

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN PROJECT B INDONESIA DENGAN
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC
(Studi Kasus: PROJECT B INDONESIA)**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

Devia Ratna Salsabila	17.02.0102
Fera Alaida Syeliana	17.02.0106

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

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN PROJECT B INDONESIA DENGAN
MENGUNAKAN TEKHNIK MOTION GRAPHIC
(Studi Kasus: PROJECT B INDONESIA)**

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta
untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Pada jenjang Program Diploma – Program Studi Manajemen Informatika



Disusun oleh:

Devia Ratna Salsabila	17.02.0102
Fera Alaida Syeliana	17.02.0106

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

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN VIDEO IKLAN PROJECT B INDONESIA DENGAN MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Devia Ratna Salsabila 17.02.0102

Fera Alaida Syeliana 17.02.0106

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

pada tanggal 7 April 2020

Dosen Pembimbing,

Akhmad Dahlan, M.Kom

NIK. 190302174

HALAMAN PENGESAHAN
TUGAS AKHIR
PEMBUATAN VIDEO IKLAN PROJECT B INDONESIA DENGAN
MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Devia Ratna Salsabila

17.02.0102

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 April 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Hanif Al Fatta M.Kom
NIK. 190302096

Robert Marco, ST.,MT
NIK. 190302228

Tanda Tangan

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 21 April 2020

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN VIDEO IKLAN PROJECT B INDONESIA DENGAN MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC

(Studi Kasus: Project B Indonesia)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fera Alaida Syeliana

17.02.0106

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 April 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

Uyock Anggoro Saputro, M.Kom

NIK. 190302419

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 22 April 2020

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si, M.T.

NIK. 190302038

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Devia Ratna Salsabila

NIM : 17.02.0102

Nama mahasiswa : Fera Alaida Syeliana

NIM : 17.02.0106

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

Pembuatan Video Iklan Project B Indonesia Dengan Menggunakan Teknik Motion Graphic

Dosen Pembimbing : Akhmad Dahlan, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi

Yogyakarta, 2 Juli 2020

Yang Menyatakan,

Meterai Asli
Rp 6.000

Devia Ratna Salsabila
17.02.0102

Yang Menyatakan,

Meterai Asli
Rp 6.000

Fera Alaida Syeliana
17.02.0106

HALAMAN MOTTO

“Banyak orang gagal dalam kehidupan, bukan karena kurangnya kemampuan, pengetahuan atau keberanian, namun hanya karena mereka tidak pernah mengatur energinya pada sasaran.” (Elbert Hubbard)

~ Devia Ratna Salsabila ~

HALAMAN MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Dia mendapat pahala dari kebajikan yang dikerjakannya dan dia mendapat siksa dari kejahatan yang diperbuatnya.” (QS Al-Baqarah : 286)

“Kebutuhan yang besar itu membutuhkan suatu sikap disiplin lebih baik lagi, bukan tentang keluhan yang terus-menerus Anda dengungkan.” (Mario Teguh)

“Banyak orang gagal dalam kehidupan, bukan karena kurangnya kemampuan, pengetahuan atau keberanian, namun hanya karena mereka tidak pernah mengatur energinya pada sasaran.” (Elbert Hubbard)

“Dia yang pergi untuk mencari ilmu pengetahuan, dianggap sedang berjuang di jalan Allah sampai dia kembali.” (HR.Tirmidzi)

~ Fera Alaida Syeliana ~

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur saya ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir yang berjudul **“Pembuatan Video Iklan Project B Indonesia Dengan Menggunakan Teknik Motion Graphic”**, dan diajukan sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Ahli Madya Komputer pada jurusan Manajemen Informatika, Universitas Amikom Yogyakarta.

Saya mengucapkan terimakasih kepada pihak yang telah terlibat langsung maupun tidak langsung atas kelarnya Tugas Akhir ini :

1. Ibunda dan Ayahanda Tercinta, sebagai tanda bakti dan rasa terimakasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini untuk Ibu dan Ayah yang telah memberikan kasih dan sayang, dukungan serta cinta kasih yang diberikan yang tidak mungkin terbalas dengan selebar kata cinta dan persembahan ini. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Ibu dan Ayah bahagia, amin yarobbal alamin ☺
2. Adik Raka Pramudya Kusuma, untuk adikku tiada yang paling menyenangkan saat kumpul akrab bersama, walaupun sering bertengkar tetapi hal itu selalu memberikan warna yang tidak bisa digantikan dengan apapun. Terimakasih dukungannya deku ☺
3. Teman teman dan Orang terdekatku, untuk teman teman ku yang selalu memberikan motivasi, nasehat, dukungan moral serta material yang selalu membuatku semangat untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini : Fera Alaida Syeliana sahabatku sekaligus keluargaku sendiri.

