

**PEMBUATAN IKLAN VIDEO UNTUK ABANKIRENK BUKU
TAHUNAN SEKOLAH DENGAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Samuel Mulaka 14.02.8730

Ramadhan Rozan Wirahadi 14.02.8754

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

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN DAN PERANCANGAN IKLAN VIDEO UNTUK ABANKIRENK BUKU TAHUNAN SEKOLAH DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Samuel Mulaka 14.02.8730

Ramadhan Rozan Wirahadi 14.02.8754

telah di setujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 8 januari 2019

Dosen Pembimbing


Bernadeth, M.Kom
NIK. 190302243

PENGESAHAN
TUGAS AKHIR
PEMBUATAN DAN PERANCANGAN IKLAN VIDEO UNTUK
ABANKIRENK BUKU TAHUNAN SEKOLAH DENGAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Samuel Mulaka

14.02.8730

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 14 Agustus 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ainul Yaqin, M.Kom
NIK. 190302255

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 22 Agustus 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER


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



PENGESAHAN
TUGAS AKHIR
PEMBUATAN DAN PERANCANGAN IKLAN VIDEO UNTUK
ABANKIRENK BUKU TAHUNAN SEKOLAH DENGAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ramadhan Rozan Wirahadi

14.02.8754

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Agustus 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126

Hartatik, S.T., M.Cs.
NIK. 190302232

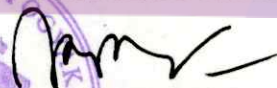
Tanda Tangan





Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 22 Agustus 2019

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 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 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 kami pribadi.

