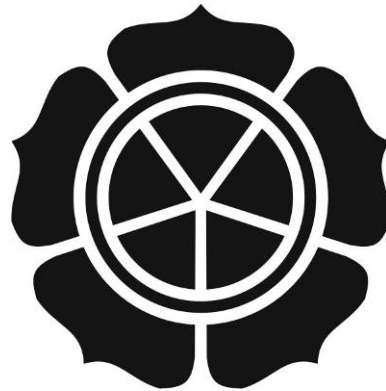


**PEMBUATAN IKLAN DENGAN MENGGUNAKAN MOTION GRAPHIC
DAN MOTION TRACKING PADA MG HOUSE OF BOUTIQUE
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI



disusun oleh

Bella Amelia Putri

11.12.6137

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

**PEMBUATAN IKLAN DENGAN MENGGUNAKAN MOTION GRAPHIC
DAN MOTION TRACKING PADA MG HOUSE OF BOUTIQUE
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI



disusun oleh

Bella Amelia Putri

11.12.6137

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN IKLAN DENGAN MENGGUNAKAN MOTION
GRAPHIC DAN MOTION TRACKING PADA MG HOUSE OF
BOUTIQUE SEBAGAI MEDIA PROMOSI**


yang disusun oleh

Bella Amelya Putri

11.12.6137

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 6 Februari 2016

Dosen Pembimbing,


Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN IKLAN DENGAN MENGGUNAKAN MOTION GRAPHIC
DAN MOTION TRACKING PADA MG HOUSE OF BOUTIQUE
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

yang disusun oleh

Bella Amelya Putri

11.12.6137

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Februari 2016

Susunan Dewan Penguji

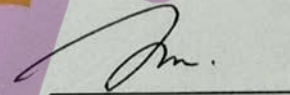
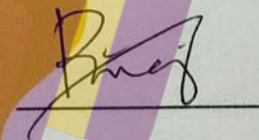
Nama Penguji

