

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN
INFOKONTRAKAN.COM MENGGUNAKAN
EFEK VINTAGE, EFEK 3D, DAN
MANIPULASI GREEN SCREEN**

SKRIPSI



disusun oleh

Antoni

12.12.6559

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN
INFOKONTRAKAN.COM MENGGUNAKAN
EFEK VINTAGE, EFEK 3D, DAN
MANIPULASI GREEN SCREEN**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Antoni

12.12.6559

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN
INFOKONTRAKAN.COM MENGGUNAKAN
EFEK VINTAGE, EFEK 3D, DAN
MANIPULASI GREEN SCREEN**

yang disusun oleh

Antoni

12.12.6559

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 November 2015

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M.KOM
NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN
INFOKONTRAKAN.COM MENGGUNAKAN
EFEK VINTAGE, EFEK 3D, DAN
MANIPULASI GREEN SCREEN

yang disusun oleh

Antoni

12.12.6559

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 12 November 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 November 2015

KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 20 November 2015

Meterai
Rp. 6.000

Antoni
NIM. 12.12.6559

MOTTO

1. Jangan pernah malu untuk maju, karena malu hanya menjadikan diri kita tidak akan pernah mengetahui dan memahami segala sesuatu hal dalam hidup ini. Saya percaya bahwa apapun yang saya terima hari ini adalah yang terbaik yang Tuhan berikan.
2. Selalu lakukan yang terbaik, karena apa yang kita terima hari ini adalah hasil dari perbuatan kita sebelum nya, dan yakinlah ketika kita lakukan yang terbaik hari ini maka akan baik pula yang kita dapat.
3. Jangan pernah menolak kesempatan yang ada di depan kita, karena kesempatan tidak akan datang untuk kedua kali nya.
4. kesuksesan itu bukan di ukur dari hasil yang kita capai, tetapi kesuksesan itu bagaimana proses kita mencapai nya.
5. Jangan pernah melakukan sesuatu tanpa restu orang tua, karena restu orang tua itu akan mempermudah semua yang akan kita lakukan.

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmatnya, sehingga Skripsi ini bisa terselesaikan. Skripsi ini saya persembahkan kepada orang-orang yang berperan penting dalam penyelesaian Skripsi ini :

1. Untuk Keluargaku Tercinta :

Syamsir (Bapak)
Nuraina (Ibu)
Alisan (Abang)
Ermawati (Kakak)
Tania (Adek)
Aleysah (Keponakan)

Yang selalu memberikan semangat dan do'a untuk menyelesaikan Skripsi ini.

2. Untuk STMIK AMIKOM Yogyakarta, tempat saya menimba ilmu di jenjang perkuliahan.

3. Untuk calon istriku Desi Larasati, dan sahabat ku, Didik basuki, Riza ariputra, Rendi, Indra setya permana, PratikNo, Rahman Hakim, Ade setiawan dan keluarga besar S1 Si-04.

4. Untuk ANF KARYA (INFOKONTRKAN.COM) yang telah mengizinkan melakukan penelitian.

5. Untuk Woodpecker Studio Jogja yang telah menyediakan tempat Syuting.

6. Terima kasih banyak kepada semua pihak yang telah banyak membantu selama ini dalam penyelesaian skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur yang tidak akan pernah berhenti penulis persembahkan untuk ALLAH SWT yang selalu memberikan rahmat, hidayah serta kekuatan nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan waktu yang diinginkan penulis. Tidak lupa pula selawat beriring salam penulis haturkan kepada junjungan alam yaitu Nabi Besar Muhaammad SAW, yang telah membawa umat manusia ke jalan yang benar, sehingga penulis dan umat manusia dapat merasakan indahnya islam.

