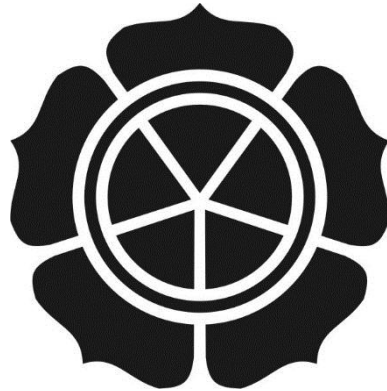


**PEMBUATAN IKLAN TELEVISI GEMBIRA LOKA ZOO DENGAN
MENGGABUNGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC
DAN LIVE SHOOT**

SKRIPSI



disusun oleh

Ayu Citra Yelly

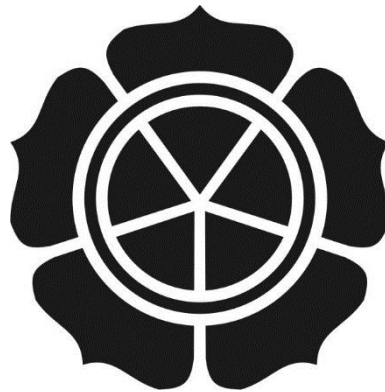
12.12.6563

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PEMBUATAN IKLAN TELEVISI GEMBIRA LOKA ZOO DENGAN
MENGAUNGKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC
DAN LIVE SHOOT**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Ayu Citra Yelly

12.12.6563

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN IKLAN TELEVISI GEMBIRA LOKA ZOO DENGAN
MENGGABUNGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC
DAN LIVE SHOOT**


yang disusun oleh

Ayu Citra Yelly

12.12.6563

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 09 Februari 2016

Dosen Pembimbing,


Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBUATAN IKLAN TELEVISI GEMBIRA LOKA ZOO DENGAN
MENGGABUNGKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC
DAN LIVE SHOOT

yang disusun oleh

Ayu Citra Yelly

12.12.6563

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Februari 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Robert Marco, MT
NIK. 190302228

Dony Ariyus, M.Kom
NIK. 190302128

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 29 Februari 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.

NIK. 190302001

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, 3 Februari 2016



Ayu Citra Yelly
NIM. 12.12.6563

MOTTO

Apa pun yang Terjadi JANGAN pernah menyerah

SABAR

Jangan MALAS dan Menunda nunda WAKTU

SEMANGAT

Ingat Kedua Orang tua

Jangan Lupa Sholat dan Berdoa



PERSEMBAHAN

Untuk kedua orang tua ku tersayang, Mama Yeni dan Bapak Jally Oemar dan tidak lupa pula untuk saudari ku tersayang kakak (Eva Yelly), Teta (Vivi Yelly), Ayang (Ade Putri Octriva Yelly), dan adik tersayang Uwa (Mawar Alghifanni Yelly)

Terima kasih sudah memberikan Doa dan Dukungan luar biasa dari kalian terutama Teta yang sudah membiayain kuliah dan uang jajan kami selama di jogja. Mama dan Bapak yang sudah berusaha buat kami agar bisa kuliah dan tak putus untuk mendoakan anak-anak nya, trimakasih Ma,Pak I love you so so so so much 😊

KATA PENGANTAR

Allhamdulillah, Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya kepada setiap umat-Nya, serta shalawat salam juga tidak lupa penulis kirimkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan teladan mulia dan menuntun umatnya, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM. Sajian ini juga sebagai bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan jenjang Program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Penyelesaian skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dengan sangat baik memberi arahan dan asran dalam pembuatan skripsi penulis.
4. Kedua Orang Tua mama dan bapak dan saudari saudari tersayang yang telah memberi dukunga dan doa yang sangat ampuh bagi penulis.
5. Untuk Samson Barnea, S.Kom (yang maksa di taro S., Kom ☺) terimakasih banyak sudah banyak membantu memberi semangat , menemani disaat yang susah dan senang terima kasih banyak ,, love you
6. Untuk anak BASECAMP Samson, Kak Ana, Widya, Adel, Bude Ncus terimakasih banyak sudah menjadi teman selama di kuliah teman yang gokil

saling menghina, konyol, lebay, memperdebatkan hal yang ga penting, saling cari pembelaan saling membuli , pertemanan aneh ada di kalian,, kalian LUAR BIASAH.....

