



DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Nur Wahyu Lutfiantomo, A. Setiawan, and dan Teknologi Al-Kamal, "Perancangan Iklan Motion Graphic Video Sebagai Media Promosi Di Instagram Easyline Creative Space," *J. Nawala Vis.*, vol. 6, no. 1, pp. 63–71, 2024, [Online]. Available: <https://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/nawalavisual/article/view/528>
- [2] F. Trisanti Julfia, M. Hami Siregar, W. Ariani, D. Suhita, and D. Fauzan Yulianto, "Perancangan Video Animasi Motion Graphic Sebagai Media Promosi Digital UMKM Kopi Jonggol," *J. Teknol. Inf.*, vol. 9, no. 1, pp. 88–96, 2023.
- [3] D. Pratiwi *et al.*, "Pelatihan Animaker Pada Pembuatan Iklan Animasi 2D Produk Umkm Pamulang," *SULUH J. Abdimas*, vol. 4, no. 2, pp. 122–131, 2023, doi: 10.35814/suluh.v4i2.3204.
- [4] H. Sama and K. Wilson, "Implementasi Video Promosi dengan Teknik Motion Graphic pada Games in Your Area," *Natl. Conf. Community Serv. ...*, vol. 5, no. September, pp. 765–774, 2023.
- [5] Rahmat Gunawan, Rini Malfiany, and Hamdan Yosep Pane, "Penerapan Digital Marketing Sebagai Strategi Pemasaran Ukm Rempeyek Nok Uus Dengan Video Cinematic Didukung Motion Grafis," *Pixel J. Ilm. Komput. Graf.*, vol. 14, no. 1, pp. 25–36, 2021, doi: 10.51903/pixel.v14i1.416.
- [6] E. P2, "Perancangan Video Motion Graphic sebagai Media Promosi pada UMKM Dapoer Daffa," no. Table 10, pp. 4–6, 2024.
- [7] S. S. Alatas, "Perancangan Motion Graphic Iklan Layanan Aplikasi Garuda Kasir Sebagai Media Promosi Di Sosial Media," *J. Appl. Multimed. Netw.*, vol. 4, no. 2, pp. 76–85, 2020, doi: 10.30871/jamn.v4i2.2525.
- [8] N. Faizin, M. M. Ali, and D. Ariatmanto, "Perancangan Iklan Motion Graphic Keselamatan Berlalu Lintas Sebagai Knowledge Management Pada Media Sosial," *Researchgate*, no. October, pp. 0–5, 2019, [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/336837685>
- [9] H. Kurniawan and N. N. Haniva, "Pembuatan Animasi 2D 'Ngrekse Budaya' Menggunakan Teknik Frame By Frame Dan Motion Graphic," *Respati*, vol. 17, no. 3, p. 13, 2022, doi: 10.35842/jtir.v17i3.474.
- [10] Ko41..., "Pembuatan Video Promosi dengan Motion Graphic pada Gerakan dan Aksi untuk Pendidikan Indonesia," *BMC Public Health*, vol. 5, no. 1, pp. 1–8, 2017, [Online]. Available: <https://ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/siklus/article/view/298%0Ahttp://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.jana.2015.10.005%0Ahttp://www.biomedcentral.com/1471-2458/12/58%0Ahttp://ovidsp.ovid.com/ovidweb.cgi?T=JS&P>



