

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA PENYEWAAN KAMERA
DEV.CAM MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Yusril Renaldi	16.02.9248
Pinasthika Erian Prabaswara	16.02.9289
Calpriona Hamas Dananjaya	16.02.9290

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

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA PENYEWAAN KAMERA
DEV.CAM MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Program Diploma – Program Studi Manajemen Informatika



disusun oleh

Yusril Renaldi	16.02.9248
Pinasthika Erian Prabaswara	16.02.9289
Calpriona Hamas Dananjaya	16.02.9290

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

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA PENYEWAAN KAMERA
DEV.CAM MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yusril Renaldi	16.02.9248
Pinasthika Erian Prabaswara	16.02.9289
Calpriona Hamas Dananjaya	16.02.9290

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 25 Juni 2019

Dosen Pembimbing,

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA PENYEWAAN KAMERA
DEV.CAM MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yusril Renaldi

16.02.9248

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Mei 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bambang Sudaryatno, Drs.,M.M.
NIK. 190302029

Arifiyanto Hadinegoro, S.Kom, MT
NIK. 190302289



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 25 Juni 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA PENYEWAAN KAMERA
DEV.CAM MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Pinasthika Erian Prabaswara

16.02.9289

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Mei 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302096

Barka Satva, M.Kom
NIK. 190302126

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 25 Juni 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA PENYEWAAN KAMERA
DEV.CAM MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Calpriona Hamas Dananjaya

16.02.9290

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Mei 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Norhikmah, M.Kom
NIK. 190302245

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 25 Juni 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

PERNYATAAN

Kami yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kami bertiga (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 kami 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 tanggung jawab kami pribadi.

Yogyakarta, 25 Juni 2019



Yusril Renaldi

NIM. 16.02.9248



Pinasthika Erian Prabaswara

NIM. 16.02.9289



Calpriona Hamas Dananjaya

NIM. 16.02.9290

MOTTO

“Laa haula Wala Quwata Illa Billahil Aliyil Adzim”

(Tiada kekuatan dan tiada kekuatan namun dengan pertolongan Allah Yang Maha Tinggi dan Maha Agung.)

“Sesungguhnya dibalik dan sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan) kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain. Dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap”
(QS. Al-Insyirah 6-8)

“Jika seseorang bepergian dengan tujuan untuk mencari ilmu, maka Allah akan menjadikan perjalanannya seperti perjalanan menuju surga”.
(Nabi Muhammad SAW)

