

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TELEVISI PADA
BRAINSUCK COFFEE MAGELANG JAWA TENGAH**

SKRIPSI



disusun oleh

Taufan Arief Rachman

13.12.7175

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TELEVISI PADA
BRAINSUCK COFFEE MAGELANG JAWA TENGAH**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Taufan Arief Rachman

13.12.7175

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TELEVISI PADA
BRAINSUCK COFFEE MAGELANG JAWA TENGAH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Taufan Arief Rachman

13.12.7175

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 November 2017

Dosen Pembimbing,



Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TELEVISI PADA
BRAINSUCK COFFEE MAGELANG JAWA TENGAH

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Taufan Arief Rachman
13.12.7175

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Januari 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

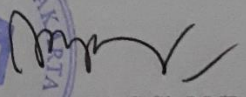
Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 Februari 2020

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, 17 Februari 2020

METERAI
TEMPEL

EAA79AHF28185240

5000
LIMA RIBU RUPIAH

Taufan Arief Rachman

NIM. 13.12.7175

MOTTO

"YOLO"



PERSEMBAHAN

Terimakasih kepada Allah SWT sebagai tanda rasa syukur atas nikmat dan karuniaNya sehingga skripsi ini dapat segera terselesaikan. Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kepada Allah SWT
2. Kepada kedua orang tua, ibu Siti Asiyah yang selalu berdoa dan selalu bersabar mencurahkan kasih sayang kepada saya.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom sebagai dosen pembimbing skripsi, saya mengucapkan terima kasih banyak atas saran, himbauan, dan masukan sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini dengan baik dan lancar.
4. Kepada tulang rusuk saya Dyesnisa Rahmanisarie yang selalu mendukung dan memotivasi dalam pembuatan skripsi ini.
5. Kepada teman-teman saya Ivan kurniawan, Riko, Rian, Angger, Aak, Pacul, Dimas, Ghufon, Bebek, Gani, Kentang yang sudah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Teman-teman SIONE (13-S1SI-01) yang selalu mendukung dan mendoakan saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Terimakasih Payung sodara Andy yang sudah bersedia menjadikan Brainsuck Coffee Magelang sebagai objek penelitian.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat ALLAH SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Iklan Televisi pada Brainsuck Coffee Magelang Jawa Tengah” ini disusun sebagai salah satu syarat guna menyelesaikan studi pada jenjang S-1 Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam kesempatan ini dengan segala kerendahan hati penulis sampaikan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada pihak yang telah mendukung, membantu dan membimbing, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan seperti yang diharapkan, khususnya kepada:

1. ALLAH SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya yang diberikan kepada penulis.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer dan Kaprodi S-1 Jurusan Sistem Informasi.
4. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
5. Seluruh para Dosen, Asisten Dosen, Karyawan dan Teknisi Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan fasilitas, dukungan dan ilmu selama di perkuliahan.

6. Kedua orang tua tercinta beserta segenap keluarga yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan motivasi.
7. Teman-teman saya yang telah membantu dan mendukung dalam penulisan skripsi ini.
8. Dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu dalam melancarkan penyusunan skripsi ini sampai selesai.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis bersedia menerima kritik dan saran, serta masukan yang bersifat membangun agar selanjutnya skripsi ini menjadi lebih baik lagi. Harapan penulis semoga skripsi ini berguna bagi semua pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 17 Februari 2020

