

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI VIDEO PROMOSI

BERBASIS *MOTION GRAPHIC* UNTUK PROMOSI PRODUK

BANK MAYAPADA



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Pendidikan program sarjana

Disusun Oleh:

Zumanto
2019131016

Pembimbing:

Yuni Roza, S.Kom., M.Kom

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS KOMPUTER

UNIVERSITAS UNIVERSAL

2023

HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : Zumanto
NIM : 2019131016
Program Studi : Teknik Informatika
Judul Tugas Akhir : Perancangan dan Implementasi Video Promosi Berbasis *Motion Graphic* Untuk Promosi Produk Bank Mayapada.

Telah disetujui untuk dipertanggung jawabkan di depan dewan penguji pada Tugas Akhir pada Program Strata Satu (S1) Sarjana Komputer Program Studi Teknik Informatika Universitas Universal.

Batam, 31 Juli 2023

Pembimbing

Yuni Roza, S.Kom., M.Kom

NIDN : 0402068704

Mengetahui:

Koordinator Program Studi Teknik Informatika

Yongky Pernando, S. Kom, M. Kom

NIDN : 1013049001

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI VIDEO
PROMOSI BERBASIS *MOTION GRAPHIC* UNTUK PROMOSI
PRODUK BANK MAYAPADA

Disusun Oleh:

Zumanto

2019131016

Pembimbing

Yuni Roza S.Kom., M.Kom

Tanggal : 31 Juli 2023

Batam, 31 Juli 2023

Program Studi Teknik Informatika

Universitas Universal

Koordinasi Progran Studi

Yongky Pernando, S.Kom., M.Kom

NIDN : 1013049001

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zumanto

NIM : 2019131016

Program Studi : Teknik Informatika

Judul Tugas Akhir : Perancangan dan Implementasi Video Promosi Berbasis *Moiton Graphic* Untuk Promosi Produk Bank Mayapada.

Menyatakan dengan sebenar – benarnya bahwa Tugas Akhir yang saya tulis ini adalah benar – benar karya saya sendiri, bukan hasil jiplakan (plagiat), belum pernah diterbitkan atau dipublikasikan dimanapun atau dalam bentuk apapun, serta belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi.

Atas pernyataan ini, saya siap menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap Tugas Akhir saya ini.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya

Batam, 31 Juli 2023

Yang membuat pernyataan

Zumanto
2019131016

ABSTRAK

Kota Batam merupakan tempat berdirinya bank yang dikenal dengan nama Bank Mayapada Cabang Batam. Dengan pengaruh banyak lawan bank untuk menyelesaikan kemajuan sehingga banyak klien merasa sulit untuk menentukan produk yang mereka butuhkan. Sulit bagi banyak pelanggan untuk memahami manfaat dari suatu produk yang sedang dipromosikan. memanfaatkan motion graphics untuk mempromosikan produk secara efektif adalah solusinya. Dalam dunia pemasaran atau promosi, Anda tentu membutuhkan promosi yang sangat menarik agar orang atau klien ingin membeli barang tersebut. Ada berbagai macam promosi, salah satunya adalah video animasi. Karena menggabungkan tulisan, gambar, dan audio, animasi grafis gerak memiliki keunikan tersendiri. Dari hal tersebut, pencipta perlu membuat media waktu terbatas dengan memanfaatkan rekaman berbasis realistik gerak sehingga iklan yang ditampilkan lebih menarik bagi masyarakat umum/klien. Audio ditambahkan ke animasi grafik gerak ini, yang dibuat dengan *Adobe Illustrator* dan *Adobe After Effects*. Maka dari itu dibuatlah sebuah video promosi produk Bank Mayapada Cabang Batam berbasis motion graphic yang dibuat dan diimplementasikan oleh penulis.

Kata Kunci : *Promosi, Motion Graphic, Video Animasi*

ABSTRACT

The city of Batam is home to the bank known as Bank Mayapada Batam Branch. With the impact of many bank adversaries to complete advancements so numerous clients find it challenging to decide the item they need. It is difficult for so many customers to understand the benefits of a product that is being promoted. Utilizing motion graphics in order to effectively promote a product is the solution. In the realm of showcasing or advancement, you certainly need an extremely appealing advancement so that individuals or clients need to purchase the item. There are many different kinds of promotions, one of which is animated videos. Because it combines writing, images, and audio, motion graphic animation is unique in and of itself. From this, the creator needs to make limited time media utilizing movement realistic based recordings so the advertising that is completed is more alluring to people in general/clients. Audio was added to this motion graphic animation, which was made with Adobe Illustrator and Adobe After Effects. As a result, a motion graphic-based promotional video for Bank Mayapada Batam Branch products was created and implemented by the authors.

