

**PERANCANGAN IKLAN SAGATA CRAFT MENGGUNAKAN
MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

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



disusun oleh

FIQIH ARDIKA

18.82.0313

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

PERANCANGAN IKLAN SAGATA CRAFT MENGGUNAKAN MOTION GRAPHIC

SKRIPSI

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



disusun oleh

FIQIH ARDIKA

18.82.0313

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN IKLAN SAGATA CRAFT MENGGUNAKAN MOTION GRAPHIC

yang disusun dan diajukan oleh

Fiqih Ardika

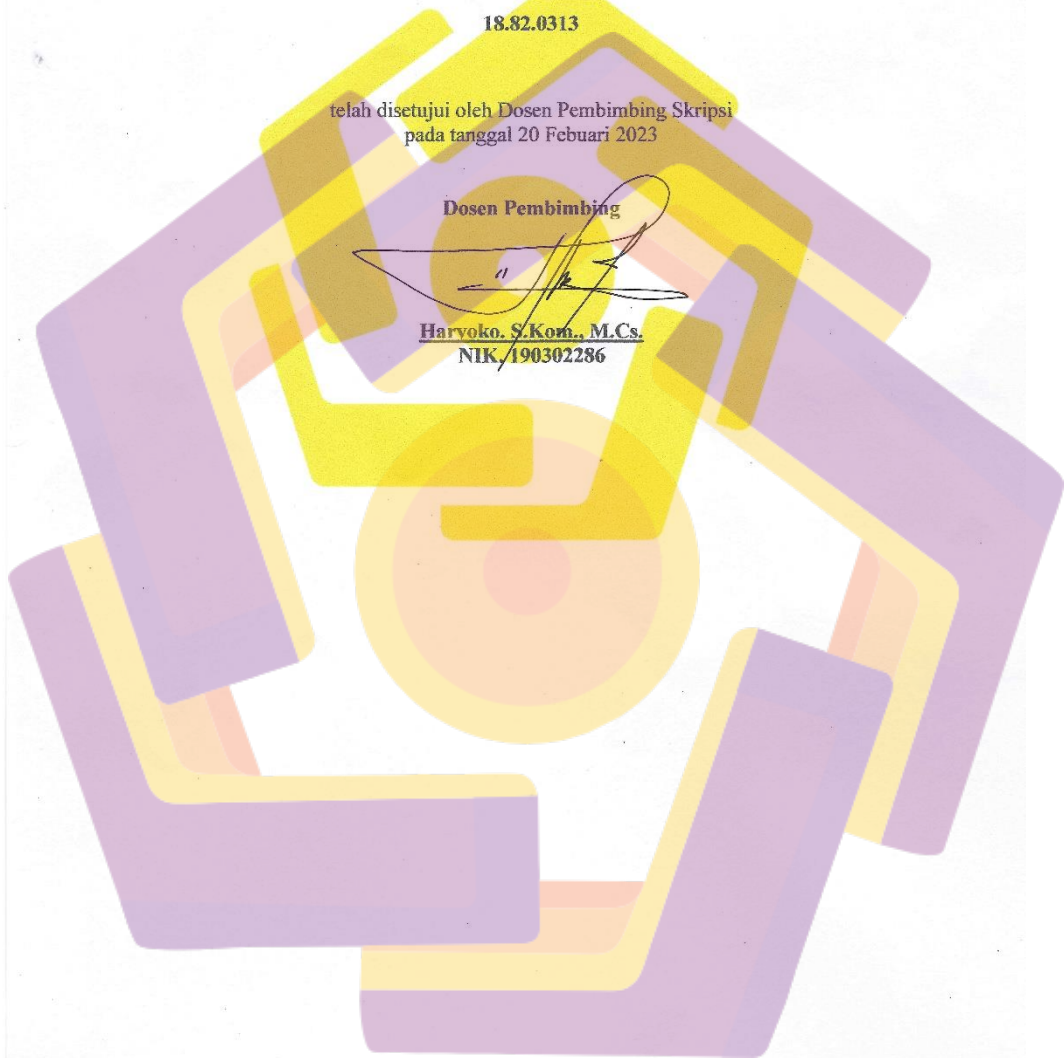
18.82.0313

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Febuari 2023

Dosen Pembimbing



Harvoko, S.Kom., M.Cs.
NIK/190302286



HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN IKLAN SAGATA CRAFT MENGGUNAKAN MOTION GRAPHIC

yang disusun dan diajukan oleh

Fiqih Ardika

18.82.0313

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 28 Maret 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302427

