

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA SAHABAT CITY
TOUR DAN TRAVEL YOGYAKARTA DENGAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



disusun oleh

Bibit Aries Kustanto

20.22.2393

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA SAHABAT CITY
TOUR DAN TRAVEL YOGYAKARTA DENGAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Bibit Aries Kustanto

20.22.2393

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA SAHABAT CITY TOUR DAN TRAVEL YOGYAKARTA DENGAN MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bibit Aries Kustanto

20.22.2393

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 08 Juli 2022

Dosen Pembimbing,

Mei P Kurniawan, M.Kom.

NIK. 190302458

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA
SAHABAT CITY TOUR DAN TRAVEL YOGYAKARTA
DENGAN MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bibit Aries Kustanto

20.22.2393

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Juli 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bernardhed, M.Kom

NIK. 190302243

Mulia Sulistiyono, M.Kom

NIK. 190302248

Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 02 Agustus 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

PERNYATAAN

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, 20 Agustus 2022



Bibit Aries Kustanto

20.22.2393

HALAMAN MOTTO

When they thought that i wasn't gone pan out, I got plan. They say that success is the greatest revenge, tell all your friends.

(J. Cole)

Libertà che ho nelle vene, Libertà che mi appartiene
Libertà che è libertà, Vivo la vita, così, alla giornata con quello che dà
("Kebebasan yang saya miliki di pembuluh darah saya, kebebasan yang menjadi milik saya, kebebasan yang merupakan kebebasan. Aku menjalani hidup sampai hari ini dengan apa yang di berikannya")

(Franco Califano)

PERSEMBAHAN

Kami Persembahkan Kepada :

1. Allah SWT, yang telah melipahkan berkah, hidayah, ilmu dan kenikmatan yang luar biasa sampai saat ini. Alhamdulillah
2. Kedua Orang Tua saya. Bapak Widodo, Ibu Sudilah dan adik saya Khayla Aurora Cendana yang saya cintai dan sayangi. Terimakasih atas segalanya sampai saat ini. Senyum kalian adalah semangat saya.
3. Bapak Mei P. Kurniawan, sebagai Dosen Pembimbing. Terimakasih atas bimbingan, arahnya, motivasi dan kesabarannya.
4. Kepada Pakde, Bude & Saudara, terimakasih nasehat dan dorongan semangat buat saya pribadi dan keluarga.
5. Mas Angga Pradityo Saputro dan keluarga, pemilik Sahabat City Tour dan Travel. Terimakasih telah mengizinkan untuk melakukan penelitian.
6. Sahabat-sahabat dirumah Abidin, Ade Setiawandi, Fauzi Hartono, Ismail bin Mail, Obay Sobari, Sergi Alamsyah serta teman – teman yang lainnya yang tidak bisa sebutkan satu per satu. Terimakasih bantuan tenaga dan motivasinya, kalian luar biasa.
7. Sahabat Kontrakan Gurameh. Andrian Cungskring, Alim Mandra, Sugab, Cak Jonnas, Fajar Bocil, Viki Bule, Bedul, Al-Baaqy serta teman – teman lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu. Terimakasih bantuan tenaga dan motivasinya, kalian luar biasa.
8. Teman – Teman D3MI01, serta teman – teman semuanya yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu. Terimakasih kalian luar biasa.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan atas Kehadirat Allah SWT karena berkat nikmat serta hidayah-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan baik. Laporan tugas akhir ini kami buat setelah terlaksananya kuliah kerja lapangan dengan baik di Dimention Cleaning Shoes beralamatkan di Jl. Ring Road Utara, Mancasan Kidul No.1, Condongcatur, Depok, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Tujuan akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Program Sarjana S1 Jurusan Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta. Dengan selesainya laporan tugas akhir ini, maka kami mengucapkan banyak terimakasih atas bantuan, dukungan dan berbagai informasi yang diberikan kepada kami selama praktek kerja berlangsung. ucapan terimakasih ini juga saya ucapkan kepada :

1. Allah SWT
2. Orang Tua, Bapak Sidik dan Ibu Sri Kusmiyati
3. Universitas Amikom Yogyakarta
4. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M
5. Bapak Hanif Al-Fatta, M.Kom
6. Bapak Mei P. Kurniawan, M.Kom
7. Angga Pradityo Saputro
8. Pakde, Bude, dan Saudara
9. Team Gas Kemana Aja
10. Sahabat kontrakan Gurameh Dan Sahabat Rumah
11. Semua rekan atau pihak yang terlibat

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan dengan segala kekurangannya. Untuk itu penulis mengharapkan adanya kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan dari laporan kerja praktek ini. Akhir kata penulis berharap, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua, terutama rekan-rekan mahasiswa-mahasiswi dan para pembaca.

