

**PEMBUATAN IKLAN TV MENGGUNAKAN LIVE SHOOT DAN
MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA
DISTRO AFTERSICK**

SKRIPSI



disusun oleh

Furkon Ahmad Mustofa

12.12.6590

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**PEMBUATAN IKLAN TV MENGGUNAKAN LIVE SHOOT DAN
MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA
DISTRO AFTERSICK**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Furkon Ahmad Mustofa

12.12.6590

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN IKLAN TV MENGGUNAKAN LIVE SHOOT
DAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI
PADA DISTRO AFTERSICK**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Furkon Ahmad Mustofa

12.12.6590

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 9 November 2018

Dosen Pembimbing,

an



Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302105

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN IKLAN TV MENGGUNAKAN LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA DISTRO AFTERSICK

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Furkon Ahmad Mustofa

12.12.6590

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 November 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302105

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 13 November 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

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 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, 20 Desember 2018



Furkon Ahmad Mustofa

NIM. 12.12.6590

MOTTO

Agar sukses, kemauanmu untuk berhasil harus lebih besar dari ketakutanmu akan kegagalan

Tak perlu malu karena berbuat kesalahan, sebab kesalahan akan membuatmu lebih bijak dari sebelumnya.



PERSEMBAHAN

Dengan segala puja dan puji syukur kepada Allah SWT dan atas dukungan dan do'a dari orang-orang teercinta, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terimakasih saya kepada:

1. Allah SWT, karena atas izin dan karuniaNya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya. Puji syukur yang tak terhingga pada Tuhan penguasa alam yang meridhoi dan mengabulkan segala do'a.
2. Untuk (Alm) Ayah dan Ibu terimakasih atas limpahan kasih sayang semasa hidupnya dan memberikan rasa rindu yang berarti. Ibu saya, yang telah memberikan dukungan moral maupun materi serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan saya, karena tiada kata seindah lantunan do'a dan tiada do'a yang paling khusuk selain do'a yang terucap dari orang tua. Ucapan terimakasih saja takkan pernah cukup untuk membalas kebaikan orang tua, karena itu terimalah persembaha bakti dan cinta ku untuk kalian bapak ibuku.
3. Sahabat dan Semua teman-teman 12 SI 04 Semuanya. Tanpa semangat, dukungan dan bantuan kalian semua tak kan mungkin aku sampai disini, terimakasih untuk canda tawa, tangis, dan perjuangan yang kita lewati bersama dan terimakasih untuk kenangan manis yang telah mengukir selama ini. Dengan perjuangan dan kebersamaan kita pasti bisa! Semangat!!
4. Terimakasih yang sebesar-besarnya untuk kalian semua, akhir kata saya persembahkan skripsi ini untuk kalian semua, orang-orang yang saya sayangi. Dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna untuk kemajuan ilmu pengetahuan di masa yang akan datang, Aamiinnn.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat tuhan yang maha esa yang telah memberikan berkat dan rahmat-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “Pembuatan Iklan Tv Menggunakan Live Shoot dan *Motion graphic* Sebagai Media Promosi Pada Distro Aftersick”.

Tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi program studi Strata-1 Sistem Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari keterbatasan pengetahuan yang dimiliki, sehingga dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Serta dengan terbuka mengucapkan terima kasih atas kritik dan saran dari pembaca guna perbaikan pada masa mendatang.

Dengan selesainya skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah banyak membimbing dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Kepada Mas Stefen selaku Owner dari Distro Aftersick yang telah memberikan waktu dan Izin nya sehingga penelitian berjalan lancar.
3. Keluarga yang selalu memberikan dukungan moral dan material.
4. Teman – teman yang telah memberikan semangat dan bantuan selama ini.

