

**PERANCANGAN SERTA PEMBUATAN IKLAN VISITNESIA.COM
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI DENGAN
MENERAPKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC
VERSI BAHASA INGGRIS**

TUGAS AKHIR



diajukan oleh

Juwitha Ayu Sholikhah 15.02.9045

Putri Shela Dita Sari 15.02.9104

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**PERANCANGAN SERTA PEMBUATAN IKLAN VISITNESIA.COM
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI DENGAN
MENERAPKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC
VERSI BAHASA INGGRIS**

TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi persyaratan
mencapai gelar Ahli Madya
pada Program Studi Manajemen Informatika



diajukan oleh

Juwitha Ayu Sholikhah 15.02.9045

Putri Shela Dita Sari 15.02.9104

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN SERTA PEMBUATAN IKLAN VISITNESIA.COM
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI DENGAN
MENERAPKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC
VERSI BAHASA INGGRIS**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Juwitha Ayu Sholikhah 15.02.9045

Putri Shela Dita Sari 15.02.9104

telah disetujui oleh dosen pembimbing Ahli Madya
pada tanggal 30 November 2017

Dosen Pembimbing,

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN SERTA PEMBUATAN IKLAN VISITNESIA.COM
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI DENGAN
MENERAPKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC
VERSI BAHASA INGGRIS**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Juwitha Ayu Sholikah 15.02.9045

Putri Shela Dita Sari 15.02.9104

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 3 Mei 2018

Susunan dewan penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192



Mulia Sulistiyono, M.Kom
NIK. 190302248

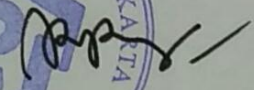


Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
tanggal 12 Mei 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, MT
NIK. 190302038



PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN SERTA PEMBUATAN IKLAN VISITNESIA.COM
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI DENGAN
MENERAPKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC
VERSI BAHASA INGGRIS**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Juwitha Ayu Sholikhah 15.02.9045

Putri Shela Dita Sari 15.02.9104

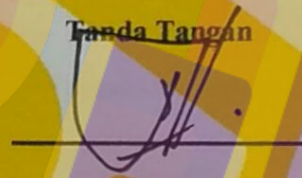
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 3 Mei 2018

Susunan dewan penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187



Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
tanggal 12 Mei 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, MT
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya 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 menjadi tanggungjawab pribadi.

Yogyakarta, 12 Mei 2018



Juwitha Ayu Sholikhah
NIM. 15.02.9045



Putri sheta dita sari
NIM. 15.02.9104

MOTTO

**SAYA DATANG, SAYA BIMBINGAN, SAYA UJIAN,
SAYA REVISI DAN SAYA MENANG.**

-Juwitha Ayu Sholikhah-



MOTTO

ILMU PENGETAHUAN ITU BUKANLAH YANG DIHAFAL, MELAINKAN
YANG MEMBERI MANFAAT. (Iman Syafi'i)
-Putri Shela Dita Sari-



PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT karena Rahmat dan KaruniaNya-lah Penulis dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini tepat pada waktunya dengan judul “Perancangan serta Pembuatan Iklan Visitnesia.com Sebagai Media Promosi dan Informasi dengan Menerapkan Teknik Motion Graphic Versi Bahasa Inggris “.

Karena Tugas Akhir ini juga terselesaikan karena beberapa pihak, maka dari itu saya ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak dan Ibu saya yang telah memberikan dukungan, doa dan semangat supaya saya tidak malas mengerjakan Tugas Akhir ini.
2. Bapak Rizqy Sukma, M.Kom yang sudah membimbing saya dalam proses pembuatan Tugas Akhir.
3. Mba Putri Shela Dita Sari, sebagai partner saya “Akhirnya, kita lulus beb! Alhamdulillah” terimakasih atas semua kerja sama, kerja keras yang selama ini kita jalani. Semoga ilmu yang kita dapatkan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari hari dengan baik.
4. Teman – teman D3 MI 03 yang selama ini sudah banyak berbagi susah, sedih dan senang bersama. Semoga dikemudian hari kita dapat berjumpa kembali disituasi yang menyenangkan.
5. Kepada semua koresponden yang sudah banyak meluangkan waktu untuk mengisi kuesioner dan berbagi ilmu dan pengalaman supaya kami lebih bersemangat.