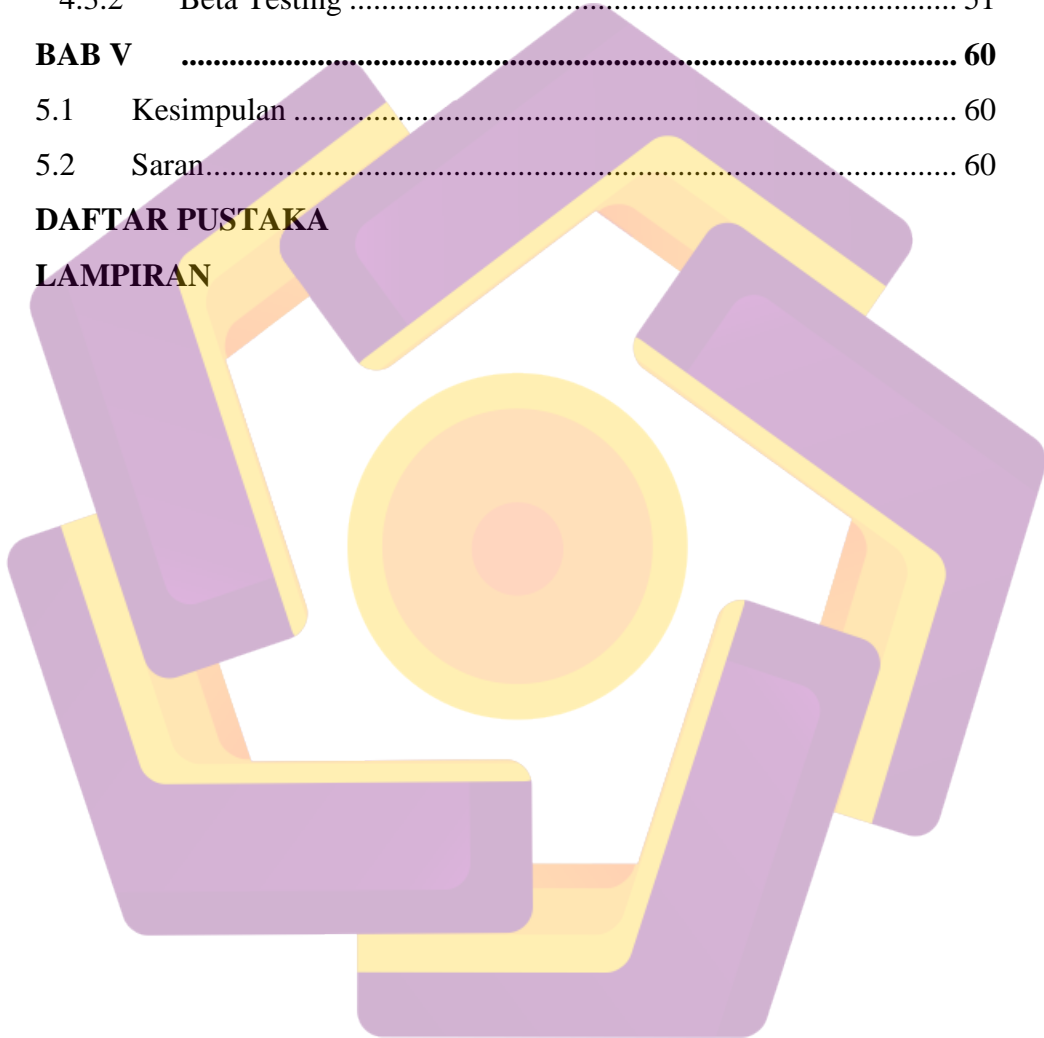
Penulis

DAFTAR ISI

BAB I	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.6.2 Metode Pengembangan	4
1.6.3 Metode Analisis	5
1.6.4 Metode Perancangan	5
1.6.5 Metode Evaluasi.....	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Definisi Multimedia	8
2.2.1 Element Multimedia.....	9
2.2.2 Jenis Multimedia	10
2.3 Promosi	11
2.4 Dasar Teori Video	12
2.4.1 Video	12
2.4.2 Animasi	13
2.4.3 Jenis-jenis Animasi	14
2.5 Definisi Motion Graphic	15
2.5.1 Prinsip Dasar Motion Graphic	17
2.5.2 Elemen-elemen Dasar Motion Graphic.....	18
2.5.3 Karakteristik Motion Graphic	18
2.6 Teori Analisa.....	19
2.6.1 Analisa SWOT	19
2.6.2 Analisa Kebutuhan	22

