

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN FURNITURE PADA TOKO
FURNITURE PRODUCTION MENGGUNAKAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Syofiyani Hadi 15.02.9059

Renda Gifary Sembara 15.02.9080

Fajar Sahib 15.02.9082

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN FURNITURE PADA TOKO
FURNITURE PRODUCTION MENGGUNAKAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Program Diploma – Program Studi Manajemen Informatika



disusun oleh

Syoffiyan Hadi	15.02.9059
Renda Gifary Sembara	15.02.9080
Fajar Sahib	15.02.9082

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN FURNITURE PADA
TOKO FURNITURE PRODUCTION MENGGUNAKAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Syofiyani Hadi	15.02.9059
Renda Gifary Sembara	15.02.9080
Fajar Sahib	15.02.9082

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 28 Oktober 2019

Dosen Pembimbing



Bayu Setiaji, M.Kom
NIK . 190302216

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN FURNITURE PADA
TOKO FURNITURE PRODUCTION MENGGUNAKAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Syofiyani Hadi

15.02.9059

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Desember 2019

Susunan Dewan Penguji

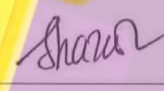
Nama Penguji

Tanda Tangan

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182



Sharazita Dyah Anggita, M.Kom.
NIK. 190302285



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 6 Januari 2020

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN FURNITURE PADA
TOKO FURNITURE PRODUCTION MENGGUNAKAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Renda Gifary Sembara 15.02.9080

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Desember 2019

Susunan Dewan Penguji

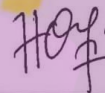
Nama Penguji

Tanda Tangan

Ali Mustopa, M.Kom.
NIK. 190302192



Supriatin, M.Kom.
NIK. 190302239



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 6 Januari 2020



PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN FURNITURE PADA
TOKO FURNITURE PRODUCTION MENGGUNAKAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fajar Sahib 15.02.9082

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Desember 2019

Susunan Dewan Penguji

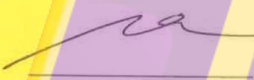
Nama Penguji

Tanda Tangan

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182



Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302390



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 6 Januari 2020

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si., M.T.
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Kami yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kami bertiga (ASLI), dan isi dari Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau di terbitkan oleh orang lain, kecuali yang tertulis didalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab kami pribadi.

Yogyakarta, 21 januari 2020



Syofiyani Hadi

NIM 15.02.9059



Renda Gifary Sembara

NIM 15.02.9082



Fajar Sahib

NIM 15.02.9082

MOTTO

"Hubungan seorang mukmin dengan mukmin lainnya ibarat satu bangunan, sebagian yang satu mendukung/menguatkan bagian yang lainnya"
(HR. Bukhari-Muslim)

Dari annas bin malik berkata : telah bersabda rasulullah SAW: barang siapa keluar rumah untuk menuntut ilmu maka ia dalam jihad fisabilah hingga kembali
(HR.bukhari)

Ridho Allah berada pada ridho kedua orang tuanya, dan murka Allah (akibat) murka kedua orang tuanya.
(HR. At-Tarmizi)



MOTTO

Bukan yang paling tajam tapi yang paling bersungguh-sungguh “man Jadda Wajada”.

~Novel Negeri 5 Menara~

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaumnya hingga mereka mengubah diri mereka sendiri”.

~Q.S.Ar-Rad:11~

Jadilah diri sendiri, cintai diri sendiri, jangan iri terhadap orang lain

~Ranandya Sekar Kemala~



MOTTO

**Ilmu itu diperoleh dari lidah yang gemar bertanya serta akal yang suka
berpikir**

~Ardhi Sayoga~

**Yakinlah ada sesuatu yang menantimu selepas banyak kesabaran (yang kau
jalani), yang akan membuatmu terpana hingga kau lupa betapa peihnya rasa
sakit. ~Ali bin Abi Thalib~**

**Ambisi dan keyakinan positif yang kuat membuat mimpi takkan sekedar
menjadi mimpi.**

~Rahayu Dewi Kurnianingsih~

PERSEMBAHAN

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah serta karuniaNya kepada saya dan teman-teman sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu kami ingin menyampaikan terimakasih kepada :