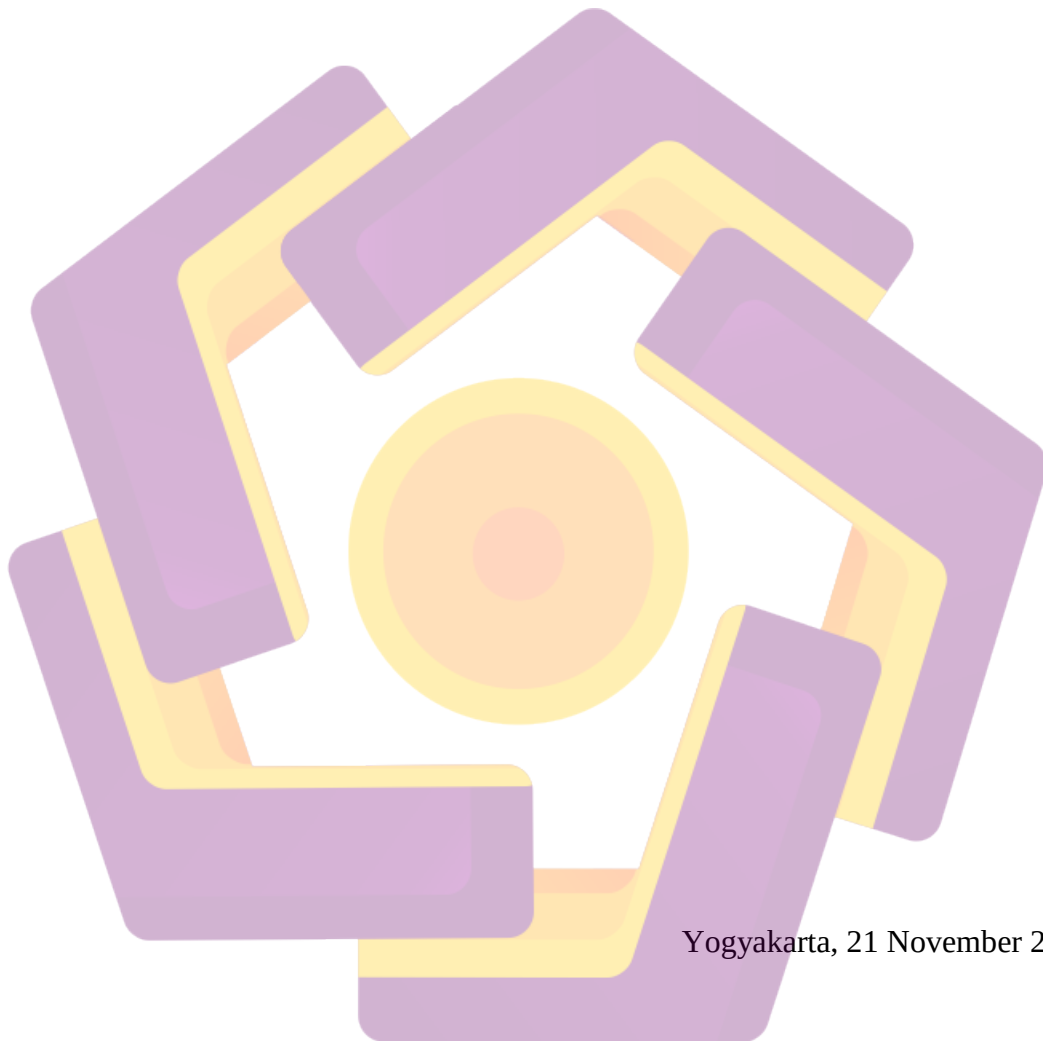
Skripsi ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan bagi mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta serta sebagai bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar sarjana komputer.

Dengan menyelesaikan skripsi ini, penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryanto, MM. Selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom, selaku dosen pembimbing, yang selalu memotivasi saya dan memberi saran dan kritik yang sangat bermanfaat dalam menyelesaikan skripsi saya.
4. Ibu Zumrotus sa'adah sebagai direktur ANF KARYA (infokontrakan.com) yang telah memberikan izin melakukan izin melakukan penelitian.
5. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah

kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.



Yogyakarta, 21 November 2015

(Antoni)
penyusun

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
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 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Analisis	4
1.6.3 Metode Perancangan	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Multimedia	7
2.2.1 Devinisi Multimedia	7
2.2.2 Objek-objek Multimedia	8
2.2.3 Audio.....	10