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 7 Maret 2016

KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

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,

Meterai
Rp. 6.000

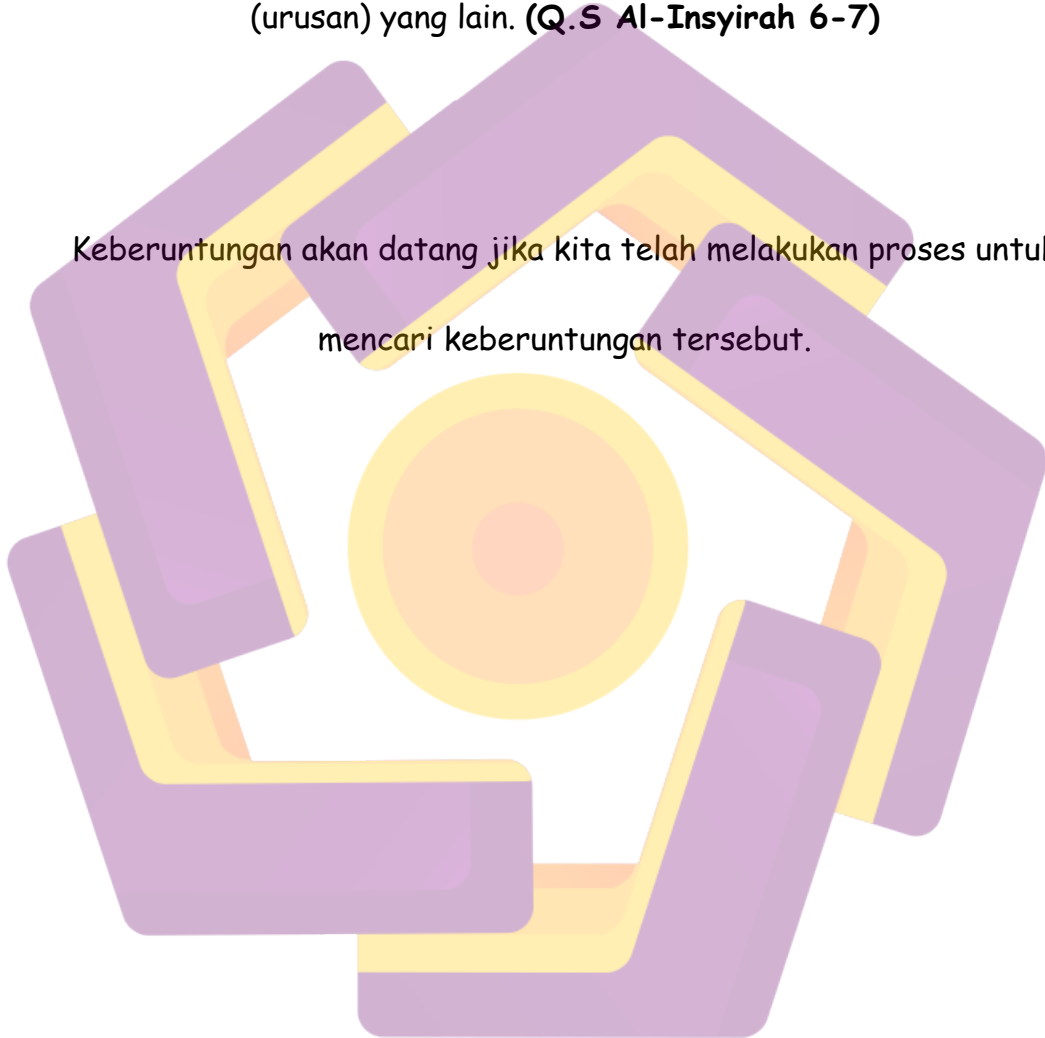
Bella Amelya Putri

NIM. 11.12.6137

MOTTO

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain. **(Q.S Al-Insyirah 6-7)**

Keberuntungan akan datang jika kita telah melakukan proses untuk mencari keberuntungan tersebut.



PERSEMBAHAN

Puji syukur selalu terpanjatkan ke hadirat Allah SWT beserta sholawat dan salam semoga selalu tercurah limpahkan kepada Rasulullah SAW, ku persembahkan skripsi ini untuk:

- Mamah Mimin Papah Antok, yang telah member dukungan, motivasi dalam segala hal serta memberikan kasih sayang yang teramat besar yang tidak mungkin bisa dibalas dengan apapun.
- Bapak Mei P Kurniawan pembimbing yang telah meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing mahasiswa mu yang sedikit oon ini .
- Buat teman special : Sigit terutama , angoro gak terlalu haha! Yang udah mau aku rempongin!!! I Love You So Much ☺
- Buat temenku : Nadya, Kikik, Yeni, Kak Cici, Sem, Vera, Mas Pampam, Kak Yun, Vita, Handa, Arini, Ega, Risah. I Love You So Much :*
- Buat kak Putra Kencana alias kak Utha Kc si dancernya AgnesMo! Makasih banget udah nyempetin waktu buat datang ke sidang ku. Gak bisa aku lupain sampe kapanpun! Special banget! Gak nyangka idolaku bisa ada waktu sidang skripsi. Berharap wisuda besok datang kak. I Love You so much kak ☺
- Buat Venita Kurniawati 11.12.6139 !!! Yang udah ninggal Bella A.P 11.12.6137 wisuda! OKE, teman tipiissss! Haha Love You ☺

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya bagi penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan proses penyusunan skripsi yang merupakan salah satu prasyarat untuk meraih gelar Sarjana Komputer.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari adanya kerjasama dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segenap kerendahan hati pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak berikut.

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK AMIKOM YOGYAKARTA, yang telah mengesahkan skripsi ini.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi yang telah memberikan izin dalam penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku pembimbing yang telah meluangkan waktu dan pemikirannya dalam membimbing penulis menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom, bapak M Rudiyanto, MT, bapak Bayu Setiaji, M.Kom selaku penguji yang telah menguji penulis sehingga dapat lulus sebagai selayaknya seorang sarjana.

5. Ratna Puspita Megawati selaku pimpinan dari MG HOUSE OF BOUTIQUE yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian pada MG HOUSE.
6. Semua pihak yang tidak mungkin disebutkan satu persatu yang telah memberikan kontribusinya dalam membantu pelaksanaan penelitian ini.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis menjadi amalan yang akan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Di akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak.



Yogyakarta, 20 Februari 2016

Penulis

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRAC</i>	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	2
1.4.1 Maksud Penelitian.....	2
1.4.2 Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II.....	6
LANDASAN TEORI.....	6
1.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Konsep Dasar Multimedia	8
2.2.1 Sejarah Multimedia.....	8
2.2.2 Definisi Multimedia	8

