

**PENERAPAN TEKNIK MOTION GRAPHICS DALAM PEMBUATAN
KONTEN PROMOSI DIGITAL MENGGUNAKAN AFTER EFFECTS
PADA TOKO BOS LAPTOP JOGJA**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

Nama : Fadli Hardiansa
NIM : 22.02.0733

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

**PENERAPAN TEKNIK MOTION GRAPHICS DALAM PEMBUATAN
KONTEN PROMOSI DIGITAL MENGGUNAKAN AFTER EFFECTS
PADA TOKO BOS LAPTOP JOGJA**

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya Komputer pada jenjang Program Diploma – Program Studi Manajemen Informatika

HALAMAN JUDUL



Disusun oleh:

Nama : Fadli Hardiansa
NIM : 22.02.0733

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**Penerapan Teknik Motion Graphics dalam Pembuatan
Konten Promosi Digital menggunakan After Effects
pada Toko Bos Laptop Jogja**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fadli Hardiansa

22.02.0733

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 5 November 2025

Dosen Pembimbing,



Heri Sismoro, M.Kom.
NIK. 190302057

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**Penerapan Teknik Motion Graphics dalam Pembuatan
Konten Promosi Digital menggunakan After Effects
pada Toko Bos Laptop Jogja**

yang disusun dan diajukan oleh

Fadli Hardiansa

22.02.0733

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Majid Rahardi, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302393

Dewi Anisa Istiqomah, S.Pd., M.Cs
NIK. 190302483

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar **Ahli Madya Komputer**
Tanggal 20 November 2025.

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusrini., M. Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Fadli Hardiansa
NIM : 22.02.0733

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

Penerapan Teknik Motion Graphics dalam Pembuatan Konten Promosi Digital menggunakan After Effects pada Toko Bos Laptop Jogja

Dosen Pembimbing : Heri Sismoro, 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, 21 Agustus 2025