Yogyakarta, 17 Agustus 2022

Penulis

DAFTAR ISI

Contents

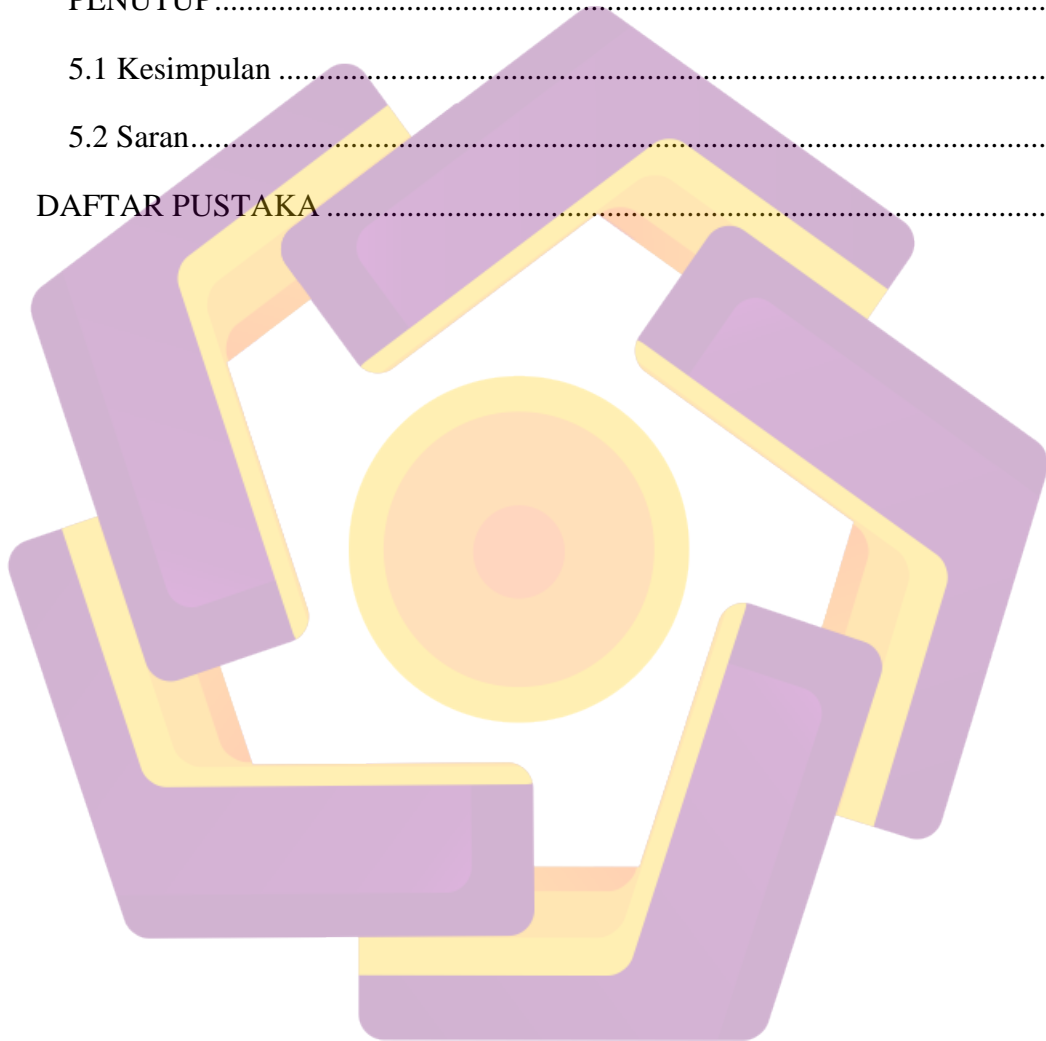
HALAMAN JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
HALAMAN MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.4.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.4.2 Metode Analisis	3
1.4.3 Metode Wawancara.....	3
1.4.4 Metode Literatur.....	4