7. Untuk Hakim Ahjusi terimakasih ahjusi sudah membantu membuat stroyboard udah 3X dan Running Man nya juga ☺
8. Terimakasih untuk keluarga Kost Putri Sekar melati No.7 condong catur sleman yogyakarta. Sudah menjadi keluarga Spertempat Tinggal Gila Bereng Triak” girang main getrich yang ga bosan”.
9. Untuk teman satu kelas 12.S1-SI.04 terimakasih sudah menjadi teman yang ramai di kelas memberi dukungan, teman seperjuangan memberikan pengalaman yang Luar biasa. Khusus eka gede temen yang Sperjuangn Sperbimbingan akhirnya kita lulus bareng.

Penulis tentunya menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karna itu penulis berharap adanya masukan dan kriptikan yang daat membangunkan dan menambah kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 03 Februari 2016

Penulis

Ayu Citra Yelly

DAFTAR ISI

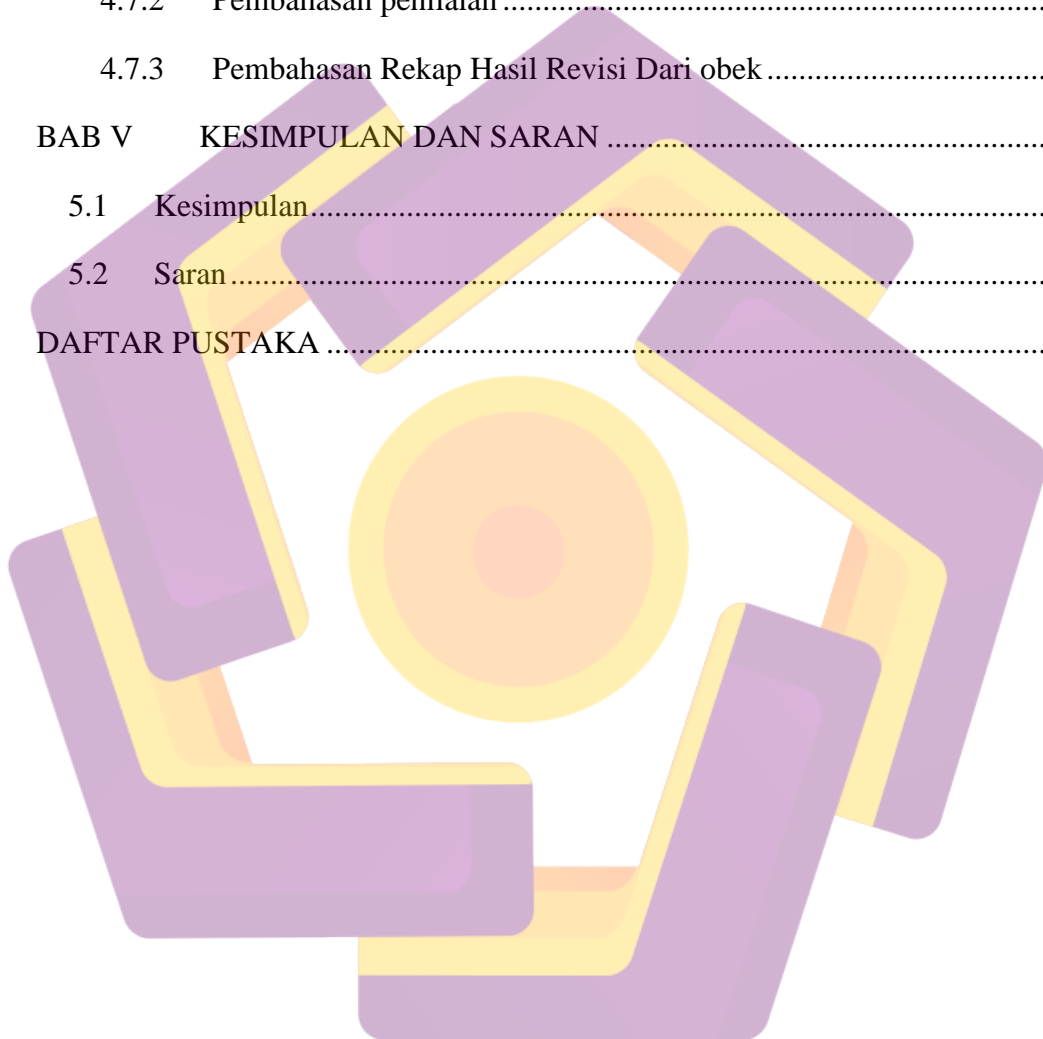
JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PERNGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
INTISARI.....	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	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	4

