

**PENERAPAN TEKNIK 2D MOTION GRAPHICS DALAM PEMBUATAN
KONTEN PROMOSI DIGITAL MENGGUNAKAN AFTER EFFECTS
PADA TOKO BOS LAPTOP JOGJA**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

Nama : Muhammad Dzaky Fadhilah
NIM : 22.02.0748

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2026**

**PENERAPAN TEKNIK 2D 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 : Muhammad Dzaky Fadhilah
NIM : 22.02.0748

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

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

Penerapan Teknik 2D Motion Graphics dalam Pembuatan

Konten Promosi Digital menggunakan After Effects

pada Toko Bos Laptop Jogja

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Dzaky Fadhilah
22.02.0748

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

Dosen Pembimbing,



Heri Sismoro, M.Kom.
NIK. 190302075

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**Penerapan Teknik 2D Motion Graphics dalam Pembuatan
Konten Promosi Digital menggunakan After Effects
pada Toko Bos Laptop Jogja**

yang disusun dan diajukan oleh
Muhammad Dzaky Fadhilah
22.02.0748

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 November 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Supriatin, A.Md., S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302239

Dina Maulina, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302250

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 19 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 : Muhammad Dzaky Fadhilah
NIM : 22.02.0748

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:
Penerapan Teknik 2D 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

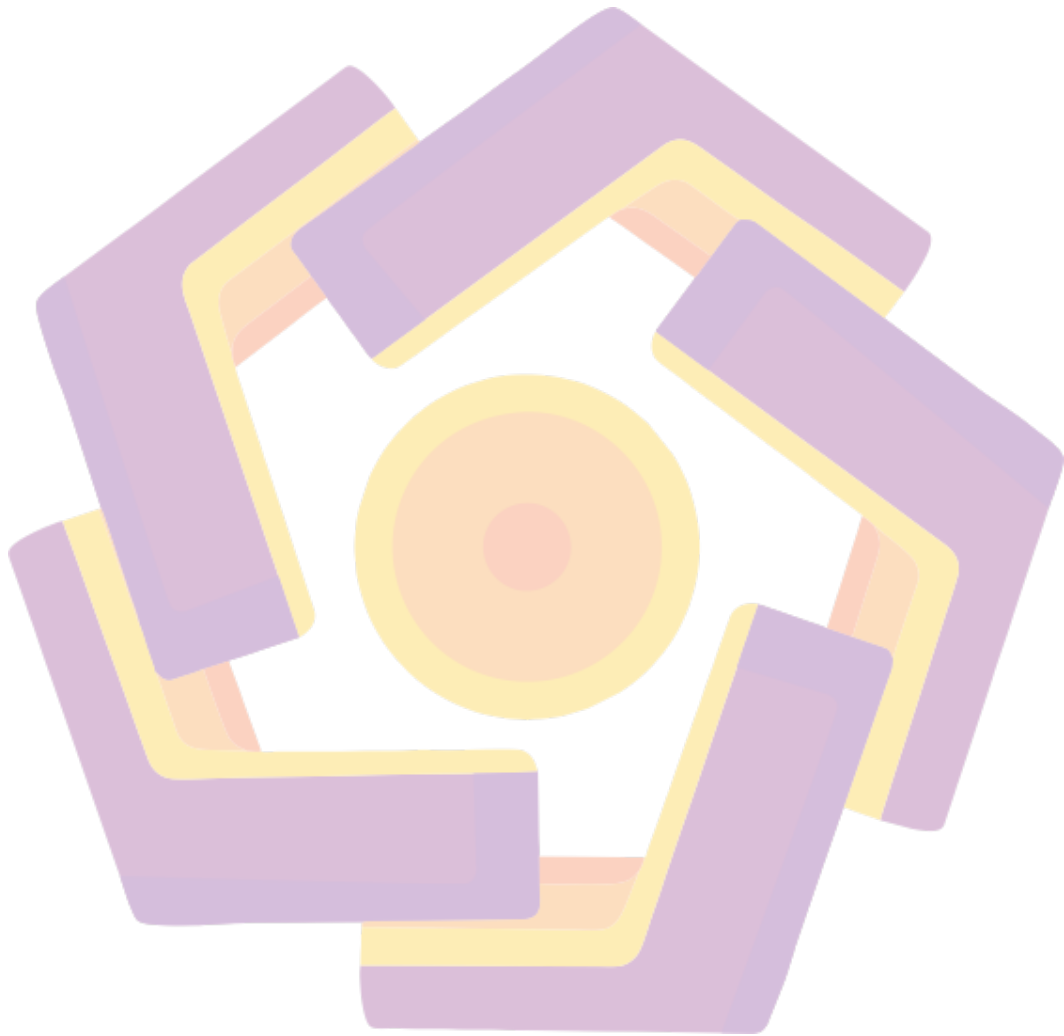
Yang Menyatakan,



Muhammad Dzaky Fadhilah

HALAMAN MOTTO

Don't let money change you



HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmaanirrahiim...