Yogyakarta, 27 Agustus 2019



Samuel Mulaka
NIM 14.02.8730



Ramadhan Rozan Wirahadi
NIM. 14.02.8754

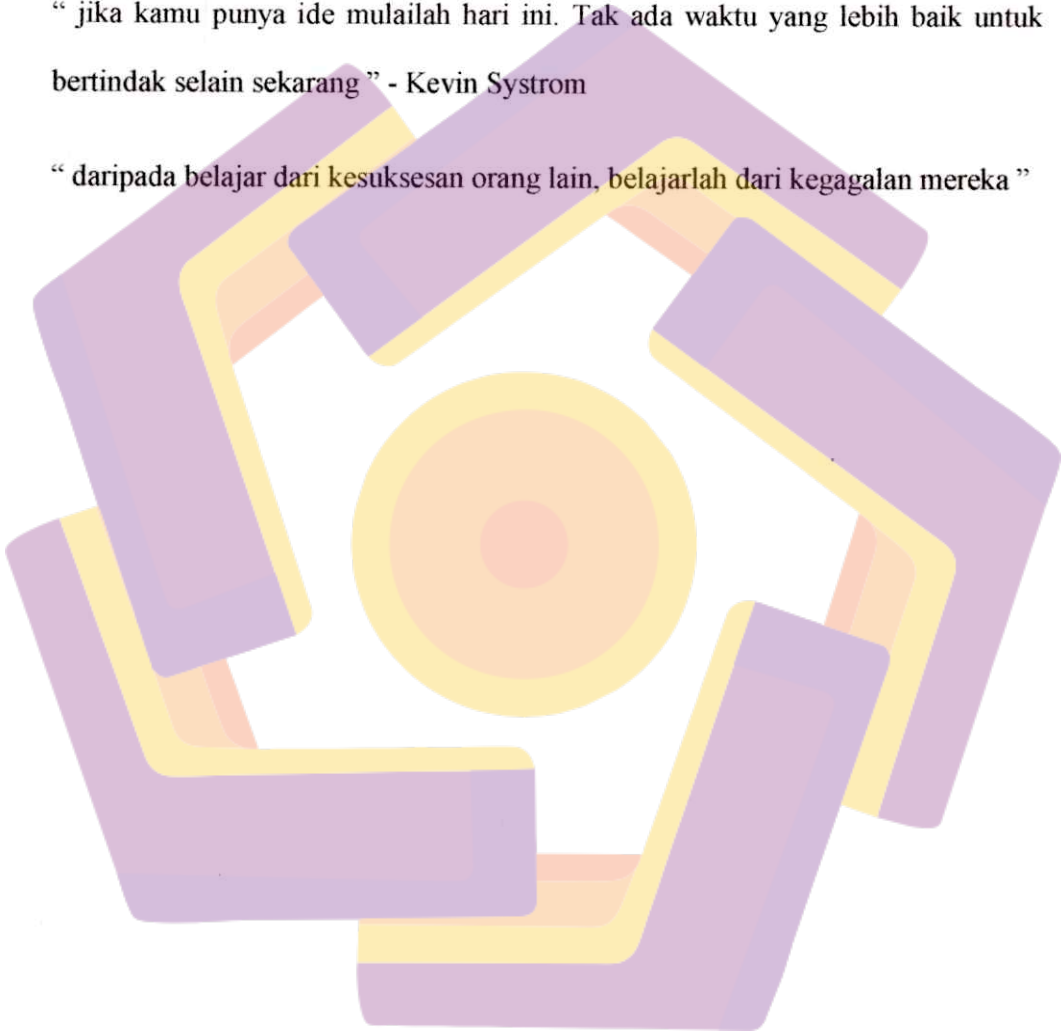
MOTTO

“ Man Jadda Wajada : Barang siapa bersungguh-sungguh pasti berhasil”

“ Sukses adalah guru yang buruk. Dia menggoda orang cerdas untuk berfikir bahwa mereka tidak bisa gagal”. -Bill Gates

“ jika kamu punya ide mulailah hari ini. Tak ada waktu yang lebih baik untuk bertindak selain sekarang ” - Kevin Systrom

“ daripada belajar dari kesuksesan orang lain, belajarlh dari kegagalan mereka ”



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah sujud syukur saya persembahkan kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat yang tidak ada batasnya, sehingga Saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Tugas akhir ini khusus Saya persembahkan untuk :

1. Ibu Eni Purwanti dan Bapak Sutarmidi yang telah memberikan dukungan dan doanya agar anaknya bisa menjadi berilmu
2. Terimakasih kepada bapak Bernadhed, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan untuk saya dan teman saya sehingga tugas ini dapat diselesaikan dengan hasil yang memuaskan
3. Terimakasih untuk ABANKIRENK selaku objek penelitian atas kerjasamanya untuk memperlancar dalam pembuatan iklan video
4. Terimakasih juga untuk temanku samuel mulaka yang mau membantu aku hingga lembur-lembur untuk mengerjakan tugas akhir ini
5. Semua teman-temanku yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah mensupport dan membantu aku selama mengalami kesulitan

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, serta Shalawat dan salam juga tidak lupa peneliti haturkan kepada junjungan kami Nabi Agung Muhammad SAW yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun umat-Nya.

Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA, dan merupakan salah satu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan studi jenjang program Diploma serta untuk memperoleh gelar Ahli Madya.

Penyelesaian tugas akhir ini tidak luput daribantuan beberapa pihak, sehingga pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Bernadhed, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi peneliti dalam pembuatan tugas akhir.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama perkuliahan.
5. Kedua orang tua beserta keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan dan doa

DAFTAR ISI

JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN.....	vi
MOTTO.....	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	4
1.5.1 Manfaat bagi peneliti :	5
1.5.2 Manfaat bagi perusahaan Abankirenk :	5
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.1.1 Matrik Perbandingan.....	9
2.2 Dasar Teori.....	11