Yang Menyatakan,



Fadli Hardiansa

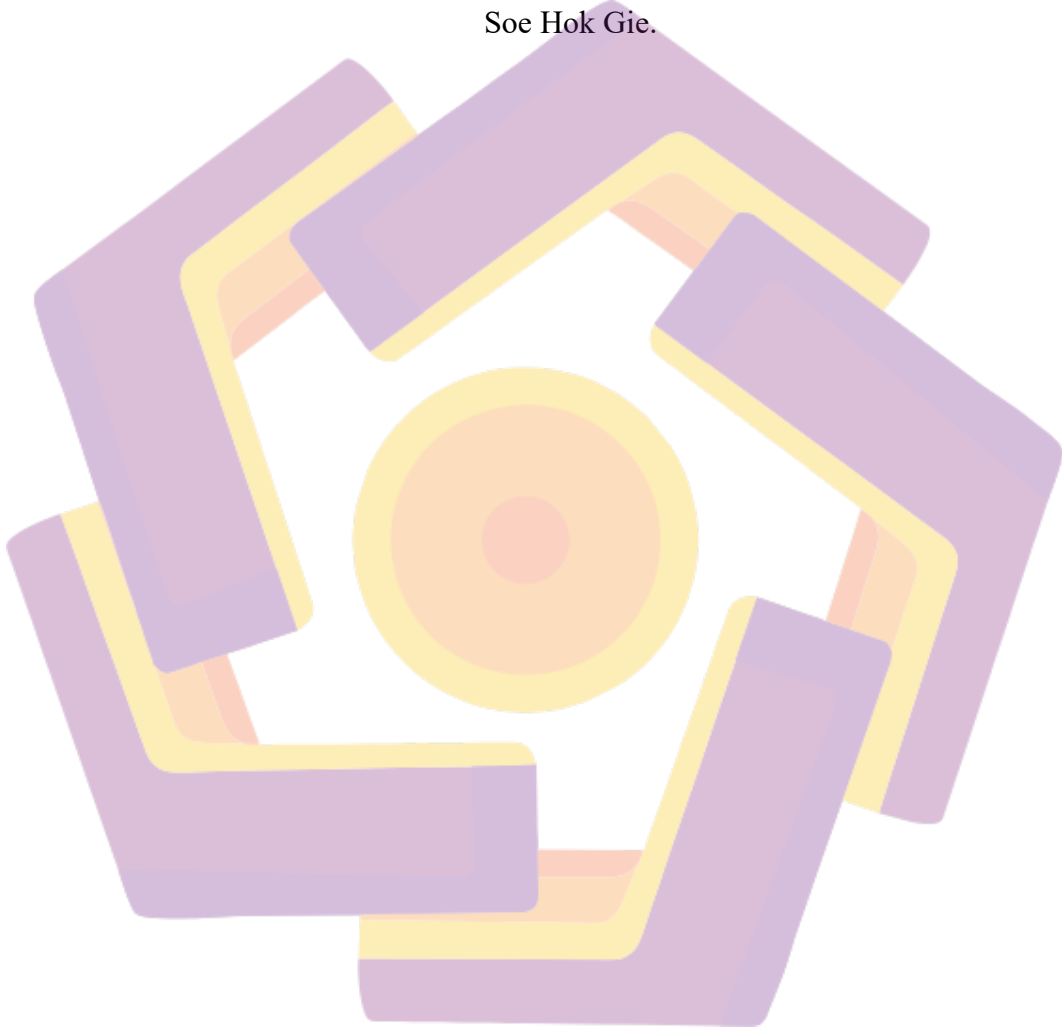
HALAMAN MOTTO

“Kegagalan hanya terjadi ketika kita menyerah.”

B.J.Habibie.

“Hidup adalah soal keberanian menghadapi yang tanda tanya tanpa kita mengerti.”

Soe Hok Gie.



HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini dipersembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, yang dengan tulus memberikan kasih sayang, doa, dan dukungan tanpa henti, serta menjadi sumber kekuatan dalam setiap langkah perjalanan pendidikan ini.
2. Seluruh keluarga, yang selalu memberikan nasihat, dorongan, dan bimbingan, serta menjadi tempat berpulang ketika menghadapi berbagai tantangan selama proses perkuliahan hingga penyusunan tugas akhir ini.
3. Dosen pembimbing, yang telah membagikan ilmu, memberikan arahan yang berharga, serta memotivasi penulis hingga terselesaikannya tugas akhir ini dengan baik.
4. Teman-teman seperjuangan dan rekan seprogram studi, yang senantiasa memberikan dukungan, inspirasi, serta kerja sama yang berarti sepanjang masa studi dan proses penyusunan penelitian ini.
5. Almamater tercinta, Universitas Amikom Yogyakarta, yang telah menjadi ruang untuk belajar, berkembang, dan membentuk pengalaman berharga bagi penulis dalam perjalanan akademik dan profesional.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Subhaanahu wa Ta'ala atas rahmat dan kemudahan yang diberikan sehingga tugas akhir berjudul “Penerapan Teknik Motion Graphics dalam Pembuatan Konten Promosi Digital Menggunakan After Effects pada Toko Bos Laptop Jogja” dapat diselesaikan dengan baik sebagai bagian dari pemenuhan syarat akademik Program Studi D3 Manajemen Informatika, Universitas Amikom Yogyakarta.

Sebagai bentuk penghargaan atas dukungan yang penulis terima, ucapan terima kasih disampaikan kepada:

1. Bapak Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Heri Sismoro, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan.
3. Bapak Hariusman dan Ibu Diana Purwanti, atas doa, kasih sayang, serta dukungannya sebagai orang tua.
4. Budeh Lia Hartini, Pak Cik Harri, dan Pak Cik yang selalu mendukung Antonio, atas motivasi dan perhatian yang diberikan.
5. Alm. Kakek Sopian, yang tetap menjadi inspirasi dan semangat bagi penulis.
6. Teman-teman seprogram studi serta pihak lain yang membantu secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari laporan ini masih jauh dari sempurna; oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan. Semoga laporan ini bermanfaat serta dapat menjadi kontribusi dalam pengembangan media promosi digital berbasis motion graphics.

