

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN PEMESANAN DENGAN
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA GOTTEN
INDONESIA**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Yunan Nur Kharisma 18.01.4272

Agus Nurhadi 18.01.4274

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN PEMESANAN DENGAN
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA GOTTEN
INDONESIA**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada Jenjang Program Diploma – Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

Yunan Nur Kharisma 18.01.4272

Agus Nurhadi 18.01.4274

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN VIDEO IKLAN PEMESANAN DENGAN MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA GOTTEN INDONESIA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yunan Nur Kharisma

18.01.4272

Agus Nurhadi

18.01.4274

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 27 Februari 2020

Dosen Pembimbing,



Barka Satya, M.Kom

NIK. 190302126

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN VIDEO IKLAN PEMESANAN DENGAN MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA GOTTEN INDONESIA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yunan Nur Kharisma

18.01.4272

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Februari 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.
NIK. 190302164

Mulia Sulistiyono, M.Kom.
NIK. 190302248

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
pada tanggal 18 April 2020



DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN VIDEO IKLAN PEMESANAN DENGAN MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA GOTTEN INDONESIA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Agus Nurhadi

18.01.4274

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Februari 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302390

Akhmad Dahlan, M.Kom.
NIK. 190302174

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
pada tanggal 18 April 2020



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

PERNYATAAN

Kami yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kami sendiri (ASLI), dan isi dalam 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 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 tanggung jawab kami.

Yogyakarta, 27 Februari 2020



Yunan Nur Kharisma
NIM. 18.01.4272



Agus Nurhadi
NIM. 18.01.4274

MOTTO

”Bermimpilah Setinggi Langit, Tapi Jangan Lupa Bangun Untuk Mewujudkannya”

“Tidak Ada Masalah Yang Tidak Bisa Diselesaikan Selama Ada Komitmen Bersama Untuk Menyelesaikannya”

“Mulailah Dengan Penuh Keyakinan, Menjalankan Dengan Penuh Keikhlasan, Dan Menyelesaikan Dengan Penuh Kebahagiaan”

“You Can If You Think You Can”



PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah senantiasa memberikan rahmat dan nikmat yang luar biasa kepada saya, sehingga saya bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik dan benar. Saya juga sangat berterimakasih kepada orang-orang yang baik secara langsung maupun tidak langsung telah membantu saya dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua saya , yang merupakan sosok yang paling berpengaruh dalam perjalanan hidup saya, senantiasa mendukung saya sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir, terimakasih atas doa dan restunya tanpa kalian saya tidak akan bisa sampai pada titik ini.
2. Bapak Barka Satya, M.Kom. selaku dosen pembimbing saya yang senantiasa sabar membimbing dengan memberikan masukan-masukan yang positif dan ilmu yang bermanfaat bagi saya.
3. Sahabat dan rekan penulis yang telah memeberikan dorongan mental sehingga Tugas Akhir ini terselesaikan dengan baik.
4. Bapak dan Ibu dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi saya.
5. Dan pihak-pihak yang terkait dan ikut membantu saya yang tidak sempat saya sebutkan.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untun Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan karunia sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “ Pembuatan video iklan pemesanan dengan menggunakan motion graphic pada gotten indonesia” ini sesuai dengan waktu yang diharapkan. Penyusunan tugas akhir ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian syarat kelulusan bagi mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta dan juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Diploma-3 dan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer.

Dalam Penyusunan Tugas Akhir ini tentunya banyak hambatan dan halangan yang penulis telah lalui, namun berkata kehendak-Nya pada akhirnya dapat dilalui berkat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu penulis ingin mengucapkan rasa terimakasih kepada :

1. M. Suyanto, Prof., Dr., MM. Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Melwin Syafrizal, S.kom, M.Eng Selaku ketua Prodi D3 Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Barka Satya, M.Kom selaku dosen pembimbing.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
5. Kedua orang tua dan saudara-saudara yang selalu senantiasa memberi dukungan kepada penulis dalam segala hal.
6. Kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan Tugas Akhir ini.

