

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TV MENGGUNAKAN
TEKNIK ANIMASI MOTION GRAFIS DAN TIMELAPSE
PADA PT RUMAH KREASI INDONESIA**

SKRIPSI



disusun oleh

Hendry Kurniawan

12.11.5926

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TV MENGGUNAKAN
TEKNIK ANIMASI MOTION GRAFIS DAN TIMELAPSE
PADA PT RUMAH KREASI INDONESIA**

SKRIPSI

Ditulis dan diajukan untuk memenuhi syarat ujian akhir
guna memperoleh gelar Sarjana Strata-1 pada jurusan Teknik Informasi
di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



disusun oleh

Hendry Kurniawan

12.11.5926

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TV MENGGUNAKAN
TEKNIK ANIMASI MOTION GRAFIS DAN TIMELAPSE
PADA PT RUMAH KREASI INDONESIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Hendry Kurniawan
12.11.5926

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 5 Mei 2015

Dosen Pembimbing,



Barka Satya, M.Kom
NIK.190302126

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TV MENGGUNAKAN
TEKNIK ANIMASI MOTION GRAFIS DAN TIMELAPSE
PADA PT RUMAH KREASI INDONESIA

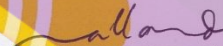
yang disusun oleh
Hendry Kurniaan
12.11.5926
telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Februari 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Akhmad Dahlan, M.Kom
NIK. 190302174



Barka Satva, M.Kom
NIK. 190302126



Nila Feby Puspitasari, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302161



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 14 Maret 2016



KEJELUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI) dan isi dalam skripsi tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis / 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, 29 Februari 2016

Hendry Kurniawan
12.11.5926

MOTTO

**“Melakukan yang tidak pernah anda lakukan adalah Bertumbuh,
Melakukan apa yang tidak ingin anda lakukan adalah Berubah,
Melakukan apa yang tidak berani anda lakukan adalah Dobrakkan,
Jadi, tetaplah bertumbuh, berubah, dan berani melakukan dobrakkan untuk
hidup yang luar biasa”**

“Lakukan Ynag Terbaik, Maka Tuhan akan Memberikan yang terbaik”

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah Tuhan semesta alam, atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya Alhamdulillah skripsi ini bisa terselesaikan. Pada kesempatan ini tidak lupa penulis ucapkan terimakasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan semua nikmatNya sampai saat ini.
2. Kedua orang tua yang telah merawat, mendidik dan banyak hal yang telah dilakukan kepada penulis.
3. Keluarga besar tercinta yang telah banyak memberi doa, motivasi dan bantuan.
4. Pak Barka selaku dosen pembimbing, yang telah sabar membimbing penulis dan memberi motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Teman-teman kontrakan, Surya Aji, Adi Setya, M. Faqih rosyadi, M.Nur Rifai, Hapsari Wiku yang telah memberikan semangat, bantuan, serta hal lain yang tidak bisa ditulis satu persatu.
6. Sahabat dan teman-teman kelas 12-S1TI-03 yang telah berjuang berbagi ilmu dan banyak hal.
7. Pak Tri Pak Joko serta dosen-dosen lain, teman-teman asisten praktikum Hardware Software I, dan senior asisten yang telah memberikan bimbinganya selama ini.
8. Orang yang selalu memberi semangat dan do'a sampai saat ini dan seterusnya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan yang baik serta menjadi motivasi bagi penulis.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata-1 Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta guna memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi yang berjudul *“Perancangan dan Pembuatan Iklan TV Menggunakan Teknik Animasi Motion Grafis dan Timelapse Pada PT Rumah Kreasi Indonesia ”* dengan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Barka Satya, M. Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak saran, bantuan, masukan, dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Sudarmawan, M.T selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Ibu dan Ayah, saudara dan orang tercinta yang telah memberikan doa, kasih sayang, dan dorongan kepada penulis.

5. Dosen praktikum dan teman-teman asisten rumpun Hardware Software I yang telah banyak membagikan ilmu, bimbingan, motivasi, kenangan, dan semangat.
6. Sahabat dan teman-teman kontraan yang saling berbagi dan rasa kekeluargaan yang tinggi.
7. Sahabat dan teman-teman kelas 12-S1TI-03 yang telah berjuang bersama.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu oleh penulis.