~ Devia Ratna Salsabila ~

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga diberi kemudahan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah ku persembahkan karya ini kepada:

1. Keluargaku tercinta, kedua orang tuaku Ibu Mujiati dan Ayah saya Sigit Ekananta serta kakaku Febri ansyah yang telah memberikan kasih sayang, doa dukungan serta motivasi dan selalu memberikan semua yang terbaik untuk saya.
2. Diri saya sendiri yang sudah bekerja keras mengerjakan dan menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Teruntuk sahabat saya Vira anggita, Amrina Ocha, Diah ayung, Aizun nabila dan Ijlat terimakasih selalu mendukungku, menemaniku, memotivasi, nasihat, yang selalu membuat semangat untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Teruntuk teman satu perjuangan Devia Ratna yang sudah menjadi partner Tugas Akhir, dan semangat untuk mengerjakan Tugas Akhir Ini, dan selalu sabar menghadapi sifat saya.
5. Pak Akhmad Dahlan, M.kom selaaku dosen pembimbing Tugas Akhir saya, terimakasih banyak sudah membantu, sudah menasehati, sudah membimbing, sudah diajari, dan mengarahkan sampai Tugas Akhir ini selesai.
6. Teman-teman Jurusan D3 MI 02 yang selalu membantu dan memberikan semangat, menginspirasi dan mendoakan sehingga Tugas Akhir ini dapat selesai.

~ Fera Alaida Syeliana ~

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Tugas Akhir dengan judul **“Pembuatan Video Iklan Project B Indonesia Dengan Menggunakan Teknik Motion Graphic”** ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat lulus pendidikan Diploma III Manajemen Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

Selama penyusunan Tugas Akhir ini banyak pihak yang telah memberikan bantuan dan motivasi kepada penulis. Untuk semua itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak M.Suyanto,Prof.,Dr.,MM. Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta,M.KOM selaku ketua Manajemen Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Jaeni,S.Kom,M.Eng selaku dosen wali.
4. Bapak Akhmad Dahlan,M.KOM selaku dosen pembimbing yang telah membantu memberikan arahan dan bimbingan dalam penulisan Tugas Akhir ini.
5. Bapak Hanif Al Fatta,M.KOM dan Bapak Robert Marco,ST.,MT selaku dewan penguji yang sudah memberikan nilai yang memuaskan, semoga sehat selalu pak 😊
6. Seluruh Dosen, Karyawan dan DAAK Universitas AmikomYogyakarta yang telah mengajarkan banyak ilmu pengetahuan.
7. Kepada kedua orang tua serta orang terdekatku yang tersayang, yang telah memberikan nasehat, perhatian dan do'a kepada penulis.

Penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi generasi mendatang dalam bidang Multimedia 😊.

Yogyakarta, 2 Juni 2020

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	vi
HALAMAN MOTTO.....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
INTISARI.....	xxi
<i>ABSTRACT</i>	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Tujuan Penelitian.....	2
1.3 Rumusan Masalah.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.2 Metode Perancangan.....	4

1.7	Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....		6
2.1	Tinjauan Pustaka.....	6
2.1.1	Matriks Perbandingan.....	6
2.2	Multimedia.....	7
2.2.1	Pengertian Multimedia.....	7
2.2.2	Sejarah Multimedia.....	8
2.2.3	Elemen Multimedia.....	8
2.3	Iklan.....	10
2.3.1	Konsep Dasar Iklan.....	10
2.3.2	Definisi Iklan.....	10
2.3.3	Manfaat Iklan.....	10
2.3.4	Unsur- Unsur Iklan.....	11
2.3.5	Tujuan Iklan.....	11
2.4	Motion Graphic.....	12
2.4.1	Gambaran Umum Motion Graphic.....	12
2.4.2	Elemen-Elemen Motion Graphic.....	13
2.4.3	Teknik Untuk Membuat Motion Graphic.....	13
2.5	Promosi.....	14
2.5.1	Pengertian Promosi.....	14
2.5.2	Tujuan Promosi.....	14

