

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN JALAK ADVENTURE
DENGAN KONSEP PENGGABUNGAN LIVE SHOT DAN ANIMASI 2D**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Wahyu Janu Kurniawan

11.12.6144

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

2018

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN JALAK ADVENTURE
DENGAN KONSEP PENGGABUNGAN LIVE SHOT DAN ANIMASI 2D**

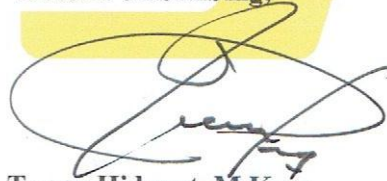
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wahyu Janu Kurniawan

11.12.6144

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 Agustus 2018

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN JALAK ADVENTURE
DENGAN KONSEP PENGGABUNGAN LIVE SHOT DAN ANIMASI 2D**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wahyu Janu Kurniawan

11.12.6144

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Juli 2018
Susunan Dewan Penguji

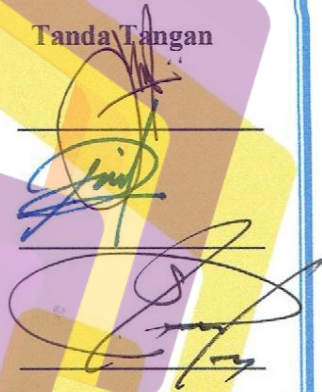
Nama Penguji

Donni Prabowo, M.kom
NIK. 190302253

Ainul Yaqin, M.kom
NIK. 190302255

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Agustus 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 disuatu 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, 21 Juli 2018



Wahyu Janu Kurniawan

NIM. 11.12.6144

MOTTO

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain. (Q.S Al-Insyirah 6-7)

Gaoleh putus asa rek. Ancene ngono urip iku. Masio lunyu kudu tetep

menek.

(mbah Nun)

PERSEMBAHAN

Puji syukur selalu terpanjatkan ke hadirat Allah Shubhanallah wa taala beserta sholawat dan salam semoga selalu tercurah limpahkan kepada Rasulullah Shallallahu 'alaihi wasallam, ku persembahkan skripsi ini untuk:

- Bapak Suyana ,Ibu Dwi Yatmi yang selalu berdo'a untuk anaknya, memberi motivasi, dukungan dalam segala hal.
- Wahyu Probo Nugroho Jati ,Wahyu Bagus Hindrawan
- Seluruh keluarga besar Siswoto Samingan, Sukino Suprobo, Mangun Kasmu.
- Saudara-saudara yang selalu menanyakan "kamu wisuda kapan?" kata-kata yang membuat saya termotivasi untuk segera menyelesaikan skripsi.
- Kepada dosen pembimbing Bapak Tonny Hidayat.
- Semua dosen yang telah mengajarkan ilmu yang sangat berharga.
- Teman-teman seperjuangan (aji burhan,alan paijo,gagas sibos, alif,MRidho,sibol,rajif,temon,sigit,ari,fajar,coco,erik,ega,anggoro,sat rio,dani,oddo,bebet,faisal,bili,hendri,muklis,kenyik,karyo,adit,gusti,samsul,bimo,anas, elin,venita,bella,farisha,sita,olin.)
- Seluruh Keluarga Besar 11-S1SI-11.
- Mbah Nun, KK.
- Kang Techno,cenel,mas Brendel,si bri,athong,lek tri,lek samsul,rima,said,Ridhoo,Chandra,firhan,fariski,mbirik,bayu,sonttel,zu fri,puloong.
- Julaeha Vespaku,Onthelkaraten,SEMOCG,JOC, dan Calon Istriku.