Yogyakarta, 21 Agustus 2025

Penulis

DAFTAR ISI

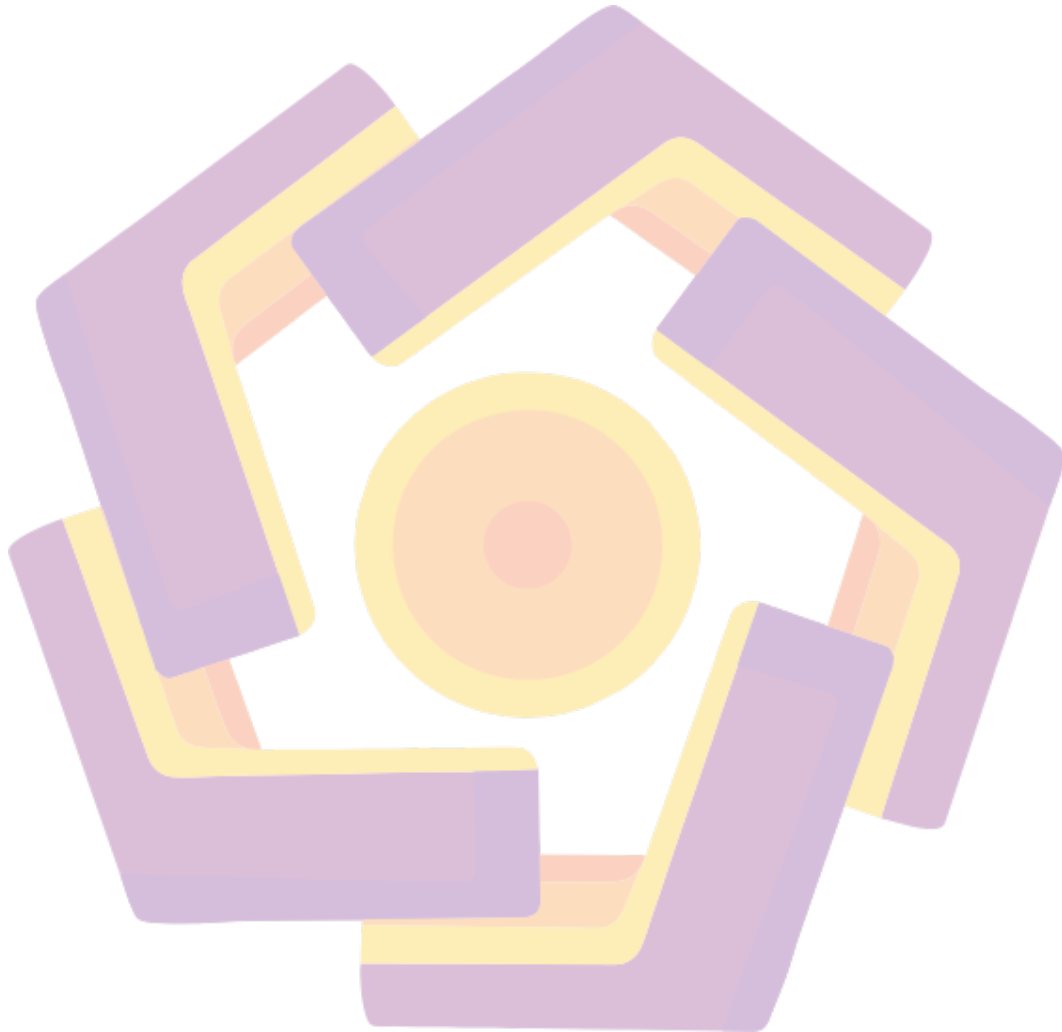
TUGAS AKHIR.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Referensi.....	7
2.2 Landasan Teori	10
2.2.1 Motion Graphics	10
2.2.2 Adobe After Effects	10
2.2.3 Adobe Illustrator	11

