

**PERANCANGAN IKLAN KERAJINAN KULIT “GIMAN LEATHER”
DENGAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC***

TUGAS AKHIR



Disusun oleh :

Hanny Octa Reynaldi

16.02.9234

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

**PERANCANGAN IKLAN KERAJINAN KULIT “GIMAN LEATHER”
DENGAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC***

TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagai persyaratan
mencapai gelar ahli madya pada jenjang Diploma 3
pada Program Studi Manajemen Informatika



Disusun oleh :

Hanny Octa Reynaldi

16.02.9234

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

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN IKLAN KERAJINAN KULIT “GIMAN LEATHER”
DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

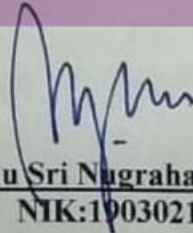
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Hanny Octa Reynaldi

16.02.9234

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 26 Agustus 2019

Dosen Pembimbing,



Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.

NIK:190302164

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN IKLAN KERAJINAN KULIT “GIMAN LEATHER”
DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Hanny Octa Reynaldi 16.02.9234

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
Pada tanggal 26 agustus 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Arif Akbarul Huda, S.Si, M.Eng
NIK. 190302287



Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

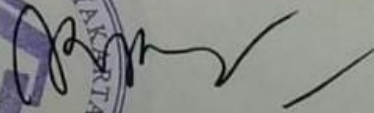


Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 31 agustus 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa tugas akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI) dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi Pendidikan tinggi manapun dan sepengetahuan saya tidak terdapat karya serta pendapat yang telah ditulis maupun diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang mengacu beberapa hal yang telah disebutkan pada daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah saya buat menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, Mei 2019



Hanny Octa Reynaldi

16.02.9234

MOTTO

“Cukuplah Allah sebagai tempat diri bagi kami, sebaik-baiknya pelindung dan sebaik-baiknya penolong kami.”

“Hari ini harus lebih baik dari hari kemarin dan hari esok adalah harapan.”

“Hadir terlambat memang lebih baik dari pada tidak hadir sama sekali tetapi bila berkali-kali adalah suatu kecerobohan.”

“Menunggu kesuksesan adalah tindakan sia-sia yang bodoh.”

“Sejarah bukan hanya rangkaian cerita, ada banyak pelajaran dan harta di dalamnya.”

“Buku sebagai jendela dunia.”

“Bertingkah jujur dalam mengerjakan tugas.”

“Kamu tidak akan pernah berjalan sendirian.”

“Waktu yang hilang tak akan ditemukan lagi.”

“Banyak berkarya tanpa menuntut balas jasa demi kesejahteraan dunia.”

“LATE BETTER THAN NEVER”

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbilalamin, saya panjatkan puja dan puji syukur kepada Allah SWT atas segala nikmat dan karunianya sehingga tugas akhir ini dapat selesai dengan hasil yang memuaskan. Tugas Akhir ini tidak lepas dari dukungan dan doa dari beberapa pihak, maka dari itu tugas akhir ini saya persembahkan kepada.

Kedua orangtua kami yang telah mendoakan, mengingatkan, nasehat, dan semua yang sudah diberikan hingga saat ini. Terimakasih banyak dan mohon maaf jika belum bisa membalas segala yang telah diberikan. Semoga selalu diberikan kesehatan, umur panjang, rezeki yang melimpah, Aamiin. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah berbagi ilmu, memberikan banyak waktu untuk membimbing saya. Terimakasih kepada Bapak Bhanu selaku pembimbing yang telah membimbing kami sehingga kami dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Terimakasih untuk Gimana *Leather* yang telah memberikan banyak informasi sehingga memberikan kami kelancaran dalam menyelesaikan penelitian. Terimakasih teman – teman D3 MI 01 yang telah berjuang bersama selama menempuh pendidikan di Amikom. Senang bisa mengenal kalian semua semoga masih bisa bertemu dilain waktu. Dan terlebih kepada semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu per satu. Terima kasih atas bantuan yang diberikan semoga Tuhan membalas kebaikan anda semua.

Yogyakarta, November 2018

Penulis

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya oleh karena-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Iklan Kerajinan Kulit Gimam *Leather* Dengan Teknik *Motion* Grafik”.

Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan program pendidikan D3 Manajemen Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta. Berbagai pihak telah memberikan bantuan kepada penulis, baik bantuan moril atau material oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak kemudahan dan fasilitas selama menempuh pendidikan di Universitas Amikom
2. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan berbagi ilmu dalam penyusunan tugas akhir ini.
3. Fahroni, selaku pembimbing lapangan yang telah memberikan pengetahuan.
4. Bapak/Ibu guru Dosen di Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu serta nasehat kepada penulis.
5. Ayah dan Ibu yang telah banyak berkorban dan mendoakan demi kelancaran pendidikan penulis.
6. Teman-teman di kelas D3 Manajemen Informatika 1 angkatan 16 yang telah banyak memberikan masukan dan dukungan.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan ataupun penulisan Tugas Akhir ini, maka dari itu kritik dan saran dari para pembaca akan kami terima dengan besar hati. Akhirnya dengan ini penulis hanya dapat berharap semoga dapat bermanfaat bagi semua pembaca.

