

**ANALISIS DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA BUTIK FLO**

**FASHION SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

**MENGGUNAKAN EFEK 3D**

**JUDUL**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Okna Kundiarti Ningsih**

**13.22.1447**

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

**2014**

**ANALISIS DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA BUTIK FLO**

**FASHION SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

**MENGGUNAKAN EFEK 3D**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan

mencapai derajat Sarjana S1

pada jurusan sistem informasi



disusun oleh

**Okna Kundiarti Ningsih**

**13.22.1447**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA BUTIK FLO**

**FASHION SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

**MENGGUNAKAN EFEK 3D**

yang disusun dan dipersiapkan oleh


**Okea Kundiarti Ningsih**

**13.22.1447**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 08 Desember 2014

Dosen Pembimbing



**Dhani Ariatmanto, M.Kom**

**NIK. 190302197**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA BUTIK FLO  
FASHION SEBAGAI MEDIA PROMOSI  
MENGUNAKAN EFEK 3D**

yang disusun oleh

**Okna Kundiarti Ningsih**

13.22.1447

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 22 Desember 2014

**Susunan Dewan Penguji**

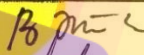
Nama Penguji

**Dhani Ariatmanto, M.Kom**  
NIK. 190302197

**Barka Satva, M.Kom**  
NIK. 190302126

**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
NIK. 190302096

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
pada tanggal 05 Januari 2015