2.2.4 Google AI Studio – Gemini Speech Generator	11
2.2.5 Call To Action (CTA).....	12
2.2.6 Brand Awareness	12
2.2.7 Promosi Digital	12
2.2.8 Engagement Media Sosial	13
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	16
3.1 Pendefinisian Permasalahan	16
3.1.1 Tinjauan Umum	16
3.1.2 Deskripsi Masalah	16
3.1.3 Solusi yang Diusulkan	21
3.2 Analisis Kebutuhan	21
3.2.1 Kebutuhan Fungsional	21
3.2.2 Kebutuhan Non-Fungsional	22
3.3 Perancangan.....	23
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	27
4.1 Implementasi	27
4.1.1 Konsep (Concept)	27
4.1.1.1 Tujuan Pembuatan Iklan Animasi	27
4.1.1.2 Target Audiens	28
4.1.1.3 Storyboard Awal Singkat	28
4.1.1.4 Pesan Utama	29
4.1.1.5 Konsep CTA (<i>Call To Action</i>)	30
4.1.2 Desain (Design)	30
4.1.2.1 Storyboard Lengkap	30
4.1.2.1.1 Scene 1: Laptop Lemot, Mahasiswa Frustasi	30
4.1.2.1.2 Scene 2: Buka Medsos di HP, cari Bos Laptop Jogja	31
4.1.2.1.3 Scene 3: Showcase Ilustrasi Produk 3 Segmen	32
4.1.2.1.4 Scene 4: Layanan Konsultasi Gratis	32
4.1.2.1.5 Scene 5: Layanan Toko Bos Laptop Jogja.....	33
4.1.2.1.6 Scene 6: Toko Online dan Layanan COD.....	34
4.1.2.1.7 Scene 7: Penutup Call-To-Action.....	34

4.1.2.2 Pemilihan Aset Ilustrasi	35
4.1.2.3 Skema Warna	36
4.1.2.4 Tipografi	37
4.1.3 Pengumpulan Materi (Material Collecting).....	38
4.1.3.1 Aset Grafis.....	38
4.1.3.1.1 Aset Karakter Vektor	38
4.1.3.1.2 Kumpulan Aset Scene 1.....	39
4.1.3.1.3 Kumpulan Aset Scene 2.....	39
4.1.3.1.4 Kumpulan Aset Scene 3.....	40
4.1.3.1.5 Kumpulan Aset Scene 4.....	40
4.1.3.1.6 Kumpulan Aset Scene 5.....	41
4.1.3.1.7 Kumpulan Aset Scene 6.....	41
4.1.3.1.8 Kumpulan Aset Scene 7.....	42
4.1.3.2 Audio / <i>Backsound</i> / Musik Latar	42
4.1.3.3 <i>Voice Over</i>	43
4.1.4 Pembuatan (Assembly).....	43
4.1.4.1 Pembuatan Aset Grafis dengan Adobe Illustrator.....	44
4.1.4.1.1 Pembuatan Kanvas Desain Grafis	44
4.1.4.1.2 Pembuatan Aset Grafis – Scene 1.....	45
4.1.4.1.3 Pembuatan Aset Grafis – Scene 2.....	45
4.1.4.1.4 Pembuatan Aset Grafis – Scene 3.....	46
4.1.4.1.5 Pembuatan Aset Grafis – Scene 4.....	47
4.1.4.1.6 Pembuatan Aset Grafis – Scene 5.....	47
4.1.4.1.7 Pembuatan Aset Grafis – Scene 6.....	48
4.1.4.1.8 Pembuatan Aset Grafis – Scene 7.....	49
4.1.4.2 Pembuatan Animasi 2D dengan Adobe After Effect	50
4.1.4.2.1 Pembuatan Komposisi Media Animasi.....	50
4.1.4.2.2 Lembar Kerja After Effect.....	51
4.1.4.2.3 Setup Backsound dan Voice Over	52
4.1.4.2.4 Setup BLOB / BG Mini Scene 1.....	53

