

**PEMBUATAN VIDEO PERIKLANAN PENJUALAN PAKAIAN
DENGAN KONSEP STOP MOTION PADA
WAVE CLOTH SLEMAN**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Kusuma Wardani

11.01.2942

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**PEMBUATAN VIDEO PERIKLANAN PENJUALAN PAKAIAN
DENGAN KONSEP STOP MOTION PADA
WAVE CLOTH SLEMAN**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Diploma III jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Kusuma Wardani

11.01.2942

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN VIDEO PERIKLANAN PENJUALAN PAKAIAN
DENGAN KONSEP STOP MOTION PADA WAVE
CLOTH SLEMAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Kusuma Wardani

11.01.2942

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 27 Februari 2014

Dosen Pembimbing



Tonny Hidayat, M.Kom
NIK.190302182

PENGESAHAN
TUGAS AKHIR
PEMBUATAN VIDEO PERIKLANAN PENJUALAN PAKAIAN
DENGAN KONSEP STOP MOTION PADA WAVE
CLOTH SLEMAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Kusuma Wardani

11.01.2942

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 5 Juni 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK.190302187

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK.190302096



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 9 Juni 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir 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, 12 Juni 2014

Kusuma Wardani
11.01.2942

HALAMAN MOTTO

“Satu keberhasilan kecil, lebih baik daripada seribu rencana raksasa yang tak pernah melihat pelaksanaannya.”

(Mario Teguh)

“Hidup itu penuh pembelajaran ketika kita mau mempelajarinya”

(Kusuma Wardani)

“Jangan Putus Asa ! Selama Kamu masih hidup, itu Artinya Tuhan Masih Memberimu Waktu dan Kesempatan .”

(Merry Riana)

“Orang terkuat bukan mereka yang selalu menang, melainkan mereka yang tetap tegar ketika mereka Jatuh. ”

(Kahlil Gibran)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah ya Allah akhirnya tugas akhir ini dapat terselesaikan.

Pertama segala puji syukur saya ucapkan kepada Allah SWT yang tiada henti memberikan jalan dengan masing-masing hikmahnya dan semua nikmatnya serta memberi kelancaran dalam pengerjaan tugas akhir ini.

Dengan sepenuh hati saya persembahkan karya ini untuk :

1. Kedua Orang tua ku

Ayahanda Bapak Suparno dan Ibunda Untari yang saya cintai, terimakasih atas doa, kasih sayang dan dukungan di setiap langkahku.

2. Kakak, Adik, dan Keluargaku

Retno, Putri dan Indah, terimakasih atas kebersaan, support dan doa yang selalu kalian berikan. Terimakasih juga untuk semua keluargaku ☺

3. Dosen Pembimbing

Tonny Hidayat, terimakasih atas bimbingan yang singkat ini, sehingga dapat terselesaikan tugas akhir ini dengan lancar.

4. Pimpinan Wave Cloth Sleman

Firli Fiardi, terimakasih telah memberikan ijin penelitian di Wave Cloth.

5. Pa' Bozz

Terimakasih om telah menjaga dan mengarahkanku selama ini ☺

6. Ady Kurniawan Saputra

Terimakasih sayang untuk semua semangat, support dan perhatiannya :*

7. Sahabatku

Terimakasih buat Rumpiss : Rose, Sani, Tya dan Neny atas kebersamaan dan solidaritasnya selama ini :*. Maksih juga buat Kika, Jojo, Pangki, Davit, Adit, Alwani, Bayu, Savhira, Heni, Doni, Arini, Ana dan Lina atas bantuan dan kebersamaannya.

8. Teman Kelas 11-D3-TI-02

Seluruh teman-teman kelasku, terimakasih atas kebersamaa, canda dan tawanya selama ini.

9. Teman-temanku

Seluruh teman-temanku yang tidak mungkin aku menyebutkannya satu persatu, terimakasih sudah membantu dalam pengerjaan tugas akhir ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **“Pembuatan Video Periklanan Penjualan Pakaian dengan Konsep Stop Motion pada Wave Coth Sleman”** dapat terselesaikan dengan baik tanpa kendala suatu apapun.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua Umum STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Ketua Jurusan Diploma III Teknik Informatika dan Dosen Pembimbing yang telah banyak membantu menyelesaikan Tugas Akhir.
3. Seluruh dosen, staff, dan karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah membimbing dan mengajar penulis selama di bangku kuliah dan juga membantu penulis dalam kelancaran administrasi sampai selesainya Tugas Akhir ini.