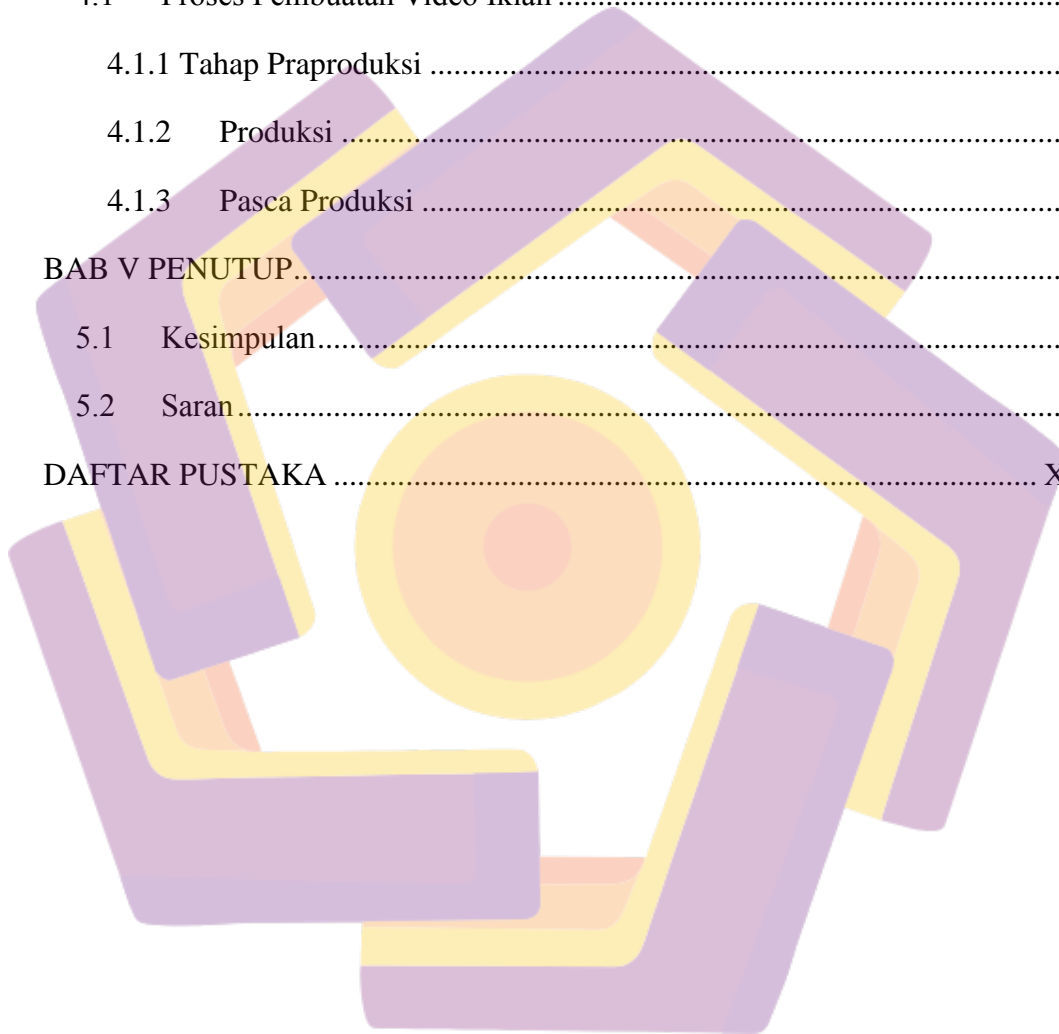
Penulis sangat menyadari bahwa Tugas Ahir ini masih jauh dari kata sempurna, namun penulis berharap bahwa Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

DAFTAR ISI

| | |
|-------------------------------------|------|
| JUDUL | I |
| PERSETUJUAN | II |
| PENGESAHAN | III |
| PENGESAHAN | IV |
| PERNYATAAN..... | V |
| MOTTO | VI |
| PERSEMBAHAN | VII |
| KATA PENGANTAR | VIII |
| DAFTAR ISI..... | IX |
| DAFTAR TABEL..... | XII |
| DAFTAR GAMBAR | XIII |
| INTISARI..... | XIV |
| ABSTRACT..... | XV |
| BAB I PENDAHULUAN..... | i |
| 1.1 Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 2 |
| 1.4 Tujuan Penelitian..... | 3 |
| 1.5 Manfaat Penelitian..... | 3 |
| 1.5.1 Bagi Peneliti..... | 3 |
| 1.5.2 Bagi Gotten Indonesia..... | 4 |
| 1.6 Metode Penelitian..... | 4 |
| 1.6.1 Metode Pengumpulan Data | 4 |
| 1.6.2 Metode Perancangan | 5 |
| 1.7 Sistematika Penulisan..... | 5 |
| BAB II LNDASAN TEORI..... | 7 |