Yogyakarta, November 2018

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan	2
1.4.1 Maksud.....	2

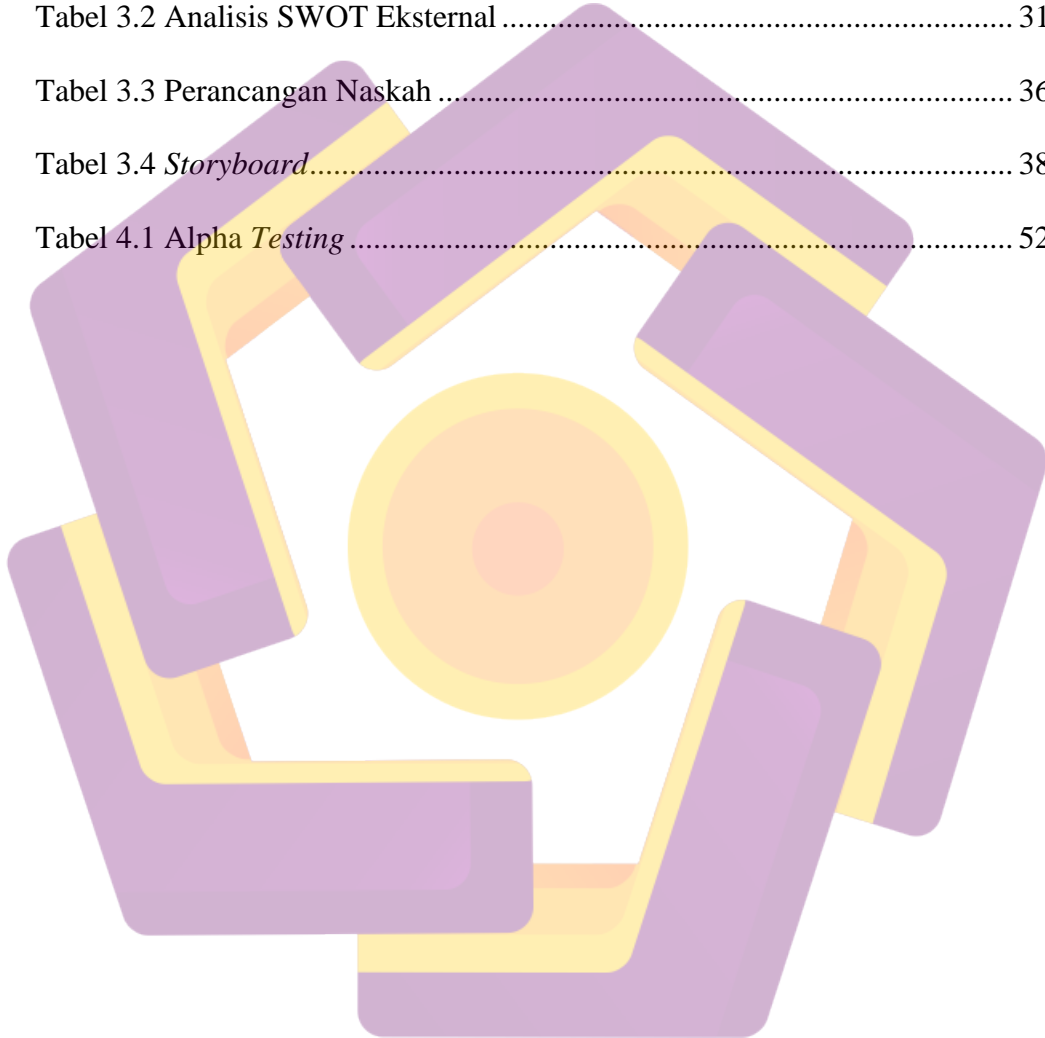
1.4.2	Tujuan	3
1.5	Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1	Manfaat Bagi Penulis.....	3
1.5.2	Manfaat Bagi Gimana <i>Leather</i>	4
1.6	Metode Penelitian.....	4
1.6.1	Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2	Metode Perancangan.....	5
1.6.3	Metode Evaluasi	5
1.7	Sistematika Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....		7
2.1	Tinjauan Pustaka	7
2.2	Iklan.....	10
2.2.1	Pengertian Iklan	10
2.2.2	Macam – Macam Iklan Berdasarkan Tujuan.....	11
2.2.3	Prinsip Dasar Iklan.....	12
2.2.4	Tujuan dan Manfaat Periklanan.....	15
2.3	<i>Motion Graphic</i>	16
2.3.1	Pengertian <i>Motion Graphic</i>	16
2.4	Konsep Dasar Multimedia.....	18
2.4.1	Elemen – elemen Multimedia.....	18