Keywords : Promotion, Motion Graphic, Video Animation

KATA PENGANTAR

Segala puji dan rasa syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa. Atas segala hikmat, karunia dan kasih sayang-Nya yang tidak terhingga, karena atas berkat rahmat-Nya penulis diberikan kemudahan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. Adapun penulisan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan jenjang Sarjana Strata 1 Teknik Informatika pada Universitas Universal Batam. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak – pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, bimbingan, saran dan dorongan baik secara moral maupun materi dari awal sampai akhir penyusunan Tugas Akhir ini kepada :

1. Kedua orang tua Ayah dan Ibu yang tercinta, yang telah senantiasa memberikan dukungan, semangat dan doa untuk penulis.
2. Ibu Chelsy selaku pimpinan Bank Mayapada Cabang Batam yang telah membantu penulis dalam penelitian tugas akhir ini, seperti memberikan izin penelitian tugas akhir penulis yaitu Promosi Produk Bank Mayapada Cabang Batam.
3. Ibu Yuni Roza, S.Kom., M.Kom selaku pembimbing tugas akhir atas bimbingannya sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini, masih jauh dari kata sempurna, besar harapan penulis semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Batam, 31 Juli 2023

Zumanto

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Identifikasi Permasalahan.....	5
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Ruang Lingkup.....	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Landasan Teori	8
2.1.1 Promosi	8
2.1.2 Multimedia.....	8
2.1.3 Animasi	9
2.1.4 <i>Adobe After Effect</i>	15
2.1.5 <i>Adobe Illustrator</i>	16
2.1.6 Desain Grafis	16
2.1.7 Video.....	17
2.1.8 Bank	17
2.1.9 Nasabah.....	18
2.1.10 <i>Multimedia Development Live Cycle (MDLC)</i>	19

2.2	Penelitian Terdahulu	20
BAB III METODE PEMBAHASAN.....		31
3.1	Gambaran Umum Objek Penelitian	31
3.2	Metode Penelitian.....	32
3.3	Jadwal Penelitian	38
BAB IV PEMBAHASAN		39
4.1	Perancangan	39
4.1.1	<i>Concept</i> (Konsep).....	39
4.1.2	<i>Design</i> (Perancangan)	39
4.1.2.1	Sketsa Karakter.....	40
4.1.2.2	Perancangan <i>Storyboard</i>	40
4.1.3	<i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan)	46
4.1.3.1	Aset	46
4.1.3.2	Tipografi	52
4.1.4	<i>Assembly</i> (Pembuatan).....	53
4.1.4.1	Rancangan Animasi <i>Motion Graphic</i>	53
4.2	Implementasi Penelitian	60
4.3	Hasil Penelitian.....	61
4.3.1	Hasil Penilaian Kuesioner	63
4.3.2	Hasil Penilaian Kuesioner untuk Penonton	68
BAB V PENUTUP.....		73
5.1	Kesimpulan	73
5.2	Saran	74
DAFTAR PUSTAKA.....		75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Animasi Tradisional	10
Gambar 2.2 Contoh Animasi 2D.....	11
Gambar 3. 1 <i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i>	32
Gambar 3.2 Wawancara Pimpinan Bank Mayapada Cabang Batam	34
Gambar 4.1 Sketsa Karakter	40
Gambar 4.2 <i>Font Couture</i>	52
Gambar 4.3 <i>Font Eastman Roman Trial Black</i>	52
Gambar 4.4 <i>Adobe After Effect</i>	53
Gambar 4.5 <i>Composition</i>	54
Gambar 4.6 <i>Project Panel</i>	54
Gambar 4.7 <i>Solid</i>	55
Gambar 4.8 <i>Composition Panel</i>	55
Gambar 4.9 <i>TimeGraph</i>	56
Gambar 4.10 <i>TransForm</i>	56
Gambar 4.11 <i>KeyFrame</i>	57
Gambar 4.12 <i>Text Tool</i>	58
Gambar 4.13 Tulisan dan <i>KeyFrame</i>	58
Gambar 4.14 <i>Panel Effect & Presets</i>	58
Gambar 4.15 <i>Add to Render Queue</i>	59
Gambar 4.16 Hasil Video.....	59
Gambar 4.17 Hasil <i>Upload YouTube</i>	61

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pertanyaan Dalam Kuesioner.....	32
Tabel 3.2 Jadwal Penelitian.....	38
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i>	41
Tabel 4.2 Karakter untuk <i>Motion Graphic</i>	46
Tabel 4.3 Aset untuk <i>Motion Graphic</i>	47
Tabel 4.4 <i>Background</i> untuk <i>Motion Graphic</i>	50
Tabel 4.5 Produk untuk <i>Motion Graphic</i>	51
Tabel 4.6 Kriteria Penilaian Kuesioner	62
Tabel 4.7 Skor Kelayakan Kuesioner.....	63
Tabel 4.8 Nilai Kelayakan Kuesioner (Pimpinan)	64
Tabel 4.9 Nilai Total Kelayakan Kuesioner (Pimpinan).....	66
Tabel 4.10 Pertanyaan untuk penonton.....	68
Tabel 4.11 Hasil Skor Kuesioner Penonton	69
Tabel 4.12 Total Hasil Data Kuesioner.....	71