2.2.3	Elemen Multimedia.....	9
2.3	Periklanan	11
2.3.1	Pengertian Periklanan	11
2.3.2	Definisi Iklan	11
2.3.3	Jenis Iklan	12
2.3.4	Manajemen Periklanan.....	14
2.4	Iklan Televisi	15
2.4.1	Langkah-langkah dalam Strategi Merancang Iklan Televisi	15
2.5	Tahap Memproduksi Iklan.....	18
2.5.1	Pra produksi	19
2.5.2	Produksi	20
2.5.3	Pasca Produksi	20
2.6	<i>Motion Tracking</i>	21
2.6.1	Pengertian <i>Motion Tracking</i>	21
2.6.2	Perkembangan <i>Motion Tracking</i>	22
2.7	<i>Motion Graphic</i>	22
2.8	Aplikasi Yang Digunakan.....	22
BAB III		23
ANALISIS DAN PERANCANGAN IKLAN		23
3.1	Tinjauan Umum	23
3.1.1	Latar Belakang Perusahaan.....	23
3.1.2	Visi dan Misi.....	23
3.1.3	Logo	24
3.1.4	Struktur Organisasi	25
3.2	Analisis	25
3.2.1	Analisis SWOT	26
3.2.2	Analisis Kebutuhan Sistem	29
3.2.3	Analisis Kelayakan Sistem	32
3.2.4	Tahap Praproduksi	33
BAB IV		36
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		36

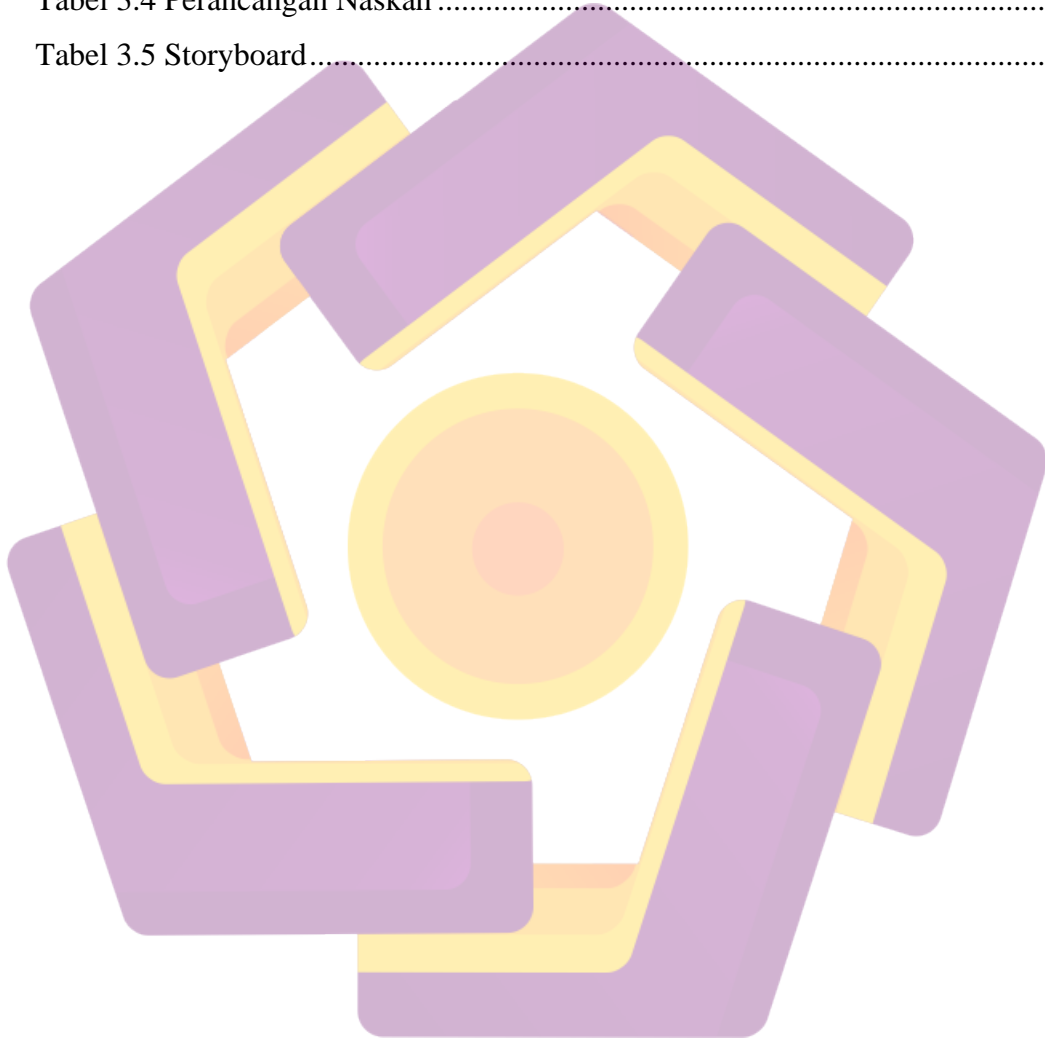
4.1	Implementasi.....	36
4.2	Tahap Produksi Iklan	36
4.2.1	Penataan Cahaya	40
4.2.2	Pengambilan Gambar.....	44
4.2.3	Perekaman Suara.....	46
4.3	Tahap Pasca Produksi	46
4.3.1	Manajemen File	46
4.3.2	Editing.....	47
4.4	Perencanaan Media	56
4.5	Rekomendasi Jumlah dan Waktu Tayang.....	56
4.6	Asumsi Biaya	56
4.7	Kwitansi Pembayaran RBTv.....	57
4.8	Bukti Tayang RBTv	57
	BAB V.....	62
	PENUTUP.....	62
5.1	Kesimpulan	62
5.2	Saran	62
	DAFTAR PUSTAKA	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen multimedia	10
Gambar 3.1 Logo Mg House of Boutique.....	24
Gambar 3.2 Struktur Organisasi.....	25
Gambar 4.1 Kamera Canon 60D.....	37
Gambar 4.2 Lensa	38
Gambar 4.3 Memory 16 GB	39
Gambar 4.4 Tripod	39
Gambar 4.5 Flash / Blitz	40
Gambar 4.6 Strobo	41
Gambar 4.7 Payung Reflektor.....	42
Gambar 4.8 Reflektor.....	43
Gambar 4.9 Softbox	44
Gambar 4.10 Proses <i>Green Screen</i>	45
Gambar 4.11 Pengaturan Cahaya Kamera	46
Gambar 4.12 Manajemen File.....	47
Gambar 4.13 Tampilan Adobe After Effect.....	48
Gambar 4.14 Tampilan Motion Grafik Pada logo	50
Gambar 4.15 Tampilan Motion Tracking	51
Gambar 4.16 Latar Green Screen Sebelum Dirubah.....	52
Gambar 4.17 Latar Green Screen Sesudah Dirubah	52
Gambar 4.18 Proses Perekaman Suara.....	53
Gambar 4.19 Menyatukan Semua File.....	53
Gambar 4.20 Pengaturan Render	54
Gambar 4.21 Proses Render.....	54
Gambar 4.22 Hasil Akhir	55
Gambar 4.23 Kwitansi Pembayaran RBTv	57
Gambar 4.24 Bukti Tayang.....	57

