

**PERANCANGAN IKLAN KERAJINAN KULIT “GIMAN LEATHER”
DENGAN TEKNIK MOTION GRAFIK**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh :

Hanny Okta Reynaldi	16.02.9234
Wahyu Septiawan	16.02.9255
Hanggih Dwi Prayogo	16.02.9272

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

**PERANCANGAN IKLAN KERAJINAN KULIT “GIMAN LEATHER”
DENGAN TEKNIK MOTION GRAFIK**

TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagai persyaratan
mencapai gelar ahli madya pada jenjang Diploma 3
pada Program Studi Manajemen Informatika



Disusun oleh :

Hanny Okta Reynaldi	16.02.9234
Wahyu Septiawan	16.02.9255
Hanggih Dwi Prayogo	16.02.9272

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

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR


PERANCANGAN IKLAN KERAJINAN KULIT “GIMAN LEATHER” DENGAN TEKNIK MOTION GRAFIK

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Hanny Octa Reynaldi	16.02.9234
Wahyu Septiawan	16.02.9255
Hanggih Dwi Prayogo	16.02.9272

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 20 Mei 2019

Dosen Pembimbing


Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN IKLAN KERAJINAN KULIT “GIMAN LEATHER”
DENGAN TEKNIK MOTION GRAFIK**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wahyu Septiawan 16.02.9255

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
Pada tanggal 21 Mei 2019

Susunan Dewan Penguji

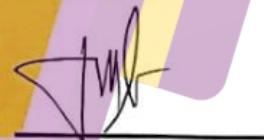
Nama Penguji

Tanda Tangan

Tonny Hidayat, M.Kom.
NIK. 190302182



Joko Dwi Santoso, M.Kom
NIK. 190302181



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 24 Mei 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN IKLAN KERAJINAN KULIT "GIMAN LEATHER" DENGAN TEKNIK MOTION GRAFIK

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Hanggih Dwi Prayogo

16.02.9272

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Mei 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Tonny Hidayat, M.Kom.
NIK. 190302182



Dr. Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 20 Mei 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

PERNYATAAN

Kami yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa tugas akhir ini merupakan karya kami sendiri (ASLI) dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi Pendidikan tinggi manapun dan sepengetahuan kami tidak terdapat karya serta pendapat yang telah ditulis maupun diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang mengacu beberapa hal yang telah disebutkan pada daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah kami buat menjadi tanggung jawab kami.

Yogyakarta, Juli 2019



Hanny Okta Reynaldi
NIM 16.02.9234



Wahyu Septiawan
NIM 16.02.9255



Hanggih Dwi Prayogo
NIM 16.02.9272

MOTTO

“Cukuplah Allah sebagai tempat diri bagi kami, sebaik-baiknya pelindung dan sebaik-baiknya penolong kami.”

“Hari ini harus lebih baik dari hari kemarin dan hari esok adalah harapan.”

“Hadir terlambat memang lebih baik dari pada tidak hadir sama sekali tetapi bila berkali-kali adalah suatu kecerobohan.”

“Menunggu kesuksesan adalah tindakan sia-sia yang bodoh.”

“Sejarah bukan hanya rangkaian cerita, ada banyak pelajaran dan harta di dalamnya.”

“Waktu yang hilang tak akan ditemukan lagi.”

“Banyak berkarya tanpa menuntut balas jasa demi kesejahteraan dunia.”

“You’ll Never Walk Alone”