1.6.4	Evaluasi	5
1.7	Sistematika Penulisan.....	5
BAB II	LANDASAN TEORI.....	7
2.1	Tinjauan Pustaka	7
2.2	Konsep Dasar Multimedia.....	7
2.2.1	Sejarah Multimedia	7
2.2.2	Definisi Mutimedia	8
2.2.3	Objek – objek Multimedia	8
2.3	Konep Dasar Periklanan	11
2.3.1	Sejarah periklanan televisi	11
2.3.2	Definisi Periklanan.....	12
2.3.3	Jenis-Jenis Iklan	13
2.3.4	Kelebihan dan kelemahan iklan televisi.....	15
2.4	Konsep dasar Video.....	17
2.4.1	Definisi Video	17
2.4.2	Kategori Video.....	18
2.5	Konsep Teknik <i>Motion Graphic</i>	18
2.5.1	Sejarah <i>Motion Graphic</i>	18
2.6	Definisi Live Shoot	20
2.6.1	Unsur teknis dalam live shoot.....	21
2.7	12 prinsip animasi	22
2.7.1	Squash and Stretch	22
2.7.2	<i>Anticipation</i>	22
2.7.3	<i>Stanging</i>	22
2.7.4	<i>Straight-Ahead Action and Pose-To- Pose</i>	23

2.7.5	<i>Follow – Trough and Overlapping Action</i>	23
2.7.6	<i>Slow In – Slow Out</i>	23
2.7.7	<i>Arcs</i>	24
2.7.8	<i>Secondary Action</i>	24
2.7.9	<i>Timing</i>	24
2.7.10	<i>Exaggeration</i>	25
2.7.11	<i>Solid drawing</i>	25
2.7.12	<i>Appeal</i>	26
2.8	<i>Storyboard</i>	26
2.9	Tahap Memproduksi Iklan Televisi.....	27
2.9.1	Tahap Praproduksi	27
2.9.2	Tahap Produksi	27
2.9.3	Tahap Pasca produksi.....	28
2.10	Analisis SWOT.....	28
2.11	Analisis kebutuhan sistem	30
2.11.1	Kebutuhan Fungsional	31
2.11.2	Kebutuhan Nonfungsional	31
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN	32
3.1	Tinjauan Umum.....	32
3.1.1	Profil Gembira Loka	32
3.1.2	Sejarah Gembira Loka.....	33
3.1.3	Visi Dan Misi	34
3.1.4	Sarana prasarana.....	35
3.1.5	Struktur organisasi	36
3.1.6	Logo Gembira Loka Zoo.....	36

3.2	Analisi Sistem.....	37
3.2.1	Deskripsi Sistem	37
3.2.2	Analisis Kelemahan Sisitem	37
3.2.3	Analisis SWOT	37
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem	39
3.3.1	Fungsional.....	39
3.3.2	Nonfungsional.....	39
3.4	Perancangan <i>Video</i> Iklan.....	41
3.4.1	Rancangan Konsep <i>Video</i> Iklan	41
3.4.2	Rancangan Naskah <i>Video</i> Iklan	41
3.4.3	Rancangan <i>Storyboard video</i> iklan	43
3.5	Media Penyampaian	49
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	50
4.1	Implementasi	50
4.2	Tahap Produksi.....	50
4.2.1	Pengambilan Gambar Video	51
4.2.2	Proses Capturing	61
4.2.3	Capturing Video.....	61
4.3	Animasi <i>Motion Graphic</i>	65
4.3.1	Pembuatan <i>Motion Graphic</i> Logo.....	65
4.3.2	Pembuatan <i>Motion graphic</i> Maskot gembira Loka Zoo	68
4.3.3	Pembuatan <i>Motion Graphic</i> peta area wifi	71
4.4	Perekaman Narasi.....	73
4.5	Tahap Pasca Produksi.....	74
4.5.1	<i>Editing</i> TahapAwal	74

4.5.2	<i>Editing</i> Tahap Akhir.....	81
4.6	Tampilan Akhir Iklan GembiraLoka Zoo	85
4.7	Pembahasan	90
4.7.1	Pembahasan kebutuhan fungsional	90
4.7.2	Pembahasan penilaian	92
4.7.3	Pembahasan Rekap Hasil Revisi Dari obek.....	96
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	97
5.1	Kesimpulan.....	97
5.2	Saran.....	97
	DAFTAR PUSTAKA	99



