

**PERANCANGAN IKLAN WISATA KERAJINAN DESA GAMPLONG
YOGYAKARTA DENGAN KONSEP MOTION GRAPHIC**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Dwi Hartanto

16.02.9531

Tito Febriyanto

16.02.9532

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**PERANCANGAN IKLAN WISATA KERAJINAN DESA GAMPLONG
YOGYAKARTA DENGAN KONSEP MOTION GRAPHIC**

TUGAS AKHIR

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



disusun oleh

Dwi Hartanto

16.02.9531

Tito Febriyanto

16.02.9532

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN IKLAN WISATA KERAJINAN DESA GAMPLONG YOGYAKARTA DENGAN KONSEP MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dwi Hartanto 16.02.9531

Tito Febriyanto 16.02.9532

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 24 November 2017

Dosen Pembimbing


Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN IKLAN WISATA KERAJINAN DESA GAMPLONG
YOGYAKARTA DENGAN KONSEP MOTION GRAPHIC**
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dwi Hartanto 16.02.9531

Tito Febriyanto 16.02.9532

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Januari 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126



Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 2 Maret 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN IKLAN WISATA KERAJINAN DESA GAMPLONG
YOGYAKARTA DENGAN KONSEP MOTION GRAPHIC**
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dwi Hartanto 16.02.9531

Tito Febriyanto 16.02.9532

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Januari 2018

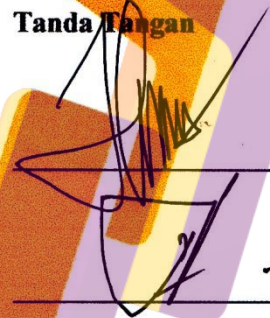
Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tangga 12 Maret 2018

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 isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang 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 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 kami pribadi.

Yogyakarta, 1 Mei 2018



Nama Dwi Hartanto
NIM. 16.02.9531

PERNYATAAN

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

Yogyakarta, 1 Mei 2018



Nama Tito Febriyanto
NIM. 16.02.9532

MOTTO

“ Sesungguhnya setelah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai urusan dunia maka bersungguh-sungguhlah dalam beribadah. Dan hanya kepada tuhanmulah berharap ”

(Q.s Al insyirah 6-8)

“ Ketika orang lain meragukanmu, yang harus kamu lakukan adalah percaya pada dirimu sendiri dan buktikan kemampuanmu ”

“ Masa depan adalah apa yang kita lakukan sekarang, dan roda kehidupan mengajarkan hidup tak boleh bergantung sebab hasil adalah buah dari kerja”

~ KENTUX ~

"nikmatilah hari ini, karena kemarin telah berlalu dan hari esok belum tentu ada"

"terkadang akan lebih baik merasa bahagia dengan apa yang kita miliki, daripada memenuhi mimpi tetapi hal itu bisa membunuhmu"

~ TITO ~

PERSEMBAHAN

Assalamu'alaikum wr.wb

Puji syukur tak henti-hentinya diucapkan kepada dzat yang maha terpuji Allah.SWT yang dengan segala kebesaran dan kasih sayangnya memberikan nikmat berupa sehat, iman, islam, dan akal sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Selain itu banyak faktor yang mendorong semangat penulis agar terus maju dan tidak pernah lelah memberi masukan kepada penulis. Tugas akhir ini penulis persembahkan untuk

1. “*Bapak, Ibu kuh tercinta termuah* terimakasih atas semua dukungan, kasih sayang, keringat, dan doa yang tidak pernah putus serta tanpa henti membingbing saya. Sehingga penulis bisa lulus di waktu yang pas”
2. “*Agus Purwanto, M.Kom* selaku dosen pembimbing, terimakasih pak atas semua ilmu, waktu dan yang slalu sabar untuk bimbingan dan koreksinya”
3. Kakak – kakak ku yang baik hati dan selalu memberi semangat dan motivasi dari awal hingga akhir untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini
4. Ardi alias plontang, temen saya yang telah banyak memberi kesabaran dan keyakinan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
5. “My Superb Team Siwok, benjol, ardi plontang, tito, asep, permadi, guruh, tiyan serta masih bnyak lagi gak bisa saya sebut satu per satu dan buat CV.Plainthing Group terimakasih atas dukungan, waktu serta keringat kalian”
6. Desa wisata kerajinan gamplong terima kasih banyak..
7. Dan ku persembahkan tugas akhir ini untuk yang slalu bertanya...

“Kapan tugas akhir mu selesai ??”

