

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TELEVISI**

**PADA KEDAI JERSEY JOGJA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Hizba Thariq Hanifan**

**12.11.5749**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**



**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TELEVISI  
PADA KEDAI JERSEY JOGJA**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi \_ Informatika



disusun oleh

**Hizba Thariq Hanifan**

**12.11.5749**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**



# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

### PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TELEVISI PADA KEDAI JERSEY JOGJA


yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Hizba Thariq Hanifan**

12.11.5749

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 06 April 2016

Dosen Pembimbing,

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

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TELEVISI PADA KEDAI JERSEY JOGJA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Hizba Thariq Hanifan**

**12.11.5749**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 30 Juni 2017

#### Susunan Dewan Penguji

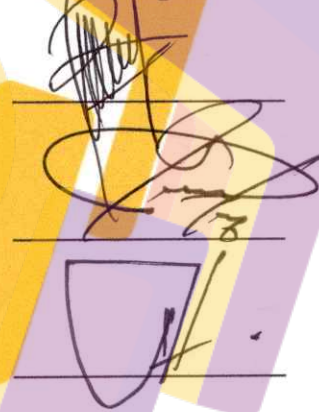
**Nama Penguji**

**Robert Marco, M.T.**  
**NIK. 190302228**

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

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

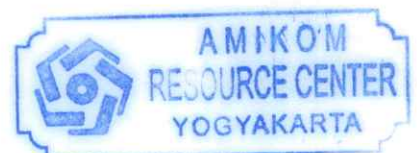
**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 24 Desember 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 13 Februari 2019



Hizba Thariq Hanifan

12.11.5749

## MOTTO

- Sebuah kegagalan memang menyakitkan, tetapi jangan biarkan kegagalan merenggut banyak hal yang akan terjadi di masa depan Anda.
- Muda , Taqwa , Bergelora , Bekerja Cerdas
- Dimana ada kemauan disitu terbuka jalan
- Kesuksesan itu bukanlah suatu hal yang dapat siap dalam semalam. Begitupun ketika Anda memikirkan ingin menjadi apa dan seperti siapa. Maka bersiaplah untuk menyiapkan diri dari sekarang dalam menyambut sebuah kesempatan. Karena kesuksesan datang disaat kesempatan dan persiapan berjumpa.

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

- Yang pertama adalah rasa syukur saya terhadap *Allah SWT*. Yang telah memberikan segala rahmat , karunia dan hidayah-Nya. Sehingga Skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
- *Nabi Muhammad SAW*, keluarga beserta sahabatnya.
- *Ayah , Ibu , Istri , Adik , Kakak* terimakasih atas doa dan dukungannya, hingga Skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
- *Kedai Jersey Jogja* yang sudah mengizinkan kami melakukan penelitian.
- *Buat Agung Prasetyo , Adam Galih A* partner dalam pembuatan Skripsi.
- Teman – teman Perum Jambusari Indah terimakasih atas kerjasamanya dan Supportnya
- Mas Maulana Malik dan Ilham Zulkarnain atas ilmu LEVIDIO PPT nya.
- Kampus *UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta* atas segala ilmu dan pengalamannya
- Semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu – persatu, saya ucapkan terimakasih.
- Dosen Pembimbing **Bpk Mei.P.Kurniawan, M.kom** yang sudah membantu , membimbing dan mengarahkan sampai benar dan berhasil.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang senantiasa mengasihi dan memberi rahmat sehingga penyusunan naskah Skripsi dengan judul “ **PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TELEVISI PADA KEDAI JERSEY JOGJA** “ dapat terselesaikan.

Penyusunan naskah Skripsi ini tidak luput dari dukungan dan bantuan berbagai pihak, penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof.Dr.M. Suyanto, MM selaku ketua UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer
3. Bapak Mei.P.Kurniawan, M.kom selaku dosen pembimbing Skripsi
4. Kedua orang tua saya yang senantiasa membimbing dan memberi motivasi
5. Kedai Jersey Jogja yang sudah membuka kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian skripsi.
6. Semua teman – teman kelas 12 S1TI 01 yang sudah memberikan kesan selama 4 tahun di kampus tercinta
7. Teman teman perumahan jambusari yang membantu dan memberikan semangat.
8. Semua teman dan kerabat yang telah membantu penyusunan Skripsi ini hingga selesai
9. Komunitas entrepreneur Campus



