

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN JOGJA ADVENTURE SEBAGAI MEDIA
INFORMASI**

SKRIPSI



disusun oleh

Mia Herlina

15.12.8798

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

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN JOGJA ADVENTURE SEBAGAI MEDIA
INFORMASI**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Mia Herlina

15.12.8798

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI


**PEMBUATAN VIDEO IKLAN JOGJA ADVENTURE SEBAGAI MEDIA
INFORMASI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Mia Herlina
15.12.8798**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 16 April 2018

Dosen Pembimbing,



**Ali Mustopa, M.Kom.
NIK. 190302192**

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN JOGJA ADVENTURE SEBAGAI MEDIA
INFORMASI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh
Mia Herlina

15.12.8798

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 April 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ahlihi Masruro, M.Kom.
NIK. 190302148

Ali Mustopa, M.Kom.
NIK. 190302192

Agus Fatkhurohman, M.Kom.
NIK. 190302249



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 April 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi didalam 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,



Mia Herlina
NIM 15.12.8798

MOTTO

“Dia memberikan hikmah kepada siapa yang dikehendaki-Nya. Barang siapa yang mendapatkan hikmah itu sesungguhnya ia telah mendapatkan kebajikan yang banyak. dan tiadalah yang menerima peringatan melainkan orang-orang yang berakal.” (Q.S. Al-Baqarah: 269)

“Jangan pernah sekalipun menghina atau meremehkan orang lain, suatu saat tanpa kalian sadari akan berbalik, karena roda itu berputar.” (Miahrln)

“Jika kau terlalu berpikiran terbuka, otakmu akan jatuh.” (Lawrece Ferlinghetti)

“Sabar memang susah karena berhadiah surga. Coba kalau gampang, paling berhadiah kipas angin.” (Miahrln)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin, Sembah sujud serta puji syukurku kepada-Mu Allah SWT, Tuhan yang Maha Esa atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dan atas doa serta dukungan dari orang tua, orang-orang tercinta dan tersayang atas kasihnya yang berlimpah. Dengan rasa bahagia dan bangga saya ucapkan rasa syukur dan terimakasih kepada :

1. Yang teristimewa Bapak dan Ibuk serta keluarga besar saya yang tercinta, tersayang, terkasih. Terimakasih banyak atas segala usaha dan jerih payah pengorbanan untuk anakmu selama ini yang senantiasa memberikan restu dan dukungan serta doa yang telah kalian berikan. Alhamdulillah Mia telah berhasil mewujudkan keinginan Bapak dan Ibuk untuk menyelesaikan sekolah di jenjang Sarjana dengan nilai yang cukup memuaskan.
2. Yang terhormat Dosen pembimbing, Terimakasih atas bimbingannya dan arahnya selama ini serta dosen penguji yang telah meluangkan waktunya untuk menjadikan saya lebih baik lagi.
3. Tak lupa teruntuk sahabat, teman seperjuangan, sependaftaran, Babon x Mendesku Sheilong, My Cemara x Ivana-Niken-Ajeng-Abdi-Nando, My Pups x Sunshine Ningsih, Silid-ia, Inem, My Team x Jayen, Ivana. Terimakasih atas segala support dan menjadi wadah tempat berbagi keluh kesah serta sharing, tanpa dukungan, doa, serta semangat dari kalian aku tidak mungkin bisa seperti ini. Sukses selalu dijalan masing-masing gengss, jangan tanya “kapan nikah”.
4. Terimakasih atas doa, kasih sayang, support, semangat, omelan tiap hari, Alhamdulillah sekarang aku lega. Jadilah teman yang selalu menemani dalam suka maupun duka.

Akhir kata saya persembahkan skripsi ini untuk kalian semua yang telah bersedia menjadi scenario dari bagian hidupku dan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak serta Jogja Adventure, Aamiinn.

