

RANCANG BANGUN IKLAN R2M CAFÉ JAMBI PADA VIDEOTRON

SKRIPSI



disusun oleh

Rangga Gunadi

14.12.7848

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

RANCANG BANGUN IKLAN R2M CAFÉ JAMBI PADA VIDEOTRON

SKRIPSI

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



disusun oleh

Rangga Gunadi

14.12.7848

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

RANCANG BANGUN IKLAN R2M CAFÉ JAMBI PADA VIDEOTRON

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rangga Gunadi

14.12.7848

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 13 Februari 2018

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

RANCANG BANGUN IKLAN R2M CAFÉ JAMBI PADA VIDEOTRON

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rangga Gunadi

14.12.7848

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 12 Februari 2018

Susunan Dewan Penguji

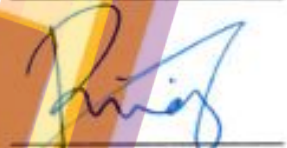
Nama Penguji

Tanda Tangan

Tonny Hidavat, M.Kom
NIK. 190302182



M. Rudvanto Arief, S.T, M.T
NIK. 190302098



Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 Februari 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 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, 19 Februari 2018



Rangga Gunadi

NIM. 14.12.7848

MOTTO

**"BERSEMANGATLAH ATAS HAL-HAL YANG BERMANFAAT BAGIMU
MINTALAH PADA ALLAH, JANGAN ENKKAU LEMAH"**

-HR. MUSLIM-



PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT, atas limpahan rahmat dan hidayaknya. Alhamdulillah skripsi ini bisa diselesaikan dengan sebaik – baiknya. Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orangtua saya, Bapak dan Ibu yang selalu memberikan dukungan, nasehat, motivasi, materi dan telah mengirimkan do'a yang tak henti – hentinya kepada anaknya.
2. Dosen pembimbing yang gokil Bapak Tonny Hidayat yang telah sabar dalam membimbing, memberikan banyak ilmu serta selalu meluangkan waktu.
3. Pihak R2M Café Jambi yang bersedia untuk memberikan tempat izin penelitian skripsi ini.
4. Keluarga besar S1SI-01 angkatan 2014 terimakasih sudah memberikan semangat, motivasi dan do'a sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Terimakasih juga untuk teman – teman INDEHOY yang sudah memberikan semangat dan selalu mengingatkan untuk tidak main game terus.
6. Terimakasih juga buat semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu – persatu Atas do'a, dukungan, motivasi, dan bantuannya selama ini.
7. Keluarga Besar UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kehadiran tuhan yang maha esa atas karunia yang telah dianugerahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Rancang Bangun Iklan R2M Café Pada Videotron” dengan baik dan tepat waktu.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-nya kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan pekerjaan skripsi ini dengan baik dan lancar.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, MT. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom. selaku dosen pembimbing skripsi yang selalu meluangkan waktu dan memberikan ilmu, bimbingan serta arahan kepada saya.
5. Bapak dan Ibu Dosen UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya selama penulis kuliah.

6. Bapak, Ibu, Adik dan segenap orang tercintayang telah memberikan do'a dan dukungannya dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Sahabat, Teman, dan semua saudara serta pihak semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu sehingga terselesaikannya skripsi ini.

Semoga semua bentuk dukungan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan yang lebih mulia di sisi Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam menyusun skripsi ini karena terbatasnya pengetahuan dan pengalaman penulis. Kritik dan saran yang membangun senantiasa diharapkan demi kebaikan Skripsi ini. Sehingga Skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penulis khususnya.

Yogyakarta, 13 Februari 2018

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
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	2
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	3
1.6 METODE PENELITIAN	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Analisis	5
1.6.3 Metode Perancangan	5
1.6.4 Metode Pengembangan	5
1.6.5 Metode Testing.....	6
1.6.6 Metode Implementasi.....	6
1.6.7 Metode Evaluasi.....	6
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	8