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian ini.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca umumnya dan khususnya untuk pengembangan pada bidang multimedia.

Yogyakarta, 29 Februari 2016

Penulis,

Hendry Kurniawan

12.11.5926

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABLE	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Pengumpulan Data	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	10
2.2.1 Pengertian Multimedia	10
2.2.2 Elemen Multimedia	12
2.2.3 Penerapan Multimedia	13
2.3 Konsep Dasar Iklan	14

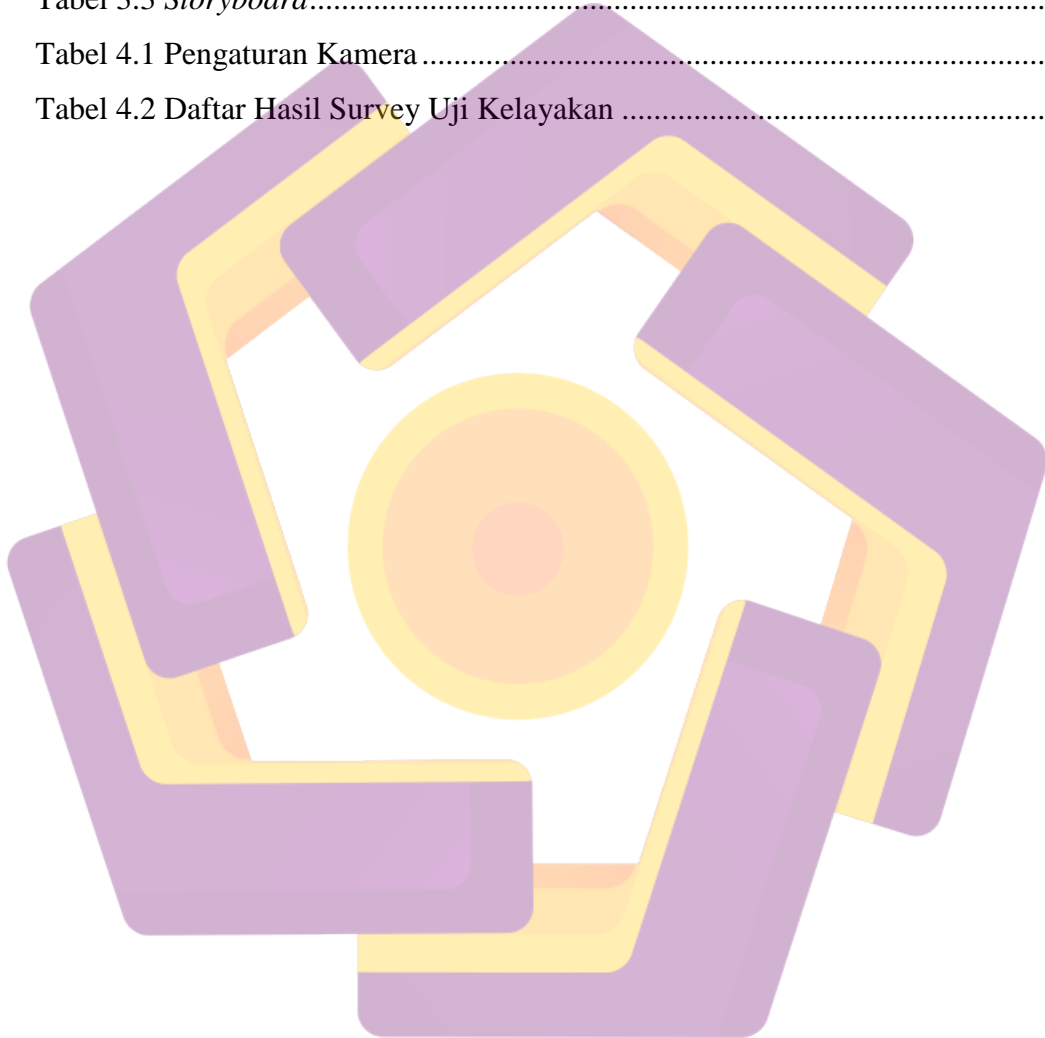
2.3.1	Pengertian Iklan.....	14
2.3.2	Jenis-jenis Iklan.....	15
2.3.3	Strategi Merancang Iklan.....	16
2.4	<i>Motion</i> Grafis.....	18
2.5	Pelaksana Produksi Iklan.....	21
2.5.1	Produser.....	21
2.5.2	Sutradara.....	22
2.5.3	Kameramen / DOP.....	22
2.5.4	Pengarah Kamera.....	22
2.5.5	Kru Inti.....	22
2.5.6	Editor.....	22
2.6	Kamera <i>Angle</i>	23
2.6.1	<i>High Angle, Top Angle, Bird Angle</i>	23
2.6.2	<i>Low Angle</i>	23
2.6.3	<i>Eye level</i>	24
2.6.4	<i>Over Shoulder</i>	24
2.6.5	<i>Walking Shoot</i>	24
2.6.6	<i>Artificial Shoot</i>	24
2.6.7	<i>Reflection Shoot</i>	24
2.6.8	<i>Tripod Transition</i>	24
2.6.9	<i>Back Light Shoot</i>	25
2.7	Gerakan Kamera.....	25
2.8	Perangkat Multimedia Yang Digunakan.....	25
2.8.1	(<i>Software</i>) Perangkat Lunak editing video.....	25
2.8.2	(<i>Hardware</i>) Perangkat Keras.....	28
2.9	Tahap Produksi Iklan Tv.....	29
2.9.1	Pra Produksi.....	29
2.9.2	Produksi.....	30
2.9.3	Pasca Produksi.....	30
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		31
3.1	Tinjauan Umum.....	31

