

**PENGGUNAAN MOTION GRAPHIC UNTUK MEMPERKENALKAN  
PARIWISATA YOGYAKARTA**

**TUGAS AKHIR**



Disusun oleh:

<b>FACHRIZAL EMIR FAHMI ASSIDIQI</b>	<b>17.02.0028</b>
<b>KUNCORO ADI PRATAMA</b>	<b>17.02.0043</b>
<b>PUSPITA CAHYA KINASIH</b>	<b>17.02.0054</b>

**PROGRAM DIPLOMA  
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2021**

**PENGGUNAAN MOTION GRAPHIC UNTUK MEMPERKENALKAN  
PARIWISATA YOGYAKARTA**

**TUGAS AKHIR**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta  
untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Pada jenjang Program Diploma – Program Studi Manajemen Informatika



Disusun oleh:

**FACHRIZAL EMIR FAHMI ASSIDIQI 17.02.0028**

**KUNCORO ADI PRATAMA 17.02.0043**

**PUSPITA CAHYA KINASIH 17.02.0058**

**PROGRAM DIPLOMA  
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2021**

# HALAMAN PERSETUJUAN

## TUGAS AKHIR

### PENGGUNAAN MOTION GRAPHIC UNTUK MEMPERKENALKAN PARIWISATA YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

<b>FACHRIZAL EMIR FAHMI ASSIDIQI</b>	<b>17.02.0028</b>
<b>KUNCORO ADI PRATAMA</b>	<b>17.02.0043</b>
<b>PUSPITA CAHYA KINASIH</b>	<b>17.02.0054</b>

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 9 Juli 2020

**Dosen Pembimbing,**

**Akhmad Dahlan M.Kom**  
**NIK. 190302174**

## HALAMAN PENGESAHAN

### TUGAS AKHIR

#### PENGUNAAN MOTION GRAPHIC UNTUK MEMPERKENALKAN PARIWISATA YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**KUNCORO ADI PRATAMA**

**17.02.0043**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 23 Juli 2020

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Wahyu Sukestvastama Putra, S.T., M.Eng**  
**NIK. 190302328**

**Arif Akbarul Huda, S.Si, M. Eng**  
**NIK. 190302287**

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 23 Juli 2020

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
**NIK. 190302096**

# HALAMAN PENGESAHAN

## TUGAS AKHIR

### PENGUNAAN MOTION GRAPHIC UNTUK MEMPERKENALKAN PARIWISATA YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**FACHRIZAL EMIR FAHMI ASSIDIQI**

**17.02.0028**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 23 Juli 2020

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Nama dan Gelar Penguji 1**  
**NIK. 190302xxx**

**Nama dan Gelar Penguji 2**  
**NIK. 190302xxx**

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 23 Juli 2020

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
**NIK. 190302096**

# HALAMAN PENGESAHAN

## TUGAS AKHIR

### PENGUNAAN MOTION GRAPHIC UNTUK MEMPERKENALKAN PARIWISATA YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**PUSPITA CAHYA KINASHIH**

**17.02.0054**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 23 Juli 2020

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Nama dan Gelar Penguji 1**  
NIK. 190302xxx

**Nama dan Gelar Penguji 2**  
NIK. 190302xxx

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 23 Juli 2020

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
NIK. 190302096

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

**Nama mahasiswa : Kuncoro Adi Pratama**  
**NIM : 17.02.0043**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:  
**PENGUNAAN MOTION GRAPHIC UNTUK MEMPERKENALKAN  
PARIWISATA YOGYAKARTA**

Dosen Pembimbing : Akhmad Dahlan, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi

