

**MEDIA VISUALISASI DAN ANIMASI PERIKLANAN**  
**AHASS 366 BY PASS MOTOR KLATEN**

**TUGAS AKHIR**



**disusun oleh**

<b>Nugroho Ariflanto</b>	<b>09.01.2617</b>
<b>Dika Agung Dwi Saputra</b>	<b>09.01.2645</b>

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**  
**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**  
**AMIKOM**  
**YOGYAKARTA**  
**2012**

**MEDIA VISUALISASI DAN ANIMASI PERIKLANAN  
AHASS 366 BY PASS MOTOR KLATEN**

**Tugas Akhir**

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



**disusun oleh**

**Nugroho Ariflanto                    09.01.2617**

**Dika Agung Dwi Saputra        09.01.2645**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2012**

## PERSETUJUAN

## TUGAS AKHIR

**Media Visualisasi dan Animasi Periklanan  
Ahass 366 By Pass Motor Klaten**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Nugroho Arifianto                    09.01.2617**

**Dika Agung Dwi Saputra        09.01.2645**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 8 Juni 2012

Dosen Pembimbing



**Dhanu Aciatmanto, M.Kom**  
**NIK. 190302197**

## PENGESAHAN

### TUGAS AKHIR

**Media Visualisasi dan Animasi Periklanan  
Ahas 366 By Pass Motor Klaten**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Nugroho Arifianto** 09.01.2617

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 18 Juni 2012

Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Tonny Hidayat, M.Kom**  
NIK. 190302182



**Mel P Kurniawan, M.Kom**  
NIK. 190302187



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
tanggal 18 Juni 2012

**KEKETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA**



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



**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**Media Visualisasi dan Animasi Periklanan  
Akses 366 By Pass Motor Klaten**

yang dipertajakan dan disusun oleh

**Dika Agung Dwi Saputra** 09.01.2645

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 18 Juni 2012

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Pondan P Purwacandra, M.Kom**  
NIK. 190302190

**Mel P Kurnawan, M.Kom**  
NIK. 190302187

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
tanggal 18 Juni 2012

**KETUA SEMBA MIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suryanto, M.M**

NIK. 190302001

## HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah 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, 15 Juni 2012

Nama

NIM

Tanda tangan

1. Nugroho Arifianto

09.01.2617

\_\_\_\_\_

2. Dika Agung Dwi Saputra

09.01.2645

\_\_\_\_\_

## HALAMAN MOTTO

1. Jika kamu memiliki keinginan untuk memulai, kamu juga harus memiliki keberanian dan keinginan untuk menyelesaikannya, bukan hanya mengakhiri. (Penulis)
2. Tidak ada yang tidak mungkin dan tidak ada yang sulit, yang paling penting bukan sulit atau mudahnya tetapi sikap dan pikiran kita. Jika kita berpikir bisa, kita pasti bisa. (Penulis)
3. Allah tidak akan merubah nasib suatu kaum jika bukan kaum itu sendiri yang merubahnya. (Qs. Ar Ra'du).
4. Seberat apapun harimu, jangan pernah biarkan seseorang membuatmu merasa bahwa kamu tidak pantas mendapat apa yang kamu inginkan. (Penulis)
5. Hidup itu diawali dengan B (Born/lahir) dan diakhiri dengan D (Dead/mati), namun di antara B dan D ada C (Choice/pilihan). Pilihan hidup kita ada di tangan kita sendiri, dan kita harus bisa menghadapi segala resiko atas pilihan yang telah kita ambil. (Penulis)

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Penulisan Tugas Akhir ini penulis persembahkan untuk :

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya.
2. Kepada Bapak, Ibu dan Kakak di rumah yang telah memberikan semangat, dorongan moral maupun spirituil kepada penulis sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya.
3. Kepada Bapak Dhani Ariatmanto, M. Kom selaku dosen pembimbing penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Kepada teman-teman yang selalu memberi support dan menemani dalam pembuatan Tugas Akhir ini sehingga dapat selesai dengan lancar.
5. Kepada Lutfiana Rahmawati yang selalu memberikan dorongan semangat dan perhatiannya di saat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

By : Dika Agung Dwi Saputra



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Penulisan Tugas Akhir ini penulis persembahkan untuk :

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya.
2. Kepada Bapak, Ibu dan Kakak di rumah yang telah memberikan semangat, dorongan moral maupun spirituil kepada penulis sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya.
3. Kepada Bapak Dhani Ariatmanto, M. Kom selaku dosen pembimbing penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Kepada teman-teman yang selalu memberi support dan menemani dalam pembuatan Tugas Akhir ini sehingga dapat selesai dengan lancar.
5. Kepada Dwi Nanda yang selalu memberikan dorongan semangat dan perhatiannya di saat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