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Analisis SWOT	28
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras.....	30
Tabel 3.3 Kebutuhan SDM	31
Tabel 3.4 Perancangan Naskah	34
Tabel 3.5 Storyboard.....	35



INTISARI

Perkembangan teknologi informasi telah memberikan pengaruh kepada kehidupan secara positif, salah satunya dengan media elektronik yaitu televisi. Iklan televisi merupakan salah satu cara untuk menyampaikan suatu pesan kepada khalayak yang dianggap cukup berhasil mempengaruhi sasaran. Selain menjadi alat promosi, iklan televisi juga berguna untuk menanamkan citra kepada target. Oleh karena itu iklan sangat berpengaruh dalam pengembangan suatu perusahaan.

MG House Of Boutique merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang fashion. Dalam perkembangan multimedia saat ini perusahaan tersebut belum menggunakan iklan yang maksimal untuk promosi. Dengan iklan yang belum maksimal, masyarakat kurang mengetahui adanya MG House Of Boutique. Oleh karena itu pembuatan iklan sangat dibutuhkan untuk media promosi.

Iklan ini akan dibuat dengan menggunakan teknik Motion Graphic dan Motion Tracking untuk menambah tampilan agar pesan yang disampaikan dapat di terima dengan baik oleh target sasaran. Media promosi ini di harapkan dapat di gunakan dengan baik sebagai salah satu usaha untuk meningkatkan jumlah penjualan di MG House Of Boutique.

Kata Kunci : Iklan, Mg House of Boutique, Motion Graphic, Motion Tracking

ABSTRAC

The development of information technology has an influence in a positive life, one of them with the electronic media is television. The television ad is one way to convey a message to the audience of successfully influencing the target. In addition to being a tool of promotion, television advertising is also useful to embed the image to the target. Therefore, the ad is very influential in the development of an enterprise.

MG House Of Boutique is a company engaged in the field of fashion. In today's multimedia development company is not using the maximum advertising for sale. By advertising is not maximized, the public is less aware of the MG House Of Boutique. Therefore making is needed for media advertising campaign.

These ads will be made using a technique Motion Graphic and Motion Tracking to add to the display so that the message can be received well by the target. The media campaign is expected to be used properly in an effort to increase the number of sales at MG House Of Boutique.

Keyword : Advertising, Mg House of Boutique, Motion Graphic, Motion Tracking