Yogyakarta, 23 Juli 2020  
Yang Menyatakan,

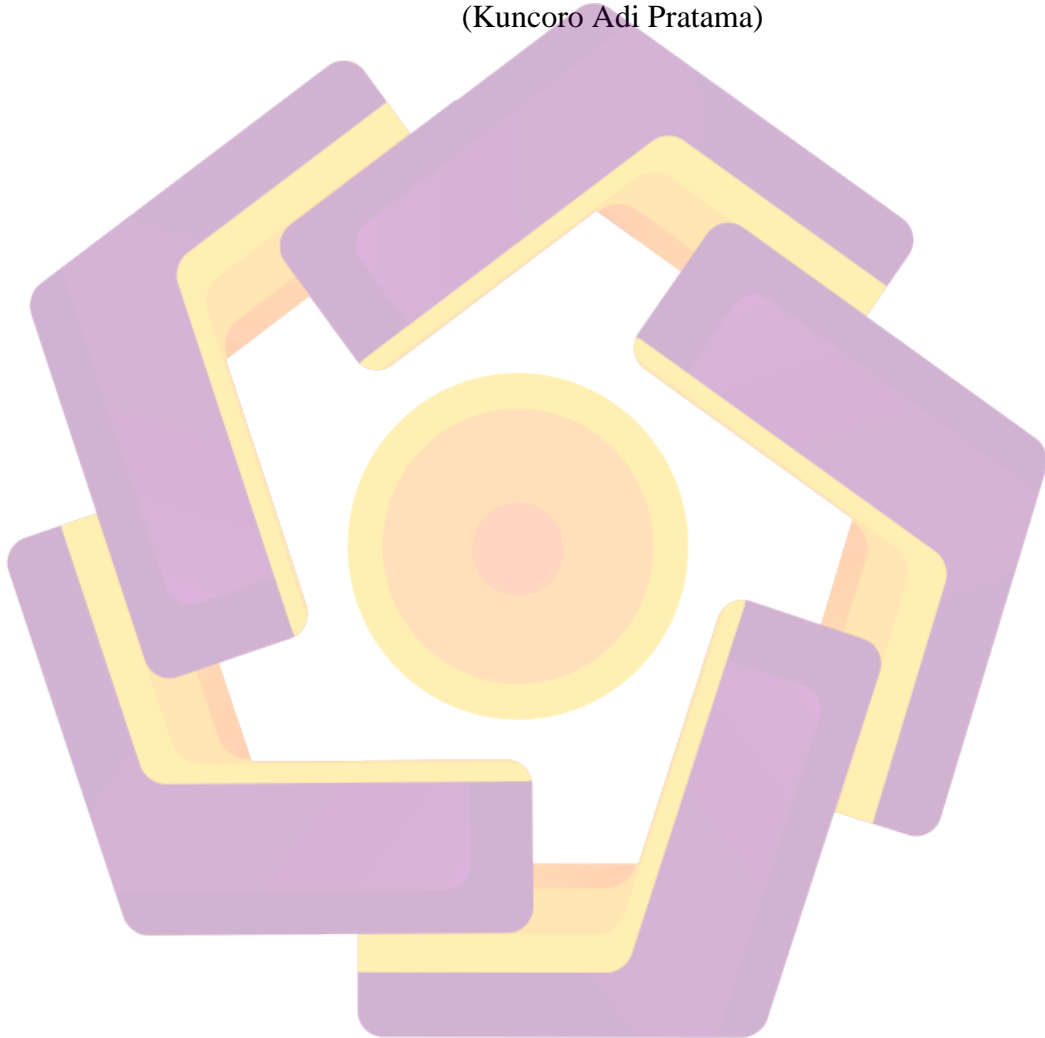


Kuncoro Adi Pratama

## HALAMAN MOTTO

"Ketika kau sedang mengalami kesusahan dan bertanya-tanya ke mana Allah, cukup ingat bahwa seorang guru selalu diam saat ujian berjalan."

(Kuncoro Adi Pratama)





## HALAMAN PERSEMBAHAN

Halaman persembahan ini saya persembahkan untuk :

