

**PEMBUATAN IKLAN TELEVISI DENGAN MENGGABUNGAN  
KARAKTER 3D DAN LIVE SHOOT STUDI KASUS  
PADA BADAN NARKOTIKA NASIONAL**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Tri Setyo Ary Wibisono**

**10.12.4394**

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

**PEMBUATAN IKLAN TELEVISI DENGAN MENGGABUNGAN  
KARAKTER 3D DAN LIVE SHOOT STUDI KASUS  
PADA BADAN NARKOTIKA NASIONAL**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Tri Setyo Ary Wibisono**

**10.12.4394**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN IKLAN TELEVISI DENGAN MENGGABUNGKAN  
KARAKTER 3D DAN LIVE SHOOT STUDI KASUS  
PADA BADAN NARKOTIKA NASIONAL**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Tri Setyo Ary Wibisono**

**10.12.4394**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 17 April 2013

**Dosen Pembimbing**

**Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom**  
**NIK. 190302047**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN IKLAN TELEVISI DENGAN MENGGABUNGAN  
KARAKTER 3D DAN LIVE SHOOT STUDI KASUS  
PADA BADAN NARKOTIKA NASIONAL**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Tri Setyo Ary Wibisono**

**10.12.4394**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 24 Januari 2014

**Susunan Dewan Penguji**

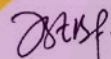
**Nama Penguji**

**Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng**  
**NIK. 190302063**

**Yuli Astuti, M.Kom**  
**NIK. 190302146**


**Amir Fatah Sofyan, ST. M.Kom**  
**NIK. 190302047**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer Tanggal 24  
Januari 2014

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suyanto, MM.**  
**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, 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.