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Saat ini, manusia menggunakan teknologi untuk membuat konten kreatif untuk mengkomunikasikan dan menyampaikan informasi atau dikenal juga dengan komunikasi visual, dimana informasi disajikan dalam bentuk visual yang lebih menarik dan dinamis. Saat ini, media sudah dapat memutar video yang dapat digunakan untuk mempromosikan media dan memperingatkan penggunanya. (Rifai, Astriyani & Indria 2018).

Penerapan teknologi sudah banyak digunakan untuk melakukan usaha seperti di bidang jasa dan pelayanan, salah satunya dunia perbankan. Dalam perbankan teknologi digunakan untuk melakukan pembukaan rekening secara online, layanan *Customer Service*, *Internet Banking* dan *Mobile Banking* (Muhammad & Sari, 2020).

Secara umumnya Indonesia sudah memiliki berbagai macam – macam Bank yang terdapat di berbagai kota. Bank dicirikan sebagai substansi usaha yang menghimpun kekayaan dari masyarakat sebagai dana cadangan dan mengedarkannya kepada masyarakat secara umum sebagai kredit serta berbagai sarana untuk mengatur tata kehidupan orang perseorangan yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 10 Tahun 1998 tentang Perbankan. (Eltika & Tanjung, 2019).

Persaingan di bidang keuangan saat ini sangat ketat, karena banyak saingan bank dalam memajukan barang-barang bank, misalnya dana cadangan, simpanan permintaan, simpanan waktu dan barang kredit (Fathoni et al., 2020). Keunggulan produk ditentukan oleh kualitas layanan karena produk sangat bergantung pada layanan karyawan bank (Putra & Susanti, 2019).

Pembuatan video promosi sudah banyak digunakan di berbagai kalangan untuk menarik perhatian para pelanggan. Promosi tentunya dilakukan dengan harapan mampu untuk menarik masyarakat, untuk membuka salah satu produk yang disediakan Bank Mayapada Cabang Batam (Putra, 2019). Kemajuan yang digunakan di bank adalah iklan termasuk media cetak, pameran penawaran dan media elektronik yang dapat mengirim pesan ke berbagai individu atau kelompok secara bersamaan (Fanny, Sugianta Ovinus Ginting, 2020). Penilaian awal konsumen terhadap suatu produk, baik dari segi manfaat maupun kualitasnya, sangat dipengaruhi oleh promosi produk tersebut (Kadiasti et al., 2019). Dalam mempromosi produk harus mampu menarik perhatian atau mempertahankan ketertarikan, membangkitkan keinginan. Bank Mayapada melakukan video promosi perusahaan agar dapat memperkenalkan produk – produknya, menginformasikan keunggulan produk, manfaat produk, dan lain- lain agar bisa menjadi salah satu pilihan nasabah.

PT, Bank Mayapada Internasioanl, Tbk didirikan pada tanggal 7 September 1989 di Jakarta, diperkenalkan oleh pendeta ekuitas Republik Indonesia pada tanggal 10 Januari 1990, mulai bekerja pada 16 Maret 1990 dan secara resmi berubah menjadi

bank bisnis pada 23 Maret 1990. Bank Mayapada memiliki beberapa cabang yang terdapat di beberapa kota Indonesia, Batam salah satu cabang yang dimiliki Bank Mayapada, yang resmi beroperasi pada Tahun 2017.

Bank Mayapada memiliki 4 produk utama yang sangat menarik untuk nasabah seperti produk My Saving, My Depo, Simpel dan Tabunganku, dari 4 produk ini My Saving adalah tabungan yang memberikan lebih dari tabungan biasa, disertai fitur beragam untuk menunjang aktivitas perbankan. My Depo adalah pilihan yang terbaik untuk melakukan investasi, semakin besar penempatan dana dan jangka waktu penempatannya semakin besar juga hasil investasinya. Simpel adalah tabungan pelajar untuk mempermudah dalam melakukan tabungan sejak dini dan merasakan mudahnya memiliki tabungan sendiri. Tabungan adalah rekening tabungan perorangan yang diterbitkan oleh bank-bank di Indonesia dengan persyaratan saldo minimum yang rendah yang dirancang untuk mendorong tabungan dan meningkatkan kesejahteraan. Bukan hanya produk yang dikenal, Bank Mayapada memiliki beberapa prestasi dan penghargaan yang didapatkan beberapa tahun hingga sekarang. Bank Mayapada akan melakukan promosi produk dengan sistem berbasis *Motion Graphic* agar nasabah bisa melihat keunggulan produk yang disediakan dan Bank Mayapada belum memiliki video promosi seperti menggunakan promosi video dengan menggunakan *motion graphics*.