**KETUA STMIR AMIKOM YOGYAKARTA**

**Prof. Dr. M. Suvanto, 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.

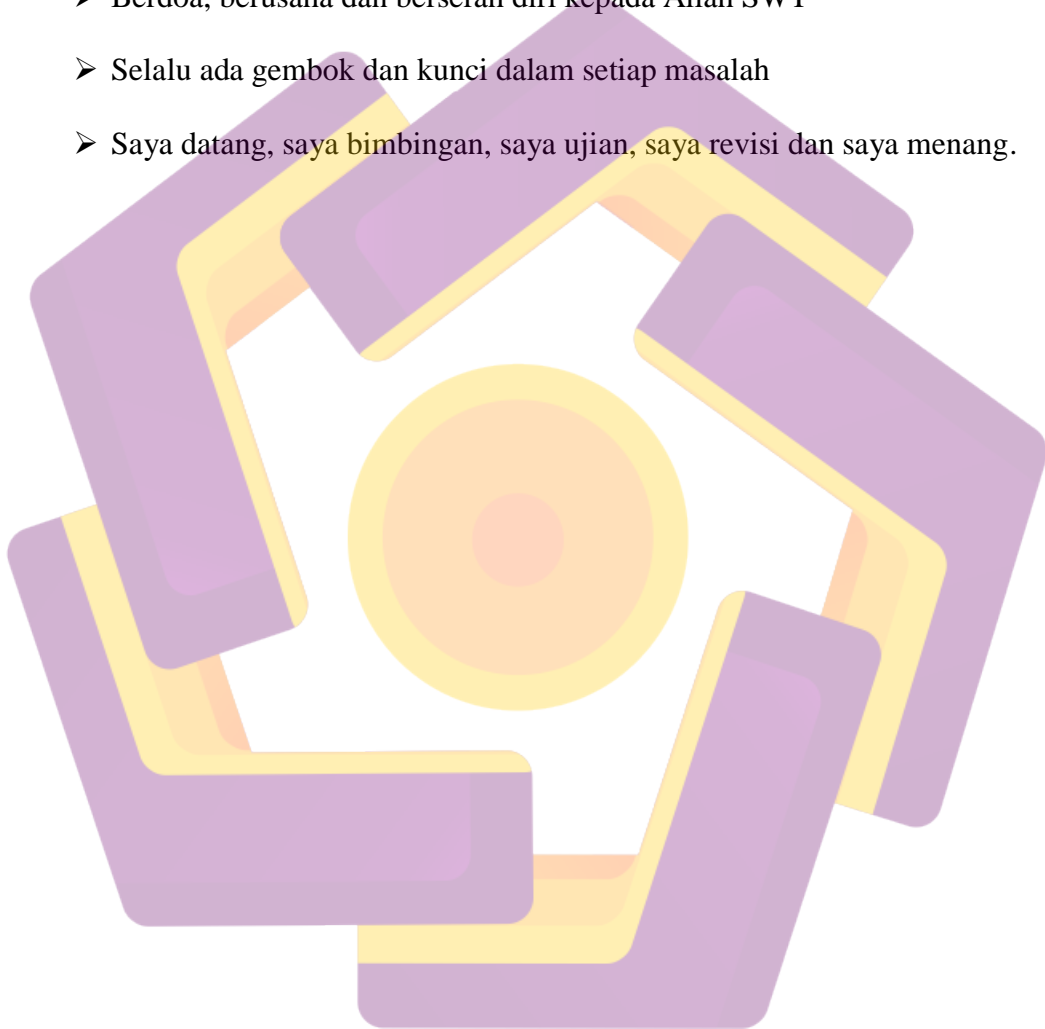
Yogyakarta, 22 Desember 2014



Okna Kundiarti Ningsih  
NIM. 13.22.1447

## MOTTO

- Orang tua adalah anugerah terbesar dalam hidup
- Keberhasilan kita tidak disebabkan pada keberuntungan melainkan dari diri kita sendiri
- Berdoa, berusaha dan berserah diri kepada Allah SWT
- Selalu ada gembok dan kunci dalam setiap masalah
- Saya datang, saya bimbingan, saya ujian, saya revisi dan saya menang.



## PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

- Allah SWT yang selalu memberikan petunjuk dan selalu menuntunku kearah cahaya Keagungan dan Rahmat-Nya sehingga tugas akhir ini bisa selesai. Alhamdulillah... ☺
- Kedua orang tua dan keluarga saya yang selalu memberikan kasih sayang dan pengorbanannya kepadaku tanpa rasa pamrih dan lelah, serta memberiku doa dan motivasi dalam setiap langkahku dan mendukungu dalam kebaikan. ☺
- Teman-teman yang membantu dan mensupport saya: Petrus Maure, A.Md ; Leo Adi Chandra, S.Kom ; Sugiarti, S.Psi ; Riya Yunita, A.Md ; Aris Hanisa, A.Md ; Lupita Hani, A.Md ; Wenty Megasari, A.Md ; Heni Heronisa, A.Md dan teman-teman S1 Sistem Informasi Transfer 2013 lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu terimakasih kebersamaan. ☺
- Semuanya yang telah mendukung perjuangan saya dalam mengerjakan skripsi ini. Terimakasih dukungannya. ☺

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Puji dan syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kita rahmat dan hidayah serta karunia berlimpah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Tidak lupa kita haturkan shalawat serta salan kepada Nabi Besar junjungan kita Nabi Muhammad SAW, Karena perjuangan dan keteguhan hati beliau kita dapat hidup senantiasa dalam nikmat islam.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang strata 1, jurusan sistem informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta. Dengan terselesaikannya skripsi ini, penulis dengan segala kerendahan hati menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Ucapan terimakasih ini ditujukan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Bambang Sudaryatno, Drs, MM, selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta
3. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku dosen pembimbing, terimakasih atas kesabaran dalam membimbing dan pengarahannya.
4. Seluruh dosen, staf, teman-teman, dan seluruh elemen STMIK AMIKOM Yogyakarta.