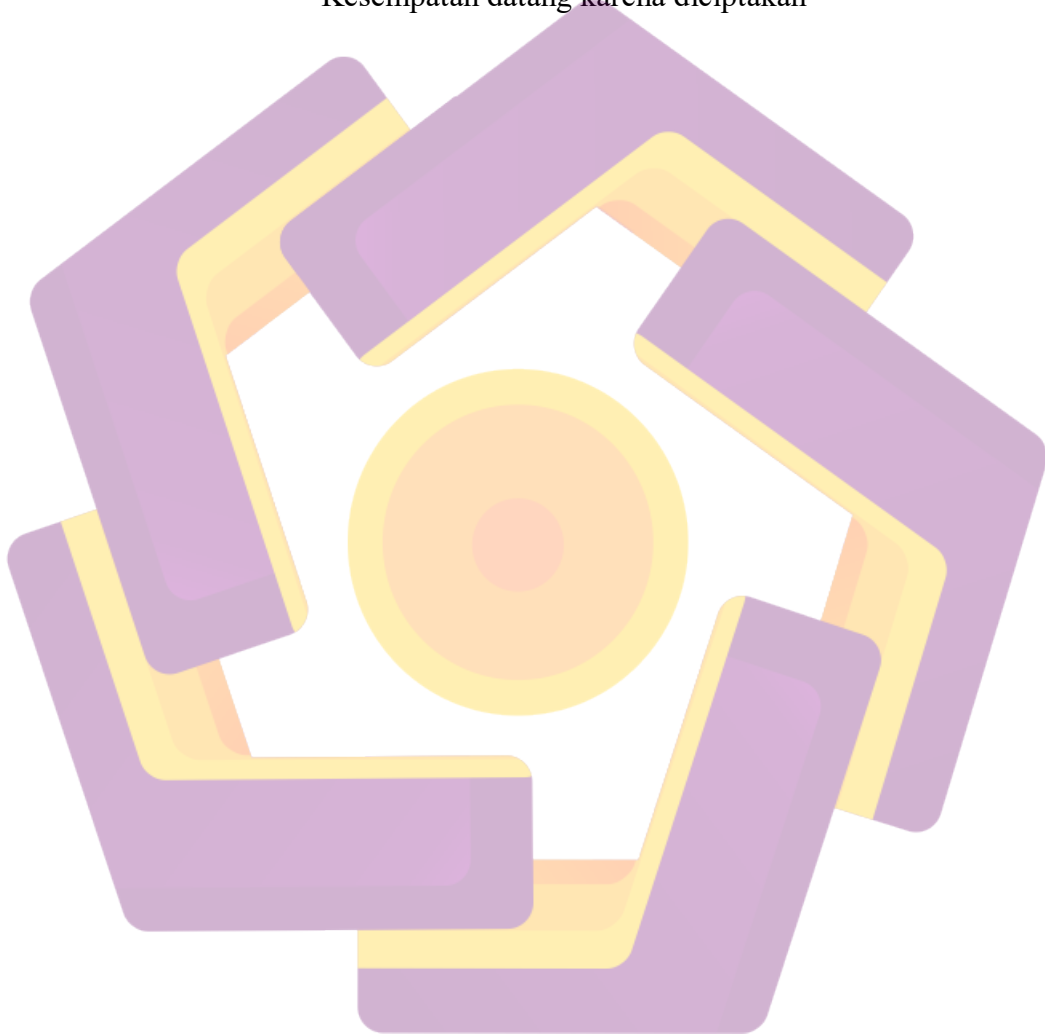
MOTTO

“Jadikanlah sholat dan sabar sebagai penolongmu”

“Hidup itu sederhana, ketika membuat pilihan jangan pernah kamu sesali”

“Hiduplah untuk masa depan bukan untuk masa lalu”

“Kesempatan datang karena diciptakan”