2.2	MULTIMEDIA.....	9
2.2.1	Definisi Multimedia	9
2.2.2	Elemen Multimedia.....	10
2.3	PRINSIP – PRINSIP ANIMASI.....	16
2.3.1	Solid Drawing	16
2.3.2	Timing & Spacing.....	16
2.3.3	Squash & Stretch.....	17
2.3.4	Anticipation.....	17
2.3.5	Slow In and Slow Out	18
2.3.6	Arcs	18
2.3.7	Secondary Action.....	19
2.3.8	Follow Trough and Overlapping Action.....	19
2.3.9	Straight Ahead Action and Pose to Pose.....	20
2.3.10	Staging	21
2.3.11	Appeal	21
2.3.12	Exaggeration	21
2.4	IKLAN.....	22
2.4.1	Definisi Iklan.....	22
2.4.2	Tujuan Iklan	22
2.4.3	Jenis – Jenis Iklan	23
2.4.4	Strategi Pembuatan Iklan	25
2.5	MOTION GRAPHIC	27
2.5.1	Definisi Motion Graphic	27
2.5.2	Sejarah Motion Graphic	28
2.5.3	Elemen – Elemen Motion Graphic.....	29
2.5.4	Karakteristik Motion Graphic	29
2.6	VIDEOTRON.....	31
2.6.1	Definisi Videotron.....	31
2.6.2	Klasifikasi Videotron	31
2.6.3	Perbedaan Videotron Outdoor dan Indoor	33
2.7	PERENCANAAN DAN PRODUKSI IKLAN	35

2.7.1	Tahap PraProduksi	35
2.7.2	Tahap Produksi	37
2.7.3	Tahap PascaProduksi	37
2.8	METODE ANALISIS	38
2.8.1	Analisis Semiotic	38
2.8.2	Analisis Kebutuhan	40
2.9	METODE TESTING	40
2.9.1	Alpha / Beta Testing.....	40
2.10	PENGOLAHAN DATA KUISIONER.....	41
2.10.1	Definisi Kuisioner	41
2.10.2	Skala Likert	42
2.10.3	Menentukan Interval	42
2.10.4	Rumus Persentase	43
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		45
3.1	TINJAUAN UMUM.....	45
3.1.1	Gambaran Umum Videotron.....	45
3.1.2	Titik Lokasi Videotron Jambi	47
3.1.3	Gambaran Umum R2M Café	49
3.1.4	Keunggulan R2M Café	50
3.1.5	Logo R2M Café	51
3.2	PENGUMPULAN DATA	52
3.2.1	Data Wawancara	52
3.2.2	Data Observasi	53
3.2.3	Data Studi Pustaka	54
3.3	ANALISIS.....	55
3.3.1	Analisis Semiotic	55
3.3.2	Analisis Kebutuhan	56
3.4	MEDIA PENYAMPAIAN IKLAN	60
3.5	TAHAP PERANCANGAN	61
3.5.1	Pra Produksi Iklan.....	61
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		68

4.1	PRODUKSI	68
4.1.1	Pembuatan Asset	69
4.1.2	Background dan Foreground.....	74
4.1.3	Pembuatan Video dengan Adobe After Effect CC	75
4.1.4	Dubbing.....	80
4.1.5	Sound Editing.....	80
4.2	PASCA PRODUKSI.....	84
4.2.1	Compositing	84
4.2.2	Mengubah Format File Audio Menjadi *.mp4	85
4.2.3	Rendering	86
4.3	HASIL AKHIR PRODUKSI	87
4.4	HASIL PENGUJIAN DAN PEMBAHASAN	88
4.4.1	Testing.....	88
4.4.2	Evaluasi	91
4.4.3	Kuisisioner	93
4.4.4	Hasil Review Uji Masyarakat Umum	95
4.4.5	Pembahasan.....	98
4.5	IMPLEMENTASI.....	102
4.5.1	Implementasi pada Videotron Jambi.....	102
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		104
5.1	KESIMPULAN.....	104
5.2	SARAN.....	105
DAFTAR PUSTAKA		107
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

