

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA
CUSTOM AJA MENGGUNAKAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

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



disusun oleh

MUH MULK BARR HAQ

16.12.9145

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA
CUSTOM AJA MENGGUNAKAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

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



disusun oleh

MUH MULK BAR HAQQ

16.12.9145

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA
CUSTOM AJA MENGGUNAKAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

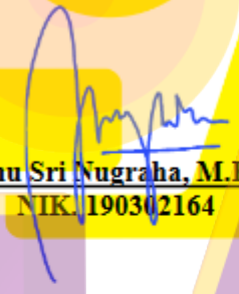
Muh Mulk Barr Haq

16.12.9145

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Pada tanggal, 9 September 2022

Dosen Pembimbing,


Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA CUSTOM
AJA MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muh Mulk Barr Haq

16.12.9145

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Januari 2022

Susunan Dewan Penguji


Nama Penguji

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Uyock Anggoro Saputro, M.Kom
NIK. 190302419

Ahlihi Masruro, M.Kom
NIK. 190302148

Tanda Tangan


08 Sep-22
190302164





Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal, 27 Januari 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 : Muh Mulk Barr Haq
NIM : 16.12.9145

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan dan Pembuatan Video Iklan Pada Custom Aja Menggunakan Teknik Motion Graphic

Dosen Pembimbing : Bhanu Sri Nugraha, 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, 18 Januari 2022

