

**PENGGUNAAN MOTION GRAPHIC UNTUK MEMPERKENALKAN
PARIWISATA YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

FACHRIZAL EMIR FAHMI ASSIDIQI	17.02.0028
KUNCORO ADI PRATAMA	17.02.0043
PUSPITA CAHYA KINASIH	17.02.0054

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

**PENGGUNAAN MOTION GRAPHIC UNTUK MEMPERKENALKAN
PARIWISATA YOGYAKARTA**

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:

FACHRIZAL EMIR FAHMI ASSIDIQI	17.02.0028
KUNCORO ADI PRATAMA	17.02.0043
PUSPITA CAHYA KINASIH	17.02.0054

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

2022

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGUNAAN MOTION GRAPHIC UNTUK MEMPERKENALKAN
PARIWISATA YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fachrizar Emir Fahmi Assidiqi

17.02.0028

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 9 Juli 2020

Dosen Pembimbing

Akhmad Dahlan , M.Kom

NIK. 190302174

PENGESAHAN
SKRIPSI
PENGGUNAAN MOTION GRAPHIC UNTUK MEMPERKENALKAN
PARIWISATA YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fachrizal Emir Fahmi Assidiqi

17.02.0028

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Juli 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Dina Maulina, M.Kom
NIK. 190302250

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

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 9 Juli 2020

KETUA UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : **Fachrizal Emir Fahmi Assidiqi**
Tempat, tanggal lahir : **Madiun, 9 Agustus 1999**
NIM : **17.02.0028**
Jurusan : **D3 Menejemen Informatika**
Alamat : **Sribit, RT01/RW11Sendangtirta, Berbah, Sleman**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa SKRIPSI yang berjudul :

(PENGUNAAN MOTION GRAPHIC UNTUK MEMPERKENALKAN PARIWISATA YOGYAKARTA)

yang saya tulis adalah benar-benar hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiat atau saduran dari Skripsi orang lain.

Apabila dikemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang berlaku (dicabutnya predikat kelulusan dan gelar kesarjanaannya)

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 14 Juni 2022
Yang membuat pernyataan,



Fachrizal Emir Fahmi Assidiqi
NIM.17.02.0028

MOTTO

So whatever you do don't let go." (Apapun yang kau lakukan, jangan berhenti).

(Coldplay – Us Against the World).

very choice you make, makes you"

(Nas - "Wave Gods).

only a fool trips on what's behind them

(Nas - "Wave Gods).

Everything you want is a dream away." (Semua yang kau inginkan adalah jalan mimpi).

(Coldplay – Adventure of a Lifetime)

~~ JUST DON'T GIVE UP ON YOUR DREAMS ~~

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah S.W.T yang senantiasa memberikan rahmat, nikmat dan hidayah-Nya, sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Adapun tugas akhir ini dipersembahkan kepada pihak-pihak yang telah memberikan motivasi serta dukungan yang luar biasa kepada saya, mereka adalah:

1. Ayah saya Sukadi, ibu saya Eny, yang telah memberikan semangat, materi, doa dan dukungan yang tiada hentinya.
2. Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom. yang telah membimbing Tugas Akhir kami hingga selesai.
3. Rekan Tugas Akhir saya, Kuncoro Adi Pratama dan Puspita Cahya Kinasih. Yang telah bekerja sama menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini.
4. Teman - teman dekat saya, yang bersedia mendengar keluh kesah serta memberikan motivasi berharga selama penulisan ini.
5. Teman-teman 17-D3-MI-01 yang telah memberikan doa serta dukungan.
6. Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, kami ucapkan terima kasih.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur kita panjatkan kehadirat Allah S.W.T karena dengan limpahan nikmat, rahmat serta karunia-Nya, penulis bisa menyelesaikan Tuga Akhir ini dengan judul ” PENGGUNAAN MOTION GRAPHIC UNTUK MEMPERKENALKAN PARIWISATA YOGYAKARTA”. Tugas akhir ini dibuat dengan tujuan untuk memenuhi persyaratan kelulusan jenjang Diploma – Program Studi Manajemen Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam pengerjaan penulisan Tugas Akhir ini, penulis mendapatkan dorongan, saran, serta bimbingan yang berasal dari berbagai pihak. Sehingga penulis dapat menyelesaikannya.

