

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TELEVISI  
PADA SAUNG CIKUR YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



**disusun oleh**

**Dika Pramitha Sari**

**12.12.6478**

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

**2018**

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TELEVISI PADA  
SAUNG CIKUR YOGYAKARTA

SKRIPSI

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



disusun oleh

Dika Pramitha Sari

12.12.6478

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

2018

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TELEVISI  
PADA SAUNG CIKUR YOGYAKARTA**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Dika Pramitha Sari**

**12.12.6478**

Telah disetujui oleh dosen pembimbing skripsi

Pada tanggal 8 Desember 2017

Dosen pembimbing,

  
**Mei P. Kurniawan, M.Kom**

**NIK. 190302187**

**PENGESAHAN****SKRIPSI****PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TELEVISI  
PADA SAUNG CIKUR YOGYAKARTA**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Dika Pramitha Sari**

12.12.6478

Telah dipertahankan di depan Dewan penguji  
Pada tanggal 16 januari 2018

**Susunan Dewan penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Mei P Kurniawan, M.Kom**  
NIK. 190302187



**Bayu Setiaji, M.Kom**  
NIK. 190302216



**Dhani Ariatmanto, M.Kom**  
NIK. 190302196



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar sarjana komputer  
Tanggal 16 januari 2018

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Krisnawati, 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 ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

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



Yogyakarta, 16 Januari 2018

DIKA PRAMITHA SARI  
NIM. 12.12.6478

**MOTTO**

**KEBAHAGIAAN ITU BUKAN DICARI TAPI DICIPTAKAN**

-Dika Pramitha Sari -

**LIVE IS LIKE RIDING A BICYCLE TO KEEP YOUR BALANCE, YOU  
MUST**

**KEEP MOVING**

-Albert Einstein-

**YOUR TIME IS LIMITED.**

**DONT WASTE IT LIVING SOMEONE ELSE'S LIFE.**

-Steve Jobs-



## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji bagi ALLAH tuhan semesta alam atas keberkahan rahmat dan karunianya sehingga karya Skripsi ini telah di selesaikan dan mengucapkan banyak terima kasih dan persembahan karya skripsi ini kepada:

ALLAH SWT yang telah memberi jalan rahmat dan berbagai petunjuknya, dan atas keberkahan kesabaran yang berlimpah dan juga ketenangan jiwa dalam proses skripsi ini.

Terimakasih kepada Ayah dan Ibu serta kakaku yang sangat aku cintai, akhirnya anak bungsumu ini selesai juga menjalani pendidikan sarjana terima kasih banyak atas dukungan yang diberikan, *most of you the best in my life*.

Terimakasih kepada Bapak Mei P Kurniawan M.Kom selaku dosen pembimbing, makasih banyak atas bimbingannya dan ilmu yang diberikan. Terima kasih untuk Saung Cikur selaku objek penelitian, semoga tambah sukses...

Teman – teman kelas S1SI 03 makasih banyak waktu 4 tahunnya bersama kalian, terima kasih atas kerjasamanya, main barengnya, dll .

## KATA PENGANTAR

Assalamualikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, serta shalawat serta salam penulis panjatkan kepada kepada junjungan alam Nabi besar Muhammad SAW yang menjadi teladan yang sangat mulia dalam menuntut umatnya.

Skripsi dengan Judul “Perancangan Dan Pembuatan Iklan Televisi Pada Saung Cikur Yogyakarta” ini di susun sebagai salah satu syarat kelulusan untuk meraih gelar sarjana Strata-1 pada jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran adalah sesuatu yang sangat penulis harapkan demi kemajuan bersama dan peningkatan ilmu pengetahuan bangsa. Semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 16 Januari 2018

Penulis

Dika Pramitha Sari

NIM. 12.12.6478



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>PERSETUJUAN</b> .....	i
<b>PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>MOTTO</b> .....	iv
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>INTISARI</b> .....	x
<b>ABSTRACT</b> .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah .....	2
1.4. Tujuan Penelitian .....	3
1.5. Manfaat Penelitian .....	3
1.6. Metodologi Penelitian.....	4
1.7. Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	8
2.1. Tinjauan pustaka.....	8
2.2. Video .....	11
2.2.1 Devinisi video.....	11
2.3. Iklan .....	11
2.3.1 Devinisi iklan .....	11

