

**PERANCANGAN IKLAN TELEVISI FCC COMPUTER
DENGAN MODEL KARTUN**

SKRIPSI



disusun oleh :

Alaik Azizi

06.12.1615

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

AMIKOM

YOGYAKARTA

2010

PERANCANGAN IKLAN TELEVISI FCC COMPUTER

DENGAN MODEL KARTUN

Skripsi

untuk memenuhi sebagian persyaratan

mencapai derajat Sarjana S1

pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh :

Alaik Azizi

06.12.1615

JURUSAN SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM

YOGYAKARTA

2010

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Perancangan Iklan Televisi FCC COMPUTER
Dengan Model Karton**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Alaik Azizi

06.12.1615

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 5 Mei 2010

Dosen Pembimbing,

Melwin Syafrizal, M.Kom, M.Eng

NIK. 190302105

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Perancangan Iklan Televisi FCC COMPUTER
Dengan Model Kartun**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Alaik Azizi

06.12.1615

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 15 Juni 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Melwin Syafrizal, M.Kom, M.Eng

NIK. 190302105

Emha Taufiq Luthfi, S.T, M.Kom

NIK. 190302125

Krisnawati, S.SI, MT

NIK. 190302038

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 31 Juli 2010

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, 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.

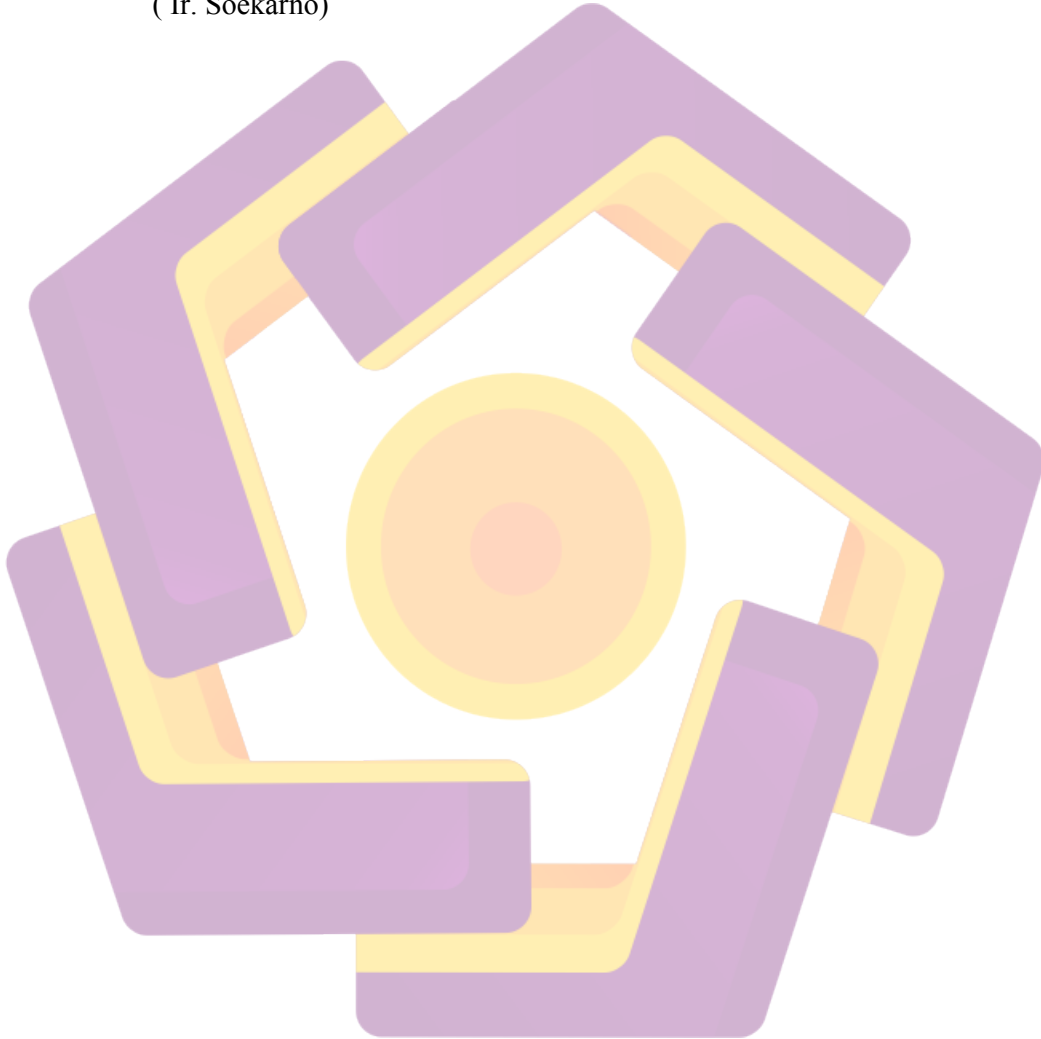
Yogyakarta, 31 Juli 2010

Alaik Azizi

06.12.1615

MOTTO

- Ananing gedhe songko cilik, ananing akeh songko sithik. (Petuah jawa)
- Tubuhku memang terbatas, tapi ruang imajinasiku menolak untuk dibatasi.
(Ir. Soekarno)



PERSEMBAHAN

- Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya Shalawat serta salam bagi Nabi Muhammad.