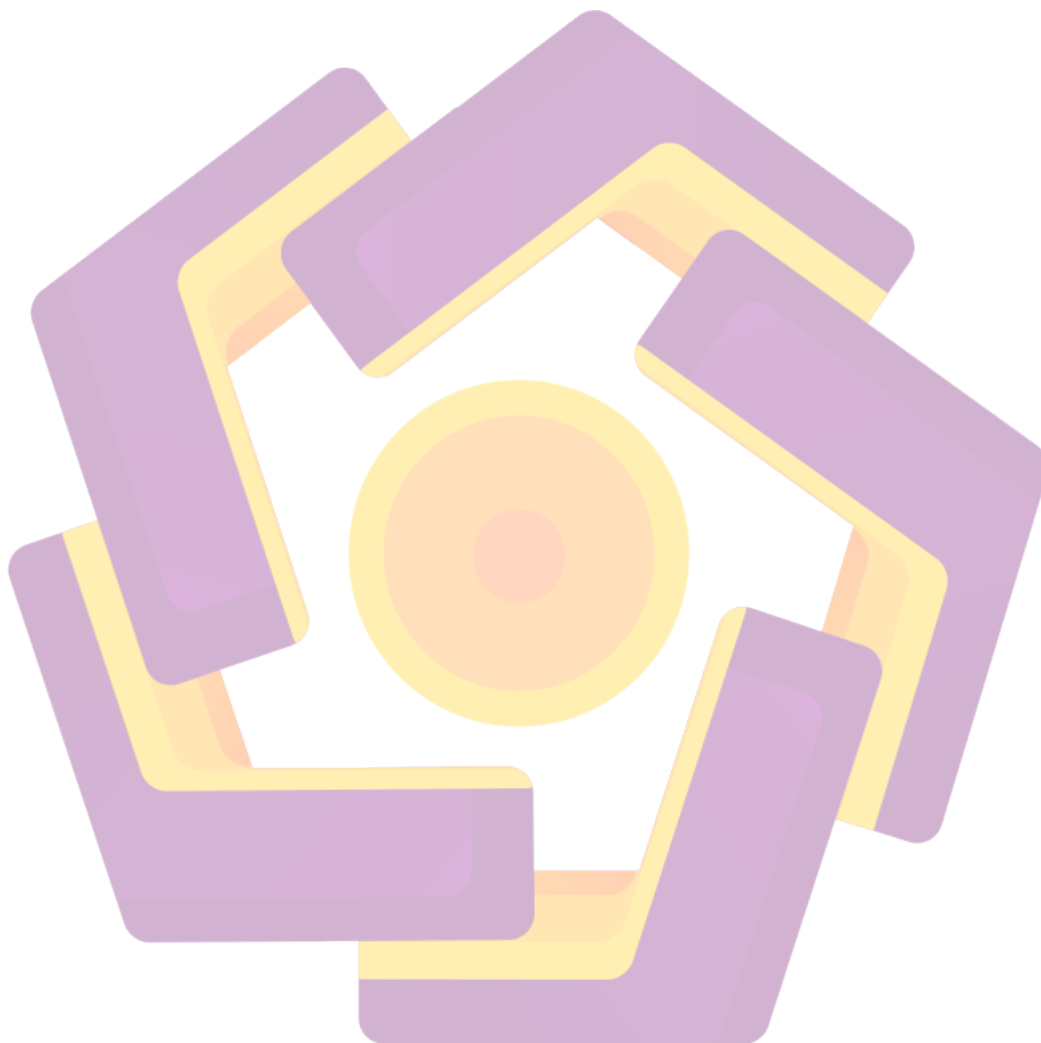
BAB III TINJAUAN UMUM.....	16
3.1 Gambaran Umum Perusahaan.....	16
3.1.1 Sejarah.....	16
3.1.2 Visi dan Misi.....	17
3.1.3 Informasi Umum.....	17
3.1.4 Pelayanan Umum Project B Indonesia.....	18
3.1.5 Logo Project B Indonesia.....	18
3.1.6 Identifikasi Masalah.....	18
3.2 Analisis Kebutuhan Penelitian.....	19
3.2.1 Kebutuhan Fungsional.....	19
3.2.2 Kebutuhan Non-Fungsional.....	20
3.3 Perancangan.....	21
3.3.1 Tahap Pra Produksi.....	21
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	25
4.1 Tahap Produksi.....	25
4.1.1 Tahap <i>Drawing</i> (Penggambaran) dan <i>Coloring</i> (Pewarnaan).....	25
4.1.2 Penyimpanan File.....	30
4.2 Tahap Pasca Produksi.....	31
4.2.1 Composting.....	31
4.2.2 Pembahasan.....	39
4.2.2.1 Uji Coba Dan Hasil Testing.....	39

BAB V PENUTUP.....43

 5.1 Kesimpulan..... 43

 5.2 Saran..... 43

DAFTAR PUSTAKA..... 44



DAFTAR TABEL

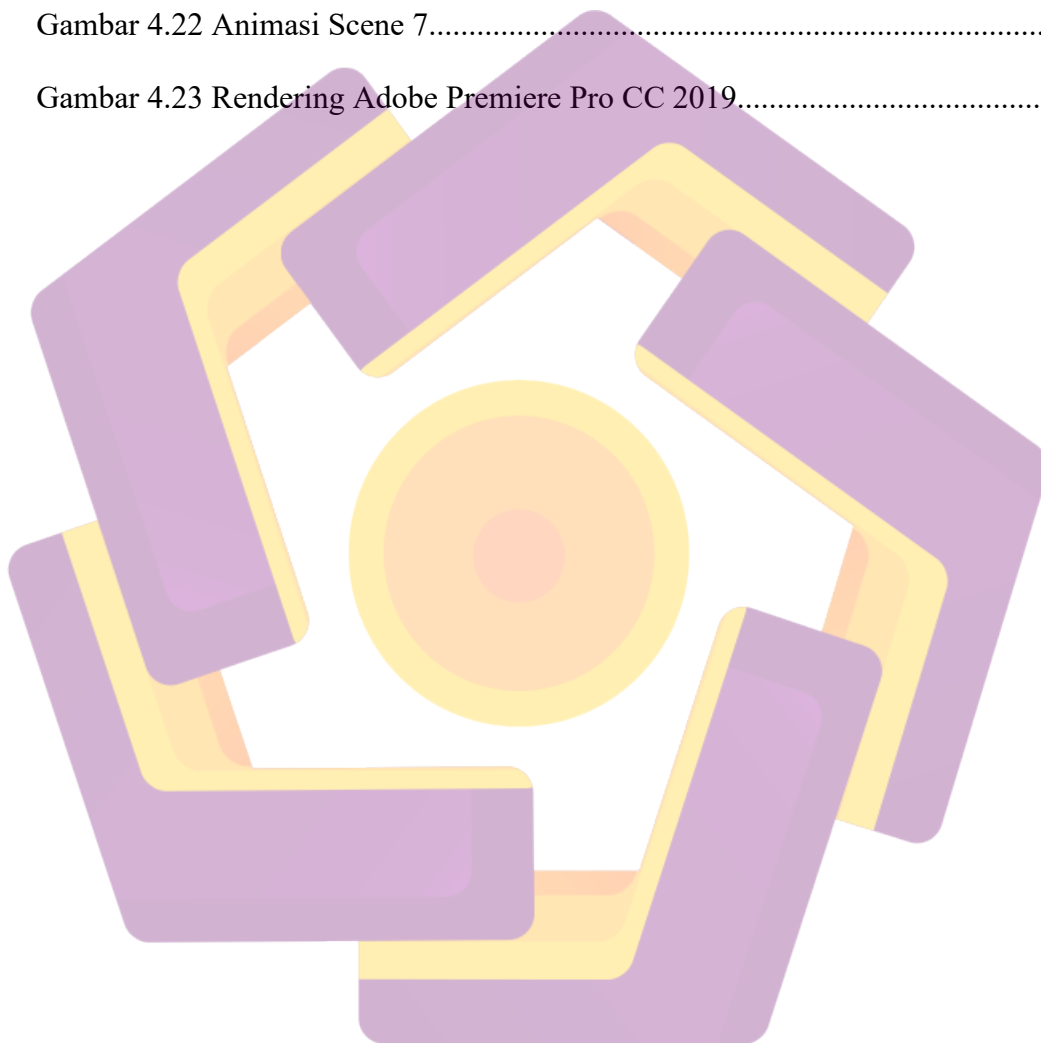
Tabel 2.1 Matrik Perbandingan.....	7
Tabel 3.1 Spesifikasi Hardware.....	20
Tabel 3.2 Perangkat Lunak yang digunakan.....	20
Tabel 3.3 Rancangan Storyboard.....	22
Tabel 4.1 Tabel <i>Software</i> yang Digunakan.....	25
Tabel 4.2 Alpha Testing.....	253



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lima Elemen Multimedia.....	8
Gambar 2.2 Motion Graphic.....	13
Gambar 3.1 Store butik daur ulang.....	17
Gambar 3.2 Logo Project B Indonesia.....	18
Gambar 4.1 Tampil Membuat Halaman Kerja.....	26
Gambar 4.2 Tampil Membuat Nama Project.....	26
Gambar 4.3 Contoh Tools Yang Digunakan.....	27
Gambar 4.4 Contoh Pembuatan Karakter Animasi.....	27
Gambar 4.5 contoh warna untuk membuat background.....	28
Gambar 4.6 Pembuatan Objek Scene 2.....	28
Gambar 4.7 Pembuatan Objek Scene 3.....	29
Gambar 4.8 Pembuatan Objek Scene 4.....	29
Gambar 4.9 Pembuatan Objek Scene 5.....	30
Gambar 4.10 Pembuatan Objek Scene 6.....	30
Gambar 4.11 Contoh Format Penyimpanan File.....	31
Gambar 4.12 Pembuatan Dokumen Baru.....	32
Gambar 4.13 Compostion Setting.....	32
Gambar 4.14 Contoh Proses Import File.....	33
Gambar 4.15 Hasil Import File.....	33
Gambar 4.16 Animasi Scene 1.....	34
Gambar 4.17 Animasi Scene 2.....	35

Gambar 4.18 Animasi Scene 3.....	35
Gambar 4.19 Animasi Scene 4.....	36
Gambar 4.20 Animasi Scene 5.....	37
Gambar 4.21 Animasi Scene 6.....	38
Gambar 4.22 Animasi Scene 7.....	39
Gambar 4.23 Rendering Adobe Premiere Pro CC 2019.....	40



INTISARI

Project B Indonesia merupakan butik daur ulang pengolahan limbah sampah yang bergerak di bidang pengolahan sampah. Project B Indonesia berdiri dan beroperasi sejak tahun 2008 yang didirikan oleh Hijrah Purnama dan Temannya. Project B Indonesia bertepatan di Jl. Banteng Baru 1 No.4 Perum Benteng Baru Yogyakarta. Pembuatan video iklan Project B Indonesia Dengan Menggunakan Teknik Motion Graphic bertujuan untuk memberikan alternatif baru dalam penyampaian informasi produk yang lebih menarik kepada masyarakat.

Project B Indonesia dalam mempromosikan produk-produk yang telah dihasilkan menggunakan sosial media, karena di project b indonesia untuk menginformasikan produk produk yang telah di display akan di upload di sosial media. Sehingga memudahkan konsumen untuk mengetahui produk terbaru yang ada di Butik Daur Ulang Project B Indonesia.

Video iklan ini merupakan media promosi Project B Indonesia yang dapat di manfaatkan untuk mempromosikan produk agar lebih di kenl oleh masyarakat luas. Dalam pembuatan video iklan ini menggunakan teknik motion graphic. Video iklan ini akan di upload di sosial media Project B Indonesia.

Kata Kunci : Project B Indonesia, Video Iklan, Sebagai Media Promosi.

ABSTRACT

Project B Indonesia is a waste recycling recycling boutique engaged in waste management. Project B Indonesia was established and operated since 2008, which was founded by Hijrah Purnama and Friends. Project B Indonesia coincides on Jl. Banteng Baru 1 No.4 Perum Benteng Baru Yogyakarta. Making a Project B Indonesia video ad by using Motion Graphic Technique to provide a new alternative in the delivery of product information that is more attractive to the public.

Project B Indonesia in promoting products that have been produced using social media, because in project B Indonesia to inform products that have been displayed will be uploaded on social media. Making it easier for consumers to find out the latest products in the Project B Recycling Boutique Indonesia.

This advertisement video is a promotional media for Project B Indonesia that can be utilized to promote products to be recognized more by the wider community. In making this ad video using motion graphic techniques. This advertisement video will be uploaded on Project B Indonesia's social media.

Keywords: *Project B Indonesia, Video Advertising, As A Media Promotion.*