

**PENGGUNAAN ANIMASI DALAM PEMBUATAN KONTEN
MARKETING: STUDI KASUS PEMBUATAN VIDEO
SINEMATIK DAN MOTION GRAPHIC UNTUK MARKETING**

PRODUK MOBIL



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENGKAJIAN

ALVIN SENA JUTIKO

0000018877

PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG
2021

**PENGGUNAAN ANIMASI DALAM PEMBUATAN KONTEN
MARKETING: STUDI KASUS PEMBUATAN VIDEO
SINEMATIK DAN MOTION GRAPHIC UNTUK MARKETING**

PRODUK MOBIL



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni

ALVIN SENA JUTIKO

0000018877

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2021

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Alvin Sena Jutiko

Nomor Induk Mahasiswa : 00000018877

Program studi : Film

Pengkajian dengan judul:

PENGGUNAAN ANIMASI DALAM PEMBUATAN KONTEN MARKETING:
STUDI KASUS PEMBUATAN VIDEO SINEMATIK DAN MOTION
GRAPHIC UNTUK MARKETING PRODUK MOBIL

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 5 Januari 2022



(Alvin Sena Jutiko)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul

PENGGUNAAN ANIMASI DALAM PEMBUATAN KONTEN MARKETING:
STUDI KASUS PEMBUATAN VIDEO SINEMATIK DAN MOTION
GRAPHIC UNTUK MARKETING PRODUK MOBIL

Oleh
Nama : Alvin Sena Jutiko
NIM : 00000018877
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 18 Januari 2022

Pukul 15.30 s/d 16.15 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn.
0311097401

Penguji



Muhammad Cahya M.D., S.Sn., M.Ds
0331107801

Pembimbing



Rr Mega Iranti K., S.Sn., M.Ds.
0303018005

Ketua Program Studi Film

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
0328097503

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Alvin Sena Jutiko

NIM : 00000018877

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**PENGGUNAAN ANIMASI DALAM PEMBUATAN KONTEN MARKETING:
STUDI KASUS PEMBUATAN VIDEO SINEMATIK DAN MOTION
GRAPHIC UNTUK MARKETING PRODUK MOBIL**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 5 Januari 2022

Yang menyatakan,



(Alvin Sena Jutiko)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan Pengkajian ini dengan judul: “PENGUNAAN ANIMASI DALAM PEMBUATAN KONTEN MARKETING: STUDI KASUS PEMBUATAN VIDEO SINEMATIK DAN MOTION GRAPHIC UNTUK MARKETING PRODUK MOBIL” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar S1 Jurusan Film Pada Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Ina L. Riyanto, S.Pd., M.A., selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Rr Mega Iranti Kusumawardhani, S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Kepada Pimpinan Perusahaan Ricky Aliwarga

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 5 Januari 2022



(Alvin Sena Jutiko)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

**PENGGUNAAN ANIMASI DALAM PEMBUATAN KONTEN
MARKETING: STUDI KASUS PEMBUATAN VIDEO
SINEMATIK DAN MOTION GRAPHIC UNTUK MARKETING**

PRODUK MOBIL

(Alvin Sena Jutiko)

ABSTRAK

Saat ini perkembangan teknologi kian pesat, hal ini menciptakan banyak perubahan dalam gaya hidup, dimana smartphone sudah bukan lagi barang mewah, hampir semua orang memiliki smartphone. Hal ini membuat para pelaku usaha berlomba-lomba untuk mempromosikan produk mereka melalui sosial media, ada banyak cara dilakukan untuk mempromosikan produk di media sosial, salah satunya dengan *motion graphic*. *Motion graphic* adalah media dalam bentuk visual yang menggabungkan antara desain grafis dan film dengan menambahkan berbagai elemen dasar yang berbeda seperti desain objek 2 dimensi, desain objek 3 dimensi, animasi, ilustrasi, fotografi, video, musik, dan tipografi (Motion by Design, 2010: 7). Selain itu motion graphic memiliki karakteristik yang membedakannya dengan konten lainnya beberapa karakteristik tersebut adalah isi konten yang berfokus pada proses promonya, memiliki narasi yang singkat, serta menjadi alat penyampaian informasi yang singkat namun menarik untuk dilihat. Selain motion graphic ada juga konten berupa video sinematik yang berdurasi sekitar 15 detik dengan tujuan untuk mengenalkan produk kepada penonton. Dengan adanya konten-konten tersebut dapat meningkatkan penjualan dan daya saing dari PT.PLAZA AUTO PRIMA.

