

**PEMBUATAN IKLAN MOTION GRAPHIC PADA CAFE KALUA
COFFEE & BUBLE TEA BAR YOGYAKARTA
SEBAGAI SARANA MEDIA PROMOSI**

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta
untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Pada jenjang Program Diploma – Program Studi Manajemen Informatika



Disusun oleh

Anis Satuzahroh 17.02.0131

Bernaldi Aditya Putra 17.02.0145

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN IKLAN MOTION GRAPHIC PADA CAFE KALUA
COFFEE & BUBLE TEA BAR YOGYAKARTA
SEBAGAI SARANA MEDIA PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Anis Satuzahroh 17.02.0131

Bernaldi Aditya Putra 17.02.0145

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing

Tugas Akhir pada tanggal 22 Februari 2020

Dosen Pembimbing



Jaenl. S.Kom., M.Eng.

NIK. 190302068

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN IKLAN MOTION GRAPHIC PADA CAFE KALUA
COFFEE & BUBLE TEA BAR YOGYAKARTA
SEBAGAI SARANA MEDIA PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Anis Satuzahroh 17.02.0131

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Agustus 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Yuli Astuti, M.Kom
NIK. 190302146

Sharazita Dyah Anggita, M.Kom
NIK. 190302285

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 Agustus 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama Mahasiswa : ANIS SATU ZAHROH

NIM : 17.02.0131

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

**Pembuatan Iklan Motion Graphic pada Cafe Kafe Coffee & Bubble Tea Bar Yogyakarta
Sebagai Sarana Media Promosi**

Dosen Pembimbing : Irni S.koni, M.Eng

1. Karya tulis ini benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Amikom Yogyakarta maupun di perguruan tinggi lainnya
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan, penelitian, SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau penemuan orang lain kecuali secara wajar terdapat dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam daftar pustaka pada karya tulis ini
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas Amikom Yogyakarta
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apa lagi dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benar dalam pernyataan ini, maka SAYA menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah saya peroleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan Tinggi

