

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TV PADA MLAKU-
MLAKU OBLONG SOUVENIR YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Slamet Riady

12.12.7048

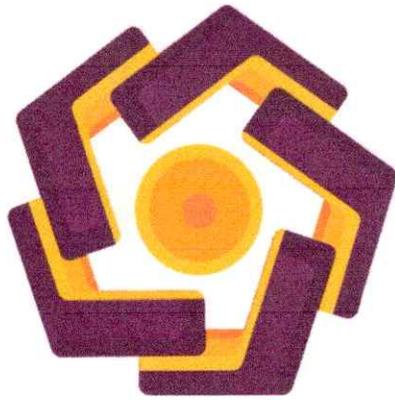
**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**



**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TV PADA MLAKU-
MLAKU OBLONG SOUVENIR YOGYAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh
Slamet Riady
12.12.7048

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**



PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TV PADA MLAKU-
MLAKU OBLONG SOUVENIR YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Slamet Riady

12.12.7048

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 5 April 2019

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto, M.Kom.

NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TV PADA MLAKU-
MLAKU OBLONG SOUVENIR YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Slamet Riady

12.12.7048

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 29 April 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom.
NIK. 190302215

Agus Purwanto, M.kom.
NIK. 190302229

Tonny Hidayat, M.Kom.
NIK. 190302182

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 1 Agustus 2019

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, 1 Agustus 2019



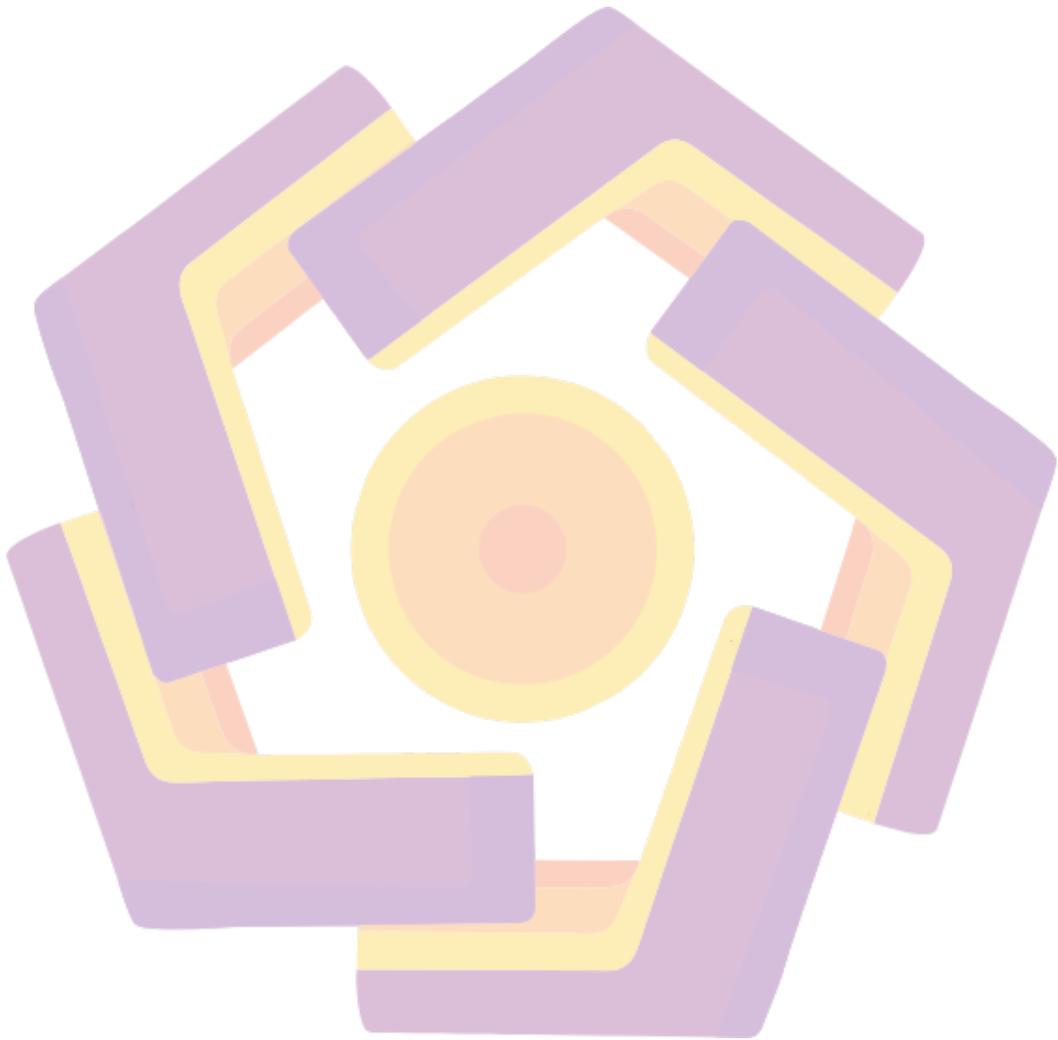
Slamet Riady

NIM. 12.12.7048

MOTTO

"Dengan atau tanpa siapapun. Aku harus terus berjalan. Aku harus terus berguna. Dan aku harus terus bisa menikmati hidupku".

~Slamet Riady~



PERSEMBAHAN

Puji Syukur saya ucapkan atas berkah dan rahmat-Nya yang telah dilimpahkan kepada saya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Ketikan sederhana ini saya persembahkan special untuk :

- Allah SWT yang selalu bersama saya, dan selalu memberikan kekuatan kepada saya ketika saya kehilangan semangat dan tenaga untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
- Ibu saya tercinta Jumadilah dan, atas kasih sayang dan pengorbanannya untuk saya yang tidak akan mungkin terhenti, yang selalu ada ketika saya terpuruk, terimakasih ibu.