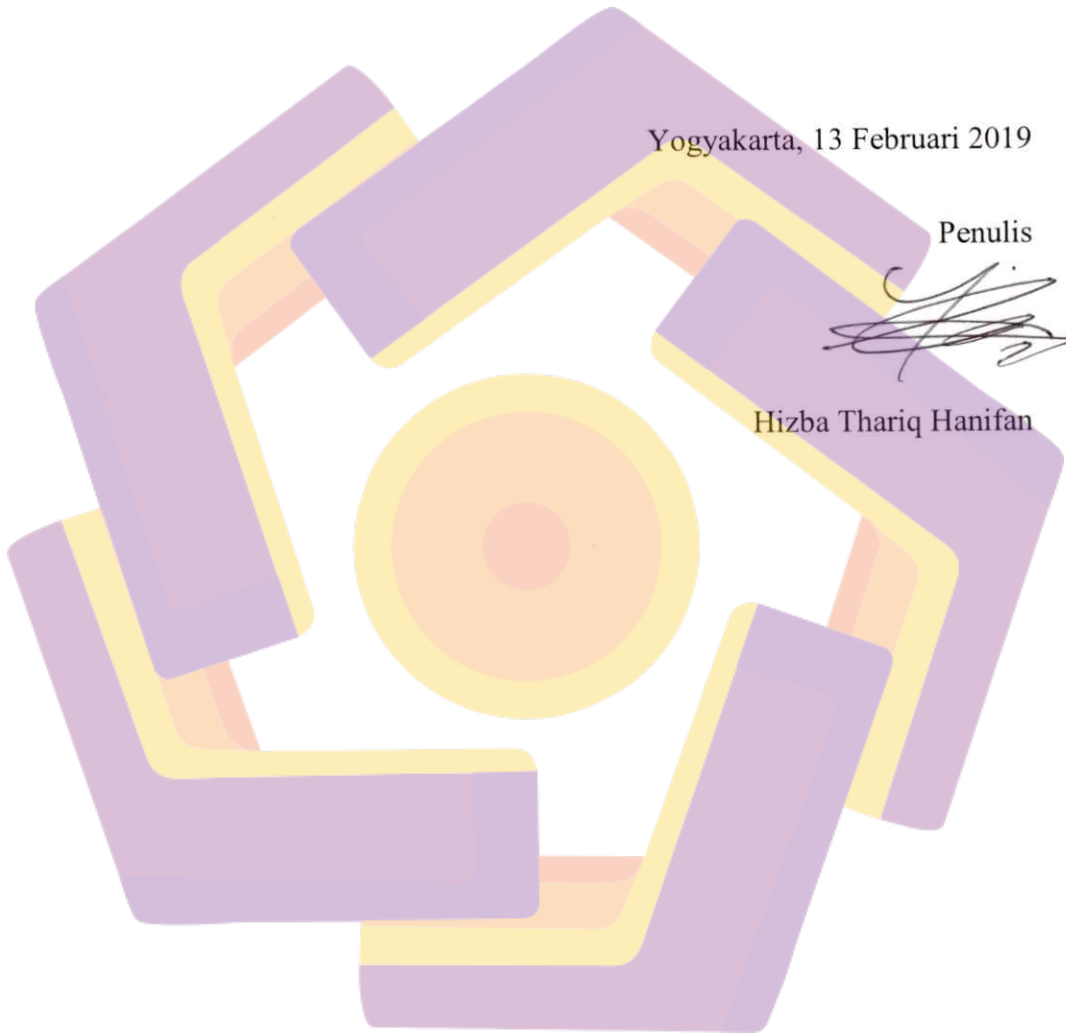
Penulis menyadari bahwa hasil penulisan Skripsi ini masih jauh dari sempurna. Kritik dan saran yang bersifat membangun sangat kami harapkan agar kedepannya menjadi lebih baik lagi dan semoga laporan skripsi ini dapat menambah wawasan serta pengetahuan bagi kita semua.

