

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TV DENGAN VIDEO
INFOGRAPHIC PADA RUMAH MAKAN BEBEK NUSANTARA
KOTA KEBUMEN**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Indah Tri Mainawati

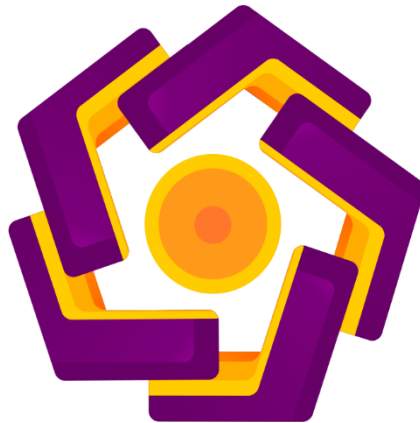
14.01.3443

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TV DENGAN VIDEO
INFOGRAPHIC PADA RUMAH MAKAN BEBEK NUSANTARA
KOTA KEBUMEN**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Program Diploma – Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

Indah Tri Mainawati

14.01.3443

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TV DENGAN VIDEO
INFOGRAPHIC PADA RUMAH MAKAN BEBEK NUSANTARA**

KOTA KEBUMEN

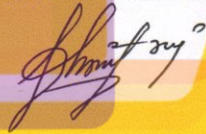
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Indah Tri Mainawati

14.01.3443

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 03 Mei 2017

Dosen Pembimbing,



Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197

PENGESAHAN
TUGAS AKHIR
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TV DENGAN VIDEO
INFOGRAPHIC PADA RUMAH MAKAN BEBEK NUSANTARA
KOTA KEBUMEN

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Indah Tri Mainawati

14.01.3443

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Mei 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 23 Mei 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, penelitian Tugas Akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam penelitian 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, 18 Mei 2017



Indah Tri Mainawati

NIM. 14.01.3443

MOTTO

“ Don’t be afraid to be awesome. Sometimes being weird and different is good.

*When you think you’re working hard, there is always someone else working
harder, so always be yourself and know your stuff”*

(Jacqueline Maclnnes Wood)

*“ For me, past and future is not important. Present is most important to me. I
always do concert as if there is no tomorrow ”*

(Girl’s Generation’s – Taeyeon – 2017)

“Nothing is impossible, the word itself says ‘I’m possible’ ”

(Audrey Hepburn)

*“Do the best, get the best, and be the best. But don’t ever think you are always
better than everyone”*

(Indah Tri Mainawati – 2017)

PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT karena telah berhasil menyerahkan Tugas Akhir ini. Saya persembahkan Tugas Akhir ini untuk :

- Mama dan Bapa tercinta yang selalu mendoakan, merawat, memberi semangat, mendukung, serta membesarkan saya dengan penuh kasih sayang.
- Untuk Kakak dan Kakak Ipar yang senantiasa memberikan dukungan dan bantuan selama ini.
- Dosen Pembimbing Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom yang telah membimbing dan mengarahkan dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
- Teman-teman di Universitas Amikom Yogyakarta yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.
- Terkhusus teman-teman kelas 14 D3TI 03 atas doa dan dukungannya selama ini.
- Pihak Rumah Makan Bebek Nusantara Kota Kebumen yang telah bersedia memberikan kontribusi untuk pembuatan Tugas Akhir ini.

TERIMAKASIH...

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul **“Perancangan dan Pembuatan Iklan TV dengan video *Infographic* pada Rumah Makan Bebek Nusantara Kota Kebumen”**