KATA PENGANTAR

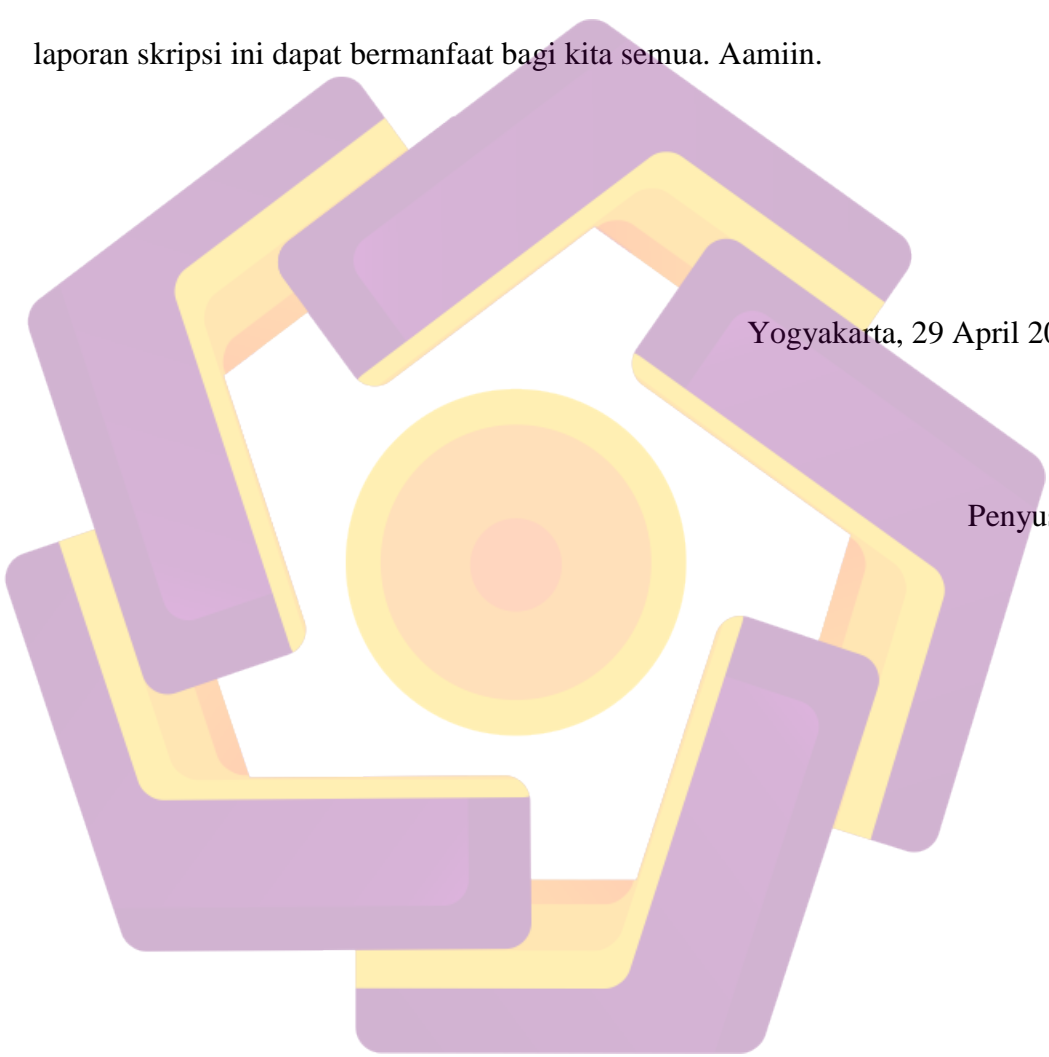
Puji dan syukur senantiasa peneliti panjatkan kepada ALLAH SWT, karena berkat pertolongan-Nya Alhamdulillah peneliti dapat menyelesaikan laporan skripsi ini dengan baik. Laporan skripsi yang dibuat untuk memenuhi syarat memperoleh gelar kesarjanaan Strata-1 (S1) jurusan Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta diharapkan bisa menjadi salah satu referensi pembuatan skripsi di Universitas AMIKOM Yogyakarta serta dapat memberikan penambahan ide yang dapat dikembangkan dimasa depan.

Dalam penulisan laporan skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan bantuan serta semangat dari berbagai pihak. Untuk itu peneliti menyampaikan rasa hormat, rasa sayang dan terimakasih kepada:

1. Ayah saya yang tercinta Hartono, Ibu saya yang tercinta Jumilah, Saudari saya Novi Harmilia dan Amelia Nugraheni yang saya sayangi.
2. Bapak M. Suyanto, Prof. Dr, M.M., selaku rector Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Ali Mustopa, M.Kom selaku dosen pembimbing.
4. Tim penguji, segenap dosen dan karyawan Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan dukungan moral.
5. Semua teman – teman dimana pun kalian berada yang telah memberikan semangat dan menemani untuk melakukan penelitian selama ini.

Peneliti juga memohon maaf kepada semua pihak jika dalam pelaksanaan dan penulisan laporan skripsi ini terdapat kesalahan atau hal yang kurang berkenan, semua tidak lepas karena keterbatasan peneliti.

Akhirnya, hanya dengan berdoa kepada ALLAH SWT, peneliti berharap semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.



