

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN DENGAN TEKNIK MOTION GRAFIK PADA
JOGJA EXOTARIUM**

SKRIPSI



disusun oleh

Rizky Adri Kurniadhani

17.12.0007

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
2021**

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN DENGAN TEKNIK MOTION GRAFIK PADA
JOGJA EXOTARIUM**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai
gelar Sarjana pada Program Studi Sistem
Informasi



disusun oleh

Rizky Adri Kurniadhani

17.12.0007

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
2021**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO IKLAN DENGAN TEKNIK MOTION GRAFIK PADA JOGJA EXOTARIUM

yang dipersiapkan dan di susun oleh

Rizky Adri Kurniadhani

17.12.0007

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 03 November 2020

Dosen Pembimbing,

Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO IKLAN DENGAN TEKNIK MOTION GRAFIK PADA JOGJA EXOTARIUM

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rizky Adri Kurniadhani

17.12.0007

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Juni 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Kusnawi, S.kom, M. Eng

NIK. 190302112

Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197

Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 Juni 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom

NIK.190302096

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

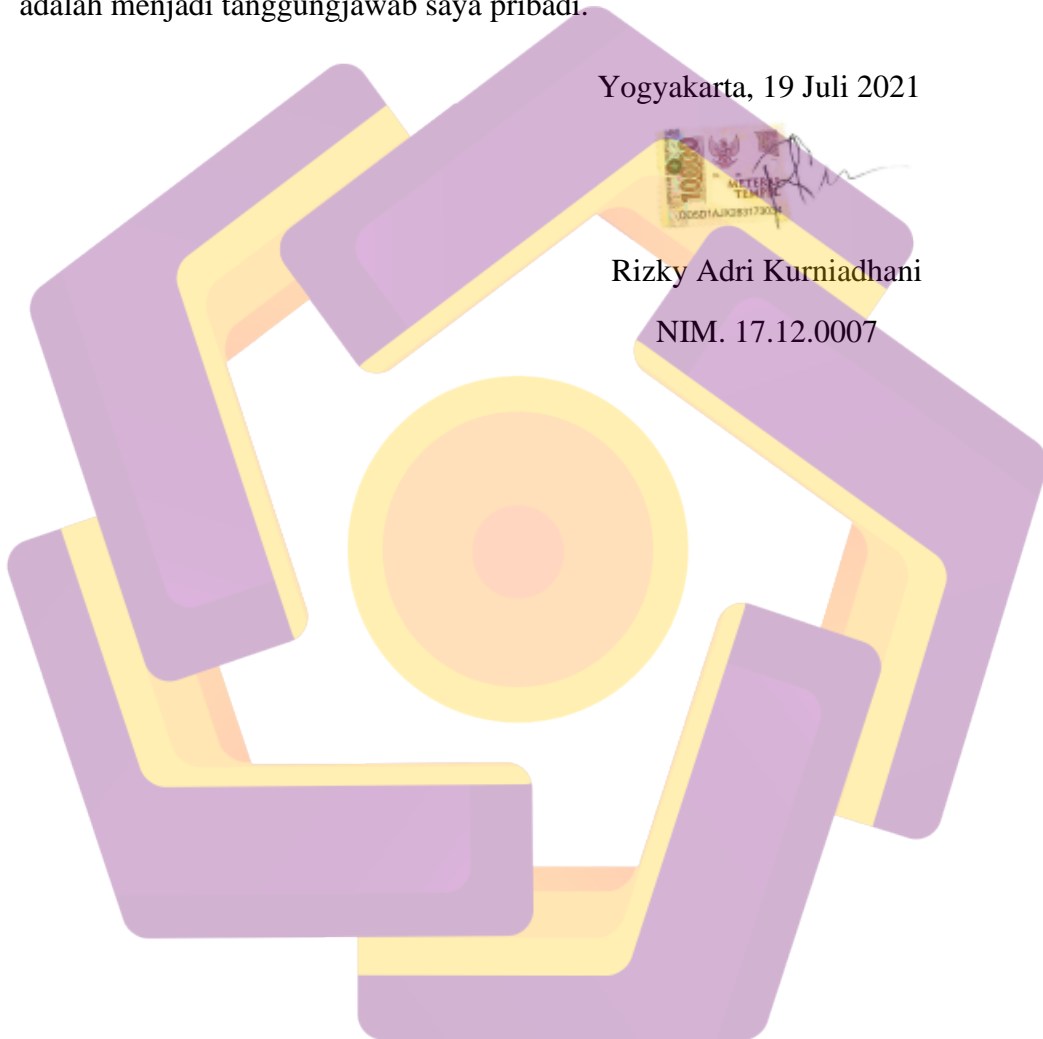
Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 19 Juli 2021