By : Nugroho Arifianto

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Penyusunan Tugas Akhir dengan Judul "MEDIA VISUALISASI DAN ANIMASI PERIKLANAN AHASS 366 BY PASS MOTOR KLATEN" sebagai syarat menyelesaikan pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa bantuan dan uluran tangan dari berbagai pihak, Penyusunan Tugas Akhir ini tidak akan terselesaikan dengan sebaik-baiknya. Oleh karena itu pada kesempatan ini perkenankanlah penulis mengucapkan Terima Kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Ketua Jurusan D3 Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Dhani Ariatmanto, MKom selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia memberikan pengarahannya dan bimbingan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
4. Segenap Dosen, Staff, dan Karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu kepada penulis di bangku kuliah dan juga membantu penulis dalam kelancaran administrasi sampai terselesaikannya Tugas Akhir ini.

5. Orang tua, saudara-saudara beserta keluarga yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan penuh kepada penulis.
6. Semua teman-teman seperjuangan yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya.
7. Serta kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan Tugas Akhir ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu penulis meminta maaf sebesar-besarnya dan mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun untuk perbaikan selanjutnya.

Akhirnya, semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis dan para pembaca.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Yogyakarta, 15 Juni 2012

Penulis

## DAFTAR ISI

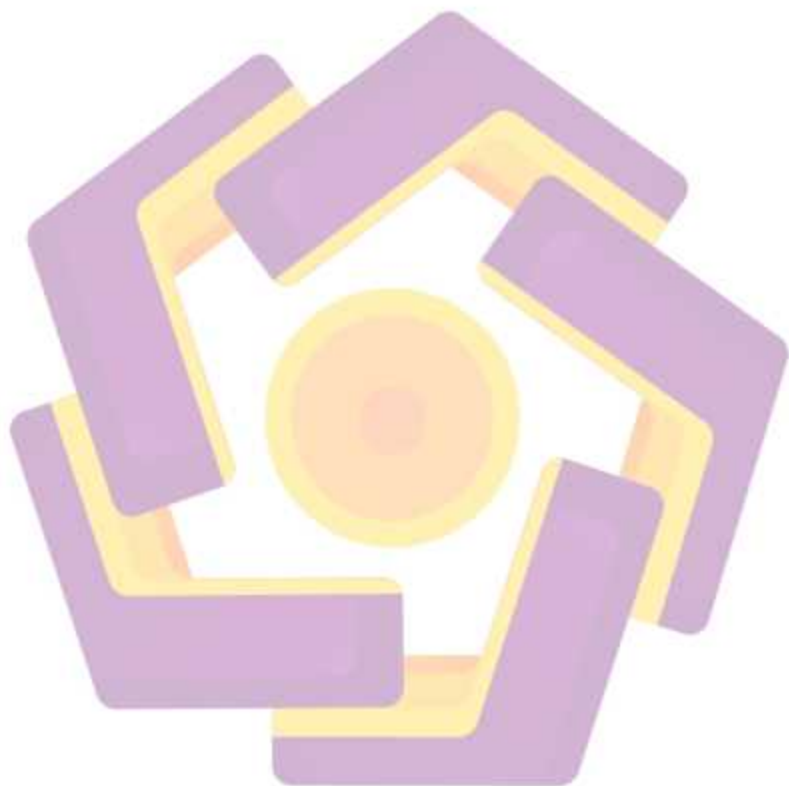
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	vi
HALAMAN MOTTO.....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
1.8 Rencana Kegiatan Penelitian.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>7</b>
2.1 Konsep Dasar Multimedia.....	7
2.1.1 Pengertian Multimedia.....	7
2.1.2 Elemen Multimedia.....	7
2.2 Konsep Dasar Periklanan.....	9
2.2.1 Pengertian Periklanan.....	9
2.2.2 Jenis Media Iklan.....	10
2.2.3 Standar Video Broadcast.....	10