6. Erik Cahya as my support system tersabar dalam memberik masukkan serta saran dan terbanyak tak utangin buat segala keperluan Tugas Akhir saya.
(Akhirnya w lulus bosque)

Semoga kedepannya kami dapat menggunakan ilmu yang telah kami terima dengan sebaik baiknya dan mempunyai manfaat bagi diri saya dan orang lain.

-Juwitha Ayu Sholikhah-



PERSEMBAHAN

segala puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat kesehatan serta kesempatan yang terus menerus diberikan olehnya tanpa pernah terputus.

Shalawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing saya menuju jalan yang lurus, ku harap Syafa'at Mu di penghujung akhir.

Alhamdulillah tugas akhir ini terselesaikan tepat pada waktunya. dengan kerendaha hati saya, saya persembahkan tugas akhir ini untuk:

1. Kepada Orang tua saya yang tercinta, terimakasih atas doanya terimakasih atas bimbingannya terimakasih atas supportnya dan atas segala kasih sayangnya yang tak pernah terputus. Aku sayang kalian.
2. Untuk semua kakak-kakak dan adik-adik saya, yang selalu memberikan semangat kepada saya.
3. Bapak Rizqy Sukma, M.Kom yang sudah membimbing kami berdua dalam proses pembuatan Tugas Akhir.
4. Mas Farhan selaku founder yang telah membatu kami ber-dua untuk segala informasi yang diberikan.
5. Partner saya Juwitha Ayu Sholikhah. The Best Partner yang selalu mendengarkan omelan saya. “makasih ya sist, the best pokonya!”

6. Pratama Adi Nugroho yang telah memberikan tips saran dan dukungan terus menerus hingga terselesaikannya tugas akhir ini. “Makasih Ya Om, Alhamdulillah kelar”.
7. Delia, Mba Iwit, Mba lilik, Ima, dan semua yang telah membantu saya, dan memberikan pencerahan kepada saya untuk tetap semangat “makasih semua~”.
8. HIMMSI BIG FAMILY, yang selalu memberikan motivasi dari dulu hingga sekarang.
9. Teman teman seperjuangan D3 Manajemen Informatika 03 yang saling mendukung satu sama lain yang saling mensupport satu sama lain.
10. Dan semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu

Semoga Tugas Akhir ini bisa memberikan manfaat bagi kita semua dan ilmu yang sebaik-baiknya.

-Putri Shela Dita Sari-

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Adapun judul tugas akhir ini yaitu “Perancangan serta Pembuatan Iklan Visitnesia.com Sebagai Media Promosi dan Informasi dengan Menerapkan Teknik Motion Graphic Versi Bahasa Inggris”.

Tujuan penulisan tugas akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan Diploma tiga Manajemen Informatika Universitas Amikom Yogyakarta. Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan penelitian, observasi dan beberapa sumber yang turut mendukung dalam penulisan ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka tugas akhir ini tidak dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karenanya penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak M. Suyanto, Prof., Dr., M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Ketua Program Studi D3 Manajemen Informatika
3. Bapak Rizqy Sukma, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang sudah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing kami.
4. Kepada Mas Agus Muhammad Zainul Farkhan. S.Kom selaku founder Visitnesia Tour and Travel yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.

5. Kepada kedua orang tua penulis yang sudah banyak memberikan support, doa, semangat dan motivasi kepada penulis agar dapat terselesaikannya Tugas Akhir ini dengan baik.
6. Teman teman seperjuangan D3 Manajemen Informatika 03 yang sudah saling berbagi semangat dan motivasi.
7. Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa Tugas Akhir ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan dan perbaikan dimasa mendatang.

Akhir kata penulis berharap semoga Tugas Akhir ini berguna bagi penulis pada khususnya dan bagi pembaca umumnya

Yogyakarta, 12 Mei 2018

Penulis

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xviii
INTISARI.....	xxi
ABSTRACT.....	xxii
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 Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1. Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2. Metode Perancangan	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1. Tinjauan Pustaka	9
2.2. Multimedia	13
2.2.1. Pengertian Multimedia	13
2.2.2. Sejarah Multimedia	13
2.2.3. Elemen Multimedia.....	14
2.3. Iklan.....	15
2.3.1. Pengertian Iklan	15