- Abah, Umi yang selalu memotivasi dan selalu mendoakan saya
- Mas Adrik, Mbak Nilta, Azka terimakasih doa dan motivasinya.
- Setiap orang yang telah menjadi inspirasiku untuk berbuat dan berkarya.
- Mas Didik dan Mas Naryo terima kasih atas ilmu dan motivasinya
- Sahabat Munir Abdillah terima kasih atas bantuan pengisi suaranya ya.
- Sughandi Nugroho terima kasih atas pinjaman scanner-nya, dan Herin Aji atas headsetnya.
- Mas Ipin (Mukhammad Aripin + Hanip Aripin) dan Mas Kunto teruskan perjuanganmu. Saparatoz!!
- KAMAL Jogja terus berjuang dan tetap semangat.
- Alumni Al-Muayyad angkatan 2006, sg durung rampung ndang dirampungne kuliahe. Semangat!! Hokya...hokya..
- Anak- anak Sistem Informasi 6B. Semangat!!!

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan kesehatan bagi penulis sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “ **PERANCANGAN IKLAN TELEVISI FCC COMPUTER DENGAN MODEL KARTUN** “.

Penyusunan skripsi ini adalah sebagai persyaratan kelulusan pada program Strata-1 Jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

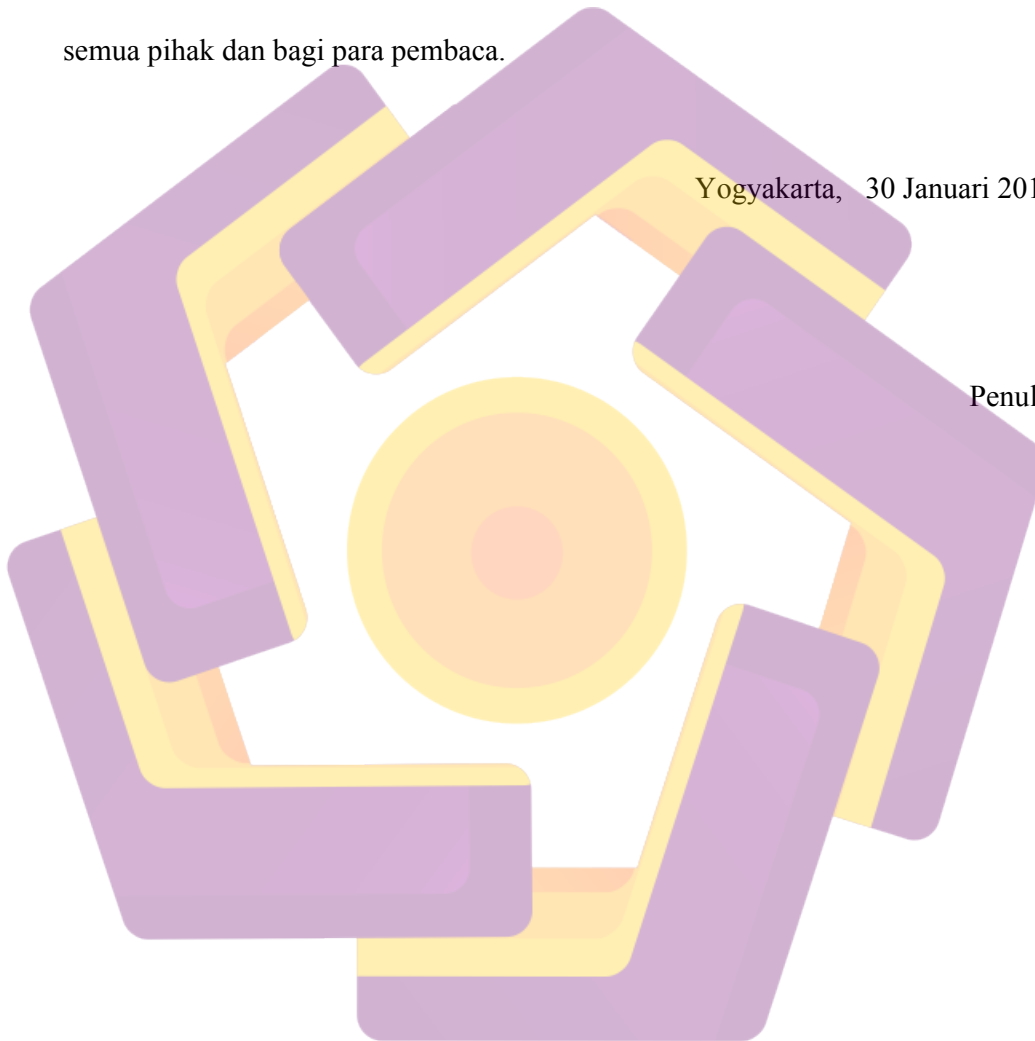
1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan pada penulis untuk menimba ilmu di almamater tercinta ini.
2. Drs. Bambang Sudaryanto, MM. Selaku ketua jurusan sistem informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Melwin Syafrizal, M.Kom. M. Eng Selaku dosen pembimbing yang telah membantu, membimbing dan memberi motivasi pada penulis dalam penyusunan skripsi.
4. Semua dosen Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta yang telah memberikan ilmu kepada penulis selama mengikuti perkuliahan.
5. Semua pihak yang telah memberikan dukungan sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangannya, oleh sebab itu penulis mengharapkan masukan-masukan dan kritik yang membangun dari semua pihak untuk penyempurnaan dimasa yang akan datang.