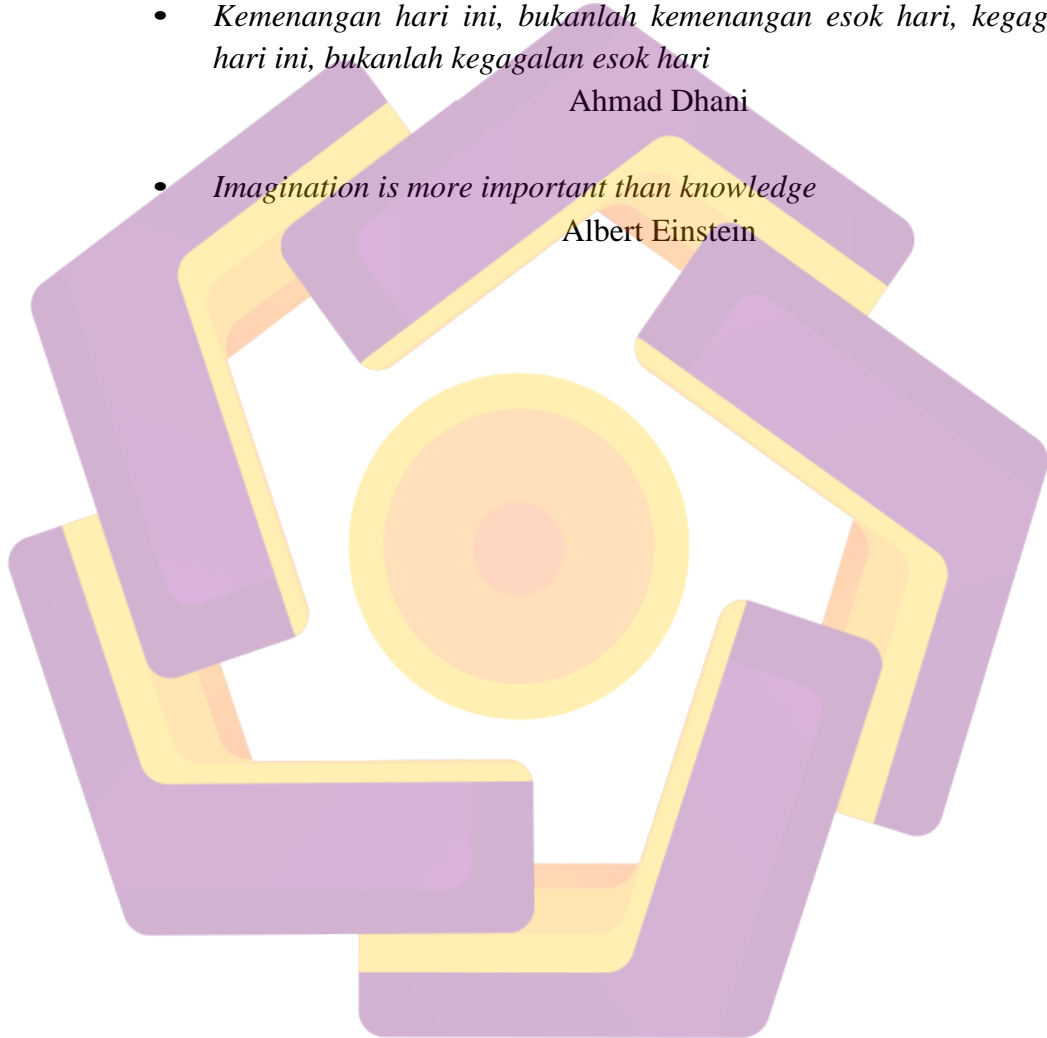
Yogyakarta, 2014

Tri Setyo Ary Wibisono

10.12.4394

## MOTTO

- *Ciptakanlah karya seni yang berbeda dari karya seni yang sudah ada*  
Tri Setyo Ary Wibisono
- *Kemenangan hari ini, bukanlah kemenangan esok hari, kegagalan hari ini, bukanlah kegagalan esok hari*  
Ahmad Dhani
- *Imagination is more important than knowledge*  
Albert Einstein