KATA PENGANTAR

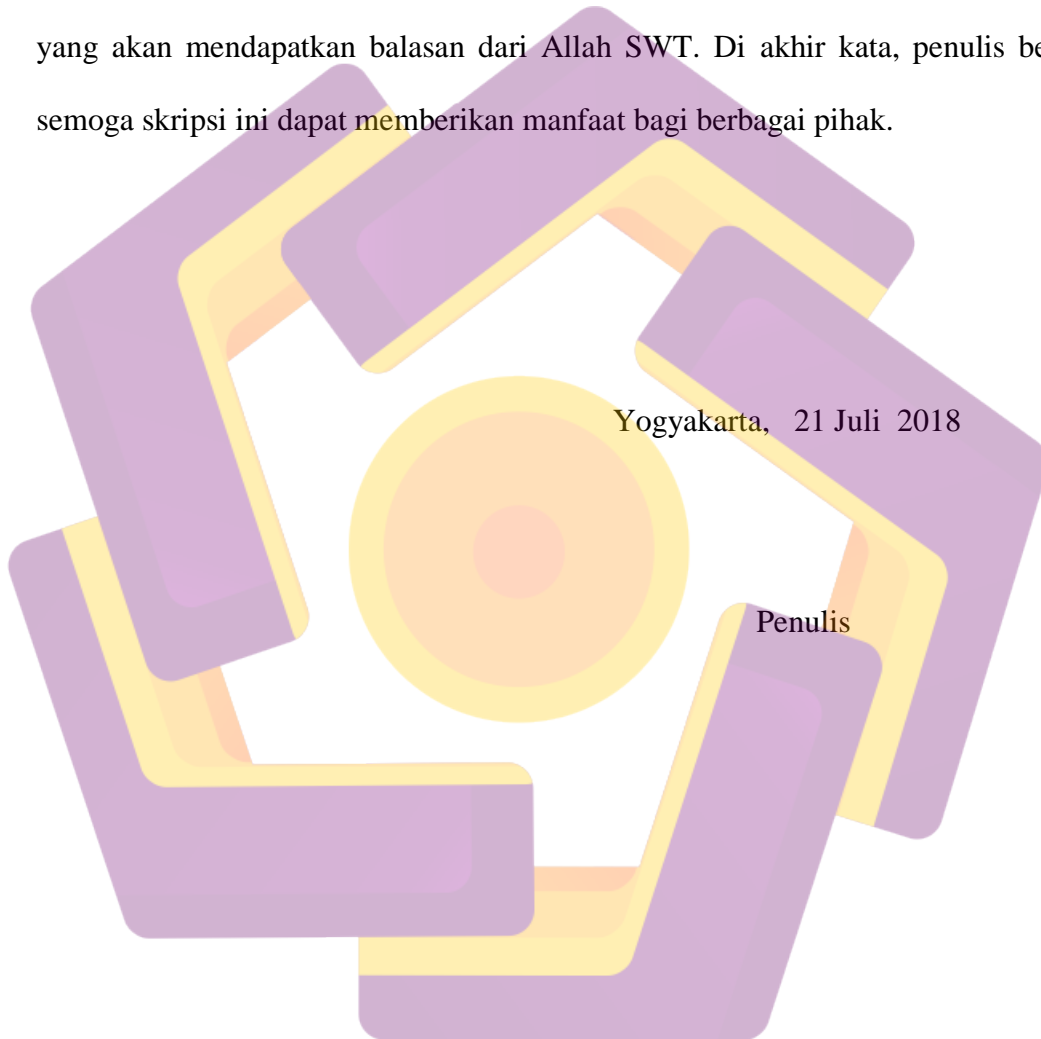
Segala puji bagi Allah Shubhanallah wa taala, atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya dan segala kebaikannya bagi penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan proses penyusunan skripsi yang merupakan salah satu prasyarat untuk meraih gelar Sarjana Komputer.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari adanya kerjasama dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segenap kerendahan hati pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak berikut.

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA, yang telah mengesahkan skripsi ini.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer yang telah memberikan izin dalam penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku pembimbing yang telah meluangkan waktu dan pemikirannya dalam membimbing penulis menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom, bapak Donni Prabowo, M.kom bapak Ainul Yaqin, M.kom selaku penguji yang telah menguji penulis sehingga dapat lulus sebagai selayaknya seorang sarjana.
5. Bapak Firhan Hendiansah selaku pemilik Jalak Adventure yang telah mengijinkan untuk menjadi objek penelitian skripsi saya.