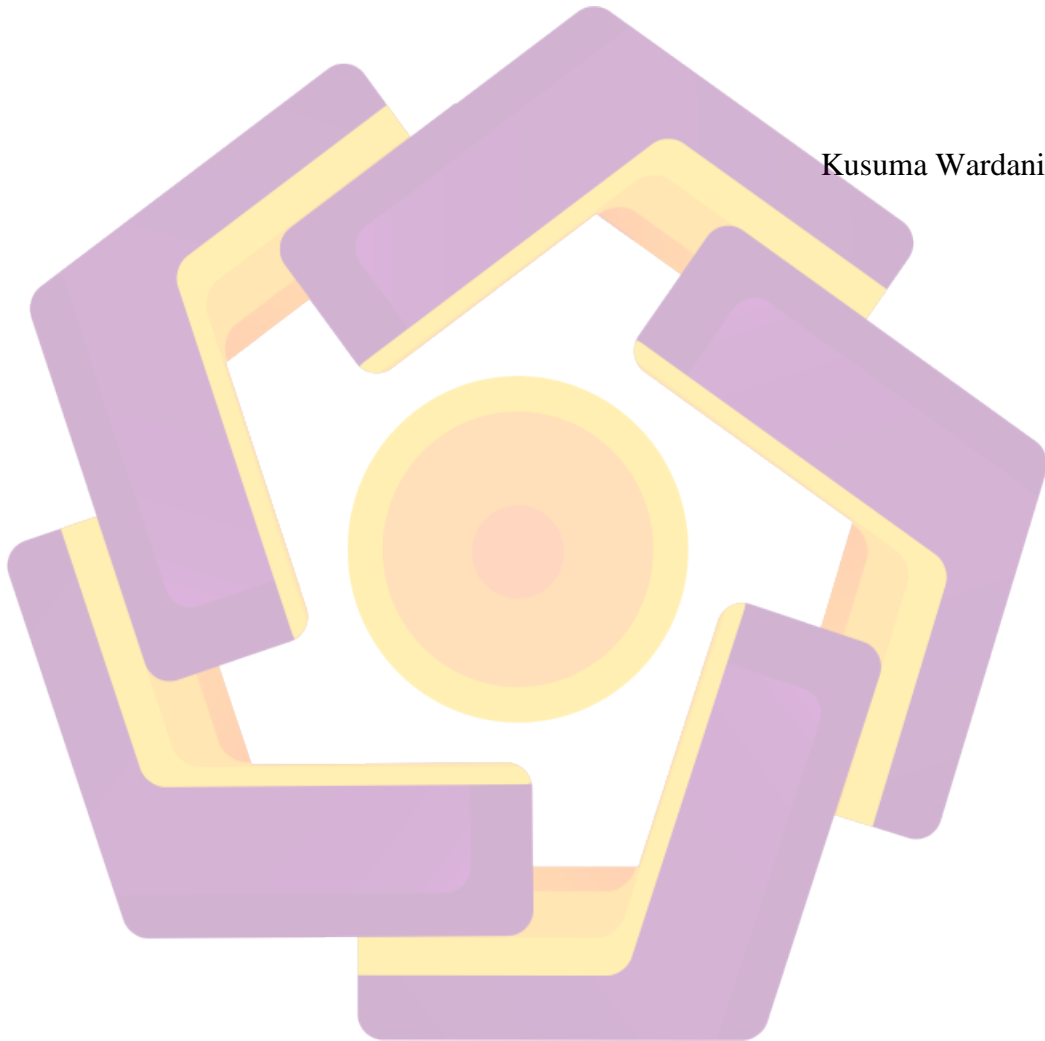
Penyusunan Tugas Akhir ini merupakan salah satu persyaratan akademis untuk memperoleh gelar **Diploma III Sekolah Tinggi Manajemen dan Ilmu Komputer AMIKOM Yogyakarta**. Dalam penulisan Tugas Akhir ini tentunya banyak pihak yang telah memberikan bantuan baik moril maupun material.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, maka saran dan kritik yang konstruktif dari semua pihak sangat diharapkan demi penyempurnaan selanjutnya.

Akhir kata, semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan banyak manfaat kepada siapa saja yang membutuhkan.