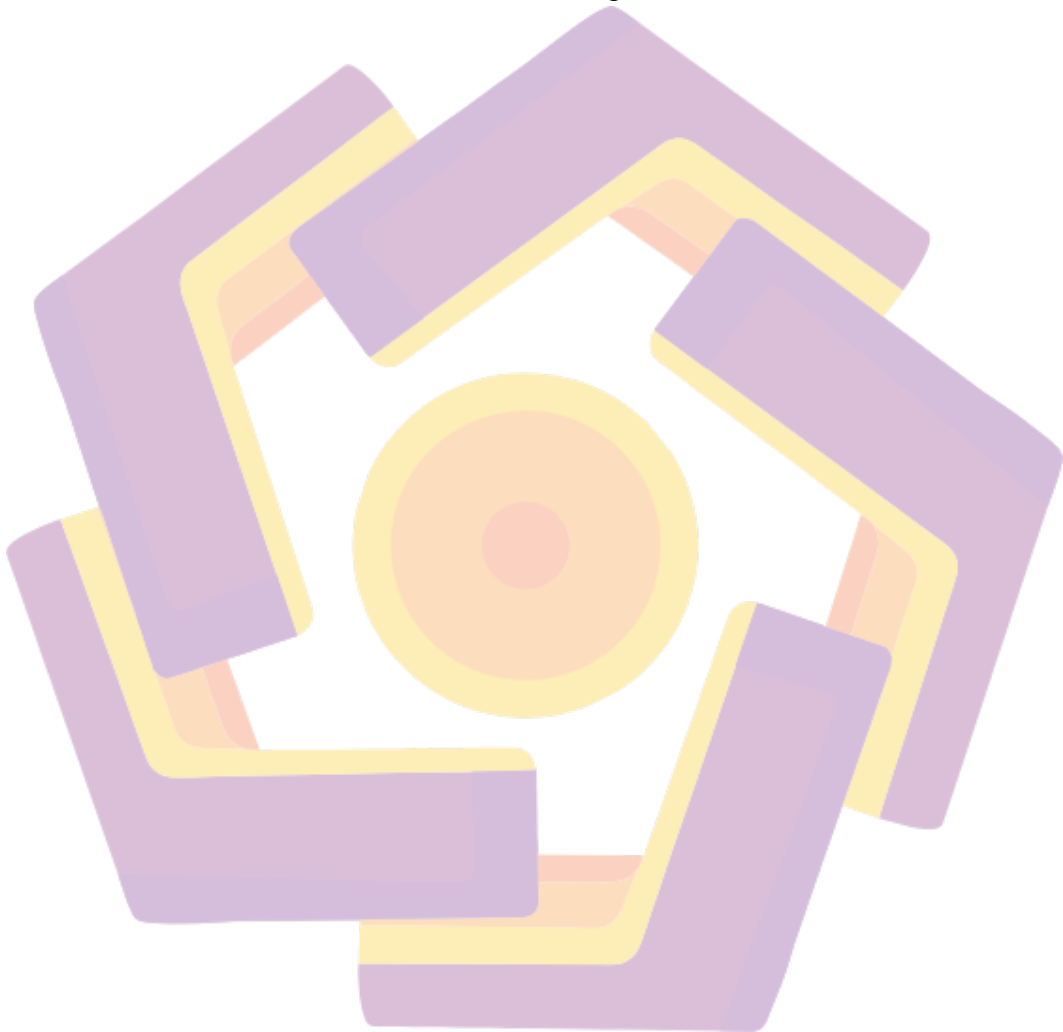


MOTTO

*“Tugas kita bukanlah untuk berhasil. Tugas kita adalah untuk mencoba,
Karena di dalam mencoba itulah kita menemukan dan*

Membangun kesempatan untuk berhasil”.

(Mario Teguh)