Kata kunci: *Motion graphic*, Sinematik, Konten, Media sosial, Animasi.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

**THE USAGE OF ANIMATION IN CONTENT MARKETING: A
CASE STUDY OF CINEMATIC VIDEO AND MOTION
GRAPHIC DEVELOPMENT FOR CAR PRODUCT
MARKETING**

(Alvin Sena Jutiko)

ABSTRACT (English)

Currently the development of technology is increasingly rapid, this creates many changes in lifestyle, where smartphones are no longer a luxury item, almost everyone has a smartphone. This makes businessman compete to promote their products through social media, there are many ways to promote products on social media, one of which is with motion graphics. Motion graphics are media in visual form that combines graphic design and film by adding different basic elements such as 2-dimensional object design, 3-dimensional object design, animation, illustration, photography, video, music, and typography (Motion by Design, 2010). : 7). In addition, motion graphics have characteristics that distinguish them from other content, some of these characteristics are content that focuses on the promo process, has a short narrative, and is a tool for delivering information that is brief but interesting to look at. In addition to motion graphics, there is also content in the form of cinematic videos that last about 15 seconds with the aim of introducing the product to the audience. With these contents, it can increase sales and competitiveness of PT.PLAZA AUTO PRIMA.

Keywords : *Motion Graphic, cinematic, social media, content, animation.*

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
1. PENDAHULUAN.....	1
2. TINJAUAN PUSTAKA	2
3. METODE PENELITIAN	6
4. TEMUAN.....	8
5. KESIMPULAN.....	15
6. DAFTAR PUSTAKA	18

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

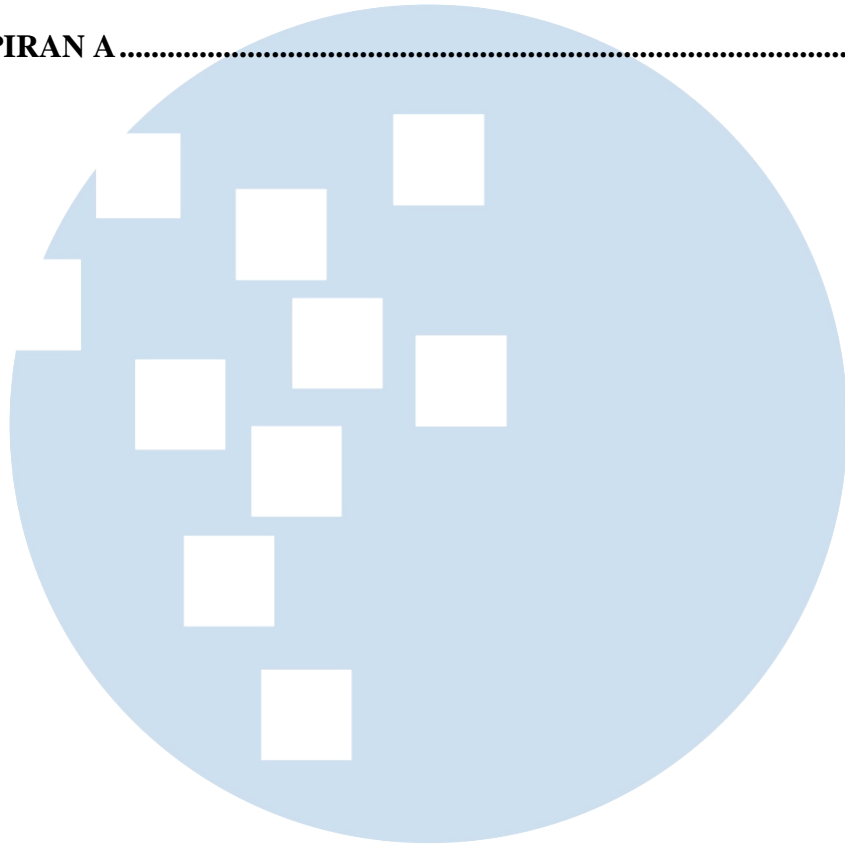
Gambar 2.1. Eadweard Muybridge's Zoopraxiscope	3.
Gambar 3.1. Diagram kualitatif model miles dan Huberman.....	8.
Gambar 4.1. Teknik close up shot untuk detail fitur.....	9.
Gambar 4.2. Penggunaan slow in slow out pada video promosi untuk fitur Interior.....	10.
Gambar 4.3. Contoh konten proses memanfaatkan promosi.....	10.
Gambar 4.4. Contoh <i>background</i> konten <i>motion graphic</i>	12.
Gambar 4.5. Background di animasikan untuk membuat efek awan bergerak....	13.
Gambar 4.6. Penggunaan Teknik <i>Panning</i> pada konten <i>motion graphic</i>	13.
Gambar 4.7. Contoh <i>loop</i> animation pada tulisan "Spektakuler".....	14.
Gambar 4.8. Contoh animasi reveal dengan squash and stretch untuk membuat efek pop up.....	15.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

