

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TELEVISI
PADA “WM PESHOP” MAGELANG JAWA TENGAH**

SKRIPSI



Disusun oleh

Damivindo Wiratama Prasetyo Nugroho

12.12.7067

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2018

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TELEVISI
PADA “WM PESHOP” MAGELANG JAWA TENGAH**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Mencapai Gelar Sarjana
Pada Program Studi Sistem Informasi



Disusun oleh

Damivindo Wiratama Prasetyo Nugroho

12.12.7067

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2018

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TELEVISI
PADA “WM PETHOP” MAGELANG JAWA TENGAH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Damivindo Wiratama Prasetyo Nugroho

12.12.7067

telah disetujui Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal

13 Agustus 2018

Dosen Pembimbing,



Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK.190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TELEVISI
PADA “WM PETSHOP” MAGELANG JAWA TENGAH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Damivindo Wiratama Prasetyo Nugroho

12.12.7067

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 9 agustus 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Ftkhurohman, M.Kom
NIK. 190302249

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 1900302187



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 13 Agustus 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 13 Agustus 2018

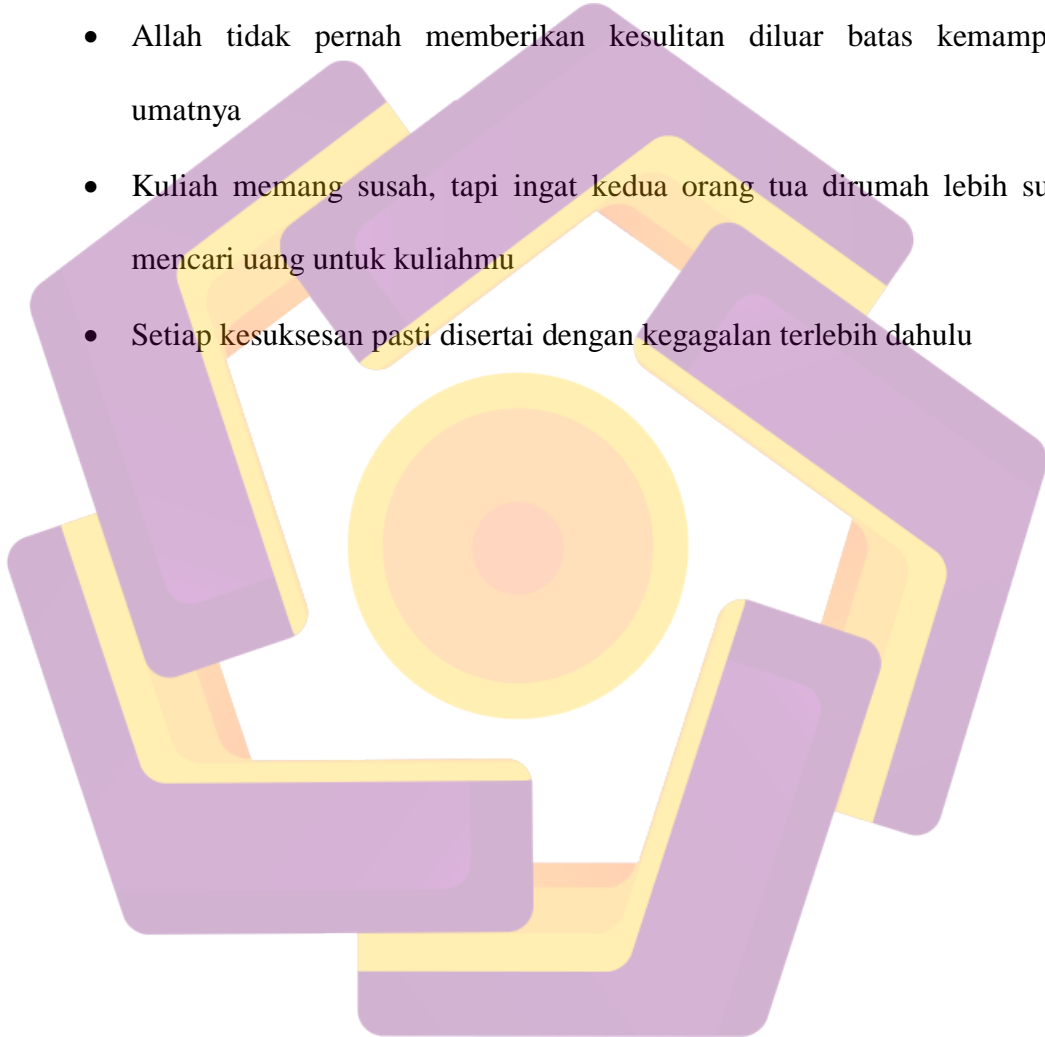


Damivindo Wiratama Prasetyo Nugroho

Nim :12.12.7067

MOTTO

- Bismillah to starting, astagfirulloh to something, alhamdulillah to finishing
- Jangan pernah bersedih secara berlebihan, sekalipun masalah memuncak
(Ali Bin Tholib)
- Allah tidak pernah memberikan kesulitan diluar batas kemampuan umatnya
- Kuliah memang susah, tapi ingat kedua orang tua dirumah lebih susah mencari uang untuk kuliahmu
- Setiap kesuksesan pasti disertai dengan kegagalan terlebih dahulu



PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Allah SWT yang telah selalu memberikan kemudahan dalam setiap kesulitan yang saya alami.
2. Kedua orangtua saya yang selalu mendukung dan mendoakan saya setiap saat, hingga dapat menyelesaikan segala hal.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom . Selaku dosen pembimbing yang selalu mengarahkan proses pembuatan skripsi.