Rizky Adri Kurniadhani

NIM. 17.12.0007



MOTTO

**”Lakukan apapun selagi masih muda,
jangan sampai masa tua tidak merasakan apa-apa”**



PERSEMBAHAN

Puji Syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan hidayah sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Pada halaman persembahan ini penulis ingin menyampaikan rasa syukur dan terima kasih kepada :

- Allah SWT yang telah memberikan rahmat berupa kesehatan, kekuatan, kesabaran, ketekunan, fokus, dan semangat sehingga seluruh rangkaian proses pengerjaan skripsi dapat berjalan dengan baik hingga skripsi ini selesai serta memperoleh hasil yang maksimal.
- Kedua Orang Tua (Alm A Bambang Wijoyono, dan Ibu Sri Sudarmini) dan Kakak Saya (Hesti Andriani Rahayu) yang senantiasa mendoakan dan memberi dukungan sehingga skripsi ini bisa terselesaikan seperti seharusnya.
- Jogja Exotarium yang telah memberikan izin penelitian.
- Bapak Mei P kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan memberikan arahan sehingga skripsi ini bisa terselesaikan serta memperoleh hasil yang terbaik.
- Seluruh dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan.
- Teman-teman kelas Sistem Informasi angkatan 2017 yang telah menemani berjuang bersama-sama selama perkuliahan.
- Teman saya Rabani Fajar, Andika Fajri dan Rizky Maulana yang senantiasa berjuang bersama-sama dan yang selalu memberikan dorongan agar skripsi ini segera terselesaikan.

Kata Pengantar

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat dan rahmat – Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “Pembuatan Ilkan dengan Tehnik Motion Graphic pada Jogja Exotarium” dapat terselesaikan dengan baik

Adapun tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi program studi Strata – 1 Sistem Informasi di Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Serta dengan terbuka mengucapkan terima kasih atas kritik dan saran dari pembaca guna perbaikan pada masa mendatang.

Dengan selesainya skripsi ini, penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto M.M. selaku ketua UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku ketua jurusan Sistem Informasi UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah banyak membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen serta seluruh Staf dan Karyawan/Karyawati UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis mengikuti perkuliahan.
5. Keluarga dan teman – teman yang telah banyak memberikan pengalaman, motivasi dan kenangan.
6. Serta semua pihak yang telah membantu dan bekerja sama dalam pelaksanaan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan. Kritik dan saran dari semua pihak yang penulis harapkan untuk penulisan skripsi ini.