Yogyakarta, 12 Juni 2014

Kusuma Wardani



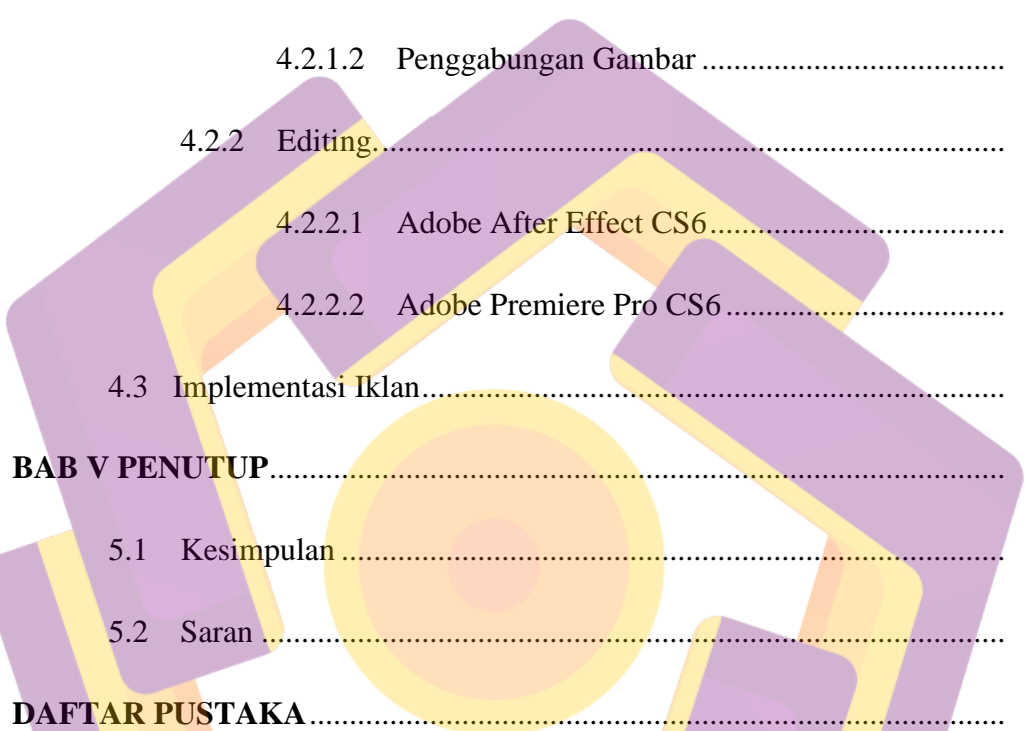
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
INTISARI	xxi
ABSTRACT.....	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	5

1.7	Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TOERI		8
2.1	Pengertian Multimedia.....	8
2.2	Obyek Multimedia	8
2.2.1	Teks.....	8
2.2.2	Audio.....	8
2.2.3	Video.....	9
2.2.4	Animasi	9
2.2.5	Image.....	9
2.2.6	Software	10
2.3	Pengertian Animasi	10
2.4	Pengertian Animasi Stop Motion.....	10
2.5	Jenis-Jenis Animasi Stop Motion.....	11
2.5.1	Claymotion.....	11
2.5.2	Cut-Out	11
2.5.3	Grafis.....	12
2.5.4	Pixilation.....	13
2.5.5	Pupet Animation	13
2.6	Peralatan Dasar dalam Pembuatan Animasi Stop Motion	14
2.6.1	Obyek.....	14
2.6.2	Setting	14

2.6.3	Kamera.....	14
2.6.4	Tripod.....	15
2.6.5	Light Stand.....	15
2.6.6	SD Card.....	15
2.7	Software yang Digunakan.....	15
2.7.1	Adobe Premiere Pro CS6.....	15
2.7.2	Adobe After Effect CS6.....	16
2.7.3	Adobe Audition 1.5.....	17
2.8	Jenis Shot dalam Gerakan dan Pembidikan Kamera	19
2.8.1	Jenis-Jenis Shot Kamera	19
2.8.2	Sudut Pengambilan Gambar	27
2.8.3	Gerakan Kamera	31
2.9	Pengertian Periklanan	32
2.10	Tujuan Periklanan	32
2.10.1	Iklan Informatif.....	32
2.10.2	Iklan Persuasif.....	33
2.10.3	Iklan Pengingat	33
2.10.4	Iklan Penambah Nilai.....	33
2.10.5	Iklan Bantuan Aktifitas Lain.....	34
2.11	Tahapan Produksi.....	34
2.12	Standar Penyiaran Video.....	35

