

**PERANCANGAN VIDEO IKLAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI  
ROCKET CHICKEN PLERET**

**TUGAS AKHIR**



disusun oleh

**Adid Agung Prasetyo**

**15.01.3654**

**PROGRAM DIPLOMA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

**PERANCANGAN VIDEO IKLAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI  
ROCKET CHICKEN PLERET**

**TUGAS AKHIR**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Ahli Madya  
pada Program Studi\_Informatika



disusun oleh

**Adid Agung Prasetyo**

**15.01.3654**

**PROGRAM DIPLOMA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

**PERSETUJUAN**

**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN VIDEO IKLAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

**ROCKET CHICKEN PLERET**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Adid Agung Prasetyo**

**15.01.3654**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 31 Maret 2018

**Dosen Pembimbing**



**Barka Satya, M.Kom**

**NIK. 190302126**

**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN VIDEO IKLAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

**ROCKET CHICKEN PLERET**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Adid Agung Prasetyo**

**15.01.3654**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 24 September 2018

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Agus Purwanto, M.Kom**  
**NIK. 190302229**



**Sumarni Adi, S.Kom, M.Cs**  
**NIK. 190302256**



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 28 September 2018

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Krisnawati, S.Si., M.T.**  
**NIK. 190302038**

## 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 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, 28 September 2018



