

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TELEVISI PADA
CATS AND COFFE DENGAN MENGGUNAKAN METODE
LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



disusun oleh

Rico Ardiansyah

14.11.7686

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TELEVISI PADA
CATS AND COFFE DENGAN MENGGUNAKAN METODE
LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Rico Ardiansyah

14.11.7686

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TELEVISI PADA CATS AND COFFE DENGAN MENGGUNAKAN METODE LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rico Ardiansyah

14.11.7686

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 Maret 2018

Dosen Pembimbing,

Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TELEVISI PADA
CATS AND COFFE DENGAN MENGGUNAKAN METODE
LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rico Ardiansyah

14.11.7686

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Maret 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tonny Hidayat, M.Kom.
NIK. 190302182

Tanda Tangan

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.
NIK. 190302164

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Maret 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

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, 20 Maret 2018

Rico Ardiansyah
NIM. 14.11.7686

MOTTO

"Semua impian kita bisa terwujud jika kita memiliki keberanian untuk mengejanya."

(Walt Disney)

"Sukses berjalan dari kegagalan satu menuju kegagalan lain tanpa kehilangan semangat dan antusiasme."

(Winston Churchill)

"Tidak ada jalan mudah menuju kebebasan, dan banyak dari kita akan harus melewati lembah gelap menyeramkan. Lagi dan lagi sebelum akhirnya kita meraih puncak kebahagiaan."

(Nelson Mandela)

"Karena sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan."

"Sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan"

(QS. Al Insyirah: 5-6)