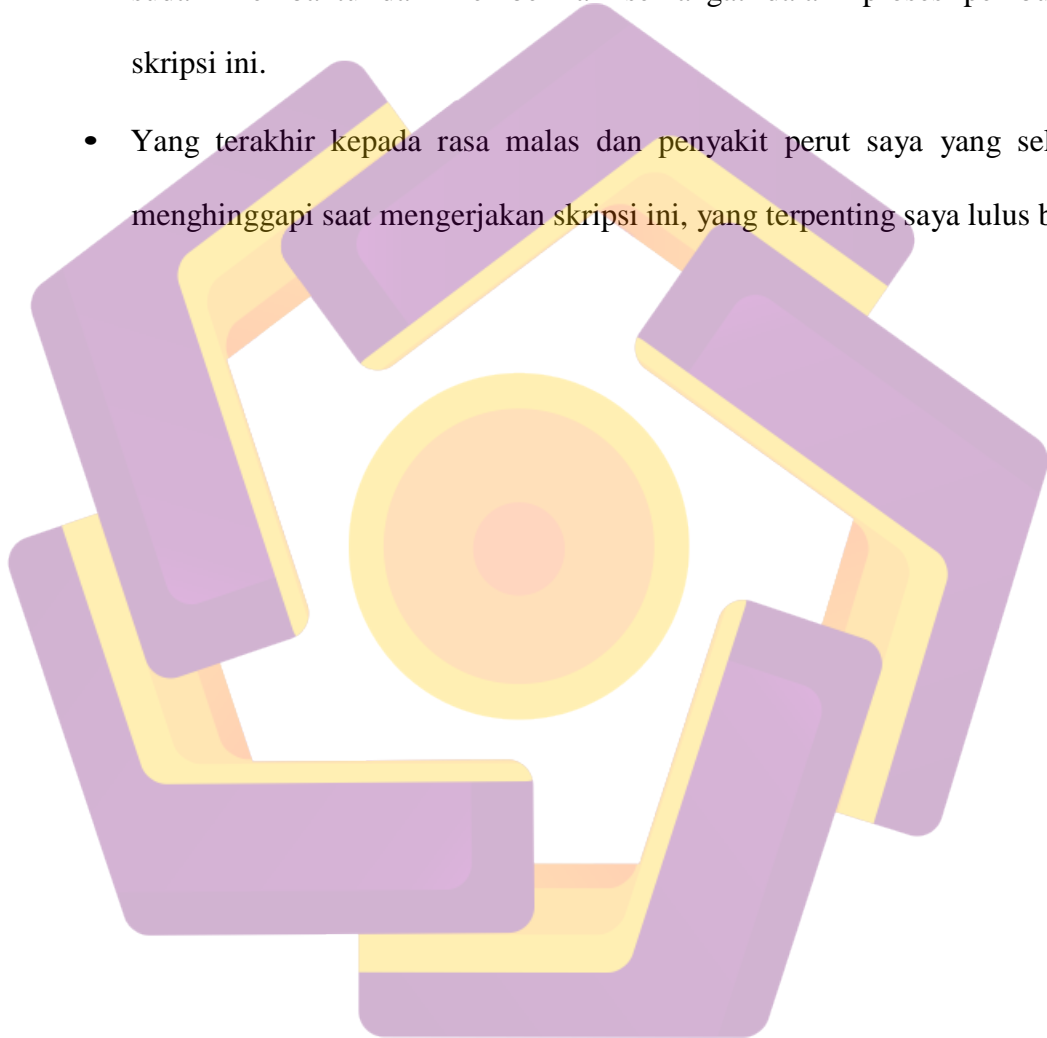


## Halaman Persembahan

Skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari beberapa pihak. Untuk itu, skripsi ini saya persembahkan dengan rasa terima kasih yang besar kepada :

- Terima kasih kepada **Allah SWT** yang telah memberikan rahmat, anugrah, kesehatan, rezeki, ilmu, kelancaran dan keajaiban dalam pengerjaan skripsi ini.
- Keluarga tercinta, Bapak **Widodo** dan Ibu **Yatini**, kedua kakak saya mas **Angga** dan mas **Bimo** yang telah membantu mendukung.
- **Adhita Alvionita** , yang selalu menjadi penyemangat, semoga cepet lulus juga kamu tong
- Pembimbing saya pak **Amir Fatah Sofyan** yang sudah banyak membantu dalam mengerjakan skripsi ini, maaf pak jika saya banyak kesalahan saat mengerjakan bab per bab, sukses selalu buat pak Amir
- **Jared leto, Sebastian Ingrosso, Axwell, dan Steve Angelo**, karena kalian selalu menjadi inspirasi saya.
- Keluarga besar Badan Narkotika Nasional, bapak **Yappi Manafe** selaku kepala dep. Pencegahan, mas **mandagi**, mas **affan** yang telah meluangkan waktunya membantu saya saat penelitian di sana
- Coach saya **Samuel Sudarmaji** yang sudah saya banyak reportkan dan membantu saya, semoga cepet nyusul kamu sam

- Keluarga besar **10-S1SI-01** teman-teman kelas seperjuangan, untuk semangat dan dukungan yang sangat berharga dan juga kebersamaannya.
- Sahabat-sahabatku dan crew : **Samuel Sudarmadji, Tio Beno Putra, Arifin Nur Sodik, Nanda Nur Rizky, M. Radhitya Catur Nugroho, Vicky N.L, Heriyadi, M. khairul Alim, Mujtaba arief P, Rinda**, yang sudah membantu dan memberikan semangat dalam proses pembuatan skripsi ini.
- Yang terakhir kepada rasa malas dan penyakit perut saya yang selalu menghinggapi saat mengerjakan skripsi ini, yang terpenting saya lulus bro





## KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun 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.

Penyusunan skripsi ini diharapkan dapat menjadi media sosialisasi Badan Narkotika Nasional untuk menggerakkan masyarakat Indonesian anti narkoba.

Kekurangan dan ketidaksempurnaan akan selalu ada. Maka dari itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan untuk melengkapi dan menyempurnakan media interaktif ini.

Akhir kata, penulis ingin berterima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini, serta jika terdapat salah dalam kata dan penyusunan, penulis memohon maaf sebesar-besarnya. Terima kasih.

Yogyakarta, 2014

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
INTISARI .....	xviii
<i>ABSTRACT</i> .....	xix
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
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
1.6. Metode Penelitian.....	5
1.7. Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1. Periklanan.....	8
2.1.1. Pengertian Periklanan .....	8
2.1.2. Definisi Iklan .....	8

