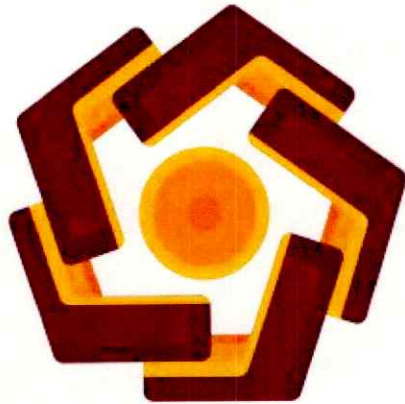


**PERANCANGAN IKLAN VIDEOTRON ELJA LAB DI PT PSS SLEMAN
DENGAN LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

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



disusun oleh
Vero Ade Kurniawan
14.12.8260

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



PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN IKLAN VIDEOTRON ELJA LAB DI PT PSS SLEMAN
DENGAN LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

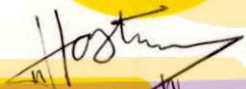
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Vero Ade Kurniawan

14.12.8260

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 September 2018

Dosen Pembimbing,



Hastari Utama, M.Cs

NIK. 190302230

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN IKLAN VIDEOTRON ELJA LAB DI PT PSS SLEMAN

DENGAN LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Vero Ade Kurniawan

14.12.8260

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 November 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bhanu Sri Nugroho, M.Kom

NIK. 190302164



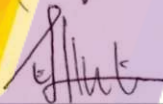
Agus Fatkhurohman, M.Kom

NIK. 190302249



Erni Seniwati, M.Cs.

NIK. 190302231



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 30 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 sejauh 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, 29 November 2018



Vero Ade Kurniawan
NIM 14.12.8260

MOTTO

“Gagal hanya terjadi jika kita menyerah”

-- Bacharuddin Jusuf Habibie –

“People will say you changed, Because they hate to see your progress without them”

-- Keanu Reeves –

“Dikelilingi banyak orang dengan cara pandang yang berbeda denganmu sangatlah bermanfaat”

-- Nadiem Makariem --

“Hal terpenting yang harus kamu punya adalah kesabaran”.

--Jack Ma --

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini. Saya persembahkan Skripsi ini kepada :

1. Kedua orangtua, Bapak dan Ibu serta Kakak saya yang telah memberikan doa dan dukungan terhadap saya berupa motivasi, semangat, materi yang diberikan.
2. Seluruh keluarga dan saudara-saudara yang selalu memberikan doa dan dukungan terhadap saya.
3. Dosen Pembimbing Bapak Hastari Utama, M.Cs, selaku pembimbing yang memberikan bimbingan dan arahan dalam mengerjakan skripsi ini.
4. Pihak objek penelitian saya Elja Lab PSS Sleman yang telah mengizinkan saya melakukan penelitian.
5. Terimakasih teman-teman saya dalam menuntut ilmu, terutama teman-teman kelas 14-S1 SI-08 yang menemani saya dari awal kuliah hingga selesai.
6. Terima kasih kepada teman-teman Vape Kost yang selama ini menjadi tempat sharing-sharing hal-hal menarik, Serta anak-anak kos yang selalu memberi dorongan dan motivasi.
7. Semua pihak yang telah membantu proses skripsi saya yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah, penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan seribu jalan, sejuta langkah serta melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga laporan Skripsi yang berjudul “Perancangan Video Iklan Videotron Elja Lab di PT PSS Sleman dengan *Live Shoot* dan *Motion Graphic*” dapat berjalan dengan baik dan selesai dengan semestinya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa/mahasiswi Universitas AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program sarjana (S1) dan memperoleh gelar sarjana komputer.

Dalam penyusunan skripsi ini penyusun penyusun mendapat bantuan dari berbagai pihak. Dengan selesainya skripsi ini penyusun menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM., selaku ketua Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Hastari Utama, M.Cs, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak bantuan, masukan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Seluruh Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang selama masa *study* telah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis.

4. Keluarga dan teman-teman yang telah memberikan motivasi dan dukungan dalam penulisan skripsi ini.
5. Seluruh teman-teman angkatan 2014 khususnya 14.S1SI.08 dan juga angkatan yang lainnya atas kebersamaan, dukungan dan semangatnya.
6. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penulisan skripsi ini baik langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna, meskipun demikian penulis berharap semoga laporan ini bermanfaat bagi yang membacanya dan penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran yang membangun dari para pembaca.

Akhir kata penulis berharap semoga hasil karya ini dapat berguna serta bermanfaat bagi perkembangan Teknologi dan Informasi pada khususnya, serta sebagai kajian bagi mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta lainnya dalam pengambilan skripsi.

