

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TEASER “LOKET 24”
DENGAN PEMBERIAN TEKNIK COMPUTER GENERATED
IMAGERY (CGI) DAN STOP MOTION SEBAGAI MEDIA
PROMOSI DAN INFORMASI**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Rizky Aprio Prasetyo

10.11.4496

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TEASER “LOKET 24”
DENGAN PEMBERIAN TEKNIK COMPUTER GENERATED
IMAGERY (CGI) DAN STOP MOTION SEBAGAI MEDIA
PROMOSI DAN INFORMASI**

yang disusun oleh

Rizky Aprio Prasetyo

10.11.4496

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 29 Januari 2014

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TEASER “LOKET 24”
DENGAN PEMBERIAN TEKNIK COMPUTER GENERATED
IMAGERY (CGI) DAN STOP MOTION SEBAGAI MEDIA
PROMOSI DAN INFORMASI**

yang disusun oleh

Rizky Aprio Prasetyo

10.11.4496

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Maret 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 2 April 2015



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

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, 19 Maret 2015



Rizky Aprio Prasetyo

NIM. 10.11.4496

MOTTO

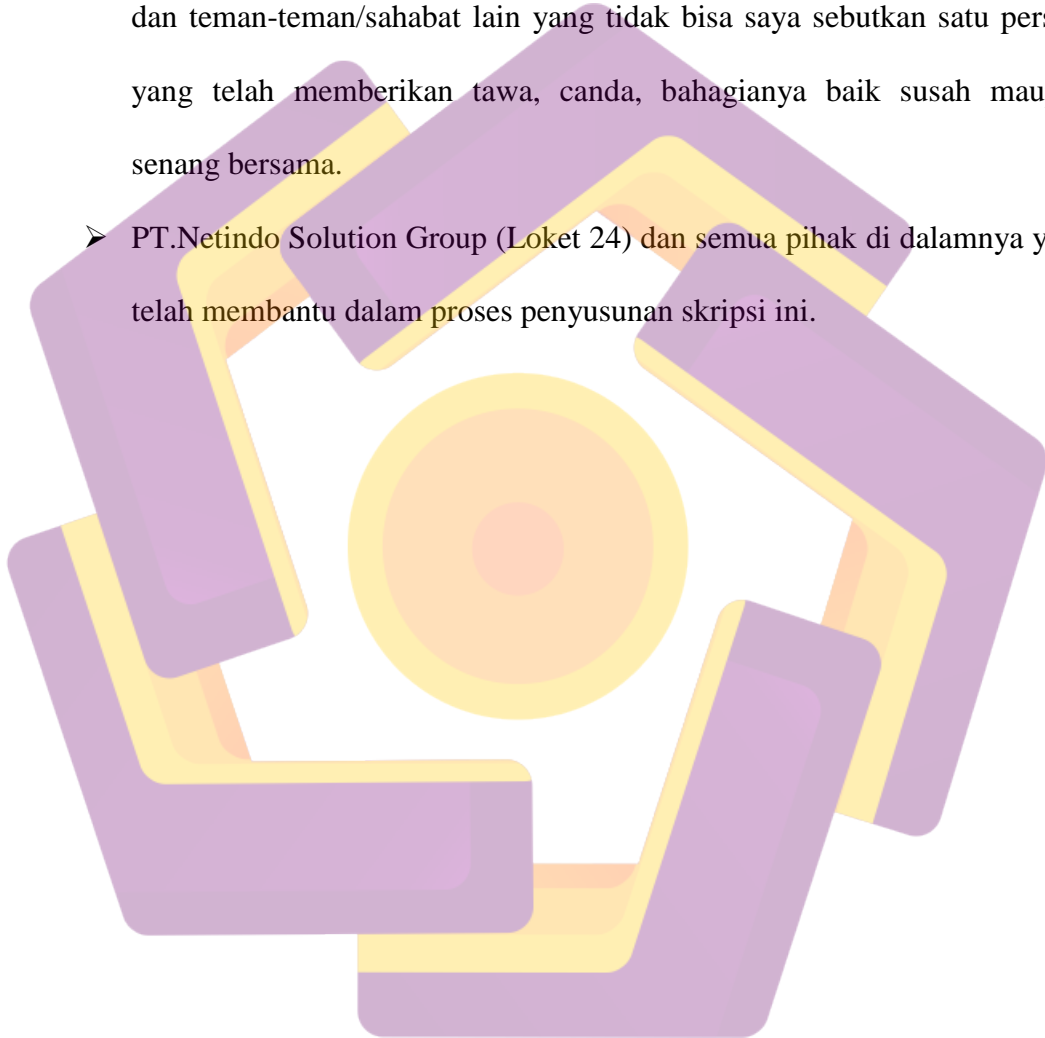
- Bersikap realistis bukan hanya sekedar optimis, karena apa yang diambisikan belum tentu disetujui oleh sang penentu takdir.
- Allah SWT tidak akan pernah memberikan cobaan diluar batas kemampuan umatnya, dan beliau pun tidak akan pernah meninggalkan umatnya yang sedang berjuang.
- Takdir yang sebenarnya adalah hasil dari perjuangan.
- Intervensi penting sebagai makhluk sosial, dengarkan, analisa, kombinasi dan implementasikan.
- Dunia terlihat indah ketika sedang berada di atas, dan terlihat buruk ketika sedang berada di bawah.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