Yang Menyatakan,

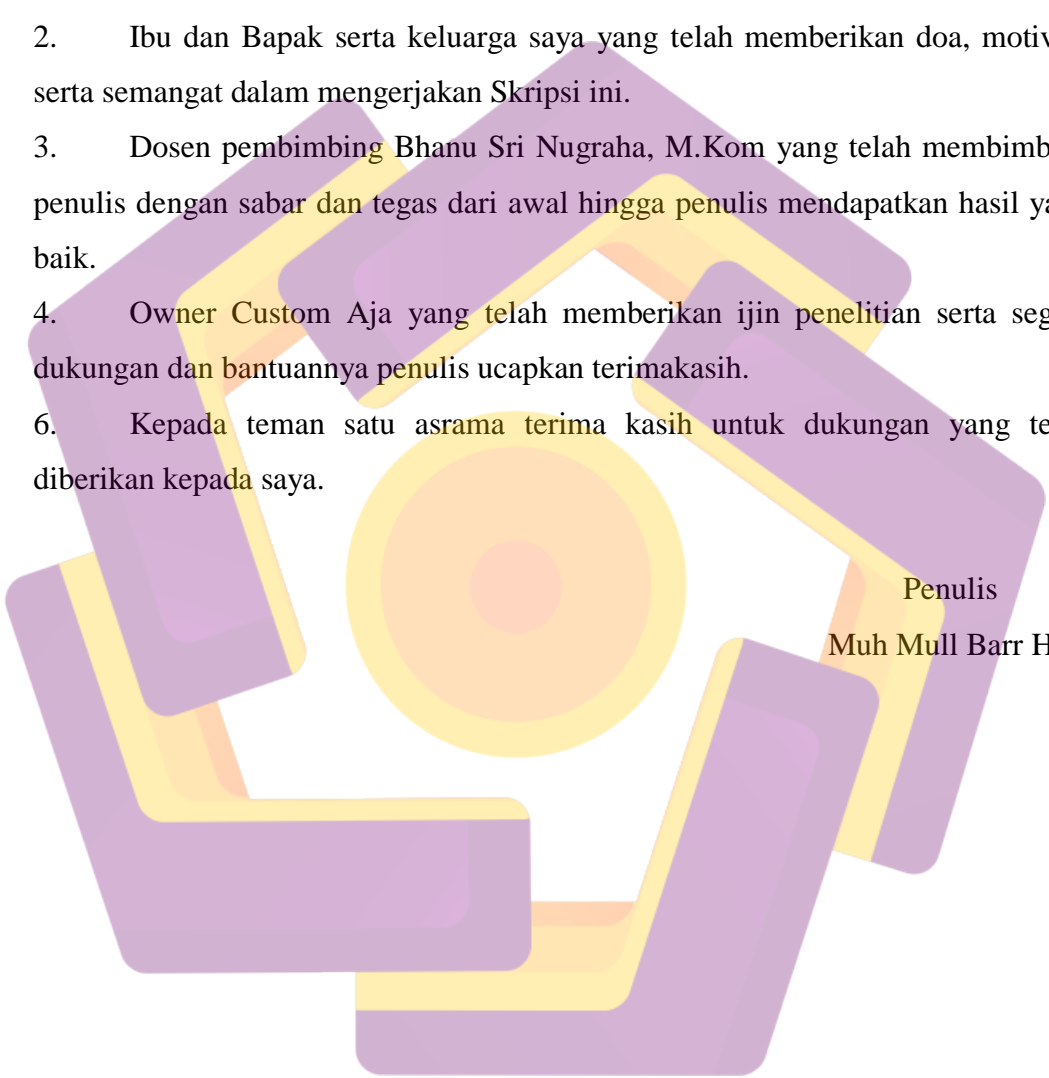


Muh Mulk Barr Haq

HALAMAN PERSEMBAHAN

Penulisan tugas akhir ini penulis persembahkan kepada:

1. **Allah SWT** yang telah memberikan segala kemampuan, kekuatan, rahmat, hidayah dan karunia-Nya.
2. Ibu dan Bapak serta keluarga saya yang telah memberikan doa, motivasi serta semangat dalam mengerjakan Skripsi ini.
3. Dosen pembimbing Bhanu Sri Nugraha, M.Kom yang telah membimbing penulis dengan sabar dan tegas dari awal hingga penulis mendapatkan hasil yang baik.
4. Owner Custom Aja yang telah memberikan ijin penelitian serta segala dukungan dan bantuannya penulis ucapkan terimakasih.
6. Kepada teman satu asrama terima kasih untuk dukungan yang telah diberikan kepada saya.



Penulis
Muh Mull Barr Haq

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, kekuatan serta waktu luang sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diinginkan penulis. Tidak lupa sholawat serta salam penulis ucapkan kepada junjungan umat, Nabi Muhammad SAW, yang telah memperjuangkan agama Islam dan menyebarkannya keseluruh dunia sehingga penulis dan seluruh umat islam dapat merasakan keindahan Islam.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Sarjana dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada:

1. Universitas Amikom Yogyakarta selaku pihak yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M. Kom selaku ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah bersedia memberikan pengarahan dan bimbingan penyusunan Skripsi ini.
5. Owner Custom Aja yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian pada kedai yang dimilikinya.
6. Keluarga yang sudah memberikan motivasi, doa, dan semangat.
7. Seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian serta penyusunan laporan yang tidak bisa kami sebutkan satu per satu.