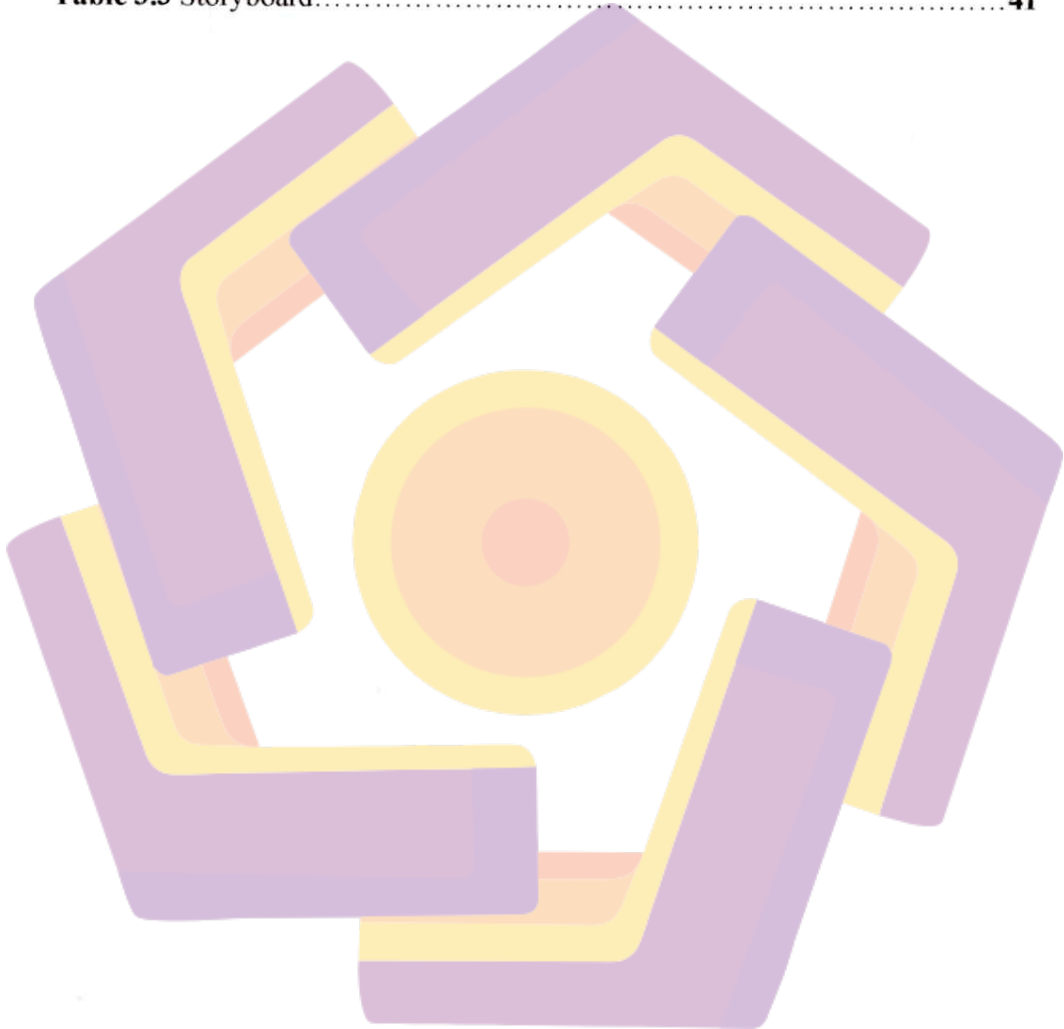
2.2.1	Multimedia	11
2.2.1.1	Pengertian Multimedia	11
2.2.1.2	Sejarah Multimedia	13
2.2.1.3	Unsur-unsur Multimedia	15
2.2.1.4	Motion Graphic	21
2.2.2	Iklan	22
2.2.2.1	Konsep Dasar Iklan	22
2.2.2.2	Pengertian Iklan	22
2.2.2.3	Manfaat Periklanan	23
2.2.3	Promosi	23
2.2.3.1	Pengertian Promosi	23
2.2.3.2	Tujuan Promosi	23
2.3	Konsep Dasar Video	24
2.3.1	<i>Frame Rate</i>	24
2.3.2	Resolusi dan <i>Frame Size</i>	25
2.3.3	Standar video	25
2.3.3.1	PAL	25
2.3.3.2	SECAM	25
2.3.3.3	HDTV	25
2.4	Kebutuhan Sistem	26
BAB III TINJAUAN UMUM		28
3.1	Gambaran Umum Perusahaan	28
3.1.1	Sejarah	28
3.1.2	Visi dan Misi	30
3.1.3	Informasi Umum	30
3.1.4	Struktur Organisasi	31