- Tri Atmaja Mukti, Hasib, Mustofa, yang membantu saya memperbaiki kekurangan video profil yang saya buat.
- Seluruh keluarga Kelas 12.S1.S110.

Bapak Agus Purwanto, M.Kom yang sudah memberi bimbingan kepada saya untuk menyelesaikan skripsi.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Puji dan syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kita rahmat dan hidayah serta karunia yang berlimpah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Perancangan Dan Pembuatan Iklan TV Pada Mlaku-Mlaku Oblong Sovenir Yogyakarta” Dengan sebaik-baiknya.

Skripsi ini telah disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Strata 1 Jurusan Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta. Dengan terselesaikannya skripsi ini, penulis dengan segala kerendahan hati menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung atau tidak, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Ucapan terima kasih ini penulis tujukan kepada :

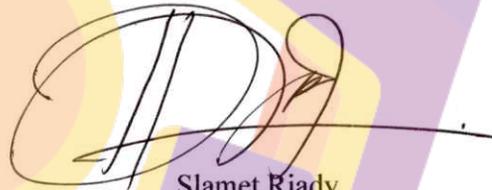
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, Drs, MM, selaku ketua Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT, selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom, Selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan waktu, nasehat, dan bimbingannya selama penyusunan skripsi.
4. Bapak Ibu Dosen seluruh Staf serta seluruh Pegawai Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan bantuan yang bermanfaat.

5. Orang tua, Keluarga besar, dan Teman-teman Mahasiswa yang senantiasa memberikan bimbingan, dukungan, dan doa.
6. Pihak Pengelola Mlaku-Mlaku Oblong Souvenir Jogjakarta yang telah memberikan saya kesempatan untuk melakukan penelitian.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan, oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan.

Akhir Kata, Penulis berharap semoga laporan skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca semua, khususnya bagi rekan-rekan mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta.

