

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PENGEMBANGAN MEDIA PROMOSI
BERBASIS MOTION GRAPHIC DI SMK METHODIST 2
PALEMBANG**



Disusun Untuk Memenuhi Syarat Menyelesaikan Pendidikan Sarjana Terapan
Jurusan Jurusan Teknik Komputer
Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital

Oleh :

Enrico Wijaya

061940722631

**POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
PALEMBANG**

2023

**Analisis dan Pengembangan Media Promosi Berbasis Motion
Graphic DI SMK METHODIST 2 Palembang**



Oleh:

ENRICO WIJAYA (061940722631)

Palembang, Agustus 2023

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Ema Laila, S.Kom., M.Kom

NIP. 197703292001122002

Rian Rahmanda, S.Kom., M.Kom

NIP. 1989012552019031013

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Komputer

Ketua Program Studi

Azwardi, S.T., M.T.

NIP. 197005232005011004

Ema Laila, S.Kom., M.Kom

NIP. 197703292001122002

**Analisis dan Pengembangan Media Promosi Berbasis Motion
Graphic DI SMK METHODIST 2 Palembang**



**Telah diuji dan dipertahankan di depan dewan penguji pada sidang Skripsi
pada Selasa, 8 Agustus 2023**

Ketua Dewan Penguji

Tanda Tangan

Slamet Widodo, S.Kom.,M.Kom
NIP. 197305162002121001

.....

Anggota Dewan Penguji

Ikhtison Mekongga, S.T.,M.Kom
NIP. 197705242000031002

.....

Isnainy Azro, S.Kom.,M.Kom
NIP. 197310012002122002

.....

Arsia Rini, S.Kom.,M.Kom
NIP. 198809222020122014

.....



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA JURUSAN
TEKNIK KOMPUTER**

Jalan Sriwijaya Negara, Palembang 30139. Telp. 0711-353414

Website : www.polsri.ac.id E-mail : info@polsri.ac.id



SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda-tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Enrico Wijaya

NIM : 061940722631

Jurusan : Teknik Komputer

Program Studi : DIV-Teknologi Informatika Multimedia Digital

Judul Skripsi : Analisis dan Pengembangan Media Promosi
Berbasis Motion Graphic DI SMK METHODIST 2
Palembang

Dengan ini menyatakan :

1. Skripsi yang saya buat dengan judul sebagaimana tersebut di atas beserta isinya merupakan hasil penelitian saya sendiri.
2. Skripsi tersebut bukan plagiat atau menyalin skripsi milik orang lain
3. Apabila skripsi ini dikemudian hari dinyatakan plagiat atau menyalin skripsi milik orang lain, maka saya bersedia menanggung konsekuensinya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk diketahui oleh pihak pihak yang berkepentingan.

Palembang, 2024

Yang membuat pernyataan

Enrico Wijaya
NIM 061940722631

Motto

“Wujudkan tekadmu dengan dimulai dari kemauan”

ABSTRACT

In an educational institution, a marketing process is needed to maintain the continuity of the system in an institution. Therefore, it is necessary to create an attractive and effective promotional media. The author designs promotional media for SMK Methodist 2 Palembang with the concept of 2-dimensional animation or motion graphics. The problem found is that some people do not know much about SMK Methodist 2 Palembang. Therefore, SMK Methodist 2 Palembang needs more attractive, creative and effective promotional media such as motion graphics. This research uses the MDLC development method (Multimedia Development Life Cycle) which consists of six stages, namely concept, design, material collecting, assembly, and testing, distribution. The software used in this research is Adobe EPIC model analysis is carried out to test the effectiveness of the motion graphic as a promotional media for SMK Methodist 2 Palembang. There are four EPIC dimensions namely Empathy, Persuasion, Impact, and Communication. Testing the effectiveness of motion graphics of SMK Methodist 2 Palembang using the EPIC model is very effective because the results for the Empathy, Persuasion, Impact, and Communication dimensions are 4.61, 4.55, 4.74, and 4.77, respectively. In this case, the communication dimension is the most dominant of all dimensions. This can happen because the motion graphic display on SMK Methodist 2 Palembang can convey information that is precise, clear, and easily understood by the audience.