Terlambat lulus atau lulus tidak tepat waktu bukan sebuah kejahatan, bukan sebuah aib. Alangkah kerdilnya jika mengukur kepintaran seseorang hanya dari siapa yang paling cepat lulus. Bukanlah sebaik- baik tugas akhir adalah tugas akhir yang cepat selesai? Baik itu selesai tepat waktu maupun tidak tepat waktu.

Demikian persembahan ini disampaikan dan saya ucapkan terimakasih kepada semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang sudah membantu dan memberi dukungan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.

Wassalamuallaikum.wr.wb

PERSEMBAHAN

Assalamu'alaikum wr.wb

Dengan segala puja dan puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa dan atas dukungan dan do'a dari orang-orang tercinta, akhirnya Tugas Akhir ini dapat dirampungkan dengan. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya khaturkan rasa syukur dan terimakasih saya kepada:

1. Tuhan YME, karena hanya atas izin dan karuniaNya maka tugas akhir ini dapat dibuat. Puji syukur yang tak terhingga pada Tuhan penguasa alam yang meridhoi dan mengabulkan segala do'a.
2. Bapak dan Ibu saya, yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta do'a yang tiada henti untuk saya, karena tiada kata seindah lantunan do'a dan tiada do'a yang paling khusuk selain do'a yang terucap dari orang tua. Ucapan terimakasih saja takkan pernah cukup untuk membalas kebaikan orang tua.
3. Bapak dan Ibu Dosen pembimbing, penguji dan pengajar, yang selama ini telah tulus dan ikhlas meluangkan waktunya untuk menuntun dan mengarahkan saya, memberikan bimbingan dan pelajaran yang tiada ternilai harganya, agar saya menjadi lebih baik. Terimakasih banyak Bapak dan Ibu dosen, jasa kalian akan selalu terpatri di hati.
4. Adik saya yang senantiasa memberikan dukungan, semangat dan do'anya untuk keberhasilan ini.

5. Rekan tugas akhir saya yang selalu menggebu gebu dalam menyelesaikan tugas akhir ini, tanpa semangat, dukungan dan bantuan tak kan mungkin aku sampai disini, terimakasih untuk canda tawa, tangis, dan perjuangan yang kita lewati bersama dan terimakasih untuk kenangan manis yang telah mengukir selama ini.

6. Tidak lupa untuk teman – teman saya yang selalu membantu dan menyemangati saya.

Terimakasih yang sebesar-besarnya untuk kalian semua, akhir kata saya persembahkan skripsi ini untuk kalian semua, orang-orang yang saya sayangi. Dan semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat dan berguna untuk kemajuan ilmu pengetahuan di masa yang akan datang, Aamiinnn.

Wassalamuallaikum.wr.wb

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaykum wr.wb

Bismillahirrohmanirrohim

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufik dan hidayah-nya kepada kita semua. Tak lupa semoga shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada jungjunan kita Nabi Muhammad SAW., kepada keluarganya, sahabatnya, kepada kita semua, serta kepada seluruh umatnya hingga akhir zaman yang menjadikan sebagai uswatun hasanah, suri tauladan yang baik.

Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Diploma III dan untuk memperoleh gelar Ahli Madya.

Dengan Selesainya Tugas Akhir ini, maka Penulis tak lupa mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom, selaku Ketua Jurusan Manajemen Informatika UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan tugas akhir.
4. Bapak dan Ibu Dosen UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama masa kuliah.
5. Semua keluarga besar penulis terutama untuk kedua orang tua yang tidak pernah lelah memberikan dukungan, semangat, dan do'a kepada penulis.
6. Teman-teman yang banyak memberikan bantuan baik moril maupun materil.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian tugas akhir ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan tugas akhir ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan tugas akhir ini. Namun penulis tetap berharap tugas akhir ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Wassalamu'alaikum wr,wb