2.1.3. Jenis Iklan .....	9
2.1.3.1. Iklan Bermerek .....	9
2.1.3.2. Ritel atau Iklan Lokal .....	9
2.1.3.3. Iklan Politik .....	9
2.1.3.4. Iklan Direktori .....	9
2.1.3.5. Iklan langsung Respon .....	10
2.1.3.6. Iklan Bisnis .....	10
2.1.3.7. Iklan Institutional .....	10
2.1.3.8. Iklan Layanan Masyarakat .....	10
2.1.3.9. Iklan Interaktif .....	11
2.2. Iklan Layanan Masyarakat .....	11
2.3. Pengertian Iklan Televisi .....	12
2.3.1. Langkah-langkah dalam Strategi Merancang Iklan Televisi .....	12
2.3.1.1. Strategi Menetapkan Audiensi Sasaran .....	12
2.3.1.2. Strategi Pembidikan Pasar .....	12
2.3.1.3. Strategi Mencari Keunggulan Produk .....	13
2.3.1.4. Strategi Penetapan Tujuan dan Anggaran Periklanan ...	13
2.3.1.5. Strategi Kreatif Merancang Pesan Iklan Televisi .....	14
2.3.1.6. Strategi Merancang Daya Tarik Pesan Iklan Televisi ...	14
2.3.1.7. Strategi Merancang Gaya eksekusi Pesan Iklan .....	15
2.3.1.8. Strategi Merancang Naskah dan Storyboard Iklan .....	15
2.3.1.8.1. Istilah Pembuatan naskah dan Storyboard ...	15
2.3.1.8.2. Merancang Storyboard Iklan Televisi .....	23
2.3.1.9. Strategi Memproduksi Iklan Televisi .....	23
2.4. Animasi .....	24
2.4.1. Pengertian Animasi .....	24

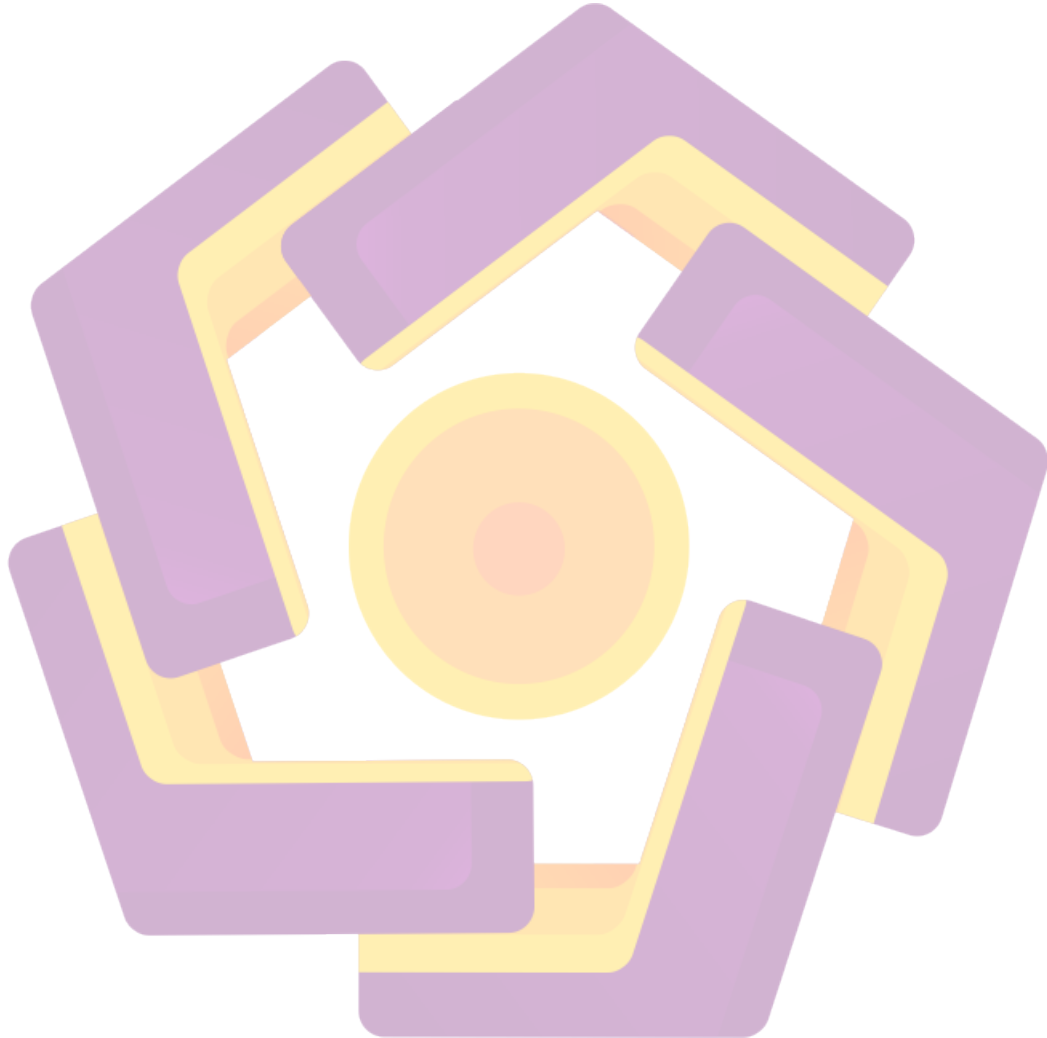
2.4.2. Dasar-dasar Animasi.....	24
2.4.2.1. <i>Frames, Keyframes, dan In-Betweens</i> .....	24
2.4.2.2. <i>Weight</i> (berat).....	25
2.4.2.3. <i>Squash dan Stretch</i> .....	26
2.4.2.4. <i>Easy-In dan Easy-Out</i> .....	26
2.5. Konsep 3 Dimensi.....	27
2.5.1. Geometri.....	27
2.5.1.1. Elemen Dasar Geometri.....	27
2.5.1.2. Jenis-jenis Geometri.....	28
2.6. Modeling.....	30
2.6.1. Jenis-jenis <i>Modeling</i> .....	30
2.6.1.1. <i>Character Modeling</i> .....	30
2.6.2. Teknik-teknik <i>Modeling</i> .....	30
2.6.2.1. Memulai dengan Primitives.....	30
2.6.2.2. Jaringan Kurva ( <i>Network of Curves</i> ).....	31
2.6.2.3. Permodelan <i>Patch Surfaces</i> .....	31
2.6.2.4. Permodelan Organik ( <i>Organic Modeling</i> ).....	31
2.6.2.5. <i>Rotoscoping</i> .....	31
2.7. Pengertian Live Shoot.....	32
2.7.1. Unsur Teknis dalam live Shoot.....	32
2.8. Alur Kerja Produksi Iklan Televisi.....	34
2.8.1. Pra Produksi.....	34
2.8.1.1. Menulis Skenario.....	34
2.8.1.2. Storyboard.....	34
2.8.2. Produksi.....	35
2.8.2.1. <i>Shooting</i> .....	35