Yogyakarta, 1 Agustus 2019



Slamet Riady

12.12.7048

DAFTAR ISI

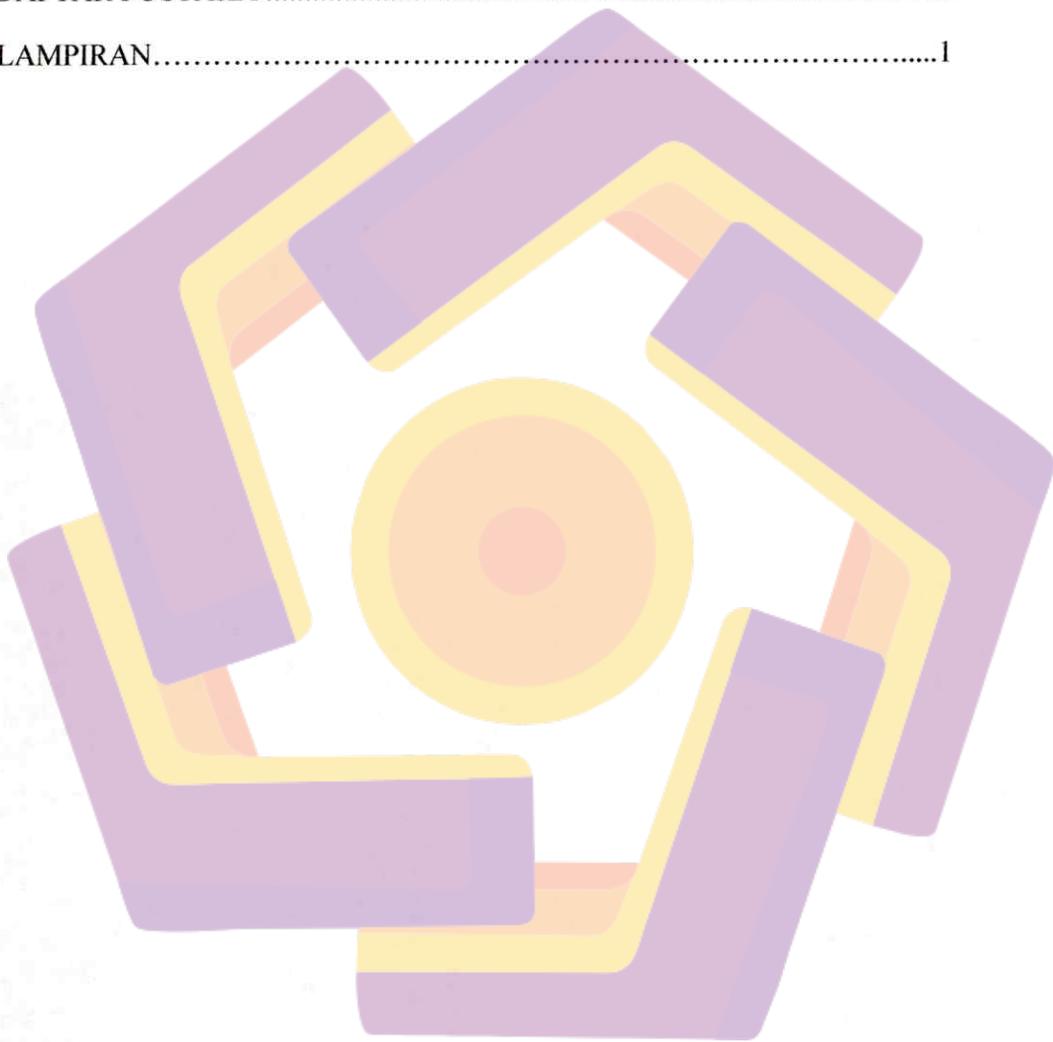
JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB 1	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1 Bagi Penulis :	4
1.5.2 Bagi Perusahaan :	4
1.6 Metodologi Penelitian.....	4
1.6.1 Pengumpulan Data	5
1.6.2 Metode Analisis Data	5
1.6.3 Metode Produksi	5