- Allah SWT sebagai Tuhan semesta alam yang selalu memberi limpahan rahmat, hidayat, karunia, ridho, dan rezekinya kepada saya.
- Junjungan Nabi Besar Muhammad Rasulullah SAW, beserta istri, sahabat, dan para aulianya.
- Papa dan Mama tercinta, Bpk. Bambang Sunaryo dan ibu Sulami yang selalu berjuang dan berusaha maksimal memberikan yang terbaik untuk pendidikan anak-anaknya.
- Saudara-Saudara, pakde, bude, Mas Wawan, mbak Via, Dian, mbah karyoto dan saudara-saudara lain yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu semua yang tidak pernah bosan memberikan masukan, semangat, motivasi, dan fasilitas yang sangat berguna sekali sebagai penunjang, dari awal kuliah hingga akhir proses penyusunan skripsi ini selesai.
- Keponakan-keponakan tersayang, Arkana Paramadiwa Ramadhan dan Arjuna Damar Panuluh yang selalu menghadirkan senyuman dan semangat disela-sela proses penyusunan skripsi ini berlangsung.
- Terimakasih kepada Bapak Tonny Hidayat, M.Kom yang telah membimbing dalam penyusunan skripsi ini hingga akhir.
- Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta dan para dosen-dosen yang telah bersedia membagi ilmunya.

- Teman-teman kampus/kelas angkatan 2010, teman-teman organisasi Himapunan Mahasiswa Tangerang di Yogyakarta (HIMATA-YO), teman-teman komunitas dan forum dari Indo Barca Jogja, Romanisti Club Yogyakarta, Kaskus Reg. Yogyakarta (Kaskus eRYe Futsal & Soccer), dan teman-teman/sahabat lain yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan tawa, canda, bahagiannya baik susah maupun senang bersama.
- PT.Netindo Solution Group (Loket 24) dan semua pihak di dalamnya yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini.



KATA PENGANTAR

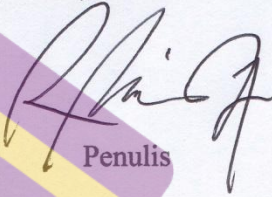
Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang selalu memberikan limpahan rahmat dan hidayahnya yang tidak pernah berkurang sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang diberi judul Perancangan dan Pembuatan Iklan Teaser "LOKET 24" Dengan Pemberian Teknik Computer Generated Imagery (CGI) dan Stop Motion Sebagai Media Promosi dan Informasi. Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk mencapai derajat sarjana S1 yang sedang ditempuh. Dengan selesainya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan peran serta dari pihak yang telah memberikan masukan-masukan kepada penulis. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M
2. Ketua jurusan S1 Teknik Informatika Bapak Sudarmawan, MT
3. Bapak Tony Hidayat, M. Kom selaku Dosen Pembimbing
4. Mas Wawan selaku Pimpinan PT. Netindo Solution Group (Loket 24), staff, dan karyawannya
5. Teman-teman dan semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini

Dengan sepenuh hati skripsi ini dibuat, namun penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih banyak kekurangan. Untuk itu penulis berharap berbagai macam kritik dan saran yang membangun sehingga laporan ini dapat menjadi lebih baik lagi.