1. Keluarga dan teman-teman yang telah merestui saya untuk menuntut ilmu dan selalu memberikan dorongan kepada kami untuk selalu menjadi yang lebih baik.
2. Dosen pembimbing, Bayu Setiaji, M.Kom. Terima kasih atas bimbingannya selama ini sehingga kami dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik.
3. UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta. Terima kasih telah menjadi tempat peraduan kami.
4. Terima kasih kepada Dosen AMIKOM yang telah ikhlas dan sabar memberikan ilmunya.
5. Terima kasih kepada Sahabat-sahabat & kawan-kawan kelasku D3MI03 yang sudah mendukung dan berbagi ilmu serta berbagi kosan semoga kita selalu di berkahi Allah SWT.

KATA PENGANTAR

Atas berkat rahmat Allah SWT, penulis memanjatkan puji syukur kepadaNya yang telah memberikan kekuatan lahir dan batin sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Maksud dan tujuan tugas akhir ini adalah untuk melengkapi dan memenuhi syarat yang telah ditentukan oleh UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta untuk menyelesaikan program studi Diploma III. Dalam pembuatan tugas akhir ini tidak lepas dari berbagai pihak yang telah membantu baik dari segi material dan spiritual. Atas segala bimbingan, dorongan dan bantuan yang secara langsung maupun tidak langsung yang telah diberikan, penulis menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Hanif Al Fatta selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
3. Bayu Setiaji, M.Kom sebagai dosen pembimbing yang telah banyak membantu dalam memberikan petunjuk, pengarahan serta bimbingan yang besar dalam tugas akhir ini.
4. Semua dosen dari semester 1 sampai semester 6, terimakasih atas semua jasa Bapak dan Ibu Dosen.
5. Kedua orangtua yang telah memberikan dukungan moril serta materil dengan tulus, ikhlas, dan penuh kasih sayang.
6. Sahabat-sahabat yang telah memberikan semangat, motivasi dan bantuan dalam pengerjaan tugas akhir ini.

7. Seluruh staf dan karyawan UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta yang banyak membantu kelancaran segala aktivitas dan administrasi dalam penyusunan tugas akhir ini.
8. Semua pihak yang telah membantu sampai terselesaikannya penyusunan skripsi ini. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya. Kepada penulis dan rekan-rekan semuanya.

Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, baik dalam hal isi maupun cara penyajian materinya. Untuk itu dengan rendah hati penulis mohon saran dan kritik yang membangun dari pembaca.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 30 Nopember 2019