2.3	codec .....	11
2.4	Tahapan Proses Perancangan Isi Periklanan .....	13
2.4.1	Daya Tarik Pesan.....	13
2.4.1.1	Daya Tarik Positif/Rasional .....	14
2.5	Tahap Proses Produksi .....	14
2.5.1	Tahap Pra Produksi.....	14
2.5.1.1	Naskah Iklan Televisi.....	12
2.5.1.1.1	Istilsh Dalam Pembuatan Naskah dan Story Board .....	15
2.5.1.2	Storyboard .....	19
2.5.1.3	Analisis Teknik Produksi.....	20
2.5.2	Tahap Produksi.....	20
2.5.2.1	Syuting.....	20
2.5.2.2	Pencahayaan .....	24
2.5.2.3	Perekaman Suara .....	25
2.5.3	Tahap Pasca Produksi.....	25
2.6	Software Yang di Gunakan .....	25
2.6.1	Adobe After Effects CS3.....	25
2.6.1.1	Pengertian Adobe After Effects CS3.....	25
2.6.1.2	Tampilan Adobe After Effects CS3 .....	26
2.6.2	Adobe Sound Booth CS3.....	27
2.6.2.1	Pengertian Adobe Sound Booth CS3 .....	27
2.6.2.2	Tampilan Adobe Sound Booth CS3 .....	28
2.6.3	Adobe PhotoShop CS3 .....	29
2.6.3.1	Pengertian Adobe PhotoShop CS3.....	29
2.6.3.2	Keunggulan Adobe PhotoShop CS3 .....	30
2.6.3.3	Tampilan Adobe PhotoShop CS3.....	31
<b>BAB III</b>	<b>GAMBARAN UMUM .....</b>	<b>33</b>
3.1	Sejarah Singkat Bengkel Ahas 366 By Pass Motor.....	33
3.2	Visi dan Misi Bengkel Ahas 366 By Pass Motor .....	34
3.3	Media Promosi Yang Dipakai Saat Ini.....	34

3.3 Struktur Organisasi Bengkel Ahas 366 By Pass Motor.....	35
<b>BAB IV PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>36</b>
4.1 Proses Perancangan Isi Periklanan.....	36
4.1.1 Daya Tarik Positif.....	36
4.2 Proses Pra Produksi.....	37
4.2.1 Naskah.....	37
4.2.2 Storyboard.....	40
4.2.3 Analisis Teknik Produksi.....	45
4.3 Multimedia Equipment.....	46
4.3.1 Canon Eos 550D.....	46
4.3.2 Tripod.....	47
4.3.3 Microfon Aoi.....	48
4.3.4 Zoom RFX 1000.....	48
4.4 Proses Produksi.....	48
4.4.1 Syuting.....	48
4.4.1.1 Green Screen.....	54
4.4.2 Pencahayaan.....	59
4.4.3 Perekaman Suara.....	60
4.5 Proses Pasca Produksi.....	61
4.5.1 Finishing.....	61
4.5.2 Rendering.....	63
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>65</b>
5.1 Kesimpulan.....	65
5.2 Saran.....	66
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>67</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>68</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan Penelitian .....	6
---	---