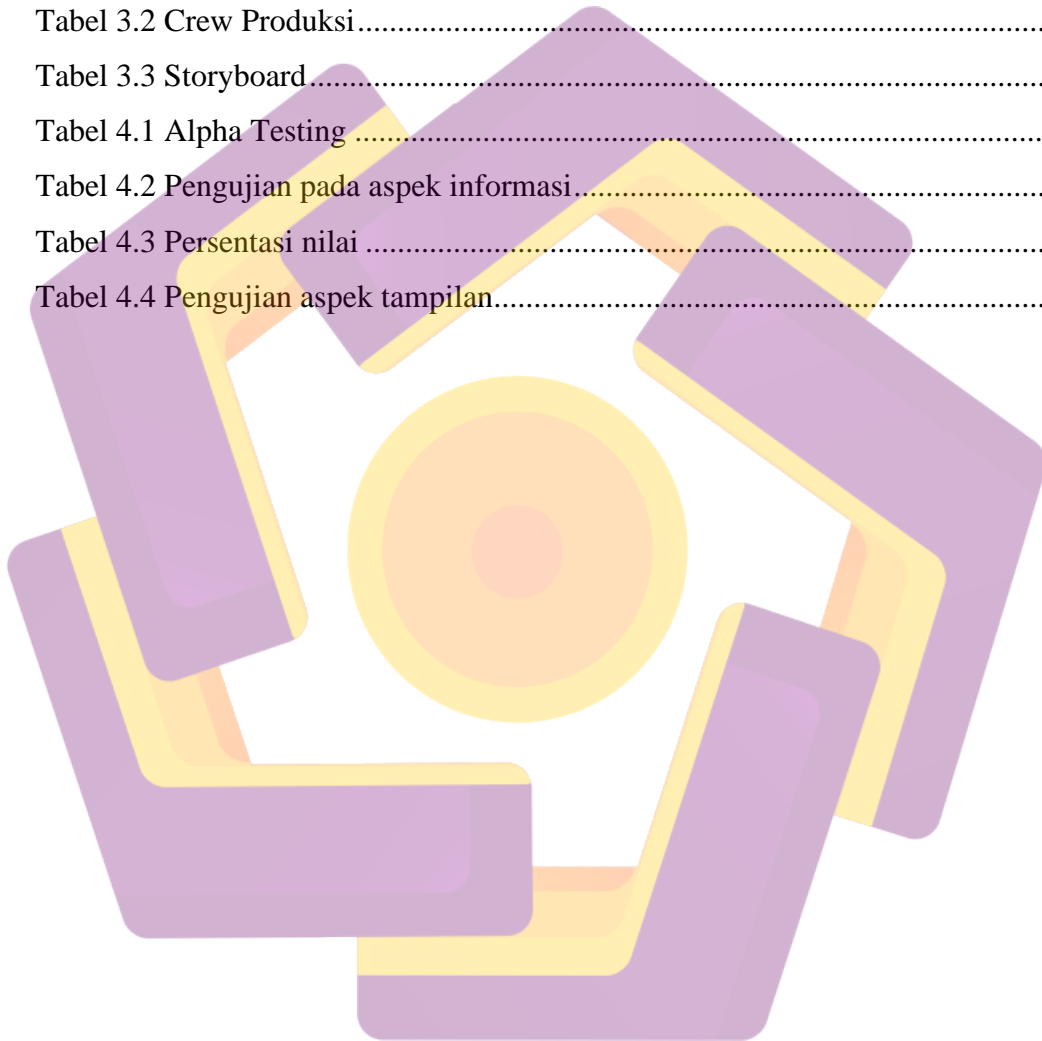
2.7	Metode Pengembangan	23
2.7.1	Tahap Praproduksi	23
2.7.2	Tahap Produksi	24
2.7.3	Tahap Pasca Produksi	24
2.8	Evaluasi	25
2.8.1	Sejarah Likert	25
2.8.2	Skala Likert	26
2.8.3	Rumus Presentase	26
BAB III	28
3.1	Gambaran Umum Objek	28
3.1.1	Logo Brainsuck Coffee Magelang	28
3.2	Pengumpulan Data	29
3.2.1	Wawancara	29
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 di Tawarkan	33
3.4	Analisis Kebutuhan	34
3.4.1	Kebutuhan Fungsional	34
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional	34
3.5	Pra Produksi	36
3.5.1	Ide Konsep	36
3.5.2	Storyboard	36
3.5.3	Narasi	40
BAB IV	41
4.1	Produksi	41
4.1.1	Pembuatan Aset Karakter	41
4.1.2	Pembuatan Aset Pendukung	42
4.1.3	Sound Musik	42
4.2	Pasca Produksi	43