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya dalam proses pembuatan Tugas Akhir hingga selesai.
2. Kedua orang tua yang tak henti-hentinya mendoakan dan memberi dukungan serta memfasilitasi kami dalam mengerjakan tugas akhir
3. Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom. selaku dosen pembimbing Tugas Akhir kami, kami berterimakasih atas bantuan, bimbingan serta nasehat selama proses pengerjaan Tugas Akhir kami hingga selesai.
4. Kepada saudara – saudara kami yang telah memberikan semangat dan motivasi untuk menyelesaikan Tugas Akhir
5. Kepada teman – teman seperjuangan D3MI 01 angkatan 2017 yang telah memberi dukungan yang terbaik.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberi rahmat dan karunia-Nya, tidak lupa shalawat serta salam senantiasa kami junjungkan kepada Nabi besar Muhammad SAW beserta para sahabatnya, berkat bantuan dan dorongan dari semua pihak yang telah membantu dalam terselesaikannya tugas akhir ini. Adapun judul tugas akhir ini adalah “PENGUNAAN MOTION GRAPHIC UNTUK MEMPERKENALKAN PARIWISATA DI YOGYAKARTA”. Maka dengan itu pada kesempatan ini kami menyampaikan rasa terima kasih atas segala petunjuk, bimbingan dan bantuannya kepada:

1. Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom, selaku dosen pembimbing Tugas Akhir.
2. Teman - teman Manajemen Informatika D3 angkatan 2017 yang telah membantu kami hingga kami dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Dan kepada semua pihak yang telah banyak membantu yang tidak dapat kami ungkapkan satu persatu.

Kami menyadari bahwa penyusunan tugas akhir ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kami mengharapkan saran dari semua pihak yang ingin memberikan saran positif demi perkembangan tugas akhir kami kedepannya.

Demikian tugas akhir ini kami susun, semoga dapat bermanfaat bagi semua pihak dan kami sebagai penulis sendiri. Akhir kata kami ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 15 April 2020

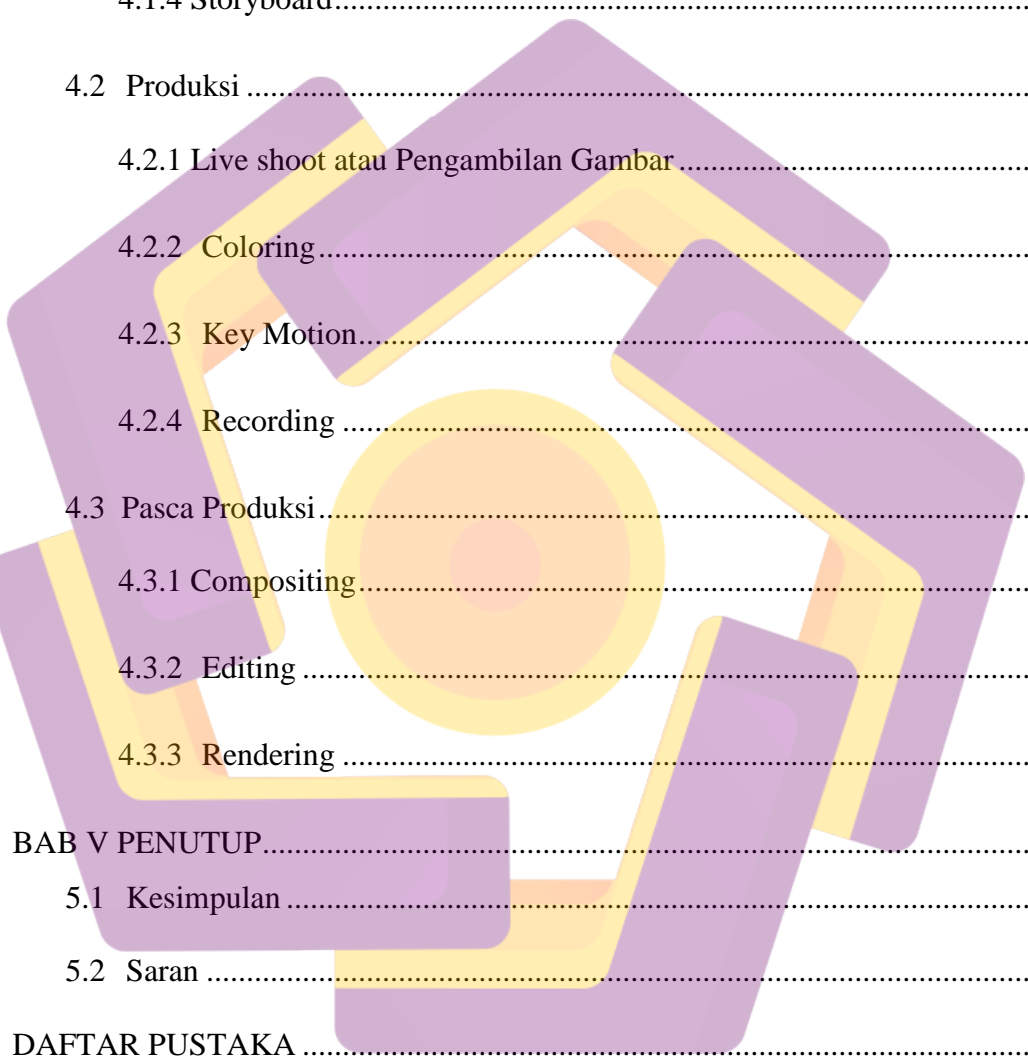
Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	2
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
HALAMAN MOTTO.....	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR ISTILAH.....	xviii
INTISARI.....	xix
<i>ABSTRACT</i> .....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Tujuan Penelitian.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	5
1.5 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Iklan.....	10
2.3. Fungsi Iklan.....	10