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 29 Maret 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Fiqih Ardika
NIM : 18.82.0313

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PERANCANGAN IKLAN SAGATA CRAFT MENGGUNAKAN MOTION GRAPHIC

Dosen Pembimbing : Haryoko. S.Kom., M.Cs.

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, 29 Maret 2023

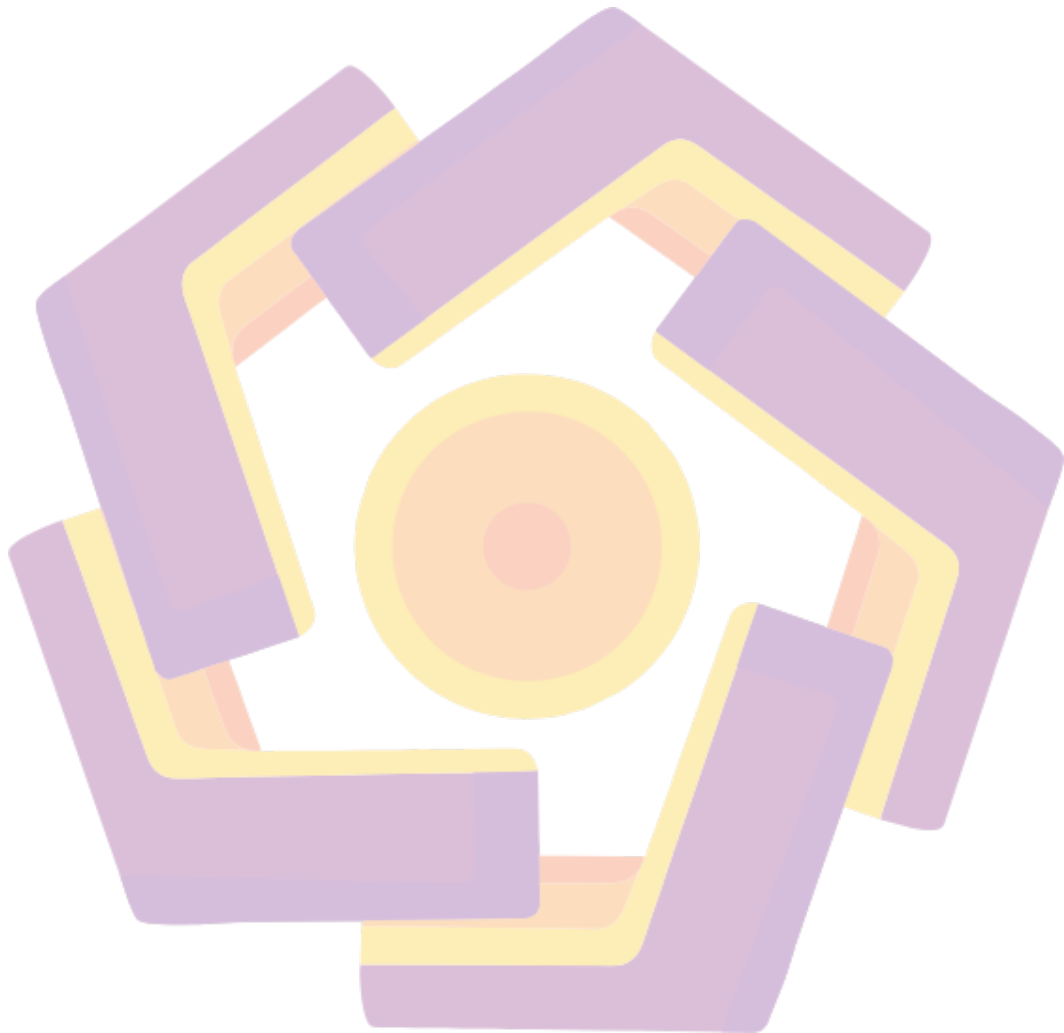
Yang Menyatakan,



Fiqih Ardika

HALAMAN PERSEMBAHAN

Terimakasih kepada bapak dan keluarga yang sudah membantu doa dan finansial sampai saat ini, terimakasih kepada dosen pembimbing Pak Haryoko yang sudah membantu membimbing skripsi sampai saat ini sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.