Yogyakarta, 13 Februari 2019

Penulis



Hizba Thariq Hanifan



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI .....	xvi
<i>ABSTRACT</i> .....	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	3
1.4.1 Maksud Penelitian .....	3
1.4.2 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Metode Penelitian .....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan data .....	4
1.5.2 Metode Analisis .....	4
1.5.3 Metode Perancangan .....	5
1.5.4 Metode Implementasi .....	6
1.6 Sistematika Penulisan .....	6
BAB II LANDASAN TEORI .....	8

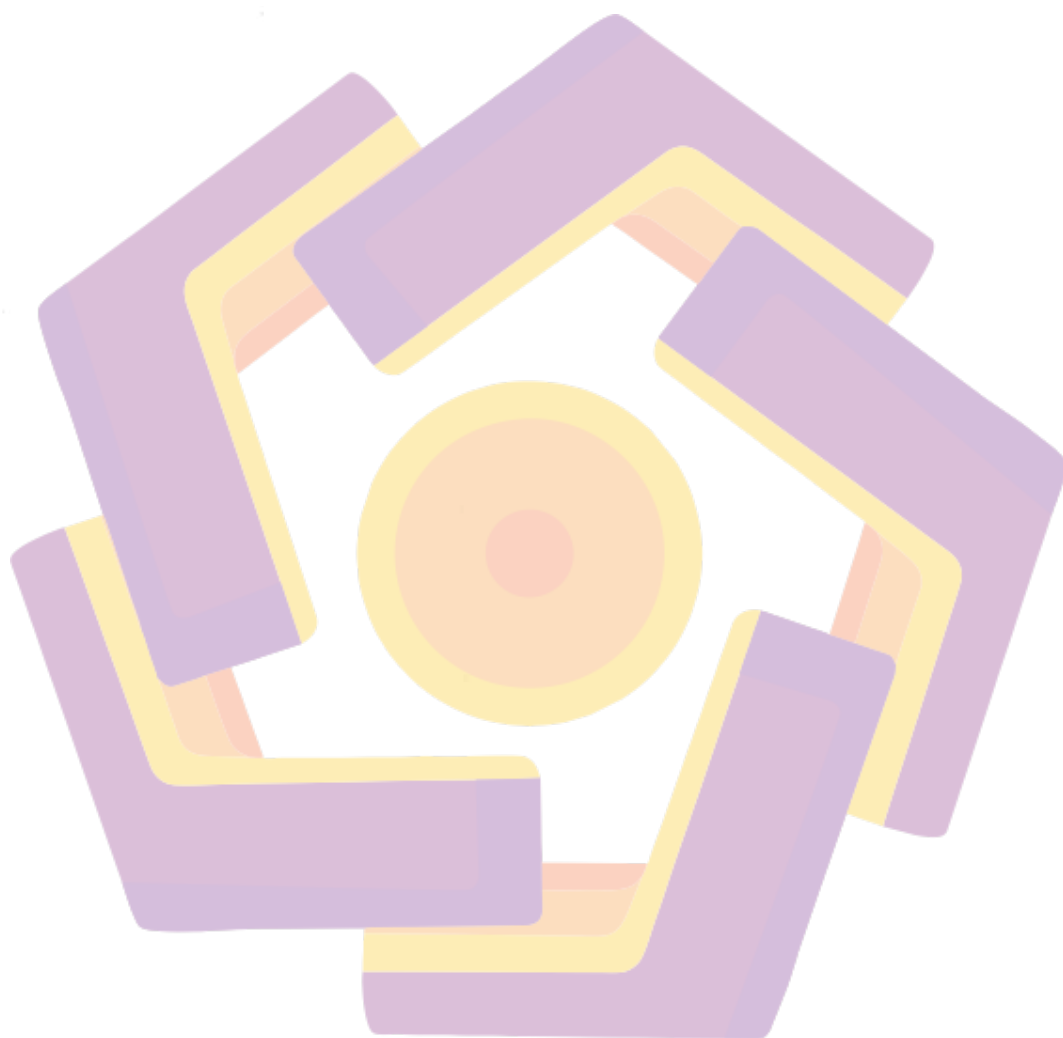
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Dasar Teori.....	11
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	11
2.2.2 Elemen Multimedia.....	11
2.2.3 Sejarah Multimedia.....	13
2.2.4 Manfaat Multimedia.....	13
2.2.5 Pengertian Iklan.....	14
2.2.6 Jenis-jenis Iklan.....	14
2.2.7 Tujuan Periklanan Televisi.....	15
2.2.8 Fungsi Periklanan.....	17
2.2.9 Kriteria Iklan Yang Baik.....	18
2.2.10 Kekuatan dan Kelemahan Iklan Televisi.....	18
2.2.11 Definisi Desain Grafis.....	21
2.2.12 Elemen-elemen Desain Grafis.....	22
2.2.13 Animasi.....	23
2.2.13.1 Pengertian Animasi.....	23
2.2.14 Animasi 2D.....	23
2.2.15 Macam-macam Animasi.....	23
2.2.15.1 Animasi Sel (Cell Animation).....	23
2.2.15.2 Animasi Frame.....	24
2.2.15.3 Animasi Vektor.....	24
2.2.15.4 Animasi Karakter.....	24
2.2.16 Keuntungan dan Kelemahan Menggunakan Animasi.....	25
2.3 Metode Analisis.....	25
2.3.1 Analisis SWOT.....	26
2.3.1.1 Strengths (Kekuatan).....	26
2.3.1.2 Weakness (Kelemahan).....	26
2.3.1.3 Opportunity (Peluang).....	26