Penulis

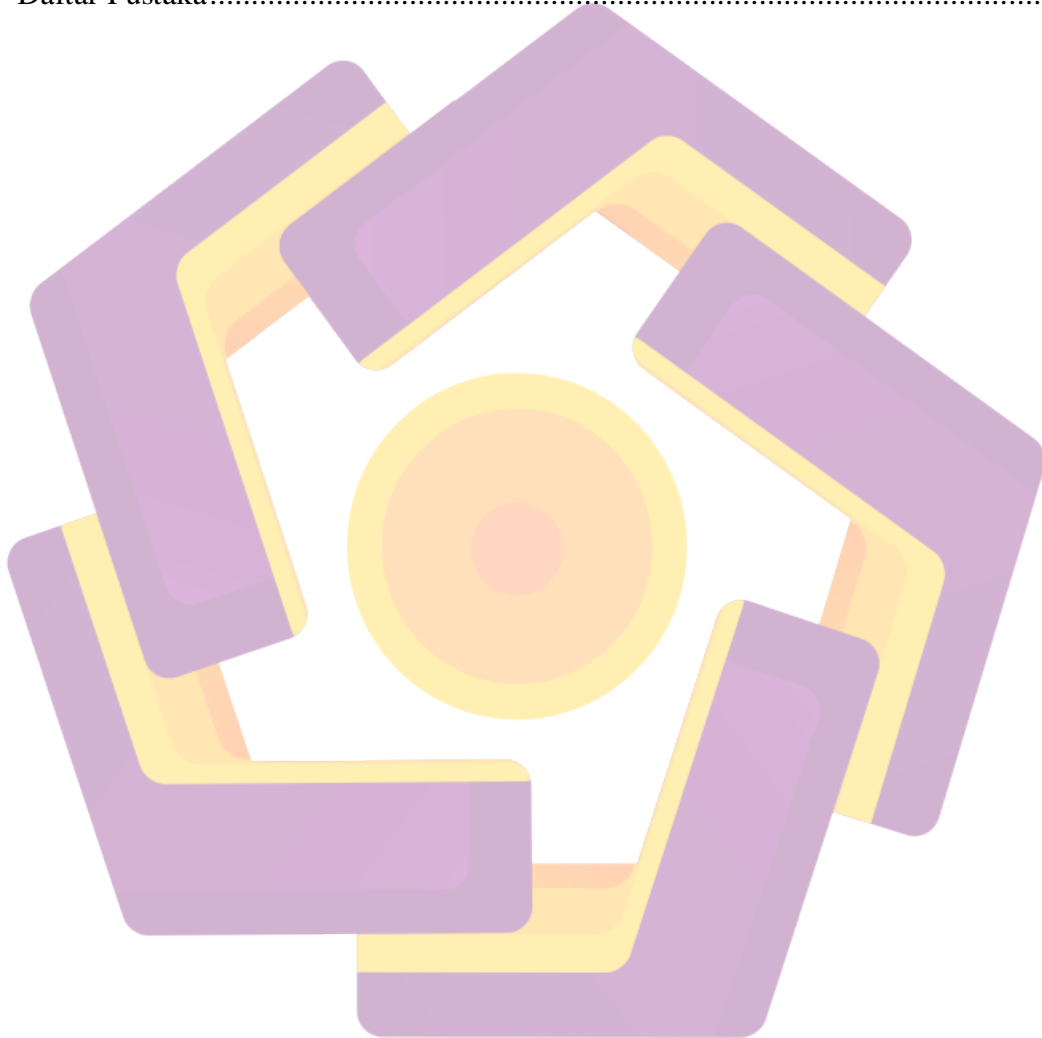
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	iii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	xi
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR GAMBAR	xix
INTISARI	xx
ABSTRAK.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.5.2 Metode Pengembangan	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Iklan.....	8

2.2.1	Definisi Iklan	8
2.2.2	Tujuan Iklan.....	8
2.2.3	Strategi Pembuatan Iklan.....	8
2.3	Multimedia.....	9
2.3.1	Definisi Multimedia	9
2.3.2	Elemen Multimedia.....	10
2.4	Standar Video	13
2.4.1	NTCS.....	13
2.4.2	PAL	13
2.4.3	SECAM	14
2.4.4	HDTV.....	14
2.5	Tahapan Pengerjaan Video	14
2.5.1	Pra Produksi.....	14
2.5.2	Produksi.....	16
2.5.3	Pasca Produksi.....	18
2.6	Pengertian Motion Graphic	20
2.7	Software yang Digunakan	22
2.7.1	Adobe After Effect CC 2019.....	22
2.7.2	Adobe Premiere Pro CS6.....	23
2.7.3	Adobe Illustrator CS 6.....	24
BAB III TINJAUAN UMUM.....		25
3.1	Tinjauan Umum	25
3.1.1	Sejarah Singkat Furniture Production	25
3.1.2	Tujuan Furniture Production	25
3.1.3	Visi dan Misi Furniture Production	25
3.1.4	Logo Furniture Production	26