KATA PENGANTAR

Segala puji syukur Penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena rahmat dan segala anugerahNya serta izinNya, sehingga penulisan skripsi dengan judul “PERANCANGAN IKLAN SAGATA CRAFT MENGGUNAKAN MOTION GRAPHIC” ini dapat menyelesaikan skripsinya dengan baik.

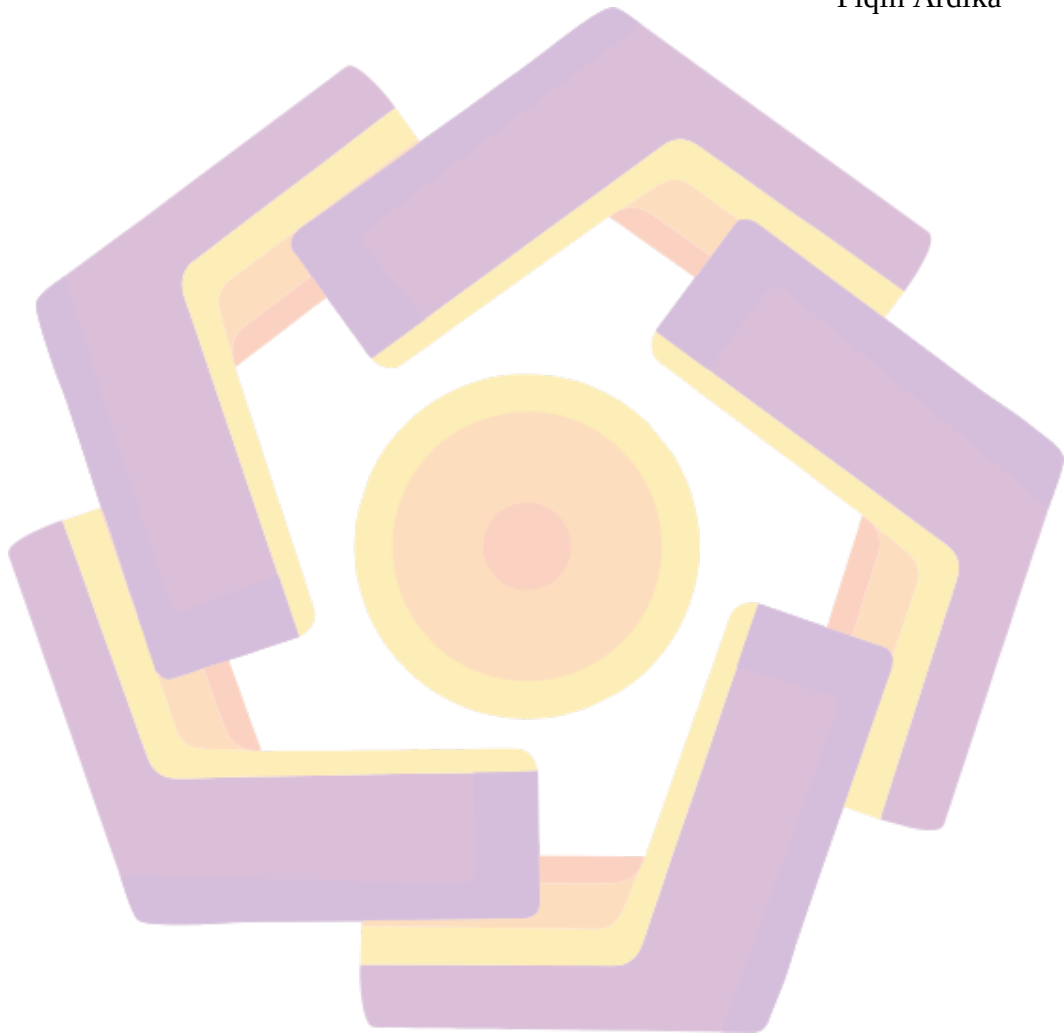
Untuk itu Penulis mengucapkan terima kasih terkhusus kepada Bapak Haryoko, S.Kom, M.Cs selaku Pembimbing Skripsi Penulis yang telah memberikan waktu dan tenaga dalam membimbing dan memberikan arahan serta semangat dengan ikhlas dan penuh kesabaran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Selanjutnya, dalam kesempatan ini penulis juga dengan segala kerendahan hati mengucapkan terima kasih kepada.

