

**PEMBUATAN IKLAN TELEVISI PADA TOKO BUKU SOCIAL AGENCY
PUTERA YOGYAKARTA MENGGUNAKAN MOTION GRAPHIC**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Anggit Wichak Damar Pamungkas 14.01.3359

Tri Pamungkas Mahardika 14.01.3366

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PEMBUATAN IKLAN TELEVISI PADA TOKO BUKU SOCIAL AGENCY
PUTERA YOGYAKARTA MENGGUNAKAN MOTION GRAPHIC**

TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Program Diploma – Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

Anggit Wichak Damar Pamungkas 14.01.3359

Tri Pamungkas Mahardika 14.01.3366

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN IKLAN TELEVISI PADA TOKO BUKU SOCIAL
AGENCY PUTERA YOGYAKARTA MENGGUNAKAN
MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Anggit Wichak Damar Pamungkas 14.01.3359

Tri Pamungkas Mahardika 14.01.3366

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 2 Agustus 2017

Dosen Pembimbing



Mei P. Kurniawan, M.Kom.
NIK. 190302187

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN IKLAN TELEVISI PADA TOKO BUKU SOCIAL
AGENCY PUTERA YOGYAKARTA MENGGUNAKAN
MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Anggit Wichak Damar Pamungkas

14.01.3359

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 29 Agustus 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom.
NIK. 190302215

Dony Ariyus, S.S., M.Kom.
NIK. 190302128

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 12 September 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN IKLAN TELEVISI PADA TOKO BUKU SOCIAL
AGENCY PUTERA YOGYAKARTA MENGGUNAKAN
MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tri Pamungkas Mahardika

14.01.3366

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 30 Agustus 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dhani Ariatmanto, M.Kom.
NIK. 190302197

Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302105



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 13 September 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

PERNYATAAN

Kami yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kami berdua (ASLI), dan tidak 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 dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab kami pribadi.

Yogyakarta, 15 September 2017



Anggit Wichak Damar Pamungkas

NIM. 14.01.3359



Tri Pamungkas Mahardika

NIM. 14.01.3366

MOTTO

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

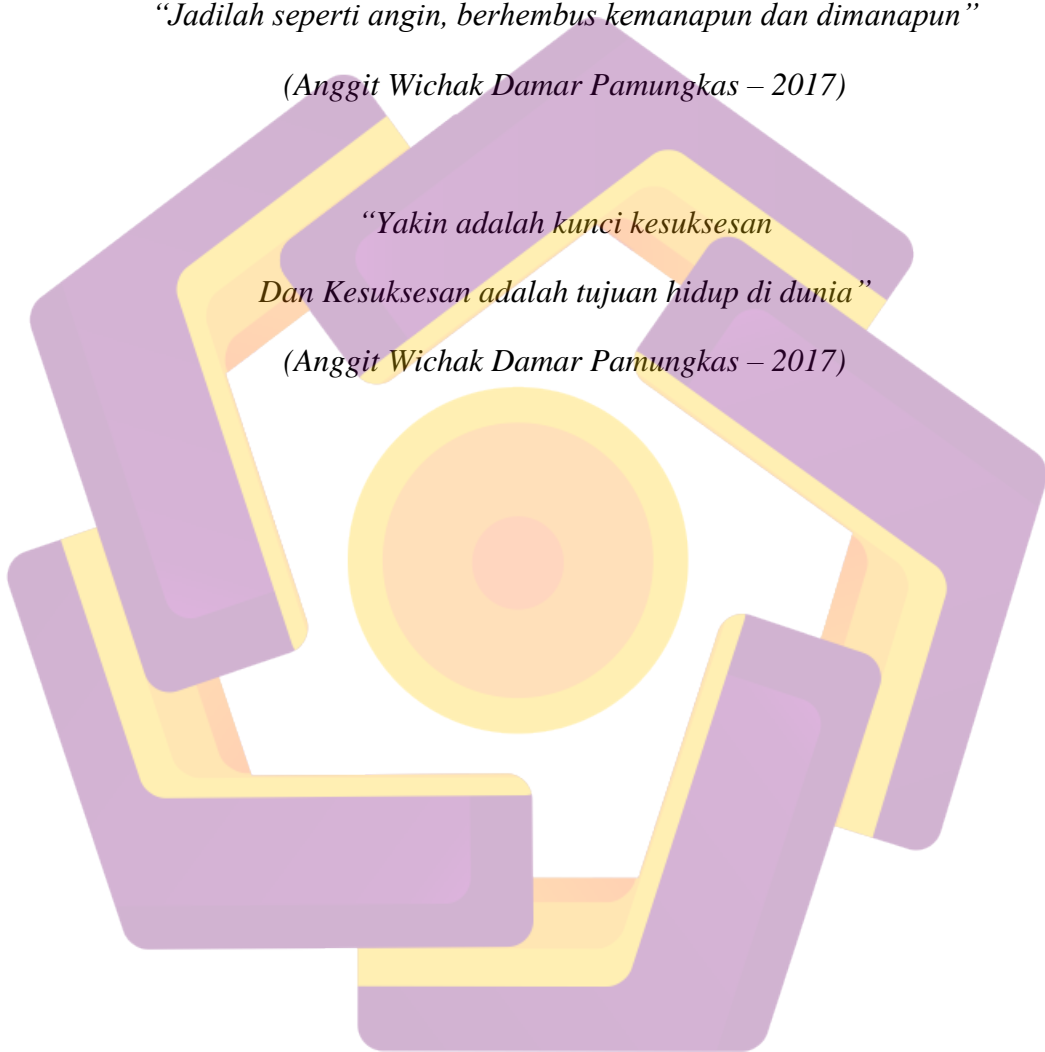
(Q.S Al-Insyirah:5-6)