Yogyakarta, 28 Agustus 2021

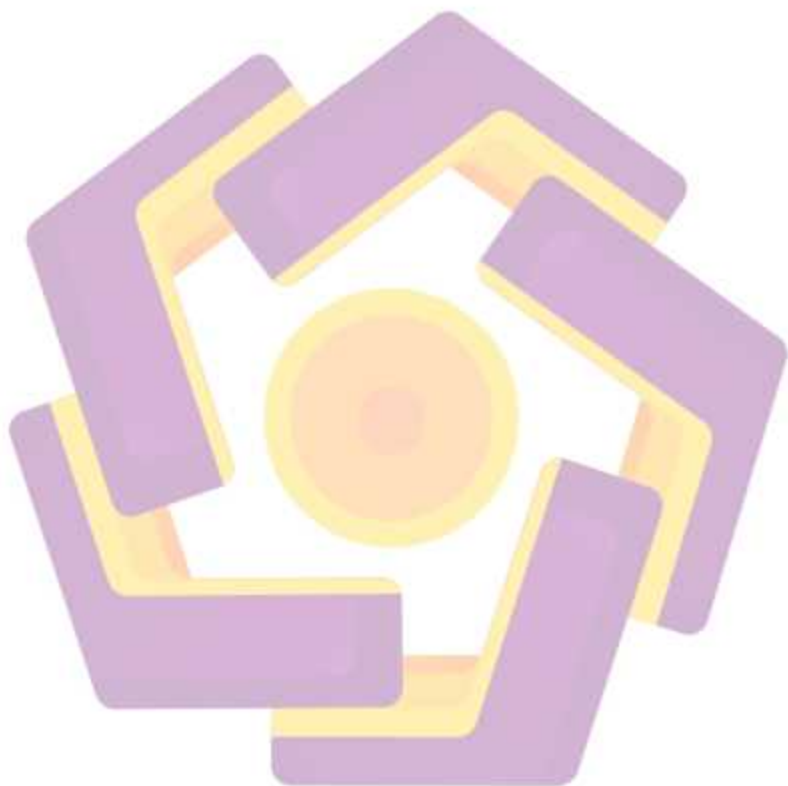
Yang menyatakan,



ANIS SATU ZAHROH
NIM 17.02.0131

MOTTO

BERUSAHA, BERSYUKUR, IKLAS, TAWAKAL



PERSEMBAHAN

Assalamuallaikum Warahmatullahi Wabarakatu, Puji syukur kita panjatkan kepada Allah Yang Maha Esa yang telah memberikan kesempatan, kesehatan, dalam penyusunan Tugas Akhir untuk mendapatkan gelar Diploma Manajemen Informatika. Sebelumnya saya berterima kasih kepada kedua orang tua, Dosen Pembimbing Bapak Jaeni, S.Kom, M.Eng selaku dosen penguji , partner tugas akhir saya Almarhum Bernaldi Aditya Putra dan teman-teman yang sudah membantu dalam penyusunan Tugas Akhir.



KATA PENGANTAR

Assalamuallaikum wr.wb

Puji dan syukur kita panjatkan kepada Allah SWT atas berkat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan judul "Pembuatan Iklan Motion Graphic pada Caf  Kalua Coffee & Buble Tea Bar Yogyakarta Sebagai Sarana Promosi" Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan program pendidikan D3 Manajemen Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Diploma-3 dan untuk memperoleh gelar sarjana computer. Selama mengikuti pendidikan Diploma-3 Manajemen Informatika sampai dengan proses penyelesaian Tugas Akhir di Universitas Amikom Yogyakarta, sebagai pihak telah memberikan fasilitas, membantu, membina, dan membimbing penulis. Maka untuk itu penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih khususnya 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 Jaeni, S.Kom, M.Eng Selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dan pembuat Tugas Akhir.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama masa perkuliahan.
5. Terima kasih untuk Alm. Bernaldi Aditya Putra selaku Partner Tugas Akhir yang membantu untuk menyusun Tugas Akhir
6. Terima kasih untuk Widiya Rizki Yulandari, S.Kom sahabat yang selalu support dalam penyusunan Tugas Akhir
7. Terima kasih untuk mas Fikry Ardyansyah, S.Kom yang sudah membantu dalam pengeditan video animasi

DAFTAR ISI

JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
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 Analisis	4
1.6.3 Metode Perancangan	5
1.6.4 Produksi	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II Landasan teori	7
2.1.1 Matriks Perbandingan	8
2.2 Multimedia	10
2.2.1 Pengertian Multimedia	10

2.2.2	Elemen Multimedia	10
2.2	Iklan	13
2.2.1	Pengertian Iklan.....	13
2.2.2	Fungsi Iklan	14
2.2.3	Jenis-Jenis Iklan.....	15
2.2.4	Strategi Pembuatan Iklan.....	17
2.3	Motion Graphic	18
2.3.1	Sejarah Motion Graphic	18
2.3.2	Pengertian Motion Graphic	19
2.4	Promosi	20
2.4.1	Pengertian Promosi.....	20
2.4.2	Tujuan Promosi	21
2.5	Konsep Dasar Video	21
2.5.1	Pengertian Video	21
2.5.2	Format Video.....	22
2.6	Analisis SWOT	24
2.7	Tahapan Pengerjaan Video	24
2.7.1	Tahapan Pra Produksi	24
2.7.2	Produksi.....	25
2.7.3	Pasca Produksi.....	26
BAB III	METODE PENELITIAN.....	27
3.1	Tinjauan Umum	27
3.1.1	Sejarah Singkat.....	27
3.1.2	Visi dan Misi	27
3.1.3	Profil Cafe Kalua Coffee & Buble Tea.....	28
3.1.4	Logo Perusahaan	28
3.2	Analisis Kebutuhan Penelitian.....	29