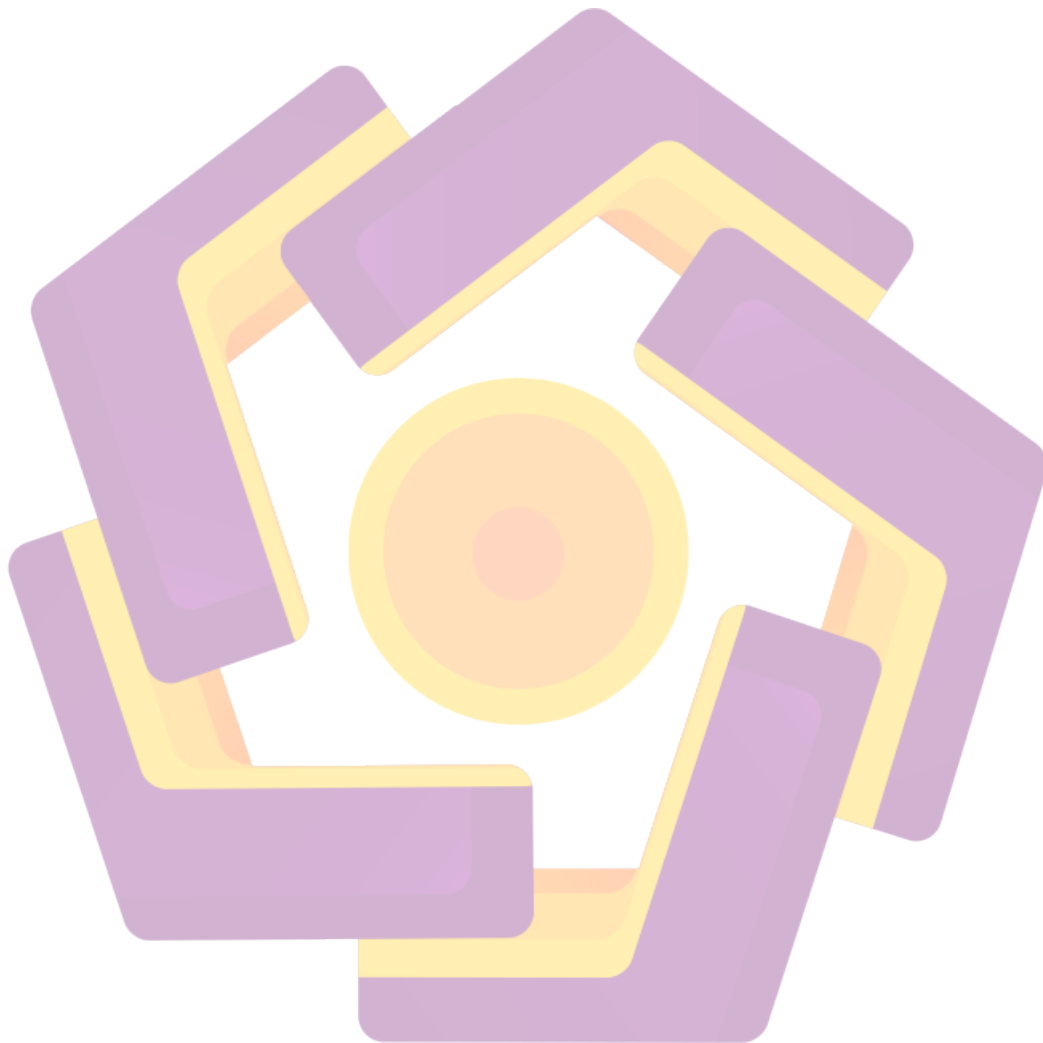
Tabel 2.1 Contoh Pengkategorian Skor Jawaban.....	43
Tabel 2.2 Contoh Kriteria Rumus Persentase	44
Tabel 3.1 Syarat Penayangan Videotron.....	46
Tabel 3.2 Perangkat Keras	57
Tabel 3.3 Perangkat Lunak	58
Tabel 3.4 Naskah Video Iklan.....	62
Tabel 3.5 Pembuatan Storyboard	65
Tabel 4.1 Hasil Asset	73
Tabel 4.2 Hasil Testing Pertama (Alpha Test).....	89
Tabel 4.3 Hasil Testing Kedua (Beta Test).....	90
Tabel 4.4 Kuisioner Penilaian Video Iklan Motion Graphic R2M Café	93
Tabel 4.5 Interval Uji Pihak Masyarakat Umum	95
Tabel 4.6 Uji Masyarakat Umum.....	96
Tabel 4.7 Pembahasan 12 Prinsip Dasar Animasi	98
Tabel 4.8 Pembahasan Kebutuhan Fungsional	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Solid Drawing	16
Gambar 2.2 Timing and Spacing	17
Gambar 2.3 Squash and Stretch	17
Gambar 2.4 Anticipation	18
Gambar 2.5 Slow in and Slow out	18
Gambar 2.6 Arcs	19
Gambar 2.7 Secondary Action	19
Gambar 2.8 Follow Trough and Overlapping Action	20
Gambar 2.9 Straigh Ahead Action and Pose to Pose	20
Gambar 2.10 Staging	21
Gambar 2.11 Appeal	21
Gambar 2.12 Exaggeration	22
Gambar 2.13 Contoh Motion Graphic Pak Long Café	27
Gambar 2.14 Contoh Motion Graphic 1	30
Gambar 2.15 Contoh Motion Graphic 2	30
Gambar 2.16 Contoh Videotron Outdoor	34
Gambar 2.17 Contoh Videotron Indoor	35
Gambar 2.18 Contoh Storyboard	37
Gambar 3.1 Sistem Penayangan dan Budget Videotron	46
Gambar 3.2 Peta Titik Lokasi Videotron Jambi	47
Gambar 3.3 Titik Lokasi Videotron Simpang Jelutung 1, Jambi	47
Gambar 3.4 Lokasi Videotron Simpang Jelutung 2, Jambi	48
Gambar 3.5 Lokasi Videotron Simpang Mangga, Jambi	48
Gambar 3.6 Lokasi Videotron Pertigaan Sipin, Jambi	49
Gambar 3.7 Lokasi R2M Café	50
Gambar 3.8 Tempat untuk Meeting yang Santai	50
Gambar 3.9 Suasana Meeting Dan Ulang Tahun	51
Gambar 3.10 Logo R2M Café	51
Gambar 3.11 Brosur R2M Café	53