1. Rektor Universitas Amikom Yogyakarta, Prof. Dr. M. Suyanto, M.M Atas kesempatan dan fasilitas yang telah diberikan kepada penulis selama mengikuti dan menyelesaikan pendidikan sarjana Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Kusri, S.Kom., M.Kom. Dekan Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membantu dalam penyelenggaraan pendidikan Fakultas Teknologi Informasi.
3. Bapak Dr. Andi Sunyoto, M.Kom selaku Wakil Dekan I Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta, sehingga memudahkan penulis untuk mengadakan penelitian pada instansi yang berhubungan dengan skripsi ini.
4. Ibu Melwin Syafrizal, M.Eng., Ph.D. selaku Wakil Dekan II Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta, sehingga memudahkan penulis untuk mengadakan penelitian pada instansi yang berhubungan dengan skripsi ini.
5. Ibu Windha Mega Pradnya Dhuhi, M.Kom, selaku Ketua Jurusan Ilmu Politik dan Ilmu Pemerintahan Fakultas Hukum Universitas Jambi yang telah membantu dan menyetujui penulis dalam penulisan skripsi ini.
6. Bapak Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom dan Bavu Setiaji, M.Kom selaku penguji skripsi ini yang telah membantu meluncurkan sidang skripsi.
7. Seluruh Bapak/Ibu dosen Fakultas Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu selama masa perkuliahan berlangsung dan membimbing sampai penulis dapat menyelesaikan studi.