2.3.2	Sejarah periklanan .....	11
2.3.3	Tujuan iklan televisi .....	13
2.3.4	Strategi pembuatan iklan televisi.....	13
2.3.5	Tahapan pembuatan iklan televisi .....	14
2.4.	Animasi .....	15
2.4.1	Jenis animasi .....	15
2.4.1.1	Animasi sell.....	16
2.4.1.2	Animasi frame .....	16
2.4.1.3	Animasi sprite .....	17
2.4.1.4	Animasi lintasan .....	17
2.4.1.5	Animasi spline .....	18
2.4.1.6	Animasi vektor .....	18
2.4.1.7	Animasi karakter .....	19
2.4.1.8	Computational animation .....	19
2.4.1.9	Morphing .....	19
2.4.2.	Prinsip animasi .....	20
2.4.2.1	Solid drawing .....	20
2.4.2.2	Timing and spacing .....	20
2.4.2.3	Squash and stretch .....	20
2.4.2.4	Anticipation .....	21
2.4.2.5	Slow in-slow out.....	21
2.4.2.6	Arcs .....	21
2.4.2.7	Secondary action .....	22
2.4.2.8	Follow through and overlaping action.....	22
2.4.2.9	Straight ahead action and pose to pose.....	22
2.4.2.9.1	taging.....	23
2.4.2.9.2	Appeal .....	23
2.4.2.10	Exaggeration .....	24
2.5.	Konsep teknik motion grapic.....	24
2.5.1	Motion graphic.....	24
2.5.2	Sejarah motion graphic .....	24
2.5.3	Konsep perancangan video motion graphic .....	25
2.6.	Story board .....	28
2.7.	Life shoot .....	29

