

**PEMBUATAN MOTION GRAPHIC PADA VIDEO IKLAN SMK
PENERBANGAN AAG YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Wisit Hernanda 14.01.3448

Rahman Widiatmoko 14.01.3454

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

PEMBUATAN MOTION GRAPHIC PADA VIDEO IKLAN SMK

PENERBANGAN AAG YOGYAKARTA

TUGAS AKHIR

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



disusun oleh

Wisit Hernanda	14.01.3448
Rahman Widiatmoko	14.01.3454

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

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN MOTION GRAPHIC PADA VIDEO IKLAN SMK PENERBANGAN AAG YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wisit Hernanda

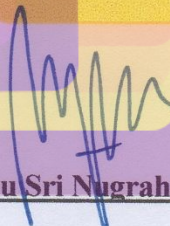
14.01.3448

Rahman Widiatmoko

14.01.3454

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 14 September 2017

Dosen Pembimbing



Bhanu Sri Nugraha, M.Kom

NIK. 190302164

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN MOTION GRAPHIC PADA VIDEO IKLAN SMK PENERBANGAN AAG YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wisit Hernanda

14.01.3448

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 30 Agustus 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ferry Wahyu Wibowo, S.Si., M.Cs
NIK. 190302235

Nila Feby Puspitasari, S.Kom
NIK. 190302161



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 05 September 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN MOTION GRAPHIC PADA VIDEO IKLAN SMK PENERBANGAN AAG YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rahman Widiatmoko

14.01.3454

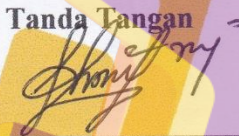
telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 30 Agustus 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197



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

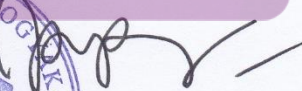


Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 05 September 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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



PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi 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 adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 18 September 2017



MOTTO

Tidak ada yang tidak mungkin di capai semuanya butuh waktu, keberhasilan butuh pengorbanan, pengorbanan tidak akan pernah mengkhianati hasil, percayalah akan hal itu.

~ Wisit

Waktu dan tenaga yang telah Anda habiskan untuk belajar, pasti akan selalu melahirkan sesuatu yang berguna untuk kehidupan Anda

~ Rahman

Banyak kegagalan hidup terjadi karena orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya kesuksesan ketika mereka menyerah

~Thomas Alfa Edison

Musuh yang paling berbahaya di atas dunia ini adalah penakut dan bimbang. Teman yang paling setia, hanyalah keberanian dan keyakinan yang teguh.

~Andrew Jackson

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT karna telah berhasil menyelesaikan Tugas Akhir ini. Saya persembahkan Tugas Akhir ini untuk :

1. Bapak dan Ibu yang saya sayangi tak ada henti-hentinya mendoakan, memberi semangat, serta membimbing saya dengan kasih sayang.
2. Dosen pembimbing saya Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom., yang telah membimbing dan mengarahkan dalam pembuatan Tugas Akhir.
3. Kepada SMK PENERBANGAN AAG YOGYAKARTA, penulis saya mengucapkan terima kasih karena telah mengijinkan saya untuk melakukan penelitian.
4. Kepada teman-teman kelas 14 D3-TI-03 terima kasih atas pengalaman, bantuan, dan pelajaran yang kalian berikan kepada saya.
5. Kepada semua pihak yang telah membantu saya dalam pembuatan Tugas Akhir ini saya ucapkan terima kasih.

Penulis

Wisit Hernanda

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga saya berhasil menyelesaikan Tugas Akhir ini. Saya persembahkan Tugas Akhir ini untuk :

1. Bapak dan Ibu yang telah memberikan dukungan moral maupun materi serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan saya. Ucapan terimakasih saja takkan pernah cukup untuk membalas kebaikan orang tua, karena itu terimalah persembahan bakti dan cinta ku untuk kalian bapak ibuku.
2. Dosen pembimbing saya Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom., yang telah membimbing dan mengarahkan dalam pembuatan Tugas Akhir.
3. Kepada SMK PENERBANGAN AAG YOGYAKARTA penulis saya mengucapkan terima kasih karena telah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian.
4. Kakak saya yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, dan do'anya untuk keberhasilan ini.
5. Kepada teman-teman kelas 14 D3-TI-03 terima kasih atas pengalaman, bantuan, dan pelajaran yang kalian berikan kepada saya.
6. Kepada semua pihak yang telah membantu saya dalam pembuatan Tugas Akhir ini saya ucapkan terima kasih.