Yogyakarta, 04 Desember 2025

Penulis

Fiqih Ardika

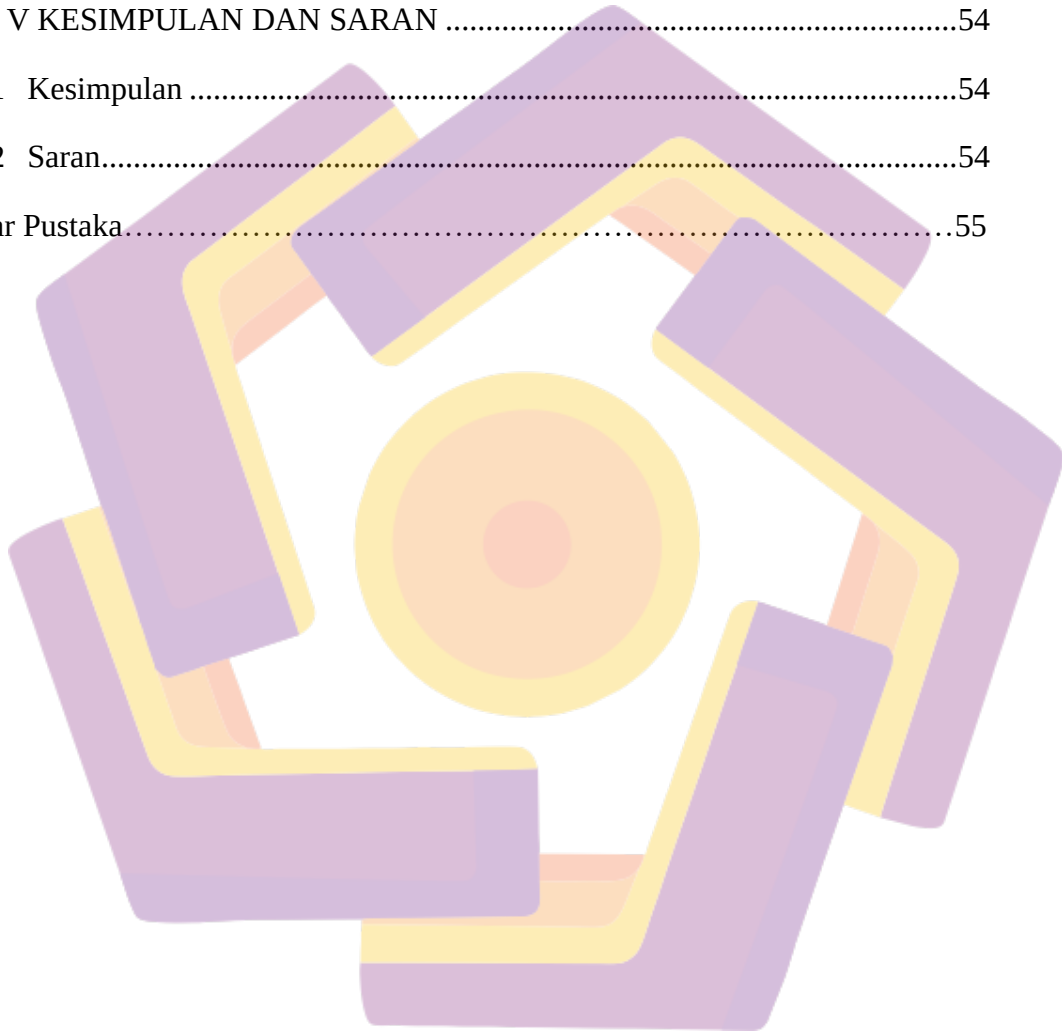


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
INTISARI	xii
ABSTRACT.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	14
1.1 Latar Belakang	14
1.2 Rumusan Masalah	16
1.3 Batasan Masalah	16
1.4 Tujuan Penelitian	16
1.5 Manfaat Penelitian	16
1.5.1 Manfaat bagi penulis.....	16
1.5.2 Manfaat Bagi Instansi	17
1.6 Sistematika Penulisan.....	17
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	17
1.6.2 Metode Perancangan.....	18
1.6.3 Metode Evaluasi.....	18
1.6.4 Metode Implementasi.....	18
1.7 Sistematika Penulisan.....	18