Akhirnya, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dan bagi para pembaca.

Yogyakarta, 30 Januari 2010

Penulis



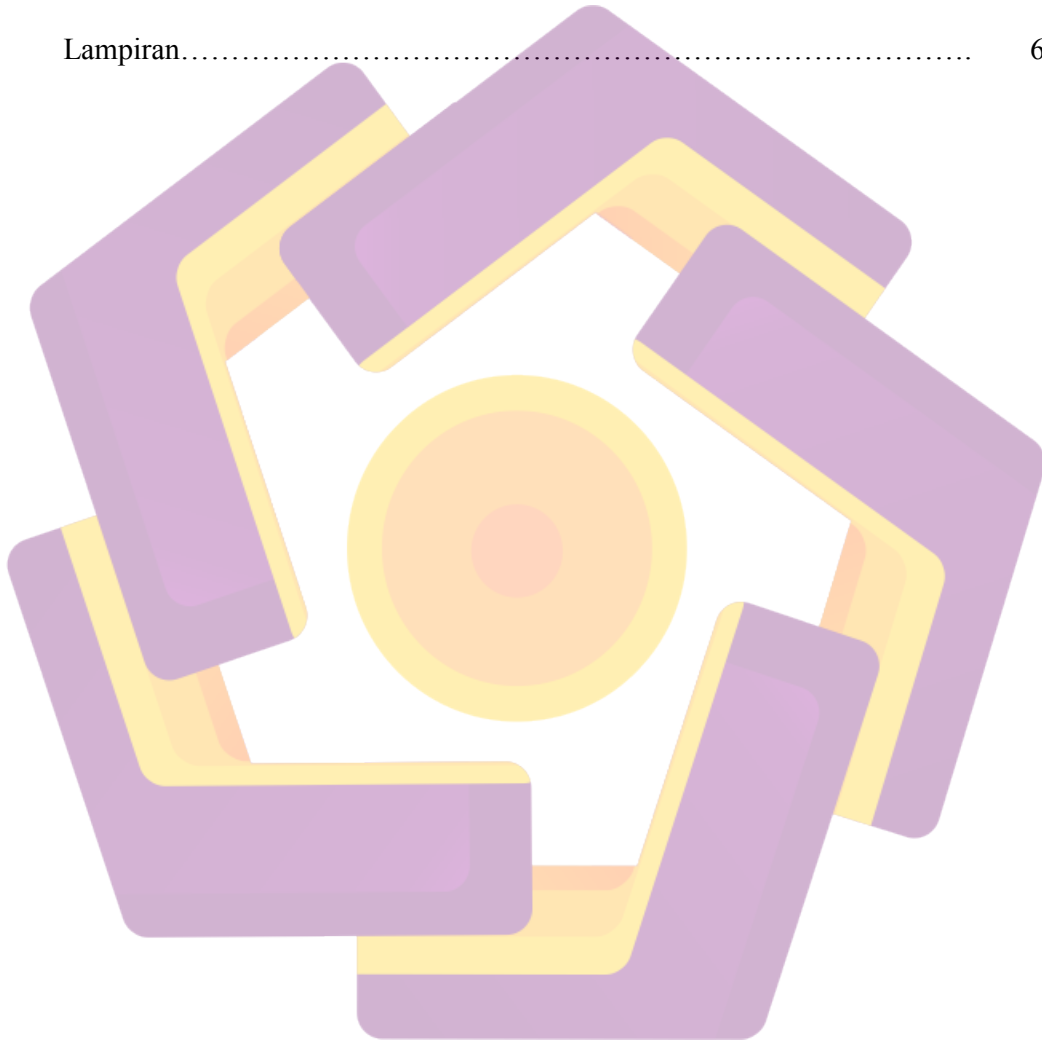
DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan Dosen Pembimbing.....	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
Halaman Pernyataan.....	iv
Halaman Motto.....	v
Halaman Persembahan.....	vi
Halaman Kata Pengantar.....	vii
Halaman Daftar Isi.....	xi
Halaman Daftar Tabel.....	xv
Halaman Daftar Gambar.....	xvii
Intisari.....	xix
<i>Abstract</i>	xx
I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
II. LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Periklanan Televisi.....	6