2.2.4	<i>Video</i>	10
2.2.5	Interaktifas.....	11
2.3	Periklanan	11
2.3.1	Defenisi Iklan	11
2.3.2	Pembagian Iklan Secara Khusus	13
2.4	Iklan Televisi	15
2.4.1	Sejarah Periklanan Televisi.....	15
2.4.2	Tujuan Periklanan Televisi	16
2.4.3	Proses Memproduksi Iklan Televisi.....	21
2.4.4	Teknik Pengambilan Gambar.....	22
2.4.5	Bidikan Kamera	23
2.4.6	Pergerakan Kamera	24
2.5	<i>Green Screen</i>	26
2.5.1	Pengertian <i>Chrom Key</i> atau <i>Green Screen</i>	26
2.6	Efek <i>Vintage</i>	27
2.7	Analisis Swot.....	28
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		29
3.1	Gambaran Umum	29
3.1.1	ANF KARYA (www.infokontrakkan.com).....	29
3.1.2	Visi dan Misi ANF KARYA.....	30
3.2	Analisis Sistem	32
3.2.1	Identifikasi Masalah Sistem Lama	32
3.2.2	Analisis Swot	33
3.2.3	Analisis Kebutuhan Sistem Baru	36
3.2.4	Analisis Terhadap Teknik <i>Green Screen</i>	37
3.2.5	Analisis Penerapan <i>Visual Effect</i>	38
3.2.6	Analisis Penerapan Animasi 3D.....	38
3.2.7	Analisis Kebutuhan Informasi	39
3.2.8	Analisis Kebutuhan Fungsional	39
3.2.9	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	39
3.3	Studi Kelayakan Sistem.....	41

3.4	Biaya dan Manfaat Pembuatan Iklan.....	42
3.5	Media Iklan.....	44
3.6	Informasi Rate Penayangan.....	44
3.7	Tahap Praproduksi Iklan.....	44
3.7.1	Perancangan Ide Iklan.....	44
3.7.2	Konsep Iklan (infokontrakan.com)	44
3.7.3	Naskah Iklan Televisi (infokontrakan.com).....	45
3.7.4	<i>Storyboard</i> Iklan (infokontrakan.com).....	48
3.7.5	Perancangan Jadwal <i>Syuting</i>	51
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	52
4.1	Implementasi	52
4.2	Tahap Produksi.....	52
4.2.1	Pengambilan Gambar <i>Video</i> Iklan	53
4.2.2	Proses <i>Capturing Video</i>	63
4.3	Pembuatan Animasi.....	66
4.3.1	Pembuatan Animasi 3D Handphone	66
4.3.2	Pembuatan Animasi Peta.....	69
4.4	Perekaman Narasi.....	72
4.5	Tahap Pascaproduksi	72
4.5.1	Pengeditan Animasi <i>Green Screen</i>	73
4.5.2	Pengeditan Animasi <i>Green Screen</i> 3d Handphone.....	73
4.5.3	Pengeditan Animasi Layar Komputer.....	75
4.5.4	Pengeditan Animasi <i>Green Screen</i> Penjelasan <i>Website</i>	76
4.5.5	<i>Caloring Vintage</i>	78
4.6	Editing Tahap Akhir	80
4.7	Tampilan Akhir Iklan (infokontrakan.com)	83
4.9	Hasil Pengujian Dan Pembahasan Iklan (<i>Testing</i>)	86
BAB V	PENUTUP	89
5.1	Kesimpulan.....	89
5.2	Saran	91
DAFTAR PUSTAKA		92

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	10 Merek Top Dunia	19
Tabel 3.1	Strategi Analisis Swot	33
Tabel 3.2	Faktor Kelayakan	42
Tabel 3.3	Biaya Pembuatan Iklan.....	43
Tabel 3.4	<i>Storyboard</i> Iklan.....	48
Tabel 3.5	Perancangan Jadwal Syuting	51
Tabel 4.1	Hasil <i>Perekaman Video</i>	64
Tabel 4.2	<i>Mensortir File Video</i> Hasil Iklan.....	65
Tabel 4.3	<i>File Hasil Perekaman</i> Narasi Iklan.....	72
Tabel 4.4	Tampilan Akhir Iklan (infokontrakan.com).....	83
Tabel 4.5	Hasil Kuesioner Iklan (infokontrakan.com) Untuk Masyarakat / Mahasiswa.....	87
Tabel 4.6	Hasil Kuesioner Iklan (infokontrakan.com) Untuk Karyawan (infokontrakan.com).....	88