4. Bapak Agus Fatkhurohman, M.Kom dan Bapak Benadhed, M.Kom selaku dosen penguji pendadaran.
5. Semua teman teman saya yang sudah banyak menyemangati dan mendukung saya selama ini.
6. Pihak WM PETSHOP yang telah membantu untuk mendapatkan data-data untuk skripsi saya.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan yang diharapkan. Adapun tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi program studi Strata-1 Sistem Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Serta dengan terbuka mengucapkan terima kasih atas kritik dan saran dari pembaca guna perbaikan pada masa mendatang. Dengan selesainya skripsi ini, penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku ketua jurusan Sistem Informasi.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah banyak membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Keluarga dan teman-teman yang telah banyak memberikan pengalaman, motivasi dan kenangan.

Yogyakarta, 13 Agustus 2018

Damivindo Wiratama Prasetyo Nugroho

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
INTISARI.....	xix
<i>ABSTRACT</i>	xx
BAB 1.....	1
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 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.5.2 Metode Analisis	4
1.5.3 Dalam Perancangan.....	4
1.5.4 Metode Pengembangan	4
1.5.5 Metode Testing.....	4
1.5.6Metode Implementasi.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II.....	7
LANDASAN TEORI.....	7

2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Pengertian Periklanan.....	8
2.3 Iklan Televisi.....	9
2.3.1 Kekuatan Iklan Televisi	10
2.3.2 Keterbatasan Iklan Televisi.....	10
2.3.3 Fungsi Iklan.....	11
2.3.4 Jenis-Jenis Iklan	12
2.3.4.1 Iklan Standar	12
2.3.4.2 Iklan Layanan Masyarakat	12
2.3.5 Tujuan Iklan	13
2.3.5.1 Iklan Informatif	13
2.3.5.2 Iklan Persuasif.....	13
2.3.5.3 Iklan Pengingat.....	13
2.3.5.4 Iklan Penambah Nilai	14
2.3.5.5 Iklan Bantuan Aktivitas Lain	14
2.4 Promosi	14
2.4.1 Definisi Promosi.....	14
2.4.2 Media Promosi	15
2.4.2.1 Macam-Macam Media Promosi.....	15
2.11 Live Shoot	37
2.11.1 Definisi Live Shoot [8].....	37
2.11.2 Unsur Teknik Live Shoot	38
2.11.3 Teknik Live Shoot.....	38
2.12 Metode Analisis	39
2.12.1 Faktor Kekuatan (Strength).....	39
2.12.2 Faktor Kelemahan (Weakness)	40
2.12.3 Faktor Peluang (Opportunity)	40
2.12.4 Faktor Ancaman (Threat).....	40
2.14 Metode Implementasi.....	41
2.14.1 Standar Broadcasting TV [11]	41
2.14.4 DVD / HD DVD.....	41