Yogyakarta, 20 Oktober 2022



Penulis

DAFTAR ISI

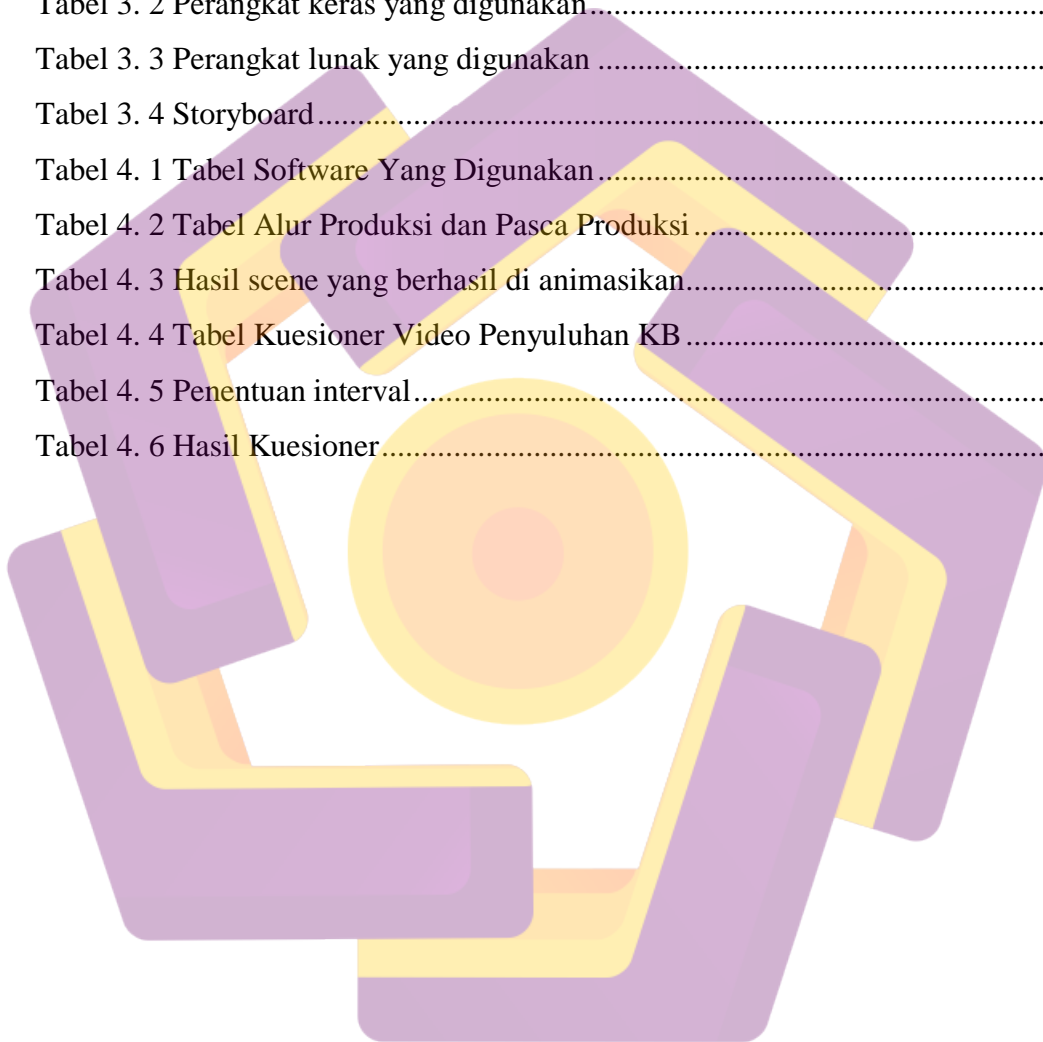
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.2 Metode Analisis	4
1.6.3 Metode Pengembangan	4
1.6.4 Tahap Uji Coba	4
1.7 Sistem Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Multimedia	8
2.2.1 Pengertian Multimedia	8
2.2.2 Elemen Multimedia	9
2.3 Video	10

2.3.1	Pengertian Video.....	10
2.3.2	Jenis-Jenis Video.....	10
2.3.3	Konsep Dasar Video	10
2.4	Konsep Dasar Periklanan	11
2.4.1	Pengertian Iklan	11
2.4.2	Tujuan Iklan.....	12
2.4.3	Strategi Merancang Iklan.....	13
2.5	Animasi.....	16
2.5.1	Pengertian Animasi.....	16
2.5.2	Jenis-Jenis Animasi.....	16
2.6	Motion Graphic	17
2.6.1	Pengertian Motion Graphic.....	17
2.6.2	Elemen-Elemen Motion Graphic	18
2.7	Metode Perancangan Video Iklan	18
2.7.1	Tahap Pra-Produksi.....	18
2.7.2	Tahap Produksi	19
2.7.3	Tahap Pasca-Produksi.....	20
2.8	Tahap Uji Coba.....	20
2.8.1	Skala Likert.....	21
2.8.2	Menentukan Interval	21
2.8.3	Rumus Persentase	22
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		27
3.1	Tinjauan Umum.....	27
3.1.1	Deskripsi Objek	27
3.1.2	Visi dan misi	28
3.2	Analisa Masalah	28
3.2.1	Langkah-Langkah Analisa Masalah.....	28
3.2.2	Identifikasi Masalah	28
3.2.3	Wawancara.....	29
3.2.4	Hasil Analisis Masalah.....	29
3.2.5	Solusi Yang Dapat Diterapkan.....	30