Yogyakarta, 20 Desember 2018



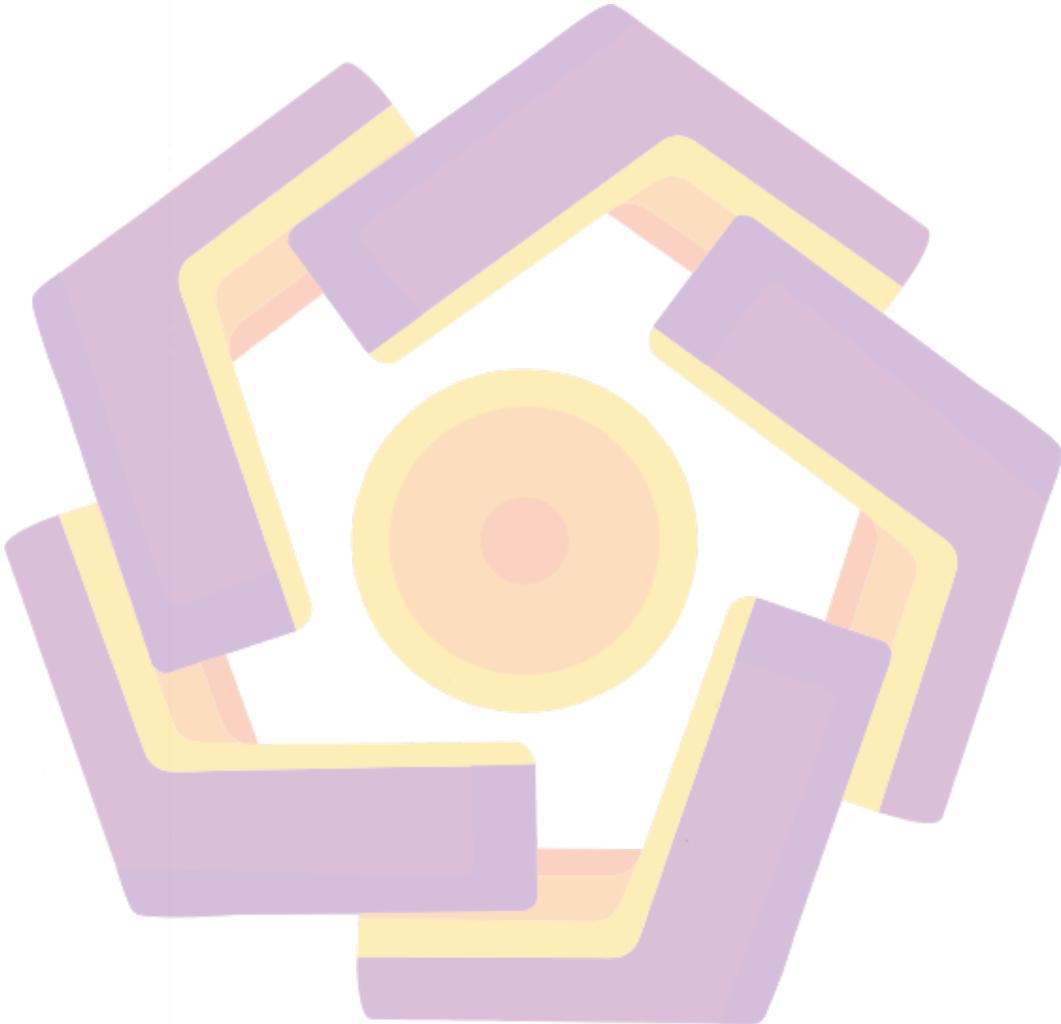
DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	2
1.5 Metode Penelitian	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.5.2 Metode Analisis	3
1.5.3 Metode Perancangan	4
1.5.4 Metode Pengembangan	4

1.5.5	Metode Testing dan implementasi	4
1.6	Sistematika Penulisan.....	4
BAB II	6
2.1	Tinjauan Pustaka	6
2.2	Dasar Teori.....	7
2.2.1	Definisi Iklan	7
2.2.2	Jenis Iklan Berdasarkan Tujuan	7
2.2.3	Definisi Iklan Televisi.....	8
2.2.4	Definisi <i>Motion graphic</i>	9
2.3	Konsep Dasar Multimedia.....	10
2.3.1	Elemen Multimedia.....	11
2.4	Teknik Pengambilan Gambar.....	12
2.4.1	Sudut Pengambilan Gambar (<i>Camera Angle</i>).....	12
2.4.2	Ukuran Gambar (<i>Frame Size</i>).....	16
2.5	Metode Analisis.....	17
2.5.1	Analisis Kebutuhan Sistem.....	17
2.5.2	Analisis SWOT	18
2.6	Tahapan Memproduksi Iklan	22
2.6.1	Tahap Pra Produksi	22
2.6.2	Tahap Produksi	23
2.6.3	Tahap Pasca Produksi	24
BAB III	25
3.1	Deskripsi Perusahaan	25
3.1.1	Visi dan Misi.....	25
3.2	Pengumpulan Data	25