2.8.3. Pasca Produksi .....	35
2.8.3.1. <i>Modeling</i> .....	35
2.8.3.2. <i>Compositing</i> .....	36
2.8.3.3. <i>Editing</i> .....	36
2.8.3.4. <i>Rendering</i> .....	36
2.9. Standar Beriklan di Indonesia .....	36
2.10. Perangkat Lunak yang Digunakan .....	37
2.10.1. Autodesk Maya 2013 .....	37
2.10.2. Adobe After Effect CS6.....	37
2.10.3. Adobe Premiere Pro CS6.....	37
2.10.4. Adobe Photoshop CS6 .....	37
2.10.5. Adobe Audition CS6.....	38
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>25</b>
3.1. Gambaran Umum .....	41
3.1.1. Badan Narkotika Nasional .....	41
3.1.2. Visi dan Misi.....	41
3.1.3. Logo .....	42
3.1.3.2. Arti dan Makna Logo BNN .....	42
3.1.4. Susunan Organisasi Badan Narkotika Nasional .....	43
3.1.4.1. Deputi Bidang Pencegahan .....	44
3.2. Analisis Kebutuhan Informasi.....	45
3.2.1. Kebutuhan Perangkat Lunak.....	45
3.2.2. Kebutuhan Perangkat Keras.....	46
3.2.3. Kebutuhan Brainware .....	46
3.3. Perancangan Iklan .....	47
3.3.1. Rancangan Konsep Iklan .....	47

3.3.2. Rancangan Naskah Iklan.....	48
3.3.3. Karakter.....	50
3.3.4. Modeling.....	51
3.3.4.1. Pembuatan Karakter Malaikat.....	52
3.3.4.2. Pembuatan Karakter Setan.....	55
3.3.4.3. Tahap Render 3D.....	58
3.3.5. Rancangan Storyboard.....	59
3.4. Media Penyampaian Iklan.....	62
3.4.1. Jangkauan Media.....	62
3.4.2. Biaya Pemasangan Iklan.....	63
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>65</b>
4.1. Produksi.....	65
4.2. Pasca Produksi.....	66
4.2.1. Compositing dan Editing.....	66
4.2.3. Rendering Iklan.....	74
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>77</b>
5.1. Kesimpulan.....	77
5.2. Saran.....	78
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>79</b>

