

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN ROTI KONDANG JAYA
MADIUN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION
GRAPHICS**

SKRIPSI



disusun oleh

Norriklam

11.12.5909

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN ROTI KONDANG JAYA
MADIUN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION
GRAPHICS**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Norrislam

11.12.5909

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN ROTI KONDANG JAYA
MADIUN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION
GRAPHICS**

yang disusun oleh

Norrislam

11.12.5909

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 7 Oktober 2014

Dosen Pembimbing,



Mei P. Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN ROTI KONDANG JAYA
MADIUN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION
GRAPHICS**

yang disusun oleh

Norrislam

11.12.5909

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Mei 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Dony Arivus, M.Kom
NIK. 190302128

Mei P. Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 5 Juni 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, 5 Juni 2015

Norrislam

NIM. 11.12.5909

MOTTO



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah skripsi ini kelar juga !!!

Segala puji syukur saya ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, anugrah, kesehatan, rezeki, ilmu, kelancaran dan keberuntungan dalam pengerjaan skripsi ini.

Kupersembahkan karya ini kepada orang yang sangat kukasihi dan kusayangi Bapak dan Ibu tercinta. Segala tanda bakti, hormat, dan rasa terimakasih yang tiada terhingga, yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertulisan cinta dan pesembahan ini. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Bapak dan Ibu bangga. Terima kasih yang tak terhingga buat kalian berdua. Enggak lupa juga buat adik Alan dan Ojes. I Love You All.

1. Dosen pembimbingku yang paling asik dan keren : pak Mei, terimakasih atas semua saran, kritik, bantuan dan masukannya pak. Akhirnya udah nggak jadi *supporter* lagi sekarang. ☺
2. Kepada anak – anak 11S1SI08, Salam Gank, HIMSABU, Nadhira, Kiki, Farriz, Ayu, dan Jogja!!! dengan semua kenangannya yang membuat saya menjadi orang yang tangguh.
3. Tempat nongkrong sehari-hari Angkringan Harto, Kedai 247, Burjo dan tempat makan sekitaran kos, yang sudah mengerti keadaan kantong saya selama ini.
4. Terakhir buat motor Jupiter yang sudah setia menemani berjuang dari SMP hingga lulus Kuliah dan Google, Youtube, Ganool, Music Everywhere, Kamar Kos dan Real Madrid FC.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, Karena sempurna cuma milik Demian sang *Ilusionist* dan Allah SWT. Harapan penulis, informasi dari skripsi ini mampu memberikan manfaat untuk penulis dan pembaca yang masih berjuang dalam perjuangannya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada setiap hamba-Nya dan tak lupa sholawat serta salam kepada junjungan Nabi besar kita, Nabi Muhammad SAW.

Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan program Strata-1 Jurusan Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi yang berjudul “Perancangan Dan Pembuatan Iklan Roti Kondang Jaya Madiun Menggunakan teknik Live Shoot dan Motion Graphic”, dengan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STIMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Mei P. Kurniawan, M. Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memeberikan banyak saran, bantuan, masukan, dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Bambang Sudaryanto, MM, selaku ketua jurusan Sistem Informasi STIMIK AMIKO Yogyakarta.
4. Bapak dan Ibu tercinta, adikku tersayang, yang sudah memberikan doa, kasih sayang, dan dorongan kepada penulis.
5. Bapak Bambang Suharsoyo selaku pemilik objek Roti Kondang Jaya Madiun, yang sudah mengijinkan untuk membuat iklan sebagai media promosi dan tugas akhir.
6. Teman – teman kelas 11S1SI08 yang telah berjuang bersama selama ini.
7. Dan semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu oleh penulis.