Akhir kata penulis mengharapkan agar skripsi yang telah dibuat ini supaya bermanfaat dan memberikan nilai positif bagi kita semua. Amin.

Yogyakarta, 29 Januari 2014


Penulis



DAFTAR ISI

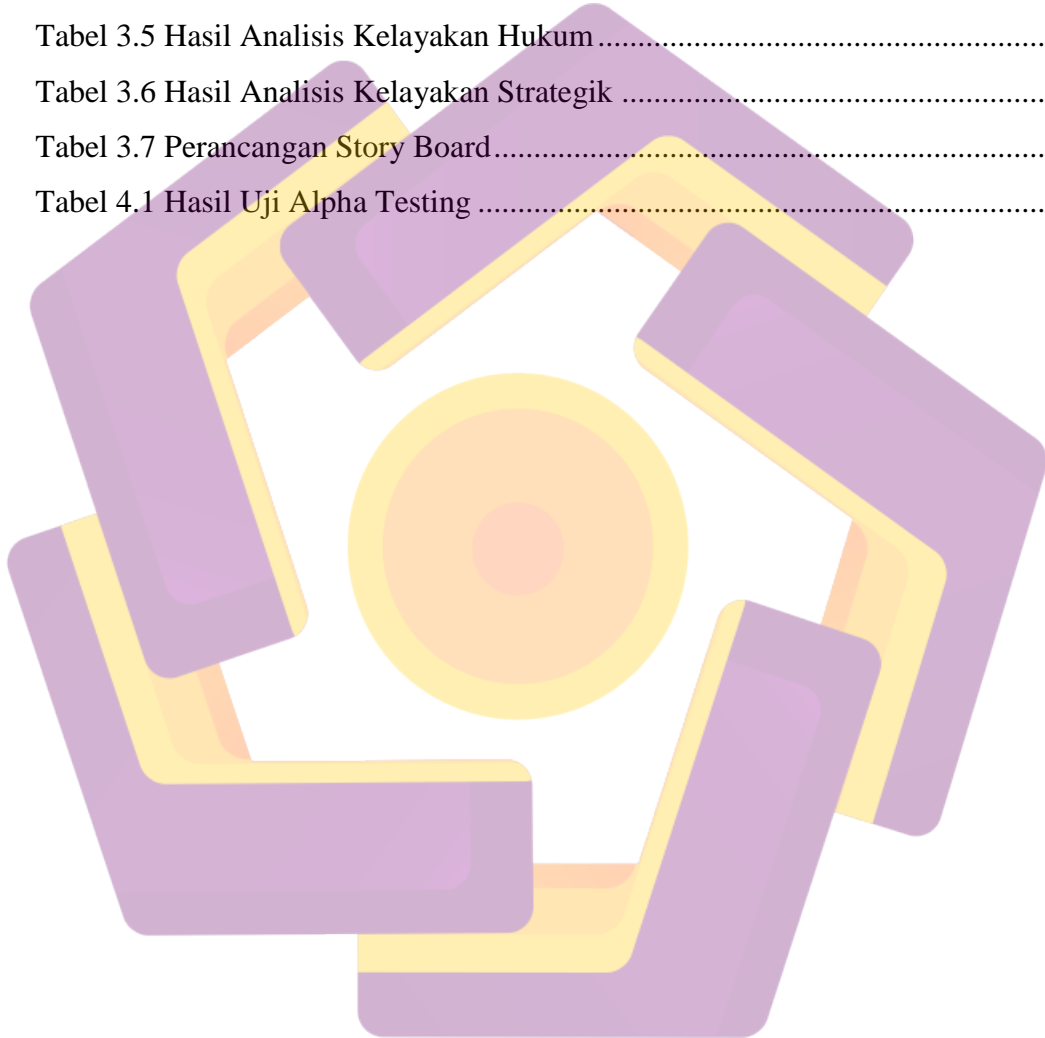
JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.4.1 Tujuan Objek.....	4
1.4.2 Tujuan Akademis	4
1.5 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.1 Metode Observasi	5
1.5.2 Metode Wawancara.....	5
1.5.3 Metode Kepustakaan.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Umum	8
2.2 Konsep Dasar Iklan Televisi	11
2.2.1 Pengertian Iklan Televisi.....	11
2.2.2 Strategi Merancang Daya Tarik Pesan Iklan Televisi.....	12