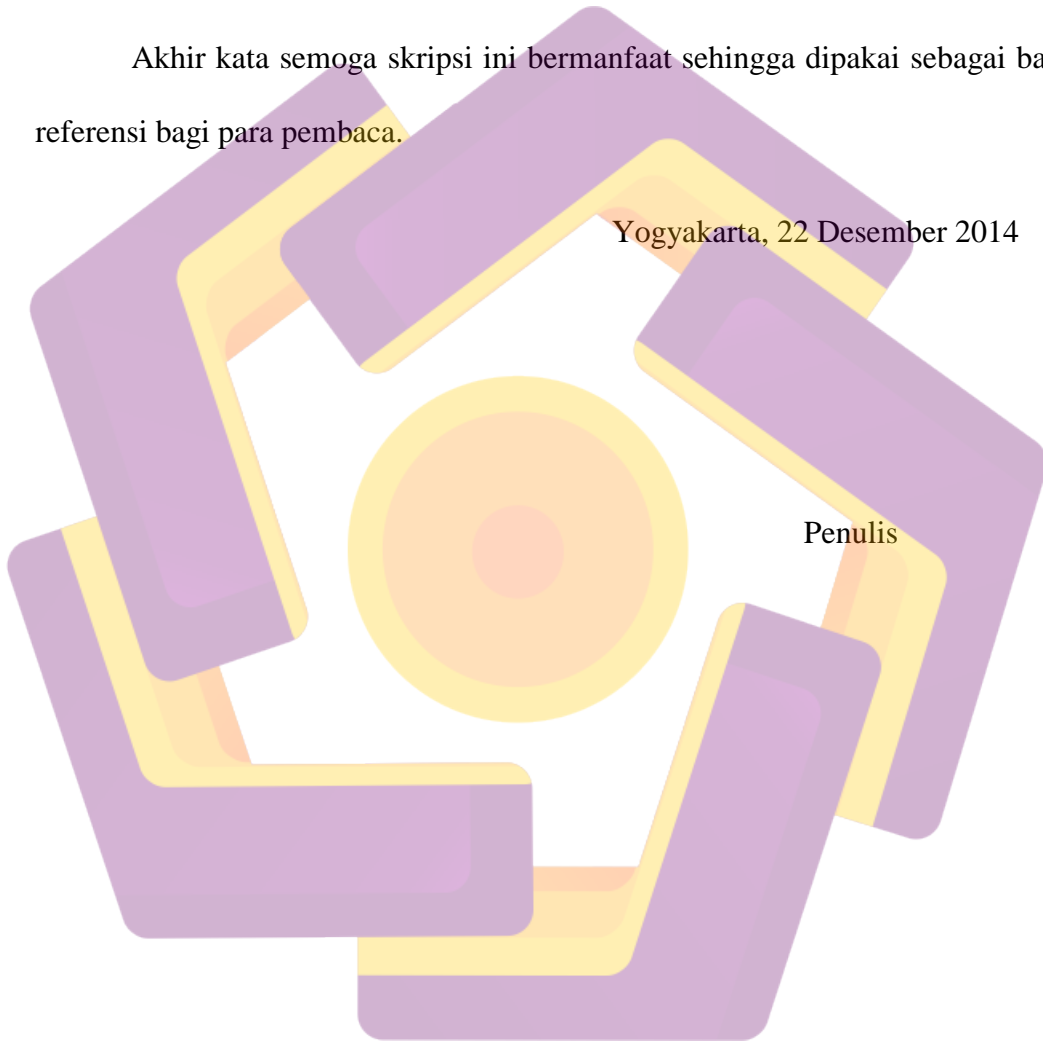
5. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa didalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna karena terbatasnya kemampuan penulis. Oleh Karena itu kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan.

Akhir kata semoga skripsi ini bermanfaat sehingga dipakai sebagai bahan referensi bagi para pembaca.

Yogyakarta, 22 Desember 2014

Penulis



## DAFTAR ISI

<b>JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>v</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>xv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah .....	2
1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian .....	3
1.4.1. Maksud Penelitian .....	3
1.4.2. Tujuan Penelitian .....	3
1.5. Metode Penelitian .....	3
1.5.1. Metode Pengumpulan Data .....	3
1.5.2. Metode Analisis .....	4
1.5.3. Metode Perancangan.....	5
1.5.4. Metode Pengembangan .....	5
1.5.5. Metode Testing .....	5
1.5.6. Metode Implementasi .....	5
1.6. Sistematika Penulisan .....	5