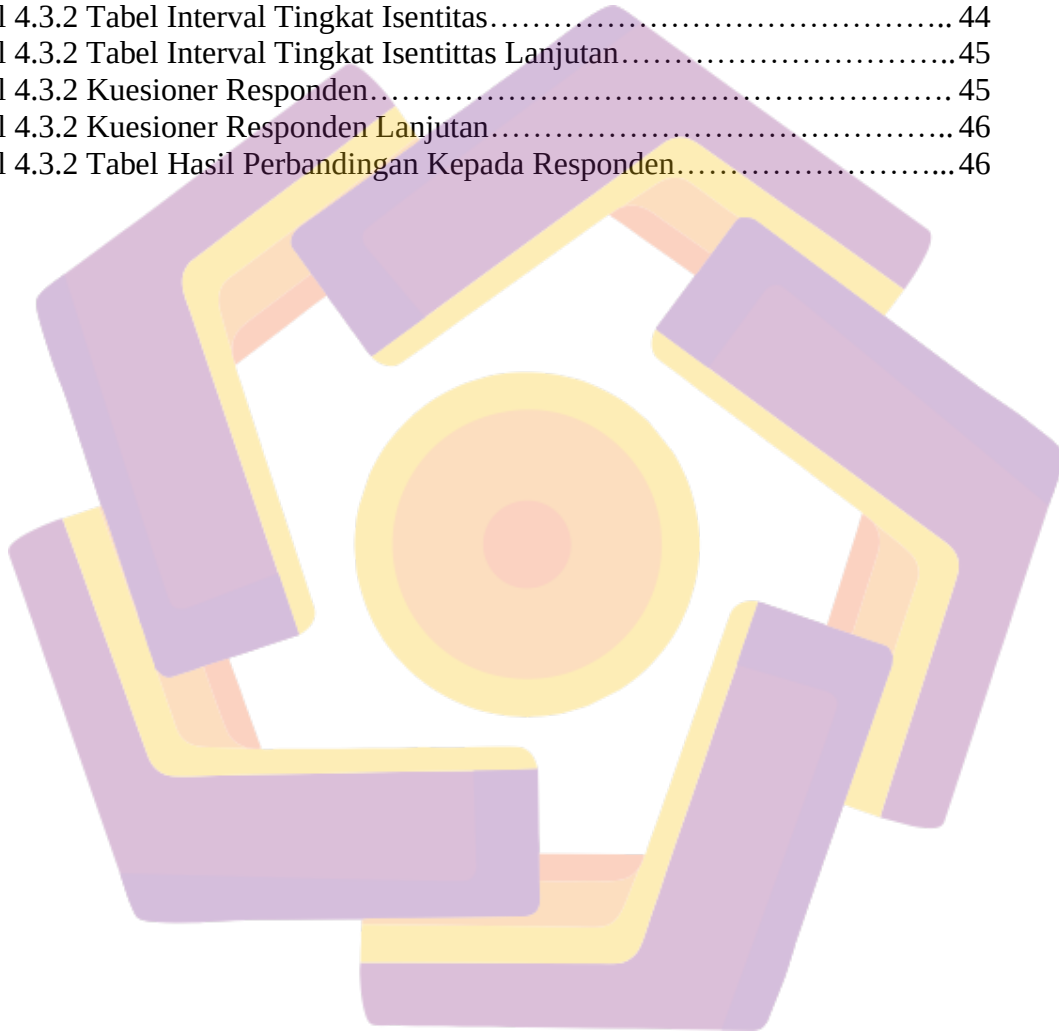
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	20
2.1 Studi Literatur	20
2.2 Dasar Teori	24
2.2.1 Iklan.....	24
2.2.2 Multimedia	28
2.2.3 Motion Graphic	34
2.2.4 Tahapan Perancangan.....	34
2.2.5 Evaluasi	35
BAB III METODE PENELITIAN	36
3.1 Gambaran Umum Perusahaan.....	36
3.1.1 Profil Sagata Craft.....	36
3.2 Pengumpulan Data	36
3.2.1 Wawancara	37
3.2.2 Observasi	37
3.3 Analisis Kebutuhan	39
3.3.1 Kebutuhan Fungsional.....	40
3.3.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	40
3.4 Tahap Perancangan Iklan	42
3.4.1 Tahapan Praproduksi.....	42
3.4.2 Tahapan Produksi	42
3.4.3 Tahapan Pasca Produksi.....	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	43
4.1 Produksi.....	43
4.1.1 Pengambilan Gambar	43
4.1.2 Pembuatan Motion Graphic	44
4.1.3 Pengisian Suara	45
4.2 Pasca Produksi	46

4.2.1 Editing	46
4.2.2 Rendering	46
4.3 Evaluasi	48
4.3.1 Perbandingan Analisis Kebutuhan	48
4.3.3 Kuesioner	48
4.3.1Implemenstasi Media Sosial	53
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	54
5.1 Kesimpulan	54
5.2 Saran.....	54
Daftar Pustaka.....	55