- [11] M. Rizal, B. Butsiarah, and M. A. Pahany, "Perancangan Animasi Motion Graphic Sebagai Media Promosi Stmik Akba," *J. Inf. Syst. Manag.*, vol. 3, no. 2, pp. 36–43, 2021, doi: 10.24076/joism.2021v3i2.514.
- [12] D. C. Wulandari and B. S. Nugraha, "Perancangan Iklan Pada Wisata Water Byur Gunungkidul Menggunakan Teknik Liveshoot Dan Motion Graphic," *INFOS J.*, vol. 1, no. 4, pp. 1–6, 2019, [Online]. Available: <https://ojs.amikom.ac.id/index.php/INFOSJournal/article/view/2369>
- [13] D. Krisbiantoro, S. W. Handani, and I. J. Falah, "Video Animasi Motion Graphic Dan Tipografi Kinetik Sebagai Media Sosialisasi Pencegahan Virus Corona," *J. Bhs. Rupa*, vol. 4, no. 2, pp. 125–133, 2021, doi: 10.31598/bahasarupa.v4i2.659.
- [14] M. R. Ridha, B. Rianto, and I. Alsa, "Media Pembelajaran Berbasis Mmultimedia Untuk Mata Pelajaran PJOK DI SMA N 1 Tembilahan," vol. 12, no. 1, pp. 175–185, 2020.
- [15] B. Rianto and I. Alsa, "Perancangan Aplikasi Promosi Universitas Islam Indragiri Berbasi Multimedia Interaktif," *Selodang Mayang J. Ilm. Badan Perenc. Pembang. Drh. Kabupaten Indragiri Hilir*, vol. 7, no. 1, pp. 39–43, 2021, doi: 10.47521/selodangmayang.v7i1.192.
- [16] D. Nuriman and D. Y. Prasetyo, "Iklan Media Promosi Unisi Berbasis Animasi 2 Dimensi," pp. 1–8, 2021.
- [17] S. Sultan, S. Samsudin, F. Yunita, and I. Ilyas, "Perancangan Desain Interior Kamar Menggunakan Software Sketchup Dan 3D Blender," *Selodang Mayang J. Ilm. Badan Perenc. Pembang. Drh. Kabupaten Indragiri Hilir*, vol. 8, no. 3, pp. 231–239, 2022, doi: 10.47521/selodangmayang.v8i3.271.
- [18] S. A. Pratama, S. Sadek, and B. Rianto, "Perancangan Video Company Profil Di Sman 2 Tembilahan," *Selodang Mayang J. Ilm. Badan Perenc. Pembang. Drh. Kabupaten Indragiri Hilir*, vol. 8, no. 2, pp. 143–153, 2022, doi: 10.47521/selodangmayang.v8i2.259.
- [19] Pinterest. (2025). Food Icon Inspiration Board by SpaghettiDesignID. Diakses pada 22 Juli 2025, dari: <https://www.pinterest.com/spaghettidesignid/food-icons>



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Universitas Islam Indragiri



1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.



LAMPIRAN



1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.

Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.

2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.

3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.



LAMPIRAN 1

Dokumentasi Wawancara



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Universitas Islam Indragiri

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
 2. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
 3. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia.
- Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.



LAMPIRAN 2

Lembar Pertanyaan Wawancara

1. Sejak kapan usaha Spaghetti Yum ini mulai dijalankan?
2. Apa yang melatarbelakangi Saudari memulai usaha ini?
3. Siapa target konsumen utama dari produk ini?
4. Media promosi apa saja yang saat ini digunakan dalam memasarkan produk Spageti Yum?
5. Kenapa memilih story WhatsApp sebagai media promosi utama?
6. Selain story WhatsApp, apakah ada cara lain yang digunakan untuk promosi?
7. Apakah Saudari pernah mencoba promosi di media sosial seperti Instagram atau Facebook?
8. Apa tantangan atau kendala terbesar dalam melakukan promosi selama ini?
9. Bagaimana respon konsumen terhadap promosi yang dilakukan lewat WhatsApp?
10. Apakah pernah berpikir untuk membuat video promosi atau konten visual lainnya seperti animasi?
11. Jika diberikan solusi promosi berupa video motion graphic, apakah Saudari tertarik untuk mencobanya?
12. Apa harapan Saudari terhadap perkembangan usaha ini ke depannya?

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.

Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.

2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.