1.6.4	Evaluasi.....	6
1.7	Sistematika Penulisan	6
BAB II.....		8
LANDASAN TEORI.....		8
2.1	Tinjauan Pustaka	8
2.2	Konsep Dasar Multimedia	9
2.2.1	Definisi Multimedia.....	9
2.2.2	Element Multimedia	10
2.3	Konsep Dasar Iklan	11
2.3.1	Pengertian Iklan.....	11
2.3.2	Tujuan Iklan	11
2.3.3	Manfaat Iklan	13
2.3.4	Tipe Iklan.....	14
2.3.5	Pengertian Periklanan.....	14
2.3.6	Media Periklanan.....	15
2.3.7	Strategi Merancang Iklan.....	17
2.4	Video	20
2.5	Motion Graphic	21
2.5.1	Definisi Motion Graphic.....	21
2.5.2	Elemen-Elemen Motion Graphic	23
2.5.3	Karakteristik Motion Graphic	23
2.6	Definisi <i>Live Shot</i>	24
2.7	Animasi.....	25
2.7.1	Definisi Animasi	25
2.7.2	Prinsip Animasi	26

2.8	Analisis	34
2.8.1	Analisis SWOT	34
2.8.2	Strategi S.O.....	35
2.8.3	Strategi W.O.....	35
2.8.4	Strategi S.T	35
2.8.5	Strategi W.T.....	36
2.9	Analisis Kebutuhan Sistem.....	36
2.9.1	Kebutuhan Fungsional.....	36
2.9.2	Kebutuhan Non-Fungsional.....	36
2.10	Tahap Memproduksi Iklan.....	37
2.10.1	Pra Produksi	38
2.10.2	Produksi	39
2.10.3	Pasca Produksi	40
2.11	Tahapan Uji Coba.....	41
2.11.1	Skala Likert.....	41
2.11.2	Menentukan Interval.....	42
2.11.3	Rumus Presentase.....	42
BAB III	44
ANALISIS DAN PERANCANGAN	44
3.1	Tinjauan Umum.....	44
3.1.1	Deskripsi Objek.....	44
3.1.2	Visi Dan Misi.....	45
3.2	Pengumpulan Data	46
3.2.1	Wawancara.....	46
3.2.2	Observasi	47