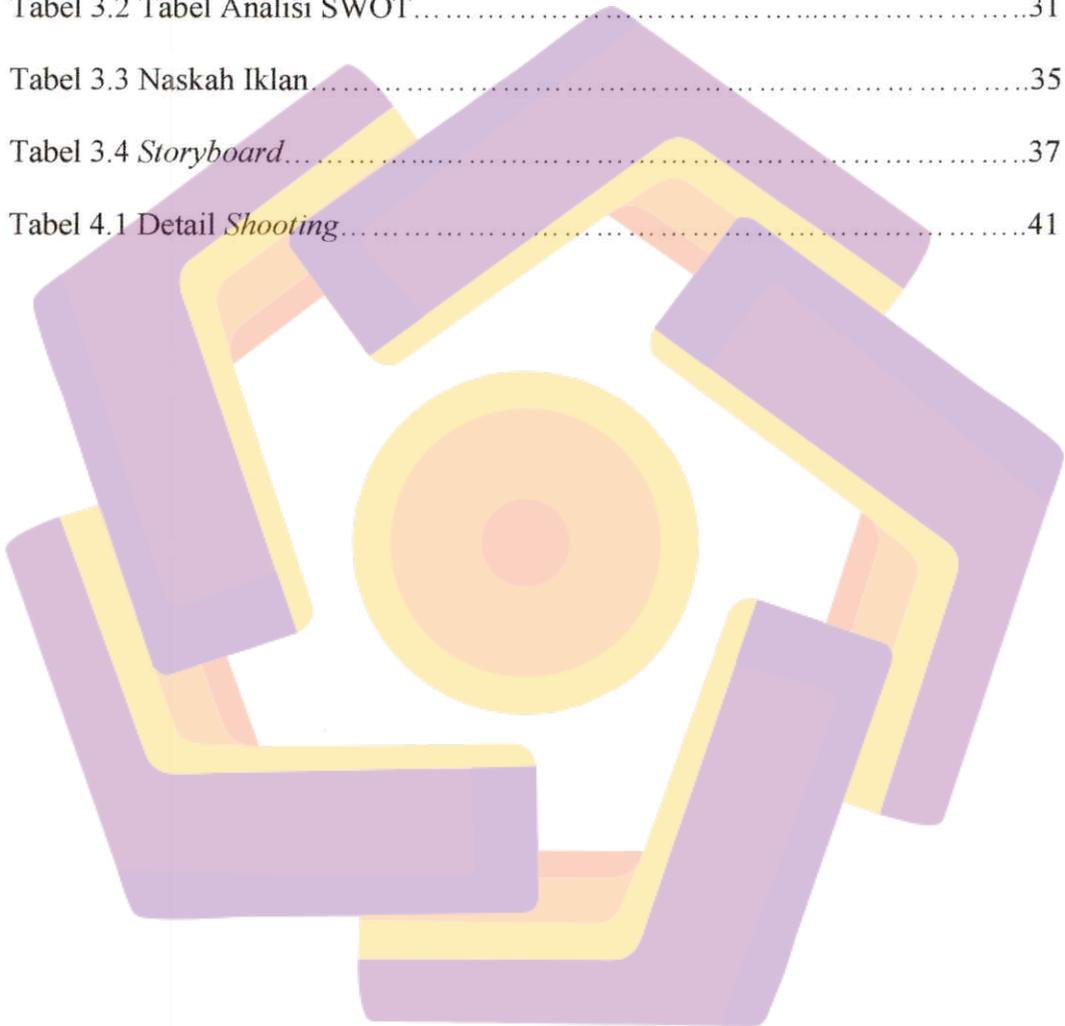
3.2.1	Wawancara.....	25
3.2.2	Observasi.....	30
3.3	Analisis Masalah	31
3.3.1	Analisis SWOT.....	31
3.3.2	Kelemahan Media Lama.....	32
3.3.3	Solusi Yang Diberikan.....	33
3.4	Analisis Kebutuhan	33
3.4.1	Kebutuhan Fungsional	33
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional	34
3.5	Tahap Pra Produksi	34
3.5.1	Ide.....	34
3.5.2	Naskah.....	35
3.5.3	Storyboard.....	37
BAB IV	40
4.1	Produksi.....	40
4.1.1	Produksi video	40
4.1.2	Pembuatan Gambar.....	47
4.2	Pasca Produksi.....	50
4.2.1	<i>Compositing</i>	50
4.2.2	<i>Editing</i>	56
4.3	Evaluasi	59
4.4	Implementasi	59
BAB V	60
5.1	Kesimpulan.....	60
5.2	Saran.....	61

DAFTAR PUSTAKA 62



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Analisis SWOT.....	21
Tabel 3.1 Tabel Hasil Wawancara.....	26
Tabel 3.2 Tabel Analisi SWOT.....	31
Tabel 3.3 Naskah Iklan.....	35
Tabel 3.4 <i>Storyboard</i>	37
Tabel 4.1 Detail <i>Shooting</i>	41



