yet seen from the current technological developments, many business owners are utilizing social media as media promotion. Because in addition to its rapid spread, easy and inexpensive. Social media compared cards is much wider scope.*

*In this research, researchers not only make the social media, but the contents of the content will be published on the social media campaign using the media that is Making motion graphic. Media campaigns in the form of 2D animation video packed into motion graphic. The software used was Adobe Soundbooth CS3, Adobe Illustrator CS3, Adobe After Effects CS3.*

*In this study, the data collection methods used were interviews, observation, and study litelatur. The data collection methods used to obtain accurate data from Florists Sudirham 2. The method of analysis used Analysis SWOT and Analysis Five Force Porter. SWOT Analysis to analyze the information contained in the card while the analysis of Five Force Porter analyze its business competition. After a media campaign in the form of video ready later in the publication into Youtube and Instagram.*

**Keywords:** *Motion Graphic, Promotion Media, Social Media, animation, 2D.*