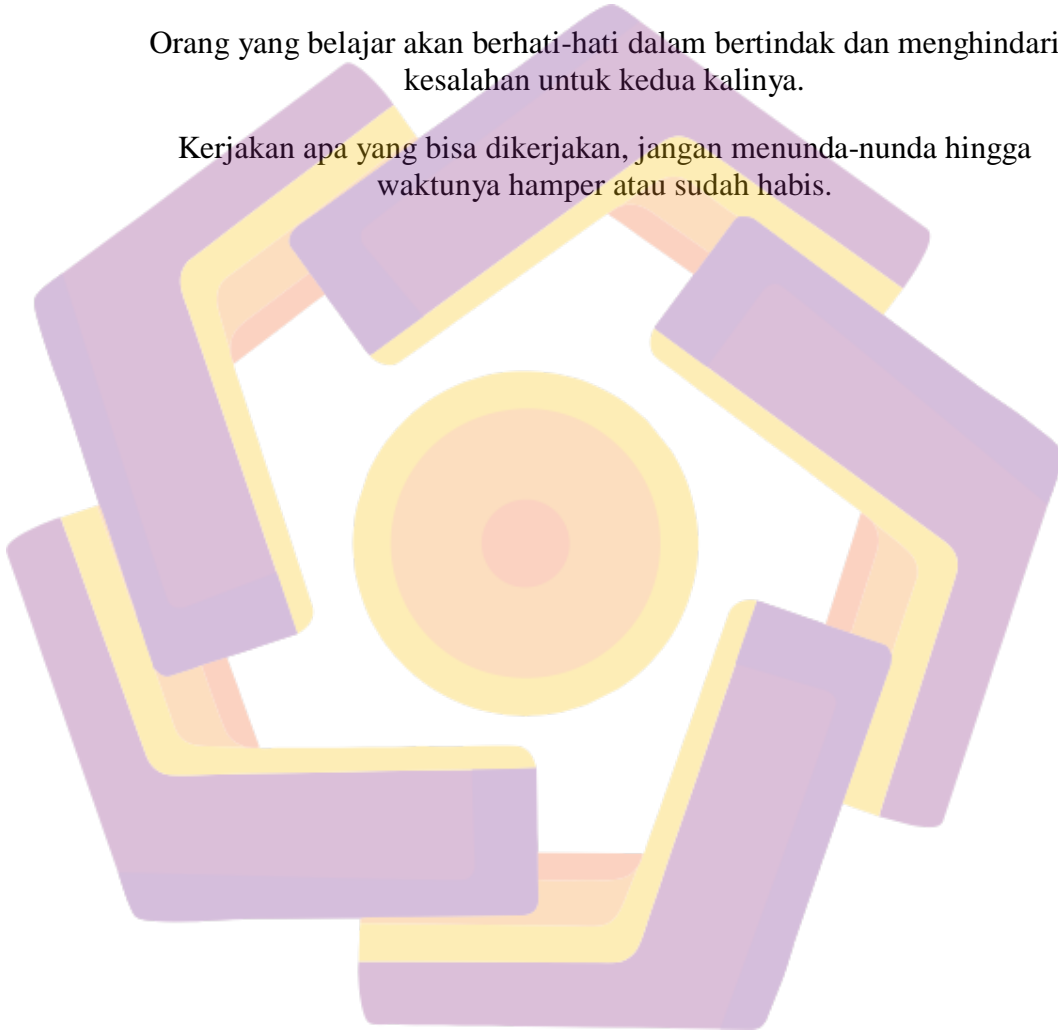
MOTTO

Pengalaman dapat menjadi guru yang baik dan buanglah ingatan tentang hal yang buruk jika itu memupuk dengki di dalam hati.

Usaha yang kita tanam pada hari kemarin dan sekarang adalah buah yang akan dipetik dikemudian hari.

Orang yang belajar akan berhati-hati dalam bertindak dan menghindari kesalahan untuk kedua kalinya.

Kerjakan apa yang bisa dikerjakan, jangan menunda-nunda hingga waktunya hampir atau sudah habis.



PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah serta karuniaNya kepada penulis dan rekan-rekan sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini sesuai dengan target dan mendapatkan hasil yang terbaik.

Tidak lepas dari bantuan beberapa pihak, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada :

1. Orang tua dan keluarga tercinta yang telah memberikan doa, restu, serta memberi dukungan, perjuangan dan motivasi.
2. Teman-teman kelas 16-D3MI-01 yang selalu memberikan semangat dan dukungan sampai Tugas Akhir ini selesai.
3. Terima kasih kepada sahabat-sahabat saya yang telah bekerja sama dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Terima kasih kepada teman-teman yang sudah membantu dalam penulisan Tugas Akhir ini.
5. Terima kasih kepada seluruh dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang senantiasa memberikan ilmu, pengalaman, saran dan kritik kepada kami.