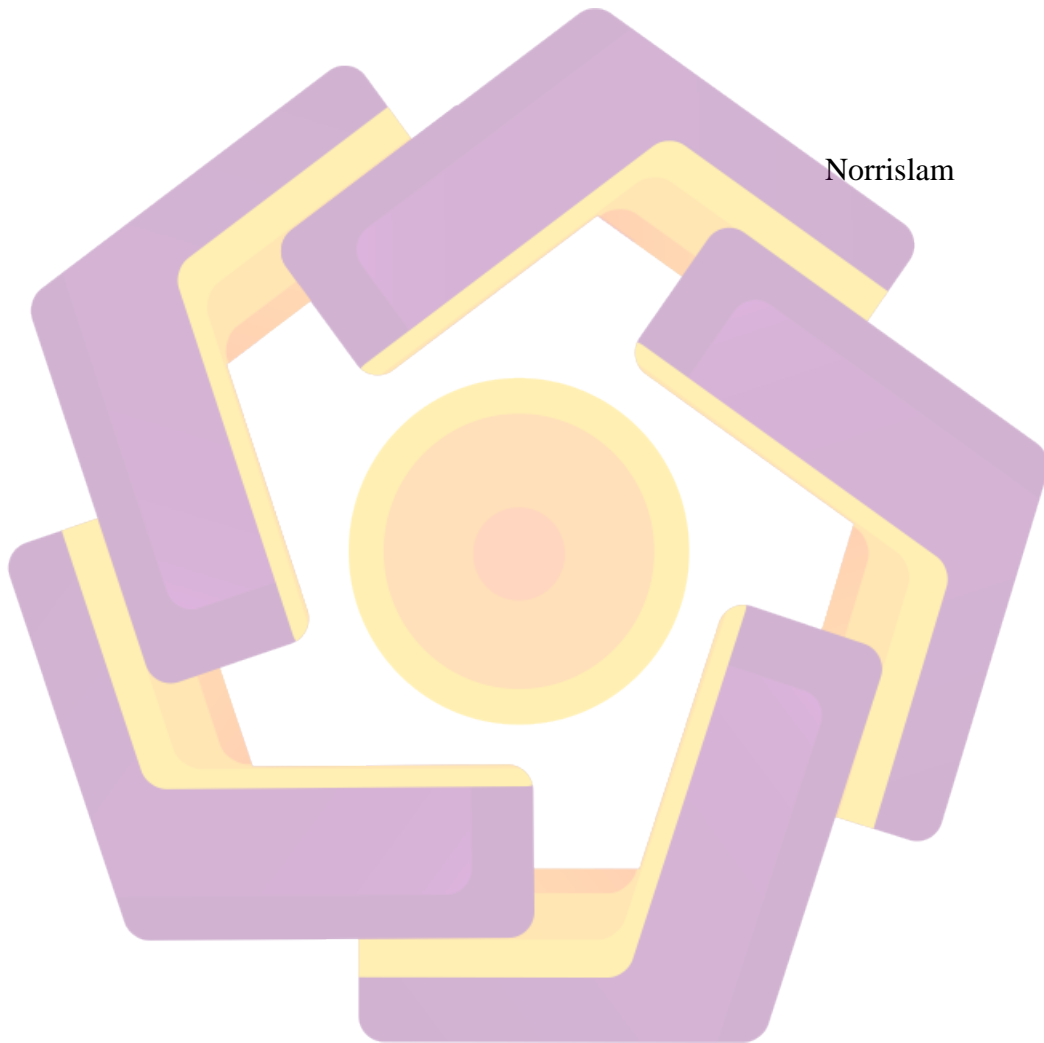
Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis, oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian ini.