BAB III PERANCANGAN	38
3.1 Gambaran Umum.....	38
3.1.1 Sejarah Singkat Wave Cloth	38
3.1.2 Jenis Produk	38
3.1.3 Visi dan Misi Wave Cloth.....	41
3.2 Strategi Perancangan Iklan.....	42
3.2.1 Strategi Mencari Keunggulan Produk.....	42
3.2.2 Strategi Kreatif Merancang Pesan Iklan	42
3.2.3 Strategi Daya Tarik Pesan Iklan	42
3.2.4 Strategi Merancang Gaya Eksekusi Pesan Iklan	43
3.3 Tahap Praproduksi	43
3.3.1 Perancangan Konsep Iklan.....	43
3.3.2 Pembuatan Storyboard	44
3.4 Analisis Kebutuhan Sistem.....	46
3.3.1 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	46
3.3.2 Kebutuhan Sumber Daya Manusia (Brainware).....	47
3.5 Langkah-Langkah Pembuatan Animasi Stop Motion.....	47
BAB IV PEMBAHASAN	52
4.1 Tahap Produksi	52
4.1.1 Take Gambar.....	53
4.1.2 Capture Gambar	55



4.1.3	Detail Gambar	55
4.2	Tahap Pasca Produksi	57
4.2.1	Composing	57
4.2.1.1	Pemotongan Sound	57
4.2.1.2	Penggabungan Gambar	62
4.2.2	Editing.....	71
4.2.2.1	Adobe After Effect CS6.....	71
4.2.2.2	Adobe Premiere Pro CS6.....	75
4.3	Implementasi Iklan.....	78
BAB V PENUTUP		80
5.1	Kesimpulan	80
5.2	Saran	81
DAFTAR PUSTAKA		82

DAFTAR TABEL

Table 3.1 Tabel Storyboard Iklan48

Table 4.1 Tabel Kuisisioner untuk masyarakat umum / mahasiswa78

Table 4.2 Tabel Hasil Kuisisioner untuk masyarakat umum / mahasiswa79



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Claymotion	11
Gambar 2.2 Cut-Out	12
Gambar 2.3 Grafis.....	12
Gambar 2.4 Pixilation	13
Gambar 2.5 Pupet Animation	14
Gambar 2.6 Jendela Program Adobe Premiere CS6	16
Gambar 2.7 Tampilan Adobe After Effect CS6	17
Gambar 2.8 Tampilan Edit View	18
Gambar 2.9 Tampilan Multitrack View	18
Gambar 2.10 Tampilan CD Project View	19
Gambar 2.11 Teknik Extreme Wide Shot	20
Gambar 2.12 Teknik Very Wide Shot	20
Gambar 2.13 Teknik Wide Shot	21
Gambar 2.14 Teknik Medium Shot	21
Gambar 2.15 Teknik Medium Close Up	22
Gambar 2.16 Teknik Close Up	22
Gambar 2.17 Teknik Extreme Close Up	23
Gambar 2.18 Teknik Cut Away	23
Gambar 2.19 Teknik Cut In	24

Gambar 2.20 Teknik Two Shot	24
Gambar 2.21 Teknik Over Shoulder Shot	25
Gambar 2.22 Teknik Over Noddy Shot	25
Gambar 2.23 Teknik Point of View	26
Gambar 2.24 Teknik Weather Shot	27
Gambar 2.25 Teknik High Angle	27
Gambar 2.26 Teknik Eye Level	28
Gambar 2.27 Teknik Frog Eye	28
Gambar 2.28 Teknik Low Angle	29
Gambar 2.29 Teknik Obyektive Kamera	29
Gambar 2.30 Teknik Subyektive Kamera	30
Gambar 2.31 Teknik Over Shoulder	30
Gambar 3.1 Produk Kemeja	38
Gambar 3.2 Produk T-Shirt	38
Gambar 3.3 Produk T-Shirt Couple	39
Gambar 3.4 Produk Sweater	39
Gambar 3.5 Produk Jaket	40
Gambar 3.6 Produk Celana	40
Gambar 3.7 Produk Tas	41
Gambar 3.8 Obyek Kemeja dan T-Shirt	48
Gambar 3.9 Kertas Warna	48