2.3.2. Pengertian Periklanan.....	16
2.3.3. Tujuan Periklanan.....	16
2.3.4. Jenis-jenis iklan.....	18
2.3.5. Strategi Merancang Iklan Televisi	21
2.4. Animasi	22
2.4.1. Pengertian Animasi	22
2.4.2. PrinsipAnimasi.....	22
2.4.3. Jenis-Jenis Animasi.....	27
2.5. Motion Graphic	29
2.5.1. Pengertian Motion Graphic	29
2.5.2. Elemen-Elemen Motion Graphic	30
2.5.3. Pertimbangan Motion Graphic.....	30
2.6. Tahap-tahap Pembuatan Iklan	31
2.6.1. Tahap Pra-produksi	31
2.6.2. Tahap Produksi	36
2.6.3. Tahap Pascaproduksi.....	37
2.7. Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	37
2.7.1. Pengertian CorelDRAW X7.....	37
2.7.2. PengertianAdobe After Effect CS 6.....	38
2.7.3. Pengertian Adobe Photoshop CS 6	39
2.7.4. Pengertian Adobe Audition.....	40
2.8. Tahapan Uji Coba.....	41
2.8.1. Skala Likert	41
2.8.2. Menentukan Interval	42
2.8.3. Rumus Presentase	43
BAB III TINJAUAN UMUM.....	44
3.1. Tinjauan Umum.....	44
3.1.1. Deskripsi Objek.....	44
3.1.2. Visi	44
3.1.3. Misi	44
3.1.4. Pelayanan Utama Visitnesia.....	45
3.1.5. Struktur Organisasi	46
3.1.6. Logo Visitnesia	46
3.2. Analisis Masalah	47

3.2.1.	Identifikasi Masalah	47
3.2.2.	Wawancara	48
3.2.3.	Hasil Analisis Masalah	48
3.2.4.	Kebutuhan	49
3.3.	Kelemahan video profil lama	51
3.4.	Solusi yang diberikan	52
3.5.	Proses Pembuatan Iklan	52
3.5.1.	Tahap Pra-Produksi	52
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		57
4.1.	Pembahasan	57
4.2.	Implementasi	58
4.2.1.	Tahap Produksi	59
4.2.2.	Tahap Pasca Produksi	68
4.3.	Testing	82
4.3.1.	Pengujian Kuesioner	82
4.3.2.	Diagram Hasil Penilaian	95
4.3.3.	Hasil Akhir	96
BAB V PENUTUP		99
5.1.	Kesimpulan	99
5.2.	Saran	101
DAFTAR PUSTAKA		102
LAMPIRAN		106

