

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TELEVISI MAGNETO
HOLIDAYS & JOGJA OUTBOUND YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

I Wayan Wipra Satya Pradana

13.12.7294

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TELEVISI MAGNETO
HOLIDAYS & JOGJA OUTBOUND YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

I Wayan Wipra Satya Pradana

13.12.7294

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TELEVISI MAGNETO
HOLIDAYS & JOGJA OUTBOUND**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

I Wayan Wipra Satya Pradana

13.12.7294

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 April 2017

Dosen Pembimbing,



Mei P. Kurniawan, M. Kom

NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TELEVISI MAGNETO
HOLIDAYS & JOGJA OUTBOUND**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

I Wayan Wipra Satya Pradana

13.12.7294

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 April 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Erni Seniwati, M. Cs.
NIK. 190302231

Mei P. Kurniawan, M. Kom
NIK. 190302187

Ali Mustopa, M. Kom
NIK. 190302192

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 April 2017



DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Erni Seniwati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 4 Mei 2017



I Wayan Wipra Satya Pradana

NIM. 13.12.7294

MOTTO

“A man who doesn't love his family is not a real man”

“Ilmu pengetahuan adalah harta yang tiada habisnya”

“if you never try then what are you doing?”

“Satyam ev jayate”

“kebaikan pasti akan selalu menang”



PERSEMBAHAN

Mengucap rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, skripsi ini akhirnya bisa diselesaikan dengan lancar. Pembuatan skripsi ini tidak lepas dari bantuan beberapa pihak yang telah turut serta dalam mendukung dan membantu hingga terselesaikannya skripsi ini, sehingga pada kali ini penulis ingin mengucapkan rasa terimakasih yang sangat mendalam kepada :

- Tuhan Yang Maha Esa, sang pemilik segalanya dan pemberi izin tertinggi atas skripsi saya ini.
- Kedua orang tua dan seluruh keluarga saya yang selalu mendukung segala usaha, serta dukungan moril yang tidak ada hentinya
- Dosen pembimbing selaku Bapak Mei P. Kurniawan yang dengan sabar memandu dan menuntun saya atas keberhasilan penelitian ini dan dukungan seluruh pihak Universitas Amikom Yogyakarta
- Teman-teman yang selalu ada dan setia memberikan bimbingan dan bantuan di saat ada kendala

Terimakasih yang sebesar-besarnya untuk kalian semua, akhir kata saya persembahkan skripsi ini untuk kalian semua, orang-orang yang saya sayangi. Dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna untuk kemajuan ilmu pengetahuan di masa yang akan datang.