6. Bapak Bhanu Rizqi suka kharisma, M.Kom., selaku pembimbing terima kasih telah memberikan bimbingan Tugas Akhir dari awal hingga akhir pengerjaannya serta doanya.
7. Dev.Cam kamera banjarnegara, yang telah bersedia untuk dijadikan objek penelitian. Semoga selalu berkembang dan menjadi besar di kemudian hari.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur Alhamdulillah kami panjatkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Sholawat dan salam semoga terhaturkan kepada manusia pilihan dan suri tauladan terbaik, Nabi Muhammad SAW, yang telah menunjukkan jalan kebenaran kepada umat manusia.

Adapun Tugas Akhir ini dibuat untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md) Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Bagi penulis, proses penyusunan laporan Tugas Akhir ini tidak mudah. Banyak kekurangan dan hambatan yang penulis alami dikarenakan keterbatasan kemampuan penulis sendiri. Penulis sadari ada banyak pihak yang ikut membantu dan memberi dukungan kepada penulis sehingga tugas akhir yang ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu, penulis ucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang terlibat, terutama kepada :

1. Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah dan nikmat kehidupan.
2. Nabi Muhammad SAW sebagai Nabi dan suri tauladan bagi umat-Nya.
3. Orang tua dan seluruh keluarga tercinta yang selalu mendoakan dan memotivasi dengan tulus ikhlas sehingga menjadi pelecut bagi penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.

4. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Krisnawati, S.Si., M.T., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta yang telah mendukung pembuatan Tugas Akhir ini.
6. Rizqi sukma kharisma, M.Kom., selaku pembimbing yang telah memberikan dukungan serta bimbingannya dalam menyusun Tugas Akhir ini.
7. Bapak/Ibu dosen yang telah memberikan dukungannya dalam pembuatan laporan ini.
8. Kakak tingkat dan teman-teman yang telah memberikan kritik dan saran yang sangat membantu dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

Akhir kata penyusun ucapkan terima kasih dan semoga laporan ini berguna bagi pembaca. Penyusun menyadari bahwa dalam menyusun Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu, penulis mohon maaf bila ada kesalahan dalam pembuatan laporan ini, sehingga penulis menerima kritik dan saran yang membangun dari pembaca.

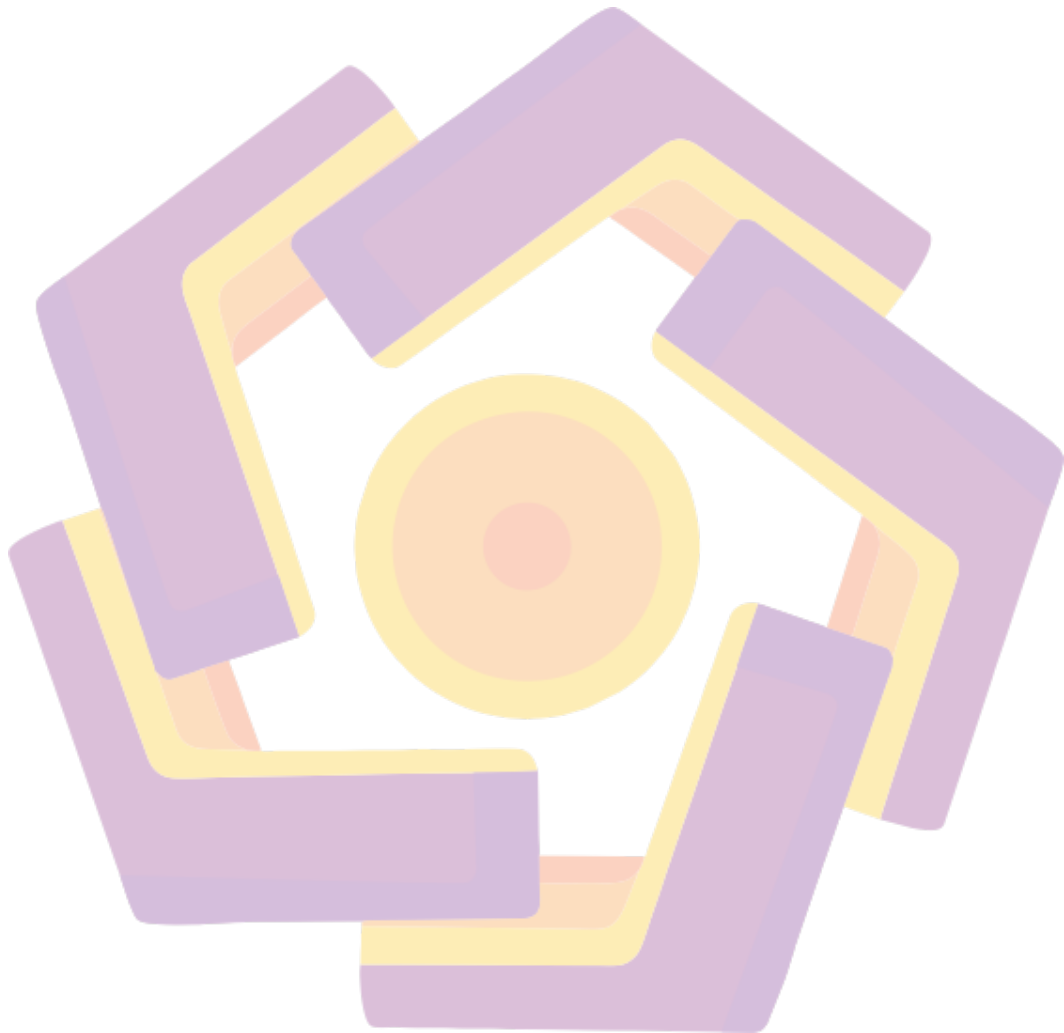
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	vii
MOTTO.....	viii
PERSEMBAHAN	xi
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR GAMBAR	xix
INTISARI.....	xxii
<i>ABSTRACT</i>	xxiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6