“Jadilah seperti angin, berhembus kemanapun dan dimanapun”

(Anggit Wichak Damar Pamungkas – 2017)

*“Yakin adalah kunci kesuksesan
Dan Kesuksesan adalah tujuan hidup di dunia”*

(Anggit Wichak Damar Pamungkas – 2017)



MOTTO

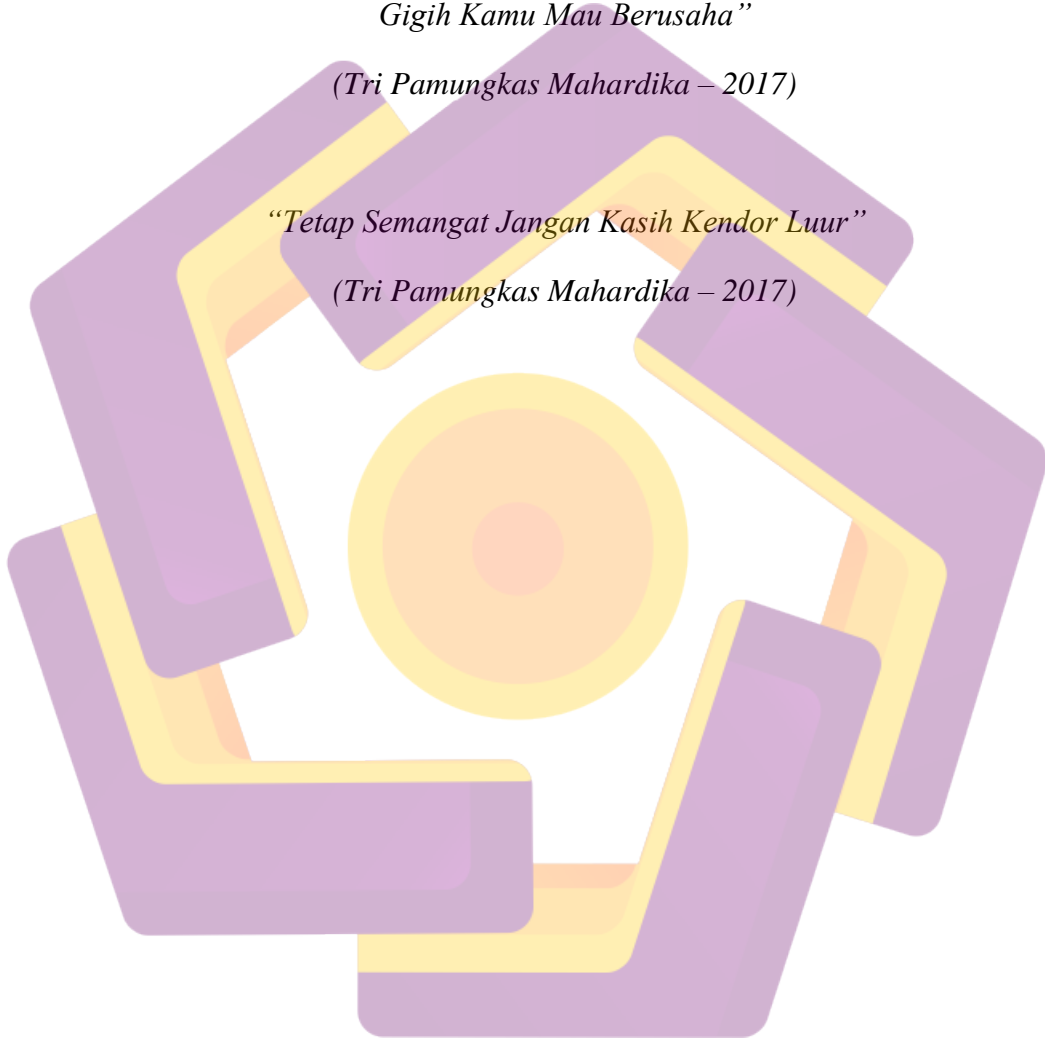
*“Memayu Hayuning Bawono”
(Keraton Ngayogyakarta)*