<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
2.1. Tinjauan Pustaka .....	7
2.1.1. Persamaan .....	8
2.1.2. Perbedaan .....	8
2.2. Dasar Teori .....	8
2.2.1. Multimedia .....	8
2.2.2. Animasi 3D .....	8
2.2.3. Pengertian Visualisasi .....	9
2.2.4. Konsep Dasar Iklan .....	10
2.3. Metode Analisis .....	11
2.3.1. Analisis SWOT .....	11
2.4. Langkah-langkah Pengembangan Sistem .....	12
2.4.1. Tahap Prosedur Pembuatan Video .....	13
2.4.2. Perangkat Lunak yang digunakan .....	15
 <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	 <b>17</b>
3.1. Tinjauan Umum .....	17
3.1.1. Profil Butik Flo Fashion Yogyakarta .....	17
3.1.2. Struktur Butik Flo Fashion Yogyakarta .....	17
3.1.3. Visi .....	18
3.1.4. Misi .....	18
3.1.5. Proses Bisnis Butik Flo Fashion .....	18
3.2. Analisis Masalah .....	19
3.2.1. Identifikasi Masalah .....	19
3.2.2. Analisis Kelemahan Video .....	19
3.3. Solusi-solusi yang diterapkan .....	23
3.4. Solusi yang dipilih .....	23
3.5. Analisis Strategi Merancang Iklan .....	23
3.5.1. Strategi Menetapkan Audien Sasaran .....	23
3.5.2. Strategi Mencari Keunggulan Produk yang Dipasarkan .....	24

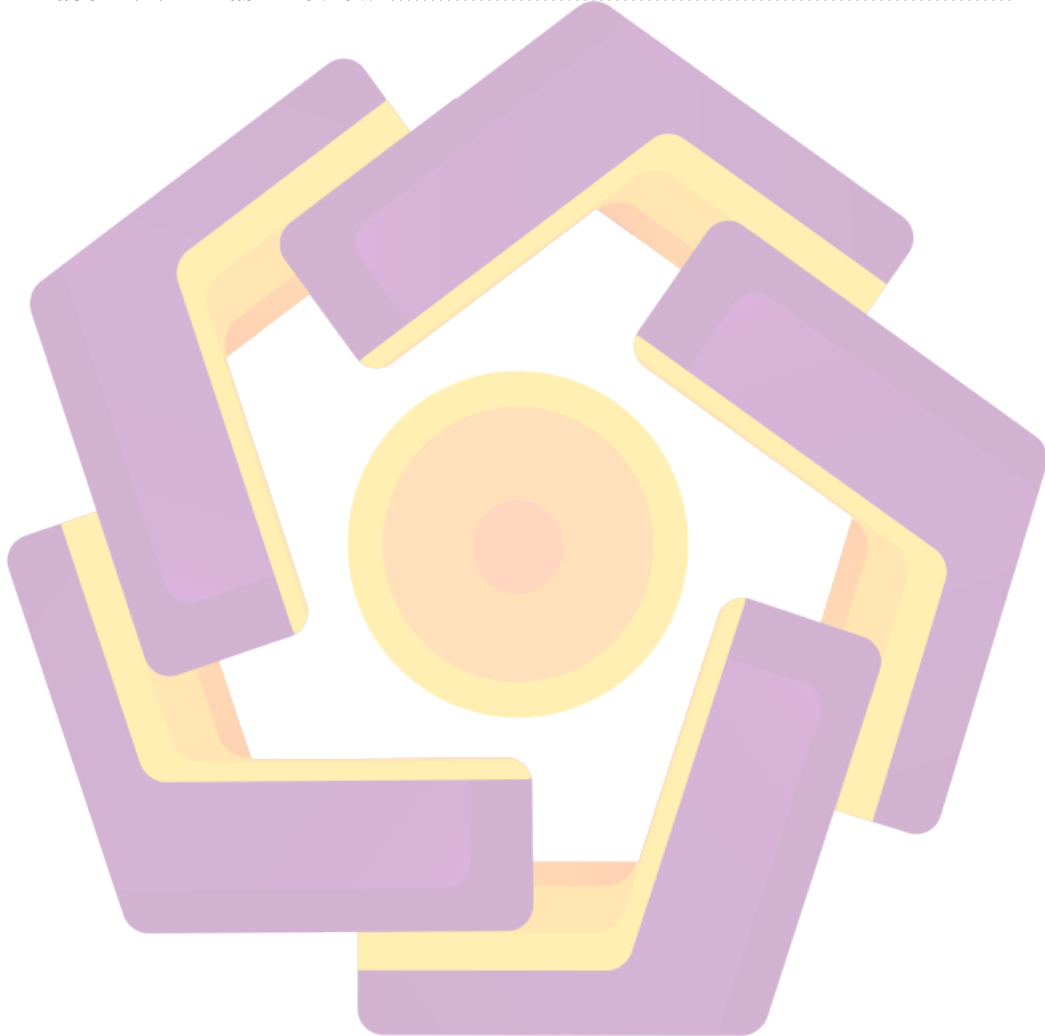
3.5.3.	Strategi Merancang Daya Tarik Pesan Iklan .....	24
3.5.4.	Analisis Kebutuhan Biaya .....	24
3.6.	Analisis Kelayakan .....	28
3.6.1.	Kelayakan Teknis .....	28
3.6.2.	Kelayakan Ekonomi .....	28
3.7.	Alat dan Bahan .....	28
3.7.1.	Kebutuhan Perangkat Lunak .....	28
3.7.2.	Kebutuhan Perangkat Keras .....	29
3.8.	Perancangan Iklan .....	30
3.8.1.	Rancangan Konsep .....	30
3.8.2.	Rancangan Story Board .....	31
3.8.3.	Pemilihan Talent .....	33
3.8.4.	Proses Editing .....	33
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>34</b>
4.1.	Produksi .....	34
4.1.1.	Pemilihan Talent .....	34
4.1.2.	Pemilihan Lokasi dan Kostum .....	35
4.1.3.	Pengambilan Gambar .....	35
4.2.	Pasca Produksi .....	36
4.2.1.	Proses Editing .....	36
4.2.2.	Rendering .....	39
4.3.	Pembahasan .....	40
4.3.1.	Proses Pengambilan .....	40
4.3.2.	Merekam Suara .....	41
4.3.3.	Review Testing .....	41
4.3.4.	Tampilkan Iklan .....	42
4.4.	Rencana Penayangan Iklan .....	45