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbilalamin, saya panjatkan puja dan puji syukur kepada Allah SWT atas segala nikmat dan karunianya sehingga tugas akhir ini dapat selesai dengan hasil yang memuaskan. Tugas Akhir ini tidak lepas dari dukungan dan doa dari beberapa pihak, maka dari itu tugas akhir ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orangtua kami yang telah mendoakan, mengingatkan, nasehat, dan semua yang sudah diberikan hingga saat ini. Terimakasih dan mohon maaf jika belum bisa membalas segala yang telah diberikan. Semoga selalu diberikan kesehatan, umur panjang, rezeki yang melimpah, Aamiin.
2. Terimakasih kepada bapak Bhanu selaku pembimbing yang telah membimbing dan memberikan banyak ilmu sehingga kami dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Terimakasih untuk Gimani Leather yang telah memberikan banyak informasi sehingga memberikan kami kelancaran dalam menyelesaikan penelitian.
4. Terimakasih teman – teman D3 MI 01 yang telah berjuang bersama selama menempuh pendidikan di Amikom. Senang bisa mengenal kalian semua semoga masih bisa bertemu dilain waktu.
5. Himpunan Mahasiswa Program Studi Manajemen Informatika dan Sistem Informasi (HIMMSI) yang merupakan tempat dimana saya dapat banyak belajar dan mendapat pengalaman. Sukses terus untuk keluarga HIMMSI.
6. Teman – teman pimpinan Lembaga Mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta, Tiyo, Sony, Spik dan yang lainnya terima kasih telah memberikan banyak saran dan tetaplah menjadi pribadi yang luar biasa.
7. Untuk semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu per satu. Terima kasih atas bantuan diberikan semoga Tuhan membalas kebaikan anda.

Hanggih Dwi Prayogo

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, tiada henti-hentinya penulis mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Tugas Akhir ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan yang luar biasa tidak hanya dari segi materi namun semangat dan doa.
2. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membantu dan membimbing dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
3. Venni Alvionita yang selalu memberikan doa dan semangat.
4. Rekan – rekan kelompok Tugas Akhir yang senantiasa bekerjasama dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Teman – teman kelas 16 D3 MI 01 yang telah berjuang bersama selama menempuh Pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta.
6. Terima kasih untuk semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu atas bantuan yang diberikan. Semoga tuhan membalas dengan segala kebaikan.

Wahyu Septiawan

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya oleh karena-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Iklan Kerajinan Kulit Gimán Leather Dengan Teknik Motion Grafik”.

Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan program pendidikan D3 Manajemen Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta. Berbagai pihak telah memberikan bantuan kepada penulis, baik bantuan moril atau material oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak kemudahan dan fasilitas selama menempuh pendidikan di Universitas Amikom
2. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan berbagi ilmu dalam penyusunan tugas akhir ini.
3. Fahroni, selaku pembimbing lapangan yang telah memberikan pengetahuan.
4. Bapak/Ibu guru Dosen di Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu serta nasehat kepada penulis.
5. Ayah dan Ibu yang telah banyak berkorban dan mendoakan demi kelancaran pendidikan penulis.
6. Teman-teman di kelas D3 Manajemen Informatika 1 angkatan 16 yang telah banyak memberikan masukan dan dukungan.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan ataupun penulisan Tugas Akhir ini, maka dari itu kritik dan saran dari para pembaca akan kami terima dengan besar hati. Akhirnya dengan ini penulis hanya dapat berharap semoga dapat bermanfaat bagi semua pembaca.