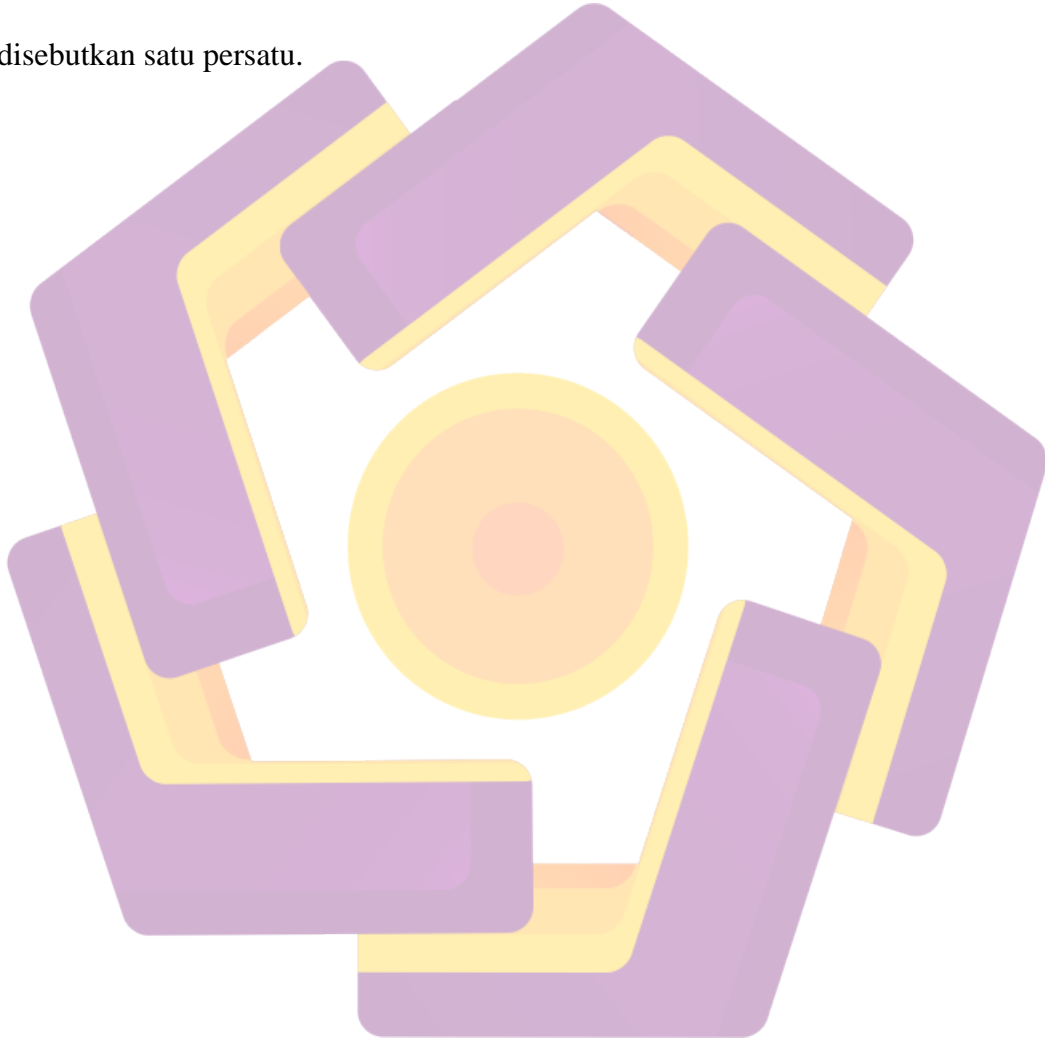
PERSEMBAHAN

Dengan mengucap puji dan syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan lancar, baik dan kedepannya dapat bermanfaat. Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua yang sangat amat saya cintai, Bapak Yahya dan Ibu Sri Utami atas limpahan doa yang tiada hentinya, kasih sayang sepanjang masanya dan pengorbanan yang sampai tak terhingga jumlahnya.
2. Bapak Mei P Kurniawan selaku dosen pembimbing, terimakasih atas bimbingannya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar.
3. Bapak Tonny dan bapak Bhanu selaku dosen penguji, terima kasih atas saran dan pengembangan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak sekali ilmu yang sangat bermanfaat pada waktu perkuliahan.
5. Teman-teman 14-S1TI-02, terima kasih untuk waktu yang sangat menyenangkan dan mengesankan baik didalam kelas maupun diluar kelas. Semoga kita semua dimudahkan dan dilancarkan untuk kedepannya.
6. Owner kafe Cats and Coffe, terimakasih sudah memberikan izin untuk melakukan penelitian dan menjadi tuan rumah yang baik sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.

7. Untuk Yuda, Rian, Cendra, Sandy, Ariyo, Haidar, Fajar, dan Tanzilal serta masih banyak lagi yang tidak bisa saya sebutkan, terimakasih atas semua hal yang sudah dilalui, doa yang diberikan dan dukungannya selama ini.

Dan semua pihak yang sudah membantu menyusun skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.



KATA PENGANTAR

Assallamu'alaikum wr.wb

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Iklan Televisi pada Cats and Coffe Dengan Menggunakan Metode Live Shoot dan Motion Graphic” dengan lancar dan baik. Tak lupa shalawat serta salam kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW yang telah mengajarkan ilmu-ilmu Agama Islam sehingga dapat menjadi bekal dalam menjalani kehidupan yang sekarang dan pada akhirat.

Pada Kesempatan ini penulis berterimakasih atas bimbingan, dukungan, bantuan, serta doa kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini, khususnya kepada:

1. Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah, dan nikmat dalam kehidupan.
2. Nabi Muhammad SAW sebagai suri tauladan bagi umat-Nya.
3. Bapak Yahya serta Ibu Sri Utami yang tercinta atas segala dukungan, doa, dan nasihat sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.
4. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto M.M, selaku Ketua Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Bapak Akhmad Dahlan, M.kom selaku Dosen Wali dari penulis.
6. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.

7. Bapak Sudarmawan, M.T. selaku Ketua Program Studi S1 Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
8. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan dan dukungan dalam penyusunan Skripsi ini.
9. Bapak Tonny Hidayat, M.kom dan Bhanu Sri Nugraha, M.Kom. selaku Dosen Penguji yang telah memberikan koreksi dan masukan terhadap Skripsi ini.
10. Dan kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.

Penulis menyadari dalam penyusunan Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca demi perbaikan penulis dimasa yang akan datang.