Gambar 4.1 Bagan Penggunaan Software.....	68
Gambar 4.2 Tampilan Pen Tool.....	69
Gambar 4.3 Tampilan Shape Tool.....	69
Gambar 4.4 Tampilan New File.....	70
Gambar 4.5 Membuat Gedung Menggunakan Shape Tool.....	71
Gambar 4.6 Objek Dipisah Menjadi Layer yang Berbeda.....	71
Gambar 4.7 Tampilan Coloring.....	72
Gambar 4.8 Tampilan Save File.....	72
Gambar 4.9 Tampilan Berkas Asset.....	73
Gambar 4.10 Scene 1.....	75
Gambar 4.11 Scene 2.....	76
Gambar 4.12 Scene 3.....	76
Gambar 4.13 Scene 4.....	77
Gambar 4.14 Scene 5.....	77
Gambar 4.15 Scene 6.....	78
Gambar 4.16 Scene 7.....	78
Gambar 4.17 Scene 8.....	79
Gambar 4.18 Scene 9.....	79
Gambar 4.19 Tampilan Adobe Audition CC.....	80
Gambar 4.20 Tampilan Rekaman Suara.....	81
Gambar 4.21 Menambahkan Effect Noice Reduction.....	81
Gambar 4.22 Tampilan Effect Normalize.....	82
Gambar 4.23 Tampilan Effect Dinamic Processing.....	82
Gambar 4.24 Tampilan Effect Hard Limiter.....	83
Gambar 4.25 Tampilan Export File.....	83
Gambar 4.26 Membuat Composition Baru Adobe After Effect CC.....	84
Gambar 4.27 Mengimport File.....	85
Gambar 4.28 Penggabungan Scene.....	85
Gambar 4.29 Rendering.....	86
Gambar 4.30 Hasil Render.....	87
Gambar 4.31 Hasil Akhir Produk.....	88

Gambar 4.32 Beta Test Oleh Pemilik R2M Cafe..... 89
Gambar 4.33 Surat Evaluasi..... 92
Gambar 4.34 Tampilan Video Iklan R2M Café di Videotron 103