1.5 Sistematika Penulisan	4
BAB II.....	5
LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Kajian Pustaka.....	5
2.2 Dasar Teori.....	7
2.2.1 Multimedia.....	7
2.3 Animasi	7
2.3.1 Prinsip Animasi.....	7
2.2.3 Motion Graphic	10
2.2.4 Pertimbangan Motion Graphic	10
2.2.4.1 Spatial.....	10
2.2.4.2 Temporal	10
2.2.4.3 Live Action.....	10
2.2.4.4 Typographic	10
2.2.5 Company Profile	11
2.4 Iklan.....	11
2.4.1 Jenis Iklan Berdasarkan Media yang Digunakan.....	11
1. Iklan Cetak	11
2. Iklan Advertorial	11
3. Iklan Display	12
4. Iklan Elektronik.....	12
5. Iklan Perusahaan	12
6. Iklan Layanan Masyarakat	12
2.4.2 Jenis Iklan Berdasarkan Isinya.....	12
1. Iklan Pengumuman.....	12

2. Iklan Penerangan.....	12
3. Iklan Reklame	13
2.4.3 Pembuatan Iklan yang Baik dan Efektif Untuk Konsumen	13
2.4.4 Pentingnya Kreatifitas dalam Merancang Pesan.....	14
2.4.5 Adobe Premier	15
2.4.6 Adobe After Effects	15
2.4.7 Adobe Photoshop CC 2019.....	15
2.5 Proses Pembuatan Animasi.....	16
2.5.1 Pra Produksi.....	16
2.5.2 Produksi	17
2.5.2.1 Pembuatan Objek/Gambar Ilustrasi	17
2.5.2.2 Pengambilan Audio.....	17
2.5.3 Pasca Produksi	17
2.6 Konsep Dasar Analisis Sistem	18
2.6.1 Pengertian analisis SWOT	18
2.7 Metode Testing.....	19
2.7.1 Skala Likert	19
2.7.2 Skala Menentukan Interval	20
2.7.3 Rumus Presentasi	21
BAB III	22
METODE PENELITIAN.....	22
3.1 Gambaran umum.....	22
3.1.1 Profil Sahabat City Tour dan Travel	22
3.1.2 Visi Sahabat City Tour dan Travel	22
3.1.3 Misi Sahabat City Tour dan Travel.....	22