KATA PENGANTAR

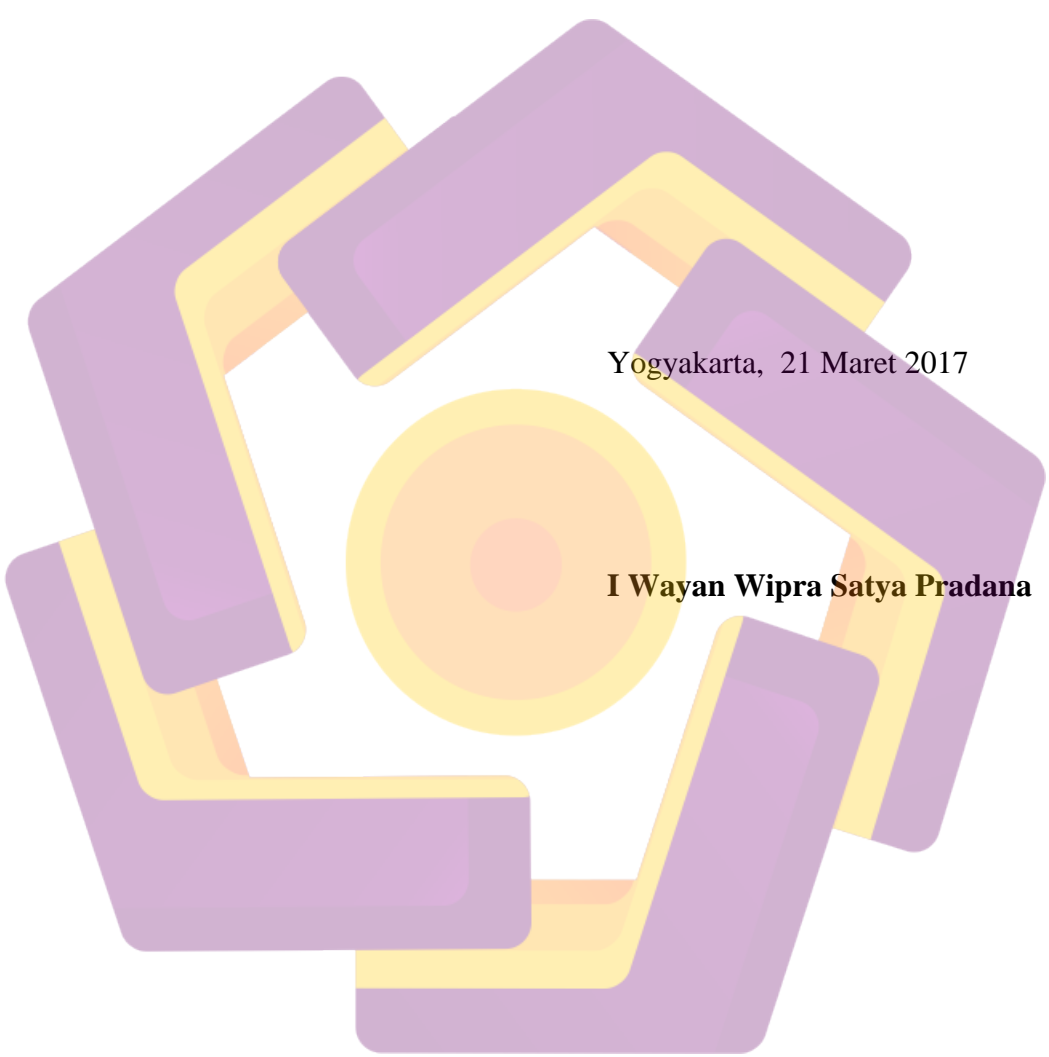
Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya karena berkat Beliau skripsi ini dapat selesai tanpa ada hambatan yang berarti.

Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan program Strata-1 Jurusan Sistem Informasi, Universitas AMIKOM Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar sarjana komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka saya juga menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini. Khususnya kepada:

1. Prof. M. Suyanto, selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Krisnawati, S. Si, MT selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Mei P. Kurniawan, M. Kom, selaku Dosen Pembimbing Skripsi sekaligus Dosen Penguji.
4. Erni Seniwati, M. Sc. dan Ali Mustopa, M. Kom. Selaku Dosen Penguji.
5. Kedua orang tua saya yang tidak lelah-lelahnya mendoakan putranya hingga bisa menyelesaikan skripsi ini.
6. Perusahaan Magneto Holidays & Jogja Outbound, selaku perusahaan yang sudah bersedia untuk dijadikan objek penelitian
7. Seluruh dosen Universitas Amikom Yogyakarta.
8. Seluruh teman-teman sejurusan Sistem Informasi 2013. Semangat kalian luar biasa dahsyatnya

Demikian yang bisa saya sampaikan. Beribu terimakasih dan maaf saya sampaikan jika ada kesalahan yang tentu nya tidak disengaja. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.



Yogyakarta, 21 Maret 2017

I Wayan Wipra Satya Pradana

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
1 BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.5.2 Metode Analisis.....	4
1.5.3 Metode Perancangan.....	4
1.5.4 Metode Implementasi	5
1.5.5 Metode <i>Testing</i>	5
1.6 Sistematika Penulisan	5
2 BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Konsep Dasar Iklan.....	9
2.2.1 Pengeritan Iklan.....	9
2.2.2 Tujuan Iklan.....	9

2.2.3	Jenis Iklan	11
2.3	Multimedia.....	13
2.3.1	Sejarah Multimedia.....	13
2.3.2	Definisi Multimedia.....	14
2.3.3	Elemen Multimedia	14
2.4	Animasi.....	16
2.4.1	Definisi Animasi.....	16
2.4.2	Animasi Komputer.....	16
2.4.3	Animasi 2D dan Animasi 3D.....	17
2.4.4	Prinsip Dasar Animasi	19
2.5	Video.....	28
2.5.1	Definisi Video.....	28
2.5.2	Format File Video.....	28
2.5.3	Standar File Video	30
2.6	Tahap Memproduksi Iklan.....	31
2.5.1	Pra Produksi.....	31
2.5.2	Produksi	31
2.5.3	Pasca Produksi.....	31
3	BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	32
3.1	Tinjauan Umum Perusahaan.....	32
3.1.1	Profil Jogja Outbound & Magneto Holidays.....	32
3.1.2	Layanan Unggulan dari Magneto Holidays & Jogja Outbound	32
3.1.3	Logo Magneto Holidays & Jogja Outbound.....	33
3.2	Analisis	33
3.2.1	Analisis SWOT.....	33
3.2.2	Analisis Kebutuhan.....	35
3.3	Perancangan Video Iklan	38
3.3.1	Ide Video Iklan	38
3.3.2	Rancangan Naskah.....	39
3.3.3	Rancangan Storyboard.....	39