Adid Agung Prasetyo

NIM. 15.01.3654

## MOTTO

*“Ada banyak hal menakjubkan yang bisa terjadi dan semuanya berawal dari mimpi”*

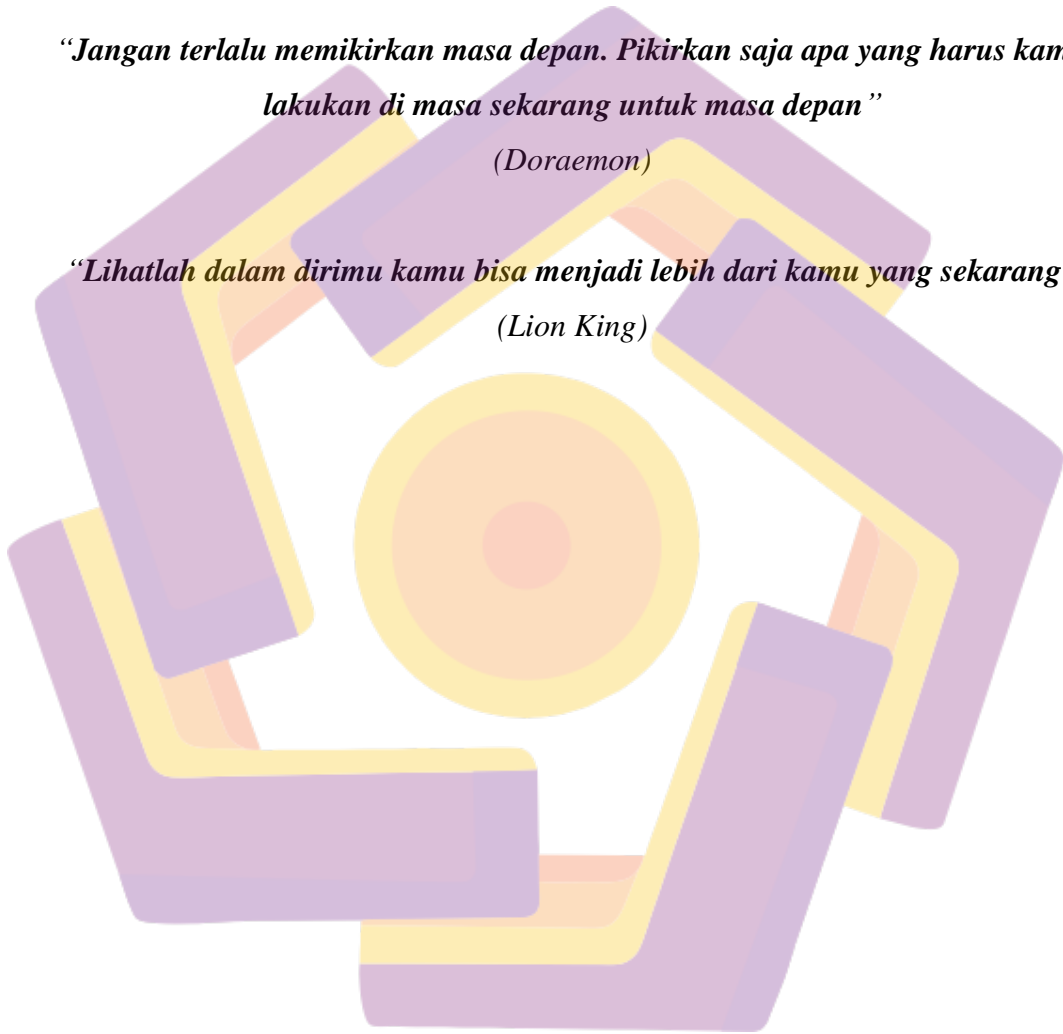
*(Jiminy Cricket(Pinocchio))*

*“Jangan terlalu memikirkan masa depan. Pikirkan saja apa yang harus kamu lakukan di masa sekarang untuk masa depan”*

*(Doraemon)*

*“Lihatlah dalam dirimu kamu bisa menjadi lebih dari kamu yang sekarang”*

*(Lion King)*



## PERSEMBAHAN

Puji Syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga tugas akhir ini bisa selesai tepat waktu. Laporan tugas akhir ini kami persembahkan kepada :

1. Ibuku Semiyati, Ayahku Suwardi, kakakku Wawan Wardiyanto, dan Keluarga Alvita Rachma Devi Terimakasih atas doa, dukungan moril, tenaga dan materi yang sangat berarti.
2. Dosen Pembimbing Bapak Barka Satya, M.Kom, yang selalu setia membimbing dengan sepenuh hati dan selalu sabar.
3. Semua sahabat saya yang menemani setiap saya mengerjakan Tugas Akhir.
4. Teman penyemangat Tugas Akhir Alvita Rachma Devi.
5. Serta tak lupa kepada teman yang memberi masukan dan terus mengevaluasi naskah.
6. Semua sahabat membantu dalam literature naskah.
7. Teman-teman 15 D3 TI 03.

**TERIMA KASIH**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul “ Perancangan Video Iklan Sebagai Media Promosi Rocket Chicken Pleret ”

Penulisan Tugas Akhir ini dimaksudkan untuk memenuhi syarat kelulusan program D-3 Teknik Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

Selesainya tugas akhir ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan dorongan moral maupun spiritual dan juga bimbingan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto,MM selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom.M.Eng. Selaku ketua program studi D-3 Teknik Informatika.
3. Teruntuk Bapak Agus Purwanto, M.Kom serta Ibu Sumarni Adi, S.Kom, M.Cs, yang membina saya dalam penulisan literature.
4. Bapak Barka Satya, M.Kom.selaku dosen pembimbing yang telah membimbing tugas akhir ini.
5. Seluruh dosen, staff maupun karyawan Universitas Amikom Yogyakarta.
6. Kedua orang tua penulis dan keluarga yang telah mendoakan dan mendukung selama ini.
7. Teman-teman di Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan dukungan.