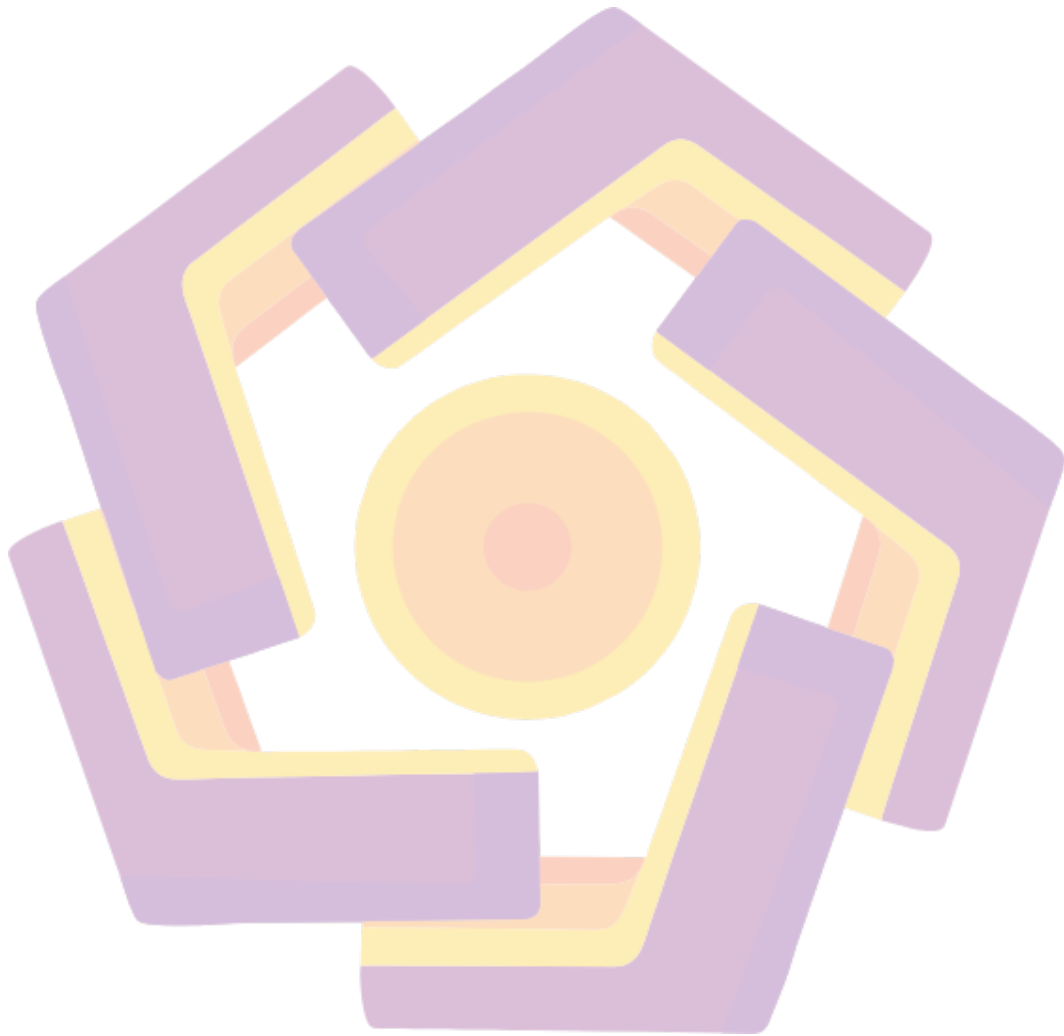
DAFTAR TABEL

Tabel.2.1 Tabel perbandingan dengan penelitian Yun Karlina Kusprhatini.....	10
Tabel.2.2 Tabel perbandingan dengan penelitian Dwi Rahayu	10
Tabel.2.3 Tabel perbandingan dengan penelitian Rudy Rizal Primandanu	11
Tabel.2.4 Tabel perbandingan dengan penelitian Hardiyah Wahyudi, Marsa Bagus Pratama, Toni Dwi Anggara, Triana Hadi Kusuma.....	12
Tabel.2.5 Tabel Contoh <i>Storyboard</i>	34
Tabel.2.6 Contoh Skor Berdasarkan Interval Tingkat Intensitas	43
Tabel.3.1 Perangkat keras yang digunakan.....	50
Tabel.3.2 Perangkat lunak yang digunakan	51
Tabel.3.3 Rancangan Storyboard	53
Tabel.4.1 Tabel Software Yang Digunakan.....	57
Tabel.4.2 Tabel Alur Produksi dan Pasca Produksi.....	58
Tabel.4.3 Tabel Kuesioner untuk <i>Non Domesti</i>	83
Tabel.4.4 Tabel Kuesioner untuk <i>Domestic</i>	84
Tabel.4.5 Tabel Kuesioner untuk Pakar.....	85
Tabel.4.6 Penentuan Interval.....	87
Tabel.4.7 Hasil Kuesioner Warga Non Domestic	88
Tabel.4.8 Penentuan Interval.....	90

Tabel.4.9 Hasil Kuesioner Warga Domestic..... 91

Tabel.4.10 Penentuan Interval..... 93

Tabel.4.11 Hasil Kuesioner Warga Pihak Pakar..... 93



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Anticipation.....	23
Gambar 2.2 Contoh Orang Berlari.....	23
Gambar 2.3 Gerakan Circular.....	25
Gambar 2.4 Contoh Exaggeration.....	26
Gambar 2.5 Contoh-contoh Solid Drawing.....	27
Gambar 2.6 CorelDRAW X.....	38
Gambar 2.7 Adobe After Effect CS 6.....	39
Gambar 2.8 Adobe Photoshop CS 6.....	40
Gambar 2.9 Adobe Audition CS 6.....	41
Gambar 3.1 Struktur Organisasi.....	46
Gambar 3.2 Logo Visitnesia.....	46
Gambar 4.1 Pembuatan Dokumen Baru.....	60
Gambar 4.2 Contoh <i>Tools</i> yang digunakan.....	60
Gambar 4.3 Contoh Pembuatan Karakter Animasi.....	61
Gambar 4.4 Contoh Pewarnaan Karakter Animasi.....	61
Gambar 4.5 Gambar yang telah di simpan dalam format *.png.....	62
Gambar 4.6 Contoh Pembuatan Dokumen Baru <i>Adobe Photoshop</i>	62
Gambar 4.7 Contoh Hasil Penyusunan Layer.....	63