6. Semua pihak yang berkontribusi yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam pelaksanaan skripsi ini.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis menjadi amalan yang akan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Di akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xvii
INTISARI	xviii
ABSTRACT	xix
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
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	Sejarah Multimedia	9
2.2.2	Pengertian Multimedia	10
2.2.3	Element Multimedia	10
2.3	Animasi	12
2.3.1	Jenis Animasi	12
2.3.2	Prinsip Animasi	22
2.4	Motion Graphic	30
2.4.1	Perbedaan Motion Graphic dan Animasi Karakter.....	30
2.5	Periklanan	31
2.5.1	Pengertian Periklanan	31
2.5.2	Definisi Iklan	32
2.5.3	Jenis Iklan	32
2.6	Pengertian Iklan Televisi	35
2.6.1	Langkah-langkah dalam Strategi Merancang Iklan Televisi.....	35
2.6.2	Strategi Menerapkan Audien Sasaran.....	35
2.7	Tahap Memproduksi Iklan	38
2.7.1	Pra produksi	38
2.7.2	Produksi.....	39
2.7.3	Pasca Produksi	40
2.8	Live Shot	40
2.8.1	Pengertian Live Shot	40
2.8.2	Perkembangan Live Shot	41
2.9	Videotron	41

2.9.1	Komponen Videotron	43
BAB III	45
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	45
3.1	Tinjauan Umum	45
3.1.1	Latar Belakang Perusahaan	45
3.1.2	Visi dan Misi	50
3.1.3	Logo	51
3.1.4	Struktur Organisasi	51
3.1.5	Wawancara	52
3.2	Analisis	53
3.2.1	Anlisis kebutuhan Fungsional	54
3.2.2	Analisi Kebutuhan Non Fungsional	55
3.2.3	Tahap Pra Produksi	58
BAB IV	64
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	64
4.1	Implementasi	64
4.1.1	Produksi Iklan	65
4.2	Tahap Pasca Produksi	87
4.2.1	Manajemen File	87
4.2.2	Proses Compositing	88
4.3	Rendering	93
BAB V	97
PENUTUP	97
5.1	Kesimpulan	97
5.2	Saran	98