Yogyakarta, 10 November 2018

Penulis



## DAFTAR ISI

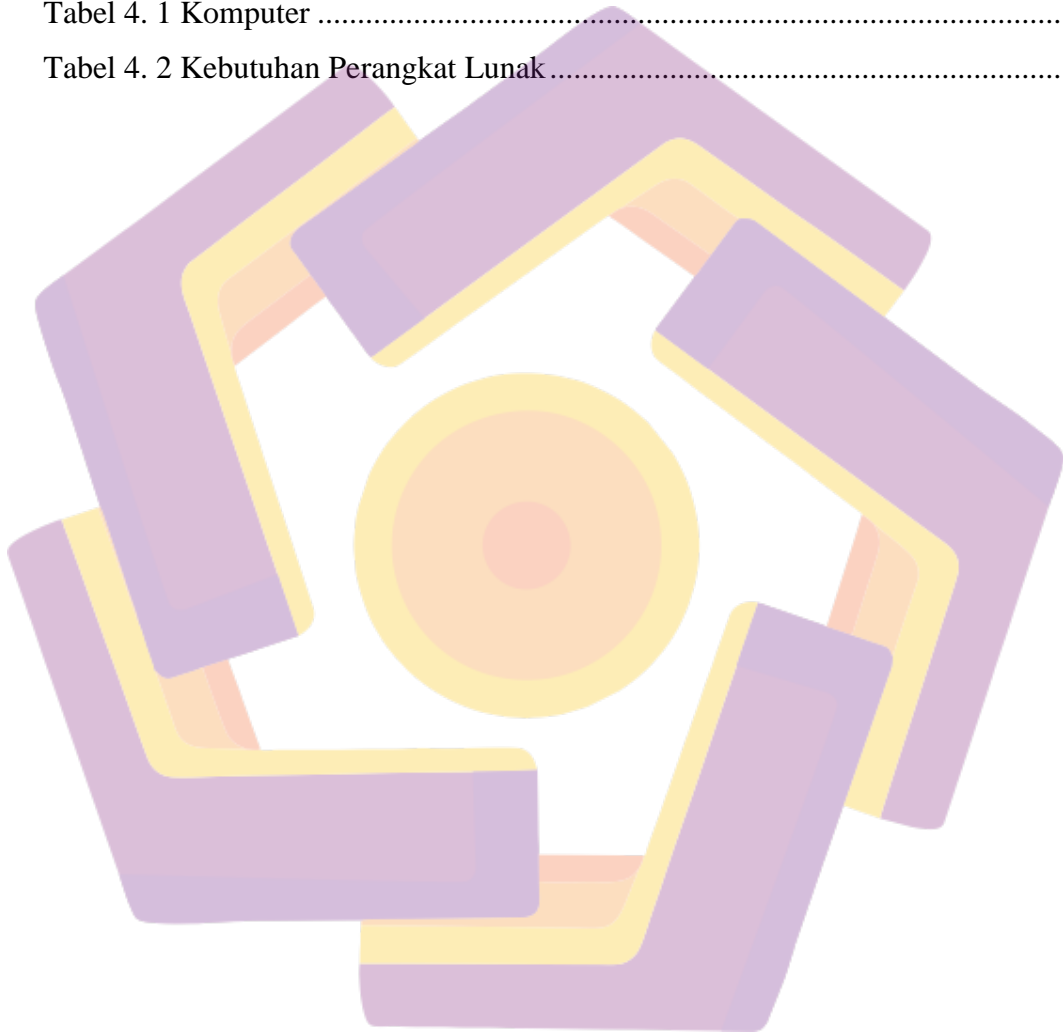
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>II</b>
<b>PERSETUJUAN.....</b>	<b>III</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>IV</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>V</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>VI</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>VII</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>VIII</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>IX</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>XII</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>XIII</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>XV</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>XVI</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah.....</b>	<b>2</b>
<b>1.3 Batasan Masalah .....</b>	<b>2</b>
<b>1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....</b>	<b>2</b>
<b>1.5 Manfaat Penelitian .....</b>	<b>3</b>
<b>1.6 Metode Pengumpulan Data.....</b>	<b>3</b>
1.6.1 Metode Observasi.....	4
1.6.2 Metode Study Literatur .....	4
1.6.3 Metode Kepustakaan .....	4
1.6.4 Metode Perancangan .....	4
<b>1.7 Sistematika Penulisan .....</b>	<b>5</b>
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
<b>2.1 Pengertian Iklan .....</b>	<b>7</b>
2.1.1 Tujuan Iklan .....	7
2.1.2 Jenis Iklan Berdasarkan Tujuan .....	7
<b>2.2 Sejarah Multimedia .....</b>	<b>9</b>