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Matrik SWOT	30
Tabel 3.1 Kualitatif Matrik SWOT	38
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras	39
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Lunak	40
Tabel 3.4 <i>Storyboard</i>	43
Tabel 4.1 <i>File Mentah Hasil Take</i>	62
Tabel 4.2 Hasil Seleksi <i>Video</i>	65
Tabel 4.3 <i>File Perekaman Narasi Iklan</i>	74
Tabel 4.4 Tampilan Akhir Iklan Gembira Loka Zoo	85
Tabel 4.5 Pembahasan Kebutuhan Fungsional	90
Tabel 4.6 Pembahasan Tabel hasil Rekap Revisi	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Anticipation</i>	22
Gambar 2.2 <i>Straight-Ahead Action and Pose-To- Pose</i>	23
Gambar 2.3 <i>Arcs</i>	24
Gambar 2.4 <i>Exaggeration</i>	25
Gambar 2.5 <i>Solid Drawing</i>	25
Gambar 2.6 <i>storyboard</i>	26
Gambar 3.1 Pintu masuk Gembira Loka Zoo	32
Gambar 3.2 Struktur Organisasi Gembira Loka Zoo	36
Gambar 3.3 Logo Gembira Loka Zoo	36
Gambar 4.1 Proses kegiatan produksi	50
Gambar 4.2 Maskot memberi salam dan ajakan	52
Gambar 4.3 <i>tallnet</i> bertemu maskot	53
Gambar 4.4 <i>Tallent</i> Beli tiket dan ada animasi harga Tiket Taring	53
Gambar 4.5 <i>tallent</i> pegang hp dan ada animasi wifi	54
Gambar 4.6 animasi <i>illustrasi</i> peta area wifi	55
Gambar 4.7 Kapal Katamaran	55
Gambar 4.8 <i>tallent</i> ngobrol dengan maskot	56
Gambar 4.9 Speed Boat	57
Gambar 4.10 Bumper Boat	57
Gambar 4.11 Sekuter air khusus anak anak	58
Gambar 4.12 Tallen mengendarai Motor ATV	59
Gambar 4.13 Interaksi Reptil	60
Gambar 4.14 Logo Gembira Loka Zoo	60
Gambar 4.15 Tampilan awal <i>Adobe After Effect</i>	66
Gambar 4.16 <i>compositing</i> Setting	66
Gambar 4.17 <i>Import file</i>	67
Gambar 4.18 <i>Rendering</i>	67
Gambar 4.19 Proses <i>rendering</i>	68
Gambar 4.20 tampilan awal <i>Autodeks Maya</i>	68
Gambar 4.21 <i>Modeling</i> Maskot	69

Gambar 4.22 <i>texturing</i> maskot.....	69
Gambar 4.23 <i>Ringing</i> Maskot	70
Gambar 4.24 <i>Animation</i> Maskot	70
Gambar 4.25 <i>Setting render</i>	71
Gambar 4.26 proses render	71
Gambar 4.27 Tampilan awal <i>Adobe Illustrator</i>	72
Gambar 4.28 <i>Setting new document</i>	72
Gambar 4.29 Buat Peta	73
Gambar 4.30 <i>Save project</i>	73
Gambar 4.31 Tampilan Awal <i>Adobe Premiere</i>	75
Gambar 4.32 Buka File Project.....	76
Gambar 4.33 <i>Replace With after effect composition</i>	76
Gambar 4.34 Save File Name	77
Gambar 4.35 <i>Import file 3d</i>	77
Gambar 4.36 Atur Animasi.....	78
Gambar 4.37 Hasil <i>Premiere</i>	78
Gambar 4.38 <i>Replace with After Effect Composition</i>	79
Gambar 4.39 Save File.....	79
Gambar 4.40 Import File.....	80
Gambar 4.41 Atur Animasi.....	80
Gambar 4.42 Hasil <i>Premiere</i>	81
Gambar 4.43 Tampilan Awal <i>Adobe Premiere Pro CS6</i>	82
Gambar 4.44 <i>Sequence Preset</i>	82
Gambar 4.45 Import File.....	83
Gambar 4.46 Timeline Video.....	83
Gambar 4.47 Rendering	84
Gambar 4.48 Rendering Video	84
Gambar 4.49 File video Hasil Rendering.....	85
Gambar 4.50 Gambar Tabel Penilaian Ke-1	93
Gambar 4.51 Gambar Tabel penilaian revisi ke-2	94
Gambar 4.52 gambar tabel revisi ke 3	95

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Pernyataan Wawancara Objek	1
Lampiran B Penilaian Iklan dari Pihak Objek	2
Lampiran C Catatan Revisi Dari Pihak Gembira Loka Zoo	3
Lampiran D Penilaian Iklan revisi Ke -2 Dari Pihak Gembira Loka	4
Lampiran E Penilaian Iklan Revisi Ke 3 Dari pihak Gembira Loka	5
Lampiran F Surat Pernyataan Setuju Dengan Iklan yang di Buat	6
Lampiran G Surat Tanda Sudah Menayangkan Iklan di RBTv.....	7