Wassallamu'alaikum wr.wb

Yogyakarta, 23 Maret 2018

Penulis

Rico Ardiansyah

NIM. 14.11.7686

DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN	i
JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI.....	xix
<i>ABSTRACT</i>	xx
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.5.2 Metode Analisis	6
1.5.3 Metode Perancangan	6
1.5.4 Metode Testing.....	6
1.5.5 Metode Evaluasi.....	6
1.6 Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Landasan Teori.....	9
2.1.1 Tinjauan Pustaka	9
2.2 Sejarah Multimedia	12
2.2.1 Definisi Multimedia	13

2.2.2	Konsep Dasar Multimedia [5].....	13
2.2.3	Elemen Multimedia.....	14
2.2.4	Standart Video Format	15
2.2.5	Animasi	16
2.2.6	Prinsip Dasar Animasi	18
2.2.6.1	12 Prinsip Dasar Animasi	18
2.2.7	Sejarah Iklan.....	25
2.2.7.1	Pengertian Iklan	26
2.2.7.2	Tujuan Iklan	27
2.2.8	Definisi Live Shoot	28
2.2.9	Definisi Motion Graphic	29
2.2.9.1	Elemen-Elemen Motion Graphic	30
2.2.9.2	Karakteristik <i>Motion Graphic</i>	31
2.3	Analisa Sistem.....	31
2.3.1	Analisis <i>SWOT</i>	32
2.3.2	Analisis Kebutuhan Sistem	34
2.3.2.1	Jenis Kebutuhan Sistem	34
2.3.2.2	Kebutuhan Fungsional	35
2.3.2.3	Kebutuhan Non <i>Fungsional</i>	35
2.4	Tahapan Produksi.....	36
2.4.1	Pra Produksi	36
2.4.1.1	Pencarian dan Penemuan Ide	37
2.4.1.2	Naskah.....	37
2.4.1.3	Storyboard.....	37
2.4.2	Produksi	38
2.4.2.1	Tenik Pengambilan Gambar.....	38
2.4.2.2	Camera Moving.....	39
2.4.2.3	Jenis <i>Shoot</i>	41
2.4.2.4	Camera Angle.....	45
2.4.2.5	Tahapan Pengembangan Produksi Animasi.....	48
2.4.2.5.1	Produksi	48
2.4.2.6	Tata Suara	49

2.4.2.7 Digital Recording	50
2.4.3 Pasca Produksi	51
2.4.3.1 Editing	51
2.4.3.2 Compositing	52
2.4.3.3 Finishing.....	52
2.5 Tahapan Uji Coba	53
2.5.1 Skala Likert [22]	53
BAB III ANALISIS DAN PERENCANAAN	55
3.1 Tinjauan Umum	55
3.1.1 Deskripsi Objek.....	55
3.1.1.1 Lokasi.....	55
3.1.1.2 Bangunan.....	55
3.1.1.3 Prasarana	56
3.1.1.4 Karyawan	56
3.1.1.5 Menu Makan dan Minum.....	57
3.2 Analisis Masalah	57
3.2.1 Analisis <i>SWOT</i>	57
3.2.1.1 Kelemahan	59
3.2.1.2 Solusi.....	60
3.2.2 Analisis Kebutuhan Fungsional	61
3.2.3 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	62
3.2.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	62
3.2.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	62
3.2.3.3 Kebutuhan Brainware.....	63
3.3 Rancangan Pra-Produksi	63
3.3.1 Pencarian dan Penemuan Ide	63
3.3.2 Rancangan Naskah.....	64
3.3.3 Rancangan Storyboard	66
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	70
4.1 Pembahasan.....	70
4.1.1 Alur produksi	70
4.2 Tahap Produksi	71

4.2.1	Pemilihan Lokasi dan Menyiapkan Perlengkapan yang Digunakan	71
4.2.1.1	Kamera	71
4.2.1.2	Memory Card	72
4.2.1.3	Tripod.....	73
4.2.2	Rehearsal.....	74
4.2.3	Pengaturan kamera	74
4.2.4	Proses Pengambilan Gambar (<i>Shooting</i>).....	75
4.2.4.1	<i>Shooting</i> (Pengambilan Gambar).....	75
4.2.4.2	Hasil Pengambilan Video.....	77
4.2.5	Capturing.....	79
4.2.6	Drawing.....	79
4.2.7	Coloring	82
4.2.8	Recording/Dubbing.....	82
4.2.9	Sound Editing.....	83
4.3	Pasca Produksi	85
4.3.1	Editing.....	85
4.3.1.1	Compositing	85
4.3.1.2	Color Correction	93
4.3.1.3	Mixing.....	94
4.3.1.4	Rendering	96
4.4	Pembahasan	97
4.4.1	Kuisisioner	98
4.4.2	Hasil Review.....	99
BAB V PENUTUP		105
5.1	Kesimpulan	105
5.2	Saran	106
DAFTAR PUSTAKA		107
LAMPIRAN.....		1