3.2.1 Observasi	29
3.1 Identifikasi Masalah	30
3.2 Hasil Pengumpulan Data	30
3.2.1 Wawancara	30
3.4 Analisis Masalah	31
3.4.1 Langkah Menganalisis Masalah	31
3.4.2 Analisa SWOT	32
3.5 Analisis Kebutuhan	33
3.3.1 Kebutuhan Fungsional	33
3.3.2 Kebutuhan Non-Fungsional	34
3.4 Kelemahan Metode Promosi Lama	35
3.5 Solusi yang diberikan	35
3.6 Alur Perancangan	36
BAB IV	37
PEMBAHASAN	37
4.1 Pra Produksi	37
4.1.1 Tahap Pra-Produksi	37
4.1.2 Perancangan Ide	37
4.1.3 Perancangan Naskah	37
4.1.4 Pembuatan Storyboard	39
4.2 Pembuatan Animasi	42
4.2.1 Proses pengeditan logo	42
4.2.2 Animasi kedai kalula dan proses pembuatanya	43
4.2.3 Menampilkan menu kalula coffee	45
4.2.4 Menampilkan menu coffee espresso	46
4.2.5 Bagian-bagian coffee latte	46
4.2.6 Bagian-bagian mocha	46

4.2.7	Menjelaskan detail tentang bagian-bagian coffee capucino	46
4.2.8	Menampilkan menu makanan pizza	46
4.2.9	Menampilkan menu nasi panggang	47
4.2.10	Menampilkan fasilitas free wifi	47
4.2.11	Animasi tempat di kalula	48
4.2.12	Menampilkan contact person	48
4.2.13	Menyimpan animasi yang telah di buat	49
4.3	Testing	49
4.3.1	Pengujian Alpa (<i>Alpha Test</i>)	49
4.3.2	Perbandingan Kebutuhan Fungsional Dengan Hasil Akhir	53
4.3.3	Perhitungan	55
BAB V		57
PENUTUP		57
1.	Kesimpulan	57
2.	Saran	57
DAFTAR PUSTAKA		58
LAMPIRAN		60

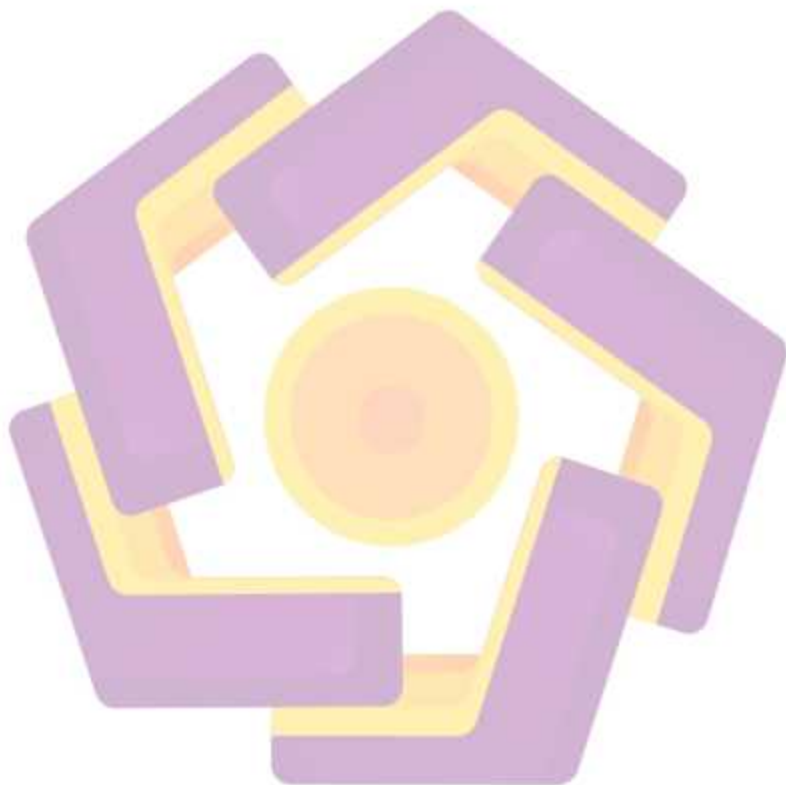
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Matrik Perbandingan.....	8
Tabel 3.1 Visi dan Misi Café Kalua Coffee.....	27
Tabel 3.2 Analisi SWOT.....	32
Tabel 3.3 Kebutuhan Hardware.....	33
Tabel 3.4 Kebutuhan Software.....	33
Tabel 3.5 Jobdes.....	34
Tabel 3.6 Permasalahan dan Solusi.....	34
Tabel 4.1 Perancangan Naskah.....	36
Tabel 4.2 Storyboard.....	38
Tabel 4.3 Pengujian Alpa.....	47
Tabel 4.4Pertanyaan Video Kalua Coffee.....	50
Tabel 4.5 Kuisoner Video Kalua Coffee.....	51
Tabel 4. 6 Bobot Nilai.....	51
Tabel 4.7 Tabel Presentasi Nilai.....	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Instagram Kalua Coffee	2
Gambar 1.2 Facebook Kalua Coffee	2
Gambar 2. 1 Multimedia text	10
Gambar 2. 2 Gambar bitmap dan vector	11
Gambar 2. 3 Multimedia audio	11
Gambar 2. 4 Multimedia video	12
Gambar 2. 5 Multimedia animasi	12
Gambar 2. 6 Penerapan multimedia Virtual Reality	12
Gambar 3.1 Logo Kalua Coffee & Buble Tea	28
Gambar 3.2 Dokumentasi Observasi	29
Gambar 3.3 Dokumentasi Observasi (2).....	29
Gambar 3.4 Alur Penelitian	30
Gambar 3.5 Alur Perancangan.....	35
Gambar 4.1 Proses Pengeditan Logo.....	40
Gambar 4.2 Proses pengeditan logo	41
Gambar 4.3 Proses pembuatan animasi	41
Gambar 4.4 Proses pembuatan animasi	42
Gambar 4.5 Proses pembuatan animasi	42
Gambar 4.6 Menampilkan proses dari peng-editan menu	43
Gambar 4.7 Proses peng-editan bagian mocha.....	44
Gambar 4.8 Animasi pizza	44
Gambar 4.9 Animasi Nasi Panggang.....	45
Gambar 4.10 Animasi fasilitas free wifi	45