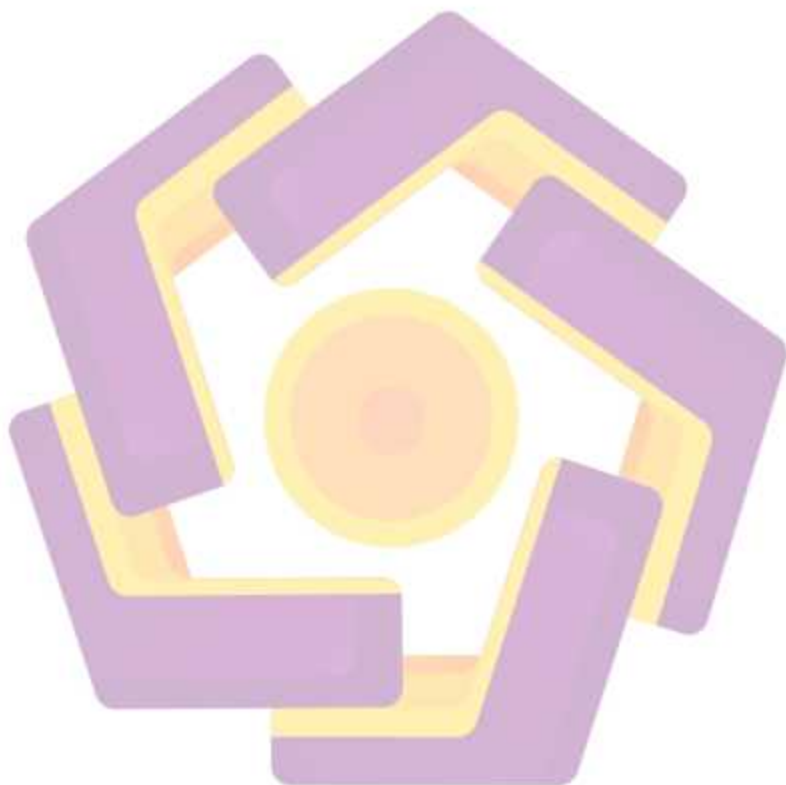


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Adobe After Effects CS3 .....	26
Gambar 2.2 Tampilan Adobe Sound Booth CS3 .....	28
Gambar 2.3 Tampilan Adobe Photo Shop CS3 .....	31
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Bengkel Ahas 366 By Pass Motor .....	35
Gambar 4.1 Pesan Iklan Nada Positif Ahas 366 By Pass Motor Klaten .....	36
Gambar 4.2 Salah Satu Adegan Dalam Iklan Ahas Menggunakan Bidikan LS.....	45
Gambar 4.3 Salah Satu Pemberian Efek-Efek Sepesial Pada After Effects .....	46
Gambar 4.4 Canon eos 550 D .....	47
Gambar 4.5 Tripod.....	47
Gambar 4.6 Microfon Aoi.....	48
Gambar 4.7 Zoom RFX 1000 .....	48
Gambar 4.8 Sketsa Teknik Long Shot Pandangan Atas .....	49
Gambar 4.9 Sketsa Teknik Long Shot Pandangan Sisi Kanan .....	50
Gambar 4.10 Bidikan Kamera Jauh atau Long Shot.....	50
Gambar 4.11 11 Sketsa Ruang Pesawat Ufo .....	51
Gambar 4.12 Proses Pewarnaan Ruang Pesawat Ufo .....	52
Gambar 4.13 Sketsa Panggung .....	52
Gambar 4.14 Proses Pewarnaan Panggung .....	53
Gambar 4.15 Proses Penyusunan Ruang Pesawat dan Panggung .....	54
Gambar 4.16 Background Green Screen.....	55
Gambar 4.17 Proses Syuting Green Screen .....	55
Gambar 4.18 Open File .....	56
Gambar 4.19 Penggunaan Effect Keylight .....	57
Gambar 4.20 Proses Pengabungan Ruang Pesawat,Panggung Dan Green Screen .....	58
Gambar 4.21 Hasil Jadi Rungan Pesawat, Panggung dan Green Screen .....	58
Gambar 4.22 Sketsa Teknik Pencahayaan Samping Pandangan Atas .....	59
Gambar 4.23 Sketsa Teknik Pencahayaan Samping Pandangan Sisi Kanan .....	60
Gambar 4.24 Musik Remix Editing .....	61



Gambar 4.25 Custom Setting Adobe After Effects untuk Tipe DV PAL.....	62
Gambar 4.26 Proses Penyusunan Videoo , Audio dan Animasi pada Timeline .....	63
Gambar 4.27 Persiapan Rendering.....	64
Gambar 4.28 Rendering .....	64



## INTISARI

Seiring dengan perkembangan jaman, dunia perbengkelan pun juga mengalami banyak perkembangan, hal tersebut di tandai dengan banyaknya usaha-usaha di bidang tersebut. Ketatnya persaingan itu memicu para pelaku usaha tersebut untuk mempromosikan usahanya, untuk itulah kami membuat sebuah media visualisasi sebagai promosi pada Ahas 366 By Pass Motor. Selain itu, “Media Visualisasi dan animasi Periklanan Ahas 366 By Pass Motor klaten “ juga bertujuan untuk memenuhi Tugas Akhir sebagai standar kelulusan.

Penggunaan media visualisasi periklanan sebagai promosi dapat mengenalkan perusahaan tersebut. Dengan media tersebut diharapkan Ahas 366 lebih di kenal masyarakat luas dan meningkatkan jumlah pendapatan.

**Kata Kunci :** Animasi, Periklanan, Promosi



## ABSTRACT

*Along with the changing times, the world's workshop was also experiencing a lot of progress, it is on the mark with a number of efforts in that field. Intense competition sparked the perpetrators of these efforts to promote his business, that's why we created a visual media as a promotion on the 366 By Pass Motor AHASS. In addition, "Visualization and animation Media Advertising AHASS 366 By Pass Motor klaten" also aims to meet the final project as a graduation standard.*

*The use of visual media as a promotional advertising company can introduce. With the media are expected AHASS 366 more in the know the public and increase the amount of revenue.*

**Keywords:** *Animation, Advertising, Promotions*