*“Sekali Gagal Bukan Berarti Selamanya, Sedangkan Berhasil Itu Soal Seberapa
Gigih Kamu Mau Berusaha”*

(Tri Pamungkas Mahardika – 2017)

“Tetap Semangat Jangan Kasih Kendor Luur”

(Tri Pamungkas Mahardika – 2017)



PERSEMBAHAN

Puji Syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga tugas akhir ini bisa selesai tepat waktu. Laporan tugas akhir ini kami persembahkan kepada:

1. Ibu saya tercinta yang telah berjuang sendiri membiayai saya dari saya masuk SMA hingga dapat kuliah di Universitas Amikom Yogyakarta, mendidik saya dari kecil, selalu memberi dukungan, semangat, dan mendoakan saya disetiap saat.
2. Alm. Bapak saya yang telah mendidik saya dari kecil dengan tegas, dan memberikan kasih sayang pada keluarga.
3. Terimakasih untuk kakak saya yang berada di Kalimantan yang membantu memberikan dukungan dan memberi bantuan berupa komputer.
4. Dosen Pembimbing Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom. yang telah menjadi pembimbing saya dan selalu membimbing selama tugas akhir ini dengan sabar dan teliti.
5. Tri Pamungkas Mahardika selaku partner Tugas Akhir yang selalu semangat, bekerja keras, dan tidak pernah putus asa dalam proses pembuatan Tugas Akhir.
6. Akviana Indriantika, yang selalu menenangkan hati, memberi motivasi dan semangat.
7. Sahabat Gandroeng (Pebong, Erge, Adi, Galang, Arek, Akbar, Anggy) yang selalu membantu dalam segala hal, selalu ada dalam susah maupun senang, selalu memberi pencerahan, dan tidak lupa untuk party moba legend.
8. Sobat kost Pakdhe (Riki, Tatag, Ripto, Bayu, Chesa, Aga, dan Ipan) yang selalu menjadi tempat singgah dan bercengkrama selama berada di area kampus.
9. Putri Kusuma Anggraeni yang telah membantu menjadi pengisi suara.
10. Mbak Rahayu yang telah membantu dan memberi saran.

11. Mbak Ika selaku Supervisor Social Agency Putera yang selalu mempersilahkan melakukan observasi, pengumpulan data di SAP.
12. Mas Chasan Muhammad selaku pemilik dari Social Agency Putera yang telah bersedia menjadikan Social Agency Putera menjadi objek pembuatan Tugas Akhir ini.

TERIMA KASIH



PERSEMBAHAN

Puji Syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga tugas akhir ini bisa selesai tepat waktu. Laporan tugas akhir ini kami persembahkan kepada:

1. Orang tua dan keluarga yang sudah membesarkan aku hingga saat ini, yang selalu memberikan semangat, membiayai kuliahku, serta selalu mendoakanku setiap waktu.
2. Dosen Pembimbing Bapak Mei P Kurniawan, M. Kom yang telah membimbing dengan sabar sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
3. Pemilik toko buku Social Agency Putera Mas Chasan Muhammad, S.T.,MM yang sudah menerima dan bekerjasama untuk objek di tugas akhir.
4. Supervisor toko buku Social Agency Putera, Mbak Ika Nofita Sari yang selalu sabar membantu informasi yang dibutuhkan di tugas akhir ini.
5. Partner saya Anggit Wichak Damar Pamungkas yang selalu setia bekerjasama dan sabar sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
6. Putri Kusuma Anggraini, Anjar Satriya Nugraha, Wahyu Novianto dan Nurisca Rahmawati yang sudah membantu yang terbaik di proses produksi tugas akhir ini.
7. Teman-teman kelas 14 D3TI 01.
8. Teman-teman dekat (Bagong, Sihong, Dimor, Catung, Petruk, Gimem, Tia) yang selalu memberikan semangat serta hiburan ketika merasa jenuh.
9. Teman-teman Katam Crew (Cery, Hendra Ucil, Jafar, Ardiyan, Pak Agung, Mas Takin, Mbah Mulyono, Mas Fauzi, Bang Beny) yang selalu yang selalu mensupport dalam keadaan suka maupun duka serta memberi motivasi dan hiburan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul **“Pembuatan Iklan Televisi Pada Toko Buku Social Agency Putera Yogyakarta Menggunakan Motion Graphic”**

Selesainya tugas akhir ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan dorongan moril maupun spiritual dan juga bimbingan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng. Selaku ketua program studi D-3 Teknik Informatika.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan dalam pembuatan tugas akhir ini.
4. Kedua orang tua saya dan keluarga yang telah mendoakan dan mendukung selama ini.
5. Teman - teman di Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan dukungan.
6. Mbak Ika selaku Supervisor Social Agency Putera yang selalu membantu dan memberikan dukungan.
7. Mas Chasan selaku pemilik Social Agency Putera yang selalu memberikan semangat.

Penulis menyadari pembuatan tugas akhir ini kurang dari sempurna. Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan Tugas Akhir ini.

Yogyakarta, 19 Juni 2017

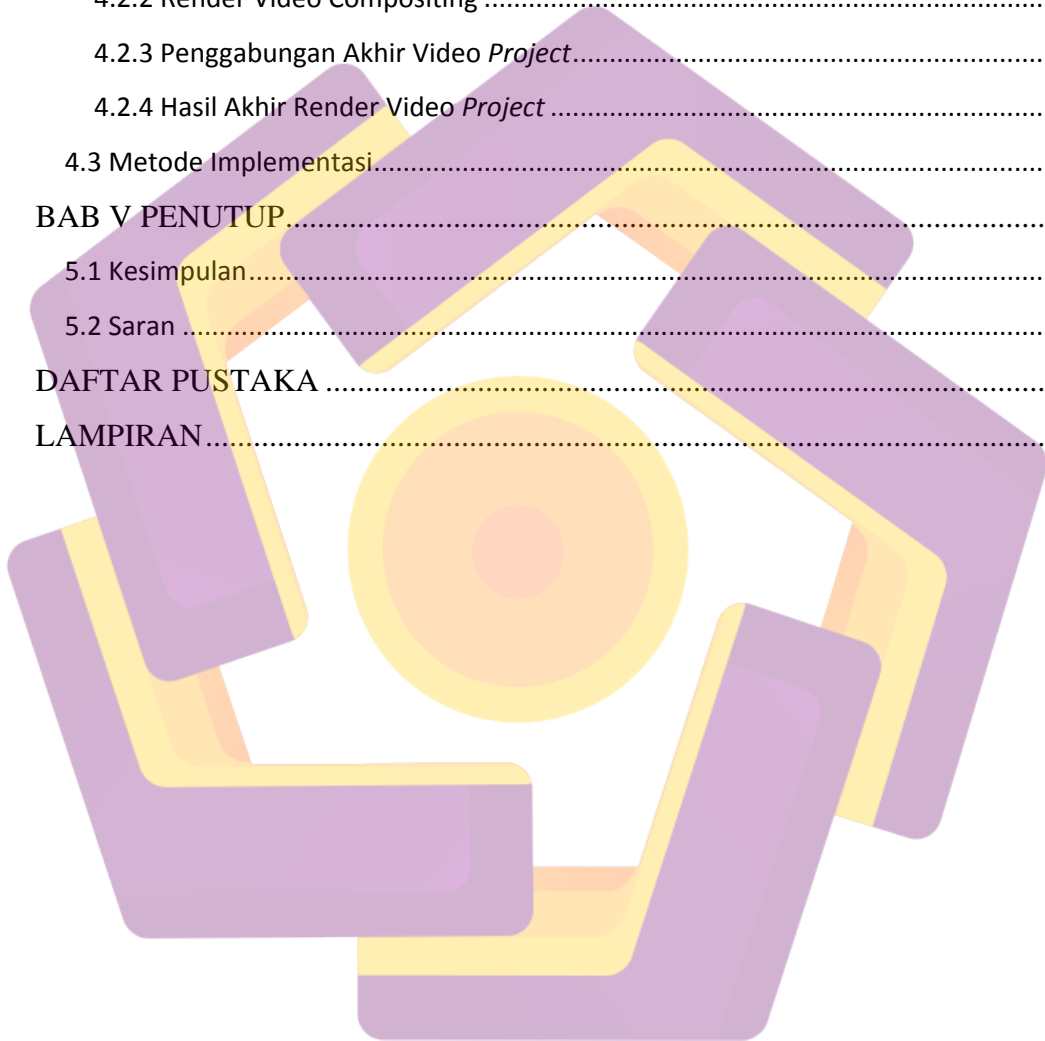
Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	ix
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
INTISARI.....	xix
ABSTRACT.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Pembuatan	4
1.6.3 Metode Implementasi.....	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Animasi.....	8
2.2.1 Pengertian Animasi	8
2.2.2 Prinsip Animasi.....	8
2.2.3 Animasi 2D	15
2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Menggunakan Animasi	16