Yogyakarta, Juli 2018

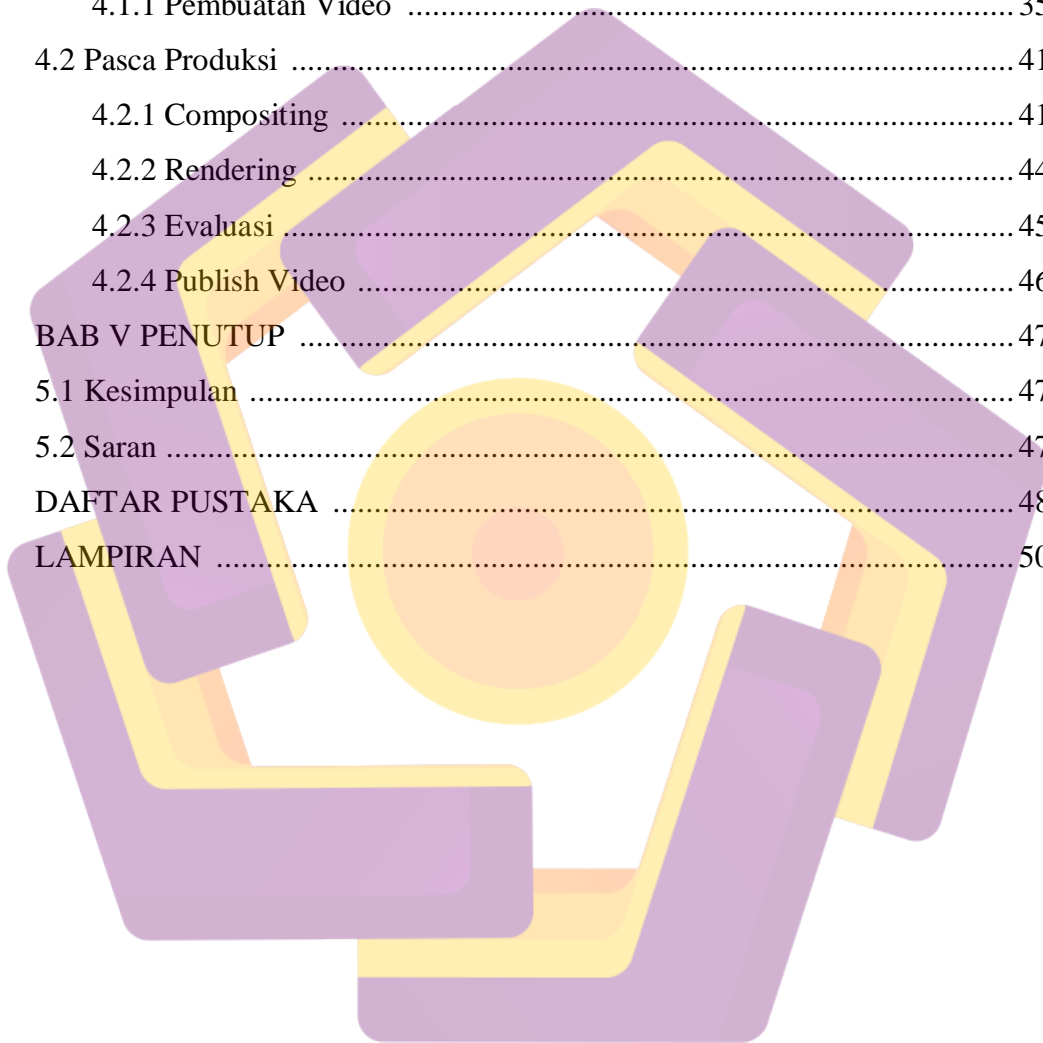
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSERTUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHANAN	iv
PERNYATAAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan	2
1.4.1 Maksud	2
1.4.2 Tujuan	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.5.1 Manfaat bagi penulis	3
1.5.2 Manfaat bagi Gimán Leather	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2 Metode Perancangan	4
1.6.3 Metode Evaluasi	4
1.7 Sistematika Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Tinjauan Umum	6