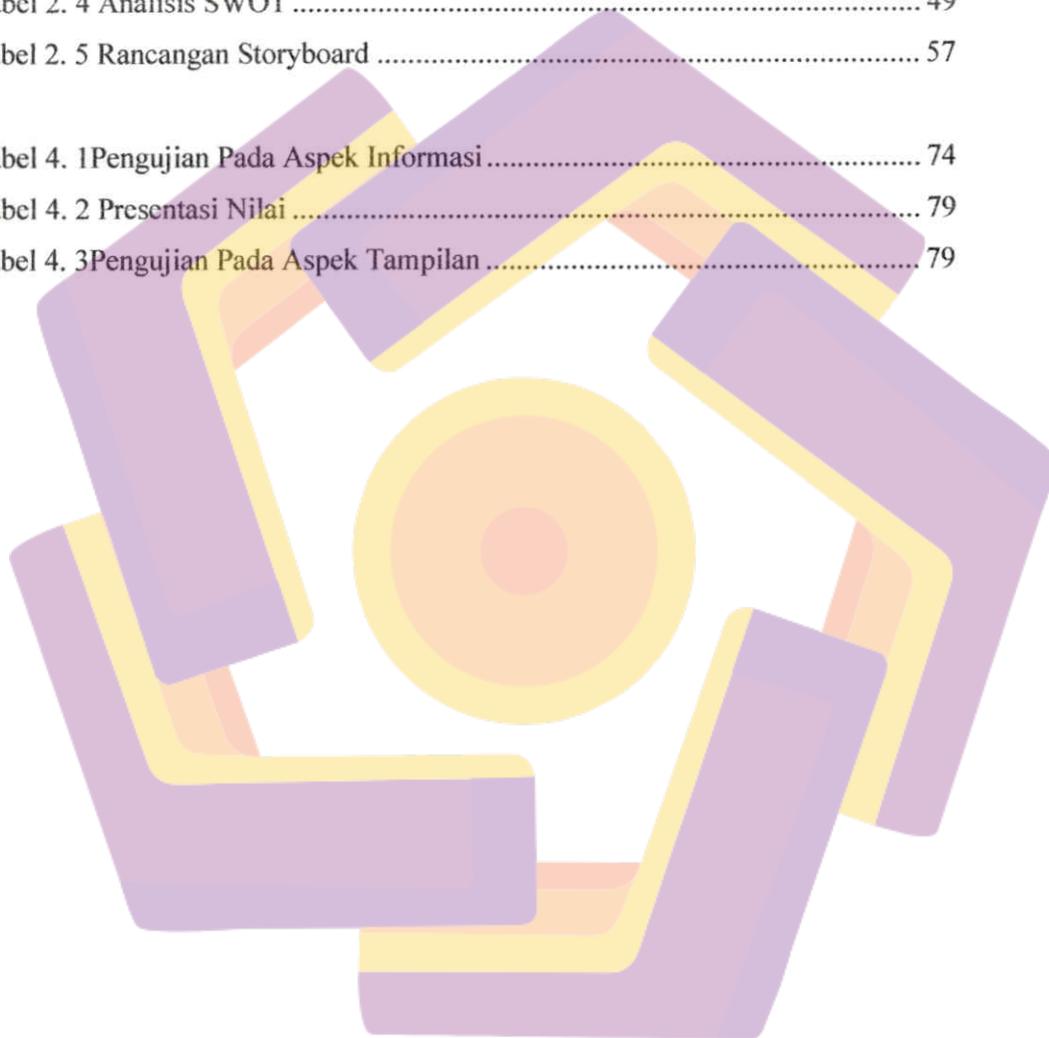
3.3	Analisis	49
3.3.1	Analisis SWOT	49
3.3.1.1	Kelemahan.....	48
3.3.1.2	Solusi.....	49
3.3.2	Analisis kebutuhan fungsional	52
3.3.3	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	53
3.3.3.1	Kebutuhan perangkat Keras (Hardware).....	50
3.3.3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	51
3.3.3.3	Kebutuhan Brainware.....	51
3.4	Rancangan Pra-Produksi.....	55
3.4.1	Rancangan Konsep Iklan	55
3.4.2	Rancangan Naskah	56
3.4.3	Story Board	57
BAB IV	60
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	60
4.1	Produksi	60
4.1.1	Shooting.....	60
4.1.2	Pembuatan Aset Animasi.....	62
4.1.2.1	Proses Pembuatan Aset Animasi.....	60
4.1.3	<i>Backsound</i> Musik	63
4.2	Pasca Produksi	64
4.2.1	Composition	64
4.2.2	Editing.....	68
4.2.3	Rendering.....	70
4.3	Evaluasi.....	72
4.3.1	Alpha Testing.....	73