Tugas akhir ini penulis persembahkan kepada :Allah SWT, atas segala rahmat, kasih sayang, dan kemudahan yang diberikan sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir ini.

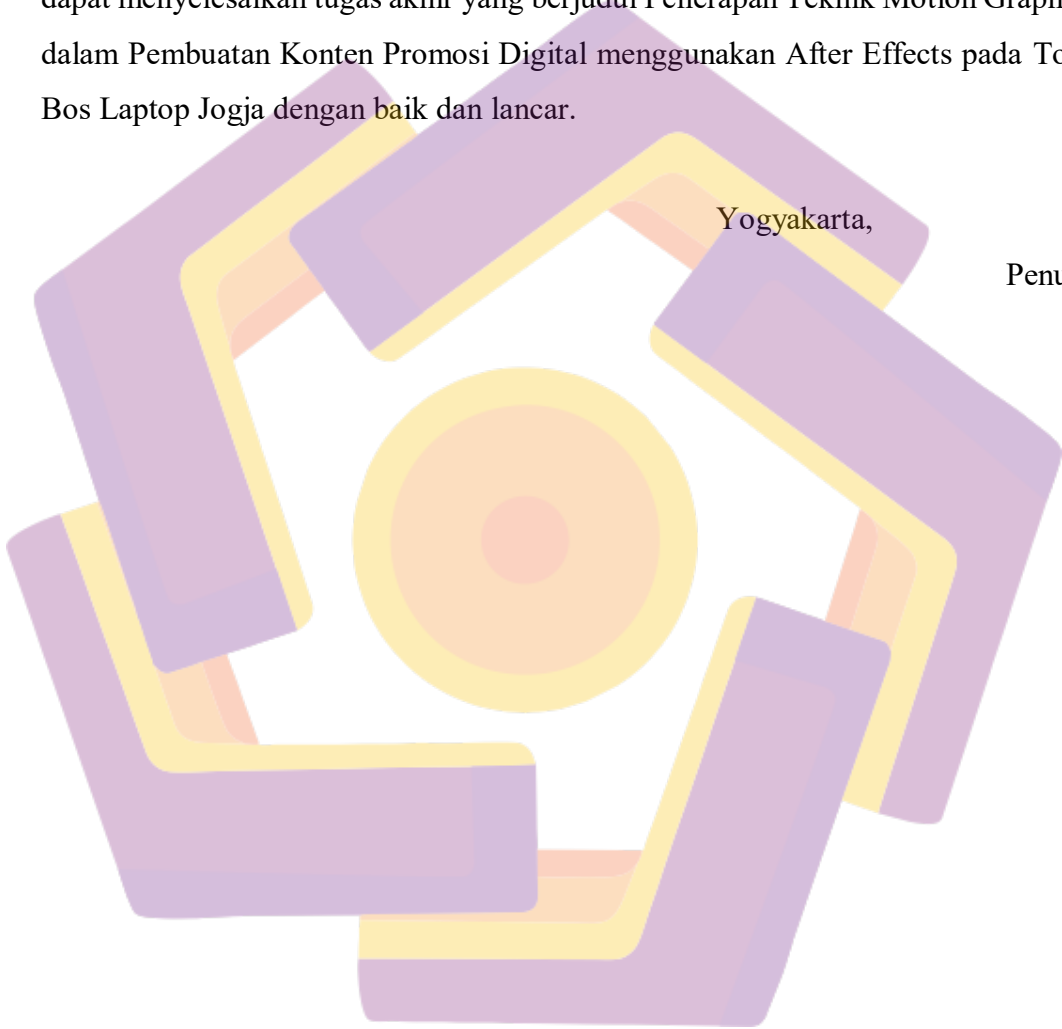
1. Ayah dan Ibu tercinta, yang selalu memberikan kasih sayang, doa, semangat, dan pengorbanan tanpa henti.
2. Keluarga dan saudara-saudariku, yang senantiasa menjadi sumber kekuatan dan inspirasi.
3. Dosen pembimbing, yang telah membimbing dan memberikan masukan berharga selama proses penulisan tugas akhir ini.
4. Sahabat dan teman seperjuangan, yang telah memberikan dukungan, motivasi, dan warna dalam perjalanan akademik ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis haturkan hanya ke hadirat Allah *Subhaanahu wa Ta'ala* atas segala limpahan nikmat, pertolongan serta kehendakNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul Penerapan Teknik Motion Graphics dalam Pembuatan Konten Promosi Digital menggunakan After Effects pada Toko Bos Laptop Jogja dengan baik dan lancar.