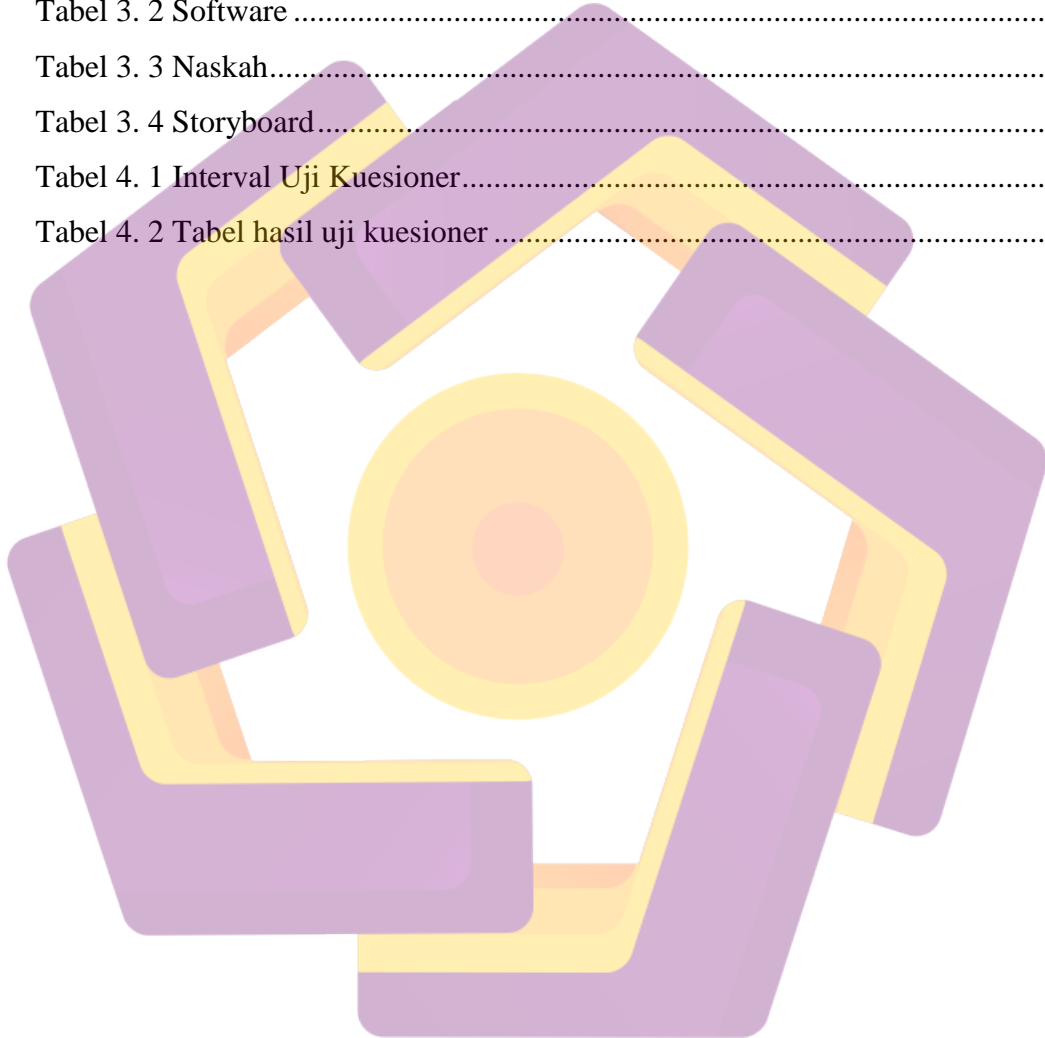
3.1.4 Logo Sahabat City Tour dan Travel.....	23
3.1.5 Media sosial Sahabat City Tour dan Travel.....	23
3.2 Pengumpulan Data	23
3.2.1 Metode Wawancara.....	23
3.3 Analisis.....	24
3.3.1 Analisis SWOT	24
3.3.2 Solusi Yang Disarankan.....	25
3.3.3 Solusi Yang Dipilih.....	25
3.4 Analisis Kebutuhan Sistem	25
3.4.1 Kebutuhan Fungsional	25
3.4.2 Kebutuhan Non-Fungsional	26
3.4.2.1 Analisis Kebutuhan Hardware	26
3.4.2.2 Analisis Kebutuhan Software.....	27
3.4.2.3 Analisis Kebutuhan Brainware	27
3.5 Tahap Perancangan	27
3.5.1 Pra Produksi	27
BAB IV	32
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	32
4.1 Implementasi	32
4.1.1 Produksi	32
4.1.1.1 Pembuatan Objek	32
4.1.1.2 Pengambilan dan Penyuntingan Audio	35
4.1.2 Pasca Produksi	36
4.1.2.1 Animating.....	36
4.1.2.2 Compositing	39

4.1.2.3 Rendering	41
4.2 Pembahasan.....	42
4.2.1 Pengujian (Testing)	42
BAB V.....	47
PENUTUP.....	47
5.1 Kesimpulan	47
5.2 Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA	48



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Analisis SWOT	19
Tabel 2. 2 Pernyataan dan Skor dalam Skala Likert	20
Tabel 2. 3 Rumus Interval.....	20
Tabel 3. 1 Hardware.....	26
Tabel 3. 2 Software	27
Tabel 3. 3 Naskah.....	28
Tabel 3. 4 Storyboard.....	30
Tabel 4. 1 Interval Uji Kuesioner.....	44
Tabel 4. 2 Tabel hasil uji kuesioner	44