2.2	Multimedia	7
2.2.1	Pengertian Multimedia	7
2.2.2	Sejarah Multimedia	8
2.2.3	Element Multimedia	8
2.3	Definisi Iklan	9
2.3.1	Pengertian Iklan	9
2.3.2	Pengertian Iklan	10
2.3.3	Jenis Iklan	10
2.3.4	Tujuan Periklanan	12
2.3.5	Strategi Merancang Iklan Televisi	14
2.4	Tahap Produksi	14
2.4.1	Pra Produksi	14
2.4.2	Produksi	17
2.4.3	Pasca Produksi	20
2.5	Animasi	21
2.5.1	Pengertian Animasi	21
2.5.2	Prinsip Animasi	21
2.5.3	Jenis-Jenis Animasi	25
2.6	Motion Graphic	27
2.6.1	Elemen-Elemen Motion Graphic	27
2.6.2	Teknik Untuk Membuat Motion Graphic	28
2.7	Tahap Uji Coba	29
2.7.1	Ukuran Kuesioner	29
2.7.2	Skala Likert	30
2.7.3	Menentukan Interval	31

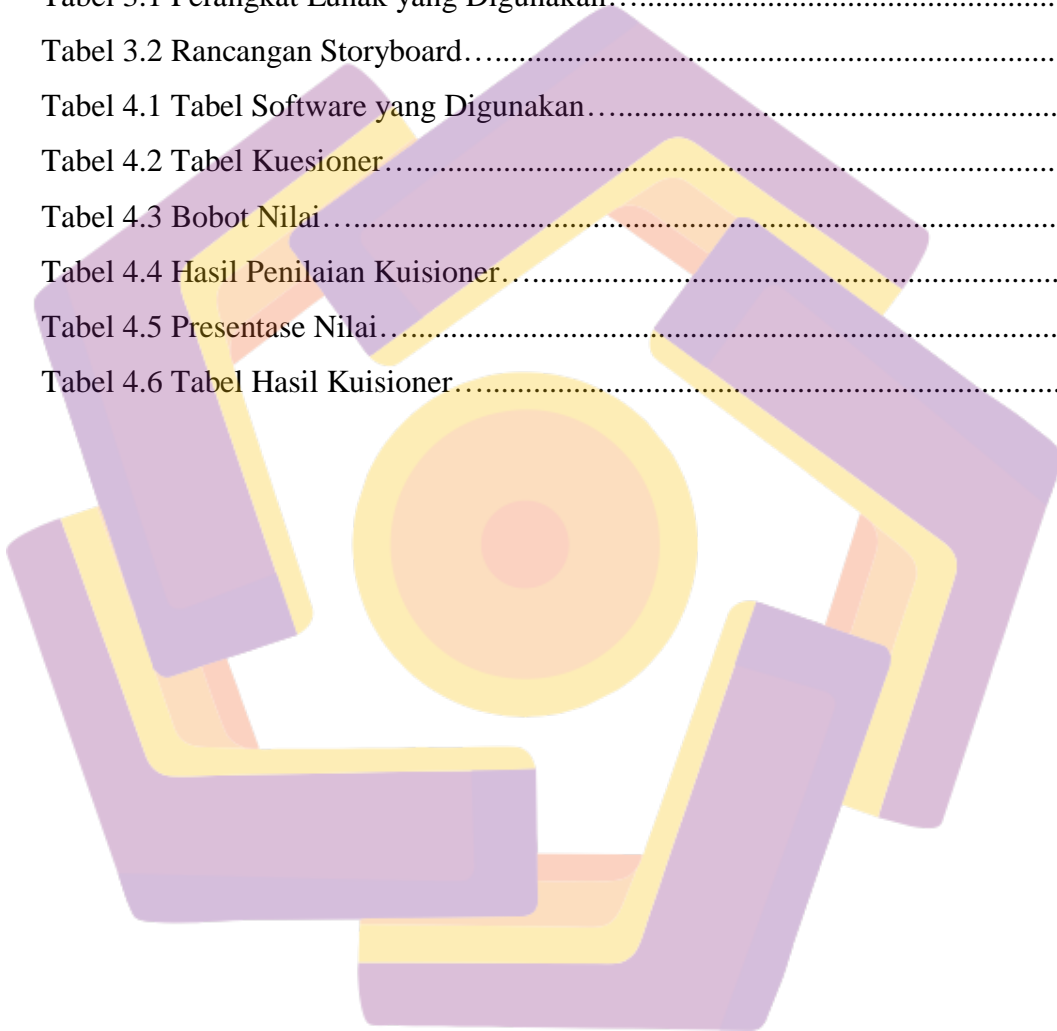
2.7.4	Rumus Presentase.....	31
BAB III TINJAUAN UMUM.....		33
3.1	Tinjauan Umum.....	33
3.1.1	Deskripsi Objek.....	33
3.1.2	Visi	33
3.1.3	Misi	33
3.1.4	Pelayanan Umum Dev.Cam	34
3.1.5	Logo Dev.Cam	34
3.2	Kebutuhan.....	34
3.2.1	Kebutuhan Fungsional	34
3.2.2	Kebutuhan Non-Fungsional	35
3.3	Kelemahan Metode Promosi Lama	36
3.4	Solusi yang Diberikan	36
3.5	Proses Pembuatan Iklan.....	37
3.5.1	Tahap Pra-Produksi.....	37
BAB IV PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN.....		41
4.1	Tahap Produksi.....	41
4.1.1	Tahap <i>Drawing</i> (Penggambaran) dan <i>Coloring</i> (Pewarnaan).....	42
4.1.2	Penyimpanan File.....	47
4.2	Tahap Pasca Produksi.....	48
4.2.1	Compositing	48
4.2.2	Editing Penggabungan Video.....	58
4.2.3	Render File	60
4.2.4	Testing.....	63
BAB V PENUTUP.....		89