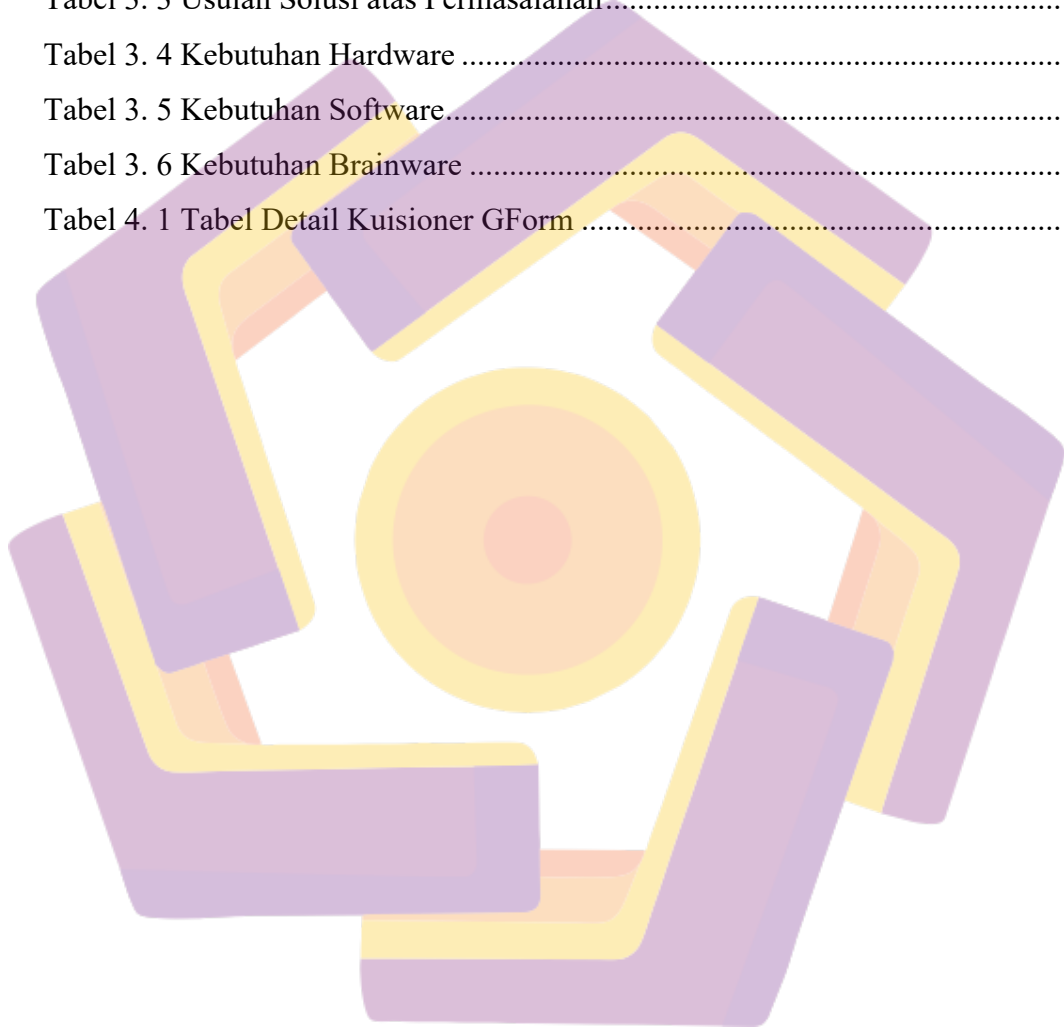
4.1.4.2.5 Setup Bubble Pikiran Scene 1.....	54
4.1.4.2.6 Manipulasi Layer dengan CLEAN & OCCLUDED.....	54
4.1.4.2.7 Transisi Scene 1 ke Scene 2.....	55
4.1.4.2.8 Animasi Scene 2	56
4.1.4.2.9 Transisi Scene 2 ke Scene 3.....	56
4.1.4.2.10 Animasi Scene 3.....	57
4.1.4.2.11 Transisi Scene 3 ke Scene 4.....	58
4.1.4.2.12 Animasi Scene 4 Bagian Budget.....	58
4.1.4.2.13 Animasi Scene 4 Bagian Laptop.....	59
4.1.4.2.14 Animasi Scene 4 Bagian Konsultasi	59
4.1.4.2.15 Transisi Scene 4 ke Scene 5	60
4.1.4.2.16 Animasi Scene 5 Bagian Tukar-Tambah	61
4.1.4.2.17 Animasi Scene 5 Bagian Jasa Servis	62
4.1.4.2.18 Animasi Scene 5 Bagian Instalasi Software	63
4.1.4.2.19 Transisi Scene 5 ke Scene 6	63
4.1.4.2.20 Animasi Scene 6 Bagian Online Shop	64
4.1.4.2.21 Animasi Scene 6 Bagian COD	65
4.1.4.2.22 Transisi Scene 6 ke Scene 7	65
4.1.4.2.23 Animasi Scene 7.....	66
4.2 Pengujian.....	66
4.2.1 Detail Kuisiонер Google Form	67
4.2.2 Hasil Jawaban Kuisiонер	67
4.2.2.1 Status Responden	68
4.2.2.2 Iklan Animasi Bagus dan Menarik.....	68
4.2.2.3 Tingkat Pemahaman Iklan Animasi	69
4.2.2.4 Tingkat Relevansi Iklan dengan Kebutuhan	69
4.2.2.5 Kesesuaian Durasi Iklan Animasi	70
4.2.2.6 Kualitas Audio (Backsound & Suara Narator).....	70
4.2.2.7 Persentase Kemungkinan Responden Mencari Tahu Toko Bos Laptop Jogja Lebih Lanjut.....	71