4.3.2	Beta Testing	73
BAB V PENUTUP		83
5.1	Kesimpulan	83
5.2	Saran	84
DAFTAR PUSTAKA		85
LAMPIRAN.....		1



DAFTAR TABEL

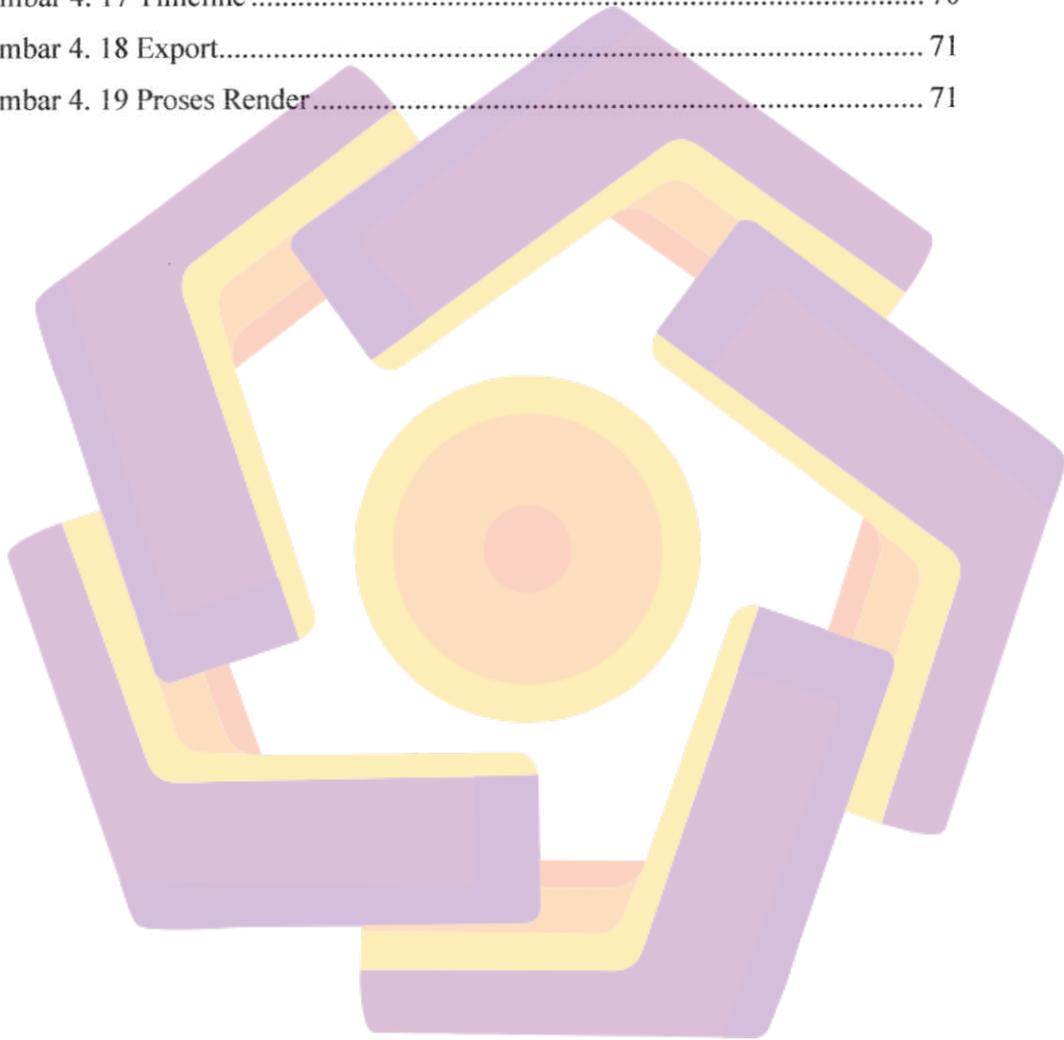
Tabel 2. 1 Tabel Swot Matrik	34
Tabel 2. 2 Contoh Pengkategorian Skor Jawaban.....	42
Tabel 2. 3 Contoh Kriteria Rumus Presentase	43
Tabel 2. 4 Analisis SWOT	49
Tabel 2. 5 Rancangan Storyboard	57
Tabel 4. 1 Pengujian Pada Aspek Informasi.....	74
Tabel 4. 2 Presentasi Nilai	79
Tabel 4. 3 Pengujian Pada Aspek Tampilan	79