2.2.3 Strategi Memproduksi Iklan Televisi.....	12
2.3 Teknik-Teknik Iklan Yang Digunakan	14
2.3.1 Iklan Teaser (Teaser Ad).....	14
2.3.2 Computer Graphic Imagery (CGI).....	16
2.3.3 Stop Motion Animation	18
2.4 Standar Video.....	20
2.5 Format File Video	21
2.5.1 Quick Time (MOV).....	21
2.5.2 Motion Picture Experts Group (MPEG)	22
2.5.3 Audio Video Interleave (AVI)	22
2.5.4 Real Video.....	23
2.5.5 Format Shockwave (Flash)	23
2.6 Strategi Memproduksi Iklan Televisi.....	23
2.6.1 Perencanaan Produksi	23
2.6.2 Tahap Pra Produksi	24
2.6.3 Tahap Produksi	24
2.6.4 Tahap Pasca Produksi	25
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN IKLAN	26
3.1 Tinjauan Umum	26
3.1.1 Gambaran Umum Sistem Lama.....	26
3.1.2 Visi Dan Misi	27
3.2 Identifikasi Masalah.....	27
3.3 Analisis Kelemahan	28
3.3.1 Analisis SWOT	28
3.3.2 Hasil Analisis SWOT.....	30
3.3.3 Kebutuhan Fungsional Iklan	32
3.3.4 Kebutuhan Non Fungsional Iklan	32
3.3.4.1 Aspek Hardware.....	32
3.4 Studi Kelayakan	35
3.4.1 Kelayakan Teknis.....	35
3.4.2 Kleyakan Ekonomi.....	37

3.4.3 Kelayakan Operasi/Organisasi	37
3.4.4 Kelayakan Hukum.....	38
3.4.5 Kelayakan Strategik	39
3.5 Perancangan Ide Cerita	40
3.5.1 Perancangan Naskah Cerita.....	41
3.5.2 Perancangan Story Board.....	42
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	46
4.1 Tahap Produksi Pembuatan Iklan.....	46
4.2 Produksi Iklan	47
4.2.1 Rencana Kegiatan Shooting	47
4.2.2 Shooting Dan Pengambilan Gambar	48
4.3 Tahap Pascaproduksi.....	49
4.3.1 Editing	50
4.3.2 Rendering	56
4.3.3 Uji Iklan	60
4.3.4 Upload Iklan Pada Youtube	61
BAB V PENUTUP	65
5.1 Kesimpulan	65
5.2 Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	69
1. Story Board	69
2. Hasil Uji Iklan	70