Motion Graphic adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan berbagai pilihan desain grafis profesional untuk membuat desain komunikasi yang dinamis dan

efektif. *Motion Graphic* sudah mulai diterapkan di banyak bidang, terutama bidang promosi (Simanjuntak & Deli, 2020). Untuk membuat *Motion Graphic* dapat menggunakan aplikasi yang bernama *Adobe After Effect*, *Adobe Premiere Pro* dan *Adobe Illustrator* yang merupakan aplikasi yang dibuat oleh Adobe System Inc (Rizal et al., 2019).

Motion Graphics merupakan sebuah penyajian audio visual dalam bentuk animasi yang dikenal dengan *Motion Graphics* sering dimanfaatkan oleh suatu bisnis atau instansi untuk menyampaikan informasi secara luas dalam bentuk iklan layanan masyarakat, *company profile* dan media promosi (Kusumadinata et al., 2019). Menurut (Aji & Nugraha, 2019), sebanyak 60% responden menjawab *motion graphic* adalah langkah tepat untuk melakukan promosi. *Motion graphics* adalah subbidang ilmu desain grafis di mana elemen desain sengaja digerakkan agar tampak hidup. Pada umum digunakan untuk grafik dalam periklanan, animasi film, dan komik (Fecher, 2017).

Berdasarkan latar belakang, maka penulis merancang video promosi *motion graphic* diharapkan dapat menjadi alat yang efektif dalam mempromosikan produk – produk Bank Mayapada seperti My Saving, My Depo, Simpel dan Tabunganku. Dengan kombinasi antara visual dari *adobe illustrator* dan animasi dari *adobe after effect*, video promosi ini dapat menciptakan dampak positif dan meningkatkan kepercayaan nasabah terhadap Bank Mayapada Cabang Batam.

1.2 Identifikasi Permasalahan

Adapun identifikasi masalah berdasarkan latar belakang dalam penelitian ini yaitu:

1. Dalam hal promosi selama ini Bank Mayapada Cabang Batam belum pernah menggunakan video berbasis *motion graphic*.
2. Produk yang harus diperkenalkan ke nasabah Bank Mayapada Cabang Batam seperti My Saving, My Depo, Simpel dan Tabunganku.
3. Nasabah sulit memberikan keputusan produk yang ingin mereka inginkan di Bank Mayapada Cabang Batam.

1.3 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah berdasarkan latar belakang dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana merancang dan membuat video *motion graphic* promosi produk Bank Mayapada Cabang Batam?
2. Bagaimana hasil evaluasi video *motion graphic* promosi produk Bank Mayapada Cabang Batam?

1.4 Ruang Lingkup

Ruang Lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dibuat untuk mempromosikan manfaat produk – produk Bank Mayapada Cabang Batam seperti My Saving, My Depo, Simpel dan Tabunganku.
2. Penelitian ini membahas tentang pembuatan video promosi animasi berbasis *motion graphic*.
3. Pembuatan hasil video promosi produk seperti My Saving, My Depo, Simpel dan Tabunganku dengan menggunakan *Adobe After Effect*, *Adobe Illustrator*, dan aset yang diambil dari brosur Bank Mayapada Cabang Batam.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Merancang dan membuat video *motion graphic* promosi produk Bank Mayapada Cabang Batam.
2. Mengetahui hasil evaluasi video *motion graphic* promosi produk Bank Mayapada Cabang Batam.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian dapat diharapkan dan memberi manfaat kontribusi dan dapat di lanjut kan untuk dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dibagian multimedia dalam pembuatan *motion graphic*.

2. Manfaat Praktis

a. Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sebuah referensi dan membantu orang dalam penggunaan animasi *Motion Graphic* sebagai media promosi.

b. Bagi Perusahaan

Mempunyai sebuah video promosi produk Bank Mayapada yang berguna untuk media promosi untuk nasabah.

c. Penulis

Penulis dapat meningkatkan ilmu pengetahuan dalam cara pembuatan tentang sebuah animasi *Motion Graphic* sebagai media promosi khususnya di perusahaan Bank Mayapada.

d. Almamater

Hasil dari penelitian ini dapat diharapkan dan memberikan referensi sebagai bahan kajian ilmu kepada almamater yang berhubungan dengan animasi motion graphic sebagai media promosi.

e. Instansi

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat mempermudah dan dapat digunakan sebagai media promosi produk untuk Bank Mayapada.