DAFTAR PUSTAKA99
DAFTAR LAMPIRAN101



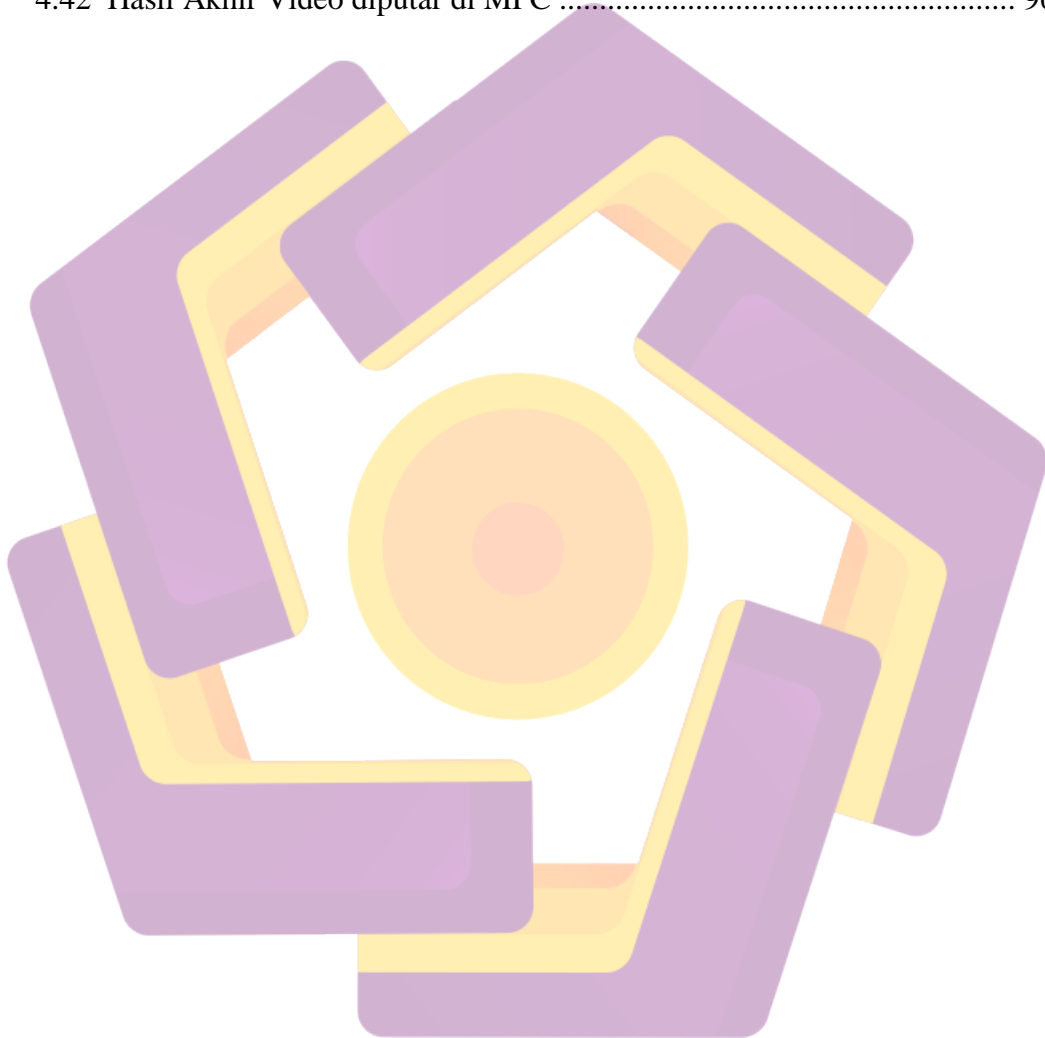
DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Elemen Multimedia	10
2.2 Animasi Call	13
2.3 Animasi Frame	15
2.4 Animasi Sprite	16
2.5 Animasi Lintasan.....	17
2.6 Animasi Spline	18
2.7 Animasi Fector	19
2.8 Animasi karakter	20
2.9 Animasi Computational	21
2.10 Morphing	21
2.11 Animasi 2D	22
2.12 Squash and Stretch	23
2.13 Anticipation	23
2.14 Staging	24
2.15 Straigh Ahaead Action And Pose-To-Pose	24
2.16 Follow- Though And Overlapping Action	25
2.17 Slow In-Slow Out	26
2.18 Arcs	26
2.19 Secondary Action	27
2.20 Timing	27
2.21 Exaggeration	28
2.22 Solid Drawing	29
2.23 Appeal	30

2.24	Komponen Videotron	42
3.1	Tenda Dome	46
3.2	Sleepingbag	47
3.3	Tas (carrier)	47
3.4	Kompor Portable	48
3.5	Nasting	48
3.6	Sepatu Gunung	49
3.7	Senter (headlamp)	49
3.8	Matras	50
3.9	Logo Jalak Adventure	51
3.10	Struktur Organisasi	51
3.11	Wawancara dengan Pemilik Jalak Adventure	52
3.12	Wawancara dengan Pemilik Jalak Adventure	53
4.1	Daftar Implementasi	64
4.2	Pengelompokan File Video hasil Shoot	68
4.3	Eys Level	68
4.4	Close Up	69
4.5	Tampilan Awal Project Premiere Pro	70
4.6	Setting Sequence Pada Adobe Premiere Pro	71
4.7	Tampilan Import File Video	72
4.8	Proses Cmpositing Video Live Shot	72
4.9	Pemiliah Setting Video Pada Media Encoder	73
4.10	Rendering Video Pada Adobe Premiere Pro	73
4.11	Tampilan Adobe Photoshop CC 2017	74
4.12	Karakter Burung Jalak	75