4.2.3 Ringkasan Hasil Analisis Responden	71
BAB V PENUTUP.....	72
5.1 Kesimpulan.....	72
5.2 Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	74
BAB VI LAMPIRAN	77



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian.....	9
Tabel 3. 1 Data Wawancara	17
Tabel 3. 2 Deskripsi Masalah.....	20
Tabel 3. 3 Usulan Solusi atas Permasalahan.....	21
Tabel 3. 4 Kebutuhan Hardware	22
Tabel 3. 5 Kebutuhan Software.....	22
Tabel 3. 6 Kebutuhan Brainware	23
Tabel 4. 1 Tabel Detail Kuisisioner GForm	67



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Alur MDLC	14
Gambar 3. 1 Alur Perancangan	24
Gambar 4. 1 Tampilan Awal Freepik.....	36
Gambar 4. 2 Freepik Collection of ready to animation of male character	38
Gambar 4. 3 Scene 1	39
Gambar 4. 4 Scene 2	39
Gambar 4. 5 Scene 3	40
Gambar 4. 6 Scene 4	40
Gambar 4. 7 Scene 5	41
Gambar 4. 8 Scene 6	41
Gambar 4. 9 Scene 7 - Call-To-Action	42
Gambar 4. 10 Upbeat Corporate - Positive Drive Sonican Pixabay.....	42
Gambar 4. 11 Gemini TTS AI Voice Over Zephyr.....	43
Gambar 4. 12 New Document Adobe Illustrator	44
Gambar 4. 13 Pembuatan Scene 1 Illustrator.....	45
Gambar 4. 14 Pembuatan Scene 2 Illustrator.....	45
Gambar 4. 15 Pembuatan Scene 3 Illustrator.....	46
Gambar 4. 16 Pembuatan Scene 4 Illustrator.....	47
Gambar 4. 17 Pembuatan Scene 5 Illustrator.....	47
Gambar 4. 18 Pembuatan Scene 6 Illustrator.....	48
Gambar 4. 19 Pembuatan Scene 7 Illustrator.....	49
Gambar 4. 20 Composition Settings After Effect.....	50
Gambar 4. 21 After Effect's Workspace	51
Gambar 4. 22 Import Backsound & VO	52
Gambar 4. 23 Setup BLOB Background.....	53
Gambar 4. 24 A group of Bubble Mind	54
Gambar 4. 25 Character layer manipulation for transition	54
Gambar 4. 26 Transisi Scene 1 > 2 dengan BLOB BG	55