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

Yogyakarta, 26 Mei 2015

Penulis,

Norrislam



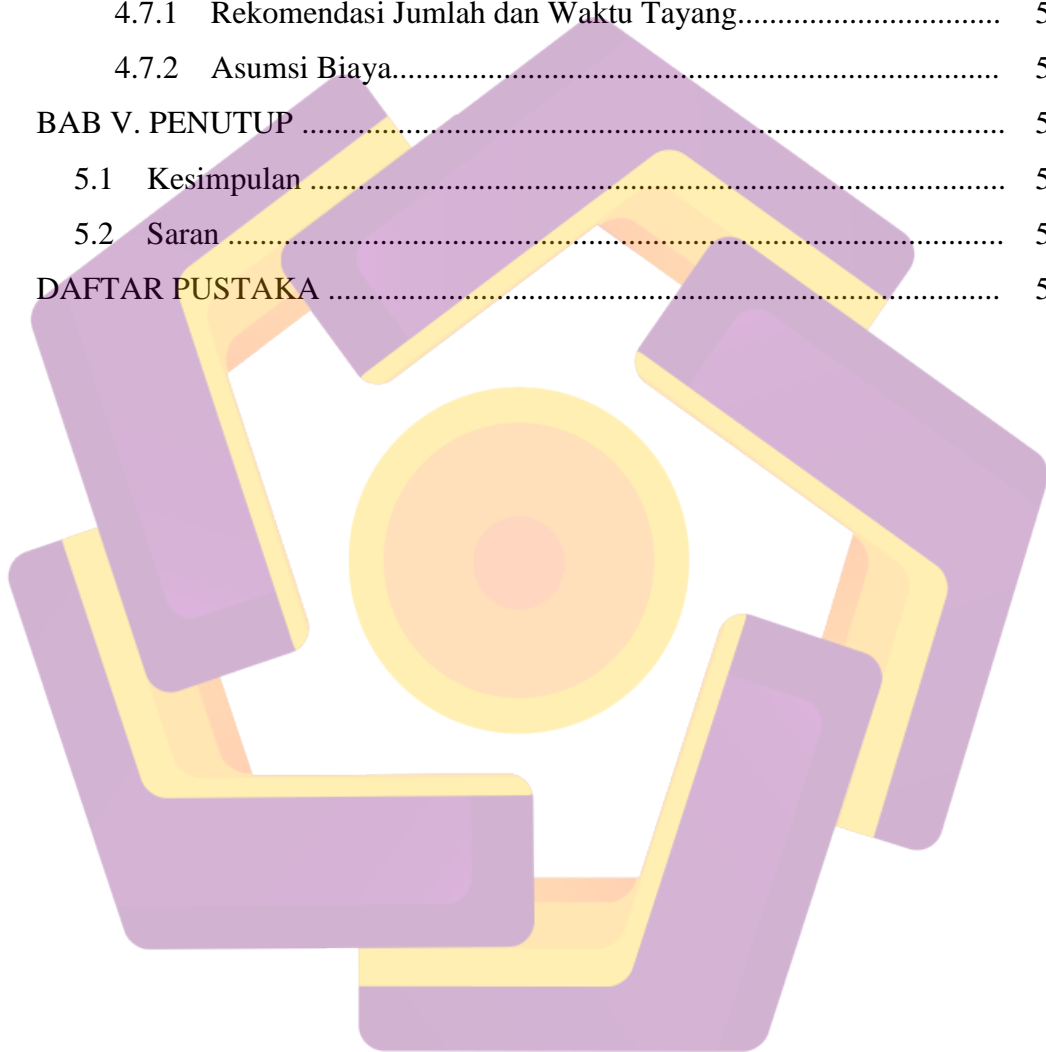
DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II. LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Analisis kebutuhan.....	8
2.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	8
2.2.2 Analisis Kebutuhan Nonfungsional.....	9
2.3 Analisis SWOT.....	9
2.3.1 Kekuatan (<i>Strengths</i>)	9
2.3.2 Kelemahan (<i>Weaknesses</i>)	9

2.3.3	Peluang (<i>Opportunities</i>)	10
2.3.4	Ancaman (<i>Threats</i>).....	10
2.4	Periklanan.....	10
2.4.1	Pengertian Periklanan.....	10
2.4.2	Sejarah Periklanan.....	10
2.4.3	Definisi Iklan.....	11
2.4.4	Jenis-Jenis Iklan	12
2.4.5	Fungsi dan Tujuan Iklan	13
2.5	Tahap memproduksi Iklan.....	13
2.5.1	Pra Produksi.....	13
2.5.2	Produksi.....	14
2.5.3	Pasca Produksi.....	15
2.6	Konsep Dasar Multimedia.....	15
2.6.1	Multimedia.....	15
2.6.2	Elemen Multimedia.....	16
2.7	<i>Motion Graphic</i>	17
2.8	Teknik Pengambilan Gambar.....	18
2.8.1	Gerakan Pada Kamera	18
2.8.2	Sudut Kamera.....	21
2.8.3	Jenis <i>Shot</i>	22
2.8.4	<i>Format Digital Video</i>	23
2.9	<i>Software dan Hardware Yang Digunakan</i>	24
2.9.1	<i>Adobe Premier Pro CS6</i>	24
2.9.2	<i>Adobe After Effect CS6</i>	24
2.9.3	<i>CorelDraw X5</i>	25
2.9.4	<i>Laptop</i>	25
2.9.5	Kamera DSLR.....	26
2.9.6	<i>Tripod</i>	27
BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		28
3.1	Diskripsi Singkat Perusahaan	28
3.1.2	Visi dan Misi.....	28