4	BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	43
4.1	Proses Produksi.....	43
4.1.1	Proses Menggambar (<i>Drawing</i>).....	43
4.1.2	Pewarnaan (<i>Coloring</i>).....	46
4.1.3	Pengumpulan Gambar	53
4.2	Proses Pasca Produksi.....	57
4.2.1	<i>Compositing</i>	57
4.2.2	Rekaman Narasi (<i>Recording</i>)	69
4.2.3	<i>Rendering</i>	73
4.3	Pembahasan	79
5	BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	80
5.1	Kesimpulan	80
5.2	Saran	80
6	DAFTAR PUSTAKA	81

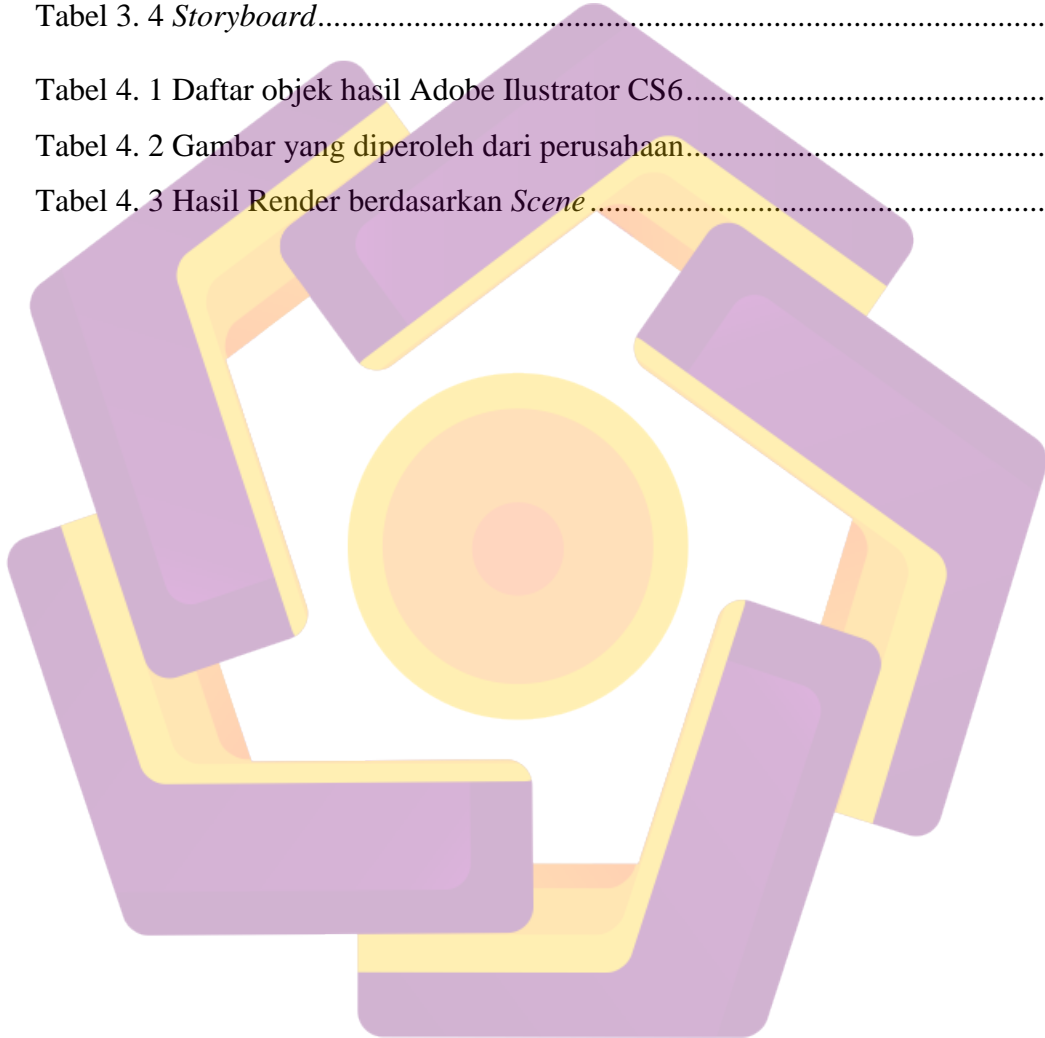
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Spongebob Animasi 2D	18
Gambar 2. 2 Spongebob Animasi 3D	18
Gambar 2. 3 <i>Squash and Stretch</i>	19
Gambar 2. 4 <i>Anticipation</i>	20
Gambar 2. 5 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	21
Gambar 2. 6 <i>Secondary Action</i>	21
Gambar 2. 7 <i>Timing</i>	22
Gambar 2.8 <i>Exaggeration</i>	23
Gambar 2.9 <i>Slow In & Slow Out</i>	24
Gambar 2.10 <i>Stagging</i>	25
Gambar 2.11 <i>Straight Ahead Action</i>	25
Gambar 2.12 <i>Pose to Pose</i>	26
Gambar 2.13 <i>Arcs</i>	26
Gambar 2.14 <i>Appeal</i>	27
Gambar 3.1 Logo Magento Holidays	33
Gambar 3.2 Logo Jogja Outbound	33
Gambar 4. 1 Icon Adobe Illustrator CS6.....	44
Gambar 4. 2 Proses pembuatan halaman baru	44
Gambar 4. 3 Hasil pembuatan halaman baru	45
Gambar 4.4 <i>Pen Tool</i>	45
Gambar 4.5 <i>Rectangle Tool</i>	46
Gambar 4. 6 Hasil objek yang sudah dibuat	46
Gambar 4. 7 <i>Fill & Stroke</i>	47
Gambar 4. 8 <i>Color Picker</i>	47
Gambar 4. 9 Objek yang sudah diwarnai	48
Gambar 4. 10 Hasil file yang sudah disimpan format .ai.....	49
Gambar 4. 17 Membuat <i>project</i> baru	58
Gambar 4. 18 Membuat <i>Composition</i> baru	58