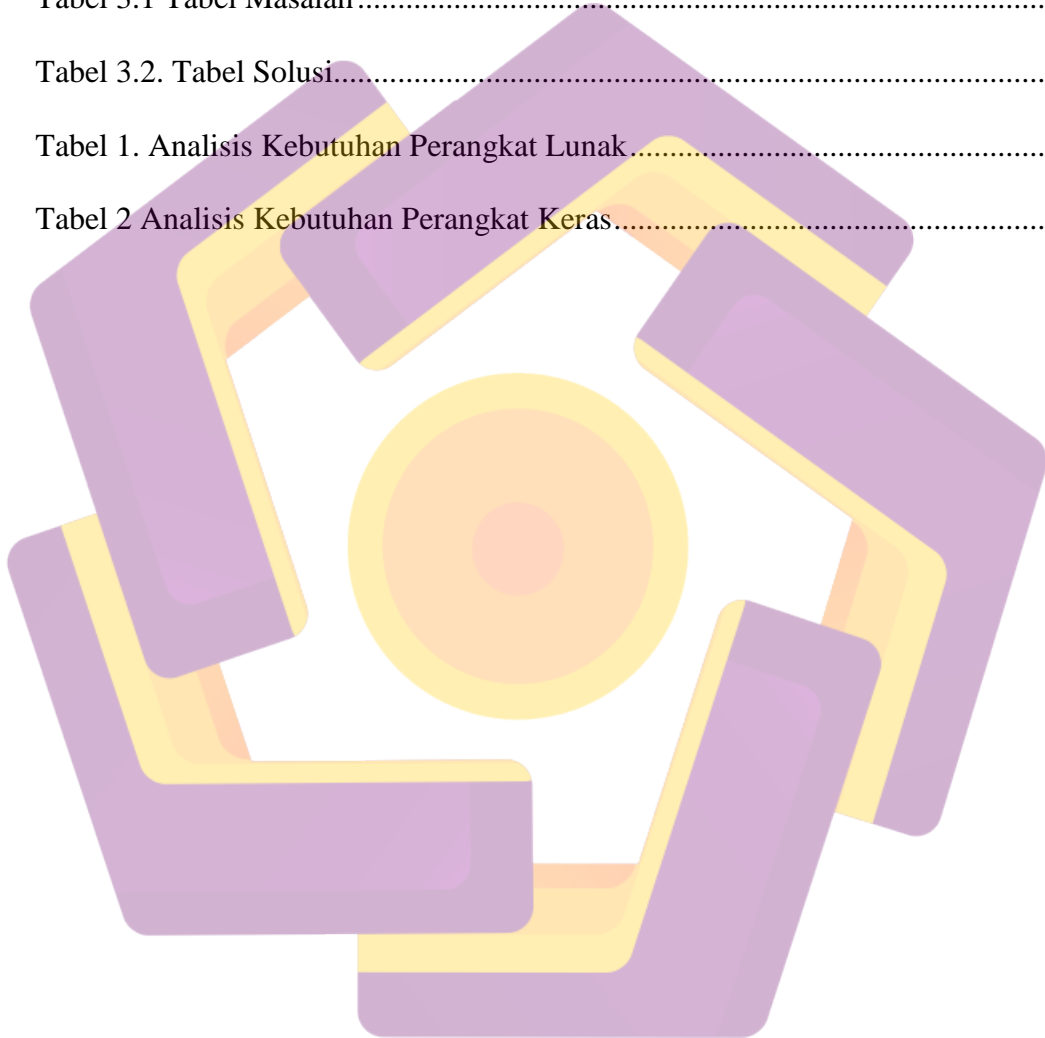
2.4. Gambaran Umum Tentang Iklan .....	10
2.5 Jenis Jenis Iklan Berdasarkan Isinya .....	11
2.6 Multimedia .....	12
2.6.1 Elemen Multimedia.....	12
2.7 Pengertian Motion Graphics .....	14
2.8 Metode Pembuatan Motion Graphics .....	15
2.8.1 Sebelum Produksi (Pre-Production) .....	15
2.8.2. Produksi (Production) .....	16
2.8.3 Sesudah Produksi (Post-Production) .....	16
<b>BAB III tinjauan umum .....</b>	<b>19</b>
3.1 Deskripsi Singkat Obyek .....	19
3.2 Hasil Pengumpulan Data.....	20
3.3 Solusi Yang Diusulkan .....	21
3.4 Analisis Kebutuhan .....	21
3.4.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak Informasi .....	22
3.4.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras .....	22
3.5 Bagian Alur Pembuatan Iklan .....	24
3.5.1 Pra Produksi .....	25
3.5.2 Produksi.....	26
3.5.3 Pasca-Produksi .....	27
<b>BAB IV PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>28</b>
4.1 Pra-Produksi.....	28