<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>46</b>
5.1. Kesimpulan .....	46
5.2. Saran .....	46
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>47</b>
<b>LAMPIRAN</b>	



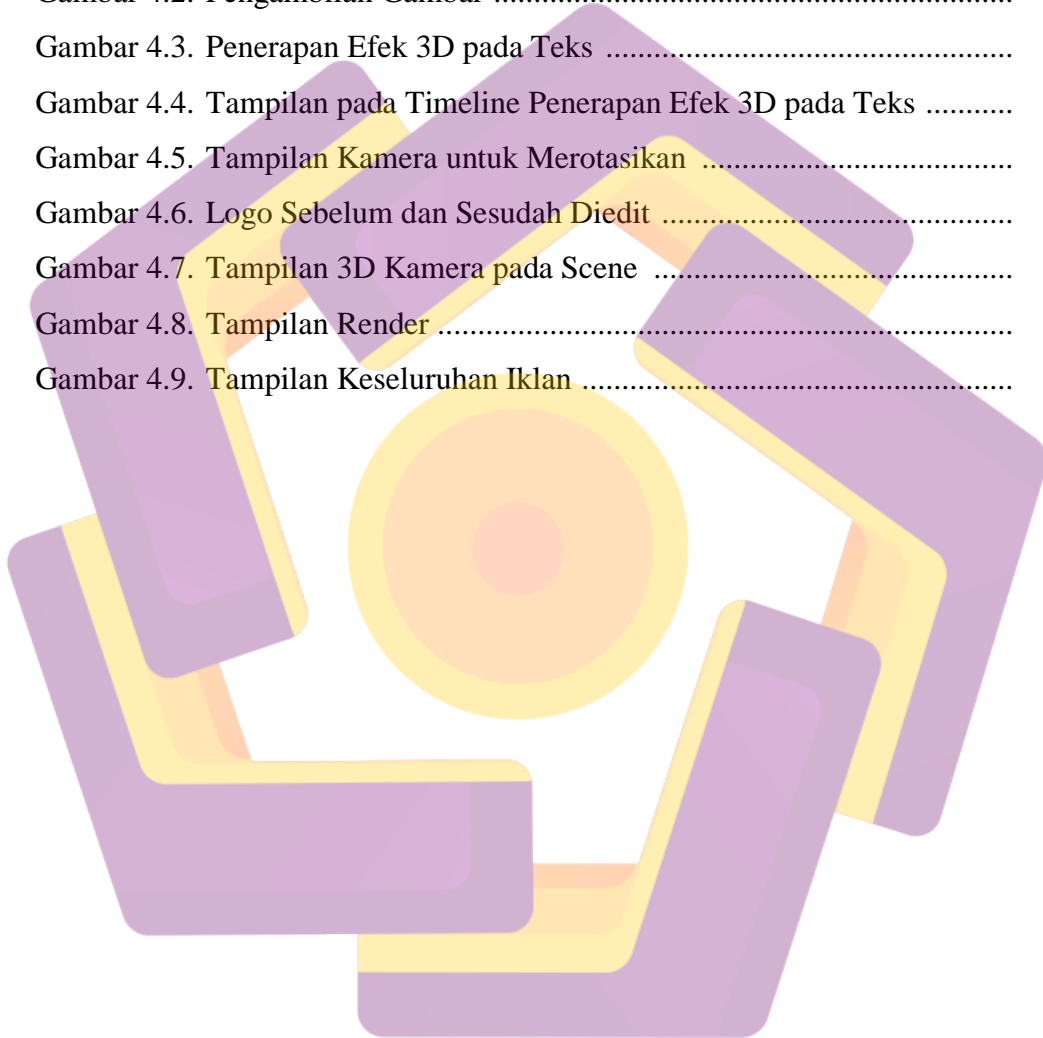
## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1.	Tabel Analisis SWOT .....	22
Tabel 3.2.	Rincian Biaya dan Manfaat .....	25
Tabel 3.3.	Hasil Analisis dan Manfaat .....	28
Tabel 3.4.	Story Board .....	31
Tabel 4.1.	Hasil Review .....	41