4.2.1	Compositing	43
4.2.2	Editing	47
4.2.3	Rendering	48
4.3	Evaluasi	50
4.3.1	Alpha Testing	50
4.3.2	Beta Testing	51
BAB V	60
5.1	Kesimpulan	60
5.2	Saran	60
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 SWOT Matriks	22
Tabel 2.2 Rumus skala likert.....	28
Tabel 2.3 Pengkategorian Skor Jawaban	27
Tabel 3.1 Kualitatif Matrik SWOT	31
Tabel 3.2 Crew Produksi.....	36
Tabel 3.3 Storyboard.....	37
Tabel 4.1 Alpha Testing	51
Tabel 4.2 Pengujian pada aspek informasi.....	52
Tabel 4.3 Persentasi nilai	53
Tabel 4.4 Pengujian aspek tampilan.....	57

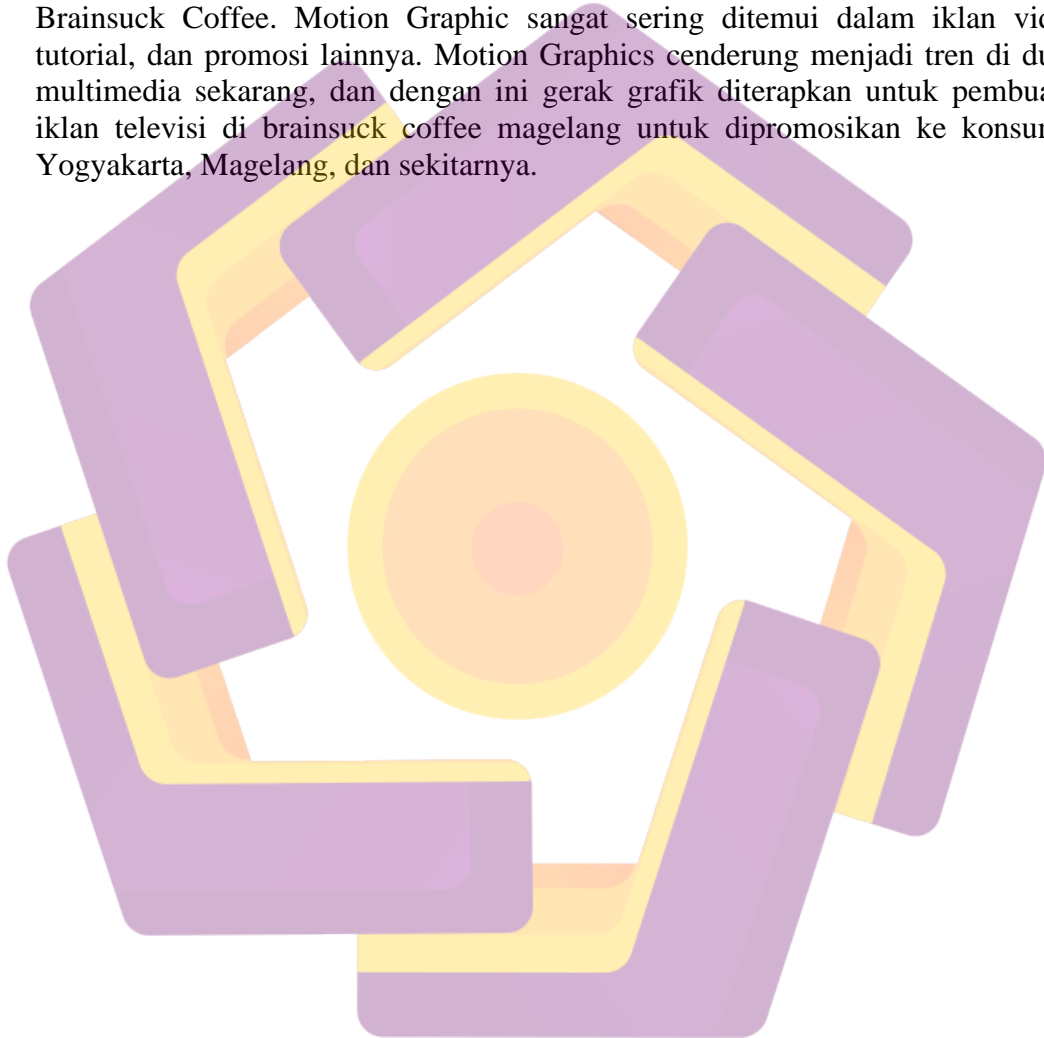


DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo Brainsuck Coffee	29
Gambar 3.2 Feed Instagram Brainsuck Coffee	31
Gambar 4.1 Karakter Line Art	42
Gambar 4.2 Gambar Lineart dan Gambar Akhir Cangkir.....	43
Gambar 4.3 Situs Backsound dan Musik Free dari Youtube	44
Gambar 4.4 New Composition.....	44
Gambar 4.5 Import File After Effect.....	45
Gambar 4.6 Transformasi Dasar	45
Gambar 4.7 Tampilan Proses Composition	46
Gambar 4.8 Effect Puppet Tool	47
Gambar 4.9 Tampilan Render After Effect.....	47
Gambar 4.10 Format Video.....	48
Gambar 4.11 Import File ke Adobe Premiere Pro	48
Gambar 4.12 Proses Penggabungan Video dan Backsound.....	49
Gambar 4.13 Proses Memasukan Transition ke Sequence	49
Gambar 4.14 Format File H.264	50

INTISARI