5.1	Kesimpulan.....	89
5.2	Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA		92



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Contoh Nilai Skor Skala Likert.....	30
Tabel 2.2 Contoh Skor Berdasarkan Interval Tingkat Intensitas	31
Tabel 3.1 Perangkat Lunak yang Digunakan.....	36
Tabel 3.2 Rancangan Storyboard.....	38
Tabel 4.1 Tabel Software yang Digunakan.....	41
Tabel 4.2 Tabel Kuesioner.....	63
Tabel 4.3 Bobot Nilai.....	65
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Kuisisioner.....	65
Tabel 4.5 Presentase Nilai.....	69
Tabel 4.6 Tabel Hasil Kuisisioner.....	71

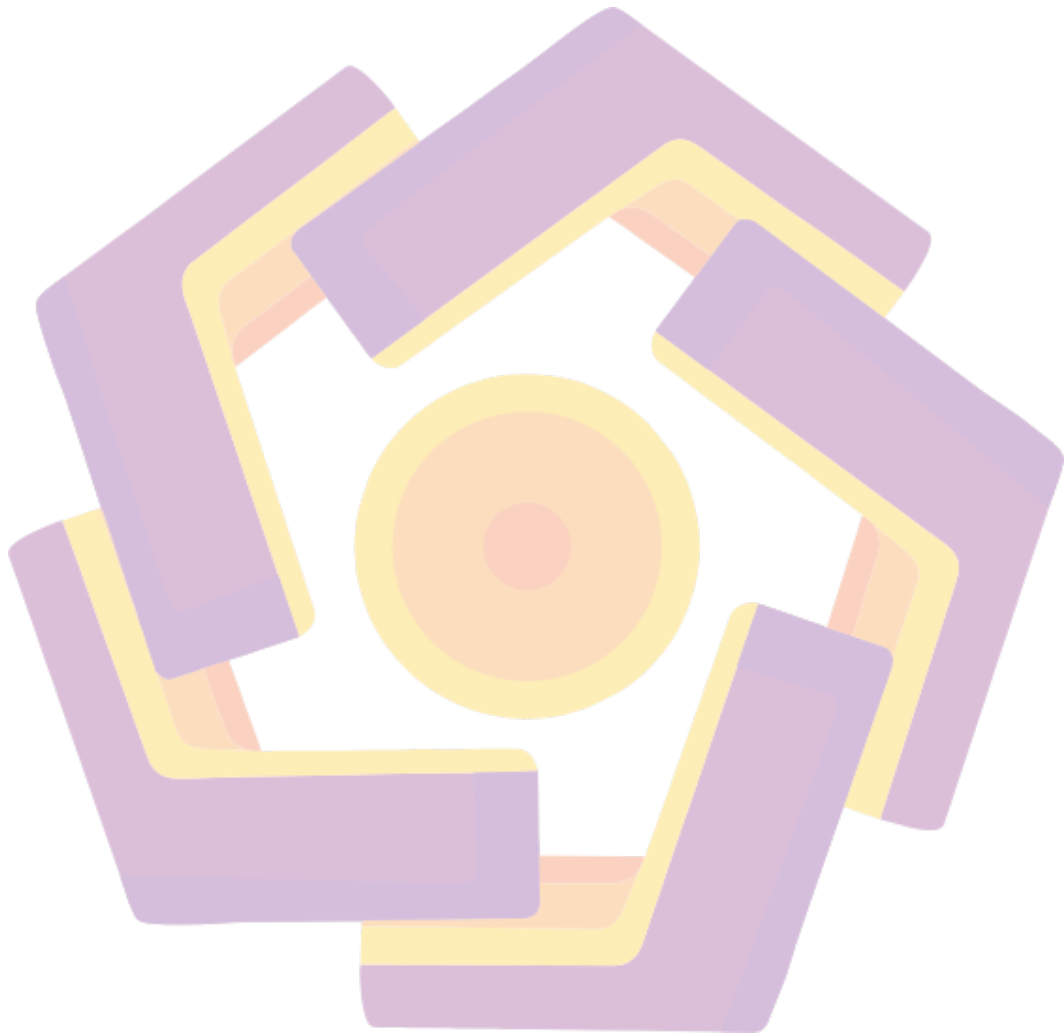


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh StoryBoard.....	17
Gambar 2.2 Anticipation.....	21
Gambar 2.3 Contoh Orang Berlari.....	22
Gambar 2.4 Gerakan Circular.....	23
Gambar 2.5 Contoh Exaggration.....	24
Gambar 2.6 Contoh-Contoh Solid Drawing.....	25
Gambar 3.1 Logo Dev.Cam.....	34
Gambar 4.1 Tampilan Membuat Halaman Kerja.....	43
Gambar 4.2 Contoh Tampilan Full Layar.....	43
Gambar 4.3 Contoh Tools yang Digunakan.....	44
Gambar 4.4 Contoh Pembuatan Karakter Animasi.....	44
Gambar 4.5 Contoh Pembuatan Background.....	45
Gambar 4.6 Pembuatan Objek Scene 2.....	45
Gambar 4.7 Pembuatan Objek Scene 3.....	46
Gambar 4.8 Pembuatan Objek Scene 5.....	46
Gambar 4.9 Pembuatan Objek Scene 6.....	47
Gambar 4.10 Pembuatan Objek Scene 7.....	47
Gambar 4.11 Contoh Format Penyimpanan File.....	48
Gambar 4.12 Pembuatan Composition Baru.....	49
Gambar 4.13 Composition Setting.....	50
Gambar 4.14 Contoh Proses Import File.....	51
Gambar 4.15 Hasil Import File.....	51
Gambar 4.16 Animasi Scene 1.....	52
Gambar 4.17 Animasi Scene 2.....	53
Gambar 4.18 Animasi Scene 3.....	54
Gambar 4.19 Animasi Scene 4.....	55
Gambar 4.20 Animasi Scene 5.....	55
Gambar 4.21 Animasi Scene 6.....	57

