

**PEMBUATAN IKLAN PADA SIDAN KAOS POLOS DAN SABLON
DENGAN TEKNIK *STOP MOTION* DAN *MOTION GRAPHIC*
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Dedy Irfandi

15.02.9086

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDY MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
2018**

**PEMBUATAN IKLAN PADA SIDAN KAOS POLOS DAN SABLON
DENGAN TEKNIK *STOP MOTION* DAN *MOTION GRAPHIC*
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar Ahli Madya pada jenjang Program
Diploma-Program Study Manajemen Informatika



disusun oleh

Dedy Irfandi

15.02.9086

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDY MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUTAN IKLAN PADA SIDAN KAOS POLOS DAN SABLON
DENGAN TEKNIK STOP MOTION DAN MOTION GRAPHIC
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dedy Irfandi

15.02.9086

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 30 Januari 2018

Dosen Pembimbing


Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK.190302164

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUTAN IKLAN PADA SIDAN KAOS POLOS DAN SABLON
DENGAN TEKNIK STOP MOTION DAN MOTION GRAPHIC
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dedy Irfandi

15.02.9086

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Juli 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

Mulia Sulistivono, M.Kom

NIK. 190302248

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
tanggal 26 Juli 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si., M.T.

NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir 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 menjadi tanggungjawab pribadi.

Yogyakarta, 26 Juli 2018



Dedy Irfandi

NIM. 15.02.9086

MOTTO



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT karena Rahmat dan KaruniaNya-lah Penulis dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini tepat pada waktunya.

Tugas Akhir ini dapat terselesaikan karena beberapa pihak, maka dari itu saya ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Kedua orang tua saya yang tercinta, terimakasih atas doanya terimakasih atas bimbingannya terimakasih atas segala kasih sayangnya yang tak pernah terputus.
2. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom yang sudah membimbing saya dalam proses pembuatan Tugas Akhir.
3. Saudara Ilyas Ma'arif dan Syamsul Hadi selaku pemilik Sidan Kaos Polos dan Sablon.
4. Luffy, Zoro, Usop, Sanji, Nami, Choper, Robin, Franky, dan Brook yang selalu menjadi teman dalam pembuatan tugas akhir ini.
5. Tutorial Youtube.
6. Teman teman seperjuangan D3 Manajemen Informatika 03 yang saling mendukung satu sama lain yang saling mensupport satu sama lain.
7. Dan semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu

Semoga Tugas Akhir ini bisa memerikan ilmu dan manfaat bagi kita semua serta digunakan sebaik-baiknya.

-Dedy Irfandi-

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Adapun judul tugas akhir ini yaitu “Pembuatan Iklan pada Sidan Kaos Polos dan Sablon dengan Teknik Stop motion dan Motion Graphic Sebagai Media Promosi”.

Tujuan penulisan tugas akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan Diploma tiga Manajemen Informatika Universitas Amikom Yogyakarta. Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan penelitian, observasi dan beberapa sumber yang turut mendukung dalam penulisan ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka tugas akhir ini tidak dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karenanya penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak M. Suyanto, Prof., Dr., M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Ketua Program Studi D3 Manajemen Informatika
3. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang sudah banyak meluangkan waktunya.
4. Kepada saudara Ilyas Ma'arif dan Syamsul Hadi selaku pemilik Sidan Kaos Polos dan Sablon yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian.

5. Kepada kedua orang tua penulis yang sudah banyak memberikan support, doa, semangat dan motivasi kepada penulis agar dapat terselesaikannya Tugas Akhir ini dengan baik.
6. Teman teman seperjuangan D3 Manajemen Informatika 03 yang sudah saling berbagi semangat dan motivasi.
7. Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa Tugas Akhir ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan dan perbaikan dimasa mendatang.