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Logo Sahabat City Tour Travel.....	23
Gambar 3. 2 Media Sosial Sahabat City Tour dan Travel	23
Gambar 4. 1 Pen Tool	32
Gambar 4. 2 Brush Tool.....	32
Gambar 4. 3 Magic Wand Tool.....	32
Gambar 4. 4 Membuat File Baru	33
Gambar 4. 5 Pembuatan Objek Tugu	33
Gambar 4. 6 Pewarnaan Objek Tugu	34
Gambar 4. 7 Manajemen File.....	35
Gambar 4. 8 Rekaman Suara.....	35
Gambar 4. 9 Tampilan Efek Pitch Shifter	36
Gambar 4. 10 Settingan Efek Pitch Shifter	36
Gambar 4. 11 Composition Settings	37
Gambar 4. 12 Import file.....	38
Gambar 4. 13 Transformasi Dasar	38
Gambar 4. 14 Membuat Pergerakan dengan Keyframe	38
Gambar 4. 15 Plugin Typewriter.....	39
Gambar 4. 16 Membuat Project Baru	39
Gambar 4. 17 Pengaturan Sequence.....	40
Gambar 4. 18 Pengaturan Volume Level Pada Audio	40
Gambar 4. 19 Hasil Editing Audio.....	41
Gambar 4. 20 Setting Rendering Adobe Premiere Pro	41
Gambar 4. 21 Hasil Output Video.....	42

INTISARI

Dalam zaman modern seperti sekarang ini, peranan teknologi informasi dari waktu ke waktu terus meningkat dan tentunya sangat dibutuhkan. Khususnya dalam bidang multimedia, saat ini sangat di butuhkan sebagai media promosi. Karena perkembangan perekonomian dunia serta usaha perdagangan yang sangat pesat menjadikan teknologi multimedia sebagai kebutuhan sebagai kebutuhan yang sangat penting perannya dalam menghadapi persaingan global. Dunia usaha kini semakin memperhatikan masalah teknologi, khususnya dalam penyampaian produknya kepada konsumen, karena pada masa sekarang sebuah badan usaha pasti memiliki media untuk menyampaikan informasi tentang produknya kepada masyarakat. Untuk itulah dalam tugas akhir ini penulis mengambil judul “Perancangan dan Pembuatan Iklan pada Sahabat City Tour dan Travel Yogyakarta dengan motion graphic”.

Pada pembuatan iklan promosi ini dibagi tiga tahapan yaitu pra-produksi, produksi dan pasca-produksi serta menggunakan teknik animasi 2D motion graphic diharapkan bisa menarik perhatian masyarakat atau wisatawan yang menyaksikannya.

Saat ini media promosi perusahaan sudah berjalan pada instagram dan pembuatan iklan ini dilakukan dengan menggunakan strategi periklanan media yang merupakan hasil dari perpaduan proses animasi aplikasi multimedia. Dan hasil analisis didapat bahwa dengan melakukan pemasaran melalui iklan terhadap “Sahabat City Tour dan Travel” akan lebih efektif dan efisien. Selain itu juga dapat meningkatkan persewaan mobil Sahabat City Tour dan Travel agar perusahaan semakin tersebar luas dan di kenal oleh masyarakat.

Kata kunci : multimedia, teknologi, iklan

ABSTRACT

In this modern era, information technology has become an essential part and plays a huge role in every aspects of life. Epecially of multimedia for application, information, technology is tend to be used as a promotional tool. The rapid growth of World Economy and Business made technology of multimedia plays a key role to face the global comptitiveness. In this era, improving technology become a primary need for every business companies, especially to deliver their product to thr customers. Nowadays, media of information is a must-have tool for the business company deliver the information of their product to the society. Therefore, for the final assignment, the writer take, “Perancangan dan Pembuatan Iklan pada Sahabat City Tour dan Travel Yogyakarta dengan motion graphic” as a title of this paper.

In making this promotional advertisement divided into three stages namely pre-production, production and post-production and using 2D motion graphic animation techniques are expected to attract the attention of the public or tourists who watch it.

Currently the company's promotional media has been running like Instagram and making these advertisements done using media advertising strategies which are the result of the integration of the multimedia application animation process. And the results of the analysis found that by marketing through advertisements on "Sahabat City Tour dan Travel" will be more effective and efficient. Increasingly widespread and known by the public.

Keywords : *multimedia, technology, advertisement*