BAB III.....	43
ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	43
3.1 Tinjauan Umum	43
3.1.1 Deskripsi Singkat WM PETSHOP.....	43
3.1.2 Visi Dan Misi	43
3.2 Analisis.....	43
3.3 Solusi Iklan Yang Ditawarkan	45
3.3.1 Solusi Yang Dipilih.....	45
3.4 Analisis Kebutuhan	46
3.4.1 Analisis Kebutuhan Hardware	46
3.4.2 Analisis Kebutuhan Software.....	46
3.5 Fungsi dan Jenis Iklan.....	47
3.5.1 Fungsi Iklan.....	47
3.5.2 Jenis Iklan.....	47
3.5.3 Tujuan Iklan	47
3.6 Tahap Pra Produksi	47
3.6.1 Penentuan Ide dan Gagasan	48
3.6.2 Pembuatan Naskah.....	48
3.6.3 Pembuatan Storyboard	50
BAB IV	53
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	53
4.1 Tahap Produksi.....	53
4.1.1 Teknik pengambilan gambar (video shooting)	53
4.1.2 Peralatan yang digunakan	54
4.1.3 Shooting	54
4.1.4 Mensortir file video hasil shooting	57
4.1.5 Pembuatan Asset grafis	59
4.1.5.1 Pembuatan logo WM pet Shop	59
4.1.5.2 Pembuatan Kotak Keterangan.....	63
4.1.6 Recording	67
4.1.6.1 Narasi	67

4.1.6.2 Perekaman suara.....	70
4.1.6.3 Editing Suara.....	70
4.2 Tahap Pasca Produksi	73
4.2.1 Capturing Video.....	74
4.2.2 Color corection.....	74
4.2.3 Color grading	79
4.2.4 Compositing.....	81
4.2.4.1 Penggunaan teknik motion tracker.....	81
4.2.4.1 implementasi teknik animasi masking,postition,scale2	87
4.2.4.3 Implementasi animasi position dan opacity	95
4.2.4.4 implementasi efek transition.....	97
4.2.5 Rendering.....	105
4.3 Tahap pengujian.....	108
4.3.1 Menentukan Interval	108
4.3.2 Menentukan Nilai Ideal Keseluruhan Responden.....	109
4.3.3 Menentukan Frekuensi dan Presentasi Pertanyaan	109
4.3.3.1 Aspek Informatif	110
4.3.3.2 Aspek Desain Animasi, dan Pengambilan Video Live Shot.....	113
BAB V.....	118
PENUTUP.....	118
5.1Kesimpulan	118
5.2 Saran.....	118
DAFTAR PUSTAKA	120

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT	44
Tabel 3.2 Storyboard	51
Tabel 4.1 Tabel hasil video shooting	55
Tabel 4.2 Daftar video yang telah di sortir	58
Tabel 4.3 Kategori Skor Jawaban	108
Tabel 4.4 Hasil Kuesioner Pertanyaan 1	110
Tabel 4.5 Hasil Kuesioner Pertanyaan 2	111
Tabel 4.6 Hasil Kuesioner Pertanyaan 3	111
Tabel 4.7 Hasil Kuesioner Pertanyaan 4	112
Tabel 4.8 Hasil Kuesioner Pertanyaan 1	113
Tabel 4.9 Hasil Kuesioner Pertanyaan 2	113
Tabel 4.10 Hasil Kuesioner Pertanyaan 3	114
Tabel 4.11 Hasil Kuesioner Pertanyaan 4	115
Tabel 4.12 Hasil Kuesioner Pertanyaan 5	115
Tabel 4.13 Hasil Kuesioner Pertanyaan 6	116
Tabel 4.14 Hasil Kuesioner Pertanyaan 7	117