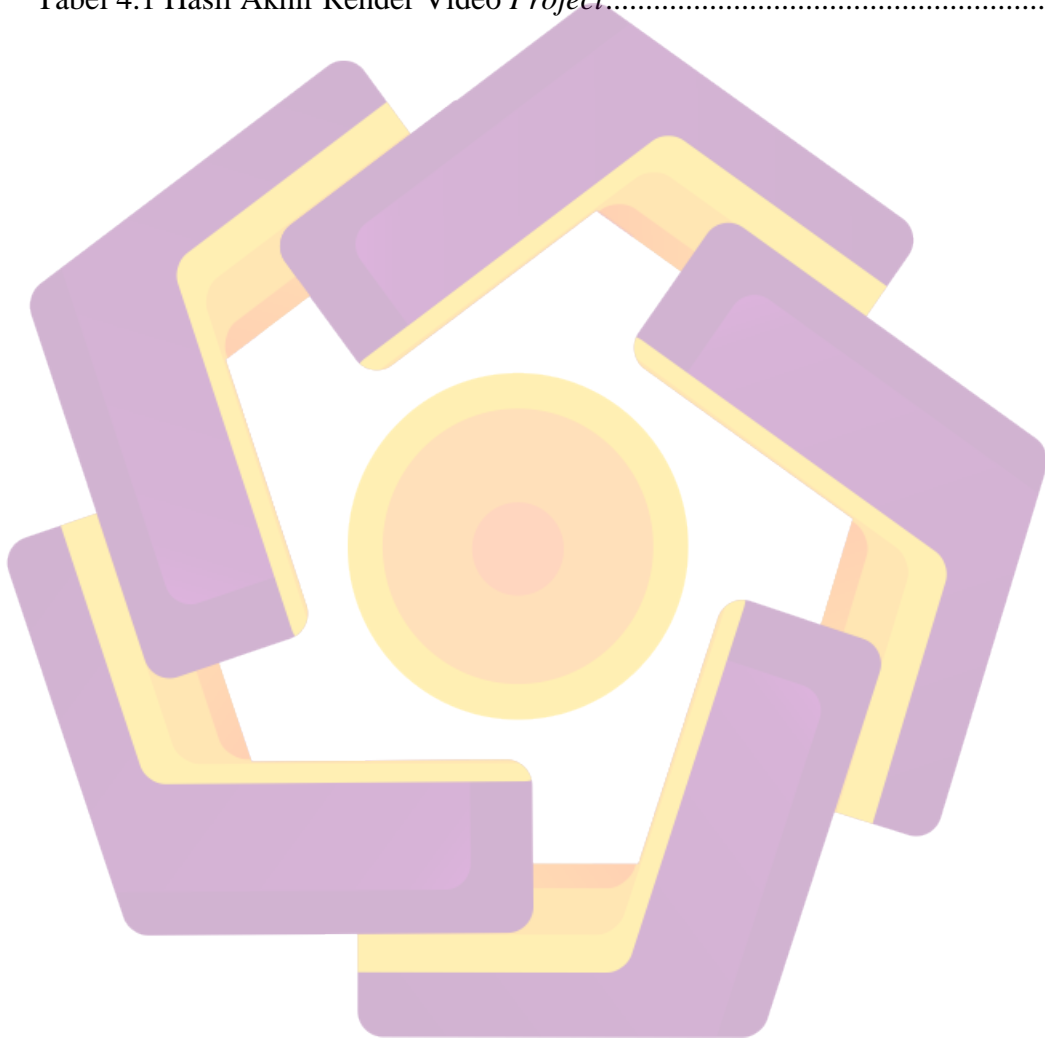
2.3 Konsep Dasar Video	17
2.3.1 Pengertian Video.....	17
2.3.2 Standar Video.....	17
2.3.3 Format File Video	19
2.4 Konsep Dasar Iklan.....	20
2.4.1 Pengertian Iklan	20
2.4.2 Jenis Iklan	20
2.4.3 Penetapan Tujuan Periklanan	21
2.4.4 Tujuan Periklanan Televisi	21
2.4.5 Manfaat Periklanan.....	22
2.5 Tahap Pembuatan Iklan	23
2.5.1 Pra-Produksi.....	23
2.5.2 Proses Produksi.....	24
2.5.3 Tahap Pasca Produksi.....	25
2.6 Konsep <i>Motion Graphic</i>	26
2.6.1 Pengertian <i>Motion Graphic</i>	26
2.6.2 Pertimbangan <i>Motion Graphic</i>	26
BAB III PERANCANGAN	28
3.1 Tinjauan Umum.....	28
3.1.1 Sejarah Singkat Social Agency Putera	28
3.1.2 Struktur Organisasi.....	28
3.1.3 Logo.....	29
3.1.4 Seragam Karyawan.....	29
3.2 Kebutuhan Fungsional	30
3.3 Kebutuhan Non Fungsional.....	30
3.4 Tahap Pra Produksi	32
3.4.1 Perancangan Konsep.....	32
3.4.2 Perancangan Naskah.....	32
3.4.3 Perancangan Storyboard.....	34
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	37
4.1 Tahap Produksi.....	37