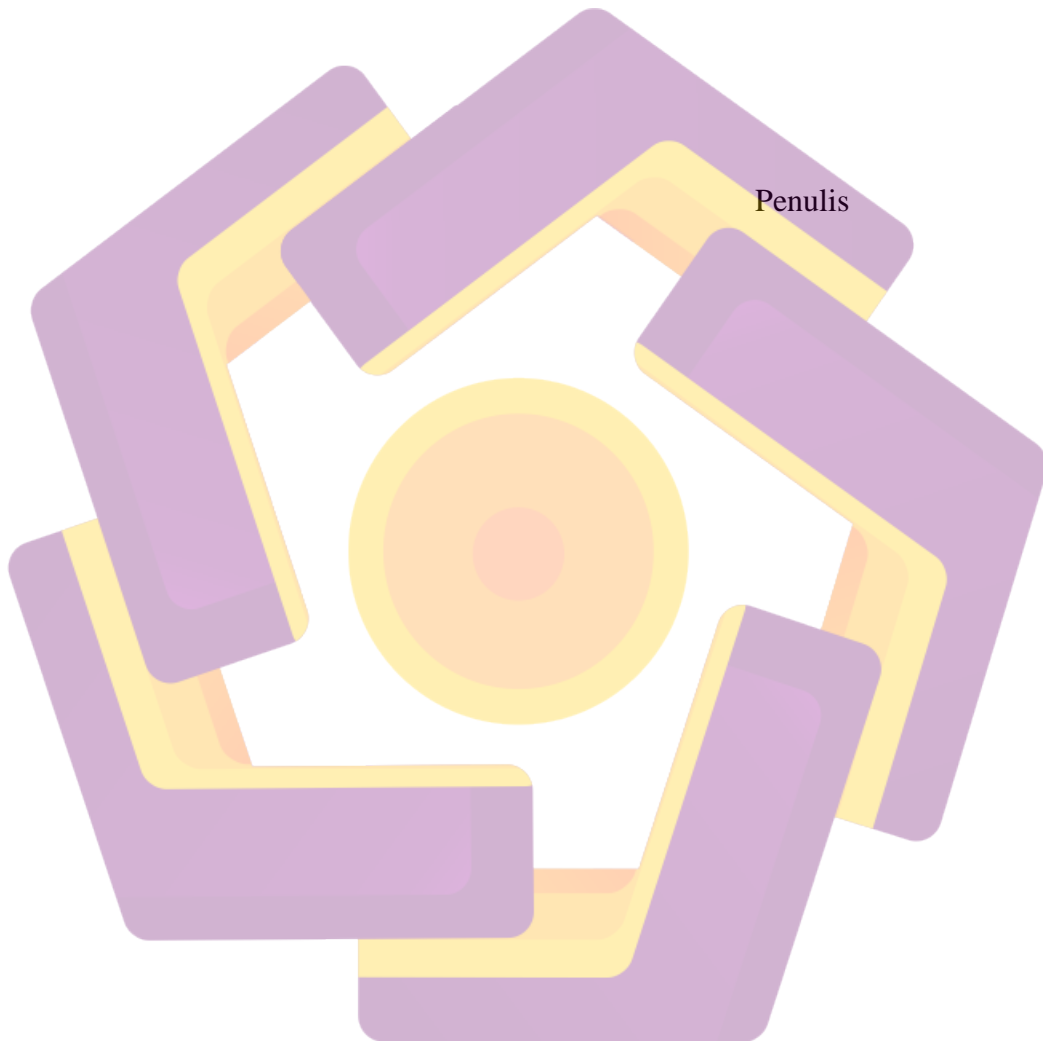
Penulisan Tugas Akhir ini dimaksudkan untuk memenuhi syarat kelulusan program D-3 Teknik Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

Selesainya Tugas Akhir ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan dorongan moril, materiil maupun spiritual dan juga bimbingan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng. selaku ketua program studi D-3 Teknik Informatika.
3. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
4. Seluruh dosen, staff maupun karyawan Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Kedua orang tua saya dan keluarga yang telah mendoakan dan mendukung selama ini.
6. Teman-teman Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan dukungan.
7. Ibu Naela Arini selaku supervisor yang berhubungan langsung dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini.

Akhir kata penulis berharap semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca. Penulis menyadari pembuatan Tugas Akhir ini kurang dari sempurna. Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan Tugas Akhir ini.