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Storyboard	22
Gambar 2.2 Multi-Sketching	28
Gambar 2.3 Cel-Shaded Animation	28
Gambar 2.4 Pose To Pose	29
Gambar 2.5 Stretch And Squash	30
Gambar 2.6 Anticipation	31
Gambar 2.7 Secondary Action	31
Gambar 2.8 Follow Through Dan Overlapping Action	32
Gambar 2.9 Slow In And Slow Out	33
Gambar 2.10 Arch	34
Gambar 2.11 Exaggeration	34
Gambar 2.12 Staging	35
Gambar 2.13 Appeal	36
Gambar 2.14 Solid Drawing	36
Gambar 4.1 Tahap Produksi	53
Gambar 4.2 Create New Document	59
Gambar 4.3 Memilih Art Board	60
Gambar 4.4 Icon Text Tool	60
Gambar 4.5 Creat Outline	61
Gambar 4.6 Icon Ellipse Tool Dan Hasil Ellipse Tool	61
Gambar 4.7 Icon Pen Tool Dan Hasilnya	62
Gambar 4.8 Icon New Layer	62
Gambar 4.9 Memindah Object/Vector Kedalam Layer	63
Gambar 4.10 Hasil Akhir	63
Gambar 4.11 Rectangle Tool Dan Hasilnya	64
Gambar 4.12 Tool Mengatur Sudut	64
Gambar 4.13 Hasil Tool	65
Gambar 4.14 Hasil Expand	65
Gambar 4.15 Membuat Kotak Lagi	66