Akhir kata penulis berharap semoga Tugas Akhir ini berguna bagi penulis pada khususnya dan bagi pembaca umumnya

Yogyakarta, 26 Juli 2018

Penulis

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI	xx
ABSTRACT	xxi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.5.1 Bagi Peneliti	4
1.5.2 Bagi Sidan Kaos Polos dan Sablon	4
1.6 Metode Penelitian	5

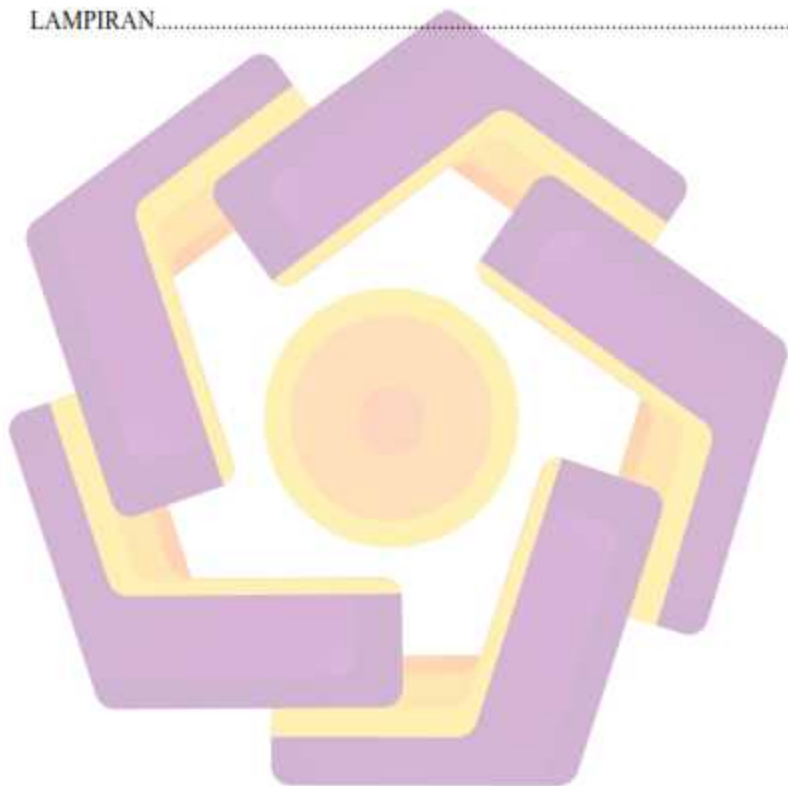
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.6.1.1 Observasi	5
1.6.1.2 Wawancara	5
1.6.1.3 Studi Kepustakaan	6
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II	8
LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Iklan	11
2.2.1 Definisi Iklan	11
2.2.2 Jenis Iklan	11
2.2.3 Fungsi Periklanan	12
2.2.4 Keuntungan Periklanan	13
2.3 Multimedia	13
2.3.1 Definisi Multimedia	13
2.3.2 Elemen Multimedia	14
2.4 Konsep Dasar Video	17
2.4.1 Frame Rate	17
2.4.2 Resolusi dan Frame Size	17
2.4.3 Standar Video	18
2.4.3.1 PAL	18
2.4.3.2 NTSC	18

2.4.3.3	HDTV.....	18
2.5	Tahapan Pengerjaan Iklan.....	19
2.5.1	Pra Produksi.....	19
2.5.2	Produksi.....	21
2.5.3	Pasca Produksi.....	22
2.6	Animasi.....	24
2.6.1	Pengertian Animasi.....	24
2.6.2	Jenis-jenis Animasi.....	25
2.6.2.1	Animasi 2 Dimensi.....	25
2.6.2.2	Animasi 3 Dimensi.....	25
2.6.2.3	Animasi Stop Motion.....	26
2.6.2.3.1	Jenis-jenis Animasi Stop Motion.....	26
2.7	Pengertian Motion Graphic.....	31
2.8	Kamera DSLR.....	33
2.8.1	Tampilan Pengaturan Pada LCD DSLR.....	34
2.8.2	Digital Camera.....	35
1.1 2.8.3	Sudut Pengambilan Gambar (<i>Camera Angle</i>).....	36
2.8.4	Teknik Pengambilan Gambar Berdasarkan Ukuran.....	38
2.9	Software Yang Digunakan.....	41
2.9.1	Adobe After Effects CS6.....	41
2.9.2	Adobe Premiere Pro CS6.....	42