2.2.1	Pengertian Multimedia.....	9
2.2.2	Elemen Multimedia.....	9
2.2.2.1	Teks.....	10
2.2.2.2	Gambar (Grafik).....	10
2.2.2.3	Video.....	10
2.2.2.4	Suara (Audio).....	11
2.2.2.5	Animasi.....	11
2.2.3	Jenis-jenis Multimedia.....	11
2.2.3.1	Multimedia Interaktif.....	11
2.2.3.2	Multimedia Linear.....	12
<b>2.3</b>	<b>Pengertian <i>Live Shoot</i></b> .....	<b>12</b>
<b>2.4</b>	<b>Standart Video</b> .....	<b>12</b>
2.4.1	<i>High Definition TV</i> (HDTV).....	12
2.4.2	<i>Phase Alternating Line</i> (PAL).....	13
2.4.3	<i>National Television Standar Committee</i> (NTSC).....	13
<b>2.5</b>	<b>Format File Video</b> .....	<b>13</b>
2.5.1	AVI ( <i>Audio Video Interleaved</i> ).....	13
2.5.2	WMV ( <i>Windows Media Player</i> ).....	14
2.5.3	MOV ( <i>Quick Time</i> ).....	14
2.5.4	H264.....	14
2.5.5	MPEG ( <i>Motion Picture Expert Group</i> ).....	15
<b>2.6</b>	<b>Tahap Produksi Multimedia</b> .....	<b>15</b>
2.6.1	Pra Produksi.....	15
2.6.2	Produksi.....	16
2.6.3	Pasca Produks.....	16
<b>BAB III GAMBARAN UMUM.....</b>		<b>18</b>
<b>3.1</b>	<b>Gambaran Umum</b> .....	<b>18</b>
3.1.1	Sejarah berdirinya PT. ROCKET CHICKEN INDONESIA.....	18
3.1.2	Profile Perusahaan.....	19
3.1.3	Visi dan Misi.....	20
3.1.4	Profile Rocket Chiken Pleret.....	20

3.1.5	Produk dan Menu Rocket Chiken Pleret.....	21
3.1.6	Fasilitas .....	21
<b>3.2</b>	<b>Konsep.....</b>	<b>22</b>
3.2.1	Desain Karakter.....	23
3.2.2	Storyboard.....	25
<b>BAB IV</b>	<b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>30</b>
<b>4.1</b>	<b>Analisis Kebutuhan.....</b>	<b>30</b>
<b>4.2</b>	<b>Tahap Pra Produksi.....</b>	<b>30</b>
4.2.1	Ide.....	30
4.2.2	Tema.....	31
4.2.3	Kebutuhan Perangkat Keras.....	32
4.2.3.1	Komputer .....	32
4.2.3.2	Kamera dan Tripod .....	32
4.2.4	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	32
4.2.4.1	<i>After Effects CC</i> .....	33
4.2.4.2	<i>Adobe Premiere Pro CC</i> .....	34
4.2.4.3	<i>Corel Draw</i> .....	34
4.2.4.4	<i>Wondershare Filmora</i> .....	35
<b>4.3</b>	<b>Produksi .....</b>	<b>36</b>
4.3.1	CorelDraw X7 .....	37
<b>4.4</b>	<b>Background Editing.....</b>	<b>41</b>
4.4.1	ADOBE AFFTER EFFECT CC 2017 .....	41
4.4.2	WONDERSHARE FILMORA.....	47
4.4.3	Adobe Premiere pro CC 2017 .....	49
<b>4.5</b>	<b>BACKGROUND MENU .....</b>	<b>53</b>
<b>4.6</b>	<b>Implementasi .....</b>	<b>60</b>
<b>4.7</b>	<b>Evaluasi.....</b>	<b>60</b>
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP .....</b>	<b>62</b>
<b>5.1</b>	<b>Kesimpulan .....</b>	<b>62</b>
<b>5.2</b>	<b>Saran .....</b>	<b>62</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>64</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Profil Perusahaan .....	19
Tabel 3.2 Desain Karakter .....	23
Tabel 3.3 <i>Storyboard</i> .....	25
Tabel 4. 1 Komputer .....	32
Tabel 4. 2 Kebutuhan Perangkat Lunak .....	33