3.1.5	Identifikasi Masalah	32
3.2	Analisis kebutuhan penelitian.....	33
3.2.1	Kebuthan Perangkat keras (<i>Hardware</i>).....	33
Tabel 3.1	Spesifikasi hardware	33
3.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	34
3.3	Perancangan.....	36
3.3.1	Tahap Pra Produksi	36
3.3.1.1	Ide	36
3.3.1.2	Tema	36
3.3.1.3	Konsep	37
3.3.1.4	Naskah.....	37
3.3.1.5	Storyboard.....	41
BAB IV	PEMBAHASAN.....	46
4.1	Tahap Produksi	46
4.1.1	Pembuatan Objek	47
4.1.1.1	Pembuatan File dan Format baru	47
4.1.1.2	Menggambar Kerangka Objek.....	48
4.1.1.3	Mewarnai Objek.....	49
4.1.1.4	Menyimpan objek	50
4.1.2	pembuatan audio	51
4.1.2.1	mengatur format audio.....	51
4.1.2.2	merekam audio.....	52
4.1.2.3	Menjernihkan Suara.....	53
4.1.2.4	Menyimpan Audio.....	53
4.2	Tahap pasca produksi	55
4.2.1	Compositing	55

4.2.1.1	Membuka lembar kerja after effect.....	56
4.2.1.2	Membuat Composition.....	56
4.2.1.3	Mengatur Composition	57
4.2.1.4	Import file ke after effect	58
4.2.2	Editing	59
4.2.2.1	import gambar ke timeline	59
4.2.2.2	Scale.....	59
4.2.2.3	transformation scale.....	60
4.2.2.4	keyframe assistant.....	60
4.2.2.5	mengatur gambar lebih nyata.....	61
4.2.2.6	Menambah title.....	61
4.2.2.7	solid settings.....	62
4.2.3	Composition yang telah di buat.....	64
4.2.4	Pemberian sound effect dan background music pada video.....	73
4.3	Rendering.....	76
BAB V PENUTUP.....		78
5.1	Kesimpulan.....	78
5.2	Saran.....	79

DAFTAR TABEL

Table 2.1 matrik perbandingan.....	9
Tabel 3.1 Spesifikasi hardware.....	33
Table 3.2 Naskah.....	38
Table 3.3 Storyboard.....	41