2.1.1 Pengertian Periklanan Televisi.....	6
2.1.2 Sejarah Periklanan Televisi Indonesia.....	6
2.1.3 Deskripsi Iklan.....	7
2.1.4 Strategi Merancang Iklan Televisi.....	8
2.1.5 Perancangan Iklan Televisi.....	8
2.2 Konsep Dasar Animasi.....	9
2.2.1 Pengertian Animasi.....	9
2.2.2 Sejarah Animasi.....	10
2.2.3 Animasi Klasik.....	10
2.2.4 Animasi Komputer.....	11
2.2.5 Macam-Macam Animasi.....	11
2.2.6 Prinsip Animasi.....	15
2.3 Sistem Televisi Dunia.....	17
2.4 Perangkat Lunak.....	18
2.4.1 Macromedia Flash 8.....	18
2.4.2 Adobe Audition 1.0.....	18
2.4.3 Adobe After Effect 6.5.....	19
2.4.4 Adobe Premiere Pro.....	20
III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	21
3.1 Gambaran Umum FCC Computer.....	21
3.1.1 Alamat.....	21
3.1.2 Media Promosi yang Pernah Dipakai Selama Ini.....	22
3.1.3 Omzet Penjualan FCC Computer.....	22

3.2 Rancangan Iklan.....	22
3.2.1 Analisis kebutuhan Hardware.....	22
3.2.2 Analisis kebutuhan Software.....	23
3.2.3 Peralatan Dasar Pembuatan Kartun.....	23
3.2.4 Tahap Pra Produksi.....	26
3.3 Tahap Produksi.....	32
3.4 Analisis S.W.O.T.....	42
3.5 Rencana Tayang.....	44
3.5.1 Pemilihan Stasiun TV.....	44
3.5.2 Biaya Tayang.....	44
3.5.3 Pemilihan Waktu Tayang.....	45
IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	46
4.1 Tahap Pasca Produksi.....	46
4.1.1 Perekaman Suara.....	46
4.1.2 Editing.....	47
4.1.3 Compsiting.....	49
4.1.4 Render.....	50
4.2 Uji Coba Sistem.....	50
4.2.1 Hasil Tanggapan User.....	53
4.2.2 Teknis.....	55
4.3 Hasil Akhir Desain.....	56
4.3.1 Storyreel.....	56
4.3.2 Frame Capture.....	57

V. PENUTUP.....	59
5.1 Kesimpulan.....	59
5.2 Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA.....	61
Lampiran.....	62