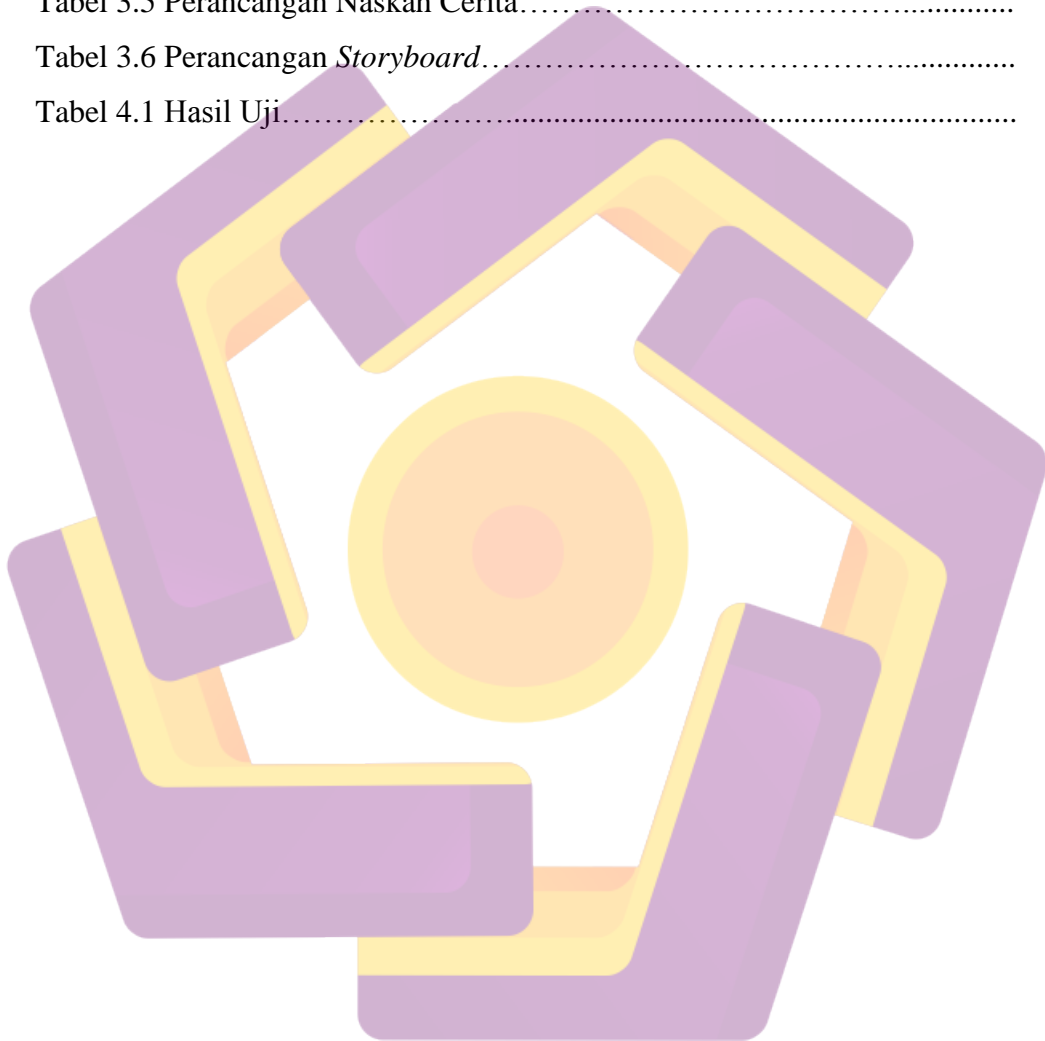
3.2	Analisis	28
3.2.1	Hasil Analisis SWOT.....	29
3.2.1.1	Solusi Yang Dapat Dilaksanakan.....	30
3.2.1.2	Solusi yang Dipilih.....	30
3.3	Kebutuhan Fungsional.....	30
3.4	Kebutuhan Non Fungsional.....	30
3.4.1	Kebutuhan Perangkat Keras.....	31
3.4.2	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	31
3.4.3	Kebutuhan SDM.....	32
3.4.4	Kebutuhan Biaya.....	32
3.5	Studi Kelayakan.....	33
3.5.1	Kelayakan Ekonomi.....	33
3.5.2	Kelayakan Hukum.....	33
3.5.3	Segmentasi TV (Lokal)	34
3.6	Tahap Pra Produksi.....	34
3.6.1	Perancangan Ide Cerita.....	34
3.6.2	Perancangan Naskah Cerita.....	35
3.6.3	Perancangan <i>Storyboard</i>	36
BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		39
4.1	Implementasi.....	39
4.2	Produksi Iklan.....	40
4.2.1	Pengambilan Gambar / <i>Shooting</i>	40
4.3	Manajemen <i>File</i>	40
4.4	Editing.....	41
4.4.1	Memotong Video.....	42
4.4.2	Mengubah <i>Background Video (Green Screen)</i>	44
4.4.3	Membuat <i>Vignette</i>	45
4.4.4	Coloring.....	46
4.4.5.1	Menganimasikan Gambar.....	47
4.4.5.2	Menganimasikan <i>Teks</i>	50
4.4.6	Menganimasikan Logo.....	50