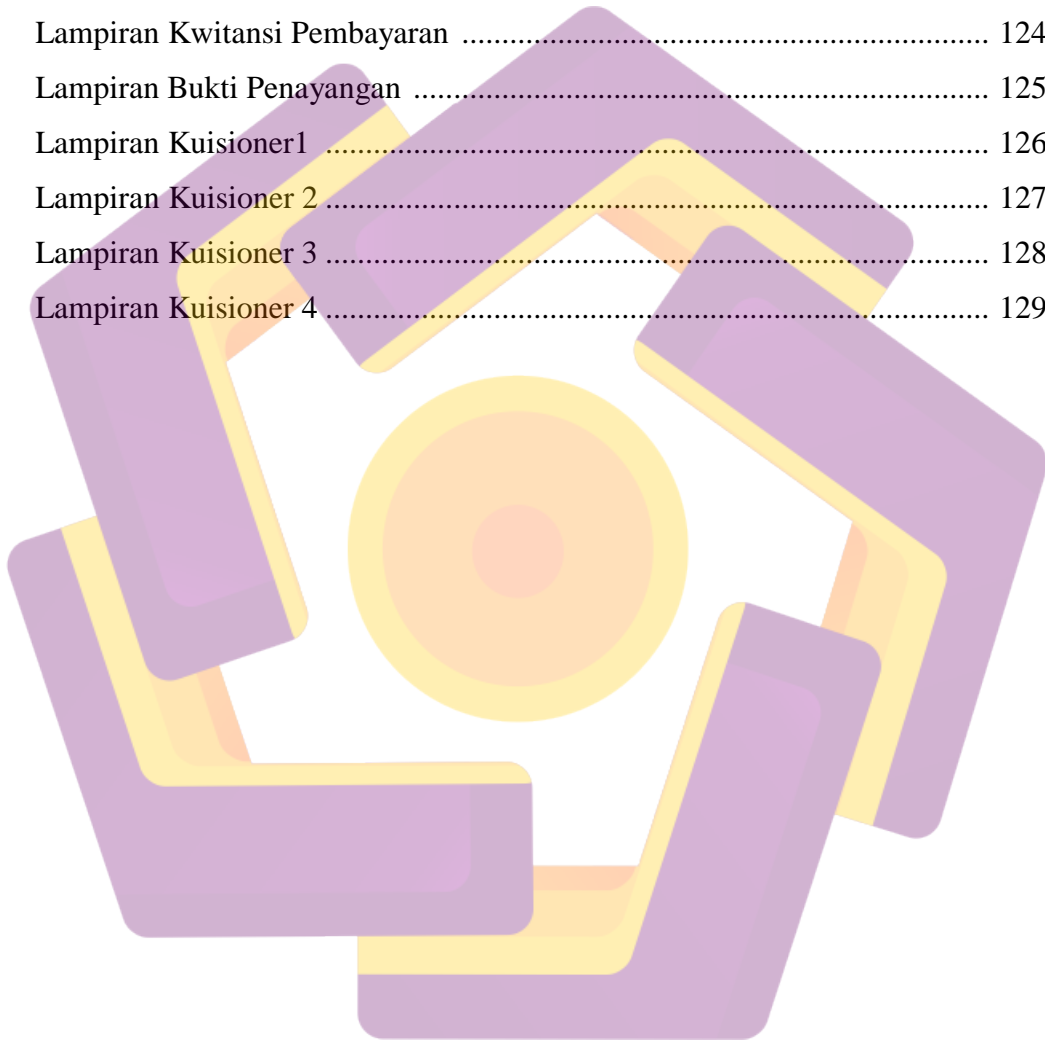
Gambar 4.16 Select All.....	66
Gambar 4.17 Shape Builder Tool Dan Hasil Akhir	67
Gambar 4.18 Alat Rekaman Yang Digunakan.....	70
Gambar 4.19 Import File Kedalam Adobe Audition	71
Gambar 4.20 Menu Hard Limiter.....	71
Gambar 4.21 Pilihan Hard Limiter.....	72
Gambar 4.22 Before Dan After Hard Limiter.....	72
Gambar 4.23 Menu Adaptive Noise Reduction	73
Gambar 4.24 Pilihan Adaptive Noise Reduction.....	73
Gambar 4.25 Membuat File Project Baru	75
Gambar 4.26 Import File Video Kedalam Adobe Premiere Pro.....	75
Gambar 4.27 Pemilihan Video Yang Akan Di Import.....	76
Gambar 4.28 Video Yang Telah Di Import Kedalam Adobe Premiere Pro ..	76
Gambar 4.29 Membuat Sequence Baru	76
Gambar 4.30 Video Yang Telah Dimasukkan Ke Sequence Baru	77
Gambar 4.31 Menambah Adjustment Layer	77
Gambar 4.32 Jendela Adjustment Layer	78
Gambar 4.33 Setting Parameter Adjustment Layer	78
Gambar 4.34 Sebelum Dan Sesudah.....	79
Gambar 4.35 Hasil Reder Color Correction.....	79
Gambar 4.36 Membuat Adjustment Layer.....	80
Gambar 4.37 Setting Parameter	80
Gambar 4.38 Membuat File Adobe After Effects Baru	81
Gambar 4.39 Tahap Import.....	82
Gambar 4.40 Memilih File Yang Akan Di Import.....	82
Gambar 4.41 hasil Yang Sudah Di Import.....	83
Gambar 4.42 Tampilan Layer Video Yang Ditaruh Dalam Composition	83
Gambar 4.43 Effect Time Warp Dan Warp Stabilizer.....	84
Gambar 4.44 Tampilan Pixel Motion Blur	84
Gambar 4.45 Membuat Composition Baru	85
Gambar 4.46 Tampilan Tracker	85

Gambar 4.49 Pembuatan Null Object	86
Gambar 4.48 Icon Tombol Play Untuk Memulai Tracking	86
Gambar 4.49 Pembuatan Null Object	87
Gambar 4.50 Jendela Setelah Klik Edit Target	87
Gambar 4.51 Tahap Import File Adobe Illustrator	88
Gambar 4.52 Pemilihan File Adobe Illustrator	88
Gambar 4.53 Settingan Import	89
Gambar 4.54 Tampilan Layer Video	89
Gambar 4.55 Key Frame Animasi Masking, Position, Dan Scale	90
Gambar 4.56 Tampilan Logo WM Petshop Setelah Di Animasi	90
Gambar 4.57 Membuat Solid File	90
Gambar 4.58 Jendela Solid Setting	91
Gambar 4.59 Tampilan Solid File	91
Gambar 4.60 Ellipse Tool	92
Gambar 4.61 Tampilan Masking Dengan Ellipse Tool	92
Gambar 4.62 Hasil Duplicate Masking	92
Gambar 4.63 Rextangle Tool	92
Gambar 4.64 Object Rectangle	93
Gambar 4.65 Setting Parameter	93
Gambar 4.66 Penambahan Efek Repeater	93
Gambar 4.67 Setting Parameter	94
Gambar 4.68 Hasil Setting Parameter	94
Gambar 4.69 Parent Animasi Logo WM Petshop Dengan Null Object	95
Gambar 4.70 Hasil Akhir	95
Gambar 4.71 Mengubah Opacity	95
Gambar 4.72 Mengubah Kembali Opacity	96
Gambar 4.73 Mengklik Stopwatch	96
Gambar 4.74 Menggeser Slider Dan Merubah Parameter	96
Gambar 4.75 Parent Layer	97
Gambar 4.76 Hasil Akhir	97
Gambar 4.77 Menu Iris Wipe	98