2.9.3 Photoshop CS6	43
1.2.2.9.4 CorelDraw X6	43
BAB III	44
ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	44
3.1 Tinjauan Umum	44
3.1.1 Sejarah Sidan Kaos Polos dan Sablon.....	44
3.1.2 Visi dan Misi.....	45
3.1.2.1 Visi.....	45
3.1.2.2 Misi	45
3.1.3 Tujuan	46
3.1.4 Profil.....	46
3.1.5 Struktur Organisasi Perusahaan	46
3.1.6 Jenis Pelayanan	48
3.1.7 Produksi dan Penjualan.....	48
3.1.8 Promosi	49
3.1.9 Logo Usaha	49
3.2 Analisi Masalah.....	49
3.2.1 Identifikasi Masalah.....	49
3.2.2 Wawancara.....	50
3.2.3 Observasi.....	50
3.2.4 Hasil Analisis Masalah.....	51
3.3 Analisis Kelayakan.....	51

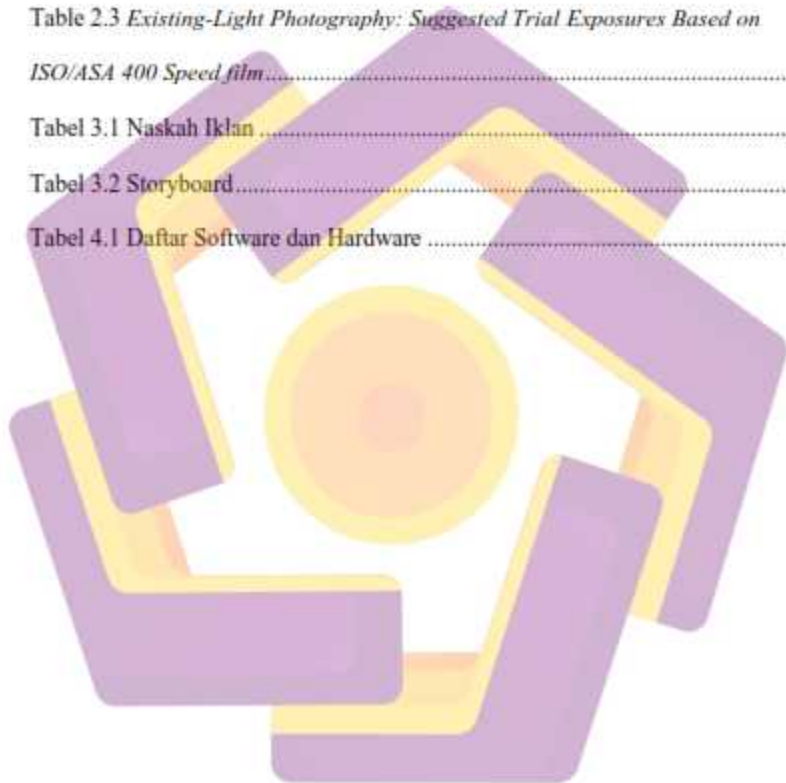
3.4	Analisis Kebutuhan	52
3.4.1	Kebutuhan Fungsional	52
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional	53
3.4.3	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	53
3.4.4	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	54
3.4.5	Kebutuhan Brainware	54
3.5	Tahap Pra-Produksi	56
3.5.1	Ide Cerita	56
3.5.2	Naskah Iklan	57
3.5.3	Storyboard	58
BAB IV	61
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	61
4.1	Tahap Produksi	61
4.1.1	Pengambilan Gambar (Shooting)	61
4.1.2	Editing Video	63
4.1.3	Tahap Drawing	69
4.1.4	Resize Gambar dan Memecah Layer	75
4.1.5	Pembuatan Motion Graphic	76
4.2	Pasca Produksi	81
4.2.1	Compositing	81
4.2.2	Rendering	85
BAB V	87

PENUTUP.....	87
5.1 Kesimpulan.....	87
5.2 Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA.....	89
LAMPIRAN.....	91



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka	9
Table 2.2 <i>Common Acronyms</i>	36
Table 2.3 <i>Existing-Light Photography: Suggested Trial Exposures Based on ISO/ASA 400 Speed film</i>	41
Tabel 3.1 Naskah Iklan	57
Tabel 3.2 Storyboard	59
Tabel 4.1 Daftar Software dan Hardware	62