2.3.1.4 Threat (Ancaman).....	27
2.4 Tahap Proses Produksi Iklan TV .....	27
2.4.1 Pra Produksi .....	27
2.4.2 Produksi .....	28
2.4.3 Pasca Produksi .....	29
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>31</b>
3.1 Tinjauan Umum .....	31
3.1.1 Profil Kedai Jersey Jogja .....	31
3.1.2 Visi dan Misi.....	31
3.1.3 Strategi Pemasaran Kedai Jersey Jogja .....	32
3.2 Analisis.....	32
3.2.1 Analisis SWOT .....	33
3.2.1.1 Kekuatan (Strengths) .....	33
3.2.1.2 Kelemahan (Weakness).....	34
3.2.1.3 Peluang (Opportunity).....	34
3.2.1.4 Ancaman (Threath) .....	35
3.2.2 Analisis Kebutuhan dan Sumber Daya Manusia.....	35
3.2.2.1 Analisis Kebutuhan Hardware (Perangkat Keras).....	35
3.2.2.2 Analisis Kebutuhan Software (Perangkat Lunak) .....	36
3.2.2.3 Analisis Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	36
3.2.3 Analisis Kelayakan.....	37
3.2.3.1 Analisis Kelayakan Teknologi.....	37
3.2.3.2 Analisis Kelayakan Hukum.....	37
3.2.3.3 Analisis Kelayakan Operasional.....	38
3.3 Perancangan Pembuatan Iklan Animasi.....	38
3.4 Pra Produksi.....	39
3.4.1 Ide dan Konsep.....	39
3.4.2 Script dan Naskah.....	40

3.4.3 Storyboard.....	42
3.5 Media Penyampaian Iklan .....	47
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	48
4.1 Produksi.....	48
4.1.1 Menggambar ( <i>drawing</i> ) dan Pewarnaan ( <i>Coloring</i> ) .....	48
4.1.2 Animasi dan Editing .....	59
4.2 Pasca Produksi .....	75
4.2.1 Compositing.....	75
4.2.2 Editing .....	75
4.2.3 Final Rendering.....	76
BAB V PENUTUP .....	77
5.1 Kesimpulan.....	77
5.2 Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA.....	79
LAMPIRAN	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka.....	9
Tabel 3.2 Storyboard.....	40



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Perancangan Proses Produksi.....	36
Gambar 4.1 Pembuatan Latar Objek ( Sofa ).....	47
Gambar 4.2 Pembuatan Objek Meja.....	47
Gambar 4.3 Color palette dan Smart Fill Tool.....	48
Gambar 4.4 Pewarnaan Objek Latar keseluruhan.....	48
Gambar 4.5 Pembuatan karakter I.....	49
Gambar 4.6 Pembuatan karakter II.....	49
Gambar 4.7 Pembuatan karakter III.....	50
Gambar 4.8 Pembuatan karakter IV.....	50
Gambar 4.9 Pembuatan Bagian-bagian karakter.....	51
Gambar 4.10 Pembuatan objek ponsel dan tangan I.....	52
Gambar 4.11 Trace Vektor objek tangan II.....	52
Gambar 4.12 Magic Wand Tool.....	53
Gambar 4.13 Pembuatan shopping bag.....	54
Gambar 4.14 Tool Transform Perspective dan Warp.....	54
Gambar 4.15 Shopping Bag.....	55
Gambar 4.16 Pembuatan Objek Jersey Newcastle United.....	55
Gambar 4.17 Pembuatan Objek DIY.....	56
Gambar 4.18 Pembuatan Objek Awan dan Mobil.....	56
Gambar 4.19 Setting Aspect Ratio 16:9.....	57
Gambar 4.20 Import File Gambar Scene I.....	57
Gambar 4.21 3 Posisi layer karakter.....	58
Gambar 4.22 Pembuatan Efek Entrance Scene 1.....	59
Gambar 4.23 Pembuatan pergerakan karakter I dan II.....	59
Gambar 4.24 Pembuatan Efek Transisi Exit Manual Scene 1.....	60
Gambar 4.25 Import File gambar scene II.....	60