Gambar 4. 27 Tampilan Animasi Scene 2	56
Gambar 4. 28 Transisi Scene 2 ke Scene 3	56
Gambar 4. 29 Tampilan Animasi Scene 3	57
Gambar 4. 30 Transisi Scene 3 ke Scene 4	58
Gambar 4. 31 Tampilan Animasi Scene 4 - Budget View	58
Gambar 4. 32 Tampilan Animasi Scene 4 - laptop View	59
Gambar 4. 33 Tampilan Animasi Scene 4 - Bagian Konsultasi Gratis.....	59
Gambar 4. 34 Transisi Scene 4 ke Scene 5	60
Gambar 4. 35 Animasi Scene 5 - Tukar Tambah Laptop Second.....	61
Gambar 4. 36 Tampilan Animasi Scene 5 - Bagian Jasa Servis	62
Gambar 4. 37 Tampilan Animasi Scene 5 - Free Software Installation.....	63
Gambar 4. 38 Transisi shape layer Scene 5 ke Scene 6	63
Gambar 4. 39 Tampilan Animasi Scene 6 Olshop Bos Laptop Jogja	64
Gambar 4. 40 Tampilan Animasi Scene 6 Bagian COD.....	65
Gambar 4. 41 Transisi Stroke Layer Scene 6 ke Scene 7	65
Gambar 4. 42 Tampilan Animasi CTA Scene 7	66
Gambar 4. 43 GForm - Status Responden	68
Gambar 4. 44 GForm - Iklan Menarik	68
Gambar 4. 45 GForm - Pemahaman Animasi.....	69
Gambar 4. 46 GForm - Relevansi Iklan.....	69
Gambar 4. 47 GForm - Kesesuaian Durasi	70
Gambar 4. 48 GForm - Kualitas Audio.....	70
Gambar 4. 49 GForm - Ketertarikan Responden dengan Bos Laptop Jogja.....	71

INTISARI

Toko Bos Laptop Jogja, sebuah UMKM yang berfokus pada laptop bekas, menghadapi tantangan dalam promosi digital di mana konten yang ada gagal menarik minat audiens target, yaitu mahasiswa dan pekerja muda. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan konten promosi yang lebih efektif berupa iklan animasi *motion graphic* berdurasi 1 menit menggunakan Adobe After Effects. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan *brand awareness* dan menyampaikan keunggulan layanan toko secara lebih menarik dan mudah dipahami.

Metodologi penelitian yang digunakan adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang mencakup enam tahapan: Konsep, Perancangan, Pengumpulan Materi, Pembuatan, Pengujian, dan Distribusi. Proses produksi memanfaatkan Adobe Illustrator untuk desain aset grafis, Adobe After Effects untuk animasi 2D, serta Google AI Studio (Gemini) untuk pembuatan *voice over* (suara narator). Pengumpulan aset pendukung seperti ilustrasi dan musik latar menggunakan sumber daya bebas royalti.

Hasil penelitian ini adalah sebuah iklan promosi *motion graphic* yang efektif dalam mengkomunikasikan layanan dan keunggulan toko melalui 7 adegan yang dinamis. Berdasarkan hasil pengujian kuesioner terhadap 23 responden, video ini mendapat respon sangat positif. Sebanyak 91,3% responden menyatakan pesan dalam video mudah dipahami, dan 87% responden menyatakan kemungkinan besar akan mencari tahu lebih lanjut tentang Toko Bos Laptop Jogja setelah menonton video, yang membuktikan efektivitasnya dalam meningkatkan minat audiens.

Kata kunci: Motion Graphics, Promosi Digital, Adobe After Effects, UMKM, Konten Promosi

ABSTRACT

Toko Bos Laptop Jogja, an MSME focusing on second-hand laptops, faced challenges in digital promotion where existing content failed to attract the target audience, namely students and young workers. This research aims to design and implement more effective promotional content in the form of a 1-minute motion graphic animation video using Adobe After Effects. The main objective is to increase brand awareness and convey the store's service advantages in a more engaging and understandable manner.

The research methodology used was the Multimedia Development Life Cycle (MDLC), which includes six stages: Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, and Distribution. The production process utilized Adobe Illustrator for graphic asset design, Adobe After Effects for 2D animation, and Google AI Studio (Gemini) for voice-over creation. Supporting assets such as illustrations and background music were gathered from royalty-free sources.

The result of this research is a motion graphic promotional video that effectively communicates the store's services and advantages through 7 dynamic scenes. Based on questionnaire testing on 23 respondents, this video received a very positive response. A total of 91.3% of respondents stated the message in the video was easy to understand, and 87% stated they were very likely to find out more about Toko Bos Laptop Jogja after watching the video, proving its effectiveness in increasing audience interest.

Keyword: *Motion Graphics, Digital Promotion, Adobe After Effects, MSME, Promotional Content*