Yogyakarta, 25 April 2021

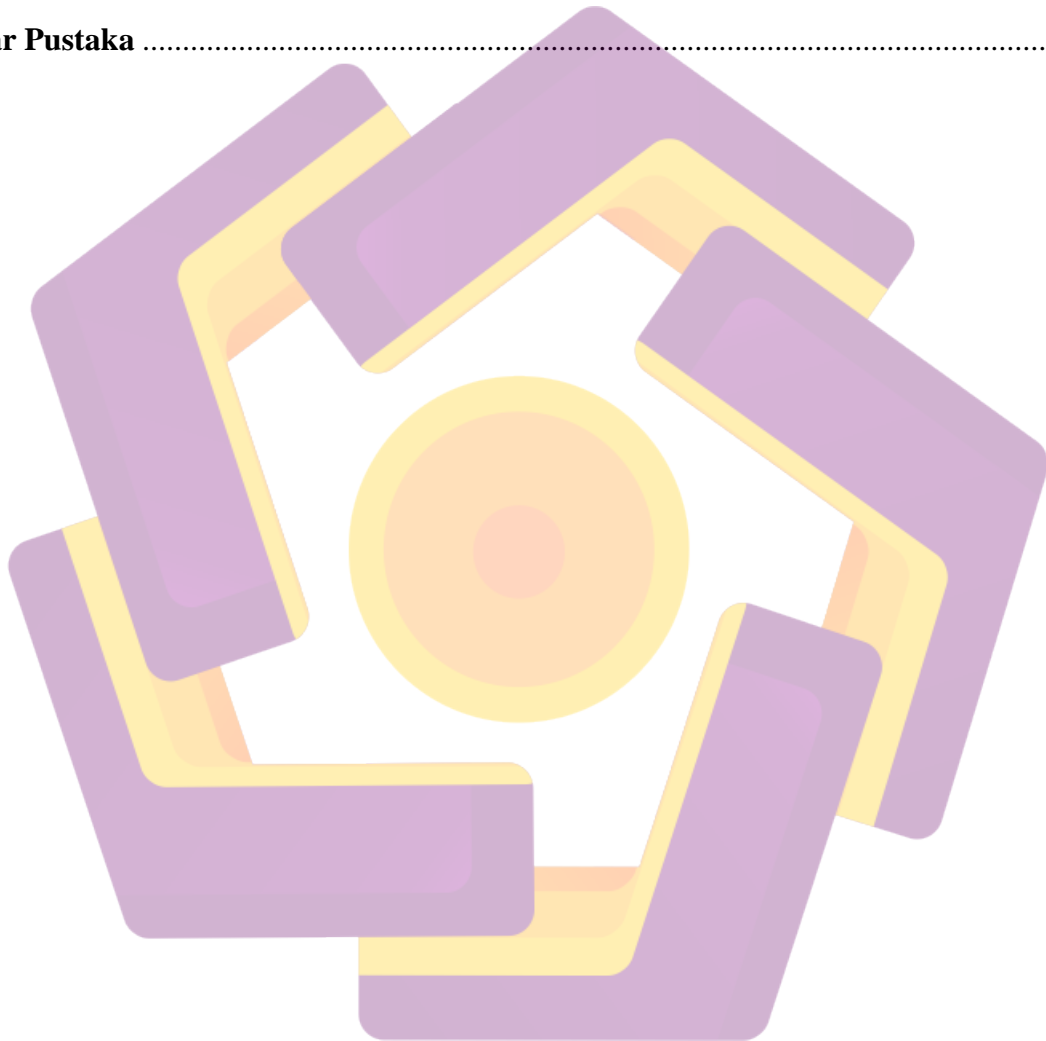
Rizky Adri Kurniadhan

DAFTAR ISI

PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
Kata Pengantar	viii
DAFTAR ISI	ix
Daftar Table	xii
Daftar Gambar	xiii
INTISARI	xiv
ABSRTACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	2
1.4.1 Maksud Penelitian.....	2
1.4.2 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	2
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.2 Metode Analisis.....	3
1.6.3 Metode Perancangan.....	3
1.6.4 Metode Pengembangan.....	3
1.6.5 Implementasi.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Tinjauan Pustaka.....	5
2.2 Dasar Teori Multimedia.....	6
2.2.1 Multimedia.....	6
2.2.2 Komponen Multimedia.....	6
2.2.3 Kategori Multimedia.....	8
2.3 Definisi Motion Graphics.....	9
2.4 Definisi Iklan.....	10
2.4.1 Definisi Iklan.....	10

2.4.2	Jenis-jenis iklan.....	10
2.5	Live shoot.....	11
2.5.1	Definisi live shoot.....	11
2.5.2	Teknik Pengambilan Gambar.....	11
2.5.3	Format Video	13
2.5.4	Metode Penelitian	13
2.6	Analisis Data Deskriptif Kualitatif.....	16
2.6.1	Langkah Langkah Analisis Data Deskriptif Kualitatif	16
2.6.2	Pengujian (Skala Likert)	17
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		19
3.1	Tinjauan Umum	19
3.1.1	Sejarah Jogja Exotarium	19
3.1.2	Visi dan Misi.....	19
3.1.3	Fasilitas	20
3.1.4	Alamat.....	24
3.1.5	Produk.....	24
3.1.6	Logo Jogja Exotarium.....	25
3.2	Analisis	26
3.2.1	Metode Observasi	26
3.2.2	Metode Wawancara	26
3.2.3	Analisis Deskriptif Kualitatif.....	26
3.2.4	Perbandingan Iklan Baru dan Yang Pernah Ada	28
3.3	Solusi yang Dapat di Terapkan.....	28
3.4	Solusi yang di Pilih.....	28
3.5	Analisis Kebutuhan Fungsional	28
3.5.1	Kebutuhan Fungsional	28
3.5.2	Kebutuhan Non Fungsional	29
3.6	Pra Produksi	29
3.6.1	Perancangan konsep.....	29
3.6.2	Dubbing/Naskah	29
3.6.3	Planing	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		33
4.1	Produksi	33
4.1.1	Pengambilan gambar.....	34
4.1.2	Pengambilan Angel Kamera	34