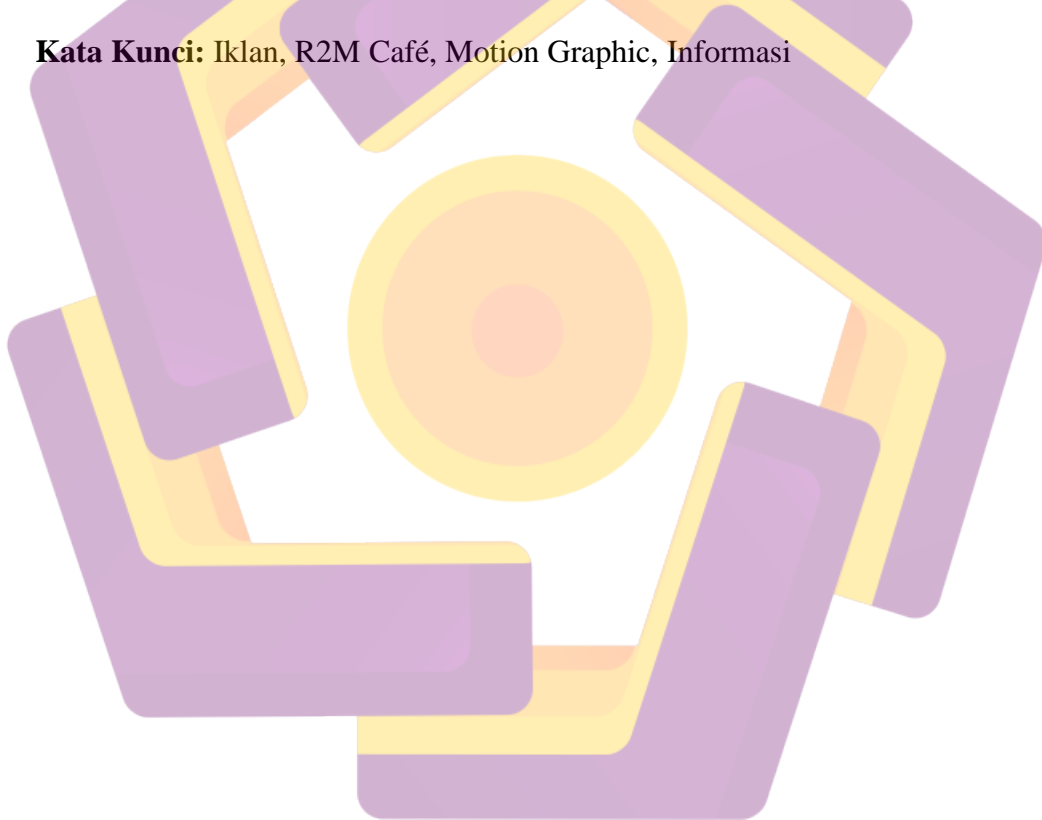
INTISARI

Perkembangan media sebagai sumber informasi sudah tidak hanya menggunakan teks atau gambar, melainkan video sebagai media penyampaian informasi. Penggunaan video sebagai sumber informasi memudahkan seseorang untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan hanya dengan melihat atau mendengar tanpa harus membaca. Salah satu jenis video yang digunakan oleh sebuah usaha sebagai sumber informasi adalah video iklan.

Melalui pengemasan dalam bentuk video iklan dengan menggunakan teknik motion graphic diharapkan mampu menyampaikan informasi mengenai R2M Café secara jelas dan dapat diaplikasikan setiap saat dan dimana saja.

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi mengenai R2M Café, sehingga diharapkan dengan dibuatnya video iklan ini, R2M Café dapat berkembang dan dikenal masyarakat secara luas.

Kata Kunci: Iklan, R2M Café, Motion Graphic, Informasi



ABSTRACT

The development of media as a source of information is not only using text or images, but the video as a medium of information delivery. The use of video as a source of information makes it easy for a person to get the information needed just by sight or hearing without having to read. One type of video used by a business as a source of information is video advertising.

Through packaging in the form of video ads using motion graphics techniques are expected to convey information about R2M Café clearly and can be applied anytime and anywhere.

This study aims to provide information about R2M Café, so hopefully with this video ad made, R2M Café can grow and widely known to the public.

Keyword: *Advertisement, R2M Café, Motion Graphic, Information*