Penulis

Rahman Widiatmoko

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, Karena penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Maksud dan tujuan dari penulis Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi persyaratan kelulusan program studi Diploma III pada Jurusan Teknik Informatika di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Dalam proses penyelesaian penulisan Tugas Akhir ini, penulis banyak mendapat masukan, bimbingan dan saran-saran dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr M. Suyanto, MM. Selaku rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng. Selaku ketua program studi D-3 Teknik Informatika.
4. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom. Selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
5. Seluruh dosen, staff maupun karyawan Universitas AMIKOM Yogyakarta penulis ucapkan terima kasih.
6. Kedua orang tua dan keluarga yang telah mendoakan dan mendukung selama ini.
7. Teman - teman di Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan dukungan.
8. Kepada Kepala Sekolah SMK PENERBANGAN AAG YOGYAKARTA Taufik Yulianto Aminjoyo, S.T, telah membantu proses pembuatan Tugas Akhir ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pemmbutan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan yang harus dibenahi. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan Tugas Akhir ini. Namun penulis berharap Tugas Akhir ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 18 September 2017

Wisit Hernanda
14.01.3448

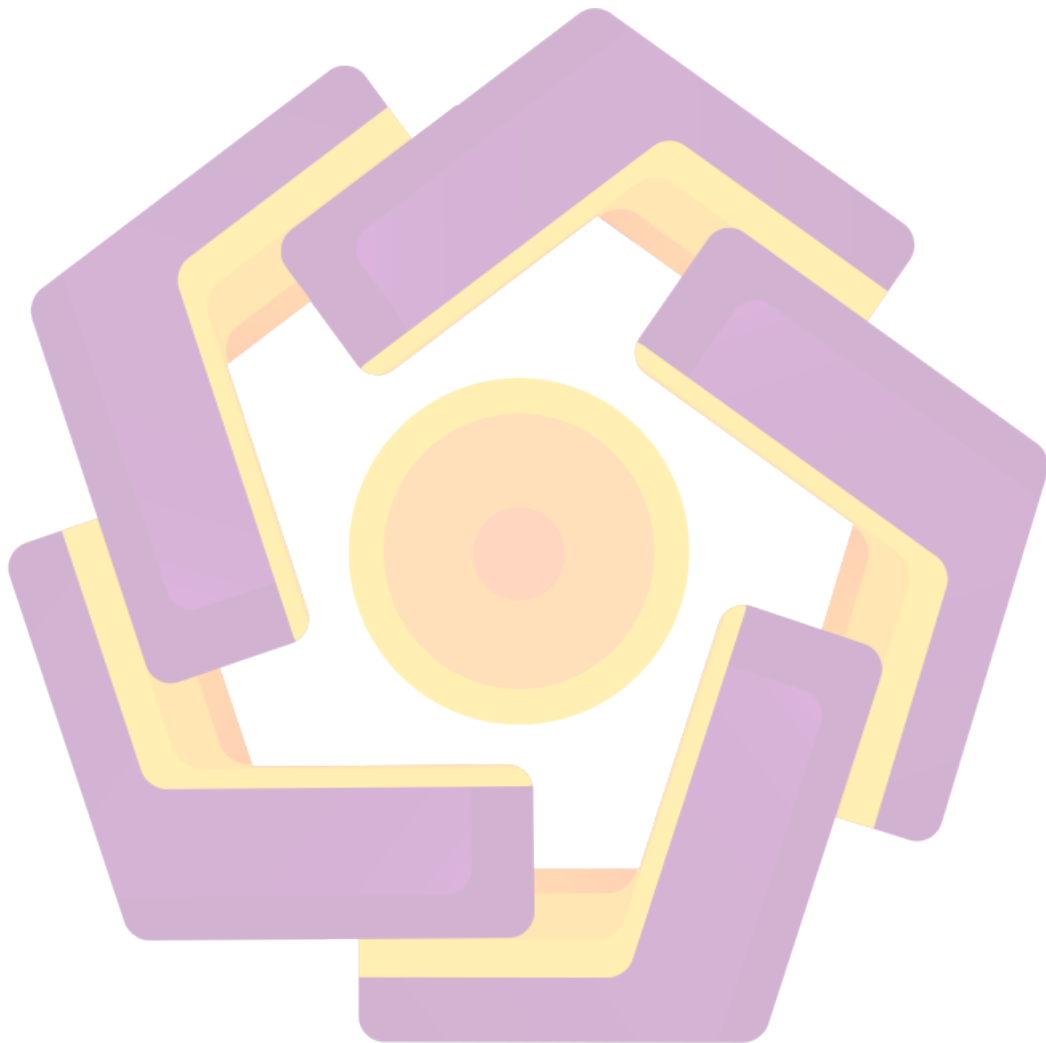
Rahman Widiatmoko.
14.01.3454

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Teori Dasar Multimedia.....	7
2.2.1 Sejarah Multimedia.....	9
2.2.2 Elemen Multimedia.....	10
2.2.3 Software Multimedia.....	11
2.2.4 Struktur Aplikasi Multimedia	12
2.3 Konsep Dasar Periklanan	13
2.3.1 Sejarah Multimedia.....	13
2.3.2 Pengertian Iklan	15
2.3.3 Jenis dan tujuan iklan.....	16

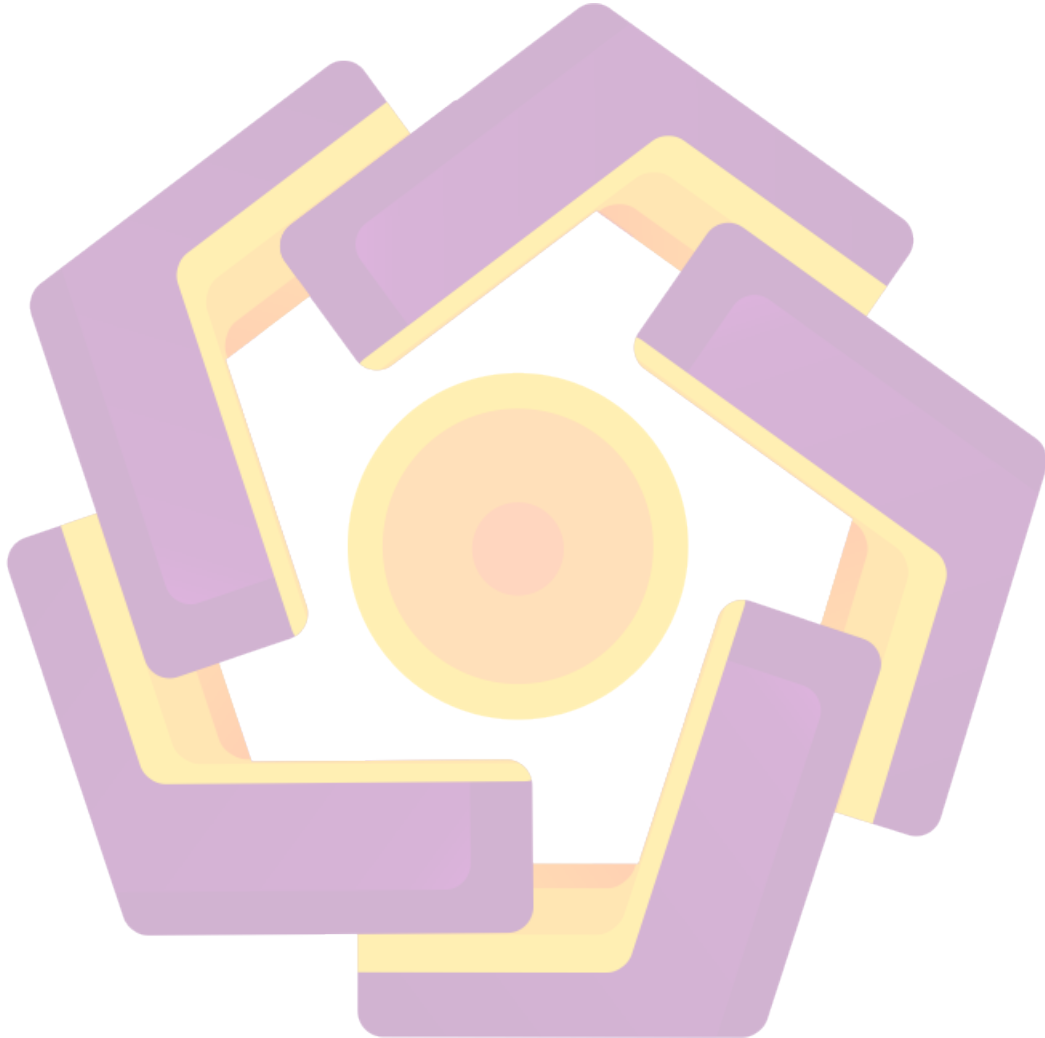
2.4	Konsep Dasar Video	17
2.4.1	Pengertian Video.....	17
2.4.2	Standar Video.....	17
2.5	Tahapan Pengerjaan Video	19
2.5.1	Pra Produksi	19
2.5.2	Produksi	20
2.5.3	Pasca Produksi	23
2.6	Pengertian Live Shoot.....	24
2.6.1	Unsur Teknis dalam Live Shoot.....	24
2.7	Definisi Motion Graphic	25
2.7.1	Pengertian Motion Graphic	25
2.7.2	Cakupan Motion Graphic.....	26
2.7.3	Sejarah Motion Graphic	27
2.8	Pengertian Promosi	27
BAB III GAMBARAN UMUM		32
3.1	Tinjauan Umum Sekolah	32
3.1.1	Sejarah singkat Sekolah	33
3.2	Analisis Kebutuhan Sistem	34
3.2.1	Perangkat Keras (Hardware).....	34
3.2.2	Perangkat Kamera.....	36
3.2.3	Perangkat Lunak (Software)	37
BAB IV Pembahasan		38
4.1	Pra Produksi.....	38
4.1.1	Ide	38
4.1.2	Merancang Naskah.....	38
4.1.3	Pembuatan StoryBoard	39
4.2	Produksi	43
4.2.1	Pembuatan Dokumen Baru Corel Draw X7.....	44
4.2.2	Pembuatan Desain.....	45
4.2.3	Motion Graphic	51
BAB V PENUTUP		84
5.1	Kesimpulan	84
5.2	Saran	85