4.4.7	Rekaman dan Editing Suara.....	51
4.4.8	<i>Rendering</i>	52
4.5	Hasil Editing.....	53
4.6	Uji Iklan.....	53
4.7	Perencanaan Media.....	54
4.7.1	Rekomendasi Jumlah dan Waktu Tayang.....	54
4.7.2	Asumsi Biaya.....	54
BAB V. PENUTUP		55
5.1	Kesimpulan	55
5.2	Saran	55
DAFTAR PUSTAKA		56



DAFTAR TABEL

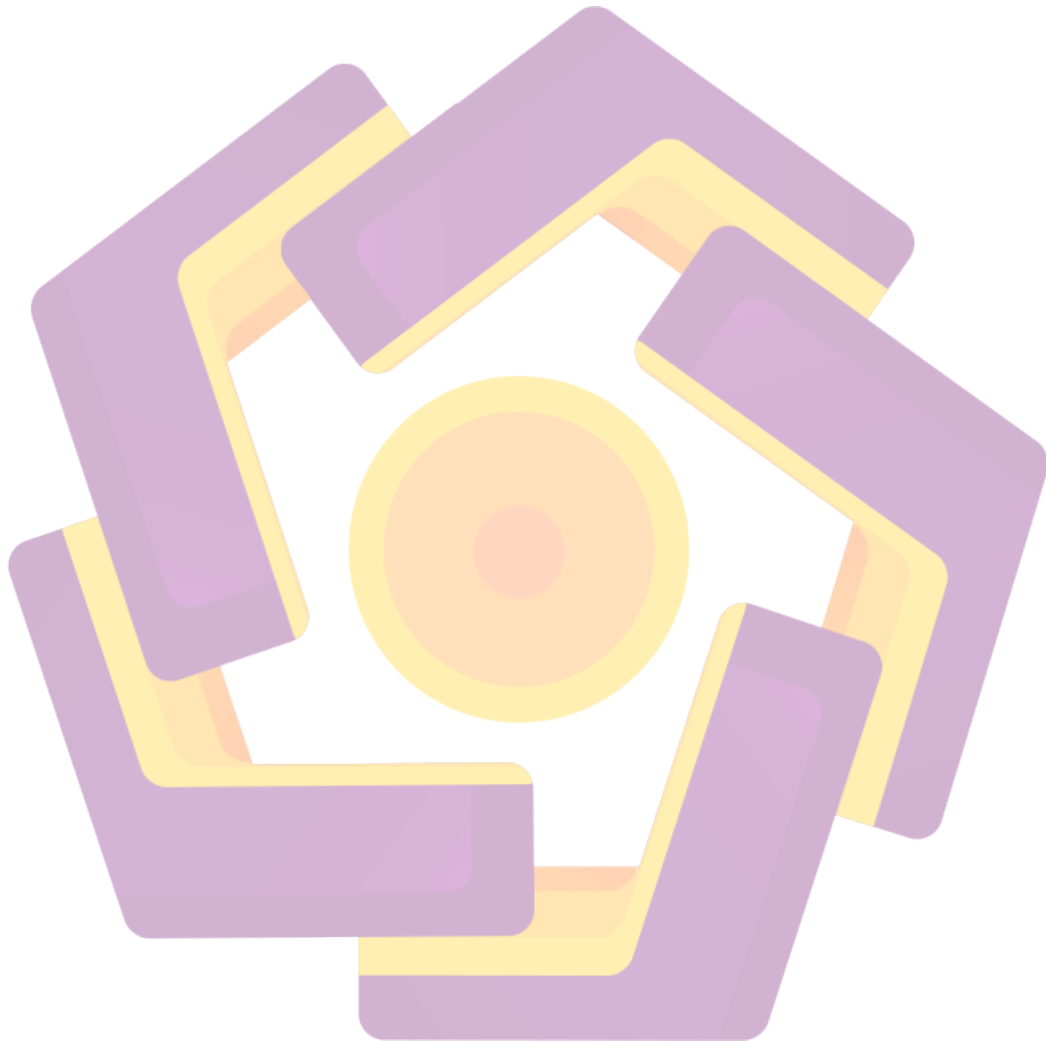
Tabel 3.1 Kebutuhan SDM	32
Tabel 3.2 Biaya Perangkat Keras.....	32
Tabel 3.3 Biaya Perangkat Lunak.....	33
Tabel 3.5 Perancangan Naskah Cerita.....	35
Tabel 3.6 Perancangan <i>Storyboard</i>	36
Tabel 4.1 Hasil Uji.....	54