4.2	Pasca produksi	35
4.2.1	Pembuatan Desain.....	35
4.2.2	Composting.....	39
4.2.3	Editing.....	44
4.3	Pembahasan.....	50
BAB V PENUTUP.....		55
5.1	Kesimpulan	55
5.2	Saran	55
Daftar Pustaka		56



Daftar Table

Table 2. 1 Skala Jawaban.....	18
Table 4. 1 Bagan Proses Produksi.....	33
Table 4. 2 Interval Tingkat Interitas	50
Table 4. 3 Kuisisioner untuk umum	51
Table 4. 4 Hasil Kuisisioner untuk umum.....	51
Table 4. 5 Kuisisioner Objek Jogja Exotarium.....	53
Table 4. 6 Hasil Kuisisioner Objek Jogja Exotarium.....	53



Daftar Gambar

Gambar 3. 1 Gazebo Selfie	20
Gambar 3. 2 Gazebo	20
Gambar 3. 3 Wahana Outbound Anak	21
Gambar 3. 4 Kolam Renang	21
Gambar 3. 5 Kolam Tangkap	22
Gambar 3. 6 Tubing	22
Gambar 3. 7 Terapi Ikan	23
Gambar 3. 8 Grobak Sapi	23
Gambar 3. 9 Flying Fox	23
Gambar 3. 10 Bebek Kayuh	24
Gambar 3. 11 Logo Jogja Exotarium	25
Gambar 3. 12 Iklan Kopi Gilus Mix	27
Gambar 3. 13 Iklan Kopi Lokalate	27
Gambar 3. 14 Storyboard	32
Gambar 4. 1 Close Up	34
Gambar 4. 2 Extreme Close Up	35
Gambar 4. 3 Long shoot	35
Gambar 4. 4 Preset Illustrator	36
Gambar 4. 5 desain Kura-kura	36
Gambar 4. 6 Satwa	37
Gambar 4. 7 Taman Bunga	37
Gambar 4. 8 Wahana Lain	38
Gambar 4. 9 Media sosial	38
Gambar 4. 10 desain Penunjuk jalan	39
Gambar 4. 11 sequence After effect	40
Gambar 4. 12 Bumper Depan	40
Gambar 4. 13 Bumer Belakang	41
Gambar 4. 14 Animasi jalan	41
Gambar 4. 15 Animasi Taman satwa	42
Gambar 4. 16 Animasi Taman Bunga	42
Gambar 4. 17 Animasi Wahana Lain	42
Gambar 4. 18 Animasi Jenis Wahana Lain	43
Gambar 4. 19 Animasi Media sosial	43
Gambar 4. 20 Animasi jenis media sosial	44
Gambar 4. 21 sequence Premiere pro	45
Gambar 4. 22 Cuting	45
Gambar 4. 23 Dynamic Link	46
Gambar 4. 24 Composite Dynamic Link	47
Gambar 4. 25 Backsound & Dubbing	47
Gambar 4. 26 Coloring	48
Gambar 4. 27 Pengaturan Rendering	49
Gambar 4. 28 Rendering	49