Gambar 4. 19 Mengelompokkan <i>file</i> berdasarkan jenisnya	59
Gambar 4. 20 Mengimpor objek ke Adobe After Effect	60
Gambar 4. 21 Memindahkan objek ke jendela <i>timeline</i>	61
Gambar 4. 22 Terlihat perpindahan posisi anak.....	62
Gambar 4. 23 Pergerakan Logo Jogja Outbound dari tengah ke kiri atas.....	63
Gambar 4. 24 Menampilkan foto saat berlangsungnya kegiatan	64
Gambar 4. 25 Pesawat menyapu logo Magneto dan Indonesia	65
Gambar 4. 26 Alamat Jogja Outbound dan kontak yang bisa dihubungi.....	66
Gambar 4. 27 Menampilkan alamat web jogjaoutbound.net	67
Gambar 4. 28 Menerapkan teknik Masking	68
Gambar 4. 29 Branding Jogja Outbound.....	69
Gambar 4. 11 Membuat <i>File Audio</i> baru di Adobe Audition CS6.....	70
Gambar 4. 12 Tombol <i>Record</i> untuk merekam suara	70
Gambar 4. 13 Hasil perekaman suara narasi video	71
Gambar 4. 14 Hasil file setelah dB diatur	71
Gambar 4. 15 Menyimpan file yang sudah selesai	72
Gambar 4. 16 Pengaturan detail file sebelum disimpan.....	73
Gambar 4. 30 Menambahkan <i>Composition</i> ke jendela <i>Render</i>	74
Gambar 4. 31 <i>Composition</i> berhasil ditambahkan	74
Gambar 4. 32 Mengatur ekstensi dan codec video	75
Gambar 4. 33 Menentukan lokasi hasil render.....	76
Gambar 4. 34 Proses <i>Render</i>	77

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Perangkat Lunak	36
Tabel 3. 2 Perangkat Keras	37
Tabel 3. 3 Kebutuhan Sumber Daya Manusia	37
Tabel 3. 4 <i>Storyboard</i>	40
Tabel 4. 1 Daftar objek hasil Adobe Illustrator CS6.....	49
Tabel 4. 2 Gambar yang diperoleh dari perusahaan.....	54
Tabel 4. 3 Hasil Render berdasarkan <i>Scene</i>	77