DAFTAR PUSTAKA 86
LAMPIRAN..... 88



DAFTAR TABEL

Gambar 4.1 Contoh Storyboard..... 39



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Storyboard.....	20
Gambar 4.1 Skema Pembuatan Video Iklan.....	43
Gambar 4.2 Pembuatan File Baru.....	44
Gambar 4.3 Pembuatan Desain Logo SMK.....	45
Gambar 4.4 Dokumen Baru CorelDraw X7.....	46
Gambar 4.5 Polygon Tools	46
Gambar 4.6 Pen Tools.....	47
Gambar 4.7 Hasil Setelah Pen Tools Di geser	47
Gambar 4.8 Hasil Dari Pen Tools	47
Gambar 4.9 Hasil Penggabungan.....	48
Gambar 4.10 Pen Tools.....	48
Gambar 4.11 Convert to Curve	49
Gambar 4.12 Membuat Teks SMK Penerbangan	49
Gambar 4.13 Logo SMK Penerbangan	49
Gambar 4.14 Logo Jurusan Airframe and Powerplant	50
Gambar 4.15 Logo Jurusan Aircraft Electric	50
Gambar 4.16 Logo Jurusan Electric Avionic.....	50
Gambar 4.17 Composition Baru	51
Gambar 4.18 Mengimport File.....	52
Gambar 4.19 Memilih File.....	52
Gambar 4.20 Merubah Menjadi Composition	53
Gambar 4.21 Membuat Ellipse	53
Gambar 4.22 Menambah Stroke Width	53
Gambar 4.23 Mengubah Scale	54
Gambar 4.24 Membuat Lingkaran Dengan Ellipse.....	54
Gambar 4.25 Memberikan Effect Light Wipe	54
Gambar 4.26 Mengubah Audio Levels	54
Gambar 4.27 Mengubah Scale	55
Gambar 4.28 Mengubah Position.....	55