Yogyakarta,

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
2.2.9 Multimedia Development Life Cycle (MDLC)	14
2.2.9.1 Pengonsepan (Concept).....	14
2.2.9.2 Perancangan (Design)	14
2.2.9.3 Pengumpulan materi (Material Collecting)	14
2.2.9.4 Pembuatan (Assembly)	15
2.2.9.5 Pengujian (Testing)	15
2.2.9.6 Pendistribusian (Distribution)	15
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.....	17
3.2 Analisis Kebutuhan	18
3.2.1 Kebutuhan Fungsional.....	18
3.2.2 Kebutuhan Non-Fungsional.....	18
3.3 Perancangan	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	23
4.1 Implementasi	23
4.1.1 Konsep (Concept)	23
4.1.1.1 Tujuan Pembuatan Iklan Animasi.....	23
4.1.1.2 Target Audiens	24
4.1.1.3 Storyboard Awal Singkat	24
4.1.1.4 Pesan Utama	26
4.1.1.5 Konsep CTA (<i>Call To Action</i>).....	26
4.1.2 Desain (Design)	27
4.1.2.1 Storyboard Lengkap.....	27

4.1.2.1.1 Scene 1: Laptop Lemot, Mahasiswa Frustasi	27
4.1.2.1.2 Scene 2: Buka Medsos di HP, cari Bos Laptop Jogja.....	28
4.1.2.1.3 Scene 3: Showcase Ilustrasi Produk 3 Segmen.....	29
4.1.2.1.4 Scene 4: Layanan Konsultasi Gratis	29
4.1.2.1.5 Scene 5: Layanan Toko Bos Laptop Jogja.....	30
4.1.2.1.6 Scene 6: Toko Online dan Layanan COD.....	31
4.1.2.1.7 Scene 7: Penutup Call-To-Action.....	32
4.1.2.2 Pemilihan Aset Ilustrasi	33
4.1.2.3 Skema Warna.....	34
4.1.2.4 Tipografi	35
4.1.3 Pengumpulan Materi (Material Collecting).....	36
4.1.3.1 Aset Grafis.....	36
4.1.3.1.1 Aset Karakter Vektor.....	36
4.1.3.1.2 Kumpulan Aset Scene 1	37
4.1.3.1.3 Kumpulan Aset Scene 2	37
4.1.3.1.4 Kumpulan Aset Scene 3	38
4.1.3.1.5 Kumpulan Aset Scene 4	38
4.1.3.1.6 Kumpulan Aset Scene 5	39
4.1.3.1.7 Kumpulan Aset Scene 6	39
4.1.3.1.8 Kumpulan Aset Scene 7	40
4.1.3.2 Audio / <i>Backsound</i> / Musik Latar.....	40
4.1.3.3 <i>Voice Over</i>	41
4.1.4 Pembuatan (<i>Assembly</i>).....	41
4.1.4.1 Pembuatan Aset Grafis dengan Adobe Illustrator	42
4.1.4.1.1 Pembuatan Kanvas Desain Grafis	42
4.1.4.1.2 Pembuatan Aset Grafis – Scene 1	43
4.1.4.1.3 Pembuatan Aset Grafis – Scene 2	43
4.1.4.1.4 Pembuatan Aset Grafis – Scene 3	44
4.1.4.1.5 Pembuatan Aset Grafis – Scene 4	45
4.1.4.1.6 Pembuatan Aset Grafis – Scene 5	45

4.1.4.1.7 Pembuatan Aset Grafis – Scene 6	46
4.1.4.1.8 Pembuatan Aset Grafis – Scene 7	47
4.1.4.2 Pembuatan Animasi 2D dengan Adobe After Effect	48
4.1.4.2.1 Pembuatan Komposisi Media Animasi	48
4.1.4.2.2 Lembar Kerja After Effect	49
4.1.4.2.3 Setup Backsound dan Voice Over	50
4.1.4.2.4 Setup BLOB / BG Mini Scene 1	51
4.1.4.2.5 Setup Bubble Pikiran Scene 1	52
4.1.4.2.6 Manipulasi Layer dengan CLEAN & OCCLUDED	53
4.1.4.2.7 Transisi Scene 1 ke Scene 2	54
4.1.4.2.8 Animasi Scene 2	55
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	59
4.1.4.2.13 Animasi Scene 4 Bagian Laptop	59
4.1.4.2.14 Animasi Scene 4 Bagian Konsultasi	60
4.1.4.2.15 Transisi Scene 4 ke Scene 5	61
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	64
4.1.4.2.20 Animasi Scene 6 Bagian Online Shop	65
4.1.4.2.21 Animasi Scene 6 Bagian COD	66
4.1.4.2.22 Transisi Scene 6 ke Scene 7	67
4.1.4.2.23 Animasi Scene 7	68
4.2 Pengujian	68
4.2.1 Detail Kuisioner Google Form	69
4.2.2 Hasil Jawaban Kuisioner	70
4.2.2.1 Pemetaan Demografi dan Implikasi Psiko	70