3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

LAMPIRAN 3

Hasil Wawancara



20-02-2025
KEEP WRITING

Hasil wawancara dengan Pemilik UMKM Spaggetti Yum

Nama UMKM: Spaggetti Yum
Tanggal wawancara: 20 Februari 2025, Kamis
Nama pemilik: Sulci
Media Promosi yang digunakan: story whatsapp & pesan grup whatsapp

1. Latar belakang usaha
Pemilik Spaggetti Yum menjelaskan bahwa usaha ini di mulai dari minat pribadi dalam membuat menu spaggetti sederhana namun lezat dan murah meriah. Usaha ini tergolong baru dan masih di kelola secara mandiri.

2. Strategi Promosi
Saat ini, Promosi Spaggetti Yum masih sangat sederhana dan terbatas. Pemilik mengandalkan dua cara utama:

- Story whatsapp pribadi, di mana pemilik secara rutin memposting foto produk, menu, dan promo harian.

KEEP WRITING

- Grup whatsapp teman sekolah, tempat ia mengirim info iklan secara langsung kepada teman-temannya.

Pemilik menambahkan bahwa metode ini dipilih karena gratis, mudah digunakan, dan langsung menjangkau orang-orang terdekat yg sudah di kenal.

3. Kendala Promosi
karena hanya mengandalkan story dan grup. Jangkauan & Promosi lainnya. Pemilik juga belum pernah menggunakan media promosi visual seperti video atau animasi, karena keterbatasan waktu, tenaga, dan pengetahuan tentang media digital.

4. Respon konsumen
Meskipun Promosi masih sederhana, respon dari teman-teman cukup baik. Pemilik menerima beberapa pesanan harian dari lingkungan terdekat. Namun, dia menyadari bahwa perkembangan usahanya akan lebih lambat jika tidak segera memperluas jangkauan Promosi.

KEEP WRITING

5. Harapan dan rencana kedepan
Pemilik tertarik untuk mulai mencoba media promosi baru, seperti video pendek atau animasi motion graphic, asalkan prosesnya tidak rumit dan bisa digunakan untuk menarik pelanggan baru, terutama dari kalangan yang belum mengenal produk ini.



LAMPIRAN 4

SCRIPT IKLAN MOTION GRAPHIC – SPAGETI YUM 1

Durasi total: ±30 detik

SCENE 1 – 2 DETIK

Visual : Latar gradasi kuning-oranye cerah. Teks besar “KALIAN LAPAR?” muncul dari bawah dengan efek bounce.

Audio : Musik instrumental ceria mulai masuk. Efek pop lembut saat teks muncul.

SCENE 2 – 1 DETIK

Visual : Teks “TAPI MALAS MAKAN NASI?” muncul dari kanan dengan motion blur.

Audio : Musik tetap berjalan mengikuti ritme.

SCENE 3 – 1 DETIK

Visual : Teks “PENGEN YANG BERGIZI?” fade-in dari bawah, dengan highlight cahaya lembut.

Audio : Musik tetap halus. Efek shine lembut.

SCENE 4 – 2 DETIK

Visual : Tiga teks muncul berturut-turut:

- “TAPI ASIN...” (slide dari kiri)
- “GURIH...” (fade-in dari bawah)
- “DAN CREAMY?” (pop dan bounce)

Audio : Efek pop setiap teks muncul. Musik ringan dan playful.

SCENE 5 – 1 DETIK

Visual : Teks “TENANG AJA” muncul di tengah layar dengan bounce dan glow putih keemasan. Efek uap makanan mulai naik.

Audio : Musik sedikit naik intensitasnya. Efek uap halus.

SCENE 6 – 1 DETIK

Visual : Visual spaghetti creamy muncul dari bawah. Teks “SPAGHETTI SOLUSINYA!” muncul dengan efek punch & flash. Logo Spageti Yum di pojok kanan bawah.

Audio : Efek flash dan whoosh. Musik semakin ceria.

SCENE 7 – 3 DETIK

Visual : Menu Carbonara tampil besar. Bahan-bahan seperti susu, keju, bawang putih, peterseli muncul satu-satu. Background oranye susu dengan kilau lembut.

Audio : Efek bahan masuk satu per satu. Musik creamy dan tenang.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Universitas Islam Indragiri

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
 2. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
 3. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia.
- Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang****Universitas Islam Indragiri**

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.