Yogyakarta, 29 November 2018
Penulis



Vero Ade Kurniawan
NIM 14.12.8260

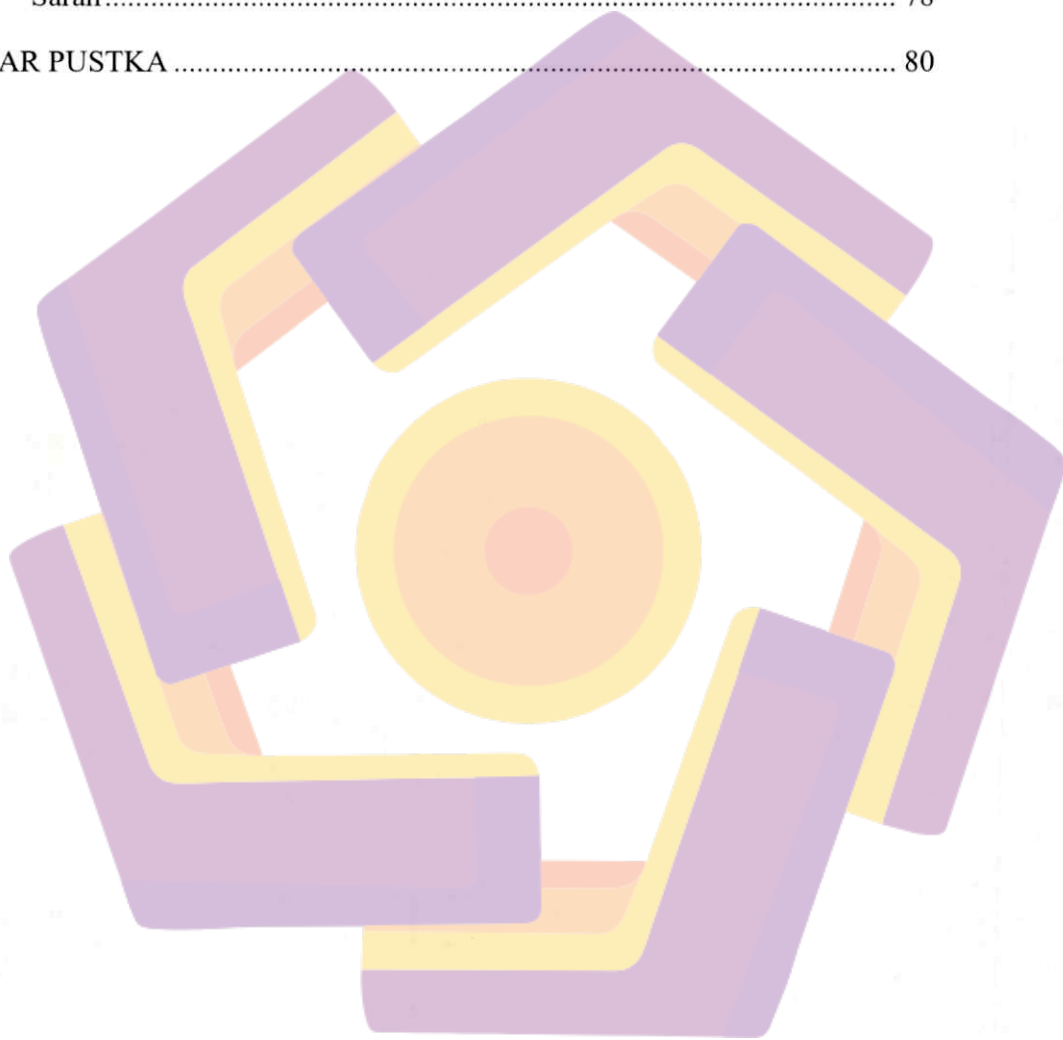
DAFTAR ISI

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>ABSTACT</i>	xvii
Bab I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Penelitian.....	2
1.3 Batasan Penelitian.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.5.2 Metode Analisis Data.....	4
1.5.3 Metode Perancangan Iklan.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7

2.1	Tinjauan Pustaka	7
2.2	Konsep Dasar Video.....	9
2.2.1	Pengertian Video.....	9
2.2.2	Jenis-Jenis Video.....	9
2.3	Konsep Dasar Iklan	15
2.3.1	Pengertian Iklan	15
2.3.2	Jenis-Jenis Iklan	15
2.3.3	Peran Iklan	17
2.4	<i>Motion Graphic</i>	18
2.4.1	Pengertian <i>Motion Graphic</i>	18
2.4.2	Karakteristik <i>Motion Graphic</i>	18
2.4.3	Konsep Dasar <i>Motion Graphic</i>	19
2.4.4	Pertimbangan pada <i>Motion Graphic</i>	20
2.5	Videotron.....	21
2.5.1	Pengertian Videotron	21
2.6	Metode Analisis.....	22
2.7	Analisis Kebutuhan	23
2.7.1	Kebutuhan Fungsional	23
2.7.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	24
2.8	Metode Perancangan	24
2.8.1	Tahap Pra-produksi	25
2.8.2	Tahap Produksi	28
2.8.3	Tahap Paska Produksi	30
2.8.4	Metode Literatur.....	32
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		33