4.1.1 Konsep .....	28
4.1.2 Sinopsis .....	28
4.1.3 Screenplay .....	29
4.1.4 Storyboard .....	34
4.2 Produksi .....	48
4.2.1 Live shoot atau Pengambilan Gambar .....	48
4.2.2 Coloring .....	49
4.2.3 Key Motion .....	51
4.2.4 Recording .....	51
4.3 Pasca Produksi .....	53
4.3.1 Compositing .....	53
4.3.2 Editing .....	55
4.3.3 Rendering .....	56
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>58</b>
5.1 Kesimpulan .....	58
5.2 Saran .....	58
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>60</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>61</b>

## DAFTAR TABEL

2.1 Tabel Tinjauan Pustaka.....	8
Tabel 3.1 Tabel Masalah.....	20
Tabel 3.2. Tabel Solusi.....	21
Tabel 1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	22
Tabel 2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	22



## DAFTAR GAMBAR

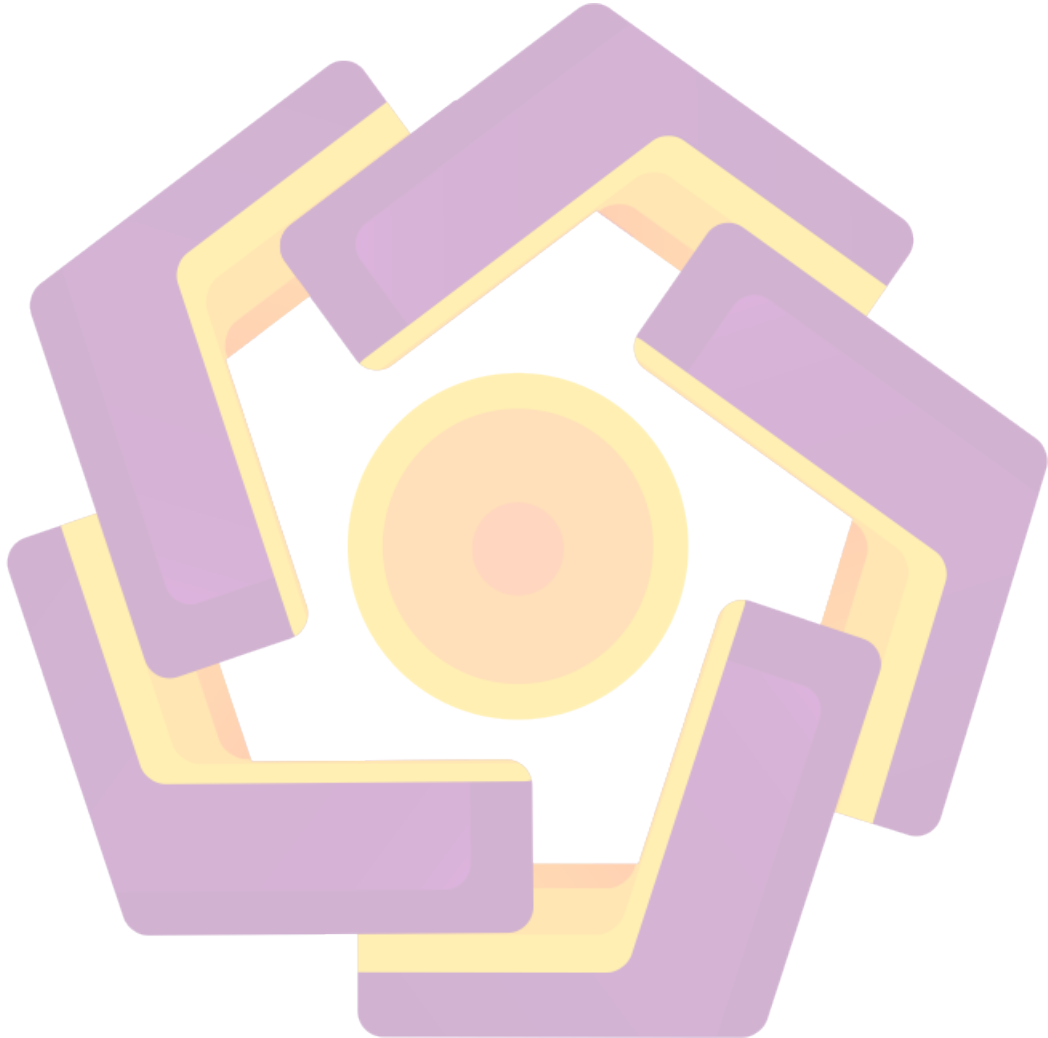
Gambar 3.1 Alur Pembuatan Iklan.....	25
Gambar 3.2 Pembuatan pada screenplay .....	29
Gambar 3.3 Pembuatan pada screenplay .....	30
Gambar 3.4 Pembuatan pada screenplay .....	31
Gambar 3.5 Pembuatan pada screenplay .....	32
Gambar 3.6 Pembuatan pada screenplay .....	33
Gambar 3.7 Pembuatan pada screenplay .....	34
Gambar 3.8 Scene pertama pada storyboard.....	35
Gambar 3.9 Scene kedua pada storyboard .....	36
Gambar 3.10 Scene ketiga pada storyboard.....	36
Gambar 3.11 Scene ke empat pada storyboard .....	37
Gambar 3.12 Scene ke lima pada storyboard.....	37
Gambar 3.13 Scene ke enam pada storyboard .....	38
Gambar 3.14 Scene ke tujuh pada storyboard.....	39
Gambar 3.15 Scene ke delapan pada storyboard .....	39
Gambar 3.16 Scene ke sembilan pada storyboard .....	40
Gambar 3.17 Scene ke sepuluh pada storyboard .....	41
Gambar 3.18 Scene ke sebelas pada storyboard .....	42
Gambar 3.19 Scene ke dua belas pada storyboard.....	43