Era teknologi kini berkembang pesat. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, menjadikan multimedia sebagai peran penting dalam kehidupan saat ini. Banyak peran penting dalam multimedia, salah satunya adalah media promosi bagi perusahaan dalam memperkenalkan produk atau perusahaan itu sendiri kepada konsumen. Teknik yang digunakan dalam multimedia, salah satunya adalah teknik grafis gerak yang digunakan dalam memperkenalkan produk Brainsuck Coffee. Motion Graphic sangat sering ditemui dalam iklan video, tutorial, dan promosi lainnya. Motion Graphics cenderung menjadi tren di dunia multimedia sekarang, dan dengan ini gerak grafik diterapkan untuk pembuatan iklan televisi di brainsuck coffee magelang untuk dipromosikan ke konsumen Yogyakarta, Magelang, dan sekitarnya.



ABSTRACT

The era of technology is now growing rapidly. Along with the rapid development of technology, making multimedia as an important role in today's life. Many important role in multimedia, one of them is media promotion for company in introducing product or company itself to consumer. The techniques used in multimedia, one of which is a motion graphics technique used in introducing Brainsuck Coffee products. Motion Graphic is very often encountered in video ads, tutorials, and other promotions. Motion Graphic tends to be a trend in the multimedia world now, and with this motion graphics applied for the manufacture of television ads on brainsuck coffee magelang to promote to consumers Yogyakarta, Magelang, and surrounding areas.