3.1	Tinjauan Umum.....	33
3.1.1	Profil Elja Lab.....	33
3.1.2	Logo.....	34
3.2	Analisis.....	34
3.2.1	Analisis Masalah.....	34
3.2.2	Analisis SWOT.....	35
3.2.3	Analisis Kebutuhan.....	39
3.2.4	Analisis Kelayakan.....	41
3.3	Strategi Promosi.....	42
3.3.1	Strategi Sasaran.....	42
3.3.2	Strategi Daya Tarik.....	43
3.4	Metode Perancangan.....	43
3.4.1	Tahap Pra produksi.....	43
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		51
4.1.	Tahap Produksi.....	51
4.1.1	Pengambilan Video.....	51
4.1.2	Pembuatan desain grafis.....	53
4.1.3	<i>Motion Graphic</i>	58
4.2.	Tahap Pasca Produksi.....	62
4.2.1	Compositing Video.....	62
4.2.2	Editing.....	66
4.2.3	<i>Rendering</i>	72
4.3.	Pembahasan.....	72
4.3.1	Kendala dalam Pembuatan.....	72
4.3.2	Review Testing.....	73

4.4. Implementasi	77
Bab V PENUTUP	78
5.1. Kesimpulan.....	78
5.2. Saran.....	78
DAFTAR PUSTKA	80



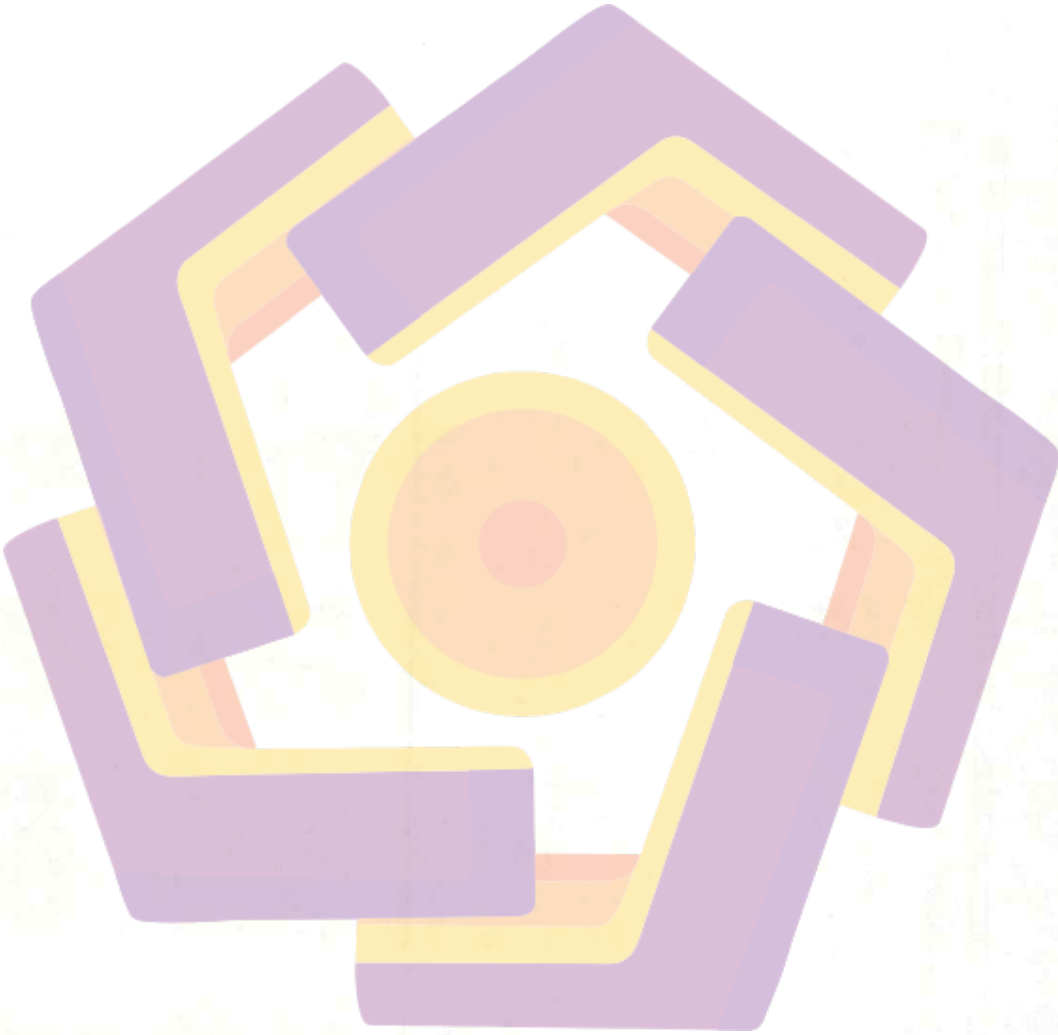
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Jurnal Ilmiah.....	8
Tabel 3. 1 Matriks SWOT.....	37
Tabel 3. 2 Analisi Kebutuhan Hardware.....	39
Tabel 3. 3 Analisi Kebutuhan Software.....	40
Tabel 3. 4 Spesifikasi Minimum Videotron.....	41
Tabel 3. 5 Storyboard.....	48
Tabel 4. 1 Pengambilan Video.....	51
Tabel 4. 2 Tool yang Digunakan.....	53
Tabel 4. 3 Kerangka dan Coloring Desain.....	56
Tabel 4. 4 Efek yang Digunakan di Adobe After Effects.....	58
Tabel 4. 5 Keyframe awal dan Keyframe akhir.....	61
Tabel 4. 6 Composition Video dan Motion Graphic.....	68
Tabel 4. 7 Hasil Testing.....	73
Tabel 4. 8 Tabel Hasil Video Iklan.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Iklan Komersial	15
Gambar 2. 2 Contoh Iklan Non Komersial	16
Gambar 2. 3 Contoh Pembuatan Naskah	26
Gambar 2. 4 Contoh Pembuatan Storyboard	27
Gambar 3. 1 Logo Elja Lab	34
Gambar 3. 2 Tahap Pra Produksi	44
Gambar 3. 3 Rancangan Ide	45
Gambar 3. 4 Rancangan Naskah	47
Gambar 4. 1 New Document di Photoshop	54
Gambar 4. 2 Kerangka Desain	55
Gambar 4. 3 Coloring Objek	55
Gambar 4. 4 Susunan Layer Objek	56
Gambar 4. 5 Composition Settings Adobe After Effects	59
Gambar 4. 6 Lembar Kerja After Effects	59
Gambar 4. 7 Objek Animasi	60
Gambar 4. 8 Grafik Graph Editor	62
Gambar 4. 9 Composition Settings Adobe Premiere	63
Gambar 4. 10 Lembar Kerja Adobe Premiere	63
Gambar 4. 11 Setting Sequence Adobe Premier	64
Gambar 4. 12 Lembar Kerja Sequence	64
Gambar 4. 13 Folder Import File	65
Gambar 4. 14 Composition Timeline Video	65
Gambar 4. 15 Import File After Effects	66
Gambar 4. 16 Composition Timeline Motion Graphic	67
Gambar 4. 17 Efek Warp Stabilizer	70
Gambar 4. 18 Menu Effects Lumetri Color	71
Gambar 4. 19 Setting Effects Lumetri Color	71
Gambar 4. 20 Export Setting	72