## DAFTAR TABEL

3.1. Tabel Storyboard.....	59
----------------------------	----

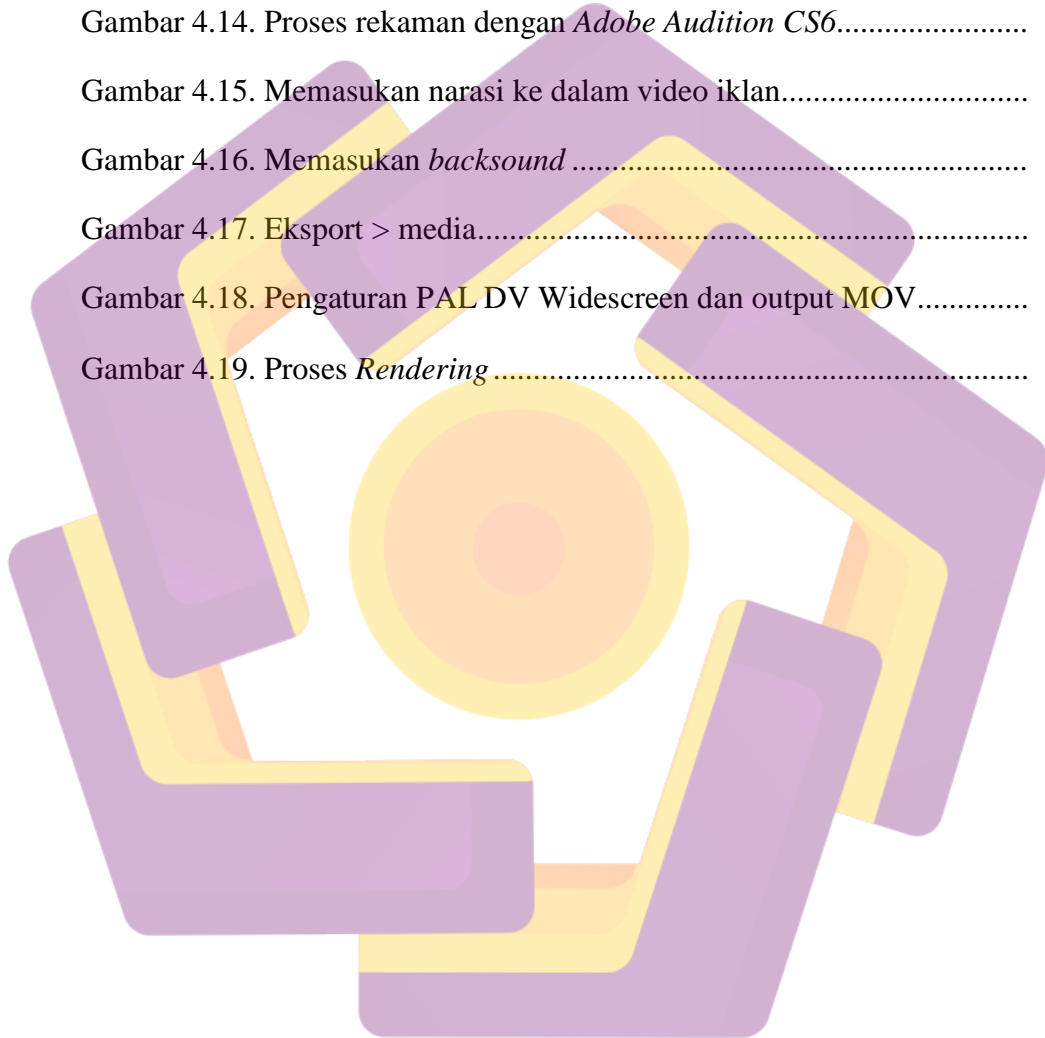


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Logo Badan Narkotika Nasional .....	42
Gambar 3.2. Struktur Organisasi Deputi Pencegahan BNN .....	45
Gambar 3.3. <i>Concept Art</i> Karakter Malaikat .....	50
Gambar 3.4. <i>Concept Art</i> Karakter Setan .....	51
Gambar 3.5. Bentuk Kepala Malaikat .....	52
Gambar 3.6. Badan Karakter Malaikat .....	53
Gambar 3.7. Baju Karakter Malaikat .....	53
Gambar 3.8. Membuat nDynamic malaikat .....	54
Gambar 3.9. Sayap karakter malaikat .....	54
Gambar 3.10. Karakter malaikat .....	55
Gambar 3.11. Bentuk Kepala Setan .....	55
Gambar 3.12. Badan Karakter Setan .....	56
Gambar 3.13. Baju Karakter Setan .....	56
Gambar 3.14. Membuat nDynamic Setan .....	57
Gambar 3.15. Sayap Karakter Setan .....	58
Gambar 3.16. Karakter Setan .....	58
Gambar 3.17. Render Karakter 3D .....	59
Gambar 4.1. Proses Shooting .....	65
Gambar 4.2. Bagan Pasca Produksi Iklan .....	66
Gambar 4.3. <i>Replace Adobe After Effect Compositing</i> .....	67
Gambar 4.4. Masking karakter malaikat dibelakang talent 2 .....	68
Gambar 4.5. Masking karakter malaikat dibelakang talent 3 .....	68
Gambar 4.6. Animasi teks .....	69
Gambar 4.7 <i>Compositing</i> video pengguna narkoba .....	69



Gambar 4.8. <i>Compositing</i> dan import animasi 3D dan teks.....	70
Gambar 4.9. Seleksi logo BNN di <i>Adobe Photoshop CS6</i> .....	70
Gambar 4.10. <i>Compositing</i> logo BNN .....	71
Gambar 4.11. Memberi warna dengan <i>Magic Bullet Looks</i> .....	71
Gambar 4.12. Pemilihan warna .....	72
Gambar 4.13. Hasil setelah diwarnai.....	72
Gambar 4.14. Proses rekaman dengan <i>Adobe Audition CS6</i> .....	73
Gambar 4.15. Memasukan narasi ke dalam video iklan.....	73
Gambar 4.16. Memasukan <i>backsound</i> .....	74
Gambar 4.17. Eksport > media.....	74
Gambar 4.18. Pengaturan PAL DV Widescreen dan output MOV.....	75