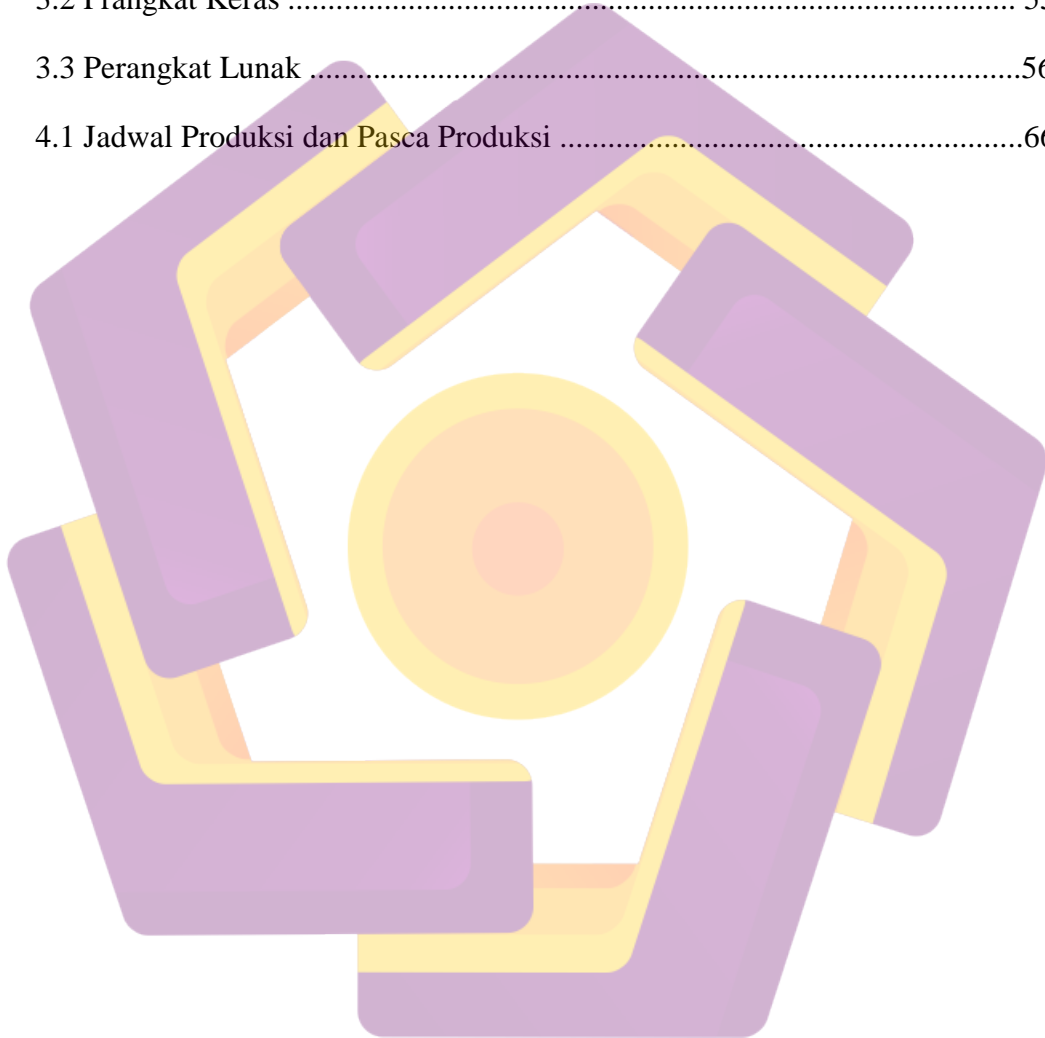
4.13	Karakter Burung Jalak	75
4.14	Karakter Burung Jalak	76
4.15	Karakter Burung Jalak	76
4.16	Tampilan Awal Adobe Photoshop CC 2017	77
4.17	Proses Import File Video	77
4.18	Karakter Burung Jalak Pada Adobe Photoshop	78
4.19	Proses penganimasian Burung Jalak	79
4.20	Tampilan Adobe Photoshop CC 2017	79
4.21	Penggambaran efek Cahaya	80
4.22	Penggambaran Tekstur Cahaya	80
4.23	Penggambaran Lapisan Cahaya	81
4.24	Lapisan Cahaya	82
4.25	Hasil Penggambaran Cahaya	82
4.26	Penataan Gambar Cahaya	83
4.27	Penataan Cahaya	84
4.28	Proses Penggambaran Efek Garis Pada Photoshop	84
4.29	Penggambaran Efek Garis	85
4.30	Tampilan Format Video Photoshop	86
4.31	Tampilan Size Video Photoshop	86
4.32	Tampilan Render Video Photoshop	87
4.33	Tampilan Manajemen File	88
4.34	Tampilan Awal Adobe Premiere Pro	89
4.35	Penempatan File Premiere Pro CC 2017	90
4.36	Setting sequence pada adobe Premiere pro	90
4.37	Tampilan Import File Hasil Render dari Photoshop	91