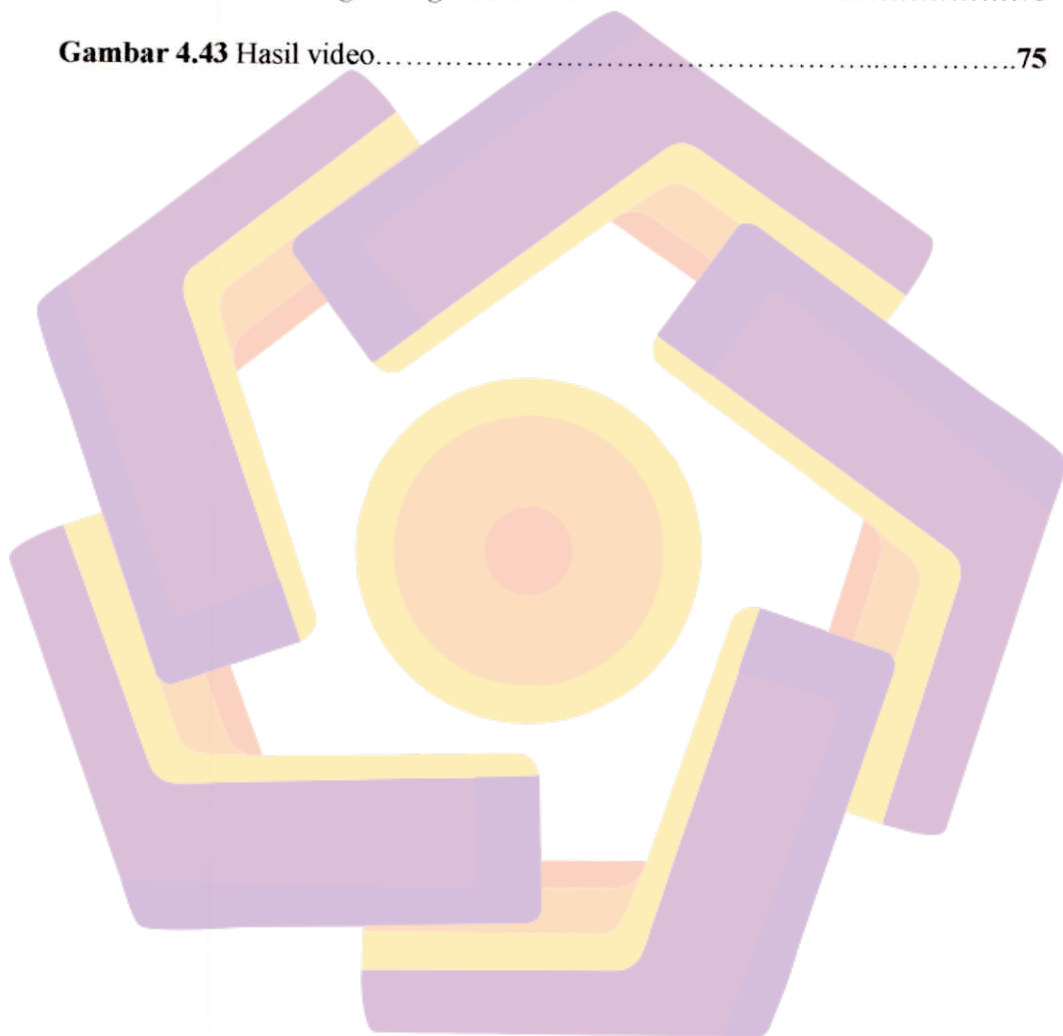


DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Iklan Abankirenk.....	3
Gambar 2.1 Text.....	16
Gambar 2.2 Grafik.....	16
Gambar 2.3 Format Audio.....	18
Gambar 2.4 video.....	19
Gambar 2.5 Animasi	19
Gambar 2.6 motion graphic.....	22
Gambar 3.1 Kantor Abankirenk Yogyakarta.....	29
Gambar 3.2 Peta Abankirenk.....	31
Gambar 4.1 bagan penggunaan software.....	47
Gambar 4.2 Membuat File Baru.....	48
Gambar 4.3 Membuat format baru.....	49
Gambar 4.4 Menggambar Objek.....	50
Gambar 4.5 Mewarnai Objek.....	50
Gambar 4.6 menyimpan objek.....	51
Gambar 4.7 gambar objek.....	52
Gambar 4.8 format audio.....	53
Gambar 4.9 Recording.....	53
Gambar 4.10 Noise Reduction.....	54
Gambar 4.11 setting sound remover.....	55
Gambar 4.12 penyimpanan audio.....	55

Gambar 4.13 <i>gambar semua lyph sync yang telah di buat</i>	56
Gambar 4.14 <i>Membuka worksheetafter effect</i>	57
Gambar 4.15 <i>membuat composition</i>	58
Gambar 4.16 <i>mengatur composition</i>	58
Gambar 4.17 <i>import file</i>	59
Gambar 4.18 <i>proses pemilihan gambar dalam import</i>	59
Gambar 4.19 <i>proses import ke timeline</i>	60
Gambar 4.20 <i>Mengatur Ukuran</i>	60
Gambar 4.21 <i>Mengatur transformation scale</i>	61
Gambar 4.22 <i>Mengubahkeyframe assistant menjadi easy ease</i>	61
Gambar 4.23 <i>Mengatur graphic deitor</i>	62
Gambar 4.24 <i>Menambah text tittle</i>	63
Gambar 4.25 <i>Membuat layer solidbaru</i>	63
Gambar 4.26 <i>mengatur layermask</i>	64
Gambar 4.27 <i>menggerakan mask layer</i>	64
Gambar 4.28 <i>composition intro logo</i>	65
Gambar 4.29 <i>composition Intro book</i>	65
Gambar 4.30 <i>CompositionBook Movement</i>	66
Gambar 4.31 <i>CompositionBook Information</i>	66
Gambar 4.32 <i>CompositionMap</i>	67
Gambar 4.33 <i>CompositionQuality</i>	68
Gambar 4.34 <i>CompositionLayanan</i>	69
Gambar 4.35 <i>CompositionSocial Media</i>	70
Gambar 4.36 <i>CompositionGabungan</i>	70