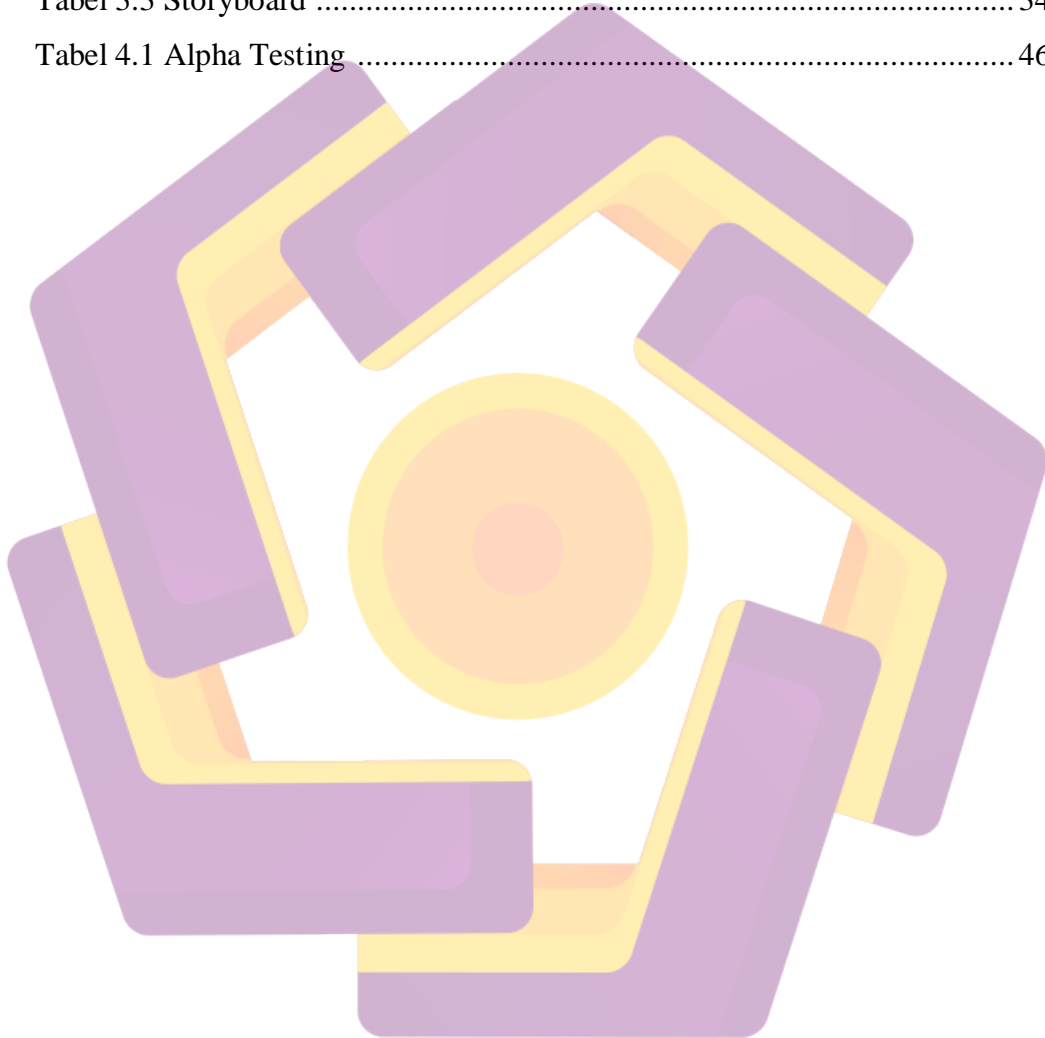
2.2 Iklan	8
2.2.1 Pengertian Iklan	8
2.2.2 Macam – macam Iklan Berdasarkan Tujuan	9
2.2.3 Prinsip Dasar Iklan	10
2.2.4 Tujuan dan Manfaat Periklanan	12
2.3 Motion Graphic	13
2.3.1 Pengertian Motion Graphic	13
2.4 Konsep Dasar Multimedia	14
2.5 Pengertian Live Shoot	17
2.5.1 Unsur teknis dalam live shoot	17
2.6 Konsep Dasar Video	18
2.6.1 Pengertian Video	18
2.6.2 Standar Video	18
2.7 Tahapan Pengerjaan Video	19
2.7.1 Tahapan Pra Produksi	19
2.7.2 Tahapan Produksi	20
2.7.3 Tahapan Pasca Produksi	20
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	22
3.1 Tinjauan Umum Gimán Leather	22
3.2 Visi dan Misi	22
3.2.1 Visi	22
3.2.2 Misi	22
3.3 Identifikasi Masalah	22
3.4 Analisis Masalah	23
3.4.1 Observasi	23
3.4.2 Wawancara	25
3.5 Analisi SWOT	27
3.5.1 Solusi yang ditawarkan	28
3.5.2 Solusi yang dipilih	28
3.6 Analisis Kebutuhan Sistem	28
3.6.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	29