3.2.6	Solusi Yang Dipilih.....	30
3.2.7	Hasil Analisis SWOT.....	30
3.3	Studi Kelayakan.....	34
3.3.1	Kelayakan Teknologi	35
3.3.2	Kelayakan Operasional	35
3.3.3	Kelayakan Ekonomi	35
3.3.4	Kelayakan Hukum.....	35
3.4	Analisis Kebutuhan	36
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	36
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	36
3.4.3	Kebutuhan Pengguna (<i>Brainware</i>).....	38
3.5	Tahap Pra-Produksi	39
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		47
4.1	Pembahasan	47
4.2	Implementasi	48
4.2.1	Tahap Produksi	49
4.2.2	Tahap Pasca Produksi	54
4.3	Testing	65
4.3.1	Pengujian Menggunakan Kuesioner	65
4.3.2	Hasil Akhir.....	74
4.3.2.1	Youtube Ads	75
BAB V PENUTUP.....		84
5.1	Kesimpulan.....	84
5.2	Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA		88

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Contoh Skor Berdasarkan Interval Tingkat Intensitas	22
Tabel 3. 1 Tabel Analisis SWOT	34
Tabel 3. 2 Perangkat keras yang digunakan.....	37
Tabel 3. 3 Perangkat lunak yang digunakan	38
Tabel 3. 4 Storyboard.....	40
Tabel 4. 1 Tabel Software Yang Digunakan.....	47
Tabel 4. 2 Tabel Alur Produksi dan Pasca Produksi	49
Tabel 4. 3 Hasil scene yang berhasil di animasikan.....	60
Tabel 4. 4 Tabel Kuesioner Video Penyuluhan KB	69
Tabel 4. 5 Penentuan interval.....	71
Tabel 4. 6 Hasil Kuesioner.....	72



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Storyboard	19
Gambar 3. 1 Logo Custom Aja	27
Gambar 4. 1 Pembuatan Dokumen Baru.....	50
Gambar 4. 2 Contoh Tools yang digunakan.....	50
Gambar 4. 3 Contoh Pembuatan Asset	50
Gambar 4. 4 Contoh pewarnaan asset animasi.....	51
Gambar 4. 5 Contoh Format Penyimpanan File Adobe Illustrator	51
Gambar 4. 6 New Multitrack Session	52
Gambar 4. 7 New Multitrack Session	53
Gambar 4. 8 Export Backsound	53
Gambar 4. 9 Proses Pembuatan Compositing Baru	54
Gambar 4. 10 Menentukan Ukuran Frame dan Durasi Video	55
Gambar 4. 11 Proses Import File	56
Gambar 4. 12 Hasil Import File	56
Gambar 4. 13 Contoh Penyusunan Layer	56
Gambar 4. 14 Tampilan Transform.....	57
Gambar 4. 15 Contoh Penggunaan Transform.....	57
Gambar 4. 16 Animation Composer Mister Horse	58
Gambar 4. 17 Teks Yang Berhasil Digerakan	58
Gambar 4. 18 Contoh Penerapan Masking Pada Layer	59
Gambar 4. 19 Preset Yang Diterapkan.....	59
Gambar 4. 20 Penerapan Circle Brush.....	60
Gambar 4. 21 Composition video per scene yang telah disusun.....	64
Gambar 4. 22 Proses Add to Media Encoder	64
Gambar 4. 23 Proses Render di Adobe Media Encoder.....	65
Gambar 4. 24 Kuesioner hasil pembuatan video iklan	66
Gambar 4. 25 Hasil Persentase Pertanyaan 1	66
Gambar 4. 26 Hasil Persentase Pertanyaan 2.....	67
Gambar 4. 27 Hasil Persentase Pertanyaan 3.....	67