Gambar 4.37 Format video.....	71
Gambar 4.38 <i>Sequence</i>	72
Gambar 4.39 <i>Import video</i>	73
Gambar 4.40 libraries Video, <i>Sound Effect, Lyphsync</i> yang telah di import.....	73
Gambar 4.41 <i>meletakkan video ke timeline</i>	74
Gambar 4.42 <i>rendering setting windows</i>	75
Gambar 4.43 Hasil video.....	75



INTISARI

CV Abankirenk Creative yang kemudian di sebut Abankirenk sebuah perusahaan yang bergerak di bidang industrikreatif yang fokus pada pembuatan buku tahunan. Abankirenk sudah berdiri lama sejak tanggal 15 Januari 2004 yang di dirikan oleh dua anak muda bernama Ahmad Mirwan dan Dicky Maulana saat mereka masih menempuh pendidikan di Perguruan Tinggi. Abankirenk didirikan untuk menyediakan kebutuhan buku tahunan sekolah dengan kualitas yang baik setra beda dari yang lain dengan menghadirkan berbagai macam inovasi tambahan seperti augmented reality san virtual reality.

Perkembangan ilmu komputer dan teknologi saat ini merupakan salah satu peradaban dan pemikiran maunisa guna mencapai kehidupan yang sejahtera. Maka sesuatu yang bernama teknologi muncul dan berkembang begitu cepat dari pemikiran. Teknologi di ciptakan seejatinya untuk memudahkan seseorang melakukan sesuatu kegiatan. Teknologi yang semakin canggih dapat dirasakan langsung dampak kegunaan nya. Sebagian besar kegiatan manunisa di kendalikan oleh peran teknologi, dari hal yang paling sederhana dan ringan sampai hal yang sangat kompleks dan serius yang semuanya tidak lepas dari peran teknologi.

Dalam pembuatan Company Profile ini, diharapkan mampu membantu sebagai sarana promosi Abankirenk. Pembuatan iklan dengan Motion Grafik akan menjadikan pengunjung lebih tertarik dengan informasi yang di sampaikan dalam iklan tersebut. Pengunjung juga lebih mudah memahami pesan yang terkandung dalam animasi tersebut. Setelah pengunjung memahami pesann yang di sampaikan, diharapkan pengunjung tertarik dan bisa mengajak dirinya sendiri ataupun orang lain untuk bergabung di CV Abankirenk. Dengan tertariknya pengunjung, diharapkan mampu meningkatkan pemasaran CV Abankirenk.

Kata kunci: Abankirenk, BukuTahunanSekolah,

ABSTRACT

CV Abankirenk Creative, which is then called Abankirenk, is a company engaged in the creative industry that focuses on making annual books. Abankirenk has been established for a long time since January 15, 2004 which was founded by two young people named Ahmad Mirwan and Dicky Maulana when they were still studying in tertiary institutions. Abankirenk was established to provide the needs of a school yearbook with good quality and is different from the others by presenting various kinds of additional innovations such as augmented reality and virtual reality.

The development of computer science and technology is one of civilization and human thinking in order to achieve a prosperous life, Then Something that called technology appears and develops so fast from human thought. Technology is created to facilitate someone to do some activity. The increasingly sophisticated technology can be perceived directly impact its usability. Most of maneuvering activities are controlled by the role of technology, from the simplest to the very complex and serious things that all can not be separated from the role of technology.

Purposed of making this company profile is expected to help as media of promotion Abankirenk. Creating ads with Motion Graphics, will make the visitor more interested in the information conveyed in the ad. Visitor also more easily understand the messages contained in the animation. After the visitors understand the messages that is conveyed, the visitors are expected can be interested and invite themselves or the others to join with CV Abankirenk and makes to improve the marketing in CV Abankirenk

Keyword: *Abankirenk, BookYearsSchool*