DAFTAR TABEL

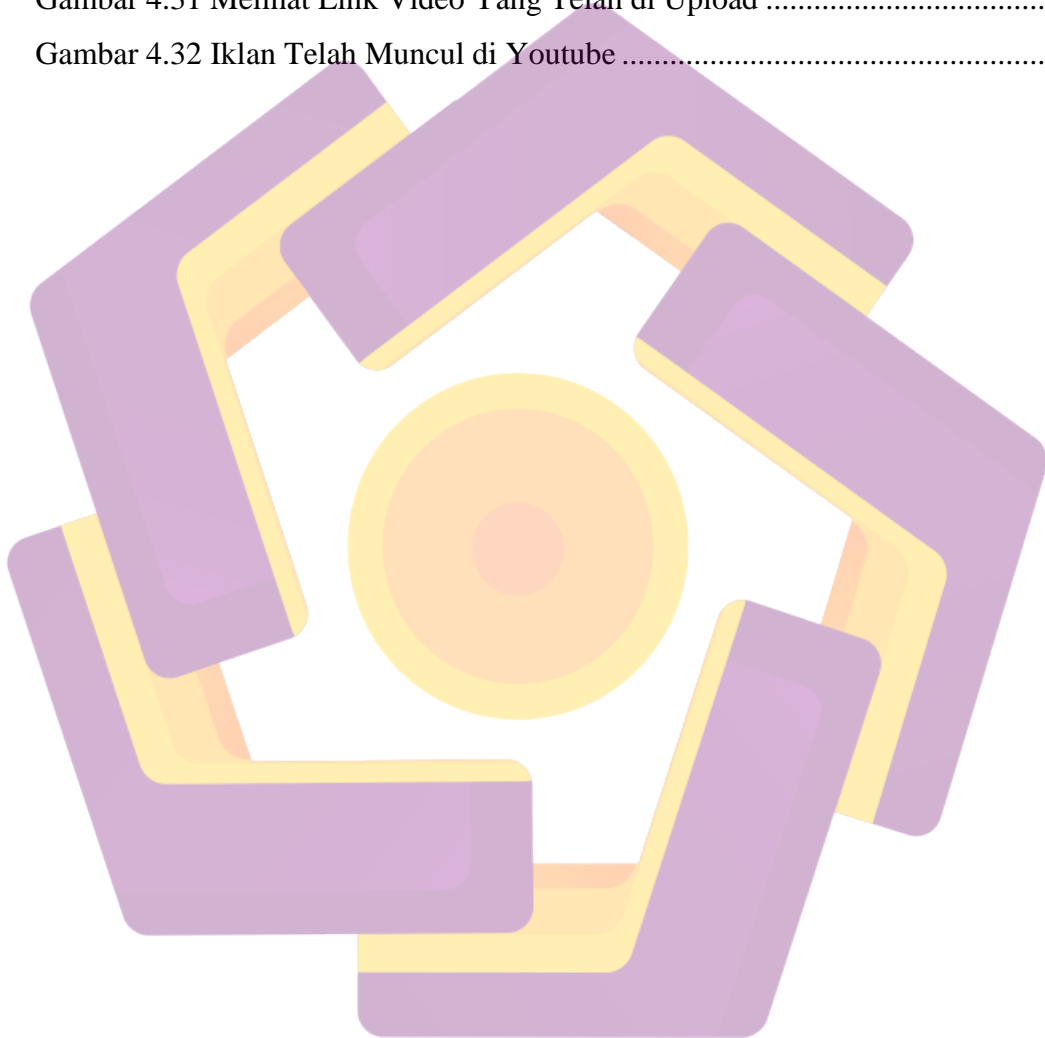
Tabel 3.1 Rincian Biaya Hardware Peralatan Shooting.....	34
Tabel 3.2 Rincian Biaya Peralatan Editing	35
Tabel 3.3 Hasil Analisis KelayakanTeknis	36
Tabel 3.4 Hasil Analisis Kelayakan Operasi	39
Tabel 3.5 Hasil Analisis Kelayakan Hukum.....	40
Tabel 3.6 Hasil Analisis Kelayakan Strategik	41
Tabel 3.7 Perancangan Story Board.....	43
Tabel 4.1 Hasil Uji Alpha Testing	61



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Iklan STMIK AMIKOM	10
Gambar 2.2 Contoh Iklan Teaser Djarum Super.....	15
Gambar 2.3 Conth Iklan STMIK AMIKOM Dengan Teknik CGI.....	17
Gambar 2.4 Iklan Indosat Im3 Dengan Teknik Stop Motion	19
Gambar 4.1 Tahapan Pembuatan Iklan	46
Gambar 4.2 Dokumentasi Area Cafe Ca-Kun	48
Gambar 4.3 Dokumentasi Area Aula Asrama Tangerang	48
Gambar 4.4 Beberapa Gambar Untuk Stop Motion.....	49
Gambar 4.5 Beberapa Gambar Untuk Video	49
Gambar 4.6 Membuat Komposisi Baru	51
Gambar 4.7 Tampilan Composition Setting.....	51
Gambar 4.8 Import File.....	52
Gambar 4.9 Import File Video	52
Gambar 4.10 Import File Foto Untuk Stop Motion	53
Gambar 4.11 Menggunakan Rectangle Tool	53
Gambar 4.12 Option Transform.....	54
Gambar 4.13 Video Yang Telah Diberi Effect	54
Gambar 4.14 Sebelum Level Dinaikan	55
Gambar 4.15 Masuk Level.....	55
Gambar 4.16 Mengatur Level	55
Gambar 4.17 Setelah Level Dinaikan	56
Gambar 4.18 Back Sound Setelah Disesuaikan Dengan Video.....	56
Gambar 4.19 Narasi Setelah Disesuaikan Dengan Video	57
Gambar 4.20 Masuk Proses Render	57
Gambar 4.21 Output To	58
Gambar 4.22 Menentukan Lokasi Penyimpanan	58
Gambar 4.23 Setting Vornat Video.....	59
Gambar 4.24 Jendela Output Module Settings	59
Gambar 4.25 Pilih Format Yang Diinginkan	59