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan	11
Tabel 2.2 Contoh Tabel <i>SWOT</i>	33
Tabel 3.1 Analisis <i>SWOT</i>	58
Tabel 3.2 Perangkat Lunak (<i>Software</i>) Yang Digunakan	62
Tabel 3.3 <i>Crew</i> Produksi.....	63
Tabel 3.4 Rancangan <i>Storyboard</i>	66
Tabel 4.1 <i>Script Breakdown</i>	76
Tabel 4.2 Hasil <i>Script Breakdown</i>	77
Tabel 4.3 Kuisisioner Penilaian Iklan Cats and Coffe.....	98
Tabel 4.4 Hasil <i>Review</i>	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Model <i>Waterfall</i>	4
Gambar 2.1 Elemen Multimedia	14
Gambar 2.2 <i>Squash and Stretch</i>	19
Gambar 2.3 <i>Anticipation</i>	19
Gambar 2.4 <i>Staging</i>	20
Gambar 2.5 <i>Straight-Ahead Action and Pose to Pose</i>	20
Gambar 2.6 <i>Follow-Through and Overlapping Action</i>	21
Gambar 2.7 <i>Slow-in Slow-Out</i>	21
Gambar 2.8 <i>Arcs</i>	22
Gambar 2.9 <i>Secondary Action</i>	22
Gambar 2.10 <i>Timing</i>	23
Gambar 2.11 <i>Exaggeration</i>	23
Gambar 2.12 <i>Solid Drawing</i>	24
Gambar 2.13 <i>Appael</i>	24
Gambar 2.14 <i>Storyboard</i>	37
Gambar 2.15 <i>Zooming (in/out)</i>	39
Gambar 2.16 <i>Tilting (Up/Down)</i>	39
Gambar 2.17 <i>Panning (Left/Right)</i>	40
Gambar 2.18 <i>Tracking</i>	40
Gambar 2.19 <i>Extreme Close Up</i>	41
Gambar 2.20 <i>Big Close Up</i>	41
Gambar 2.21 <i>Close Up</i>	42
Gambar 2.22 <i>Medium Close Up</i>	42
Gambar 2.23 <i>Medium Shoot</i>	43
Gambar 2.24 <i>Full Shoot</i>	43
Gambar 2.25 <i>Long Shoot</i>	44
Gambar 2.26 <i>Extreme Long Shoot</i>	44
Gambar 2.27 <i>Over Shoulder Shoot</i>	45
Gambar 2.28 <i>Bird Eye's View</i>	45

Gambar 2.29 <i>High Angle View</i>	46
Gambar 2.30 <i>Low Angle View</i>	46
Gambar 2.31 <i>Eye Level View</i>	47
Gambar 2.32 <i>Frog Eye View</i>	47
Gambar 4.1 Bagan Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi.....	70
Gambar 4.2 Kamera Sony Alpha 6300	72
Gambar 4.3 Lensa Sony E-Mount 16-50mm	72
Gambar 4.4 <i>Memory Card Sandisk Extreme 64gb class 10</i>	73
Gambar 4.5 <i>Tripod</i>	73
Gambar 4.6 <i>File Format Setting</i>	74
Gambar 4.7 <i>Record Setting</i>	75
Gambar 4.8 <i>Pen Toll</i>	79
Gambar 4.9 <i>Shape Tool</i>	79
Gambar 4.10 <i>New File</i>	80
Gambar 4.11 <i>Tracing Menggnakan Pen Tool dan Shape Tool</i>	80
Gambar 4.12 Objek <i>Tracing</i> Di Pisah Dengan <i>Layer</i> Yang Berbeda.....	81
Gambar 4.13 <i>Save File</i>	81
Gambar 4.14 <i>Coloring</i>	82
Gambar 4.15 Proses <i>Recording/Dubbing</i>	83
Gambar 4.16 Tampilan Awal <i>Adobe Audition CC 2015</i>	83
Gambar 4.17 <i>Import File</i> ke <i>Adobe Audition CC 2015</i>	84
Gambar 4.18 <i>Effect Noise Reduction</i>	84
Gambar 4.19 <i>Save File</i>	85
Gambar 4.20 Membuat Komposisi Baru	85
Gambar 4.21 Proses <i>Import File</i>	86
Gambar 4.22 <i>Compositing Timing</i>	86
Gambar 4.23 Transformasi Utama	87
Gambar 4.24 <i>Move Anchor Point Panel</i>	87
Gambar 4.25 <i>Panel Motion Easy Ease</i>	88
Gambar 4.26 <i>Pen Tool Selection</i>	88
Gambar 4.27 <i>Stroke Effect</i>	89

Gambar 4.28 <i>Keying</i>	89
Gambar 4.29 <i>Import Image</i>	90
Gambar 4.30 <i>Create Composition</i>	90
Gambar 4.31 <i>Motion Graphic 1</i>	91
Gambar 4.32 <i>Motion Graphic 2</i>	91
Gambar 4.33 <i>Motion Graphic 3</i>	91
Gambar 4.34 <i>Live Shoot & Motion Graphic</i>	92
Gambar 4.35 <i>Live Shoot & Motion Graphic</i>	92
Gambar 4.36 <i>Live Shoot & Motion Graphic</i>	92
Gambar 4.37 <i>Rendering Adobe After Effect</i>	93
Gambar 4.38 <i>Color Correction</i>	93
Gambar 4.39 <i>Sebelum Color Correction</i>	94
Gambar 4.40 <i>Sesudah Color Correction</i>	95
Gambar 4.41 <i>Import File Adobe Premiere Pro</i>	95
Gambar 4.42 <i>Proses Penggabungan Video dan Audio</i>	95
Gambar 4.43 <i>Proses Export</i>	96
Gambar 4.44 <i>Proses Rendering</i>	97
Gambar 4.45 <i>Diagram Video Iklan Cats and Coffe</i>	101
Gambar 4.46 <i>Surat Keterangan Serah Terima Kepada Pihak Objek</i>	102
Gambar 4.47 <i>Screenshot Tampilan</i>	104

INTISARI

Cats and Coffe Yogyakarta, merupakan salah satu dari sekian banyak kafe yang terdapat di Yogyakarta. Cats and Coffe memiliki ide dan konsep yang berbeda, namun demikian dengan promosi yang kurang bagus, maka pengunjung dari kafe tersebut kurang maksimal, maka dari itu diperlukan adanya sebuah promosi untuk lebih mengenalkan Cats and Coffe kepada masyarakat, diharapkan setelah adanya promosi pengunjung Cats and Coffe mengalami peningkatan.

Metode perancangan dalam perancangan ini menggunakan model Waterfall, beberapa tahapan diawali dengan metode pengumpulan data dan data pustaka, selanjutnya dilakukan analisis yang nantinya didapatkan sebuah informasi mengenai data dari objek penelitian. Dari analisis-analisis data tersebut dilakukan sintesa yang menghasilkan sebuah konsep perancangan. Setelah konsep perancangan selesai maka masuk pada tahapan Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi.

Perancangan ini menghasilkan iklan televisi pada Cats and Coffe menggunakan metode live shoot dan motion graphic. Iklan ini dinilai cukup cepat dan informative dalam menyampaikan informasi sehingga dipilih sebagai media promosi yang tepat untuk kafe Cats and Coffe. Disarankan untuk perancangan selanjutnya ialah membuat iklan yang lebih kreatif dan menayangkan di televisi nasional.

Kata Kunci: Perancangan Video, Iklan, Kafe, kota Yogyakarta.

ABSTRACT

Cats and Coffe Yogyakarta, is one of the many cafes in Yogyakarta. Cats and Coffe have different ideas and concepts, but with less good promotion, then the visitors from the cafe is less than the maximum, therefore it is needed a promotion to introduce Cats and Coffe to the public, it is expected after the promotion of Cats and Coffe visitors increased.

Design method in this design using the Waterfall model, several stages begins with data collection methods and library data, then conducted an analysis that later obtained an information about the data from the object of research. From the analysis of the data is done synthesis that produces a design concept. After the concept of design is complete then enter at the stage of Pre Production, Production, and Post Production.

This design produces advertising as a media campaign on Cats and Coffe using live shoot and motion graphics method. This advertisement is considered fast enough and informative in conveying the information so it is chosen as the appropriate promotional media for Cats and Coffe cafe. Recommended for the next design is to create more creative ads and broadcast on national television.

Keywords: *Video Planning, Advertisement, Café, Yogyakarta City.*