Keywords: *Motion Graphic, Promotional Media, SMK Methodist 2, EPIC Model*

RINGKASAN

Dalam suatu instansi pendidikan diperlukan sebuah proses pemasaran untuk mempertahankan keberlangsungan sistem pada suatu instansi tersebut. Oleh karena itu, perlu diciptakan sebuah media promosi yang menarik dan efektif. Penulis merancang media promosi SMK Methodist 2 Palembang dengan konsep animasi 2 dimensi atau *motion graphic*. Permasalahan yang ditemukan adalah sebagian masyarakat belum mengetahui banyak tentang SMK Methodist 2 Palembang. Oleh karena itu, SMK Methodist 2 Palembang membutuhkan media promosi yang lebih menarik, kreatif dan efektif seperti *motion graphic*. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang terdiri dari enam tahap yaitu *concept, design, material collecting, assembly, dan testing, distribution* Software yang digunakan dalam penelitian ini adalah Adobe Illustrator CC 2020, Adobe After Effects 2020, Setelah *motion graphic* selesai dibuat, dilakukan analisis model EPIC untuk menguji keefektifan *motion graphic* sebagai media promosi SMK Methodist 2 Palembang. Ada empat dimensi EPIC yaitu Empati, Persuasi, Dampak, dan Komunikasi. Pengujian keefektifan *motion graphics* SMK Methodist 2 Palembang dengan menggunakan model EPIC sangat efektif karena hasil untuk dimensi Empathy, Persuasion, Impact, dan Communication berturut-turut adalah 4,61, 4,55, 4,74, dan 4,77. Dalam hal ini, dimensi komunikasi menjadi yang paling dominan dari semua dimensi. Hal ini bisa terjadi karena tampilan *motion graphic* pada SMK Methodist 2 Palembang dapat menyampaikan informasi yang tepat, jelas, dan mudah dipahami oleh audiens.

Kata kunci: *Motion Graphic, Media Promosi, SMK Methodist 2, EPIC Model.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas karunia, serta rahmat-Nyalah Proposal skripsi ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Judul dari proposal skripsi ini adalah **“Analisis dan Pengembangan Media Promosi Berbasis Motion Graphic DI SMK METHODIST 2 Palembang”**.

Selesainya pembuatan tugas akhir ini pula tidak lepas dari berbagai pihak yang telah memotivasi dan membimbing dalam pelaksanaan kerja praktik, penulis ini mengucapkan terimakasih kepada **Ibu Ema Laila, S.Kom, M.Kom.** dan **Bapak Rian Rahmanda, S.Kom, M.Kom.** Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kesehatan, kekuatan dan kemudahan.
2. Bapak Dr. Ing. Ahmad Taqwa, M.T., selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang yang telah memberikan kesempatan untuk pelaksanaan kerja praktek ini.
3. Bapak Carlos RS, S.T., M.T., selaku Pembantu Direktur I Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang.
4. Ibu Nelly Masnila, S.E., M.Si, A.k., Pembantu Direktur II Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang.
5. Bapak Ahmad Zamheri, S.T., M.T., selaku Pembantu Direktur III Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang.
6. Bapak Drs. Zakaria, M.Pd., selaku Pelaksana Bidang Kerjasama Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang.
7. Bapak Azwardi, S.T., M.T., selaku Ketua Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang.
8. Ibu Ema Laila, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Prodi Teknologi Informatika Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya.
9. Kedua orang tua dan keluarga besar yang telah memberikan dukungan dalam melaksanakan kerja praktek.

10. Segenap Dosen Politeknik Negeri Sriwijaya yang telah memberikan bimbingan akademik.

Proposal Skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu, kritik dan saran yang membangun akan diterima dengan senang hati. Jika dalam proses penulisan laporan ini terdapat kesalahan baik yang disengaja maupun yang tidak disengaja, dengan rendah hati penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya.

Akhir kata semoga laporan kerja praktek ini dapat bermanfaat dan dapat menambah pengetahuan bagi kita semua.

Palembang, Agustus 2023

Penulis

DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PENGESAHAN BIMBINGAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI	iii
MOTTO	iv
ABSTRAK	v
RINGKASAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Konsep Dasar Video	6
2.1.1 Pengertian Video	6
2.1.2 Fungsi Video	6
2.2 <i>Motion Graphics</i>	6
2.2.1 Sejarah.....	6
2.2.2 Definisi Motion Graphic	8
2.2.3 Produksi	9
2.2.4 Prinsip dalam Motion Graphic	11
2.3. Promosi	20
2.4. After Effect CC 2020	21

2.5. Photoshop 2020	23
2.6. Adobe Premiere Pro Cc 2020.....	23
2.7. Perangkat Keras (Hardware) Yang Digunakan.....	23
2.8. Metode Pengumpulan Data	24
2.9 Pengertian Metode Penelitian	24
2.10 Skala <i>Likert</i>	24
2.11 Penelitian Sebelumnya	24

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Kerangka Penelitian	28
3.2 Perancangan <i>motion graphic</i>	29
3.2.1 Referensi <i>motion graphic</i>	29
3.2.2 <i>Concept</i>	31
3.2.3 <i>Design</i>	32
3.2.4 <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Materi)	38
3.2.5 <i>Assembly</i> (Perakitan)	39
3.2.6 <i>Testing</i> (Pengujian)	44