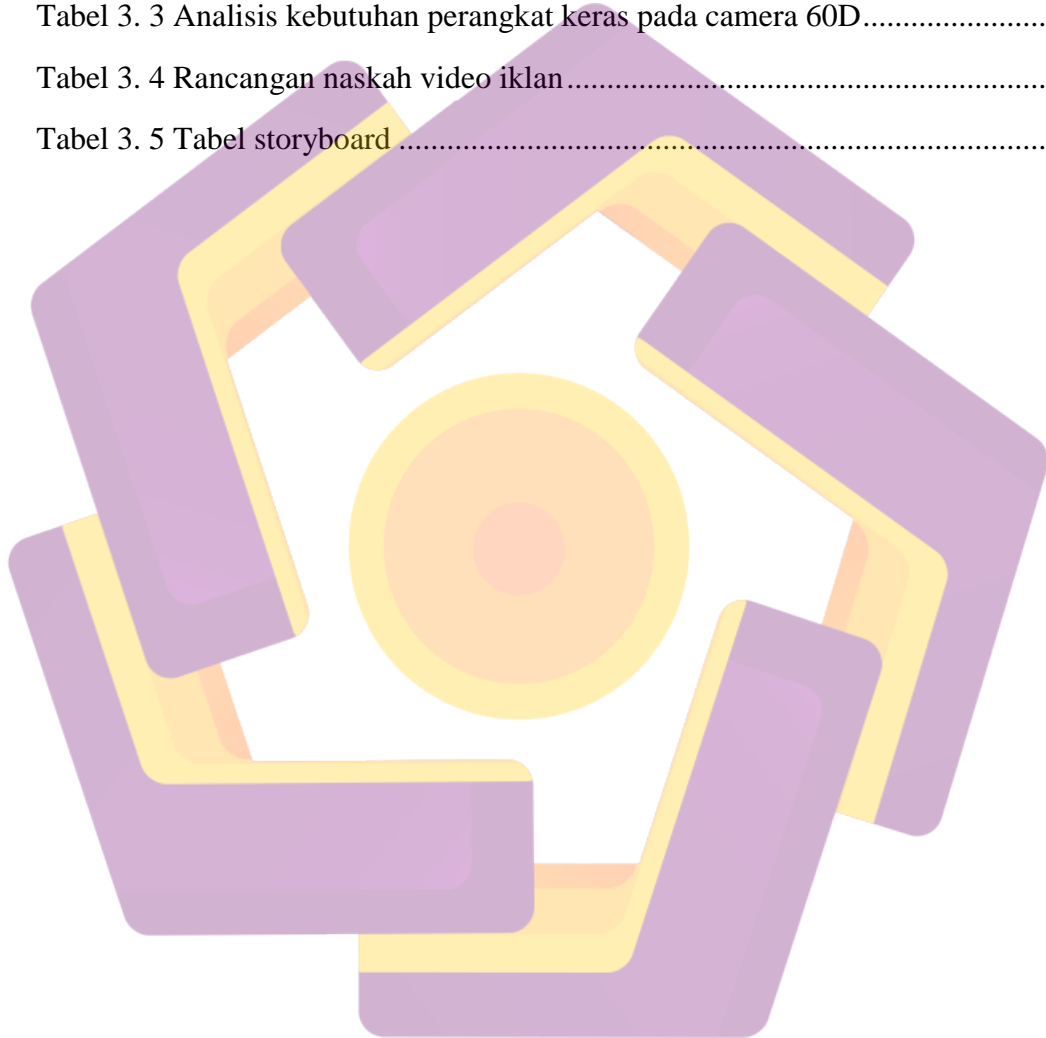
2.7.1	Peralatan editing dan pengambilan gambar .....	29
2.7.2	Teknik pengambilan gambar.....	29
2.8.	Perangkat lunak yang digunakan .....	33
2.8.1	Adobe Illustrator .....	33
2.8.2	Adobe after effect CS6 .....	33
2.8.3	Adobe audition CS6.....	33
2.8.4	Canon 60D .....	34
<b>BAB III</b>	<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>35</b>
3.1.	Tinjauan umum perusahaan .....	35
3.1.1	Profil saung cikur.....	35
3.1.2	Visi dan misi saung cikur.....	36
3.1.3	Struktur organisasi saung cikur.....	37
3.1.4	Logo saung cikur .....	37
3.2.	Pengumpulan data .....	38
3.2.1	Definisi analisis.....	38
3.2.2	Analisis swot.....	39
3.2.2.1	Kekuatan (strenght).....	41
3.2.2.2	Kelemahan (weakness) .....	42
3.2.2.3	Peluang (opportunity).....	42
3.2.2.4	Ancaman (threat).....	43
3.2.3	Analisis kebutuhan.....	43
3.2.3.1	Analisis kebutuhan perangkat lunak informasi .....	43
3.2.3.2	Analisis kebutuhan perangkat lunak .....	43
3.2.3.3	Analisis kebutuhan perangkat keras.....	44
3.2.3.4	Analisis kebutuhan brainware .....	47
3.2.4	Rancangan naskah video iklan.....	47
3.2.5	Rancangan story board video iklan.....	49
3.2.6	Rancangan konsep video.....	51
3.2.7	Merancang isi .....	51
3.3.	Media penyampaian .....	52
3.3.1.	Jangkauan media.....	52
<b>BAB IV</b>	<b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>53</b>

4.1. Implementasi .....	53
4.1.1. Pengumpulan dan analisis data .....	54
4.1.2. Visualisasi .....	54
4.1.3. Pembuatan desain grafis .....	54
4.1.4. Pengambilan gambar life shoot.....	57
4.1.5. Rekaman narasi dan editing backsoud.....	57
4.1.6. Compositin dan editing.....	60
4.1.7. Rendering .....	64
4.2. Kelebihan dan kekurangan teknik motion grhpic dan life shoot .....	68
4.2.1. Kelebihan dan kekurangan teknik motion grhpic .....	68
4.2.2. Kelebihan dan kekurangan life shoot.....	69
4.3. pembahasan.....	70
<b>BAB V penutup.....</b>	<b>71</b>
5.1. Kesimpulan .....	71
5.2. Saran .....	64