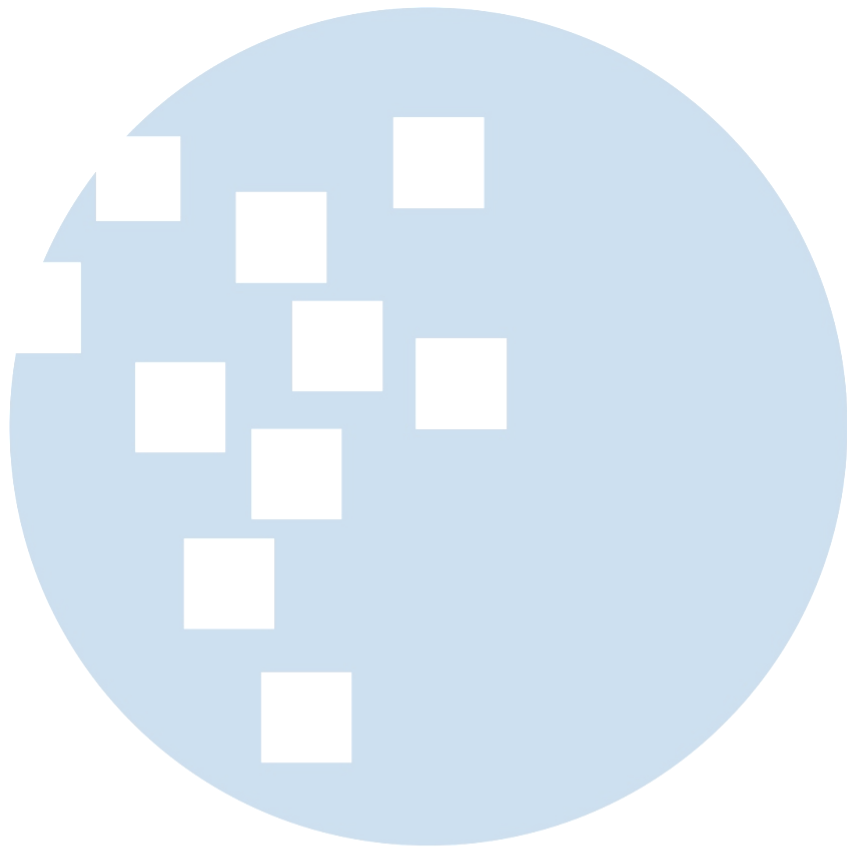
DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A..... 18.



UMMN

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA