

---

## PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* IKLAN LAYANAN APLIKASI GARUDA KASIR SEBAGAI MEDIA PROMOSI DI SOSIAL MEDIA

---

Syarifah Shakila Alatas

Teknik Multimedia & Jaringan, Politeknik Negeri Batam

---

### Article Info

#### Article history:

Received Oct 26<sup>th</sup>, 2020

Revised Nov 19<sup>th</sup>, 2020

Accepted Dec 10<sup>th</sup>, 2020

#### Keyword:

Layanan Informasi

Media Promosi

*Motion Graphic*

Media sosial

### ABSTRAK

Program bimbingan yang tidak memberikan layanan informasi akan menghalangi setiap mahasiswa untuk berkembang lebih jauh, karena mereka juga ingin berkesempatan untuk mempelajari dan memahami info yang diberikan. Namun, mengetahui luasnya info yang dibagikan, mereka juga harus mengetahui informasi manakah yang jelas untuk mereka dan mana yang tidak jelas, serta jenis informasi apa yang berhubungan mengenai layanan dan fakta yang tidak berubah dan yang dapat berubah dengan berjalannya waktu. Solusi yang akan di gunakan untuk memecahkan masalah tersebut adalah *motion graphic* sebagai media perantara yang tujuan kepada para audience/ masyarakat dalam menyampaikan informasi layanan aplikasi yang nantinya akan di bagikan ke media sosial dan public dalam segi menarik perhatian kepada para audience dengan animasi yang menarik dari aspek-aspek *motion graphic*.

---

#### Corresponding Author:

Multimedia and Network,

Batam State Polytechnic,

Jl. Ahmad Yani, Batam Centre, Batam 29461,

Indonesia. Email: [Syakilaalatass@gmail.com](mailto:Syakilaalatass@gmail.com)

---

### 1. PENDAHULUAN

Ada beberapa tempat penjualan , dimana mereka tidak mengguakan layanan kasir sebagai alat pembayaran atau transaksi yang jelas , membuat transaksi tersebut terkadang menjadi susah, karena mulai dari pengeluaran pemasukan ,mengatur transaksi penjualan,pembelian, manajemen stok,dan pembukuan keuangan secara digital. saat ini banyak perusahaan seperti tempat café, makan, penjualan baju yang mulai memanfaatkan sistem dan teknologi informasi sebagai komponen utama dalam mencapai keunggulan dalam bersaing. Dengan kemajuan teknologi informasi dan sosial media, pengaksesan terhadap data atau informasi yang tersedia dapat berlangsung dengan cepat, efisien serta akurat. (S Sunarya , 2013). Selain itu dengan adanya media promosi , akan lebih memperluas informasi mengenai aplikasi yang sangat membantu ini. Garuda Kasir Adalah salah satu aplikasi kasir yang didirikan oleh PT.Garuda Cyber Indonesia, yang tidak hanya memiliki 1 produk aplikasi berbasis IT saja , tapi masih banyak lagi aplikasi yang di kembangkan oleh Garuda Cyber Indonsia . Garuda Kasir berlokasi di panam, pekanbaru, Riau . Aplikasi Garuda Kasir ini memiliki 3 tingkatan paket untuk pmbeliannya yaitu Basic, Medium, hingga Enterprise(Garuda Kasir), lalu penggunaan aplikasi Garuda Kasir tidak hanya digunakan di pc saja , tetapi juga bisa di gunakan di android yang sudah bisa di temui di play store ,tercatat 50 pelanggan sudah menggunakan aplikasi ini melalui android, dan untuk di PC sendiri sudah lebih dari 100 pelanggan.

T Teknologi multimedia yang dapat diaplikasikan dalam penyebaran informasi salah satunya adalah *motion graphic*. Penggunaan *motion graphic* sebagai pengganti media sosialisasi dianggap lebih efektif karena dapat menyampaikan informasi menjadi lebih menarik dan jelas serta dapat diakses kapan saja dan dimana saja, dengan menggunakan

penggabungan beberapa teknik dalam penyampaian informasinya didalam *motion graphic* menjadi lebih komunikatif cukup berperan penting dalam menyebarkan informasi atau gagasan yang ingin disampaikan ke semua Pelanggan.

Berdasarkan permasalahan yang telah disebutkan sebelumnya maka pada Perancangan ini dibuat *motion graphic* yang berjudul “Perancangan Motion Graphic Iklan layanan Garuda Kasir sebagai media promosi di media sosial ” dengan menggunakan metode penelitian Villamil-Molina Pengembangan multimedia akan berhasil baik dengan membutuhkan perencanaan yang teliti, penguasaan teknologi multimedia yang baik, serta penguasaan manajemen produksi yang baik (Binanto, 2013). pemilihan metode ini dikarenakan Villamil-Molina mempunyai struktur organisasi pengembangan yang jelas. Sehingga dalam pembuatannya akan menjadi lebih mudah. Pengembangan Villamil-Molina terdiri dari lima tahap yaitu Development, Preproduction, Production, Postproduction, dan Delivery.

## **BAB 2 . LANDASAN TEORI**

### **A. Tinjauan Pustaka**

Perancangan ini dibuat berdasarkan referensi dari beberapa penelitian terdahulu yang berjudul Pembuatan video promosi dengan motion grafik pada gerakan dan aksi untuk pendidikan indonesia Fandy Adam Satrio dari AMIKOM Yogyakarta. Membahas proses iklan promosi dengan cara gerakan dan aksi dalam konsep pendidikan di indonesia. Serta Perancangan yang berjudul Perancangan *Motion Grafis* iklan layanan masyarakat tentang perilaku menyimpang lesbian, gay ,biseksual dan transgendeder pada masyarakat Bukittinggi oleh Muthia Humairah dari Universitas Negeri Padang. Membahas pembuatan layanan iklan tentang perilaku yang menimpang dan bahayanya dari kegiatan LGBT.

### **B. Motion Graphic**

Menurut Michael Betancourt di dalam artikelnya yang berjudul berjudul “*The Origins of Motion Graphics*” motion graphic adalah penggabungan dari film, video, fotografi, ilustrasi, animasi dan musik. Termasuk di dalamnya yaitu tipografi dan grafis yang dapat terlihat sebagai titles untuk film, pembuka program televisi, bumper dan elemen-elemen grafis yang muncul di televisi. Motion graphic merupakan gabungan dari potongan elemen-elemen desain/animasi yang berbasis pada media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis, dengan memasukkan elemen yang berbeda-beda seperti 2D atau 3D. Media yang dimasukkan berupa still images atau gambar diam, dengan format gambar bitnamp maupun vector, dan data video manapun.

### **C. Iklan**

iklan komersial adalah iklan yang bertujuan mendukung kampanye pemasaran suatu produk atau jasa. Sedangkan iklan non-komersial memiliki jenis yang banyak, termasuk iklan tentang pencarian orang hilang, iklan layanan masyarakat, tentang lowongan pekerjaan, iklan pencarian jodoh ,dll. Namun dalam perancangan penelitian ini, saya hanya akan membahas tentang iklan nonkomersial yang bertujuan untuk kepentingan atau pelayanan masyarakat (*public service*).

### **D. Media Sosial**

media sosial merupakan suatu sarana bagi konsumen untuk berbagai informasi teks, gambar, video, dan audio dengan satu sama lain dan dengan perusahaan dan sebaliknya. Menurut pemaparan diatas media sosial adalah sebuah sarana bagi pelanggan, konsumen, dan pengguna internet untuk berbagi berupa media visual, audio

### **E. Metode Villamil-Molina**

Metode pengembangan sistem yang akan digunakan di dalam perancangan kali ini yaitu Multimedia Development Life Cycle (MDLC). dengan menggunakan Metode Villamil-Molina akan bekerja lebih baik jika menggunakan perencanaan yang rinci, menguasai teknologi multimedia yang baik, serta penguasaan manajemen produksi yang baik. Pemilihan metode disamping itu juga ada uji tahap Alfa dan beta Villamil-Molina pada perancangan ini dikarenakan VillamilMolina mempunyai struktur organisasi pengembangan yang jelas. Sehingga dalam pengembangannya akan menjadi lebih mudah dan praktis untuk di jelaskan. Pengembangan Villamil-Molina sendiri terdiri dari lima tahapan yaitu Development, Preproduction, Production, Postproduction, dan Delivery. Adapun Tahapan-tahapan metode ini sebagai berikut :

#### *1. Development*

Pada tahap *development* konsep perancangan aplikasi multimedia akan dimulai pengembangannya berdasarkan ide yang telah ditentukan. Setelah ide ditentukan maka tahap selanjutnya yaitu menentukan tujuan dan sasaran serta kepastian jaminan pembiayaan produk.

2. *Preproduction*

Pra-Production adalah tahapan awal dalam perencanaan pembuatan multimedia yaitu dengan membuat naskah, storyline dan pembuatan storyboard.

3. *Production*

Dalam tahapan ini berisi uraian proses produksi dari pengembangan yang terdiri dari animasi (animating), editing, dan rendering sebuah produk multimedia sehingga menjadi sebuah produk utuh yang siap untuk dilakukan tahap pengujian.

4. *Post Production*

Post-Production adalah pengembangan produk multimedia memasuki tahapan pengujian alfa dan beta. Namun penguji terlebih dahulu melakukan evaluasi dengan memperhatikan aspek-aspek yang ditentukan.

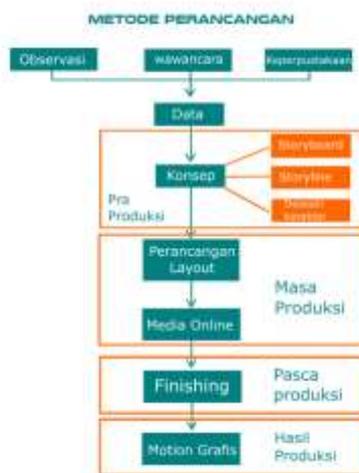
5. *Delivery*

Tahap *delivery* merupakan tahap akhir dari pengembangan produk. *Delivery* dapat menggunakan beberapa cara, yaitu melakukan pengemasan

produk, melakukan presentasi individual atau kelompok, dan publikasi produk melalui internet. Pengemasan produk dapat dikemas melalui CD/DVD dan publikasi produk melalui internet dapat dilakukan pada berbagai sosial media online. Semua tahapan ini memerlukan perhatian khusus, terutama dalam kaitannya logistik pengiriman.

### 3. METODE PERANCANGAN

Tahapan dalam metode Villamil-Molina terbagi menjadi lima bagian development, preproduction, Production, Post production, dan delivery, Tahap-tahap pengembangan Villamil-molina seperti ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode perancangan Villamil-molina

1. *Development*

Pada bagian *development* ini akan menjelaskan mengenai konsep dan tujuan dari *motion graphics*, target pengguna *motion graphics* yang akan dijelaskan dalam bentuk naratif (sinopsis). Pada tahap pembentukan ide yaitu dimulai dengan menentukan ide judul

“Iklan layanan Motion grafis Aplikasi Garuda Kasir” yang kemudian isi konten menampilkan mengenai Tata cara penggunaan aplikasi dari Garuda Kasir tersebut dan keuntungan dari menggunakan aplikasi tersebut. Tujuan dari perancangan ini yaitu terbentuknya Motion graphic yang dapat digunakan untuk memperkenalkan Aplikasi Garuda Kasir kepada Client / audience dan menjadi salah satu media promosi.

Tabel 1. Spesifikasi Produk

Judul	Perancangan motion graphic iklan layanan aplikasi Garuda Kasir sebagai media promosi
Durasi	1-2 Menit
Tujuan	terbentuknya Motion graphic yang dapat digunakan untuk memperkenalkan Aplikasi Garuda Kasir kepada Client / audience dan menjadi salah satu media promosi.
Hail	Video dengan format .MP4

## 2. Pre Production.

Proses yang dilakukan pada tahap ini adalah dengan menulis narasi, mendesain sketsa kasar pada asset, membuat storyboard untuk mengetahui gambaran sketsa scene pada motion graphic yang dibuat, mempersiapkan perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan, dan menentukan jadwal pelaksanaan.

### a. Desain Sketsa Karakter

Pada Tahap ini dilakukan pembuatan desain sketsa yang akan digunakan pada video motion graphic ini. Karakter yang digunakan pada motion graphic ini memiliki 2 karakter yaitu :

- Karakter pemilik perusahaan dan pemilik aplikasi garuda Kasir
- Karakter cewek di perusahaan yang sebelum dan sesudah nantinya menggunakan aplikasi tersebut



Gambar : 2 Gambar karakter Animasi.

### b. Storyline.

Pada tahap ini merupakan gabungan dari unsur-unsur untuk membentuk cerita sehingga menjadi kerangka utama cerita ini.

Scene	Deskripsi	Audio	Visual
Taman			
Scene 1	Adi J tiba di rumah paksiannya	Background dan Voice	Adi baru berbaras, dan sudah berbaras lagi.
Sequens 1			
Visual			
Taman			
Scene 2	Amanan dikemas bergulung dikuti dengan amaran amari	Background dan Voice	Tan sudah ribet dengan transaksi penjualan amari
Sequens 1			
Visual			
Taman			
Scene 3	Banyak foto penjualan di nada karakter untuk keranjang	Background dan Voice	Untuk memutar keranjang barang
Sequens 1			
Visual			
Taman			
Scene 4	Loro Garuda Kasir		
Sequens 1	Pop up view dalam	Background dan Voice	Waktu dikira untuk sebentar laporan
Visual			
Scene 5	Akan muncul untuk orang sedang melihat untuk produknya	Background dan Voice	Kelebihan untuk memunculkan harga yang sudah terkumpul
Sequens 1			
Visual			
Scene 6	Muncul logo dari Garuda Kasir dengan amaran	Background dan Voice	Tan Garuda Kasir
Sequens 1			
Visual			
Taman			
Scene 7	Adi J orang sedang berbicara transaksi di kasir	Background dan Voice	Kemudahan dan kenyamanan data bermasalah
Sequens 1			
Visual			
Taman			
Scene 8	Amaran HP		
Sequens 1	Munculkan amaran	Background (text) offer dan Face	Lebih sebagai kelebihan barang dengan mudah
Visual			
Scene 9	Muncul gambar dan text	Background dan Face	Lebih foto menggunakan untuk dengan laporan keuangan untuk amaran
Sequens 1			
Visual			
Taman			
Scene 10	Muncul teks dan gambar orang sedang berbicara di jalan	Audio offer dan Face	Untuk mencari info secara dan dimunculkan secara online
Sequens 1			
Visual			
Taman			
Scene 11	Garuda Kasir		
Sequens 1	Lalu muncul text	Background (text) offer dan Face	Lalu ada foto foto dari Garuda Kasir
Visual			
Taman			
Scene 12	Kembali pada logo Garuda Kasir (amanan)		

c. Perancangan Storyboard

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu dengan dilakukannya pembuatan storyboard yang berfungsi untuk menentukan alur atau jalan cerita video profil ini agar tersusun rapi dan jelas. Desain Storyboard ini terdiri dari 13 Scene. Desain storyboard disajikan pada Gambar 3.

SCENE	GAMBAR	DESKRIPSI	KETERANGAN
Scene 1		Di Tutul kasir sudah menggunakan aplikasi Garuda Kasir	ME
Scene 4		Mengaplikasikan Aplikasi Garuda Kasir	ME
Scene 7		Fitur-fitur Garuda Kasir	ME
Scene 8		Tujuan berupa aplikasi untuk menggunakan Aplikasi Garuda Kasir	ME

Scene 9		Berbagai nama dengan berbagai perincian kecil	MS
Scene 10		Foto-foto dari berbagai Perumahan yang sudah menggunakan	MS
Scene 11		Kata-kata berupa ajakan kepada masyarakat Indonesia	MS
Scene 12		Kata-kata berupa ajakan kepada masyarakat Indonesia	MS
Scene 13		Kata-kata berupa ajakan kepada masyarakat Indonesia	MS

d. Perangkat yang digunakan

Dalam suatu proses perancangan pembuatan karya multimedia dibutuhkan persiapan spesifikasi Hardware dan software yang akan digunakan seperti pada table 3.

Tabel 2. Spesifikasi Hardware dan Software

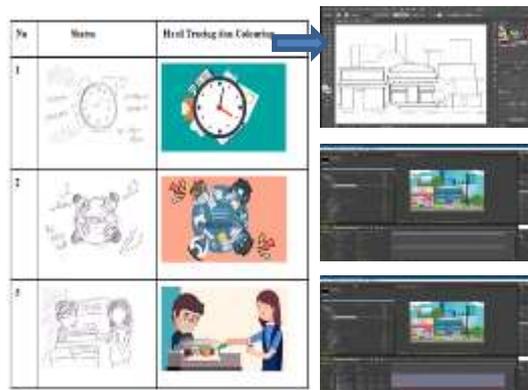
Nama Perangkat	Keterangan
Hardware	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Komputer</li> <li>- Kapasitas Memori Ram 8 Gb</li> <li>- Hardisk 1 TB</li> <li>- Microfon</li> </ul>
Software	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Windows 10</li> <li>- Adobe After Effect CC 2016</li> <li>- Adobe Premiere CC</li> <li>- Adobe Illustrator CC 2016</li> <li>- Adobe Photoshop 2016</li> </ul>

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### 3. Production

Proses yang dilakukan pada tahap ini adalah melakukan tracing dari sketsa yang sudah di buat, pengembangan animasi dari desain grafis yang sudah dibuat, pemilihan Tracing,, editing dan rendering menggunakan Adobe Illustrator CS6, Adobe Premiere CS6 Pro , Adobe After Effect CS6

##### a. Tahap Produksi



Gambar 5. Hasil Tracing Colouring, dan rendering

#### 4. *Post Production.*

Pada tahap *Post Production* ini dilakukan analisis terhadap video profil *Motion graphic* yang telah dibuat dengan melakukan pengujian *alfa testing* dan *beta testing* sesuai dengan aspek-aspek yang terkait dengan cara Melakukan sesi wawancara langsung. Di dalam Pengujian alfa ini dilakukan pengujian terhadap 1 ahli yaitu ahli media. Didalam pengujian alfa pada ahlinya terdiri dari 2 orang yang melakukan pengujian mengenai video profil ini. Pada ahli informasi dipilih berdasarkan dari pihak Pembuat dari aplikasi Garuda kasir yang memahami mengenai informasi keseluruhan yang terdapat di aplikasi Garuda kasir, sedangkan untuk ahli media dipilih berdasarkan dari orang-orang yang memahami mengenai unsur-unsur media yang terdapat pada Video iklan layanan moton graphic ini. Adapun aspek- aspek yang terdapat pada wawancara untuk para ahli informasi yaitu latar belakang, kompetensi keahlian, keunggulan, kegiatan dan promosi sedangkan aspek-aspek yang terdapat pada kuesioner untuk ahli media yaitu karakter, teks, warna, gambar, animasi, suara, video

#### 5. *Delivery*

Pada tahap ini yaitu tahap *Delivery*, akan dilakukan proses pengeman sebuah produk yaitu berupa Video Motion Graphic berformat MP4 dengan durasi waktu 2 menit , dan di demo kan secara langsung kepada client dimana di pertemukan dalam 1 ruangan.



Gambar 6. Hasil motion graphic format MP4

#### 1. Pengujian Alfa

Hasil tes uji *alfa* yaitu merupakan hasil pengujian awal pada produk yang telah dibuat untuk para ahli di bidang informasi dan media, sehingga dapat diketahui sekurang-kurangnya yang terdapat pada video iklan layanan motion graphic ini serta saran yang diberikan oleh para ahli harus di perbaiki langsung dalam pembuatan video profil ini setelah melakukan sesi wawancara. Setelah dilakukan pengujian alfa maka dapat di peroleh hasil keseluruhan aspek kepada ahli yaitu 100% pada ahli informasi dan 90 % pada ahli media. Sesuai dengan hasil wawancara bahwa Seluruh jawaban ahli informasi dan hampir seluruh ahli media sudah menyetujui pembuatan video iklan layanan motion graphic ini telah memenuhi standar dari keseluruhan aspek yang disajikan dan selanjutnya dapat dilakukan pengujian beta.

2. Pengujian Beta

Pengujian beta merupakan pengujian lanjutan dari tahap pengujian alfa yang dipergunakan untuk mengambil keputusan tentang kelayakan sebuah produk sebagai media promosi yang nantinya akan dilihat oleh para client setelah melakukan pengujian

Pada beta maka dilakukanlah analisis kelayakan produk dengan melakukan sesi wawancara juga secara langsung oleh pihak client. Hasil wawancara yang di peroleh ada beberapa unsur yang akan di runbah sesuai dengan jawaban yang di berikan atau saran oleh para client.