Gambar 4.11	Conntac person animasi	46
Gambar 4.12	Ukuran Editan Video	46
Gambar 4.13	MenyimpanEditan Video.....	47
Gambar 4.14	Diagram Kuisioner.....	53



INTISARI

Kalua Coffee sudah berdiri sejak 4 tahun yang lalu. Tempat ini merupakan tempat yang menjual kopi dan snack yang menarik berlokasi di Yogyakarta kemudian saya mempunyai ide untuk membuat video iklan promosi untuk mengambil penelitian dan Tugas Akhir untuk membuat sebuah video iklan dengan menggunakan teknik Animasi Motion Graphic.

Sebagai objek dari penelitian di Kalua Coffee Yogyakarta karena menu yang di jual di kalua coffee belum ada di café-café lain. Tujuannya sebagai media promosi dan pemasaran.

Jadi kehadiran pengenalan perusahaan profile dengan teknik motion graphic bisa mendukung dan memperbaiki kekurangan dalam promosi Kalua Coffee Yogyakarta. Karena itu, penulis ingin mengembangkan yang lebih menarik media pengenalan perusahaan dengan judul "PEMBUATAN IKLAN MOTION GRAPHIC PADA CAFE KALUA COFFEE & BUBLE TEA BAR YOGYAKARTA SEBAGAI SARANA MEDIA PROMOSI"

Kata kunci: Profil Perusahaan, Motion Grafis, Media Publikasi.

ABSTRACT

Kalua Coffee has been established since 4 years ago. This place is a place that sells coffee and interesting snacks in Yogyakarta then I have the idea to make a promotional video advertisement to take research and a Final Project to make a video advertisement using Motion Graphic Animation techniques.

As the object of research at Kalua Coffee Yogyakarta because the menus sold at Kalua Coffee do not yet exist in other cafes. The goal is as a media promotion and marketing.

So the introduction of company profiles with motion graphic techniques can support and correct deficiencies in the promotion of Kalua Coffee Yogyakarta. Therefore, the author wants to develop a more attractive media introduction to the company with the title "MAKING MOTION GRAPHIC ADVERTISING AT CAFE KALUA COFFEE & BUBLE TEA BAR YOGYAKARTA AS A MEDIA PROMOTION MEANS"

Keywords: Company Profile, Motion Graphic, Publication Media.