Yogyakarta, 18 Mei 2017



DAFTAR ISI

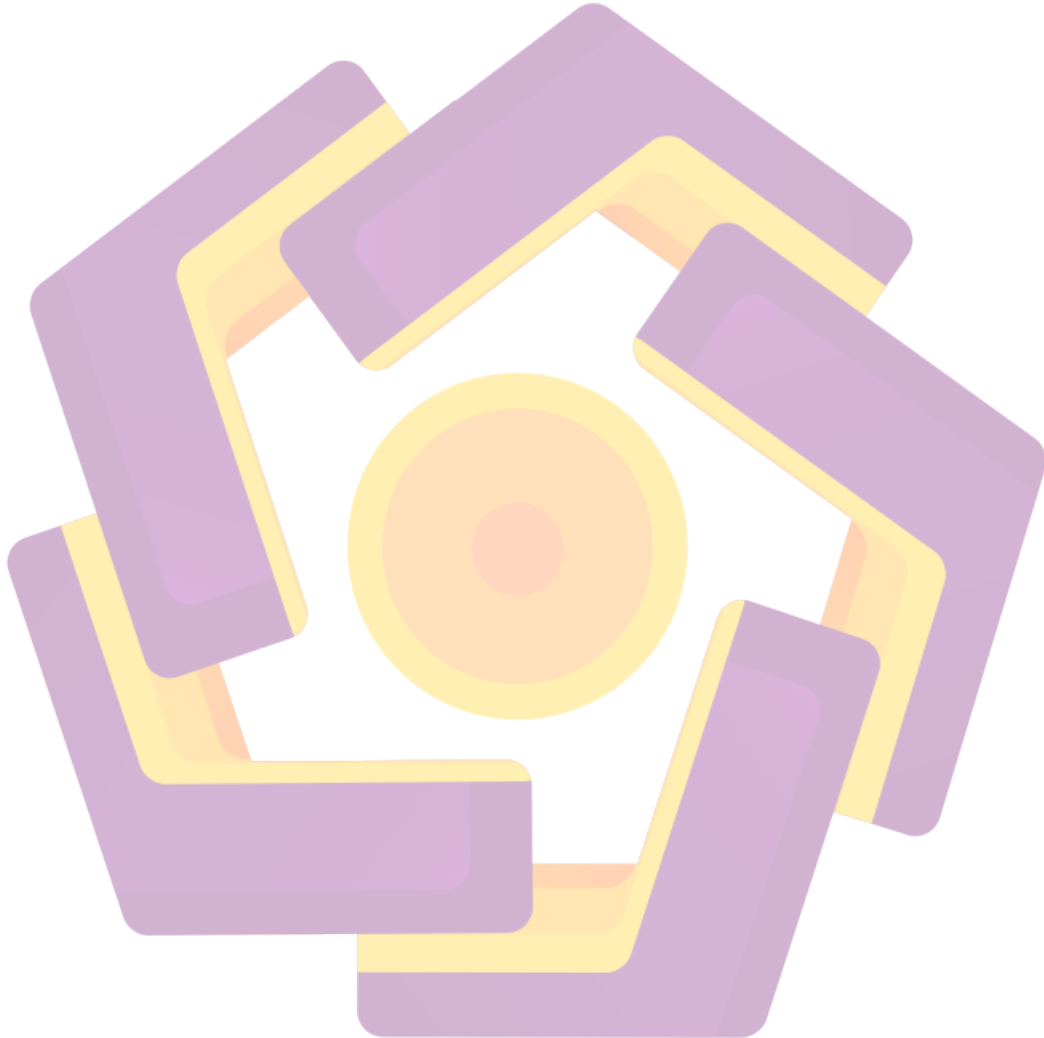
HALAMAN JUDUL.....	I
PERSETUJUAN.....	II
PENGESAHAN.....	III
PERNYATAAN.....	IV
MOTTO.....	V
PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR.....	VII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR TABEL.....	XII
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
<i>ABSTRACT</i>	XVI
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3 BATASAN MASALAH.....	2
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN.....	3
1.5 METODE PENELITIAN.....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Metode Analisis.....	5
1.5.3 Metode Perancangan.....	5
1.5.4 Metode Pengembangan.....	5
1.5.5 Metode Testing.....	6
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN.....	6

BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.2 LANDASAN TEORI	10
2.2.1 Pengertian Multimedia	10
2.2.2 Pengertian Iklan	11
2.2.3 Sejarah Iklan di Televisi.....	11
2.2.4 Strategi Iklan	11
2.2.2 Definisi Animasi	15
2.2.3 Animasi 2D	22
2.2.4 Definisi <i>Motion Graphic</i>	24
2.2.5 Definisi <i>Infographic</i>	25
2.2.6 Jenis-jenis <i>Infographic</i>	25
2.2.7 Warna	26
2.2.8 Alur Produksi Multimedia.....	29
BAB III PERANCANGAN	30
3.1 TINJAUAN UMUM RUMAH MAKAN BEBEK NUSANTARA	30
3.1.1 Sejarah Singkat.....	30
3.1.2 Visi dan Misi	30
3.1.3 Struktur Organisasi.....	30
3.2 HASIL ANALISA.....	31
3.2.1 Observasi.....	31
3.2.2 Wawancara.....	35
3.2.3 Solusi.....	37
3.3 KEBUTUHAN INFORMASI.....	40
3.4 ANALISA KEBUTUHAN	41
3.4.1. Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	41
3.4.2. Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	41
3.5 TAHAP PRA-PRODUKSI.....	43
3.5.1 Konsep.....	43
3.5.2 Naskah.....	44
3.5.3 Storyboard	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	55

4.1	ALUR PRODUKSI	55
4.2	TAHAP PRODUKSI.....	57
4.2.1	Pembuatan File Baru	57
4.2.2	Design Object.....	58
4.2.3	Background	62
4.2.4	Coloring.....	63
4.2.5	Motion.....	64
4.2.6	Audio Customizing	72
4.2.7	Compositing dan Final Rendering.....	73
4.3	TESTING DENGAN SKALA LIKERT	75
4.4	DOKUMENTASI.....	78
BAB V PENUTUP		80
5.1	KESIMPULAN.....	80
5.2	SARAN.....	80
DAFTAR PUSTAKA		82
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Naskah Iklan.....	44
Tabel 3.2	Storyboard.....	48
Tabel 4.1	Rekapitulasi <i>Testing</i>	75



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	<i>Anticipation</i>	15
Gambar 2.2	<i>Squash and Stretch</i>	16
Gambar 2.3	<i>Staging</i>	16
Gambar 2.4	<i>Straight-ahead dan Pose-to-pose</i>	17
Gambar 2.5	<i>Follow-through dan Overlapping action</i>	18
Gambar 2.6	<i>Slow-in Slow-out</i>	18
Gambar 2.7	<i>Arcs</i>	19
Gambar 2.8	<i>Secondary Action</i>	19
Gambar 2.9	<i>Timing</i>	20
Gambar 2.10	<i>Exaggeration</i>	21
Gambar 2.11	<i>Solid Drawing</i>	21
Gambar 2.12	<i>Appeal</i>	22
Gambar 2.13	CMYK dan RGB	26
Gambar 2.14	<i>Color Pallete</i>	27
Gambar 2.15	<i>Color Pallete 2</i>	27
Gambar 2.16	<i>Pastel tone</i>	28
Gambar 3.1	Lokasi strategis RM. Bebek Nusantara	31
Gambar 3.2	RM. Bebek Nusantara tepat dibibir Jalan	32
Gambar 3.3	Menyediakan kipas angin	32
Gambar 3.4	Promo yang pernah ditawarkan	33
Gambar 3.5	Fasilitas Rumah Makan	34
Gambar 3.6	Suasana Rumah Makan	35
Gambar 3.7	Karyawan yang sedang bertugas	35
Gambar 3.5	<i>Thinking</i>	38
Gambar 3.6	<i>Waiter</i>	38
Gambar 4.1	New Document	57
Gambar 4.2	Layout scene 2-1	58
Gambar 4.3	<i>Tools</i>	58
Gambar 4.4	Layout scene 2-2	59