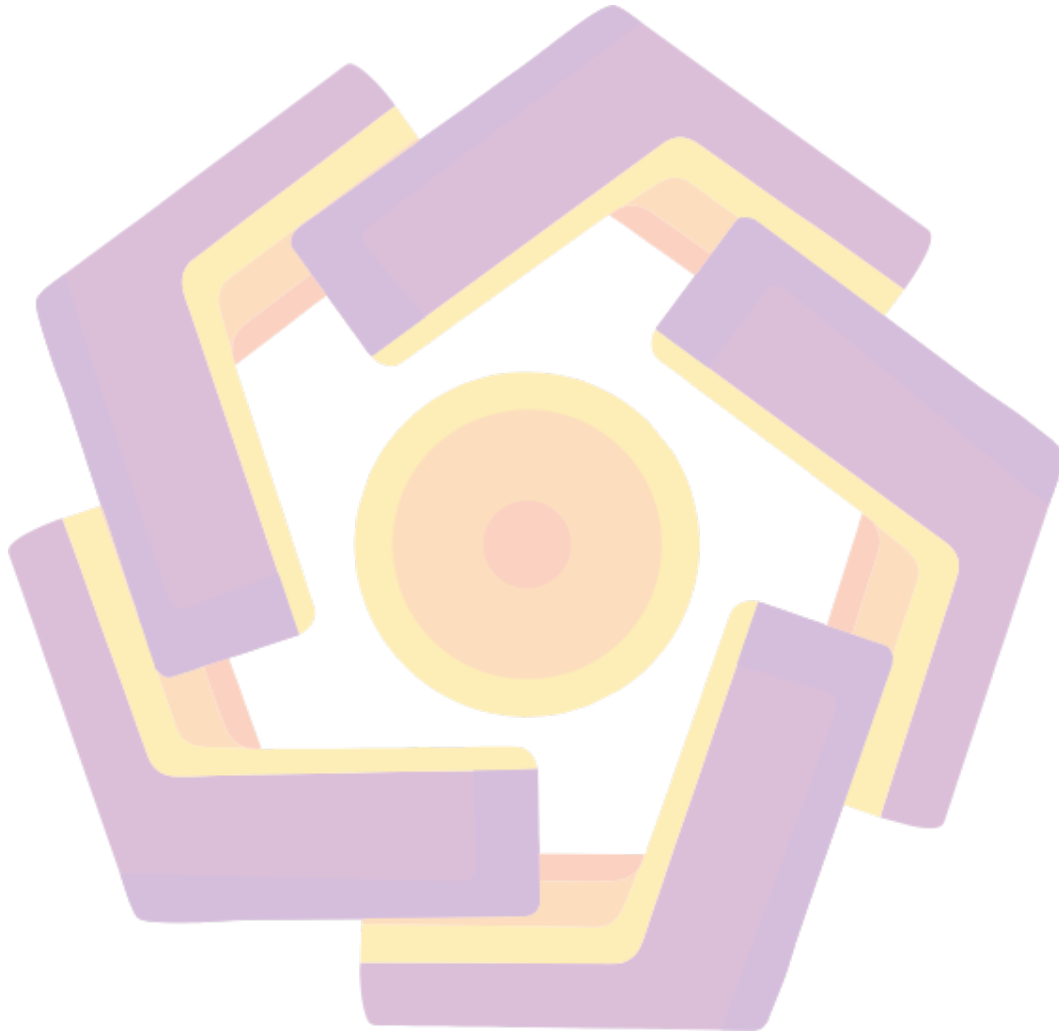
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka.....	21
Tabel 2.1 Lanjutan Tinjauan Pustaka.....	22
Tabel 2.2.4 Kategori Skala Likert.....	32
Tabel 3.3 Analisis Kebutuhan.....	36
Tabel 3.3.2 Peralatan Produksi dan Perlatan Pasca Produksi.....	37
Tabel 3.3.3 Perangkat Lunak.....	38
Tabel 4.3 Perbandingan Analisis dengan Hasil Akhir.....	43
Tabel 4.3.2 Tabel Bobot Nilai.....	44
Tabel 4.3.2 Tabel Interval Tingkat Isentitas.....	44
Tabel 4.3.2 Tabel Interval Tingkat Isentittas Lanjutan.....	45
Tabel 4.3.2 Kuesioner Responden.....	45
Tabel 4.3.2 Kuesioner Responden Lanjutan.....	46
Tabel 4.3.2 Tabel Hasil Perbandingan Kepada Responden.....	46



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Gambaran Umum Perusahaan.....	33
Gambar 3.2 Media Sosial Sagata.....	34
Gamber 4.1.1 Pengambilan Gambar Product.....	39
Gamber 4.1.2 Pembuatan Motion Graphic.....	40
Gambar 4.1.2 Lanjutan Pembuatan Motion Graphic.....	41
Gambar 4.2 Pasca Produksi.....	42
Gambar 4.2 Lanjutan Pasca Produksi.....	43
Gambar 4.3.3 Impelementasi Media Sosial.....	47