Yogyakarta, 29 April 2019

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.6. Metode Penelitian.....	4
1.6.1. Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.1.1. Metode Wawancara.....	4
1.6.1.2. Metode Observasi.....	4
1.6.1.3. Metode Studi Pustaka.....	5
1.6.1.4. Metode Analisis.....	5
1.6.2. Metode Perancangan.....	5
1.6.2.1. Tahap Pra-Produksi.....	5
1.6.2.2. Tahap Produksi.....	6
1.6.2.3. Tahap Pasca-Produksi.....	6

1.7. Sistematika Penullisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1. Tinjauan Pustaka	9
2.2. Multimedia	11
2.2.1. Pengertian Multimedia.....	11
2.2.2. Sejarah Multimedia.....	11
2.2.3. Elemen Multimedia.....	12
2.2.3.1. Teks	12
2.2.3.2. Grafis	12
2.2.3.3. Audio	13
2.2.3.4. Animasi	13
2.2.4. Metodologi Pengembangan Multimedia.....	14
2.2.4.1. Concept.....	14
2.2.4.2. Design.....	14
2.2.4.3. Material Collecting	15
2.2.4.4. Assembly.....	16
2.2.4.5. Testing	16
2.2.4.6. Distribution	17
2.3. Animasi	17
2.3.1. Pengertian Animasi.....	17
2.3.2. Prinsip Animasi.....	18
2.3.3. Jenis-Jenis Animasi.....	20
2.3.4. Metode Animasi.....	22
2.4. Media Informasi	23
2.4.1. Pengertian Media	23
2.4.2. Pengertian Informasi.....	23
2.4.3. Pengertian Media Informasi.....	24
2.5. Iklan.....	24
2.5.1. Pengertian Iklan	24
2.5.2. Pengertian Periklanan	25
2.5.3. Tujuan Periklanan	25

2.5.4. Jenis-Jenis Iklan.....	27
2.6. Video	30
2.6.1. Pengertian Video.....	30
2.6.2. Standar Video	30
2.6.3. Format Video	31
2.7. Tahap-Tahap Pembuatan Iklan.....	32
2.7.1. Tahap Pra Produksi.....	32
2.7.2. Tahap Produksi	33
2.7.3. Tahap Pasca Produksi	33
2.8. Perangkat Lunak Yang di Gunakan.....	34
2.8.1. Adobe Illustrator CC 2015.....	34
2.8.2. Adobe After Effect CC 2017	34
2.8.3. Adobe Premier CS 6	35
2.9. Tahapan Uji Coba.....	36
2.9.1. Skala Likert.....	36
2.9.2. Menentukan Interval	37
2.9.3. Rumus Presentase	38
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	39
3.1. Tinjauan Umum.....	39
3.1.1. Profil Jogja Adventure	39
3.1.2. Visi Jogja Adventure	39
3.1.3. Misi Jogja Adventure.....	40
3.1.4. Tujuan Jogja Adventure.....	40
3.1.5. Logo Jogja Adventure.....	41
3.2. Analisis Masalah	41
3.2.1. Identifikasi Masalah.....	41
3.2.2. Wawancara.....	42
3.2.3. Analisis SWOT	42
3.2.4. Solusi Yang di Berikan	44
3.2.5. Analisis Kebutuhan Sistem.....	45
3.2.5.1. Analisis Kebutuhan Fungsional.....	45
3.2.5.2. Kebutuhan Non Fungsional.....	46

3.3. Tahap Pra Produksi	47
3.3.1. Rancangan Konsep Video.....	47
3.3.2. Rancangan Storyboard.....	48
3.3.3. Hasil Pada Video Iklan	52
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	53
4.1. Produksi.....	53
4.1.1. Drawing	54
4.1.2. Coloring	57
4.2. Tahap Pasca Produksi.....	59
4.2.1. Compositing.....	59
4.2.1.1. Pembuatan Logo di Beberapa Scene.....	59
4.2.1.2. Pembuatan Beberapa Peralatan Barang Sewa.....	60
4.2.1.3. Pembuatan Syarat Pengembalian serta Peminjaman.....	61
4.2.1.4. Penerapan Motion Tracking.....	62
4.2.2. Editing.....	63
4.2.3. Rendering.....	67
4.2.4. Publish Instagram Ads	70
4.3. Tahap Pengujian Hasil Kuesioner	74
4.3.1. Pengujian Publish Instagram Ads	74
4.3.2. Pengujian Hasil Kuesioner.....	79
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	84
5.1. Kesimpulan.....	84
5.2. Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA	86