Gambar 4. 28 Hasil Persentase Pertanyaan 4.....	67
Gambar 4. 29 Hasil Persentase Pertanyaan 5.....	67
Gambar 4. 30 Hasil Persentase Pertanyaan 6.....	68
Gambar 4. 31 Hasil Persentase Pertanyaan 7.....	68
Gambar 4. 32 Hasil Persentase Pertanyaan 8.....	68
Gambar 4. 33 Hasil Persentase Pertanyaan 9.....	68
Gambar 4. 34 Hasil Persentase Pertanyaan 10.....	69
Gambar 4. 35 Hasil pengunggahan video ke youtube.....	74
Gambar 4. 36 Jumlah Tayangan.....	75
Gambar 4. 37 Jumlah Tayangan berdasarkan Gender	75
Gambar 4. 38 Tayangan Berdasarkan Status keorngtuaan.....	76
Gambar 4. 39 Jumlah Penayangan	76
Gambar 4. 40 Jumlah Penayangan Berdasarkan Gender	77
Gambar 4. 41 Penayangan Berdasarkan Status keorngtuaan	77
Gambar 4. 42 Kriteria Target Penonton.....	78
Gambar 4. 43 Target lokasi penayangan video iklan.....	78
Gambar 4. 44 Anggaran penayangan iklan	79

INTISARI

Custom Aja adalah perusahaan yang bergerak sebagai penyedia jasa branding dan packaging di Yogyakarta yang telah beroperasi sejak tahun 2015. Perusahaan ini beralamat di Jl. Pereng Kembang, 21/05 Pereng Kembang, Balecatur, Kecamatan Gamping, Kabupaten Sleman. Berdasarkan observasi langsung dan wawancara tidak terstruktur dengan Pak Agus selaku pemilik Custom Aja, saat ini beliau sudah memiliki fasilitas yang lengkap dalam memasarkan jasanya seperti website dan media sosial. Namun, belum ada media informasi berupa video tentang promosi Custom Aja.

Proses pembuatan video iklan ini dimulai dengan melakukan wawancara dengan narasumber, kemudian mencari referensi tentang video iklan motion graphic melalui berbagai jurnal hingga tahap desain yang terdiri dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Selanjutnya akan diuji kelayakannya dengan melakukan kuisioner kepada pihak-pihak terkait.

Hasil akhir dari tugas akhir ini berupa video iklan teknis motion graphic yang bertujuan untuk memperkenalkan kepada masyarakat luas tentang Custom Aja serta produk dan jasa apa saja yang ditawarkan.

Kata Kunci: custom aja, video iklan, motion graphic

ABSTRACT

Custom Aja is a company that operates as a provider of branding and packaging services in Yogyakarta which has been operating since 2015. The company is located at the address Jl. Pereng Kembang, 05/21 Pereng Kembang, Balecatu, Gamping District, Sleman Regency. Based on direct observation and unstructured interviews with Mr. Agus as the owner of Custom Aja, currently he already has complete facilities in marketing his services such as websites and social media. However, there is no information media in the form of videos on the Custom Aja promotion.

The process of making this advertising video begins with conducting interviews with sources, then looking for references about motion graphic advertising videos through various journals to the design stage which consists of pre-production, production, and post-production. Furthermore, the feasibility will be tested by conducting a questionnaire to the parties concerned.

The final result of this final project is in the form of a motion graphic technical advertisement video that aims to introduce the wider community about Custom Aja and what products and services are offered.

Keywords – custom aja, advertising video, motion graphic