Visual : Menu Bolognese tampil. Bahan seperti tomat, cabai, bawang bombai muncul dengan animasi potong & tumis. Background merah-oranye gelap.
Audio : Efek sizzling, potongan cepat. Musik dinamis.

SCENE 9 - 3 DETIK

Visual : Menu Aglio Olio tampil. Udang, irisan bawang putih, dan daun mint muncul dengan efek zoom & slide. Partikel aroma menyebar dari makanan.
Audio : Efek aroma dan background segar. Musik ringan dan sejuk.

SCENE 10 - 3 DETIK

Visual : Teks "YUK, PESAN SEKARANG!" muncul di kiri dengan efek bounce & glow. Tangan mengetuk layar HP di kanan. Logo Spageti Yum fade-in di bawah.
Audio : Efek klik saat tangan mengetuk. Musik mencapai klimaks ceria.

SCRIPT IKLAN MOTION GRAPHIC - SPAGETI YUM 2

Durasi total: ±25 detik

SCENE 1 - 00:00-00:02

Visual : Tampilan layar pencarian Instagram.
Latar atas biru, bawah putih.
Teks: "spaghetti_yum" muncul di kolom pencarian.
Tangan membuka profil @spaghetti_yum dan like foto spaghetti.
Ikon love merah muncul dengan efek pop.
Audio : Efek klik dan pop ringan. Musik pembuka mulai terdengar.

SCENE 2 - 00:02-00:03

Visual : Layar berubah ke tampilan DM.
Chat masuk: "permisi kakk" dengan animasi dari kiri bawah.
Bubble chat abu-abu khas customer.
Audio : Efek masuk chat lembut. Musik berlanjut.

SCENE 3 - 00:03-00:06

Visual : Percakapan berlanjut dalam chat.
Admin (bubble biru): "iya kak ada apa?"
Customer: "mau beli spaghetti dong kak"
Admin: "okee kak bole"
Customer: "tapi enak dan murah gak?"
Audio : Efek ketik ringan, musik tetap tenang dan santai.

SCENE 4 - 00:06-00:09

Visual : Latar biru cerah.
Visual spaghetti Carbonara di tengah.

Elemen bahan: keju, susu, mint, parsley, bawang



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Universitas Islam Indragiri

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.





putih, daging

masuk dari kiri dan kanan.

Chat dari kanan: "rasanya enak ga?"

Audio : Efek elemen masuk pelan. Musik mulai membangun.

SCENE 5 - 00:09-00:12

Visual : Tiga checklist muncul cepat:

✓ Bergizi

✓ Murah

✓ Lezat

Teks besar oranye ceria muncul di bawah:

"SEGARA RASAKAN"

Audio : Efek centang cepat. Musik semangat.

SCENE 6 - 00:12-00:16

Visual : Layar split vertikal.

Atas: Bolognese - latar biru, tomat & basil.

Bawah: Aglio Olio - latar putih, udang, bawang,

cabai.

Teks animasi: "HANYA 10.000" muncul 5x tebal &

bergerak.

Audio : Musik enerjik dan ringan. Efek animasi teks bergulir.

SCENE 7 - 00:16-00:20

Visual : Dua panel box oranye muncul.

Box 1 - Ongkir:

"Buy 1 = Ongkir 5K"

"Buy 2 = Free Ongkir"

Box 2 - Stock:

"Stok terbatas jangan sampai kehabisan"

Mini map: "Jl. Kembang Gg. Utama"

Audio : Musik stabil. Efek muncul box dan suara peta pelan.

SCENE 8 - 00:20-00:25

Visual : Layar penuh ponsel.

Background putih bersih.

Teks muncul dengan efek bounce & gulir:

Instagram: @spaghetti_yum

WhatsApp: 0822-8354-5196

Audio : Musik penutup. Efek bounce ringan, lalu fade out.

Universitas Islam Indragiri

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

[illegible]

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

[illegible]