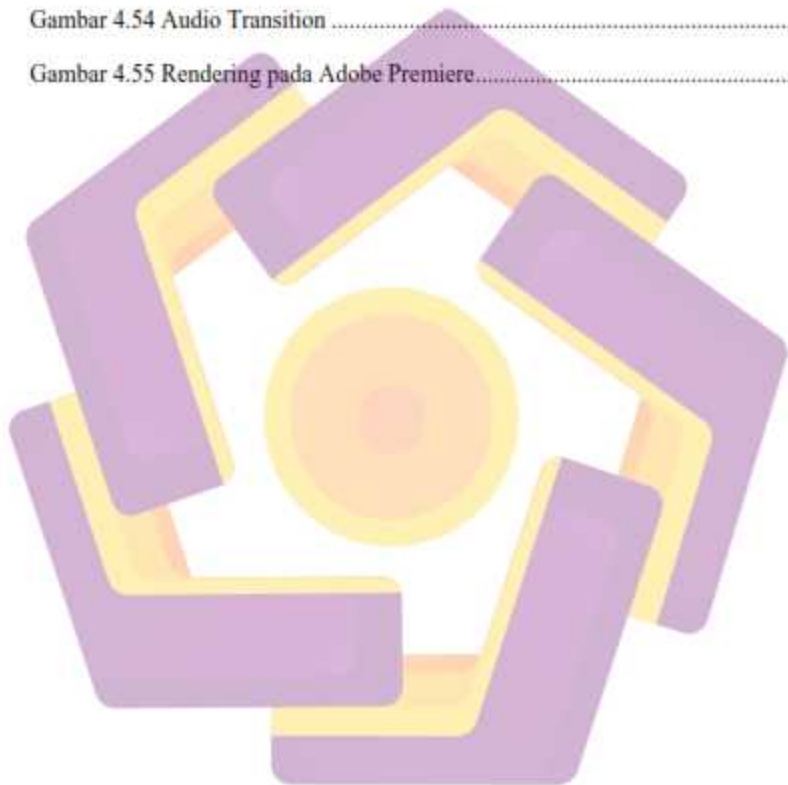
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Storyboard	20
Gambar 2.2 Claymotion	27
Gambar 2.3 Cut-Out.....	27
Gambar 2.4 Grafis	28
Gambar 2.5 Pixilation	29
Gambar 2.6 Puppet Animation.....	29
Gambar 2.7 Animasi Objek.....	30
Gambar 2.8 Animasi Siluet.....	31
Gambar 2.9 Motion Graphic	33
Gambar 2.10 Kamera DSLR.....	33
Gambar 2.11 LCD DSLR.....	34
Gambar 2.12 Camera Angle.....	37
Gambar 2.13 Teknik Pengambilan Gambar.....	39
Gambar 2.14 Tampilan Adobe After Effects CS6	43
Gambar 2.15 Tampilan Adobe Premiere Pro CS6	44
Gambar 2.16 Tampilan Adobe Photoshop CS6	44
Gambar 2.17 Tampilan CorelDraw X6	45
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Perusahaan	49
Gambar 3.2 Logo Usaha	51
Gambar 3.2 Diagram Alur Cerita.....	57
Gambar 4.1 Hasil Pengambilan Foto	64

Gambar 4.2 New Project.....	65
Gambar 4.3 Penamaan dan Penyimpanan.....	65
Gambar 4.4 New Sequence.....	66
Gambar 4.5 Editing Mode.....	66
Gambar 4.7 Tampilan Adobe Premiere CS6.....	67
Gambar 4.8 Proses Import File.....	67
Gambar 4.9 Import File Foto.....	68
Gambar 4.10 Mengatur Speed/Duration Clip.....	68
Gambar 4.11 Clip Speed/Duration.....	68
Gambar 4.12 File Dipindah di Timeline.....	69
Gambar 4.13 Menyatukan Foto.....	69
Gambar 4.14 Mengubah Speed Duration Video.....	70
Gambar 4.15 Tampilan Pengaturan Lembar Kerja.....	71
Gambar 4.16 Logo Sidan.....	71
Gambar 4.17 Smart Fill tool.....	72
Gambar 4.18 Logo Sidan Berwana.....	72
Gambar 4.19 Desain Kaos.....	72
Gambar 4.20 Penggunaan Trim Tool.....	73
Gambar 4.21 Rectangle Tool dan Ellipse Tool.....	73
Gambar 4.22 Desain Jam.....	73
Gambar 4.23 Desain Layanan.....	74
Gambar 4.24 Desain Telfon.....	74
Gambar 4.25 Logo Facebook.....	74