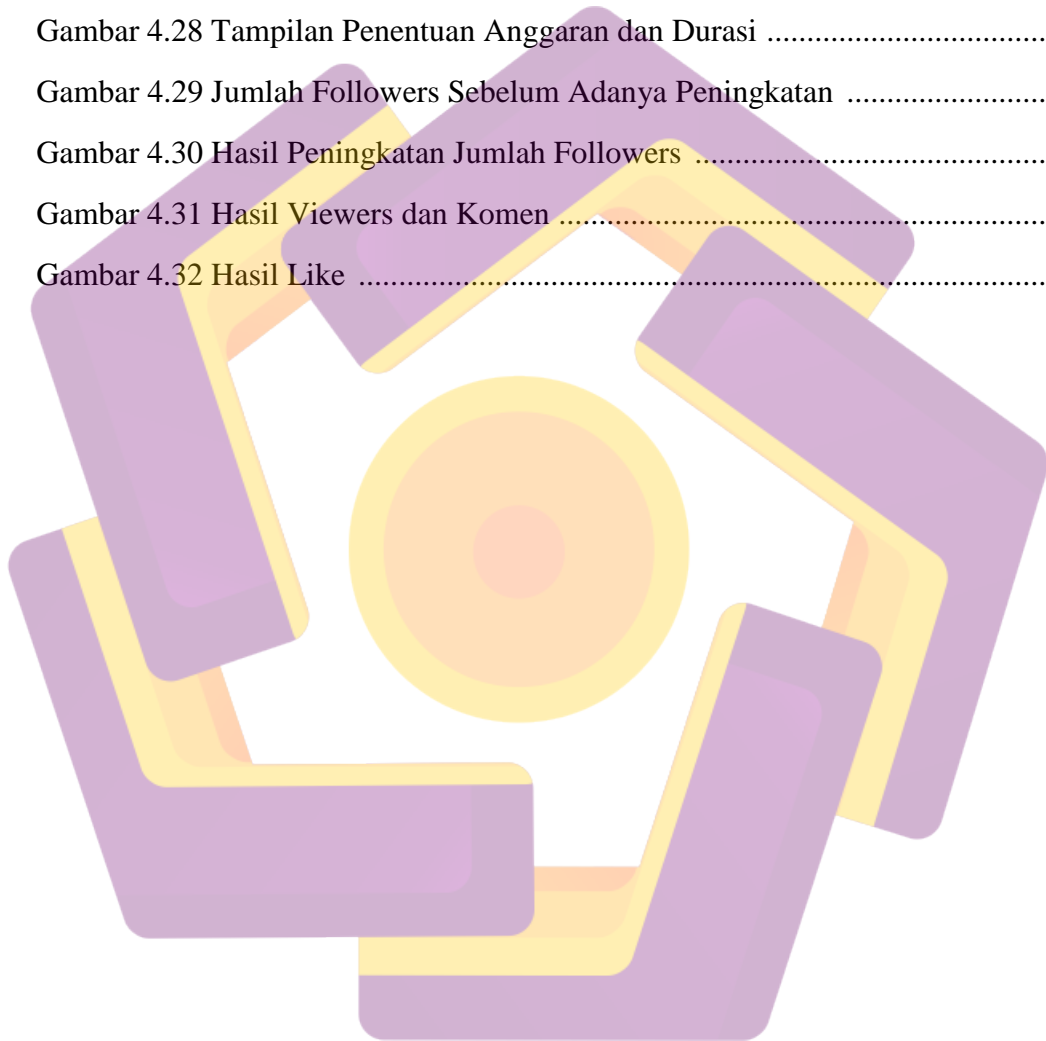
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Presentasi Nilai	38
Tabel 3.1 Tabel Analisis SWOT	43
Tabel 3.2 Perangkat Keras Yang Digunakan	46
Tabel 3.3 Perangkat Lunak Yang Digunakan	47
Tabel 3.4 Rancangan Storyboard	48
Tabel 3.5 Hasil pada Video Iklan	52
Tabel 4.1 Tabel Software Yang Digunakan	53
Tabel 4.2 Tabel Presentase Nilai	79
Tabel 4.3 Hasil Kuesioner Faktor Informasi	80
Tabel 4.4 Perhitungan Skala Likert	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Adobe Illustrator CC 2015	34
Gambar 2.2 Adobe After Effect CC 2017	34
Gambar 2.3 Adobe Premier CS 6	36
Gambar 3.1 Logo Jogja Adventure	41
Gambar 4.1 Tampilan Pembuatan Logo	55
Gambar 4.2 Tampilan Pembuatan <i>Asset</i> Nota, KTM, KTP dan SIM	55
Gambar 4.3 Tampilan Pembuatan Beberapa Karakter	56
Gambar 4.4 Tampilan Pembuatan <i>Asset</i> Promo	57
Gambar 4.5 Tampilan Pewarnaan Logo	57
Gambar 4.6 Tampilan Pewarnaan Nota, KTM, KTP dan SIM	58
Gambar 4.7 Hasil Beberapa Desain <i>Object</i>	58
Gambar 4.8 Penempatan Logo Pada Scene Keberangkatan Camping	59
Gambar 4.9 Penempatan Logo Pada Scene Pengemasan Barang	60
Gambar 4.10 Penerapan Komposisi Yang Digunakan	61
Gambar 4.11 Peletakkan <i>Puppet Pin Tool</i> Pada Tangan	61
Gambar 4.12 Hasil Penerapan <i>Puppet Pin Tool</i>	62
Gambar 4.13 Peletakkan <i>Motion Tracking</i> pada Jalur <i>Track Point</i>	63
Gambar 4.14 Hasil Penerapan Motion Tracking	63
Gambar 4.15 Penentuan Durasi <i>Scene 1</i>	64
Gambar 4.16 Penentuan Durasi <i>Scene 2</i>	65
Gambar 4.17 Penentuan Durasi <i>Scene 3</i>	65
Gambar 4.18 Penentuan Durasi <i>Scene 4</i>	66
Gambar 4.19 Penentuan Durasi <i>Scene 5</i>	66
Gambar 4.20 Pemberian <i>Background Music</i>	67
Gambar 4.21 Menentukan Format Video <i>H.264</i>	68
Gambar 4.22 Menentukan Forma Audio	69

