

**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

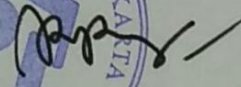


Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
tanggal 12 Mei 2018

**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**

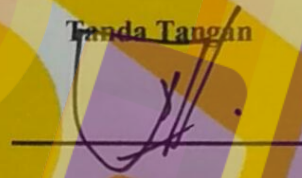
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada tanggal 3 Mei 2018

**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



Puri 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 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
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
<b>BAB III TINJAUAN UMUM.....</b>	<b>44</b>
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
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>57</b>
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
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>99</b>
5.1.	Kesimpulan .....	99
5.2.	Saran .....	101
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>102</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>106</b>

## 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*