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Peta <i>outlet restaurant</i> Rocket Chiken Pleret.....	21
Gambar 4. 1 Tampilan gambar <i>Adobe After Effects CC</i> .....	33
Gambar 4. 2 Tampilan <i>Adobe Premier Pro CC</i> .....	34
Gambar 4. 3 Tampilan <i>Corel Draw</i> .....	35
Gambar 4. 4 Tampilan <i>Wondershare Filmora</i> .....	36
Gambar 4. 5 Proses membuat <i>File</i> baru .....	37
Gambar 4. 6 Tampilan baru .....	37
Gambar 4. 7 Tampilan <i>Import File</i> .....	38
Gambar 4. 8 Tampilan <i>Open</i> .....	38
Gambar 4. 9 Tampilan pola bergaris.....	39
Gambar 4. 10 Tampilan <i>Edit File</i> .....	39
Gambar 4. 11 Tampilan <i>Mirror</i> .....	40
Gambar 4. 12 Tampilan <i>Export</i> .....	40
Gambar 4. 13 Tampilan <i>Export File Png</i> .....	41
Gambar 4. 14 Tampilan proses membuka <i>Software</i> .....	42
Gambar 4. 15 Tampilan proses membuka <i>Software</i> .....	42
Gambar 4. 16 Tampilan proses membuka <i>Software</i> .....	43
Gambar 4. 17 Tampilan Proses <i>timeline</i> .....	43
Gambar 4. 18 Tampilan proses <i>Import File</i> .....	43
Gambar 4. 19 Tampilan proses membuka <i>Puppet</i> .....	44
Gambar 4. 20 Tampilan Proses <i>Select Puppet</i> .....	44
Gambar 4. 21 Tampilan <i>Effect Puppet</i> .....	45
Gambar 4. 22 Tampilan proses <i>Select Puppet</i> .....	45
Gambar 4. 23 Tampilan proses pengaturan <i>Audio Level</i> .....	46
Gambar 4. 24 Tampilan Proses <i>Render</i> .....	46
Gambar 4. 25 Tampilan proses <i>Render</i> .....	47
Gambar 4. 26 Tampilan proses <i>Rendering</i> .....	47

Gambar 4. 27 Tampilan proses pembuka <i>software Filmora</i> .....	48
Gambar 4. 28 Tampilan proses <i>Import</i> . ....	48
Gambar 4. 29 Tampilan proses pilih <i>Transition</i> . ....	49
Gambar 4. 30 Tampilan proses pembuka <i>Software Adobe Premiere Pro cc</i> . ....	50
Gambar 4. 31 Tampilan <i>New Project</i> .....	50
Gambar 4. 32 Tampilan <i>Import File</i> . ....	51
Gambar 4. 33 Tampilan <i>Timeline</i> .....	51
Gambar 4. 34 Tampilan Proses <i>Stabilizer</i> .....	52
Gambar 4. 35 Tampilan Proses <i>Stop Motions</i> .....	52
Gambar 4. 36 Tampilan <i>Menu Speed Duration</i> .....	53
Gambar 4. 37 Tampilan <i>New Project</i> .....	53
Gambar 4. 38 Tampilan <i>Open Project</i> . ....	54
Gambar 4. 39 Tampilan <i>Editing Background</i> . ....	54
Gambar 4. 40 Tampilan <i>Editing</i> Warna Foto.....	55
Gambar 4. 41 Tampilan menambah <i>Import File</i> .....	55
Gambar 4. 42 Tampilan menambahkan <i>Text Menu</i> . ....	55
Gambar 4. 43 Tampilan membuka <i>Animation Composer</i> .....	56
Gambar 4. 44 Tampilan <i>Rendering</i> . ....	56
Gambar 4. 45 Tampilan rekaman.....	57
Gambar 4. 46 Tampilan <i>Open Software Adobe Premiere Pro cc</i> . ....	57
Gambar 4. 47 Tampilan <i>Open Project</i> . ....	58
Gambar 4. 48 Tampilan Mengatur Posisi <i>Frame</i> .....	58
Gambar 4. 49 Tampilan proses <i>Render</i> .....	59
Gambar 4. 50 Tampilan Hasil Akhir.....	59