Oleh karena itu, kami ucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang membantun menyelesaikan Tugas Akhir ini. Khususnya kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof., Dr., M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom., selaku Ketua Program Studi D3 Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing.
5. Para dosen penguji yang bersedia menguji dan memberikan nilai dengan bijaksana.
6. Kedua orang tua yang senantiasa memberikan doa serta dukungannya.

7. Kakak beserta sanak saudara penulis yang telah banyak memberikan dorongan dan dukungan mental dalam penyusunan Tugas Akhir ini.

Pada proses penulisan Tugas Akhir ini, penulis sadar bahwa masih terdapatnya banyak kelemahan dan kekurangan. Untuk itu penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya atas hal tersebut.

Akhir kata, semoga Tugas Akhir ini bisa bermanfaat bagi masyarakat luas, mahasiswa, institusi pendidikan dan khususnya bagi penulis sendiri.


Yogyakarta, 14 Juni 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	2
PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI.....	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Tujuan Penelitian	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Metode Pengumpulan Data	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Iklan	8
2.3. Fungsi Iklan	9
2.4. Gambaran Umum Tentang Iklan	9
2.5 Jenis Jenis Iklan Berdasarkan Isinya	9

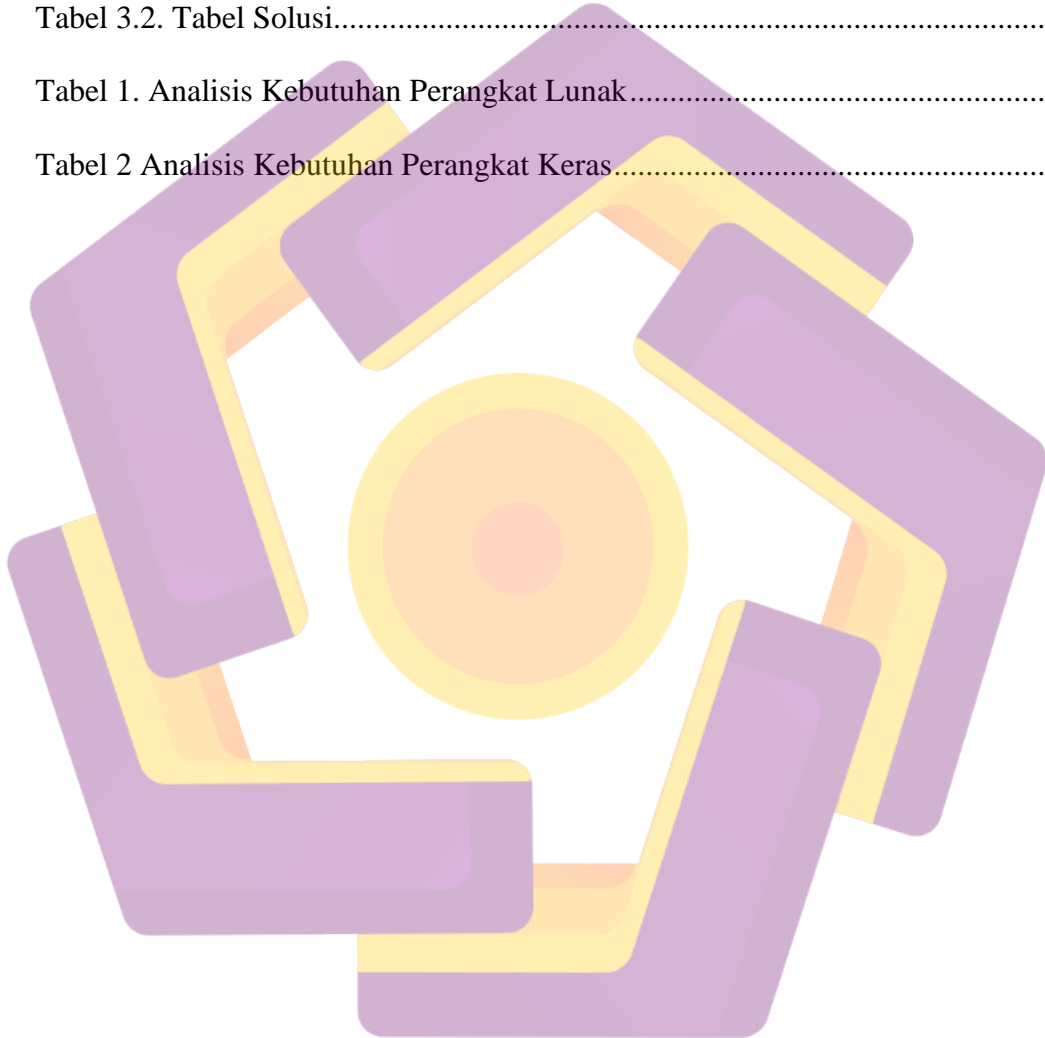
2.6 Multimedia	11
2.6.1 Elemen Multimedia.....	11
2.7 Pengertian Motion Graphics.....	13
2.8 Metode Pembuatan Motion Graphics.....	13
2.8.1 Sebelum Produksi (Pre-Production)	14
2.8.2. Produksi (Production).....	15
2.8.3 Sesudah Produksi (Post-Production)	15
BAB III tinjauan umum	17
3.1 Deskripsi Singkat Obyek	17
3.2 Hasil Pengumpulan Data.....	18
3.3 Solusi Yang Diusulkan	18
3.4 Analisis Kebutuhan	19
3.4.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak Informasi.....	19
3.4.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	20
3.5 Bagian Alur Pembuatan Iklan	20
3.5.1 Pra Produksi.....	21
3.5.2 Produksi.....	22
3.5.3 Pasca-Produksi.....	23
BAB IV PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN.....	24
4.1 Pra-Produksi.....	24
4.1.1 Konsep	24
4.1.2 Sinopsis.....	24