Gambar 3.20 Scene ke tiga belas pada storyboard.....	43
Gambar 3.21 Scene ke empat belas pada storyboard.....	44
Gambar 3.22 Scene ke lima belas pada storyboard.....	45
Gambar 3.23 Scene ke enam belas pada storyboard .....	45
Gambar 3.24 Scene ke tujuh belas pada storyboard .....	46
Gambar 3.25 Scene ke delapan belas pada storyboard .....	47
Gambar 3.26 Scene ke sembilan belas pada storyboard .....	48
Gambar 3.27 Footage live shoot di berbagai lokasi wisata.....	49
Gambar 3.28 Tampilan proses coloring pada footage di parangtritis .....	50
Gambar 3.29 Tampilan pada saat pemilihan warna pada proses coloring .....	50
Gambar 3.30 Tampilan hasil penggunaan Key Motion pada video.....	51
Gambar 3.31 Hasil recording kalimat ajakan pada iklan .....	52
Gambar 3.32 Hasil recording dari naskah pada iklan .....	53
Gambar 3.33 Tampilan awal pada saat new project di Adobe Premier Pro .....	54
Gambar 3.34 Tampilan pada new sequence saat proses editing .....	54
Gambar 3.35 Tampilan pada proses editing.....	55
Gambar 3.36 Tampilan proses editing .....	56
Gambar 3.37 Tampilan awal pada saat proses akan rendering .....	56
Gambar 3.38 Tampilan settingan akhir sebelum melakukan rendering.....	57
Gambar 3.39 Tampilan pada hasil akhir estimasi waktu rendering .....	57

## DAFTAR ISTILAH

(jika ada)



## INTISARI

Motion graphic merupakan percabangan dari Seni Desain Graphics yang merupakan penggabungan dari, Ilustrasi, Tipografi, Fotografi dan Videografi dengan menggunakan teknik Animasi. Permasalahan yang sering dihadapi disini adalah ketika banyak warga domestik atau turis asing yang masih merasa bingung untuk mencari objek wisata yang menarik nan terkenal yang ada di Yogyakarta. Ada banyak faktor yang menyebabkannya hal tersebut yaitu mungkin diantaranya, karena kurangnya media promosi untuk memperkenalkan secara terperinci detail-detail objek pariwisata yang kota Yogyakarta miliki, kurangnya wawasan tentang wilayah spesifik di Yogyakarta, pengalaman baru pertama kali ke Yogyakarta, dll.

Dalam video ini, kami akan menyajikan metode motion graphic yang akan kami gunakan sebagai metode dalam proses pembuatan video. Video ini dibuat menggunakan software Adobe Photoshop untuk proses mendesain gambar, Adobe After Effect untuk menganimasikan semua bahan mentah yang sudah didesain dan Adobe Premiere untuk menyatukan seluruh bagian video menjadi satu video.

Video yang dibuat ini mampu memberikan rekomendasi peringkat terbaik dari beberapa pilihan objek wisata yang tersedia yang diurutkan sesuai dengan yang paling sering dikunjungi oleh turis atau yang paling dikenal oleh masyarakat. Dengan video ini diharapkan dapat memberikan solusi bagi para calon traveler yang ingin berlibur di Yogyakarta dalam memilih objek wisata yang menarik dan sesuai dengan keinginan.

**Kata kunci: Motion graphic, video,**

## **ABSTRACT**

*Motion graphic is a branch of Graphic Design Art which is a combination of, Illustration, Typography, Photography and Videography using Animation techniques. The problem that is often faced here is when many domestic residents or foreign tourists who still feel confused to look for interesting and famous tourist objects in Yogyakarta. There are many factors that cause this, perhaps because of the lack of promotional media to introduce in detail the details of tourism objects that the city of Yogyakarta has, the lack of insight about specific areas in Yogyakarta, the first time to visit Yogyakarta, etc.*

*In this video, we will present a motion graphic method that we will use as a method in the process of making videos. This video was created using Adobe Photoshop software for the process of designing images, Adobe After Effect to animate all raw materials that have been designed and Adobe Premiere to unite all parts of the video into one video.*

*The video created is able to provide the best ranking recommendations from several choices of available tourist objects that are sorted according to the most frequently visited by tourists or the most known by the public. With this video it is expected to provide a solution for prospective travelers who want to vacation in Yogyakarta in choosing an attractive tourist attraction and in accordance with their wishes.*

**Keywords: Motion graphic, video**