## INTISARI

Rocket Chicken adalah Perusahaan Waralaba/*Franchise* berdiri pada 21 Februari 2010, yang bergerak di Bidang *Fast Food Restaurant*, dengan produk unggulan, *Fried chicken, Burger, Steak dan Chinese food*, Namun di Rocket Chicken Pleret yang beralamatkan di Jalan Pleret No.18, Potorono, Pleret, Bantul, Yogyakarta belum mempunyai media penyampaian informasi dan promosi mengenai profil perusahaan, sehingga belum banyak masyarakat yang mengetahui adanya *Restaurant* ini. Oleh karena itu perlunya perusahaan membuat media penyampaian informasi mengenai video iklan yang berguna untuk memperkenalkan identitas dan produk perusahaan terhadap masyarakat.

Video iklan yang dibuat dengan teknik *live shoot* serta konsep, ide dan konten yang menarik sehingga dapat diterima dan dipahami oleh masyarakat baik dari segi gambar atau tulisan. Pendekatan masalah yaitu analisa, membuat *storyboard*, pengambilan gambar, *editing* dan *rendering*. Hasil dari penelitian berupa video dengan format .mp4, dan. Informasi yang diberikan adalah informasi mengenai fasilitas, visi & misi, dan menu yang disajikan.

Dengan adanya video iklan ini, kini Rocket Chicken Pleret mempunyai media promosi sehingga pengunjung dapat mengetahui perkembangan Rocket Chicken Pleret dan dapat membantu untuk mengiklankan produk-produknya serta mampu bersaing dengan restaurant lainnya. Video iklan ini dapat diimplementasikan di Restaurant dan media social yang dapat dilihat masyarakat luas untuk berkunjung di Rocket Chicken Pleret Yogyakarta.

**Kata Kunci:** Advertising, Live Shoot, Rocket Chicken Pleret.

## **ABSTRACT**

*Rocket Chicken is a Franchise / Franchise Company established on February 21, 2010, which is engaged in Fast Food Restaurant, with superior products, Fried chicken, Burger, Steak and Chinese food, but at Rocket Chicken Pleret addressed at Jalan Pleret No.18, Potorono , Pleret, Bantul, Yogyakarta have not had the media to deliver information and promotions regarding company profiles, so there are not many people who know about this Restaurant. Therefore the need for companies to make media deliver information about video ads that are useful to introduce the company's identity and Products to the community.*

*Advertising videos made with live shoot techniques as well as interesting concepts, ideas and content that can be accepted and understood by the community both in terms of pictures or writing. The problem approach is analysis, storyboarding, image taking, editing and rendering. The results of the study are videos with the .mp4, and. The information provided is information about facilities, vision & mission, and the menu presented.*

*With this advertisement video, now Rocket Chicken Pleret has promotional media so that visitors can find out the development of Rocket Chiken Pleret and can help to advertise their products. Fiber can compete with other restaurants. This advertisement video can be implemented in Restaurant and social media which can be seen by the public to visit Rocket Chicken Pleret Yogyakarta.*

**Keywords:** Advertising, Live Shoot, Rocket Chicken Pleret.