3.1.1	Profil PT.Rumah Kreasi Indonesia	31
3.1.2	Visi dan Misi PT. Rumah Kreasi Indonesia	31
3.1.3	Struktur Organisasi	32
3.2	Analisis Sistem.....	32
3.3	Analisis Kebutuhan.....	33
3.3.1	Kebutuhan Fungsional.....	33
3.3.2	Kebutuhan Non Fungsional	34
3.3.2.1	Analisis Kebutuhan <i>Hardware</i>	34
3.3.2.2	Analisis Kebutuhan <i>Software</i>	35
3.3.2.3	Analisis Kebutuhan <i>Brainware</i>	36
3.4	Analisis Kelayakan	36
3.4.1	Analisis Kelayakan Teknologi	37
3.4.1	Analisis Kelayakan Hukum	37
3.4.1	Analisis Kelayakan Operasional.....	37
3.5	Perancangan Pembuatan Iklan Tv	37
3.5.1	Pra Produksi.....	38
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		45
4.1	Tahap Produksi	45
4.1.1	Pembuatan Narasi	45
4.1.1.1	<i>Import</i> File Hasil Rekaman.....	46
4.1.1.2	Membersihkan <i>Noise</i>	47
4.1.1.3	Membersihkan efek Suara Dengung	48
4.1.2	Pembuatan Desain Obyek 2D	50
4.1.2.1	Membuat Objek Dengan <i>Rectangle Toll</i>	50
4.1.2.2	Memberi Warna Pada Obyek 2D.....	52
4.1.3	Pembuatan Timelapse	53
4.1.3.1	Pengambilan Gambar	53
4.1.3.2	Pembuatan Video <i>Timelapse</i>	54
4.1.4	Pembuatan <i>Motion</i> Grafis 3D.....	57
4.1.4.1	Membuat <i>Composition</i> Baru	57
4.1.4.2	Memberi <i>Efek trapcode particular</i>	60

4.1.4.3 Mengatur Pergerakan Kamera.....	62
4.2 Paska Produksi.....	66
4.2.1 <i>Composting dan Editing</i>	66
4.2.1.1 Mempersiapkan Lembar Kerja.....	66
4.2.1.2 Pengolahan File	68
4.2.1.3 Penerapan <i>Basic Animation</i>	69
4.2.1.4 Penerapan <i>Shape Layer Animation</i>	70
4.2.1.5 Penerapan <i>Menu effect</i>	71
4.2.1.5 Penerapan Teknik <i>Masking</i>	72
4.2.2 Final Rendering	73
4.3 Pembahasan.....	77
4.3.1 Uji Hasil Kelayakan.....	77
BAB V_PENUTUP	79
5.1 Kesimpulan	79
5.2 Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