Gambar 4.78 Parameter Iris Wipe.....	98
Gambar 4.79 Pengeditan Parameter Iris Wipe.....	99
Gambar 4.80 Hasil Iris Wipe Dengan 1 Solid File	99
Gambar 4.81 Penggeseran Key Fram.....	100
Gambar 4.82 Hasil Akhir Animasi Iris Wipe.....	100
Gambar 4.83 Menu Linear Wipe	101
Gambar 4.84 Merubah Parameter	101
Gambar 4.85 Menggeser Slider Dan Mengganti Parameter	102
Gambar 4.86 Duplicate Solid File.....	102
Gambar 4.87 Hasil Akhir	102
Gambar 4.88 Menu CC Radial Scale Wipe	103
Gambar 4.89 Merubah Parameter	104
Gambar 4.90 Memindah Slider Dan Merubah Parameter.....	104
Gambar 4.91 Hasil Pertama	104
Gambar 4.92 Menduplicate Solid File	105
Gambar 4.93 hasil Akhir.....	105
Gambar 4.94 Menu Add To Adobe Media Encoder Queue.....	106
Gambar 4.95 Setting Output	107
Gambar 4.96 Tombol Play Untuk Rendering.....	107
Gambar 4.97 Proses Rendering.....	107

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Surat Balasan	122
Lampiran Surat Serah Terima Iklan	123
Lampiran Kwitansi Pembayaran	124
Lampiran Bukti Penayangan	125
Lampiran Kuisisioner1	126
Lampiran Kuisisioner 2	127
Lampiran Kuisisioner 3	128
Lampiran Kuisisioner 4	129



INTISARI

WM PETHOP , merupakan toko yang menjual produk dan jasa untuk hewan peliharaan, dan lebih dikenal dengan petshop. Untuk mengenalkan dan promosi kepada masyarakat lebih luas dibutuhkan sebuah sarana media promosi atau iklan.

Salah satu media untuk mempromosikan WM PETHOP adalah dengan sebuah iklan. Iklan multimedia dalam bentuk video merupakan salah satu media yang banyak di gunakan untuk menampilkan suatu produk, karena kebanyakan orang lebih tertarik untuk melihat iklan dengan video daripada media baca seperti koran atau majalah dan sejenisnya.

Dalam iklan ini membuat video dengan menggunakan teknik yaitu livenesshoot dan motion graphic, dengan teknik ini bisa untuk menggabungkan, mengedit kepentingan proses pembuatan iklan tersebut. Oleh karena itu iklan ini diharapkan dapat menjadi langkah yang tepat untuk kemajuan dan perkembangan WM PETHOP.

Kata kunci : Multimedia, Iklan, Motion Graphic, WM PETHOP

ABSTRACT

WM PETHOP, is a store that sells products and services for pets, and is better known as pet shops. To introduce and promote to more people needs a media promotion or advertising tool.

One of the media to promote WM PETHOP is with an advertisement. Multimedia advertising in the form of video is one of the media that often used to display a product, because most people are more interested in seeing advertisements with videos than reading media such as newspapers or magazines and so on.

In this advertisement, the video is made using a technique that is live shoot and motion grapich, dengan teknik ini bisa untuk menggabungkan, edit the interests of the ad creation process. Therefore, this advertisement is expected to be the right step for the progress and development of WM PETHOP

Keywords: Multimedia, Advertising, Motion Graphic, WM PETHOP