Gambar 4.29 Membuat Background.....	55
Gambar 4.30 Proses Rendering.....	56
Gambar 4.31 Membuat Background.....	56
Gambar 4.32 Membuat Teks.....	56
Gambar 4.33 Memberikan Animation Typewriter.....	57
Gambar 4.34 Membuat Animate.....	57
Gambar 4.35 Membuat Animate.....	58
Gambar 4.36 Membuat Null Object.....	58
Gambar 4.37 Mengubah Parent None.....	58
Gambar 4.38 Mengubah Scale dan Rotation.....	59
Gambar 4.39 Mengubah Offset.....	59
Gambar 4.40 Mengubah Scale.....	59
Gambar 4.41 Mengubah Scale.....	60
Gambar 4.42 Mengatur Layer Memiliki.....	60
Gambar 4.43 Mengatur Layer Berbagi.....	61
Gambar 4.44 Mengatur Layer Jurusan.....	61
Gambar 4.45 Membuat dan Mengatur Layer Camera.....	62
Gambar 4.46 Mengatur Position Pada Layer Antara Lain.....	62
Gambar 4.47 Mengatur Ease High dan Ease Low.....	62
Gambar 4.48 Membuat Background.....	63
Gambar 4.49 Memiiilih Warna Background.....	63
Gambar 4.50 Proses Rendering.....	64
Gambar 4.51 Membuat Transisi.....	64
Gambar 4.52 Membuat Transisi Menggunakan Shape Layer.....	65
Gambar 4.53 Menambahkan Ellipse.....	65
Gambar 4.54 Mengubah Size Ellipse.....	66
Gambar 4.55 Menambahkan Trim Paths.....	66
Gambar 4.56 Mengganti Stroke Width.....	66
Gambar 4.57 Duplikasi Layer.....	67
Gambar 4.58 Memberi Warna Tiap Layer.....	67
Gambar 4.59 Pilih Choose Grid and Guide Options.....	67

Gambar 4.60 Memilih Proportional Grid.....	68
Gambar 4.61 Membuat Layer Baru	68
Gambar 4.62 Mengukur Sesuai Proportional Grid	68
Gambar 4.63 Mengatur Position	69
Gambar 4.64 Duplikasi Layer	69
Gambar 4.65 Mengatur Position	69
Gambar 4.66 Effect Paint Bucket dan Mengubah Warna	70
Gambar 4.67 Membuat Layer Baru	70
Gambar 4.68 Mengatur Position	70
Gambar 4.69 Duplikasi Layer	71
Gambar 4.70 Memberi Effect	71
Gambar 4.71 Mengatur Scale.....	71
Gambar 4.72 Membuat Layer dan Memberikan Efek	72
Gambar 4.73 Mengubah Scale	72
Gambar 4.74 Memberikan Efek Pada Teks	73
Gambar 4.75 Mengatur Scale.....	73
Gambar 4.76 Memasukan Logo ke Layer.....	74
Gambar 4.77 Membuat Teks.....	74
Gambar 4.78 Membuat Layer Baru	75
Gambar 4.79 Mengatur Position dan Opacity.....	76
Gambar 4.80 Memberikan Matte Pada Teks.....	76
Gambar 4.81 Mengubah Track Matte	76
Gambar 4.82 Mengubah Audio Levels	77
Gambar 4.83 Membuat Teks.....	77
Gambar 4.84 Membuat Layer Baru	77
Gambar 4.85 Mengatur Position dan Opacity.....	78
Gambar 4.86 Memberikan Matte Pada Teks.....	78
Gambar 4.87 Mengubah Matte	79
Gambar 4.88 Membuat Layer Baru	79
Gambar 4.89 Membuat Project Baru	80
Gambar 4.90 Menentukan Nama File dan Lokasi Penyimpanan.....	80

Gambar 4.91 Menentukan Sequence.....	81
Gambar 4.92 Import File.....	81
Gambar 4.93 Memasukan Project Ke Time Line Sequence	82
Gambar 4.94 Menambahkan Efek Transisi.....	82
Gambar 4.95 Export Video	83
Gambar 4.96 Jendela Proses Rendering.....	83