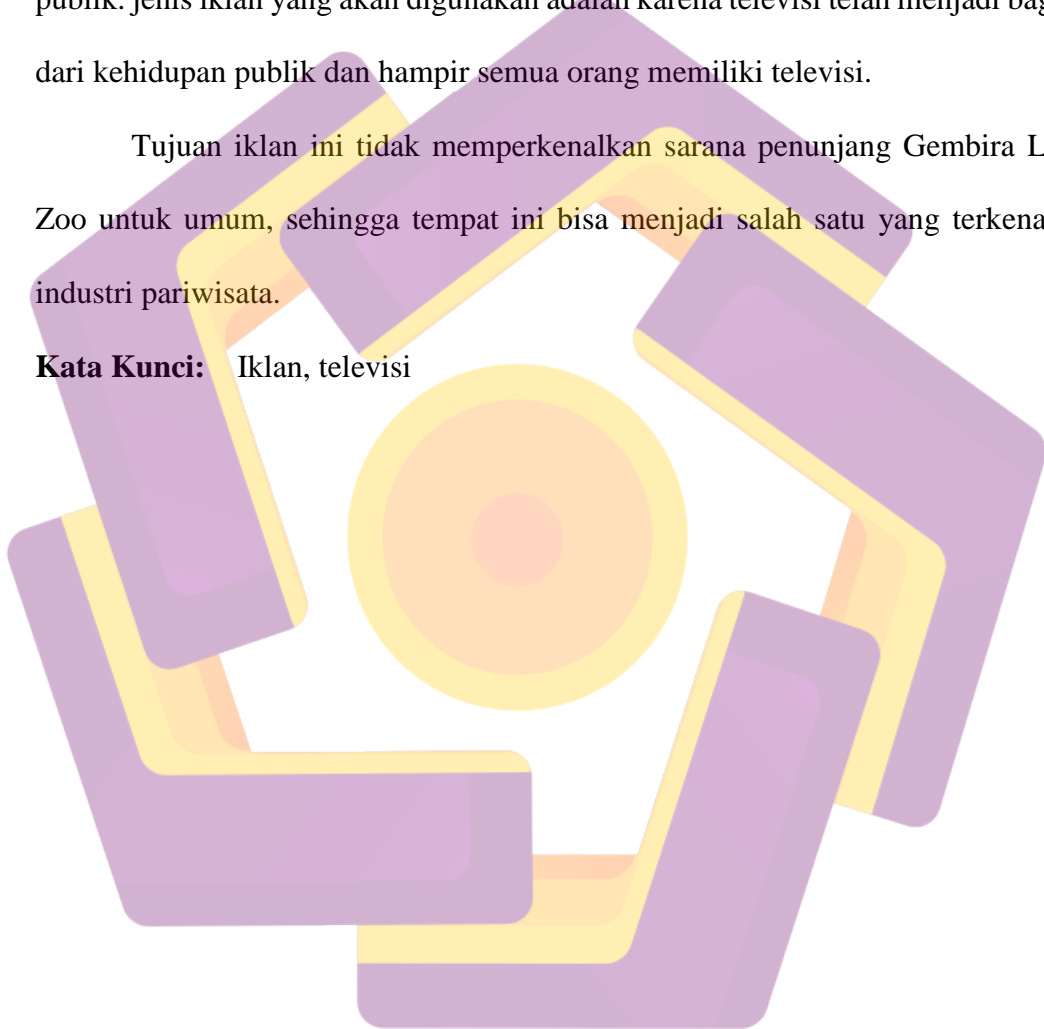
INTISARI

Gembira Loka Zoo, tepatnya berada dari kebun raya no 2 yogyakarta, kebun binatang Gembira Loka ingin memperkenalkan wahana beramin yang mereka miliki.

Iklan merupakan media untuk memperkenalkan objek wisata ini kepada publik. jenis iklan yang akan digunakan adalah karena televisi telah menjadi bagian dari kehidupan publik dan hampir semua orang memiliki televisi.

Tujuan iklan ini tidak memperkenalkan sarana penunjang Gembira Loka Zoo untuk umum, sehingga tempat ini bisa menjadi salah satu yang terkenal di industri pariwisata.

Kata Kunci: Iklan, televisi



ABSTRACT

Gembira loka zoo, precisely located of kebun raya no 2 yogyakarta, the gembira loka zoo want introduce his whicle is ownd show to public.

Advertising is a media to introduce these attraction to the public . the kind of advertisemnet that will be used is because the television has become part of the public life and almost everyone has television.

The purpose of this ad is no introduce supporting facialities gembira loka zoo to the public, so that this place can be one of famaous in torism industries.

Keyword: Advertising. Television