4.2.2.2 Daya Tarik Iklan (Validasi Estetika Visual)	71
4.2.2.3 Tingkat Pemahaman Pesan pada Iklan Animasi.....	72
4.2.2.4 Tingkat Relevansi Iklan dengan Kebutuhan Pengguna	73
4.2.2.5 Kesesuaian Durasi Iklan Animasi.....	74
4.2.2.6 Kualitas Audio (Backsound & Suara Narator).....	75
4.2.2.7 Persentase Kemungkinan Responden Mencari Tahu Toko Bos Laptop Jogja Lebih Lanjut	76
4.2.3 Ringkasan Responden Ahli Multimedia.....	77
4.2.4 Ringkasan Hasil Analisis Responden.....	78
BAB V PENUTUP	81
5.1 Kesimpulan	81
5.2 Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN	86

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian	9
Tabel 3. 1 Deskripsi Masalah	17
Tabel 3. 2 Usulan Solusi atas Permasalahan	17
Tabel 3. 3 Kebutuhan Hardware	19
Tabel 3. 4 Kebutuhan Software	19
Tabel 3. 5 Kebutuhan Brainware	20
Tabel 4. 1 Tabel Detail Kuisisioner GForm	69
Tabel 4. 2 Analisis Responden Ahli Multimedia	77
Tabel 4. 3 Rekapitulasi rata-rata hasil kuisisioner	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Diagram MDLC (Multimedia Development Life Cycle)	21
Gambar 4. 1 Tampilan Awal Freepik	33
Gambar 4. 2 Freepik Collection of ready to animation of male character	36
Gambar 4. 3 Scene 1	37
Gambar 4. 4 Scene 2	37
Gambar 4. 5 Scene 3	38
Gambar 4. 6 Scene 4	38
Gambar 4. 7 Scene 5	39
Gambar 4. 8 Scene 6	39
Gambar 4. 9 Scene 7 - Call-To-Action	40
Gambar 4. 10 Upbeat Corporate - Positive Drive Sonican Pixabay	40
Gambar 4. 11 Gemini TTS AI Voice Over Zephyr.....	41
Gambar 4. 12 New Document Adobe Illustrator.....	42
Gambar 4. 13 Pembuatan Scene 1 Illustrator	43
Gambar 4. 14 Pembuatan Scene 2 Illustrator	43
Gambar 4. 15 Pembuatan Scene 3 Illustrator	44
Gambar 4. 16 Pembuatan Scene 4 Illustrator	45
Gambar 4. 17 Pembuatan Scene 5 Illustrator	45
Gambar 4. 18 Pembuatan Scene 6 Illustrator	46
Gambar 4. 19 Pembuatan Scene 7 Illustrator	47
Gambar 4. 20 Composition Settings After Effect.....	48
Gambar 4. 21 After Effect's Workspace	49
Gambar 4. 22 Import Backsound & VO	50
Gambar 4. 23 Setup BLOB Background	51
Gambar 4. 24 A group of Bubble Mind	52
Gambar 4. 25 Character layer manipulation for transition	53
Gambar 4. 26 Transisi Scene 1 > 2 dengan BLOB BG	54
Gambar 4. 27 Tampilan Animasi Scene 2	55

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	59
Gambar 4. 32 Tampilan Animasi Scene 4 - laptop View	59
Gambar 4. 33 Tampilan Animasi Scene 4 - Bagian Konsultasi Gratis.....	60
Gambar 4. 34 Transisi Scene 4 ke Scene 5	61
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	64
Gambar 4. 39 Tampilan Animasi Scene 6 Olshop Bos Laptop Jogja.....	65
Gambar 4. 40 Tampilan Animasi Scene 6 Bagian COD.....	66
Gambar 4. 41 Transisi Stroke Layer Scene 6 ke Scene 7.....	67
Gambar 4. 42 Tampilan Animasi CTA Scene 7	68
Gambar 4. 43 GForm - Status Responden	70
Gambar 4. 44 GForm - Iklan Menarik	71
Gambar 4. 45 GForm - Pemahaman Animasi	72
Gambar 4. 46 GForm - Relevansi Iklan	73
Gambar 4. 47 GForm - Kesesuaian Durasi	74
Gambar 4. 48 GForm - Kualitas Audio.....	75
Gambar 4. 49 GForm - Ketertarikan Responden dengan Bos Laptop Jogja.....	76
Gambar 4. 50 Responden Ahli Multimedia	77

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