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Bird Eye View</i>	13
Gambar 2.2 <i>High Angel</i>	13
Gambar 2.3 <i>Low Angel</i>	14
Gambar 2.4 <i>Eye Level</i>	15
Gambar 2.5 <i>Frog Eye Level</i>	15
Gambar 2.6 Contoh <i>Storyboard</i>	23
Gambar 3.1 Instagram Distro Aftersick.....	30
Gambar 4.1 <i>scene 1</i>	41
Gambar 4.2 <i>Scene 2</i>	42
Gambar 4.3 <i>Scene 3</i>	42
Gambar 4.4 <i>Scene 4</i>	43
Gambar 4.5 <i>Scene 5</i>	43
Gambar 4.6 <i>Scene 6</i>	44
Gambar 4.7 <i>Scene 7</i>	45
Gambar 4.8 <i>Scene 8</i>	45
Gambar 4.9 <i>Scene 9</i>	46
Gambar 4.10 Keseluruhan hasil <i>shooting</i>	46
Gambar 4.11 <i>Pen Tool</i>	47
Gambar 4.12 <i>Type Tool</i>	47
Gambar 4.13 <i>Live Paint Bucket</i>	48
Gambar 4.14 <i>Rounded Rectangle Tool</i>	48
Gambar 4.15 Ukuran TShirt.....	48

Gambar 4.16 Warna TShirt.....	49
Gambar 4.17 Produk aftersick.....	49
Gambar 4.18 Bahan produk baju.....	49
Gambar 4.19 Keterangan sablon.....	50
Gambar 4.20 <i>Project Library</i> Adobe Premiere Pro.....	50
Gambar 4.21 Penyusunan Video.....	51
Gambar 4.22 <i>Razor Tool</i>	51
Gambar 4.23 Proses Pemotongan Video.....	51
Gambar 4.24 Render Video.....	52
Gambar 4.25 setingan video.....	53
Gambar 4.26 Susunan gambar proses penganimasian.....	53
Gambar 4.27 Penganimasian.....	53
Gambar 4.28 Tampilan <i>Motion graphic</i> dengan Video.....	54
Gambar 4.29 <i>Graph editor</i>	54
Gambar 4.30 <i>setting render motion graphic</i>	55
Gambar 4.31 mograph produk dan sablon.....	55
Gambar 4.32 Mograph keterangan warna dan bahan.....	56
Gambar 4.33 Keterangan ukuran.....	56
Gambar 4.34 <i>Timeline video</i>	57
Gambar 4.35 <i>Fast Color Correction</i>	58
Gambar 4.36 Pengaturan warna video.....	58
Gambar 4.37 <i>Render Akhir</i>	59

INTISARI

Pada era globalisasi saat ini, Kebutuhan informasi yang cepat, tepat, dan akurat dirasa sangat penting bagi semua kalangan. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya media promosi dan informasi yang semakin meningkat mengikuti perkembangan teknologi yang begitu pesat.

Aftersick adalah sebuah local brand clothing asal jogja dan dituntut untuk mempunyai media informasi dan promosi sebagai daya tarik agar lebih dikenal luas dan diminati banyak orang. Iklan berbasis audio visual adalah salah satu pilihan untuk menyampaikan informasi secara cepat dan saat ini sangat diminati oleh banyak orang.

Oleh karena itu penulis mengangkat permasalahan menjadi topic permasalahan skripsi yang berjudul “Pembuatan Iklan Televisi Berbasis *Motion graphic* sebagai Media Promosi pada Distro Aftersick”. Diharapkan iklan ini bisa bermanfaat sebagai media promosi dan membantu aftersick untuk memperluas pemasaran

Kata Kunci : iklan, informasi, promosi.



ABSTRACT

In the current era of globalization, need for information fast, precise, and accurate considered very important for all people. This is evidenced by the many media promotion and information increased following the rapid technological developments.

Aftersick is a local brand clothing jogja origin and demanded to have the information and promotional media as an attraction to be more widely recognized and interested many people. Audio visual-based advertising is one of the options to convey information quickly and today are very sought after by many people.

Therefore the author raised the issue becomes topic a thesis entitled problems "making of television advertising based Motion graphic as a Media promotion on Distro Aftersick". It is hoped this ad could be useful as media promotion and help aftersick to expandmarketing

Keywords : *advertising, information, promotion.*