Gambar 4.23 Detail Format Video Akhir	69
Gambar 4.24 Detail Video Akhir	70
Gambar 4.25 Tampilan Video Yang Akan di Promote	71
Gambar 4.26 Tampilan Pemilihan Halaman Tujuan	72
Gambar 4.27 Tampilan Pemilihan Target	73
Gambar 4.28 Tampilan Penentuan Anggaran dan Durasi	73
Gambar 4.29 Jumlah Followers Sebelum Adanya Peningkatan	75
Gambar 4.30 Hasil Peningkatan Jumlah Followers	76
Gambar 4.31 Hasil Viewers dan Komen	77
Gambar 4.32 Hasil Like	78



INTISARI

Jogja Adventure adalah sebuah perusahaan persewaan alat outdoor yang bergerak di bidang jasa, menyewakan berbagai peralatan untuk berkegiatan di luar ruangan seperti camping, mendaki dan lain-lain. Keunggulan dari Jogja Adventure sendiri sudah mempunyai peralatan yang cukup lengkap dan berkualitas, syarat persewaan yang mudah, harga yang terjangkau dengan promo yang di tawarkan.

Akan tetapi informasi tersebut tidak dibahas dan disampaikan secara keseluruhan dalam satu media informasi berupa video. Metode penelitian yang saya gunakan adalah metode penelitian dalam bentuk, observasi langsung, wawancara dan pengumpulan data yang dibutuhkan untuk membuat iklan video ini, iklan yang akan dibuat adalah video iklan menggunakan kombinasi animasi yang kemudian akan ditayangkan ke media sosial Instagram Ads.

Dengan dibuatnya media informasi melalui video diharapkan mampu mengenalkan dan memberikan informasi persewaan alat outdoor yang terjangkau dan dapat meningkatkan citra perusahaan persewaan alat outdoor ini.

Kata Kunci : Animasi, Media Informasi, Iklan.

ABSTRACT

Jogja Adventure is a rental equipment company engaged in outdoor activities, renting out various equipment for outdoor activities such as camping, hiking and others. Many tools can be rented, although the tools are still limited but the superiority is the very affordable price and many promos offered.

But unfortunately not many know about this because of the promotional media currently used by Jogja Adventure in informing their services still by word of mouth. The research method that I use is a research method in the form, direct observation, interviews and data collection needed to make this video ad, the ad that will be created is a 2-dimensional animated ad using graphical motion techniques which will then be broadcast to Instagram social media.

With the creation of information media through video, it is expected to be able to introduce and provide information on rental of outdoor equipment that is very affordable and can improve the image of rental companies of this outdoor equipment so that it will be better known by the public.

Keyword : Animation, Information Media, Adv.