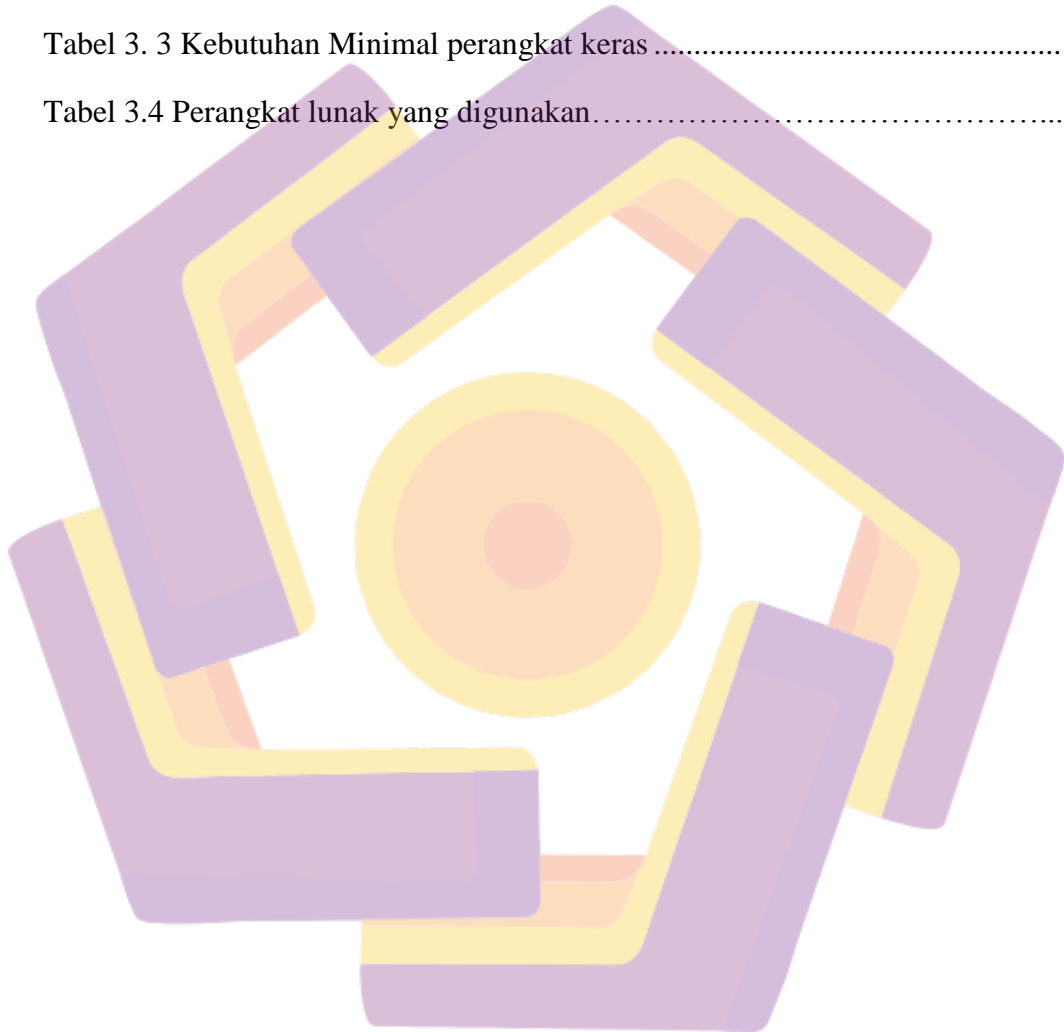
| | | |
|---------------------------------|--------------------------------------|----|
| 2.1 | Tinjauan Pustaka | 7 |
| 2.2 | Konsep Dasar Multimedia | 9 |
| 2.2.1 | Definisi Multimedia | 9 |
| 2.2.2 | Elemen Multimedia | 9 |
| 2.3 | <i>Motion Graphic</i> | 15 |
| 2.4 | Iklan | 16 |
| 2.5 | Tahap -Tahap Pembuatan Iklan | 16 |
| 2.5.1 | Tahap Pra Praproduksi | 16 |
| 2.5.2 | Tahap Produksi | 18 |
| 2.5.3 | Tahap Pascaproduksi | 18 |
| 2.6 | Metode Pengembangan Multimedia | 21 |
| 2.7 | <i>Software</i> Yang Digunakan | 24 |
| BAB III METODE PENELITIAN | | 26 |
| 3.1 | Tinjauan Umum | 26 |
| 3.1.1 | Deskripsi Objek | 26 |
| 3.1.2 | Identitas Perusahaan | 26 |
| 3.1.3 | Visi | 26 |
| 3.1.4 | Misi | 27 |
| 3.1.5 | Keunggulan Perusahaan | 27 |
| 3.1.6 | Produk Yang Ditawarkan | 27 |
| 3.1.7 | Struktur Organisasi | 29 |
| 3.1.8 | Logo | 29 |
| 3.2 | Identifikasi Masalah | 29 |
| 3.3 | Wawancara | 30 |
| 3.4 | Hasil Identifikasi Masalah | 30 |

| | | |
|---|--|------------|
| 3.5 | Perancangan Konsep Iklan | 30 |
| 3.6 | Kebutuhan Sistem..... | 34 |
| 3.7 | Kebutuhan Sumber Daya Manusia (<i>BRAINWARE</i>) | 38 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN | | 39 |
| 4.1 | Proses Pembuatan Video Iklan | 39 |
| 4.1.1 | Tahap Praproduksi | 39 |
| 4.1.2 | Produksi | 39 |
| 4.1.3 | Pasca Produksi | 44 |
| BAB V PENUTUP..... | | 52 |
| 5.1 | Kesimpulan..... | 52 |
| 5.2 | Saran..... | 53 |
| DAFTAR PUSTAKA | | XVI |



DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 2.1 Perbandingan Tinjauan Pustaka | 8 |
| Tabel 3. 1 Naskah..... | 31 |
| Tabel 3. 2 <i>Storyboard</i> | 34 |
| Tabel 3. 3 Kebutuhan Minimal perangkat keras | 35 |
| Tabel 3.4 Perangkat lunak yang digunakan..... | 36 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Elemen Multimedia | 10 |
| Gambar 2.2 Contoh Teks | 10 |
| Gambar 2.3 Contoh Animasi | 13 |
| Gambar 2.4 Contoh <i>Storyboard</i> | 17 |
| Gambar 2.5 Metode Pengembangan Multimedia | 24 |
| Gambar 2.6 Tampilan <i>Adobe Premiere</i> | 25 |
| Gambar 2.7 Tampilan <i>Adobe Illustrator</i> | 25 |
| Gambar 3.1 Contoh <i>jersey</i> | 28 |
| Gambar 3.2 Contoh Kaos | 28 |
| Gambar 3.3 Struktur Organisasi Gotten Indonesia | 29 |
| Gambar 3.4 Logo Gotten Indonesia | 29 |
| Gambar 3.5 Perangkat Keras Yang Digunakan | 38 |
| Gambar 4.1 Pengaturan Lembar Kerja | 41 |
| Gambar 4.2 Tampilan Lembar Kerja | 42 |
| Gambar 4.3 Contoh <i>key motion</i> | 43 |
| Gambar 4.4 Contoh <i>In Between</i> | 44 |
| Gambar 4.5 Proses Pembuatan <i>Background</i> | 45 |
| Gambar 4.6 Contoh Hasil Composite | 46 |
| Gambar 4.7 Contoh Layar Terpisah | 46 |
| Gambar 4.8 Penyimpanan Format .PNG | 47 |
| Gambar 4.9 New Project | 48 |
| Gambar 4.10 Import <i>Adobe Premiere</i> | 49 |
| Gambar 4.11 Proses Editing Video Pada <i>Adobe Premiere</i> | 50 |
| Gambar 4.12 Proses Exsport Pada <i>Adobe Premiere</i> | 50 |
| Gambar 4.13 Proses Setting Render Video Pada <i>Adobe Premiere</i> | 51 |
| Gambar 4.14 Proses Rendering Video Pada <i>Adobe Premiere</i> | 52 |

INTISARI

Gotten Indonesia merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang konveksi dan apparel. Gotten Indonesia menjadi salah satu penyedia jasa konveksi yang dapat di andalkan saat ini. Selama ini Gotten Indonesia telah berusaha memperkenalkan managemennya kepada masyarakat luas dengan cara iklan di *Facebook*, *Instagram* dan dari mulut kemulut namun masyarakat masih banyak yang belum mengerti bagaimana tata cara pemesanan pada jasa konveksi ini.

Pembuatan video iklan pemesanan ini menggunakan Teknik *Motion Graphic*. *Motion Graphics* adalah percabangan dari Seni Desain Grafis yang merupakan penggabungan dari, Ilustrasi, Tipografi, Fotografi dan Videografi dengan menggunakan teknik Animasi. *Motion Graphics* terdiri dari dua kata, *Motion* yang berarti Gerak dan *Graphics* atau yang sering kita kenal dengan istilah Grafis.

Dengan adanya video ini diharapkan menjadi media pemasaran yang efektif bagi Gotten Indonesia

Kata Kunci : Video Iklan, Gotten Indonesia, Motion Graphic



ABSTRACT

Gotten Indonesia is a company engaged in the field of convection and apparel. Gotten Indonesia is one of the most reliable convection service providers today. During this time Gotten Indonesia has tried to introduce its management to the wider community by means of advertising on Facebook, Instagram and from the mouth of the mouth but many people still do not understand how to order procedures for this convection service.

Making this ordering ad video using the Motion Graphic Technique. Motion Graphics is a branch of Graphic Design Art which is a merging of, Illustration, Typography, Photography and Videography using Animation techniques. Motion Graphics consist of two words, Motion which means Motion and Graphics, or what we often know with the term Graphics.

This video is expected to be an effective marketing media for Gotten Indonesia
Keywords: *Video Advertising, Gotten Indonesia, Motion Graphic*