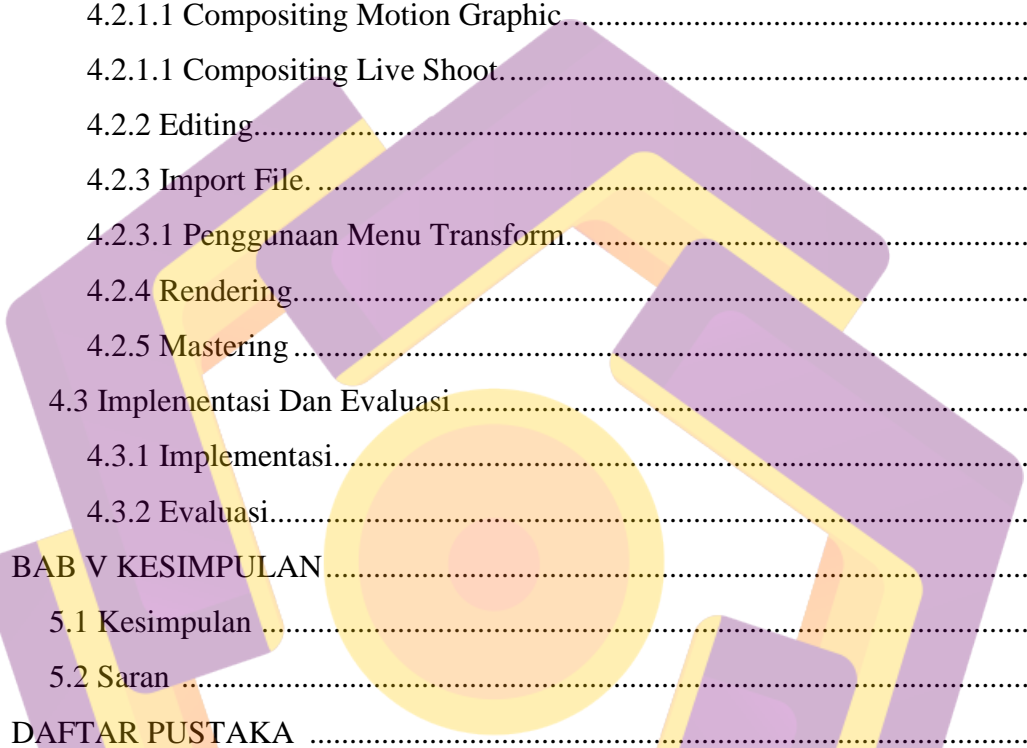
Yogyakarta, Maret 2018

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	vi
MOTO.....	viii
PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	xiii
HALAMAN DAFTAR ISI	xv
HALAMAN DAFTAR TABEL	xviii
HALAMAN DAFTAR GAMBAR.....	xix
INTISARI.....	xxi
<i>ABSTRACT</i>	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Metode Penelitian	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.2 Iklan.....	10
2.2.1 Gambaran Umum Tentang Iklan	10
2.2.2 Pengertian Iklan	10
2.2.3 Unsur – Unsur Iklan.....	12
2.3 Multimedia	13
2.3.1 Perkembangan Multimedia.....	14

2.3.2 Objek Multimedia.....	15
2.3.3 Elemen Multimedia	16
2.4 Animasi	18
2.4.1 Pengertian Animasi.....	18
2.4.2 Jenis Animasi.....	18
2.5 Motion Graphic	20
2.5.1 Sejarah Motin Graphic	20
2.5.2 Pengertian Motin Graphic	21
2.5.3 Prinsip Dasar Animasi.....	22
2.5.4 Metode Pembuatan Motin Graphic	26
2.6 Tahapan Pembuatan Animasi.....	28
2.6.1 Tahap Pra Produksi.....	28
2.6.2 Tahap Produksi	30
2.6.3 Tahap Pasca Produksi.....	31
2.7 Live Shoot	33
BAB III TINJAUAN UMUM.....	35
3.1 Gambaran Umum	35
3.1.1 Sejarah Berdirinya Wisata Kerajinan Desa Gamplong.....	35
3.1.2 Visi Dan Misi.....	38
3.1.1 Informasi Umum.....	38
3.1.2 Struktur Organisasi	39
3.1.3 Hasil Karya Kerajinan Desa Gamplong	40
3.1.4 Fasilitas Wisata Kerajinan Desa Gamplong	44
3.1.5 Paket Wisata Kerajinan Desa Gamplong.....	46
3.2 Tahap Pra Produksi	48
3.2.1 Ide	48
3.2.2 Tema	48
3.2.3 Konsep	49
3.2.3 Storyboard.....	49
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	53
4.1 Produksi.....	53



4.1.1 Produksi Aset Karakter.....	53
4.1.1 Produksi Video.....	55
4.1.1 Produksi Suara	57
4.2 Pasca Produksi.....	57
4.2.1 Compositing.....	58
4.2.1.1 Compositing Motion Graphic.....	58
4.2.1.1 Compositing Live Shoot.....	60
4.2.2 Editing.....	60
4.2.3 Import File.....	61
4.2.3.1 Penggunaan Menu Transform.....	61
4.2.4 Rendering.....	66
4.2.5 Mastering.....	66
4.3 Implementasi Dan Evaluasi.....	67
4.3.1 Implementasi.....	67
4.3.2 Evaluasi.....	68
BAB V KESIMPULAN	70
5.1 Kesimpulan.....	70
5.2 Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	72

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Hasil Produksi Desa Gamplong	41
Tabel 3.2 Story Board	49