Gambar 4.19. Proses <i>Rendering</i> .....	75



## INTISARI

Iklan layanan masyarakat adalah iklan yang berupa ajakan atau himbauan kepada masyarakat untuk melakukan atau tidak melakukan suatu tindakan demi kepentingan umum atau merubah perilaku yang tidak baik supaya menjadi lebih baik.

Badan Narkotika Nasional disingkat BNN adalah sebuah lembaga pemerintah nonkementerian (LPNK) Indonesia yang mempunyai tugas melaksanakan tugas pemerintahan di bidang pencegahan dan pemberantasan penyalahgunaan dan peredaran gelap psicotropika, prekursor, dan bahan adiktif lainnya kecuali bahan adiktif untuk tembakau dan alkohol.

Salah satu bidang yang ditangani BNN adalah pencegahan, pencegahan dapat dilakukan dengan sosialisasi ke masyarakat luas. Untuk itu diperlukan sebuah media sosialisasi yang dapat menjangkau seluruh lapisan masyarakat, salah satunya melalui iklan layanan masyarakat. Visual effect akan membuat sebuah iklan lebih menarik dan membantu pesan dalam sebuah iklan lebih tersampaikan

**Kata Kunci :** Iklan, Badan Narkotika Nasional, Visual effect



## **ABSTRACT**

*Public service advertising is a form of advertising, solicitation or appeal to the public to do or not doing an act in the public interest or change unacceptable behavior to become better.*

*National Narcotics Agency is an abbreviated BNN government agencies (LPNK) Indonesia which has the task of carrying out government duties in the field of prevention and combating abuse and illicit psychotropic substances precursors and other addictive substances addictive ingredients except for tobacco and alcohol.*

*One area that handled BNN is prevention prevention can be done by the socialization to the public. It required a the socialization media that can reach all levels of society one through public service announcements. Visual effects will make an ad more attractive and help messages conveyed in a more ad.*

**Keyword** : Advertising, BNN, Visual Effect