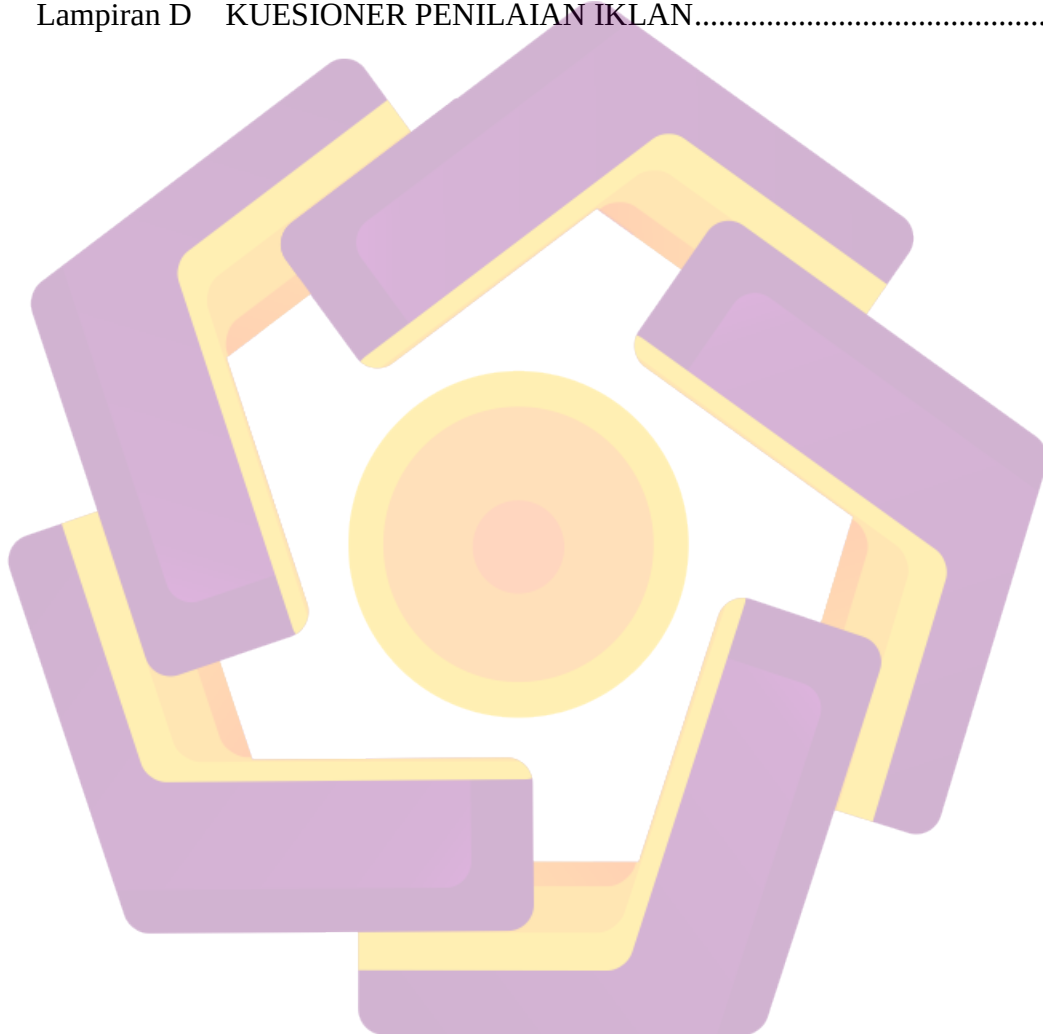
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Iklan Pampers Yang Bersifat INovatif	17
Gambar 2.2	Iklan Panasonic Yang Bersifat Persuasif.....	18
Gambar 2.3	Iklan Nike Yang Bersifat Pengikat.....	18
Gambar 2.4	Iklan Intel Pentium 4	20
Gambar 2.5	Iklan Volvo Contoh Iklan Aktivitas Lain	20
Gambar 4.1	Alur Proses Produksi	52
Gambar 4.2	<i>Scane 1</i>	54
Gambar 4.3	<i>Scane 2</i>	55
Gambar 4.4	<i>Scane 3</i>	56
Gambar 4.5	<i>Scane 4</i>	56
Gambar 4.6	<i>Scane 5</i>	57
Gambar 4.7	<i>Scane 6</i>	58
Gambar 4.8	<i>Scane 7</i>	58
Gambar 4.9	<i>Scane 8</i>	59
Gambar 4.10	<i>Scane 9</i>	60
Gambar 4.11	<i>Scane 10</i>	60
Gambar 4.12	<i>Scane 11</i>	61
Gambar 4.13	<i>Scane 12</i>	62
Gambar 4.14	<i>Scane 13</i>	62
Gambar 4.15	<i>Scane 14</i>	63
Gambar 4.16	Tampilan Awal Autodesk Maya 2010	66
Gambar 4.17	Pembuatan Bentuk Handphone	66
Gambar 4.18	Proses <i>Teksturing</i>	67
Gambar 4.19	Perekaman Gerakan Objek	67
Gambar 4.20	<i>Green Screen</i> HP	68
Gambar 4.21	<i>Render Setting</i>	68
Gambar 4.22	Hasil <i>Render</i>	69
Gambar 4.23	Tampilan Awal Adobe After Effect CS6	69
Gambar 4.24	<i>Composition Setting</i> Peta	70