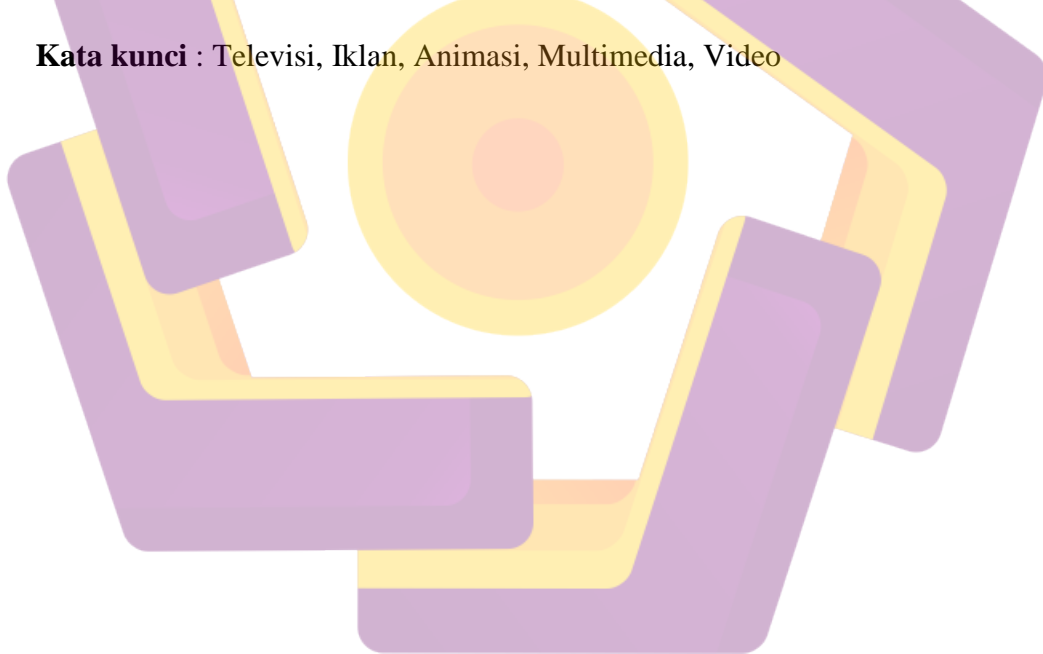
INTISARI

Saat ini kita sudah memasuki era digital dimana semua informasi mudah didapat secara instan. Sudah saatnya kita memanfaatkan perkembangan teknologi dengan maksimal salah satu caranya ialah memanfaatkan keberadaan media televisi sebagai sarana promosi suatu produk. Karena semakin masifnya persaingan di bidang usaha maka semua pihak harus menemukan cara yang jitu untuk mengenalkan jasa maupun barangnya

Penulis menganalisa dan merancang sebuah iklan televisi yang dibangun dengan menggunakan teknik animasi 2D, dengan tahapan analisis meliputi analisis kelebihan, kelemahan, peluang dan ancaman atau sering juga disebut analisis SWOT. Kombinasi dari berbagai elemen multimedia seperti gambar, teks, audio dan efek-efek khusus yang dipadukan menjadi sebuah iklan televisi berupa video dapat digunakan untuk mendongkrak popularitas suatu perusahaan.

Dari penelitian ini mampu menghasilkan sebuah iklan televisi yang sangat efisien dari segi tenaga dan biaya, isinya mudah dipahami oleh masyarakat serta mampu menghadirkan inovasi baru dalam dunia periklanan.

Kata kunci : Televisi, Iklan, Animasi, Multimedia, Video



ABSTRACT

We are now entering a digital era where all information is easily available instantly. It is time we take advantage of technological developments with maximum effort and one of the way is to utilize the existence of television media as a means of promotion of a product. Because of the increasingly massive competition in the field of business, all parties must find a surefire way to introduce services and goods

The author analyzes and designs a television advertisement built using 2D animation techniques, with analysis stages including analysis of strengths, weaknesses, opportunities and threats or often called SWOT analysis. The combination of various multimedia elements such as images, text, audio and special effects combined into a television commercial in the form of video can be used to boost the popularity of a company.

From this research is able to produce a television advertisement that is very efficient in terms of energy and cost, its contents easily understood by the community and able to present new innovations in the world of advertising.

Keywords : *Television, Advertisements, Animation, Multimedia, Video*