3.6.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	29
3.7 Proses Produksi	30
3.7.1 Pra Produksi	30
BAB IV PEMBAHASAN	35
4.1 Tahap Produksi	35
4.1.1 Pembuatan Video	35
4.2 Pasca Produksi	41
4.2.1 Compositing	41
4.2.2 Rendering	44
4.2.3 Evaluasi	45
4.2.4 Publish Video	46
BAB V PENUTUP	47
5.1 Kesimpulan	47
5.2 Saran	47
DAFTAR PUSTAKA	48
LAMPIRAN	50



DAFAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Perbandingan	8
Tabel 3.1 Analisis SWOT	28
Tabel 3.2 Perancangan Naskah	32
Tabel 3.3 Storyboard	34
Tabel 4.1 Alpha Testing	46



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Lokasi dari Giman Leather	23
Gambar 3.2 Proses pemotongan kerajinan	24
Gambar 3.3 Proses pengeleman kerajinan	24
Gambar 3.4 Proses pembuatan dompet	24
Gambar 3.5 Proses menjahit kerajinan	25
Gambar 3.6 Kerajinan tas yang telah jadi	25
Gambar 4.1 Tahapan produksi	35
Gambar 4.2 Membuat project baru	36
Gambar 4.3 Proses membuat logo Giman Leather	36
Gambar 4.4 Membuat video bagian tempat produksi Giman Leather	37
Gambar 4.5 Membuat video bagian proses produksi di Giman Leather	37
Gambar 4.6 Membuat video bagian proses menempelkan kerajinan	38
Gambar 4.7 Membuat video bagian proses memotong kerajinan	38
Gambar 4.8 Membuat video bagian kerajinan tas yang sudah jadi	39
Gambar 4.9 Membuat video bagian kerajinan ikat pinggang	39
Gambar 4.10 Membuat video bagian kerajinan dompet	40
Gambar 4.11 Membuat video bagian beberapa kerajinan siap jual	40
Gambar 4.12 Membuat video bagian informasi Giman Leather	41
Gambar 4.13 Membuat sequence baru	42
Gambar 4.14 Proses import file	42
Gambar 4.15 Proses menambahkan motion graphic	43
Gambar 4.16 Proses menambahkan backsound	43
Gambar 4.17 Proses compositing	44
Gambar 4.18 Proses rendering	44
Gambar 4.19 Video sudah berhasil diunggah ke Youtube	46

INTISARI

Giman Leather adalah tempat produksi kerajinan tas kulit di Yogyakarta. Yang beralamat lengkap di Keparakan Lor MG 1\874. Produk yang dihasilkan Giman Leather berupa Tas, Dompet, Ikat pinggang dan masih banyak lagi. Semua produk yang dibuat oleh Giman Leather berbahan dari kulit asli. Kulit yang digunakan untuk membuat kerajinan menggunakan dipilih dari kulit sapi.

Giman Leather sendiri biasa memproduksi kurang lebih 50 hingga 100 buah kerajinan. Kerajinan tersebut merupakan pesanan langsung dari konsumen Giman Leather. Proses pembuatan kerajinan dilakukan oleh 5 orang karyawan.

Video iklan ini memberikan informasi tentang alamat dan tempat produksi dari Giman Leather. Selain itu juga menampilkan beberapa produk dari Giman Leather. Video iklan ini dapat digunakan sebagai media iklan dan promosi bagi Giman Leather dan hal lain yang berkaitan dengan Giman Leather.

Kata kunci : Video iklan, Giman Leather

ABSTRACT

Giman Leather is a place for producing leather bags in Yogyakarta. A full address at Keparakan Lor MG 1 \ 874. The products produced by Giman Leather are in the form of Bags, Wallets, Belts and much more. All products made by Giman Leather are made from genuine leather. The skin used to make handicrafts uses selected from cow leather.

Giman Leather usually produces around 50 to 100 handicrafts. The craft is an order directly from Giman Leather consumers. The process of making crafts is done by 5 employees.

This ad video provides information about the address and production place of Giman Leather. Besides that, it also displays several products from Giman Leather. This advertising video can be used as a medium of advertising and promotion for Giman Leather and other things related to Giman Leather.

Keywords: Video ads, Giman Leather.