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia	15
Gambar 2.2 Contoh Storyboard	29
Gambar 2.3 Contoh Drawing	30
Gambar 2.4 Contoh Coloring	30
Gambar 2.5 Contoh Software Pengelola Sound	31
Gambar 2.6 Contoh Aplikasi Editing	32
Gambar 2.7 Contoh Rendering	33
Gambar 4.1 Drawing Objek	54
Gambar 4.2 Pewarnaan Drawing Objek	54
Gambar 4.3 Objek Environment / Lingkungan	54
Gambar 4.4 Pewarnaan Objek Environment / Lingkungan	55
Gambar 4.5 Kamera Canon 60d Dengan Lensa Fix 50mm	55
Gambar 4.6 Drive Memory Card Pada Windows	56
Gambar 4.7 Aplikasi Smart Recorder	57
Gambar 4.8 Penyimpanan Dubbing Pada Windows	57
Gambar 4.9 Composition Setting After Effek	58
Gambar 4.10 Composition Motion Graphic	59
Gambar 4.11 Tampilan Form New Proyek	60
Gambar 4.12 Menjalankan Gabungan Video	60
Gambar 4.13 Import File	61
Gambar 4.14 Penggunaan Parameter Scale	62
Gambar 4.15 Penggunaan Parameter Position	62
Gambar 4.16 Penggunaan Parameter Rotation	63
Gambar 4.17 Penggunaan Parameter Opacity	63
Gambar 4.18 Penggunaan Mode Parenting	64
Gambar 4.19 Penggunaan Plug In Untuk Text	65
Gambar 4.20 Pemberian Background Music	65
Gambar 4.21 Proses Rendering Di Adobe Premiere Pro	66
Gambar 4.22 Mastering Video Dengan Nero	66

Gambar 4.23 Implementasi Ke Dalam bentuk Cd 67
Gambar 4.24 Unggahan ke youtube..... 67
Gambar 4.25 Riview Pihak Gamplong 74



INTISARI

Desa Gamplong merupakan salah satu desa wisata kerajinan yang ada di Yogyakarta. Salah satu keunikan yang dimiliki Desa Gamplong yaitu pembuatan tenun secara tradisional dengan menggunakan ATBM. Berbagai kerajinan yang dihasilkan antara lain : *plece mate*, tas, kotak *tissue*, hiasan dinding, material tenun, dan berbagai *souvenir*. Sebagai upaya peningkatan nilai penjualan agar lebih dikenal oleh masyarakat di luar Kota Yogyakarta atau di daerah lain dengan harapan meningkatnya jumlah kunjungan Wisata Kerajinan Desa Gamplong melalui media promosi Iklan Wisata Kerajinan.

Perancangan media promosi ini menggunakan konsep *motion graphic* yang dimodifikasi. Teknik dalam mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi. Dalam konsep perancangan, diciptakan model iklan yang dikolaborasi video yang mendukung nilai jual tanpa menghilangkan dan mengubah citra yang telah dibentuk sebelumnya, serta media promosi yang melambungkan kebersamaan dan kreatifitas diharapkan dapat meningkatkan citra positif.

Perancangan ini menghasilkan suatu produk berupa iklan yang lebih mempresentasikan citra positif wisata kerajinan supaya lebih dikenal oleh masyarakat luas guna meningkatkan nilai penjualan hasil kerajinan. Hasil dari perancangan ini diharapkan dapat menjadi Iklan Wisata serta bisa digunakan sebagaimana mestinya.

Kata Kunci: Wisata Kerajinan Desa Gamplong Yogyakarta, *souvenir*, *motion graphic*

ABSTRACT

Gamplong village is one of the handicraft tourism in Yogyakarta. One of the uniqueness of the village gamplong is making traditional weaving using atmb. Various crafts produced include: plece mate, handbags, tissue boxes, wall hangings, weaving materials and various souvenirs. As an effort to increase the value of sales to be better known by people outside the city of Yogyakarta or in other areas in the hope of increasing the number of tourist visits handicraft villages gamplong through media campaign advertising craft tours.

The design of this promotional media using the concept of motion graphics in the modification. Techniques in collecting data through observation, interview and documentation. In the concept of design in creating advertising models in video collaboration that supports the selling value without eliminating and changing the image that has been formed previously, and the media campaign that symbolizes togetherness and creativity is expected to improve the positive image.

This design produces a product in the form of advertisement that is more to present positive image of tourism craft to be more known by the wider community in order to increase the value of the sale of handicrafts. The results of this design is expected to be a tourist attraction and can be used properly.

Keyword: *handicraft tourism gamplong Yogyakarta village, souvenirs, motion graphic.*