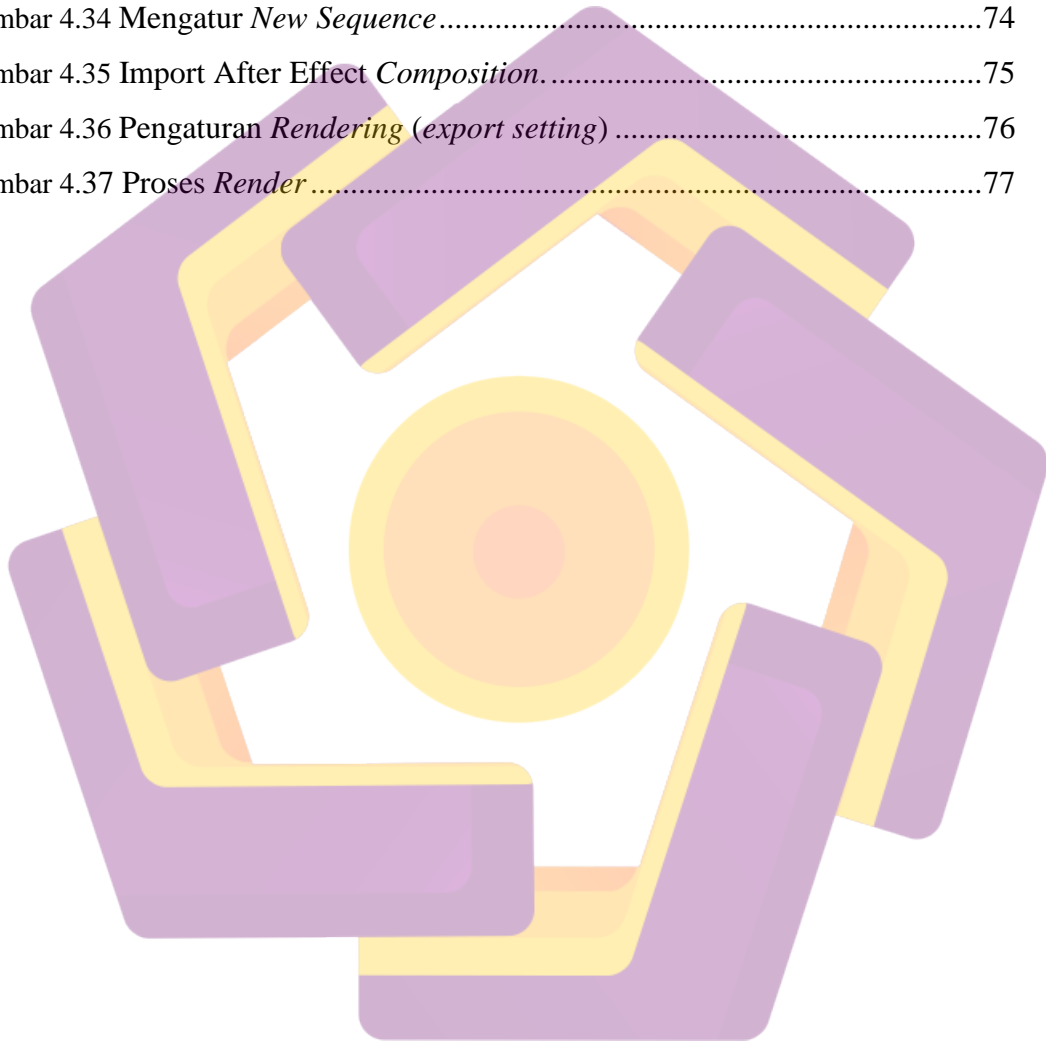
Tabel 2.1 Persamaan Dan Perbedaan Dengan Penelitian.....	10
Tabel 3.1 Komponen <i>Hardware</i>	34
Tabel 3.2 Komponen <i>Software</i>	35
Tabel 3.3 <i>Storyboard</i>	40
Tabel 4.1 Pengaturan Kamera.....	54
Tabel 4.2 Daftar Hasil Survey Uji Kelayakan	78