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Hasil Video Animasi 2D	45
4.2 Pengujian.....	60
4.2.1 Deskripsi Pengujian	60
4.2.2 Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	60
4.2.2 Sampel Penelitian	61
4.2.3 Prosedur Pengujian	62
4.2.4 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner	63
4.2.5 Data Hasil Pengujian.....	66

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	71
5.2 Saran	71

DAFTAR PUSTAKA	72
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	71
----------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh <i>storyboard</i>	10
Gambar 2.2 <i>Gathering, Dispersion, Exclusion, Chunking</i>	12
Gambar 2.3 <i>Optical Center dan Off-Center</i>	13
Gambar 2.4 <i>Dissolve Transition</i>	15
Gambar 2.5 <i>Push Transition</i>	16
Gambar 2.6 <i>Wipe Transition</i>	17
Gambar 2.7 <i>Page Turn Transition</i>	18
Gambar 3.1 Metode Luther	29
Gambar 3.2 Tampilan video <i>motion graphic</i> SMK Nesaci	30
Gambar 3.3 Tampilan video <i>motion graphic</i> SMK Nesaci	30
Gambar 3.4 Tampilan video <i>motion graphic</i> SMKN 1 Sukatani	31
Gambar 3.5 Proses Pembuatan aset	38
Gambar 3.6 Proses Pembuatan aset	39
Gambar 3.7 Animasi 2D	40
Gambar 3.8 <i>New compositing</i>	41
Gambar 3.9 <i>Import File Adobe After Effects 2020</i>	41
Gambar 3.10 Area kerja <i>Adobe After Effects 2020</i>	42
Gambar 3.11 <i>Basic Animation</i>	42
Gambar 3.12 <i>Text Animation</i>	43

Gambar 3.13 <i>Video Transition</i>	43
Gambar 3.14 <i>Rendering After Effects CS 2020</i>	44
Gambar 4.1 Pertanyaan tentang bingung ingin melanjutkan sekolah dimana	45
Gambar 4.2 Pertanyaan tentang bingung memilih sekolah yang tepat	46
Gambar 4.3 Logo Sekolah Methodist 2	46
Gambar 4.4 Gambar ilustrasi gedung sekolah Methodist 2	47
Gambar 4.5 Gambar ilustrasi individu,kreativitas dan kesiapan peserta didik	47
Gambar 4.6 Gambar lokasi strategis SMK Methodist 2	48
Gambar 4.7 Gambar karakter yang sedang melakukan kegiatan belajar secara digital	48
Gambar 4.8 Gambar laptop	49
Gambar 4.9 Gambar karakter sedang melakukan pembelajaran berbasis digital	49
Gambar 4.10 Gambar ilustrasi buku dan bola dunia	50
Gambar 4.11 Teks Jurusan SMK Methodist 2	50
Gambar 4.12 Gambar ilustrasi 2 jurusan SMK Methodist 2	51
Gambar 4.13 Teks Fasilitas SMK Methodist 2	51
Gambar 4.14 Gambar ilustrasi perpustakaan SMK Methodist 2	52
Gambar 4.15 Gambar ilustrasi laboratorium IPA	52
Gambar 4.16 Gambar ilustrasi laboratorium kimia	53
Gambar 4.17 Gambar ilustrasi laboratorium fisika	53
Gambar 4.18 Gambar ilustrasi laboratorium komputer	54
Gambar 4.19 Gambar ilustrasi karakter dan program ekstrakurikuler	54
Gambar 4.20 Teks ilustrasi ekstrakurikuler SMK Methodist 2	55

Gambar 4.21 Gambar ilustrasi program ekstrakurikuler	55
Gambar 4.22 Gambar ilustrasi piala penghargaan	56
Gambar 4.23 Gambar prestasi prestasi SMK Methodist 2	56
Gambar 4.24 Gambar ilustrasi 2 tangan sedang berjabat tangan	57
Gambar 4.25 Gambar ilustrasi kerja sama SMK Methodist 2	57
Gambar 4.26 Gambar ilustrasi gedung SMK Methodist 2	58
Gambar 4.27 Gambar bumper out logo SMK Methodist 2.....	58
Gambar 4.28 Gambar ilustrasi logo SMK Methodist 2	59
Gambar 4.29 Gambar ilustrasi logo SMK Methodist 2 dan contact person	59

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Referensi Jurnal Penelitian	25
Tabel 3.2 <i>Storyboard</i>	32
Tabel 4.2 Distribusi Responden berdasarkan Usia	66
Tabel 4.3 Distribusi Responden berdasarkan Jenis Kelamin	66
Tabel 4.4 Distribusi Responden berdasarkan hasil data penelitian	66