Gambar 4.1	New Document.....	60
Gambar 4.2	Layout scene 2-1	60
Gambar 4.3	<i>Tools</i>	61
Gambar 4.4	Layout scene 2-2	61
Gambar 4.9	<i>Repeater</i>	62
Gambar 4.10	<i>Background</i>	63
Gambar 4.11	Objek dengan warna pastel	63
Gambar 4.12	Composition Settings	64
Gambar 4.13	<i>Motion</i> dengan masking	65
Gambar 4.14	<i>Keyframe</i> pada masking	65
Gambar 4.15	<i>Easy ease</i>	66
Gambar 4.16	<i>Time control</i>	67
Gambar 4.17	<i>Slider Control</i>	68
Gambar 4.18	<i>Slider control 2</i>	68
Gambar 4.19	Value pada layer Hour.....	68
Gambar 4.20	Hasil akhir expression	69
Gambar 4.21	Panel <i>Render Queue</i>	70
Gambar 4.22	<i>Output Module Setting</i>	71
Gambar 4.23	<i>Output Rendering</i>	72
Gambar 4.24	<i>Audio Customizing</i>	72
Gambar 4.25	<i>Compositing</i>	73
Gambar 4.26	<i>Final Rendering</i>	74
Gambar 4.27	Hasil Final	75
Gambar 4.28	Revisi Scene 5-3.....	78
Gambar 4.29	Revisi Scene 6-1	78
Gambar 4.30	Revisi Scene 9-1.....	79

INTISARI

Rumah Makan Bebek Nusantara merupakan rumah makan berkonsep tradisional yang menyediakan berbagai macam olahan khas nusantara dengan harga yang murah dan rasa yang menjanjikan. Restoran yang mulai mengembangkan sayapnya ini, membutuhkan sarana informasi dan promosi yang lebih mudah menjangkau masyarakat untuk lebih meningkatkan reputasi. Tidak dipungkiri lagi, saat ini bukanlah saat dimana media promosi dapat dilakukan dengan mulut ke mulut ataupun telinga ke telinga.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat dewasa ini, mempengaruhi seluruh lapisan masyarakat, baik muda maupun lanjut usia. Dimanjakan dengan kemudahan dan serba instan. Media promosi cetak sudah mulai jarang dilirik karena menghabiskan banyak tenaga dan juga biaya.

Dengan mengusung kemodernitasan yang terpengaruh globalisasi, Infografis merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk memvisualisasikan data-data dan profil restoran dengan berbasis animasi 2 dimensi, tanpa mengurangi informasi ataupun data. Penerapan teknik motion grafik pada perancangan infografis ini, diharapkan dapat menyampaikan pesan promosi yang lebih mendalam untuk pengunjung maupun pelanggan yang datang.

Kata Kunci: Iklan, Animasi 2D, Infografis

ABSTRACT

Rumah Makan Bebek Nusantara is a traditional concept restaurant that provides a wide range of typical Indonesian taste processed at a cheap price and good taste. This restaurant is beginning to develop, requires informations and promotions that more easily reach the community to further enhance its reputation. No doubt, now is not the time when the media campaign can be done by word of mouth or ear to ear.

Increasingly rapid technological development today, affecting all levels of society, both young and elderly. Pampered with ease and almost instantaneous. Print media campaign has begun rarely glimpsed since spent a lot of energy and costs.

By carrying modernity affected globalization, Infographics is one of many ways that can be used to visualize data and profile-based restaurant with a 2-dimensional animation, without prejudice to the information or data. Application of motion graphic techniques in the design of this infographic, is expected to deliver more in-depth promotional messages to visitors and customers.

Keyword: *Commercial, 2d Animation, Infographic*