3. Analisis Kelayakan Produk.

Analisis kelayakan produk merupakan tahapan dimana pada tahap ini akan didapatkannya suatu kesimpulan tentang kelayakan dari produk iklan layanan ini dari tahapan *beta testing* yang sudah di evaluasi oleh aspek unsur tampilan, Pengetahuan serta pemahaman. Berikut hasil dari wawancara kepada pihak client , tentang produk video Iklan layanan aplikasi garuda kasir yang memiliki beberapa point penting sebagai kelayakan pada Produk

Tabel 3. Wawancara kepada Client Untuk hasil dari Uji Beta

No	Pertanyaan	Jawaban dan Client
1	A.: Assalamualaikum pak . mohon maaf mengganggu dalam kegiatan bapak pada hari ini . Apakah bapak ada waktu untuk mendiskusikan tentang iklan layanan Garuda Kasir berbasis motion grafis yang sudah saya buat . dan bagaimana tanggapan bapak ? apakah perlu ada tahap pemotretan ?	B.: mungkin secara kasat mata masih bisa mengerti dan cara penyalarnya . serta tata penempatan alat-alat garuda kasir . tapi tulisan dan gambar yang di tampilkan masih kurang menarik . untuk itu ada beberapa hal yang mungkin akan saya ganti . mulai dari gambar yang ditampilkan . tulisan . serta warna yang di gunakan
2	A.: baik kalau begitu pak . saya akan mencatat bagian yang akan diganti untuk sisi penamngdan	B.: baik saya akan melihat dari scene pertama ini . kan tadi anda bilang hanya menggunakan dominan warn merah dan putih tulang . jika seperti itu alangkah lebih baik . anda masukkan saja beberapa background berwarna . tetapi warna yang di gunakan yang soft saja ya . jangan warna yang terlalu pekat . Kalau bisa di awal tampilkan beberapa pergerakan animasi beberapa toko dan beberapa stand perjualan . Lalu berikan nama di daerah perkotaan sesuai dengan kata2 yang diucapkan
3	A. Pada scene Pertama	B.: pada background itu . mulai dari scene pertama sampai akhir tidak masalah . warnanya berbeda - beda . dengan beberapa manusia yang menarik di dalamnya kemudian pada scene kedua kan ada menayangkan seperti document atau transaksi . itu tetap dipakai . tulisan yang di gunakan jangan terlalu mencolok warnanya . tulisannya juga jangan terlalu besar . Ditampilkan saja dengan tampilan Dokumen atau transaksinya . tapi mungkin diisikan warna yang khas dengan Garuda Kasir ya . jadi biar masih ada nuansa atau khas dari Garuda kasir tersebut . lalu
4	A. Pada scene keempat	B.: pada scene ke-4 di dalam narasinya . bilang kalau waktu yang di gunakan terlalu banyak . membuang banyak waktu saat

		membuat laporan . nah kamu tampikan gambar jam yang berputar
5		Scene ke -3 narasinya . kevalahan mengro/usaha yang semakin berkembang . jadi pada awal scene-scene sebelumnya dilihat resiko resiko apa saja yang dialami kenka tidak menggunakan aplikasi tersebut.
6		Lalu setelah semua sudah di tampikan resikoya... baru memuncikan logo dari aplikasi Garuda Kasir itu . kalau bisa logonya di ben animasi . biar terkesan menarik.Untuk karakterya sedim . Tidak sah banyak cukup 2-3 karakter saja . yang penting penjelasan dari arasi dan tampilan yang di sajikan . menarik dan jelas .
7		Scene 7 . menunjukkan tampilan setelah menggunakan aplikasinya . dengan ekpresi senang
8		Lalu scene selanjutya . nggal di perlihatkan apa saja fitur yang di berikan oleh aplikasi Garuda Kasir nya dengan animasi seperti di dalam android... biar terkesan lebih menarik . dan untuk selanjutnya . sesuai dengan narasi saja . buat animasi yang simple tapi gampang di pahami ya . serta berikan effect sound yang menarik

a. Unsur Tampilan

Berdasarkan dari unsur Tampilan dengan hasil wawancara ,Ada beberapa tampplan yang nantinya dimintai perbaikan karena client lebih nyaman apabila gambar yang tampplan tersekesan menarik dengan di masukkan beberpa warna lain yang tidak terlalu mengacu pada warna dari ciri khas Aplikasi Garuda Kasir, serta animasi yang perlu di tambah agar ebih mambuat client lebih tertarik pada saat meliat iklan layanan Aplikasi Garuda kasir.