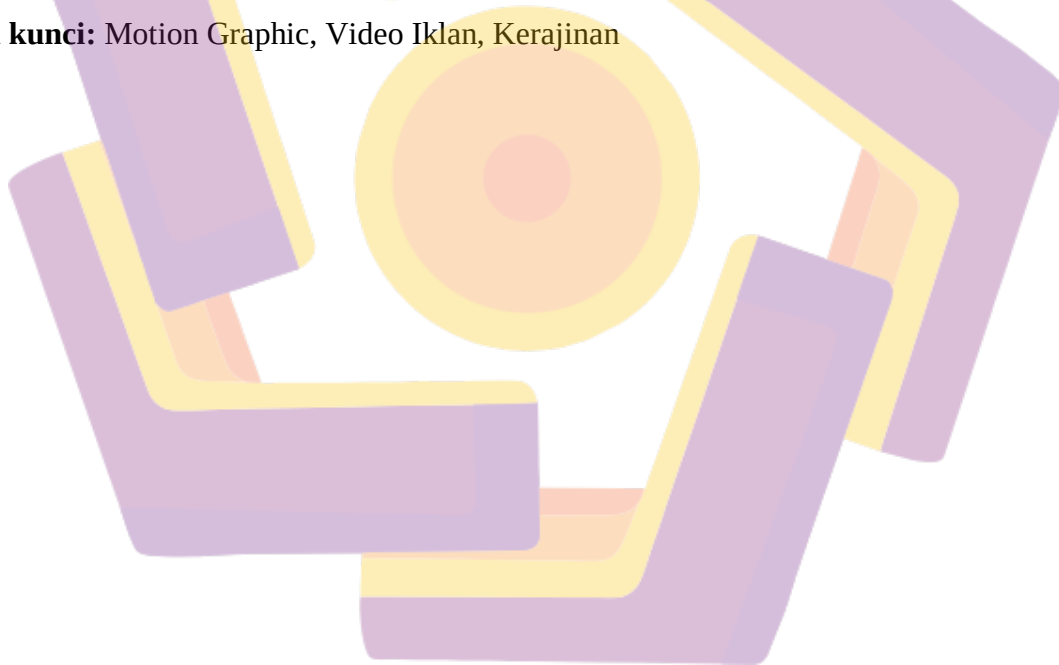
INTISARI

Sagata Craft merupakan salah satu usaha pada bidang fashion, aksesoris yang berbasis pada bahan kulit, canvas, kain lurik yang berada di Yogyakarta. Saat ini Sagata Craft menggunakan media foto dan grafis sebagai media promosi. Sagata Craft belum menerapkan ilustrasi visual pada media promosi nya seperti, informasi detail barang, alamat toko, dan penawaran diskon pada barang yang dijual.

Demi pengetahuan masyarakat dalam mendapatkan informasi mengenai Sagata Craft, maka dibutuhkan media video untuk berpromosi. Pembuatan video dengan Teknik motion graphic ini diharapkan dapat menjadi alternatif dalam memberikan informasi mengenai Sagata Craft lebih efektif dan akurat.

Berdasarkan uraian di atas penulis mengambil judul Perancangan Iklan Sagata Craft Menggunakan Motion Graphic. Hasil video promosi akan ditampilkan dan di iklankan melalui Youtube.

Kata kunci: Motion Graphic, Video Iklan, Kerajinan



ABSTRACT

Sagata Craft is one of the businesses in the fashion sector accessories based on leather, canvas, striated fabrics which is in Yogyakarta, Currently Sagata Craft uses photo and graphic media as promotional media. Sagata Craft Havent Implemented yet visual illustration on its promotional media, item detail information, store addresses, and discount offers on items sold.

For the sake of public knowledge in obtaining information about Sagata Craft, it takes video media to promote. It is hoped that making a video using the motion graphic technique can be an alternative in providing more effective and accurate information about Sagata Craft.

Based on the description above, the author takes the title Sagata Craft Advertising Design Using Motion Graphic. Promotional video results will be displayed and advertised via Youtube.

Keyword: Motion Graphic, Advertising Videos, Craft