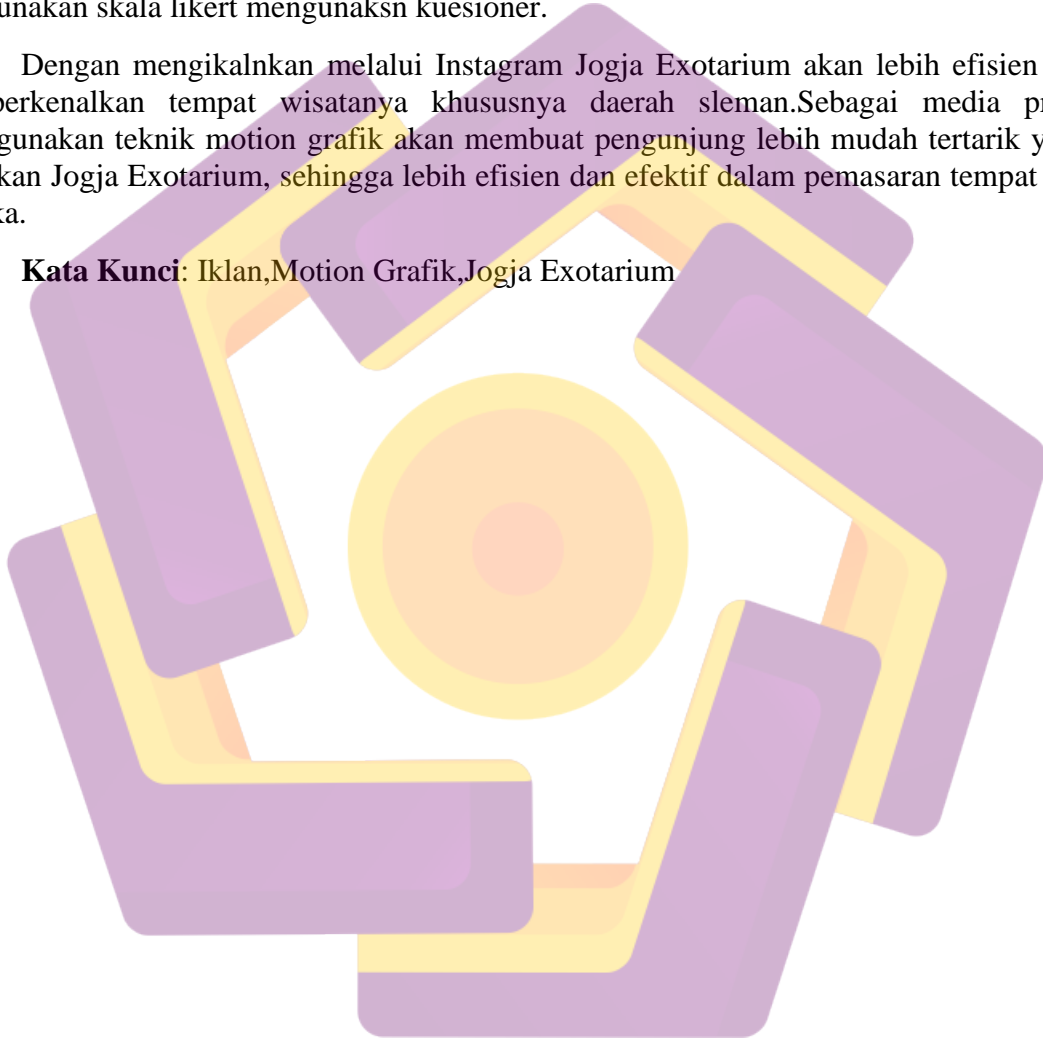
INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah iklan yang menerapkan Teknik motion grafik pada Jogja Exotarium sebagai sebuah iklan yang dapat menarik minat pengunjung.

Penelitian ini dilakukan pada Jogja Exotarium dengan subjek penelitian adalah iklan tempat wisata. Penelitian melalui beberapa tahapan yaitu pengumpulan data analisis data perancangan dan pengembangan tahap pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dokumentasi, dan testing. Tahap analisis dilakukan dengan analisis deskriptif kualitatif dan kebutuhan. Tahapan perancangan dan pengembangan dilakukan dengan kegiatan pra-produksi, produksi, dan post produksi. Tahapan testing dilakukan dengan menggunakan skala likert menggunakan kuesioner.

Dengan mengikalkan melalui Instagram Jogja Exotarium akan lebih efisien dalam memperkenalkan tempat wisatanya khususnya daerah Sleman. Sebagai media promosi menggunakan teknik motion grafik akan membuat pengunjung lebih mudah tertarik yang ditawarkan Jogja Exotarium, sehingga lebih efisien dan efektif dalam pemasaran tempat wisata mereka.

Kata Kunci: Iklan, Motion Grafik, Jogja Exotarium



ABSRTACT

This study aims to create an advertisement that applies motion graphics to the Jogja Exotarium as an advertisement that can attract visitors.

Research conducted at the Jogja Exotarium with the research subject is tourist attractions advertising. Research through stages that involve data analysis data design and development of the data stage is carried out by observation, interviews, documentation, and testing. The analysis stage was carried out by qualitative descriptive analysis and needs. production, production, and post production. The testing stages are carried out using a likert scale using a questionnaire.

By using Instagram, Jogja Exotarium will be more efficient in introducing tourist attractions, especially the Sleman area. As a promotional medium using motion graphics techniques will make visitors more interested in what Jogja Exotarium offers, so that it is more efficient and effective in marketing their tourist attractions.

Keyword: Advertising, Motion Graphics, Jogja Exotarium