b. Pengetahuan

Berdasarkan dari segi Pengetahuan yang terdiri dari beberapa pertanyaan setelah hasil wawancara , bahwa sudah hamper 99% client sudah memahami dan mengetahui informasi-informasi pada Aplikasi Garuda kasir yang berbasis Motion Graphic ini.

c. Pemahaman

Berdasarkan dari segi Pengetahuan yang terdiri dari beberapa pertanyaan setelah hasil wawancara.client sepenuhnya sudah ,sangat ,memahami keseluruhan secara baik mengenai penyajian video motion graphic, informasi Aplikasi Garuda Kasir serta ketertarikan menawarkan Aplikasi ini kepada client yang lain.

5.KESIMPULAN

Berdasarkan penjelasan mengenai pembuatan *motion graphic* pada Iklan Layanan aplikasi garuda kasir menggunakan metode Villamil-Molina yang terdiri dari tahapan *development, preproduction, production, post production* dan *delivery*. Video profil *motion graphic* ini telah layak menjadi media Iklan Layanan aplikasi garuda kasir dengan hasil berupa video berdurasi 2 menit dengan format MP4. Berdasarkan hasil analisis berupa wawancara oleh pihak ahli media dan dari pihak client yang terkait maka Video motion graphic dari iklan layanan aplikasi garuda kasir ini telah memenuhi indikator kelayakan yaitu dari unsur tampilan sebanyak 90%, unsur pengetahuan sebanyak 99%, unsur pemahaman sebanyak 100% . dan hasil dari wawancara tentang unsur tampilan yang belum memenuhi kriteria, sudah di buat sedemikian rupa sesuai yang di minta oleh client ,jadi sudah ada perubahan agar menjadi video iklan layanan motion graphic yang layak untuk di tampplan

DAFTAR PUSTAKA.

[1]. Prabawa, Angga, 2014, Motion Grafis [http://www.academia.edu/8601077/Motion\\_Grap-hic](http://www.academia.edu/8601077/Motion_Grap-hic), diakses 30 oktober 2019.

[2]. Garuda Cyber Indonesia. <https://garudacyber.co.id/>, diakses, 12 oktober 2019

[3]. Garuda Kasir, <https://kasir.garudacyber.co.id/>, diakses, 12 oktober 2019

- [4]. Wasruhan. 2013. Pengertian adobe after effects. <http://wasrukhan.blogspot.com/2013/11/-pengertian-adobe-after-effects.html>, diakses tanggal 23 oktober 2019
- [5]. Wasruhan. 2013. Pengertian adobe premiere pro. <http://wasrukhan.blogspot.com/2013/-11/pengertian-adobe-premiere-pro.html>, diakses tanggal 23 oktober 2019
- [6]. Adjie. 2013. Artikel Pengertian Adobe Audition. <http://bontotadjie.blogspot.com/2013/-01/artikel-pengertian-adobe-audition.html>, diakses tanggal 23 oktober 2019
- [7]. Carole, Gray, J. & Malins, 2004. *Visualizing Research: A Guide to the Research Process in Art and Design*. Burlington: Ashgate Publishing Company.
- [8]. Anggraini, Yunita. 2017. “Analisis Dan Implementasi Motion Grafis Iklan Layanan Masyarakat Dengan Metode Semiotika Peirce”. *Multimedia dan jaringan*. Politeknik Negeri Batam. Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*.
- [9]. Kho, D. (2017). Pengertian Skala Likert dan Cara Menggunakan Skala Likert. Retrieved from <http://teknikelektronika.com/>
- [10]. Yesty, Desca Refita Putri. 2017. Pembuatan *Motion graphics* Sebagai Media Sosialisasi dan Promosi untuk Aplikasi *Mobile Trading Online* Mandiri Sekuritas. *Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer*. 1(2): 85-8
- [11]. Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualit*