

**PEMBUATAN IKLAN PROMOSI VJ TRANSPORT MENGGUNAKAN
TEKNIK ANIMASI 2D MOTION GRAPHIC
SEBAGAI MEDIA PROMOSI
(Studi Kasus: CV. BUANA CREATIVE)**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

ABDIEL ALIM WIDODO	17.02.0012
FAWWAZ HASANU	17.02.0018
BIBIT ARIES KUSTANTO	17.02.0040

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

2020

**PEMBUATAN IKLAN PROMOSI VJ TRANSPORT MENGGUNAKAN
TEKNIK ANIMASI 2D MOTION GRAPHIC
SEBAGAI MEDIA PROMOSI
(Studi Kasus: CV. BUANA CREATIVE)**

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:

ABDIEL ALIM WIDODO	17.02.0012
FAWWAZ HASANU	17.02.0018
BIBIT ARIES KUSTANTO	17.02.0040

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

2020

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN IKLAN PROMOSI VJ TRANSPORT MENGGUNAKAN TEKNIK ANIMASI 2D MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

ABDIEL ALIM WIDODO

17.02.0012

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

pada tanggal 5 Juni 2020

Dosen Pembimbing,

Yuli Astuti, M.Kom

NIK. 190302146

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN IKLAN PROMOSI VJ TRANSPORT MENGGUNAKAN TEKNIK ANIMASI 2D MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

FAWWAZ HASANU

17.02.0018

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

pada tanggal 5 Juni 2020

Dosen Pembimbing,

Yuli Astuti, M.Kom
NIK. 190302146

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN IKLAN PROMOSI VJ TRANSPORT MENGGUNAKAN TEKNIK ANIMASI 2D MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

BIBIT ARIES KUSTANTO

17.02.0040

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

pada tanggal 5 Juni 2020

Dosen Pembimbing,

Yuli Astuti, M.Kom
NIK. 190302146

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN IKLAN PROMOSI VJ TRANSPORT MENGGUNAKAN
TEKNIK ANIMASI 2D MOTION GRAPHIC
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

ABDIEL ALIM WIDODO

17.02.0012

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Juni 20120

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Afrig Aminuddin, S.Kom., M.Eng
NIK. 190302351

Haryoko, S.Kom., M.Cs
NIK. 190302286

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

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN IKLAN PROMOSI VJ TRANSPORT MENGGUNAKAN
TEKNIK ANIMASI 2D MOTION GRAPHIC
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

FAWWAZ HASANU

17.02.0018

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Juni 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Ika Nur Fajri, M.Kom
NIK. 190302268

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

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN IKLAN PROMOSI VJ TRANSPORT MENGGUNAKAN
TEKNIK ANIMASI 2D MOTION GRAPHIC
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

BIBIT ARIES KUSTANTO 17.02.0040

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Majid Rahardi S.Kom, M.Eng
NIK. 190302249

Tanda Tangan

Agus Fatkhurohman M.Kom
NIK. 190302393

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

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

ABDIEL ALIM WIDODO

17.02.0012

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

**PEMBUATAN IKLAN PROMOSI VJ TRANSPORT MENGGUNAKAN
TEKNIK ANIMASI 2D MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA
PROMOSI**

Dosen Pembimbing : **Yuli Astuti, 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, <tanggal ujian tugas akhir>

Yang Menyatakan,

Meterai Asli

Rp 6.000

Abdiel Alim Widodo

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

FAWWAZ HASANU

17.02.0018

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

**PEMBUATAN IKLAN PROMOSI VJ TRANSPORT MENGGUNAKAN
TEKNIK ANIMASI 2D MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA
PROMOSI**

Dosen Pembimbing : **Yuli Astuti, 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, <tanggal ujian tugas akhir>

Yang Menyatakan,

Meterai Asli

Rp 6.000

Fawwaz Hasanu

HALAMAN MOTTO

Jangan biarkan rintangan kecil menghalangi jalanmu menuju kemenangan.

Ingatlah bahwa anda lebih kuat dari tantangan yang dihadapi

(Cristiano Ronaldo)

Hidup terlalu singkat untuk menjadi orang lain, jadilah pribadi merdeka

walaupun harus mati karenanya

(Bambang Pamungkas)

Kebodohan tidaklah diakibatkan kurangnya kecerdasan berpikir, tapi oleh

ketiadaan kebebasan

(Erich Fromm)

Hidup itu melawan arus, Hanya sampah dan ikan mati yang ikuti arus

(Emha Ainun Nadjib)

Seseorang akan menjadi lebih bijak, manakala ia sering bersentuhan dengan

masalah dan berbenturan dengan kesulitan hidup

(Habib Usman Barakwan)

PERSEMBAHAN

Kami Persembahkan Kepada:

1. Allah SWT yang telah melimpahkan berkah, hidayah dan nikmat yang sangat luar biasa sehingga kami menjadi seperti saat ini. Alhamdulillah
2. Kedua Orang Tua yang kami cintai, yang selalu memberikan doa, cinta, kasih sayang, pikiran, tenaga, materi dan dorongan semangat yang tidak ada habisnya untuk kami. Senyum kalian semangat kami.
3. Kepada Saudara kami, yang selalu memberikan doa dan semangat, sehingga kami dapat menyelesaikan Tugas Akhir kami.
4. Teman-teman kontrakan yang kami anggap sebagai keluarga kedua bahkan keluarga kecil kami, Andrian, Fauzan, Yonnas, Al Baqy, Dandi, Fajaryoga, Vikiyana, Faisal, Farhan, Bagus. Terimakasih kebersamaannya dan dukungan kalian.
5. Ibu Yuli Astuti, M.Kom. Selaku dosen pembimbing Tugas Akhir Kami. Terimakasih banyak sudah membimbing kami, membantu dan dimembantu dan menasehati kami selama ini. Terimakasih untuk kesabaran dan waktunya ibu.
6. Rekan kelas seperjuangan D3 MI 01 angkatan 17 dan Teman-teman dirumah. Terimakasih dukuangan kalian yang terbaik.
7. Teman-teman yang ada dirumah terimakasih support, bantuan dan doa kalian luar biasa

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan atas Kehadirat Allah SWT karena berkat nikmat serta hidayah-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan baik. Laporan tugas akhir ini kami buat setelah terlaksananya kuliah kerja lapangan dengan baik di CV Buana Creative yang beralamat di no.32 Minomartani, Ngaglik, Jl. Kakap Raya, Minomartani, D.I.Yogyakarta, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55586,.

Tujuan akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Program Diploma III Jurusan Manajemen Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

Dengan selesainya laporan tugas akhir ini, maka kami mengucapkan banyak terimakasih atas bantuan, dukungan dan berbagai informasi yang diberikan kepada kami selama praktek kerja berlangsung. ucapan terimakasih ini juga saya ucapkan kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Orang Tua penulis yang telah memberikan dukungan kepada penulis selama pelaksanaan praktek kerja dan penyusunan laporan.
3. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. selaku Kepala Program Studi Manajemen Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Ibu Sri Ngudi Wahyuni, ST, M.Kom selaku Sekretaris Program Studi Manajemen Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Ibu Yuli Astuti, M, Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberi arahan dalam kegiatan praktek kerja lapangan.
6. Bapak Dimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom selaku Dosen Pembimbing Proyek Multimedia yang telah membimbing kegiatan penyusunan Proyek Multimedia.

7. Bapak Dimas Damar Buana, S.Kom selaku pimpinan yang telah memberi kami kesempatan kepada penulis untuk melakukan kuliah kerja lapangan di CV. Buana Creative.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang selalu memberikan doa, dukungan, dan semangat.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan dengan segala kekurangannya. Untuk itu penulis mengharapkan adanya kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan dari laporan kerja praktek ini. Akhir kata penulis berharap, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua, terutama rekan-rekan mahasiswa-mahasiswi dan para pembaca.

Yogyakarta, Desember 2019

Penulis

DAFTAR ISI

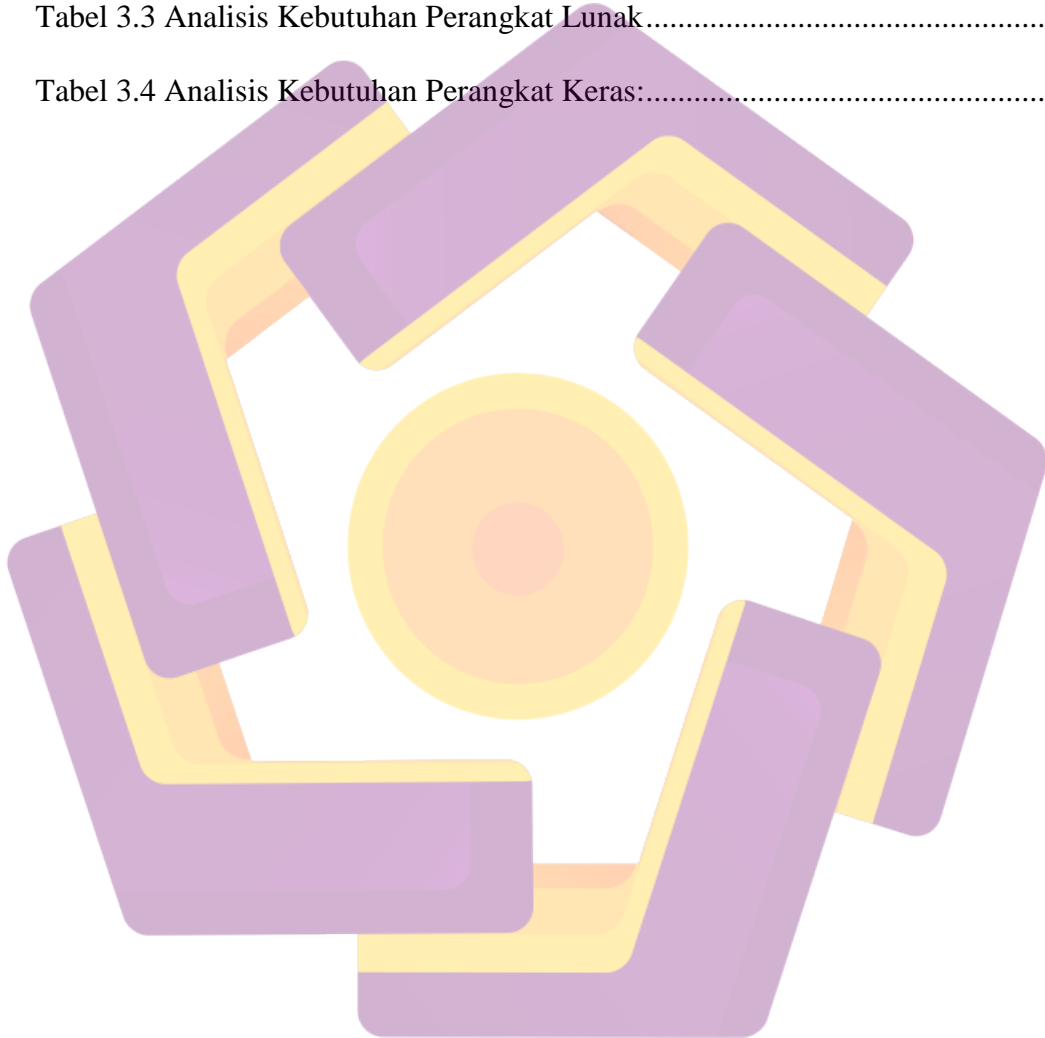
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN.....	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
HALAMAN PENGESAHAN.....	vii
HALAMAN PENGESAHAN.....	viii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	ix
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	x
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	xi
HALAMAN MOTTO.....	xii
PERSEMBAHAN.....	xiii
KATA PENGANTAR.....	xiv
DAFTAR ISI.....	xvi
DAFTAR TABEL.....	xix
DAFTAR GAMBAR.....	xx
INTISARI.....	xxii
<i>ABSTRACT</i>	xxiii
BAB I Pendahuluan.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan Penelitian.....	2
1.3 Rumusan Masalah.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Referensi.....	4

2.2 Multimedia.....	5
2.3 Animasi.....	5
2.3.1 Prinsip Animasi.....	5
2.3.2 Jenis Animasi.....	7
2.4 Iklan.....	9
2.4.1 Jenis Iklan Berdasarkan Media yang Digunakan.....	9
2.4.2 Jenis Iklan Berdasarkan Isinya.....	10
2.4.3 Pembuatan Iklan yang Baik dan Efektif Untuk Konsumen.....	10
2.4.4 Pentingnya Kreativitas dalam Merancang Pesan.....	12
2.4.5 Adobe Premier.....	12
2.4.6 Adobe After Effects.....	13
2.4.7 Corel Draw X7.....	13
2.5 Proses Pembuatan Animasi.....	13
2.5.1 Sebelum Produksi (Pre-Produksi).....	14
2.5.2 Produksi (Production).....	15
2.5.3 Sesudah Produksi.....	15
BAB III tinjauan umum.....	17
3.1 Deskripsi Singkat Obyek.....	17
3.2 Hasil Pengumpulan Data.....	18
3.3 Struktur Organisasi.....	19
3.4 Solusi Yang Diusulkan.....	20
3.5 Analisis Kebutuhan.....	21
3.5.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak Informasi.....	21
3.5.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	21

3.5.3 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	21
3.6 Bagian Alur Pembuatan Iklan	22
BAB IV PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN.....	24
4.1 Pra Produksi.....	24
4.1.1 Ide	24
4.1.2 Sinopsis.....	24
4.1.3 Screenplay/Script.....	26
4.1.4 Storyboard	27
4.1.5 Composition Settings.....	33
4.1.6 Recording/Dubbing	33
4.2 Produksi.....	33
4.2.1 Pembuatan Karakter	33
4.3 Naskah	34
4.4 Recording	36
4.5 Pasca Produksi.....	38
4.5.1 Compositing	38
4.5.2 Editing	41
4.5.3 Rendering	43
BAB V PENUTUP.....	45
5.1 Kesimpulan.....	45
5.2 Saran	49
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN.....	53

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Masalah.....	18
Tabel 3.2 Tabel Solusi.....	20
Tabel 3.3 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	21
Tabel 3.4 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras:.....	21



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Struktur Organisasi CV. Buana Creative	19
Gambar 3.2 Alur Pembuatan Iklan.....	23
Gambar 4.1 Pembuatan Screenplay/Script pada iklan	26
Gambar 4.2 Pembuatan Screenplay/Script pada iklan	26
Gambar 4.3 Scene pertama pada storyboard.....	27
Gambar 4.4 Scene kedua pada storyboard	28
Gambar 4.5 Scene ketiga pada storyboard	28
Gambar 4.6 Scene keempat pada storyboard	29
Gambar 4.7 Scene kelima pada storyboard.....	29
Gambar 4.8 Scene keenam pada storyboard	30
Gambar 4.9 Scene ketujuh pada storyboard.....	30
Gambar 4.10 Scene kedelapan pada storyboard	31
Gambar 4.11 Scene kesembilan pada storyboard	31
Gambar 4.12 Scene kesepuluh pada storyboard	32
Gambar 4.13 Scene kesebelas pada storyboard	32
Gambar 4.14 Footage VJ Transport format cdr	33
Gambar 4.15 Footage VJ Transport format png	34
Gambar 4.16 Naskah untuk narasi video	35
Gambar 4.17 Naskah untuk narasi video	35
Gambar 4.18 Naskah untuk narasi video	36

Gambar 4.19 Recording naskah untuk iklan	37
Gambar 4.20 Recording naskah untuk iklan	37
Gambar 4.21 Tampilan Adobe After Effect CC 2017	38
Gambar 4.22 Tampilan animasi yang pernah dibuat	39
Gambar 4.23 Menu render settings	39
Gambar 4.24 Menu output modul settings	40
Gambar 4.25 Menu save project	40
Gambar 4.26 Proses render	41
Gambar 4.27 Menu startup Adobe Premiere Pro CS6	41
Gambar 4.28 Tampilan Adobe Premiere Pro CS6	42
Gambar 4.29 Tampilan sequence setting	42
Gambar 4.30 Export Setting Format H.264	43
Gambar 4.31 Export Setting export	44
Gambar 4.32 Proses Render	44
Gambar 5.1 Sebelum video animasi jadi	46
Gambar 5.2 Sesudah video animasi jadi	47
Gambar 5.3 Jumlah penonton diyoutube	48
Gambar 5.4 Tanggapan dari masyarakat	48
Gambar 5.5 Tanggapan dari masyarakat	49

INTISARI

Dalam zaman modern seperti sekarang ini, peranan teknologi informasi dari waktu ke waktu terus meningkat dan tentunya sangat dibutuhkan. Khususnya dalam bidang multimedia, saat ini sangat di butuhkan sebagai media promosi. Karena perkembangan perekonomian dunia serta usaha perdagangan yang sangat pesat menjadikan teknologi multimedia sebagai kebutuhan sebagai kebutuhan yang sangat penting perannya dalam menghadapi persaingan global. Dunia usaha kini semakin memperhatikan masalah teknologi, khususnya dalam penyampaian produknya kepada konsumen, karena pada masa sekarang sebuah badan usaha pasti memiliki media untuk menyampaikan informasi tentang produknya kepada masyarakat. Untuk itulah dalam tugas akhir ini penulis mengambil judul “Pembuatan Iklan Promosi VJ Transport Menggunakan Teknik Motion Graphic Sebagai Media Promosi”.

Pada pembuatan iklan promosi ini dibagi tiga tahapan yaitu pra-produksi, produksi dan pasca-produksi serta menggunakan teknik animasi 2D motion graphic diharapkan bisa menarik perhatian masyarakat atau wisatawan yang menyaksikannya.

Saat ini media promosi perusahaan sudah berjalan seperti facebook, youtube, instagram dan pembuatan iklan ini dilakukan dengan menggunakan strategi periklanan media yang merupakan hasil dari perpaduan proses animasi aplikasi multimedia. Dan hasil analisis didapat bahwa dengan melakukan pemasaran melalui iklan terhadap “VJ Transport” akan lebih efektif dan efisien. Selain itu juga dapat meningkatkan persewaan mobil VJ Transport agar perusahaan semakin tersebar luas dan di kenal oleh masyarakat.

Kata kunci : multimedia, teknologi, iklan

ABSTRACT

In this modern era, information technology has become an essential part and plays a huge role in every aspects of life. Epecially of multimedia for application, information, technology is tend to be used as a promotional tool. The rapid growth of World Economy and Business made technology of multimedia plays a key role to face the global competitiveness. In this era, improving technology become a primary need for every business companies, especially to deliver their product to thr customers. Nowadays, media of information is a must-have tool for the business company deliver the information of their product to the society. Therefore, for the final assignment, the writer take, "Pembuatan Iklan Promosi VJ Transport Menggunakan teknik Motion Graphic Sebagai Media Promosi" as a title of this paper.

In making this promotional advertisement divided into three stages namely pre-production, production and post-production and using 2D motion graphic animation techniques are expected to attract the attention of the public or tourists who watch it.

Currently the company's promotional media has been running like Facebook, YouTube, Instagram and making these advertisements done using media advertising strategies which are the result of the integration of the multimedia application animation process. And the results of the analysis found that by marketing through advertisements on "VJ Transport" will be more effective and efficient. Increasingly widespread and known by the public.

Keywords : *multimedia, technology, advertisment*