Gambar 4.8 Contoh Format Penyimpanan file Photoshop	64
Gambar 4.9 Contoh Penyimpanan File dalam Folder <i>Asset</i>	64
Gambar 4.10 Microphone yang digunakan (BM 700).....	65
Gambar 4.11 Contoh pembuatan dokumen baru.....	66
Gambar 4.12 Cara memulai perekaman suara	66
Gambar 4.13 Proses perekaman suara	67
Gambar 4.14 Hasil Perekaman.....	67
Gambar 4.15 Proses Penyimpanan File Narasi	68
Gambar 4.16 Proses Pembuatan <i>Composition</i> Baru	69
Gambar 4.17 Contoh menentukan ukuran frame video	69
Gambar 4.18 Contoh Proses <i>Import File</i>	70
Gambar 4.19 Hasil <i>Import File</i>	70
Gambar 4.20 Contoh Penyusunan Layer	71
Gambar 4.21 Contoh <i>Transform</i>	72
Gambar 4.22 Contoh penggunaan <i>Transform</i>	72
Gambar 4.23 Contoh Plugin <i>Duik.jsx</i>	73
Gambar 4.24 Contoh penerapan <i>puppet pin tools</i>	74
Gambar 4.25 Contoh <i>null objek</i>	74
Gambar 4.26 Contoh Tangan Yang berhasil digerakan.....	74
Gambar 4.27 Contoh Penerapan <i>Masking</i> Pada Layer	75

Gambar 4.28 Contoh Penerapan <i>Motion Blur</i> Pada Layer.....	75
Gambar 4.29 Contoh Penerapan <i>Circle brush</i> Pada Layer Teks	76
Gambar 4.30 Penerapan <i>Expression</i> Pada Pada Pembuatan <i>Circle Brush</i>	77
Gambar 4.31 Mengcapture <i>Noise</i> Untuk Diseleksi.....	78
Gambar 4.32 Menghilangkan Atau Membersihkan <i>Noise</i>	78
Gambar 4.33 Contoh folder <i>Scene</i> yang Telah dianimasikan	79
Gambar 4.34 <i>Composition</i> Iklan yang telah disusun	80
Gambar 4.35 FolderAudio yang telah di import	80
Gambar 4.36 <i>File</i> Audio yang telah disusun.....	81
Gambar 4.37 Proses <i>Add to Render Queue</i>	82
Gambar 4.38 <i>format</i> video yang dibutuhkan.....	82
Gambar 4.39 Diagram Hasil Penilaian Kuesioner	96
Gambar 4.40 Hasil Unggahan ke Instagram Visitnesia	97
Gambar 4.41 Hasil Jangkauan Pengguna Instagram yang Melihat.....	97
Gambar 4.42 Hasil Pengunggahan Video Ke Channel Youtube Visitnesia	98

INTISARI

Visitnesia.com adalah salah satu perusahaan yang bergerak di bidang biro perjalanan tour and travel. Dalam mencapai proses bisnisnya visitnesia perlu mempromosikan produknya dalam cangkupan yang lebih luas diantaranya yaitu membuka peluang bagi wisatawan asing untuk menggunakan jasa visitnesia. Oleh karena itu dibutuhkan media promosi dan informasi berbasis Bahasa Inggris untuk mempermudah wisatawan asing untuk memperoleh informasi. Sebab informasi yang disampaikan sebelumnya hanya memakai Bahasa Indonesia.

Proses pembuatan media promosi ini dimulai dengan melakukan wawancara, kemudian mencari referensi mengenai media promosi melalui berbagai jurnal hingga tahap perancangan yang terdiri dari pra-produksi, produksi, pasca-produksi. Selanjutnya akan di uji kelayakannya dengan melakukan kuesioner kepada pihak yang bersangkutan

Hasil akhir dari tugas akhir ini berupa video dengan Teknik motion graphic yang bertujuan untuk menarik wisatawan asing agar menggunakan jasa visitnesia.

Kata Kunci : Media Promosi, Motion Graphic, Bahasa Inggris

ABSTRACT

Visitnesia.com is a company engaged in the field of tour and travel agency. In achieving its business process Visitnesia needs to promote its products in a wider range of which is to open opportunities for foreign tourists to use visitnesia's services . Therefore it takes the media promotion and information-based English to facilitate foreign tourists to obtain information. Because the information previously submitted only use Indonesia language.

The process of making this promotional media begins by conducting interviews, then looking for references on promotional media through various journal to the design stage which consists of pre-production, production to post production. Next will be in the feasibility test by doing the questionnaire to the parties concerned.

The final result of this final project is a video with motion graphic technique that aims to attract foreign tourists to use visitnesia services.

Keywords: media promotion, motion graphic, English Language