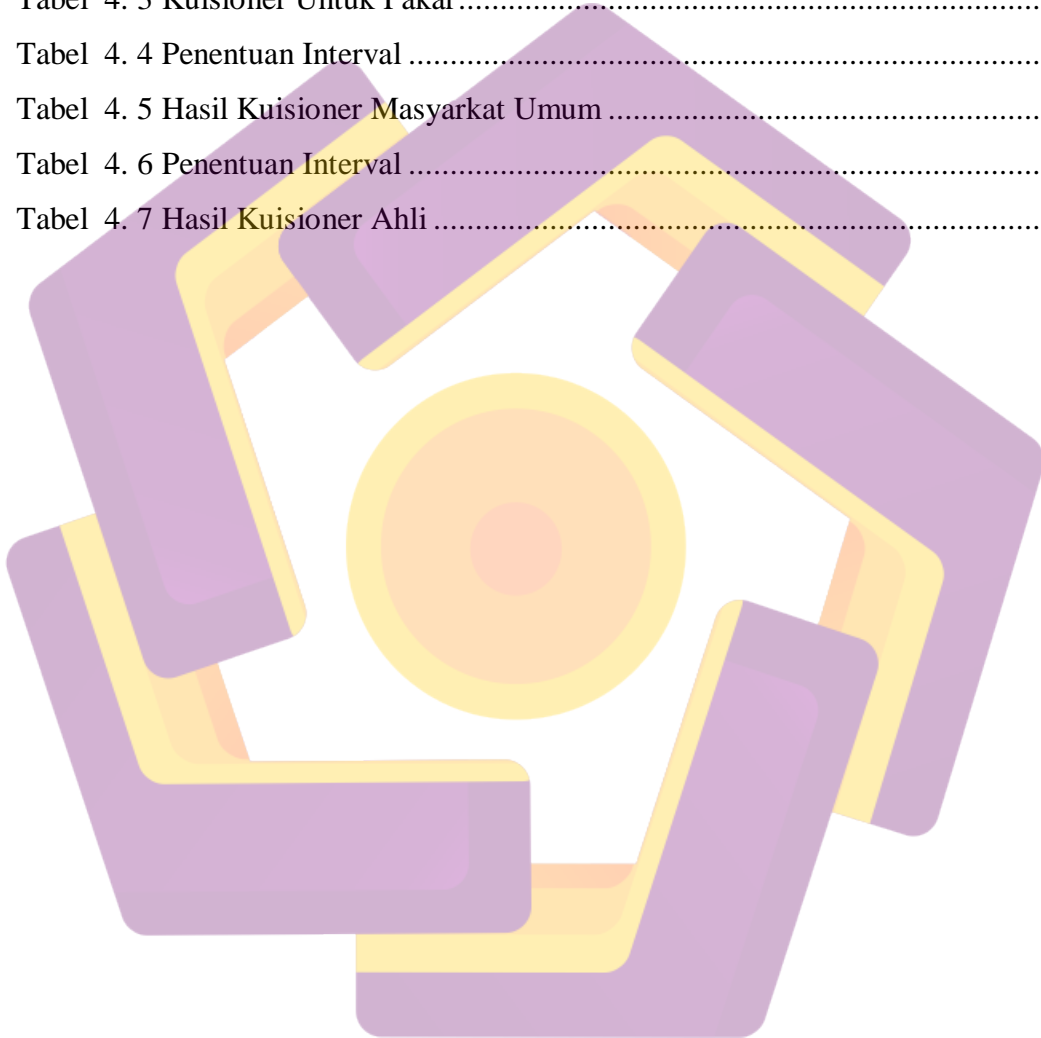
3.2	Kebutuhan.....	26
3.2.1	Kebutuhan Fungsional.....	26
3.2.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	26
3.3	Kekurangan Metode Promosi Furniture Production	27
3.4	Solusi yang diberikan	27
3.5	Tahap Pra Produksi	27
3.5.1	Ide dan Konsep	28
3.5.2	Penulisan Naskah atau Script	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		32
4.1	Tahap Produksi	32
4.2	Alur Produksi.....	32
4.2.1	Material Collecting	33
4.2.2	Layout / Desain.....	33
4.2.3	Character.....	36
4.2.4	Animating.....	37
4.2.5	Texturing	37
4.2.6	Rigging	38
4.2.7	Pengambilan Suara	39
4.2.8	Pembuatan Musik.....	39
4.3	Pasca Produksi	40
4.3.1	Editing	40
4.3.2	Compositing.....	40
4.3.3	Rendering	41
4.4	Testing	43
4.4.1	Pengujian Kuisisioner	43
4.4.2	Pengujian Masyarakat Umum.....	46

4.4.3	Pengujian Pihak Pakar/ Ahli.....	48
4.4.4	Diagram Hasil Penilaian.....	51
BAB V Penutup		52
5.1	Kesimpulan.....	52
5.2	Saran.....	54
Daftar Pustaka.....		55