4.1.1 Pembuatan Desain	37
4.1.2 Pewarnaan	40
4.1.3 Pengambilan Suara	40
4.2 Pasca Produksi	43
4.2.1 <i>Compositing</i>	43
4.2.2 Render Video <i>Compositing</i>	52
4.2.3 Penggabungan Akhir Video <i>Project</i>	52
4.2.4 Hasil Akhir Render Video <i>Project</i>	55
4.3 Metode Implementasi.....	57
BAB V PENUTUP	58
5.1 Kesimpulan.....	58
5.2 Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN	62



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	30
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	31
Tabel 3.3 Storyboard.....	34
Tabel 4.1 Hasil Akhir Render Video <i>Project</i>	55



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Squash and Stretch</i>	9
Gambar 2.2 <i>Anticipation</i>	9
Gambar 2.3 <i>Stagging</i>	10
Gambar 2.4 <i>Straight Ahead Action</i>	10
Gambar 2.5 <i>Pose to Pose</i>	11
Gambar 2.6 <i>Follow Through and Overlapping</i>	11
Gambar 2.7 <i>Slow In - Slow Out</i>	12
Gambar 2.8 <i>Arcs</i>	12
Gambar 2.9 <i>Secondary Action</i>	13
Gambar 2.10 <i>Timing and Spacing</i>	13
Gambar 2.11 <i>Exaggeration</i>	14
Gambar 2.12 <i>Solid Drawing</i>	14
Gambar 2.13 <i>Appeal</i>	15
Gambar 2.14 Contoh Storyboard	24
Gambar 3.1 Struktur Organisasi.....	28
Gambar 3.2 Logo Social Agency Putera	29
Gambar 3.3 Seragam Karyawan	29
Gambar 4.1 Ikon <i>Direct Selection Tool</i>	37
Gambar 4.2 Ikon <i>Shape Tool</i>	37
Gambar 4.3 Ikon <i>Pen Tool</i>	38
Gambar 4.4 Ukuran Layar.....	38
Gambar 4.5 Hasil Pembuatan Desain Karakter.....	39
Gambar 4.6 <i>Fill, Stroke, dan Gradien</i>	40
Gambar 4.7 Rekaman Awal	41
Gambar 4.8 Rekaman yang di <i>Normalize</i>	41
Gambar 4.9 <i>Capture Noise Print</i>	42
Gambar 4.10 <i>Noise Reduction Process</i>	42
Gambar 4.11 Hasil Akhir Rekaman	43
Gambar 4.12 <i>Composition Settings</i>	44

Gambar 4.13 <i>Scene 1</i>	45
Gambar 4.14 Pengaturan Keyframe <i>Scene 1</i>	45
Gambar 4.15 Toko Buku SAP dan alamat.....	46
Gambar 4.16 Pengaturan keyframe pada <i>scene 2</i>	46
Gambar 4.17 Barang yang dijual.....	47
Gambar 4.18 Mengaktifkan <i>Alpha Matte</i> dan <i>Parent</i>	47
Gambar 4.19 Buku Terlaris.....	48
Gambar 4.20 <i>Composition</i> pada <i>scene 4</i>	48
Gambar 4.21 Waktu Operasional.....	49
Gambar 4.22 3D Layer dan Mengatur <i>Y Rotation</i>	49
Gambar 4.23 Mengaktifkan <i>Effect CC Page Turn</i>	49
Gambar 4.24 Sosial Media.....	50
Gambar 4.25 <i>Composition</i> pada <i>scene 6</i>	50
Gambar 4.26 Slogan dan <i>Closing</i>	51
Gambar 4.27 <i>Composition</i> pada <i>scene 7</i>	51
Gambar 4.28 Proses Render Pada Adobe After Effect CS6.....	52
Gambar 4.29 Pengaturan <i>Sequence</i> Adobe Premiere CS6.....	53
Gambar 4.30 Penyesuaian dan <i>Dubbing</i>	53
Gambar 4.31 Proses <i>Rendering</i>	54
Gambar 4.32 Bukti Tayang di RBTV.....	57

INTISARI

Social Agency Putera adalah toko buku yang menjual dan mendistribusikan berbagai macam buku dengan harga yang terjangkau bagi penikmat buku di kota Yogyakarta. Saat ini Social Agency Putera menyediakan berbagai macam buku untuk berbagai kalangan. Berbagai jenis buku seperti kamus, novel, komik, juga tersedia disini.

Motion graphics merupakan kumpulan dari gambar, tulisan, dan video yang disajikan dengan teknik animasi. Motion graphics sendiri seperti film karena terdapat penambahan elemen audio, visual, dan video. Dengan motion graphics iklan yang disajikan dapat lebih menarik dan berwarna. Hasil iklan berbasis motion graphics ini diharapkan dapat menambah minat konsumen untuk berbelanja di toko buku Social Agency Putera. Dari pembahasan diatas penulis tertarik untuk menyajikan judul : Iklan Televisi pada Toko Buku Social Agency Putera Berbasis Motion Graphics.

Tujuan utama pembuatan iklan ini adalah untuk memperkenalkan berbagai macam buku yang tersedia dan menarik lebih banyak konsumen untuk berbelanja ke toko buku Social Agency Putera. Konsumen juga dapat dengan mudah mengerti isi dari iklan yang disampaikan.

Kata kunci : Social Agency Putera, Motion Graphics, Buku, Iklan.

ABSTRACT

Social Agency Putera is a bookstore that sells and distributes a wide range of affordable books for book lovers in the city of Yogyakarta. Current Social Agency Putera provides a variety of book for various backgrounds. A variety of types of books such as dictionaries, novels, comics, is also available here.

Motion graphics is a collection of pictures, text, and videos are presented with animation techniques. Own motion graphics such as film because there are the addition of elements of visual, audio, and video. With motion graphics advertising presented can be more interesting and colorful. The results of the advertising-based motion graphics is expected to add to the interest of consumers to shop at the bookstore Social Agency Putera. From the above discussion of authors interested in presenting a title: Television Advertising on Social Agency Putera Bookstore-based Motion Graphics.

The primary purpose of making this ad is to introduce a wide range of books available and attracting more consumers to shop to bookstore Social Agency Prince. Consumers can also easily understand the content of the ads are delivered.

Keywords: *Social Agency Prince, Motion Graphics, Book, Ad.*