## DAFTAR PUSTAKA

**DAFTAR TABEL**

Tabel 2. 1 Perbedaan .....	24
Tabel 3. 1 Analisis kebutuhan perangkat lunak .....	57
Tabel 3. 2 Analisis kebutuhan perangkat keras pada laptop.....	58
Tabel 3. 3 Analisis kebutuhan perangkat keras pada camera 60D.....	59
Tabel 3. 4 Rancangan naskah video iklan.....	61
Tabel 3. 5 Tabel storyboard .....	62



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Dokumen baru di adobe illustrator.....	67
Gambar 4. 2 Pembuatan Obyek menggunakan pen tool.....	68
Gambar 4. 3 Pemberian warna pada obyek.....	68
Gambar 4. 4 File ekspor dan disimpan dengan format.png.....	69
Gambar 4. 5 Gambar obyek yang sudah dibuat.....	69
Gambar 4. 6 Hasil pengambilan gambar.....	70
Gambar 4. 7 Pembuatan file recording.....	71
Gambar 4. 8 Pemberian waveform dari noise.....	71
Gambar 4. 9 Efek noise refection.....	72
Gambar 4. 10 proses noise production.....	72
Gambar 4. 11 Hasil akhir rekaman.....	73
Gambar 4. 12 Pembuatan composition.....	74
Gambar 4. 13 pengambilan obyek dari file.....	74
Gambar 4. 14 Import obyek desain.....	75
Gambar 4. 15 Compositing dan editing.....	75
Gambar 4. 16 penggunaan Teknik split screen.....	76
Gambar 4. 17 menggabungkan scale rotate postio.....	77
Gambar 4. 18 Menambahkan file ke jendela render queue.....	77
Gambar 4. 19 pengaturan output mode modele setting.....	78
Gambar 4. 20 pengaturan lokasi penyimpanan.....	78
Gambar 4. 21 Proses rendering.....	79

## INTISARI

Perkembangan televisi dalam hal promosi media dan penyampaian informasi terkini mendukung terciptanya teknik baru dalam periklanan tentang produk dan layanan Anda. Iklan televisi membantu produsen pasar meninjau produk mereka secara lebih luas. Saung Cikur adalah restoran yang menyediakan menu masakan sunda yang terletak di Jl. Sukoharjo, Manukan, Condongcatur, Depok, Yogyakarta.

Dalam melakukan perancangan iklan SAUNG CIKUR metode yang digunakan adalah metode wawancara, pengumpulan data, analisis, perancangan story board serta perancangan iklan. Dengan adanya media promosi berupa video iklan ini diharapkan mampu menarik pengunjung lebih banyak dan menyebar luaskan SAUNG CIKUR ke masyarakat luas. Pembuatan iklan juga menggunakan adobe premier, adobe after effects.

Mengingat penelitian ini sangat penting maka penulis menciptakan iklan yang bisa diterima oleh masyarakat. Hasilnya menunjukkan bahwa pembuatan iklan sangat menyenangkan sehingga penulis dapat menyelesaikan dengan baik dan tepat waktu, dan melihat dari tahun ke tahun iklan di TV juga menjadi lebih kreatif.

**Kata Kunci:** Iklan, Televisi, Pembuatan, motiongraphic, live shoot, Adobe After Effects.

## ABSTRACT

*The development of television in terms of media promotion and the delivery of current information support the creation of new techniques in advertising about your products and services. Television ads help market producers review their products more broadly. Saung Cikur is a restaurant that provides a menu of sunda cuisine located on Jl. Sukoharjo, Manukan, Condongcatur, Depok, Yogyakarta.*

*In designing the ad SAUNG CIKUR the method used is the method of interviewing, data collection, analysis, story board design and advertising design. With the media campaign of this video ad is expected to attract more visitors and spread SAUNG CIKUR to the public. Also use adobe premier, adobe after effects.*

*Given this very important research then the authors create ads that can be accepted by the public. The results show that ad creation is so much fun that authors can finish well and on time, and see From year to year ads on TV also become more creative.*

***Keyword : Advertising, Television, Manufacture, motiongraphic, live shoot, Adobe After Effects***