4.1.3 Screenplay.....	25
4.1.4 Storyboard.....	28
4.2 Produksi	38
4.2.1 Live shoot atau Pengambilan Gambar	38
4.2.2 Coloring.....	39
4.2.3 Key Motion.....	41
4.2.4 Recording	41
4.3 Pasca Produksi.....	43
4.3.1 Compositing.....	43
4.3.2 Editing	44
4.3.3 Rendering	45
BAB V PENUTUP.....	47
5.1 Kesimpulan	47
5.2 Saran	47
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN.....	50

DAFTAR TABEL

2.1 Tabel Tinjauan Pustaka.....	7
Tabel 3.1 Tabel Masalah.....	18
Tabel 3.2. Tabel Solusi.....	18
Tabel 1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	19
Tabel 2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	20



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Pembuatan Iklan.....	21
Gambar 3.2 Pembuatan pada screenplay	25
Gambar 3.3 Pembuatan pada screenplay	26
Gambar 3.4 Pembuatan pada screenplay	26
Gambar 3.5 Pembuatan pada screenplay	27
Gambar 3.6 Pembuatan pada screenplay	27
Gambar 3.7 Pembuatan pada screenplay	28
Gambar 3.8 Scene pertama pada storyboard.....	28
Gambar 3.9 Scene kedua pada storyboard	29
Gambar 3.10 Scene ketiga pada storyboard.....	29
Gambar 3.11 Scene ke empat pada storyboard	30
Gambar 3.12 Scene ke lima pada storyboard.....	30
Gambar 3.13 Scene ke enam pada storyboard	31
Gambar 3.14 Scene ke tujuh pada storyboard.....	32
Gambar 3.15 Scene ke delapan pada storyboard	32
Gambar 3.16 Scene ke sembilan pada storyboard	32
Gambar 3.17 Scene ke sepuluh pada storyboard	33
Gambar 3.18 Scene ke sebelas pada storyboard	34
Gambar 3.19 Scene ke dua belas pada storyboard.....	34
Gambar 3.20 Scene ke tiga belas pada storyboard.....	35