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 2 Contoh Anticipation	26
Gambar 2. 3 Contoh Squash dan stretch.....	27
Gambar 2. 4 Contoh Staging.....	27
Gambar 2. 5 Contoh Straight-ahead Action dan Pose-to-Pose	28
Gambar 2. 6 Contoh Follow-trough dan Overlapping Action	29
Gambar 2. 7 Contoh Slow In-Slow Out.....	29
Gambar 2. 8 Contoh Arcs	30
Gambar 2. 9 Contoh Secondary Action.....	31
Gambar 2. 10 Contoh Timing	31
Gambar 2. 11 Contoh Exaggeration	32
Gambar 2. 12 Contoh Solid Drawing	33
Gambar 2. 13 Contoh Appeal.....	33
Gambar 2. 14 Contoh Storyboard.....	39
Gambar 3. 1 Instagram Mlaku-mlaku Oblong Souvenir Yogyakarta	48
Gambar 4. 1 Angel Long Shot	61
Gambar 4. 2 Angel Medium Shot	61
Gambar 4. 3 Angel Close Shot.....	61
Gambar 4. 4 Karakter Line Art	62
Gambar 4. 5 Hasil Akhir Karakter	63
Gambar 4. 6 <i>Backsound Free</i> dari Youtube.....	63
Gambar 4. 7 Membuat Komposisi Baru	65
Gambar 4. 8 Mengimpor Gambar	65
Gambar 4. 9 Tampilan Proses Compositing	66
Gambar 4. 10 Transformasi Dasar.....	66
Gambar 4. 11 Tampilan Objek Setelah diberi Effect Puppet.....	67

Gambar 4. 12 Tampilan Render Video After Effect	67
Gambar 4. 13 Memilih Video Yang Akan Di Edit.....	68
Gambar 4. 14 Memilih Video yang Akan Diedit	69
Gambar 4. 15 Menyusun Video	69
Gambar 4. 16 Import Video Animasi	70
Gambar 4. 17 Timeline	70
Gambar 4. 18 Export.....	71
Gambar 4. 19 Proses Render.....	71



INTISARI

Pembuatan iklan televisi ini bertujuan untuk mempublikasikan produk dari brand “mlaku-mlaku” Yogyakarta. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan baik kualitas promosi dan juga efektivitas dalam mencapai suatu target pemasaran. Karakteristik khusus dari iklan televisi ini terletak pada kombinasi gambar, suara dan gerak.

Konsep dari iklan yang saya buat ini yaitu dengan menampilkan ciri khas dari produk “mlaku-mlaku” itu sendiri dan tetap memberikan unsur ciri khas dari kota Jogja pada iklan mlaku-mlaku oblong souvenir Yogyakarta ini. Dan diharapkan iklan ini dapat bekerja dengan baik dalam menyampaikan pesan agar mudah masuk ke dalam pikiran konsumen karena menarik indra dan menarik minat karena merupakan gabungan antara pandangan suara dan gerakan.

Mengingat ini, diharapkan iklan televisi produk dari brand “mlaku-mlaku” Yogyakarta ini dapat diterapkan dalam meningkatkan jumlah konsumen local maupun asing dan juga bermanfaat menambah publikasi dalam mempromosikan dan mengenalkan produk dari brand “mlaku-mlaku” Yogyakarta ini secara detail kepada semua pihak.

Kata Kunci: Mlaku-mlaku Oblong, Iklan, Multimedia, Yogyakarta.

ABSTTRAK

Manufacture of television advertising is intended to publicize the products of the brand "mlaku-mlaku" Yogyakarta. It aims to improve both the quality of the sale and also the effectiveness in achieving marketing targets. A special characteristic of this television advertising lies in the combination of images, sound and motion.

The concept of the ad I created this is by showing a characteristic of the product "mlaku-mlaku" itself and still provide the elements characteristic of the city of Yogyakarta on the advert "mlaku-mlaku" souvenir shirts Yogyakarta. And it is hoped these ads may work well in conveying the message so you can easily get into the minds of consumers due to appeal to the senses and attract interest because it is a combination of sight sound and motion.

Considering this, it is expected television advertising the products of the brand "mlaku-mlaku" Yogyakarta can be applied in an increasing number of consumers local and foreign, and is also beneficial to add the publication to promote and introduce the products of the brand "mlaku-mlaku" Yogyakarta in detail to all parties.

Keywords: *Mlaku-mlaku Oblong, advertising, Multimedia, Yogyakarta.*