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rincian Kebutuhan Perangkat Keras.....	22
Tabel 3.2 Rincian Kebutuhan Software.....	23
Tabel 3.3 Rincian Biaya Peralatan.....	26
Tabel 3.3 Analisis S.W.O.T.....	43
Tabel 4.1 Pengujian Pertama.....	51
Tabel 4.2 Pengujian Kedua.....	52
Tabel 4.3 Pengujian Ketiga.....	52
Tabel 4.4 Pengujian Keempat.....	53
Tabel 4.5 Hasil Tanggapan User.....	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Felix The Cat.....	11
Gambar 2.2 Snow White dan Cinderella.....	11
Gambar 2.3 Powerpuff Girl	12
Gambar 2.4 Animasi Sel	12
Gambar 2.5 Animasi Sprite	13
Gambar 2.6 Animasi Path	13
Gambar 2.7 Animasi Morphing	14
Gambar 2.8 Bola yang memantul.....	15
Gambar 2.9 Bola yang mengalami penurunan kecepatan.....	16
Gambar 2.10 Tampilan Macromedia Flash.....	16
Gambar 2.11 Tampilan Adobe Audition.....	18
Gambar 2.12 Tampilan Adobe After Effect.....	19
Gambar 2.13 Tampilan Adobe Premiere Pro	19
Gambar 3.1 Lightbox.....	24
Gambar 3.2 Pegbar.....	25
Gambar 3.3 Pembuatan Logo	27
Gambar 3.4 Logo FCC Computer.....	21
Gambar 3.5 Karakter Logo FCC.....	32
Gambar 3.6 Keyframe adegan berjalan.....	32
Gambar 3.7 Keyframe yang telah dilengkapi dengan in beetwen.....	33
Gambar 3.8 Welcome Screen Flash.....	34

Gambar 3.9 Document Properties.....	34
Gambar 3.10 Mengimport hasil scan.....	35
Gambar 3.11 Jendela konfirmasi.....	35
Gambar 3.12 Timeline Windows.....	35
Gambar 3.13 Me-resize gambar.....	36
Gambar 3.14 Proses tracing.....	36
Gambar 3.15 Desain Awal Background.....	37
Gambar 3.16 Gedung.....	38
Gambar 3.17 Pohon.....	38
Gambar 3.18 Background Final.....	39
Gambar 3.19 Pemilihan warna.....	39
Gambar 3.20 Arah Cahaya, Highligt dan Shadow.....	40
Gambar 3.21 Color Mixer.....	40
Gambar 3.22 Hasil Coloring.....	41
Gambar 3.23 Menambah Frame.....	41
Gambar 3.24 Export Movie.....	42
Gambar 4.1 New Waveform.....	46
Gambar 4.2 Composition Setting.....	47
Gambar 4.3 Import PNG Sequence.....	48
Gambar 4.4 Timeline Windows.....	49
Gambar 4.5 Compositing.....	49
Gambar 4.6 Storyreel Frame Capture 1-6.....	56
Gambar 4.7 Storyreel Frame Capture 7-15.....	57