Gambar 4.26 Penggunaan Pen Tool.....	75
Gambar 4.27 Maps	75
Gambar 4.28 Adobe Photoshop	76
Gambar 4.29 Layer Photoshop.....	77
Gambar 4.30 Tampilan Photoshop.....	77
Gambar 4.31 Adobe After Effect	77
Gambar 4.32 Membuat Composition.....	78
Gambar 4.33 Pilih Type Pengeditan	78
Gambar 4.34 Tampilan Adobe After Effect.....	79
Gambar 4.35 Alpha Matte.....	79
Gambar 4.36 Keyframe Position.....	79
Gambar 4.37 Easy Ease.....	80
Gambar 4.39 Graph Editor.....	80
Gambar 4.40 Motion Graphic Kaos dan Desain	81
Gambar 4.41 Motion Graphic Maps dan Layanan	81
Gambar 4.42 Opacity	82
Gambar 4.43 Motion Graphic Fanspage Facebook.....	82
Gambar 4.44 Import File Dari Penyimpanan.....	83
Gambar 4.45 Pilih Composition.....	83
Gambar 4.46 Razor Tool.....	84
Gambar 4.47 Effect Transition.....	84
Gambar 4.58 Effect Control	84
Gambar 4.49 Adjustment Layer	85

Gambar 4.50 Penerapan Efek Video	86
Gambar 4.51 Membuat Efek Flicker	86
Gambar 4.52 Pilih Warna dan Opacity	86
Gambar 4.53 Potong File	87
Gambar 4.54 Audio Transition	87
Gambar 4.55 Rendering pada Adobe Premiere	88



INTISARI

Persaingan bisnis yang semakin banyak dan beragam mendorong penulis untuk memberikan inovasi dan hasil dari yang selama ini penulis pelajari. Selain itu penulis mengharapkan semakin maju pula persaingan bisnis yang banyak terjadi di Indonesia. Untuk itu penulis memulai memberikan inovasi di Sidan Kaos Polos dan Sablon yang terletak di Kedawung rt 003/001, Krajan, Pejagongan, Kebumen. Penulis berharap inovasi yang di berikan akan bermanfaat, karena banyaknya persaingan bisnis yang ada saat ini.

Untuk membuat inovasi penulis membuat Tugas Akhir yang berjudul Pembuatan Iklan pada Sidan Kaos Polos dan Sablon dengan Teknik Stop Motion dan Motion Graphic sebagai Media Promosi. Tugas Akhir ini berisi pembuatan iklan yang menarik untuk meningkatkan minat dan daya beli konsumen. Proses pembuatan iklan ini menggunakan Software Adobe After Effect, Adobe Premiere, dan Corel Draw.

Tentunya dengan iklan ini masyarakat luas akan lebih mengenal dan tahu tentang Sidan Kaos Polos dan Sablon yang menjual kaos serta menerima jasa sablon sesuai desain pemesan. Sehingga masyarakat memiliki keinginan lebih untuk melakukan pemesanan di Sidan Kaos Polos dan Sablon. Dengan iklan ini akan lebih membantu Sidan Kaos Polos dan Sablon untuk menghadapi persaingan bisnis yang semakin banyak dan serupa.

Kata Kunci : Media Promosi, Stop Motion, Motion Graphic, Iklan

ABSTRACT

The increasingly diverse business competition encourages authors to provide innovation and results from those that have been learned by the author. In addition the authors expect more advanced business competition is also a lot happening in Indonesia. For that the author started to give innovation in Sidan Kaos Polos dan Sablon which is located in Kedawung rt 003/001, Krajan, Pejagongan, Kebumen. The author hopes that the innovation will be useful, Because at this time a lot of business competition.

To make the innovation of the author create a Final Project entitled The making of ad on Sidan Kaos Polos dan Sablon with the technique of Stop Motion and Motion Graphic as Media Promotion. This Final Project contains a compelling ad creation to increase consumer interest and purchasing power. The process of making this ad using Software Adobe After Effect, Adobe Premiere and Corel Draw.

Of course with this ad the public will be more familiar with and know about Sidan Kaos Polos dan Sablon who sell t-shirts and receive screen printing services according to customer design. So that people have more desire to make reservations in Sidan Kaos Polos dan Sablon. With these ads will help Sidan Kaos Polos dan Sablon to face more and more business competition.

Keywords: media promotion, stop motion, motion graphic, ad