Gambar 4.25	<i>MengImport File Video</i>	70
Gambar 4.26	<i>Menggerakan Objek</i>	71
Gambar 4.27	<i>Setting Render</i>	71
Gambar 4.28	<i>Rendering</i>	71
Gambar 4.29	<i>Tampilan Awal Adobe After Effect CS6</i>	73
Gambar 4.30	<i>Composition Setting</i>	73
Gambar 4.31	<i>MengImport File Video</i>	74
Gambar 4.32	<i>Keylight (1.2)</i>	74
Gambar 4.33	<i>Penyesuaian Objek 3D</i>	75
Gambar 4.34	<i>Render Video</i>	75
Gambar 4.35	<i>Tata Letak Video</i>	76
Gambar 4.36	<i>Render Video</i>	76
Gambar 4.37	<i>MengImport File Video</i>	77
Gambar 4.38	<i>Keylight (1.2)</i>	77
Gambar 4.39	<i>Animasi Website</i>	77
Gambar 4.40	<i>Animasi Peta</i>	78
Gambar 4.41	<i>Render Video</i>	78
Gambar 4.42	<i>Tampilan Awal Adobe Photoshop CS6</i>	79
Gambar 4.43	<i>Import Video</i>	79
Gambar 4.44	<i>Caloring Vintage</i>	79
Gambar 4.45	<i>Tampilan Awal Adobe Premiere Pro CS6</i>	80
Gambar 4.46	<i>Membuat Halaman Kerja</i>	81
Gambar 4.47	<i>Import Video</i>	81
Gambar 4.48	<i>Menata Video</i>	82
Gambar 4.49	<i>Setting Rendering Video</i>	82
Gambar 4.50	<i>Rendering Video</i>	83
Gambar 4.51	<i>Hasil Video Yang di Render</i>	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A	INFORMASI RATE PENAYANGAN.....	1
Lampiran B	PENAYANGAN IKLAN DI RBTB 3	3
Lampiran C	SURAT PERNYATAAN DARI (INFOKONTRAKAN.COM)....	4
Lampiran D	KUESIONER PENILAIAN IKLAN.....	5



INTISARI

Seiring pesatnya perkembangan teknologi saat ini kebutuhan akan informasi yang benar sangat dibutuhkan untuk mempermudah dalam memilih segala sesuatu yang menjadi kebutuhan kita. Iklan televisi adalah salah satu media informasi yang sangat membantu untuk memenuhi kebutuhan informasi tersebut.

Dengan demikian penelitian ini akan berdampak positif bagi (infokontrakan.com) yang masih kurang dalam promosi dalam periklanan televisi. Dalam iklan ini akan memperlihatkan kemudahan yang di berikan oleh (infokontrakan.com) mengenai informasi rumah kontrakkan yang berada di wilayah Yogyakarta kepada calon konsumen nya.

Perkembangan multimedia saat ini akan sangat membantu membuat iklan ini menjadi menarik dan mudah dipahami oleh konsumen. Dan akhirnya akan berdampak positif bagi pendapatan (infokontrakan.com).

Kata Kunci: (infokontrakan.com), Iklan Televisi, Multimedia.



ABSTRACT

Following the development of recent technology, the needs of correct information is heavily needed to ease us in choosing what we are needed in fulfilling our needs. Television advertisement is one of information media that can help much in fulfilling the needs of the information.

Thus, this research will give positive influence for (infokontrakan.com) which is lack of promotion. In the advertisement it will be shown the advantage provide by (infokontrakan.com) regarding rent house information in Yogyakarta.

It will be a good advantage for its consumers so that it will result in positive effect for (infokontrakan.com) income.

Keyword: (infokontrakan.com), Television Advertisement, Multimedia.