Gambar 4.8 Frame Capture 1-6..... 57

Gambar 4.9 Frame Capture 7-15..... 59



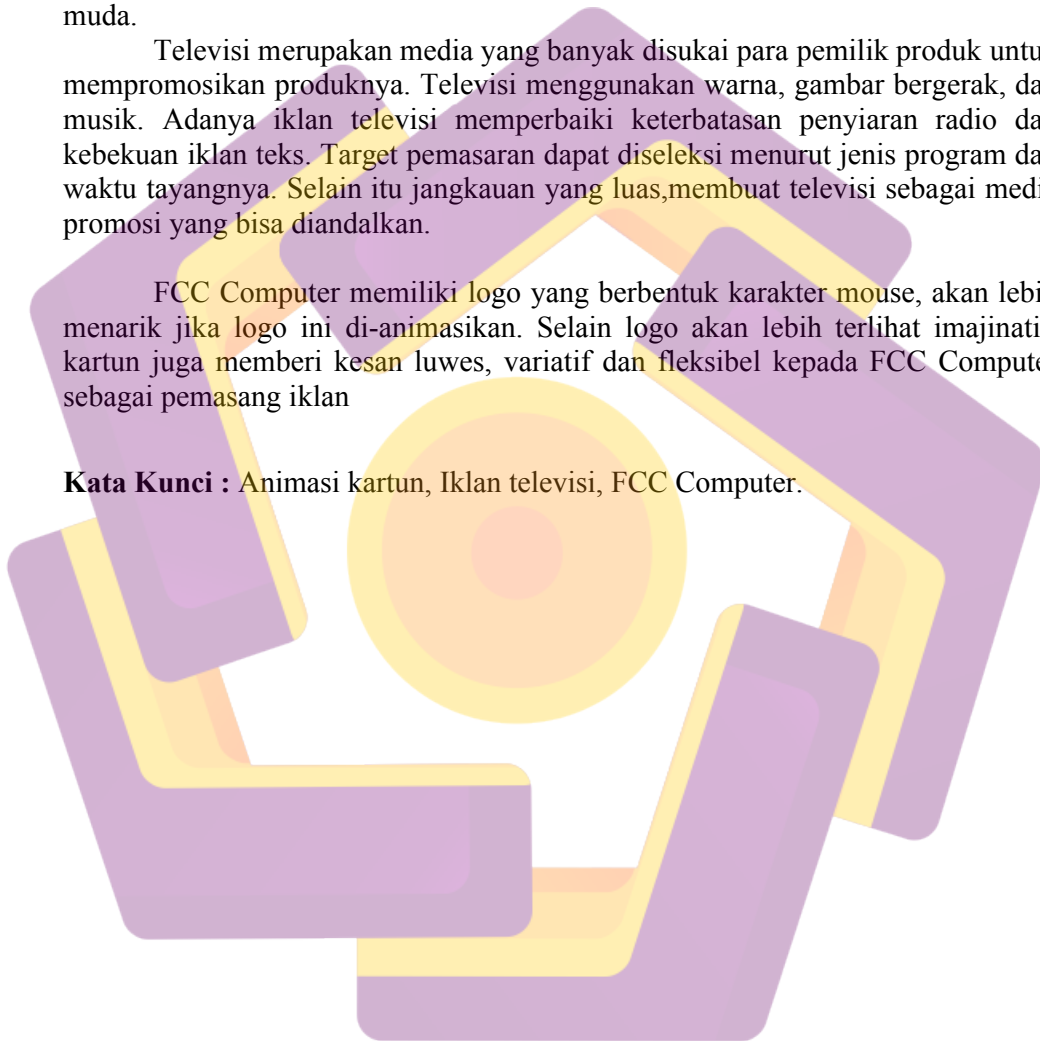
INTISARI

Media promosi berkembang seiring dengan perkembangan teknologi. Sejak awal tahun 1990-an perkembangan media digital sangat pesat. Media promosi dengan segera menemukan lahan baru untuk di-explorasi, misal : grafis 3D, animasi 3D, website, dan kartun. Saat ini, animasi kartun menjadi gaya eksekusi yang populer, apalagi bila target pasarnya adalah anak-anak dan kaum muda.

Televisi merupakan media yang banyak disukai para pemilik produk untuk mempromosikan produknya. Televisi menggunakan warna, gambar bergerak, dan musik. Adanya iklan televisi memperbaiki keterbatasan penyiaran radio dan kebakuan iklan teks. Target pemasaran dapat diseleksi menurut jenis program dan waktu tayangnya. Selain itu jangkauan yang luas, membuat televisi sebagai media promosi yang bisa diandalkan.

FCC Computer memiliki logo yang berbentuk karakter mouse, akan lebih menarik jika logo ini di-animasikan. Selain logo akan lebih terlihat imajinatif, kartun juga memberi kesan luwes, variatif dan fleksibel kepada FCC Computer sebagai pemasang iklan

Kata Kunci : Animasi kartun, Iklan televisi, FCC Computer.



ABSTRACT

Media campaigns evolve with technological developments. Since the early 1990s a very rapid development of digital media. Media campaigns to quickly find new land for exploration, such as: 3D graphics, 3D animation, website, and cartoons. Currently, animated cartoons became a popular style of execution, especially if the target market is children and young people.

Television is much liked by the media owners to promote their products. Using a color television, moving pictures, and music. The existence of television commercials and radio broadcasters to improve rigidity limitations of text ads. Target marketing can be selected according to type of program and time slot. Besides a broad range, making the television as a medium of promotion that can be relied upon.

The FCC has a logo-shaped Computer Mouse character, would be more interesting if this in-animate the logo. Besides the logo will be more visible imaginative, cartoon also suggests flexible, varied and flexible to the FCC's Computer as advertiser

Keywords : *Cartoon animation, TV Commercial, FCC Computer*