2.5	Pengertian <i>live shoot</i>	21
2.5.1	Unsur teknis dalam <i>live shoot</i>	22
2.6	Konsep Dasar Video.....	23
2.6.1	Pengertian Video.....	23
2.6.2	Standar Video	24
2.7	Tahapan Pengerjaan Video.....	24
2.7.1	Tahapan Pra Produksi	24
2.7.2	Tahapan produksi.....	26
2.7.3	Tahapan Pasca Produksi	26
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		25
3.1	Tinjauan Umum Gimam <i>Leather</i>	25
3.2	Visi dan Misi	25
3.2.1	Visi.....	25
3.2.2	Misi.....	25
3.3	Identifikasi Masalah	26
3.4	Analisis Masalah	26
3.4.1	Observasi	26
3.4.2	Wawancara.....	29
3.5	Analisis SWOT.....	30
3.5.1	Solusi yang ditawarkan.....	32

3.5.2 Solusi yang dipilih	32
3.6 Analisis Kebutuhan Sistem	33
3.6.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	33
3.6.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	34
3.7 Proses Produksi	35
3.7.1 Pra Produksi	35
BAB IV PEMBAHASAN	42
4.1 Tahap Produksi	42
4.1.1. Pembuatan video	42
4.2 Pasca Produksi	48
4.2.1. <i>Compositing</i>	48
4.2.2. <i>Rendering</i>	51
4.2.3 Evaluasi	52
BAB V PENUTUP	55
5.1. Kesimpulan	55
5.2. Saran	55
Daftar Pustaka	57
LAMPIRAN	59

DAFAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan.....	9
Tabel 3.1 Analisis SWOT Internal.....	31
Tabel 3.2 Analisis SWOT Eksternal.....	31
Tabel 3.3 Perancangan Naskah.....	36
Tabel 3.4 <i>Storyboard</i>	38
Tabel 4.1 <i>Alpha Testing</i>	52



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Lokasi dari Gimian <i>Leather</i>	27
Gambar 3.2 Proses pemotongan kerajinan	27
Gambar 3.3 Proses pengeleman kerajinan	27
Gambar 3.4 Proses pembuatan dompet	28
Gambar 3.5 Proses menjahit kerajinan	28
Gambar 3.6 Kerajinan tas yang telah jadi	28
Gambar 4.1 Tahapan produksi	42
Gambar 4.2 Membuat project baru	43
Gambar 4.3 Proses membuat logo Gimian <i>Leather</i>	43
Gambar 4.4 Membuat video bagian tempat produksi Gimian <i>Leather</i>	44
Gambar 4.5 Membuat video bagian proses produksi di Gimian <i>Leather</i>	44
Gambar 4.6 Membuat video bagian proses menempelkan kerajinan	45
Gambar 4.7 Membuat video bagian proses memotong kerajinan	45
Gambar 4.8 Membuat video bagian kerajinan tas yang sudah jadi	46
Gambar 4.9 Membuat video bagian kerajinan ikat pinggang	46
Gambar 4.10 Membuat video bagian kerajinan dompet	47
Gambar 4.11 Membuat video bagian beberapa kerajinan siap jual	47
Gambar 4.12 Membuat video bagian informasi Gimian <i>Leather</i>	48
Gambar 4.13 Membuat sequence baru	49
Gambar 4.14 Proses import file	49
Gambar 4.15 Proses menambahkan <i>motion graphic</i>	50

Gambar 4.16 Proses menambahkan *backsound* 50

Gambar 4.17 Proses *compositing* 51

Gambar 4.18 Proses *rendering* 51

Gambar 4.19 Video sudah berhasil diunggah ke Youtube 54



INTISARI

Giman *Leather* adalah tempat produksi kerajinan tas kulit di Yogyakarta. Yang beralamat lengkap di Keparakan Lor MG 1\874. Produk yang dihasilkan Giman *Leather* berupa Tas, Dompot, Ikat pinggang dan masih banyak lagi. Semua produk yang dibuat oleh Giman *Leather* berbahan dari kulit asli. Kulit yang digunakan untuk membuat kerajinan menggunakan dipilih dari kulit sapi.

Giman *Leather* sendiri biasa memproduksi kurang lebih 50 hingga 100 buah kerajinan. Kerajinan tersebut merupakan pesanan langsung dari konsumen Giman *Leather*. Proses pembuatan kerajinan dilakukan oleh 5 orang karyawan.

Video iklan ini memberikan informasi tentang alamat dan tempat produksi dari Giman *Leather*. Selain itu juga menampilkan beberapa produk dari Giman *Leather*. Video iklan ini dapat digunakan sebagai media iklan dan promosi bagi Giman *Leather* dan hal lain yang berkaitan dengan Giman *Leather*.

Kata kunci : Video iklan, Giman *Leather*

ABSTRACT

Giman Leather is a place for producing leather bags in Yogyakarta. A full address at Keparakan Lor MG 1 \ 874. The products produced by Giman Leather are in the form of Bags, Wallets, Belts and much more. All products made by Giman Leather are made from genuine leather. The skin used to make handicrafts uses selected from cow leather.

Giman Leather usually produces around 50 to 100 handicrafts. The craft is an order directly from Giman Leather consumers. The process of making crafts is done by 5 employees.

This ad video provides information about the address and production place of Giman Leather. Besides that, it also displays several products from Giman Leather. This advertising video can be used as a medium of advertising and promotion for Giman Leather and other things related to Giman Leather.

Keywords: *Video ads, Giman Leather.*