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Contoh Story Board .....	13
Gambar 2.2. Tampilan Adobe Photoshop CS .....	15
Gambar 2.3. Tampilan Adobe After Effect CS 6 .....	16
Gambar 4.1. Talent Iklan .....	34
Gambar 4.2. Pengambilan Gambar .....	35
Gambar 4.3. Penerapan Efek 3D pada Teks .....	36
Gambar 4.4. Tampilan pada Timeline Penerapan Efek 3D pada Teks .....	37
Gambar 4.5. Tampilan Kamera untuk Merotasikan .....	37
Gambar 4.6. Logo Sebelum dan Sesudah Diedit .....	38
Gambar 4.7. Tampilan 3D Kamera pada Scene .....	39
Gambar 4.8. Tampilan Render .....	40
Gambar 4.9. Tampilan Keseluruhan Iklan .....	44



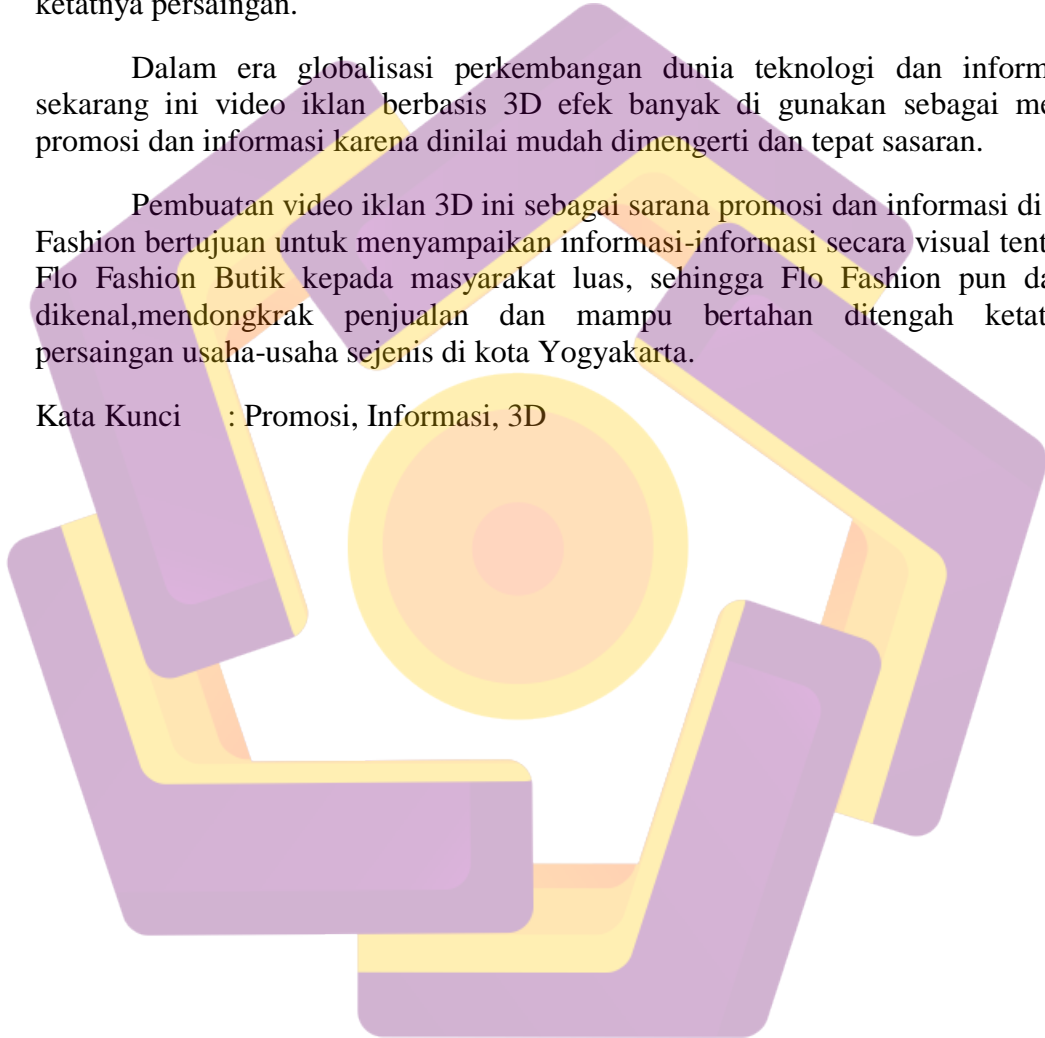
## INTISARI

Flo Fashion merupakan salah satu butik yang berlokasi di Yogyakarta, Flo Fashion butik merupakan salah satu usaha yang mulai berkembang. Menyediakan berbagai macam jenis busana dan aksesoris wanita. Kota Yogyakarta merupakan salah satu kota basis fashion di Indonesia, tentu saja persaingan usaha butik di kota ini sangat ketat. Maka dari itu perlu strategi yang baik dalam hal promosi dan menyampaikan informasi terhadap calon pelanggan agar dapat bertahan dalam ketatnya persaingan.

Dalam era globalisasi perkembangan dunia teknologi dan informasi, sekarang ini video iklan berbasis 3D efek banyak di gunakan sebagai media promosi dan informasi karena dinilai mudah dimengerti dan tepat sasaran.

Pembuatan video iklan 3D ini sebagai sarana promosi dan informasi di Flo Fashion bertujuan untuk menyampaikan informasi-informasi secara visual tentang Flo Fashion Butik kepada masyarakat luas, sehingga Flo Fashion pun dapat dikenal, mendongkrak penjualan dan mampu bertahan ditengah ketatnya persaingan usaha-usaha sejenis di kota Yogyakarta.

Kata Kunci : Promosi, Informasi, 3D





## ABSTRACT

*Flo Fashion is one of the boutiques are located in Yogyakarta, Flo Fashion boutique is one of the emerging business. Provide various types of clothing and accessories for women. Yogyakarta city is one of the fashion bases in Indonesia, of course the boutique in the city competition is very tight. Therefore need a good strategy in terms of promotion and deliver information to prospective customers in order to survive the intense competition.*

*In the era of globalization and development of information technology, now 3D video based advertising effect much in use as a media promotion and information as it is considered easy to understand and right on target.*

*Making 3D video advertising as a means of promotion and information on Flo Fashion aims to convey information about Flo Fashion Boutique to the general public, so Flo Fashion can be known, to boost sales and to survive amid competition in similar efforts in the city of Yogyakarta.*

*Keywords : Promotion, Information, 3D*