Gambar 4.26 Mengatur Timing Entrance Objek tangan dan ponsel.....	61
Gambar 4.27 Pengaturan Layer Rectangle dengan Logo .....	61
Gambar 4.28 Efek Entrance Logo .....	62
Gambar 4.29 Tools Motion Path .....	62
Gambar 4.30 Pengaturan Timing dan Edit Point Motion Path .....	63
Gambar 4.31 Custom Motion Path Katalog.....	64
Gambar 4.32 Custom Motion Path tangan.....	64
Gambar 4.33 Pemberian Efek Turns pada Jersey .....	65
Gambar 4.34 Penambahan Efek Shrink 45% pada Jersey .....	65
Gambar 4.35 Pemberian Efek Fly In DIY dan Logo.....	66
Gambar 4.36 Efek Motion Path dan Shrink pada Shopping Bag.....	66
Gambar 4.37 Pemberian Efek Motion Path Mobil Kurir .....	67
Gambar 4.38 Pemberian Efek Motion Path Mobil Kurir II.....	67
Gambar 4.39 Efek Motion Path dan Posisi Layer pada Shopping Bag.....	68
Gambar 4.40 Hasil dari Efek Motion Path pada Shopping Bag .....	68
Gambar 4.41 Efek Jatuh dari Shopping Bag.....	69
Gambar 4.42 Menganimasikan kepala pada karakter.....	70
Gambar 4.43 Efek Running Text Kedai Jersey Jogja.....	70
Gambar 4.44 Efek Hand Writing .....	71
Gambar 4.45 Create Video Animation .....	72
Gambar 4.46 Alat Perkam Suara Zoom Handy Recorder.....	73
Gambar 4.47 Proses Editing Suara.....	73
Gambar 4.48 Output Format Video Settings Adobe Premiere .....	74



## INTISARI

Peluang bisnis di bidang Sport Fashion atau Sport Lifestyle telah menjadi perhatian dari banyak aktivis bisnis di Indonesia karena memberikan keuntungan yang sangat baik. Kondisi ini akan menyebabkan para aktivis untuk mengembangkan kreativitas dalam persaingan bisnis. Penggunaan berbagai media kampanye termasuk media teknologi digunakan untuk menarik perhatian para konsumen.

Perusahaan Store dan Home Industries Kedai Jersey Jogja merupakan sebuah Perusahaan keluarga yang terletak di jalan Nusa Indah Condong Catur , Sleman. Selama ini pihak Kedai Jersey Jogja hanya menggunakan media cetak sebagai media promosi. Penyajian informasi menggunakan media cetak memiliki keterbatasan, yaitu menarik minat dari konsumen maupun calon konsumen yg terbatas dan tidak efektif. Media cetak hanya terbatas pada teks dan gambar sehingga terlihat kurang menarik perhatian.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk membuat iklan berbasis video sebagai media promosi “Perancangan Dan Pembuatan Iklan Televisi Pada Kedai Jersey Jogja”.

**Kata kunci : Informasi, Promosi, Iklan, Kedai Jersey Jogja**

## *ABSTRACT*

Business opportunities in the field of Sport Fashion or Sport Lifestyle have been a concern of many business activists in Indonesia because they provide excellent benefits. This condition will cause activists to develop creativity in business competition. The use of various media campaigns including media technology is used to attract the attention of consumers.

The Store Company and Kedai Jersey Jogja Home Industries are a family company located on Nusa Indah Condong Catur, Sleman. So far, Kedai Jersey Jogja only uses print media as a promotional media. Presentation of information using print media has limitations, namely attracting interest from consumers and prospective consumers who are limited and ineffective. Print media is only limited to text and images so that it looks less attractive.

Based on the description above, the author is interested in creating video-based advertising as a promotional medium "Designing and Making Television Advertisements in Kedai Jersey Jogja".

**Keywords: Information, Promotion, Advertising, Kedai Jersey Jogja**