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Elemen Multimedia</i>	17
Gambar 2.2 <i>Zoom</i>	18
Gambar 2.3 <i>Pan</i>	19
Gambar 2.4 <i>Tilt</i>	19
Gambar 2.5 <i>Track</i>	20
Gambar 2.6 <i>Follow Through</i>	20
Gambar 2.7 <i>Crane Shot</i>	21
Gambar 2.8 Tampilan Utama <i>Adobe Premiere Pro CS6</i>	24
Gambar 2.9 Tampilan Utama <i>Adobe After Effect Pro CS6</i>	25
Gambar 2.10 <i>CorelDraw X5</i>	25
Gambar 2.11 <i>Laptop</i>	26
Gambar 2.12 <i>Canon 650D</i>	26
Gambar 2.13 <i>Tripod</i>	27
Gambar 3.1 Analisis Matrik SWOT.....	29
Gambar 4.1 Daftar Implementasi.....	39
Gambar 4.2 Manajemen <i>File</i>	41
Gambar 4.3 Ukuran <i>Video</i> Pada <i>Premiere CS6</i>	42
Gambar 4.4 Pemotongan <i>Video</i>	43
Gambar 4.5 Pengaturan <i>Speed Video</i>	43
Gambar 4.6 Proses <i>Solid Settings After Effects CS6</i>	44
Gambar 4.7 Latar <i>Green Screen</i> Sebelum Dirubah.....	45
Gambar 4.8 Latar <i>Green Screen</i> Sesudah Dirubah.....	45
Gambar 4.9 Latar Menggunakan <i>Vignette</i>	46
Gambar 4.10 Proses Pengaturan <i>Color Balance & Curves</i>	46
Gambar 4.11 Sebelum <i>Coloring</i>	47
Gambar 4.12 Setelah Dilakukan <i>Coloring</i>	47
Gambar 4.13 Sesudah Ditambah Animasi.....	48
Gambar 4.14 Sesudah Ditambah Animasi Bahan Roti.....	49
Gambar 4.15 Sesudah Ditambah Animasi & <i>Flare Flash</i>	49

Gambar 4.16 Sesudah Ditambah Animasi Teks.....	50
Gambar 4.17 Sesudah Ditambah <i>Logo & Teks</i>	51
Gambar 4.18 Rekaman & Editing Suara.....	51
Gambar 4.19 Seting <i>Rendering</i>	52
Gambar 4.20 Hasil Akhir <i>Editing</i>	53



Intisari

Saat ini media promosi sudah digabungkan dengan teknologi yang lebih canggih seperti radio, televisi, bioskop dan internet. Bahkan sampai detik ini orang mampu melihat iklan dimana saja dan kapanpun. Cara iklan media televisi samapai sekarang masih efektif cepat diakui oleh masyarakat. Dengan demikian penelitian ini berdampak positif bagi “Roti Kondang Jaya Madiun” yang masih kurang dalam promosi.

Pembuatan iklan dilakukan dengan media televisi periklanan yang merupakan hasil dari perpaduan editing antara gambar, suara dan teks melalui aplikasi multimedia yang semakin berkembang.

Dari hasil analisa akan diperoleh bahwa melalui iklan “Roti Kondang Jaya Madiun” akan lebih efektif dan efisien untuk memaksimalkan dan meningkatkan penjualan Roti Kondang Jaya.

Kata Kunci: iklan, promosi, vidio, multimedia, Roti Kondang Jaya Madiun

Abstrack

The Currently media campaigns are combined with more advanced technologies such as radio, television, cinema and the internet. Even to this day people are able to see ads anywhere and anytime. The way television media advertising is still effective quickly recognized by the community. This study of positive impact for "Roti Kondang Jaya Madiun" is still lacking in the promotion.

Ad creation is done with the medium of television advertising is the result of a fusion between editing images, sound and text via multimedia applications is growing.

From the analysis results will be obtained that through advertising "Roti Kondang Jaya Madiun" will be more effective and efficient to maximize and increase sales volumes Roti Kondang Jaya.

Keyword : *advertising, promotion, video, multimedia, Roti Kondang Jaya Madiun*