Gambar 3.21 Scene ke empat belas pada storyboard.....	35
Gambar 3.22 Scene ke lima belas pada storyboard.....	35
Gambar 3.23 Scene ke enam belas pada storyboard.....	36
Gambar 3.24 Scene ke tujuh belas pada storyboard	36
Gambar 3.25 Scene ke delapan belas pada storyboard	37
Gambar 3.26 Scene ke sembilan belas pada storyboard	38
Gambar 3.27 Footage live shoot di berbagai lokasi wisata.....	39
Gambar 3.28 Tampilan proses coloring pada footage di parangtritis	40
Gambar 3.29 Tampilan pada saat pemilihan warna pada proses coloring.....	40
Gambar 3.30 Tampilan hasil penggunaan Key Motion pada video.....	41
Gambar 3.31 Hasil recording kalimat ajakan pada iklan	42
Gambar 3.32 Hasil recording dari naskah pada iklan	42
Gambar 3.33 Tampilan awal pada saat new project di Adobe Premier Pro	43
Gambar 3.34 Tampilan pada new sequence saat proses editing	44
Gambar 3.35 Tampilan pada proses editing.....	44
Gambar 3.36 Tampilan proses editing	45
Gambar 3.37 Tampilan awal pada saat proses akan rendering	45
Gambar 3.38 Tampilan settingan akhir sebelum melakukan rendering.....	46
Gambar 3.39 Tampilan pada hasil akhir estimasi waktu rendering	46

INTISARI

Motion graphic merupakan percabangan dari Seni Desain *Graphics* yang merupakan penggabungan dari, Ilustrasi, Tipografi, Fotografi dan Videografi dengan menggunakan teknik Animasi. Permasalahan yang sering dihadapi disini adalah ketika banyak warga domestik atau turis asing yang masih merasa bingung untuk mencari objek wisata yang menarik nan terkenal yang ada di Yogyakarta. Ada banyak faktor yang menyebabkannya hal tersebut yaitu mungkin diantaranya, karena kurangnya media promosi untuk memperkenalkan secara terperinci detail-detail objek pariwisata yang kota Yogyakarta miliki, kurangnya wawasan tentang wilayah spesifik di Yogyakarta, pengalaman baru pertama kali ke Yogyakarta, dll.

Dalam video ini, kami akan menyajikan metode *motion graphic* yang akan kami gunakan sebagai metode dalam proses pembuatan video. Video ini dibuat menggunakan software Adobe Photoshop untuk proses mendesain gambar, Adobe After Effect untuk menganimasikan semua bahan mentah yang sudah didesain dan Adobe Premiere untuk menyatukan seluruh bagian video menjadi satu video.

Video yang dibuat ini mampu memberikan rekomendasi peringkat terbaik dari beberapa pilihan objek wisata yang tersedia yang diurutkan sesuai dengan yang paling sering dikunjungi oleh turis atau yang paling dikenal oleh masyarakat. Dengan video ini diharapkan dapat memberikan solusi bagi para calon traveler yang ingin berlibur di Yogyakarta dalam memilih objek wisata yang menarik dan sesuai dengan keinginan.

Kata kunci: *Motion graphic*, video,

ABSTRACT

Motion graphic is a branch of Graphic Design Art which is a combination of, Illustration, Typography, Photography and Videography using Animation techniques. The problem that is often faced here is when many domestic residents or foreign tourists who still feel confused to look for interesting and famous tourist objects in Yogyakarta. There are many factors that cause this, perhaps because of the lack of promotional media to introduce in detail the details of tourism objects that the city of Yogyakarta has, the lack of insight about specific areas in Yogyakarta, the first time to visit Yogyakarta, etc.

In this video, we will present a motion graphic method that we will use as a method in the process of making videos. This video was created using Adobe Photoshop software for the process of designing images, Adobe After Effect to animate all raw materials that have been designed and Adobe Premiere to unite all parts of the video into one video.

The video created is able to provide the best ranking recommendations from several choices of available tourist objects that are sorted according to the most frequently visited by tourists or the most known by the public. With this video it is expected to provide a solution for prospective travelers who want to vacation in Yogyakarta in choosing an attractive tourist attraction and in accordance with their wishes.

Keywords: Motion graphic, video