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 2 Naskah Furniture Production.....	29
Tabel 3. 3 Perancangan Storyboard.....	30
Tabel 4. 1 Software Yang Digunakan	32
Tabel 4. 2 Kuisisioner Untuk Masyarakat Umum	44
Tabel 4. 3 Kuisisioner Untuk Pakar	45
Tabel 4. 4 Penentuan Interval	47
Tabel 4. 5 Hasil Kuisisioner Masyarakat Umum	48
Tabel 4. 6 Penentuan Interval	49
Tabel 4. 7 Hasil Kuisisioner Ahli	50



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Logo Furniture Production	26
Gambar 4. 1 Pembuatan Dokumen Baru Adobe Illustrator.....	33
Gambar 4. 2 Menu New Dokumen Adobe Illustrator	34
Gambar 4. 3 Pembuatan Aset Ukiran.....	34
Gambar 4. 4 Pembuatan Aset Rak Buku	35
Gambar 4. 5 Pembuatan Aset Ukiran.....	35
Gambar 4. 6 Pembuatan Aset Lemari	35
Gambar 4. 7 Pembuatan Character Bagian Kepala	36
Gambar 4. 8 Pembuatan Chracter Bagian Tangan Dan Tubuh.....	36
Gambar 4. 9 Proses Animating	37
Gambar 4. 10 Penambahan Texture Pada Aset.....	37
Gambar 4. 11 Rigging Character	38
Gambar 4. 12 Pengambilan Suara (Dubbing).....	39
Gambar 4. 13 Penambahan Musik	39
Gambar 4. 14 Proses Editing	40
Gambar 4. 15 Proses Compositing	41
Gambar 4. 16 Proses Rendering & Outpout After Effects	42
Gambar 4. 17 Proses Rendering & Outpout Premiere Pro	43
Gambar 4. 18 Gambar Diagram Hasil Penilaian	51

INTISARI

Tentang membuat iklan untuk bisnis furnitur, di sini kami membuat iklan animasi menggunakan teknik gerak grafik tempat iklan menjelaskan tentang solusi, pengenalan produk, bahan yang digunakan, dan proses pemesanan. Dalam hal periklanan, metode pengiriman informasi yang informatif diperlukan untuk menarik konsumen. Metode yang sering digunakan untuk menyampaikan lebih banyak informasi dan informatif adalah dengan menggunakan video.

Karena video dapat melibatkan 2 perangkat sensorik, yaitu indera penglihatan dan pendengaran. Furniture Production adalah toko furnitur yang berspesialisasi dalam ukiran kayu jati dan dekorasi rumah. Banyaknya bisnis di sektor furnitur membuat mereka semakin dituntut untuk memasarkan produk mereka secara kreatif. Sejauh ini, Produksi Mebel hanya dipromosikan melalui Instagram. Di Instagram Furniture Production memiliki 475 pos di akun profilnya, dan pengikut 1041 dan 728 mengikuti akun lainnya.

Media masih dianggap minimal dan segmentasi kurang fokus. Karena hanya menggunakan jenis teks dan gambar. Jadi kehadiran media promosi dalam bentuk video menggunakan teknik gerak grafik membantu menyebarkan informasi tentang Produksi Furnitur dan dapat mencapai tujuan maksimal yang diharapkan karena kelebihan video dibandingkan dengan materi posting lainnya adalah dapat menampilkan teks, gambar, suara, video dan animasi secara bersamaan.

Kata kunci: Productions Furniture, Motion Grapichs, Furniture

ABSTRAK

About creating advertisements for the furniture business, here we create animated advertisements using graphic motion techniques where the ads explain about solutions, product introduction, materials used, and the ordering process. In terms of advertising, informative information delivery methods are needed to attract consumers. The method that is often used to convey more information and is informative is to use video.

Because video can involve 2 sensory devices, namely the sense of sight and hearing. Furniture Production is a furniture store that specializes in teak wood carvings and home decor. The number of businesses in the furniture sector makes them increasingly demanded to market their products creatively. So far, Furniture Production has only been promoted through Instagram. On Instagram Furniture Production has 475 posts in its profile account, and followers 1041 and 728 follow other accounts.

The media is still considered minimal and segmentation is less focused. Because it only uses text and image types. So the presence of promotional media in the form of video using graphic motion techniques helps spread information about Furniture Production and can achieve the maximum goals expected because of the advantages of video compared to other posting material is that it can display text, images, sound, video and animation simultaneously.

Keywords: Furniture Productions, Motion Grapichs, Furniture