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Adobe Premiere	26
Gambar 2.2 Adobe After Effect	27
Gambar 2.3 Adobe Audition.....	28
Gambar 2.4 Kamera Canon EOS 60D	29
Gambar 3.1 Tahapan Pembuatan Iklan TV	38
Gambar 4.1 Import File di Adobe Audition CS6	46
Gambar 4.2 Membersihkan <i>noise</i> dengan <i>Noise reduction</i>	47
Gambar 4.3 Membersihkan Dengung Dengan Efek DeHummer.....	48
Gambar 4.4 Menggunakan Efek <i>Time and pitch</i>	49
Gambar 4.5 Tampilan Layar Kerja Corel Draw X7	50
Gambar 4.6 Membuat objek dengan <i>Rectangle Tool</i>	51
Gambar 4.7 Peletakan Obyek Berdasarkan <i>Layer</i>	51
Gambar 4.8 <i>Collor Palletes</i>	52
Gambar 4.9 <i>Import file</i> Untuk Dijadikan <i>Timelapse</i>	55
Gambar 4.10 Proses <i>Rendering</i>	56
Gambar 4.11 Pengaturan <i>Composition</i>	57
Gambar 4.12 Pengaturan <i>Composition</i> Logo.....	58
Gambar 4.13 <i>Input</i> File Logo	58
Gambar 4.14 Mengatur Skala Logo.....	59
Gambar 4.15 Tampilan <i>Composition</i> Logo	59
Gambar 4.16 Mengatur Skala Logo.....	60
Gambar 4.17 Memberi Efek <i>Trapcode Particular</i>	61
Gambar 4.18 Pengaturan Efek <i>Trapcode Particular</i>	61
Gambar 4.19 Pengaturan <i>Trapcode particular (Size Over Live)</i>	62
Gambar 4.20 Membuat <i>Layer Camera</i>	63
Gambar 4.21 Pembuatan <i>Layer (floor)</i>	64
Gambar 4.22 Pengaturan <i>Layer (floor)</i>	64
Gambar 4.23 Pengaturan (<i>Null Object</i>)	65
Gambar 4.24 Susunan <i>Layer</i>	65
Gambar 4.25 Tampilan <i>Frame Motion</i> Grafis.....	66
Gambar 4.26 <i>Composition Setting</i>	67

Gambar 4.27 <i>Import file 2D</i>	68
Gambar 4.28 Penataan <i>Layer</i>	69
Gambar 4.29 Penerapan <i>Basic animation</i>	70
Gambar 4.30 Penerapan <i>Shape Layer Animation</i>	70
Gambar 4.31 Penerapan <i>Menu Effect</i>	71
Gambar 4.32 Penerapan <i>Masking</i>	72
Gambar 4.33 Membuat Layar Kerja Untuk Proses <i>Rendering</i>	73
Gambar 4.34 Mengatur <i>New Sequence</i>	74
Gambar 4.35 Import After Effect <i>Composition</i>	75
Gambar 4.36 Pengaturan <i>Rendering (export setting)</i>	76
Gambar 4.37 Proses <i>Render</i>	77



INTISARI

Video menyediakan sumber daya yang kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia. Seiring dengan pesatnya perkembangan era digital saat ini, penggunaan video bukan hanya sebagai hiburan saja melainkan juga bisa digunakan sebagai media promosi, salah satunya video iklan TV.

Di zaman yang modern seperti sekarang ini telah banyak teknik dan efek-efek untuk membuat sebuah video. Dalam penerapannya video iklan TV ini menggunakan teknik animasi *motion graphic* untuk mempermudah memvisualisasikan isi dari konten iklan TV. Serta penambahan efek *timelapse* untuk memperhalus transisi antar *scene*.

Pembuatan iklan dengan menggunakan teknik *motion graphic* ini diharapkan nantinya akan menjadi tren baru dibidang periklanan dan penyampaian informasi yang saat ini masih jarang diterapkan di Indonesia.

Kata Kunci : Iklan TV , *Timelapse*, *Motion Graphic*

ABSTRACT

Video provides a rich and life source for multimedia application. During the digital era development now a days, the using of video is not only for entertainment but also promotion media as such as TV advertisement video.

Now in modern era, there are many techniques and effects for making a video. In this application TV advertisement video used motion graphic animation technique to make easier visualized the content of. A besides, the timelapse effect addition to smoothen transition between the scene.

The advertisement creation by using motion graphic techniques is hoped can be new trend in advertisement field and the information conveying is rarely done in Indonesia.

Keywords : TV advertisement, Timelapse, Motion Graphic