Gambar 4.26 Ceklist Audio Output	60
Gambar 4.27 Rendering	60
Gambar 4.28 Upload File Youtube	62
Gambar 4.29 Beri Judul, Deskripsi, dan Tag	63
Gambar 4.30 Iklan Setelah dipublikasi	63
Gambar 4.31 Melihat Link Video Yang Telah di Upload	64
Gambar 4.32 Iklan Telah Muncul di Youtube	64



INTISARI

Loket 24 merupakan anak perusahaan dari PT. Netindo Solution Group (Netsol Mind) yang bergerak dibidang tiketing dan pembayaran online. Loket 24 adalah sosial bisnis, dengan menggabungkan berbagai layanan yang mendukung kehidupan digital untuk kemudahan dan keuntungan para konsumen. Banyak kendala yang dihadapi yaitu diantaranya minimnya pemasaran karena masih terbilang umum malah biasa seperti kompetitor yang telah berdiri lebih dulu dan dapat dipastikan sudah memiliki konsumen tetap lebih banyak serta agak rumitnya tentang penjelasan mengenai pemahaman konsep dan cara kerja serta sosialisasinya.

Loket 24 mengambil langkah untuk membuat iklan televisi yang mampu menarik calon konsumen untuk menjadi konsumen dan dapat tervisualisasikan dengan baik. Dengan target pasar yang dituju yaitu dari kalangan masyarakat umum dan dapat menjadi pilihan investasi sampingan terutama bagi para mahasiswa, begitu pula bisnis ini pun sangat multitasking. Oleh karena permintaan tersebut saya berinisiatif untuk membuat sebuah konsep iklan televisi teaser dengan menggunakan teknik CGI dan Stop Motion. Dengan konsep yang sederhana dan tidak terlalu berlebihan namun akan dapat tervisualisasi dengan baik dan efektif sesuai dengan ekspektasi.

Proses pengerjaan tersebut menggunakan software Adobe After Effect Cs 6 dan Adobe Photoshop CS 6. Software-software tersebut sudah sangat umum digunakan oleh para kreator atau editor perfilman tanah air dengan tujuan proyek yang dibuat dapat maksimal dan selesai sesuai dengan yang diharapkan. Karena akan ada penggunaan teknik Computer Generated Imagery (CGI) yaitu efek khusus dalam dunia pertelevisian, dan pemberian teknik Stop Motion yang dapat membuat benda atau gambar diam akan terlihat bergerak, maka harus mensiasati ulang konsep awal supaya iklan teaser ini tidak terlihat berlebihan atau over effect sebagaimana iklan teaser pada umumnya yang terkesan alami dan menarik.

Kata kunci: Loket 24, Iklan Teaser, Computer Generated Imagery (CGI), Stop Motion

ABSTRACT

Loket 24 is a subsidiary of PT. Netindo Solution Group (Netsol Mind) engaged in ticketing and online payments. Loket 24 is a social business, by combining a variety of services that support digital life convenience and benefits to consumers. Many of the constraints faced by them due to lack of marketing is still fairly common ordinary even as competitors who have stood first and certainly already have consumers keep more and a little understanding of the complexity of the explanation of the concepts and how to work and socialization.

Loket 24 take steps to make television ads to attract potential consumers to the consumer and can be well visualized. With the intended target market, from among the general public and can be a side investment option especially for students, as well as the business was very multitasking. Hence the request I took the initiative to create a concept teaser television ads using CGI techniques and Stop Motion. With a simple concept and not too much but it will be well visualized and effectively in line with expectations.

The Process of using the software Adobe After Effect Cs 6 and Adobe Photoshop CS 6. The software is very commonly used by the author or editor of homeland film projects created with the goal to maximum and finish as expected. Because there will be use of techniques Computer Generated Imagery (CGI) is a special effect in the world of television, and the provision of the Stop Motion technique that can make objects or still images will appear to move, it must anticipate the draft early this teaser ad that does not look overdone or over effect as teaser ads in general that seem natural and attractive.

Keywords: *Loket 24, Teaser Ad, Computer Generated Imagery (CGI), Stop Motion*