Gambar 3.10 Obyek Keyboard	49
Gambar 3.11 Pengaturan Posisi Tripod	50
Gambar 3.12 Pengaturan Posisi Lighting	51
Gambar 4.1 Kamera Canon EOS 1100D	52
Gambar 4.2 Lensa Canon EOS 18-55 mm.....	53
Gambar 4.3 Tripod Kamera	53
Gambar 4.4 Lighting	54
Gambar 4.5 Hasil Pengambilan Gambar	54
Gambar 4.6 File Scene 1	55
Gambar 4.7 File Scene 2.....	55
Gambar 4.8 File Scene 3.....	56
Gambar 4.9 File Scene 4.....	56
Gambar 4.10 File Scene 5.....	56
Gambar 4.11 Memotong Audio pada Adobe Audition.....	58
Gambar 4.12 Memotong Audio Scene 1 pada Adobe Audition	58
Gambar 4.13 Memotong Audio Scene 2 pada Adobe Audition	59
Gambar 4.14 Memotong Audio Scene 3 pada Adobe Audition	60
Gambar 4.15 Memotong Audio Scene 4 pada Adobe Audition	60
Gambar 4.16 Memotong Audio Scene 5 pada Adobe Audition	61
Gambar 4.17 Memotong Audio Scene 6 pada Adobe Audition	62
Gambar 4.18 Membuat Komposisi baru pada Adobe After Effect.....	63

Gambar 4.19 Membuat Sequence pada Adobe After Effect.....	64
Gambar 4.20 Mengatur posisi gambar pada Adobe After Effect	64
Gambar 4.21 Rendering Scene 1 pada Adobe After Effect	65
Gambar 4.22 Mengatur posisi gambar pada Adobe After Effect	66
Gambar 4.23 Rendering Scene 2 pada Adobe After Effect	66
Gambar 4.24 Mengatur poisisi gambar pada Adobe After Effect	67
Gambar 4.25 Rendering Scene 3 pada Adobe After Effect.....	68
Gambar 4.26 Mengatur posisi gambar di Adobe After Effect.....	69
Gambar 4.27 Rendering Scene 4 pada Adobe After Effect	69
Gambar 4.28 Mengatur posisi gambar pada After Effect	70
Gambar 4.29 Rendering Scene 5 pada Adobe After Effect	71
Gambar 4.30 Membuat Layer Text pada Adobe After Effect	72
Gambar 4.31 Membuat Layer Light pada Adobe After Effect	72
Gambar 4.32 Membuat Efek Optical Flare pada Adobe After Effect	73
Gambar 4.33 Membuat Efek Particular pada Adobe After Effect.....	73
Gambar 4.34 Membuat Efek Particulr pada Adobe After Effect.....	74
Gambar 4.35 Membuat Efek Colour Correction pada Adobe After Effect	74
Gambar 4.36 Rendering Scene 6 pada Adobe After Effect	75
Gambar 4.37 Import file pada Adobe Premiere	76
Gambar 4.38 Memasukkan Efek video pada Adobe Premiere	76
Gambar 4.39 Proses Editing Efek pada Adobe Premiere	77

Gambar 4.40 Rendering File video pada Adobe Premiere 77



INTISARI

Perkembangan dunia teknologi sangat pesat, khususnya di bidang periklanan (advertising). Sebuah perusahaan harus mampu membuat promosi yang menarik bagi konsumen agar tidak kalah bersaing dengan produk-produk lain.

Wave Cloth yang bergerak di bidang fashion menghadapi kekurangan dalam memberikan promosi tentang produk yang diproduksi. Wave hanya menampilkan gambar (katalog) sebagai media promosi. Oleh karena itu berdasarkan penjelasan di atas, maka penulis tertarik untuk merancang video periklanan sebagai media promosi pada Wave Cloth Sleman.

Pembuatan video periklanan pada Wave Cloth di rancang menggunakan konsep stop motion. Penggunaan konsep stop motion yang unik akan dapat menarik minat banyak masyarakat. Proses pembuatan iklan akan menggunakan beberapa perangkat lunak, yaitu Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects dan Adobe Audition. Dengan menggunakan perangkat lunak tersebut diharapkan dapat menghasilkan video periklanan yang baik sebagai promosi dari Wave Cloth Sleman.

Kata Kunci : iklan, video periklanan, stop motion

ABSTRACT

The development of technology is very fast, especially in the field of advertising (advertising). A company should be able to create campaigns that appeal to consumers.

Wave Cloth moving in the fashion field facing a shortage in sale of products manufactured. Wave only display image (catalog) as a promotional media. Therefore based on the above explanation, the authors are interested in designing video advertising as a media campaign on Wave Cloth Sleman.

Making a video advertising on Wave Cloth is designed using the concept of stop motion. The use of stop motion unique concept will be able to attract the interest of many people. Ad creation process will use some software, namely Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects and Adobe Audition. By using such software is expected to produce good video advertising as promotion of Wave Cloth Sleman.

Keywords: *advertising, video advertising, stop motion*