4.38	Penggabungan File Video dan File Audio Pada adobe Premiere Pro	92
4.39	Setting Render	93
4.40	Pemilihan Setting Format Video	94
4.41	Proses Render	95
4.42	Hasil Akhir Video diputar di MPC	96



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Produk Jalak Adventure	46
3.2 Prangkat Keras	55
3.3 Perangkat Lunak	56
4.1 Jadwal Produksi dan Pasca Produksi	66



INTISARI

Videotron adalah salah satu media promosi yang paling diminati oleh masyarakat. Selain diminati, melalui videotron kita dapat mengetahui tentang berbagai hal. Salah satunya iklan, iklan melalui media videotron adalah salah satu media promosi yang sangat diminati dan mudah menarik minat masyarakat. Sehingga produk produk dipasaran dapat dikenal oleh masyarakat dengan baik. Oleh karena itu, banyak pemilik produk dipasaran yang menggunakan media promosi ini.

Dengan melihat peluang tersebut memberikan inspirasi kepada saya, untuk membuat sebuah media promosi pada Jalak Adventure menggunakan Live Shot dan Animasi 2D yang sebelumnya hanya menggunakan media sosial facebook sebagai media promosi. Dengan media promosi diharapkan dapat membuat Jalak Adventure menjadi lebih dikenal oleh masyarakat.

Penggunaan teknik Live Shot yaitu pengambilan beberapa video live, yang difokuskan pada objek tertentu dengan menggerakkan kamera sesuai konsistensi jarak pengambilan video. Selain menggunakan teknik Live Shot, juga menggunakan teknik Animasi 2D pada media iklan. Dalam pembuatan media promosi iklan, menggunakan software Adobe Premiere, dan Adobe Photoshop.

Kata Kunci : Live Shot, Animasi 2D, Videotron, Jalak Adventure.

ABSTRACT

Videotron is the most popular promotional media for the public. Besides being interested, through videotron we can find out about various things. One of them is advertising, advertising through videotron media is one of the most popular promotional media and easily attracts the public. So that the products on the market can be recognized by the public well. Many market product owners use this for promotional media.

Seeing this opportunity inspired me, to create a promotional media on Jalak Adventure using Live Shot and 2D Animation which previously only used social media Facebook as a promotional medium. With media promotion is expected to make Jalak Adventure become better known by the public.

Live Shot technique is taking several live videos, which are focused on certain objects by moving the camera according to the consistency of the distance of the video. Besides using the Live Shot technique, it also use 2D Animation technique on advertising media. In making advertising promotion media, using Adobe Premiere software, and Adobe Photoshop.

Keywords: *Live Shot, Animasi 2D, Videotron, Jalak Adventure.*