Gambar 4.22 Animasi Scene 7.....	58
Gambar 4.23 Contoh Folder Scene yang Telah Dianimasikan.....	59
Gambar 4.24 Composition Iklan yang Telah Disusun.....	59
Gambar 4.25 Drag Music.....	60
Gambar 4.26 Proses Add To Render Queue.....	61
Gambar 4.27 Rendering Adobe After Effect CC 2018.....	61
Gambar 4.28 Proses Rendering Pada Adobe Premiere CC 2017.....	62
Gambar 4.29 Rendering Adobe Premiere CC 2017.....	62
Gambar 4.30 Langkah-Langkah Pengiklanan Instagram.....	72
Gambar 4.31 Langkah-Langkah Pengiklanan Instagram.....	73
Gambar 4.32 Langkah-Langkah Pengiklanan Instagram.....	73
Gambar 4.33 Langkah-Langkah Pengiklanan Instagram.....	74
Gambar 4.34 Langkah-Langkah Pengiklanan Instagram.....	74
Gambar 4.35 Langkah-Langkah Pengiklanan Instagram.....	75
Gambar 4.36 Langkah-Langkah Pengiklanan Instagram.....	75
Gambar 4.37 Langkah-Langkah Pengiklanan Instagram.....	76
Gambar 4.38 Langkah-Langkah Pengiklanan Instagram.....	77
Gambar 4.39 Langkah-Langkah Pengiklanan Instagram.....	77
Gambar 4.40 Langkah-Langkah Pengiklanan Instagram.....	78
Gambar 4.41 Langkah-Langkah Pembayaran Iklan di Facebook.....	78
Gambar 4.42 Langkah-Langkah Pembayaran Iklan di Facebook.....	79
Gambar 4.43 Langkah-Langkah Pembayaran Iklan di Facebook.....	79
Gambar 4.44 Bukti Pembayaran Bank Transfer.....	80
Gambar 4.45 Langkah-Langkah Pembayaran Iklan di Facebook.....	80
Gambar 4.46 Iklan Menunggu Persetujuan.....	81
Gambar 4.47 Setelah Mendapat Persetujuan.....	82
Gambar 4.48 Contoh Insight Setelah di Setujui.....	82
Gambar 4.49 Gambar Telah Selesai di Promosikan.....	83
Gambar 4.50 Insight Promosi.....	83
Gambar 4.51 Insight Promosi Jenis Kelamin.....	84
Gambar 4.52 Insight Promosi Pemirsa Rentang Usia.....	85

Gambar 4.53 Insight Promosi Lokasi Teratas.....	85
Gambar 4.54 Jumlah Tayangan Video Iklan.....	86
Gambar 4.55 Insight Jumlah Kunjungan Profil	86
Gambar 4.56 Insight Pemirsa.....	87
Gambar 4.57 Profil Akun Instagram Dev.Cam.....	87



INTISARI

Dev.Cam merupakan usaha dibidang penyewaan kamera, Dev.Cam juga melayani jual beli kamera dari kamera bekas maupun baru. Dev.Cam berdiri sejak 2014 bertempat di desa purwonegoro kabupaten Banjarnegara, Jawa Tengah. Dev.Cam memulai usahanya dengan bermodalkan 3 kamera, saat itu nama Dev.Cam belum diketahui banyak orang.

Dalam memperkenalkan Dev.Cam sampai saat ini masih terbatas pada media sosial saja, seperti memposting di akun instagram Dev.Cam. Selama ini metode promosi yang ada di akun instagram Dev.Cam hanya berbentuk gambar dan teks belum menggunakan iklan video instagram dalam metode promosinya. Walaupun metode yang saat ini dilakukan sudah cukup efektif, Dev.Cam ingin berinovasi dengan meningkatkan metode promosinya dengan menggunakan iklan video pada media sosial instagram.

Melihat permasalahan yang terjadi di atas, penulis akan membuat penelitian yang berjudul "*Pembuatan Video Iklan Pada Penyewaan Kamera Dev.Cam Menggunakan Teknik Motion Graphic*".

Kata Kunci : Video, Kamera, Promosi, *Motion Graphic*, Iklan, Media Sosial.

ABSTRACT

Dev.Cam is a business in camera rental, Dev.Cam also serves buying and selling cameras from used and new cameras. Dev.Cam was established in 2014 in the village of Purwonegoro, Banjarnegara Regency, Central Java. Dev.Cam started its business with 3 cameras, at that time the name Dev.Cam was unknown to many people.

In introducing Dev.Cam until now it is still limited to social media only, such as posting on the Dev.Cam Instagram account. During this time the promotional methods available on the Dev.Cam Instagram account are only in the form of images and text but have not used Instagram video ads in the promotion method. Although the method currently being implemented is quite effective, Dev.Cam wants to innovate by improving its promotion method by using video ads on Instagram social media.

Seeing the problems that occur above, the author will make a research entitled "Making Video Advertisements on Rental Camera Dev. Cam Using Motion Graphic Technique".

Keyword : *Video, Camera, Promotion, Motion Graphic, Advertising, Social Media.*