Gambar 4. 21 Penayangan Videotron 77



INTISARI

Kemudahan dalam mendapatkan pembaruan saat ini sangat dibantu oleh teknologi yang terus berkembang dari waktu ke waktu. Salah satu teknologi yang berkembang adalah bidang multimedia. Multimedia adalah angka yang diberikan kepada media publik untuk memberikan informasi. Iklan adalah salah satu bentuk informasi yang sering kita temui. Iklan sebagai kampanye media yang menyediakan barang atau layanan untuk memberikan keunggulan produk yang diberikan atau ditawarkan kepada publik

Namun saat ini, di era teknologi modern, videotron sebagai media informasi lebih menarik bagi pabrikan untuk beriklan, dan pelanggan lebih tertarik, karena videotron menumbuk-dan-kreatif gambar visual, animasi, dan efek suara.

Sehingga, penggunaan iklan di videotron sebagai media promosi lebih tepat dan efektif untuk mempromosikan Elja Lab PSS Sleman.

Kata Kunci : Iklan, Videotron, Elja Lab.

ABSTACT

Ease in getting an update today is greatly aided by technology that continues to evolve over time. One of the growing technology is the field of multimedia. Multimedia is the number given to the public media to provide information. Advertising is one form of information that we often encounter. Advertising as a media campaign that provides goods or service to deliver product excellence that is given or offered to the public

But today, in the age of modern technology, videotron as an information media is more attractive for manufacture to advertise, and the costumer are more interested, because videotron intersting-and-creative visual image, animation, and sound effects.

So that, the use of ads in videotron as a promotion media is more appropriate and effective to promote Elja Lab PSS Sleman.

Keywords: *Ads, Videotron, Elja Lab.*