

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PERIKLANAN
SEBAGAI MEDIA PROMOSI CV. FERIFAST
KOMPUTER YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Almira Umi Kaltsum

15.22.1787

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PERIKLANAN
SEBAGAI MEDIA PROMOSI CV. FERIFAST
YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Almira Umi Kaltsum

15.22.1787

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PERIKLANAN
SEBAGAI MEDIA PROMOSI CV. FERIFAST
YOGYAKARTA**

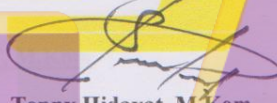
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Almira Umi Kaltsum

15.22.1787

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 Mei 2016

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PERIKLAMAN
SEBAGAI MEDIA PROMOSI CV. FERIFAST
YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Almira Umi Kaltsum

15.22.1787

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Juni 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tonny Hidavat, M.Kom
NIK. 190302182

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 29 Oktober 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA





Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

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, 29 Juli 2016



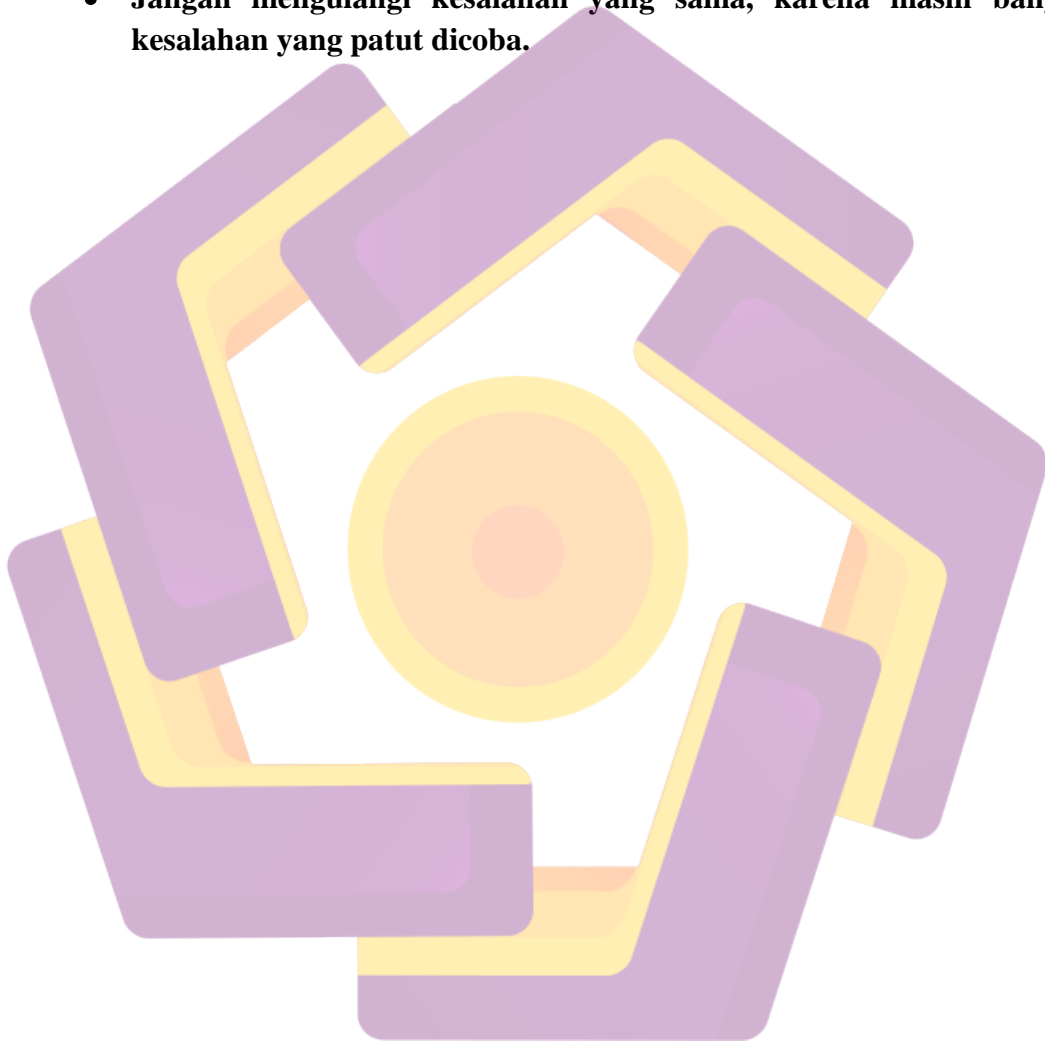
METERAI
TEMPEL
766F9AADF605530558
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Almira Umi Kaltsum

NIM. 15.22.1787

MOTTO

- **Tugas kita bukanlah untuk berhasil. Tugas kita adalah untuk mencoba, karena didalam mencoba itulah kita menemukan dan belajar membangun kesempatan untuk berhasil.**
- **Jangan mengulangi kesalahan yang sama, karena masih banyak kesalahan yang patut dicoba.**



PERSEMBAHAN

- ❖ Allah SWT beserta junjungan-Nya Nabi Besar Muhammad SAW.
- ❖ Bapak dan Ibu yang sangat saya cintai yang telah memberikan do'a, kasih sayang serta dukungan moral, spiritual dan material yang tak ternilai harganya.
- ❖ Kakaku dan adekku tercinta : Mbak Lusi, Mas luluk, Mb Wida, adek-adekku Ana, Nurul, Rahma, Heni dan Subeb Feri yang selalu memberikan motivasi dan semangat sehingga skripsi ini dapat saya selesaikan.
- ❖ Dosen Pembimbing Pak Tonny yang tidak bosan-bosannya memberikan arahan, motivasi dan bimbingan.
- ❖ Teman-teman S1-SI angkatan 2007.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum wr.wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada setiap umat-Nya, serta Shalawat dan salam juga tidak lupa penulis kirimkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun umatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK "AMIKOM". Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan study jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Penyelesaian Skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini kami ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
3. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom Selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.

4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama kuliah.
5. Kedua orang tua beserta keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan moril serta materil dan doa.
6. Teman-teman sekelas seangkatan seperjuangan dari awal sampai akhir, terimakasih semuanya.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 29 Juli 2016

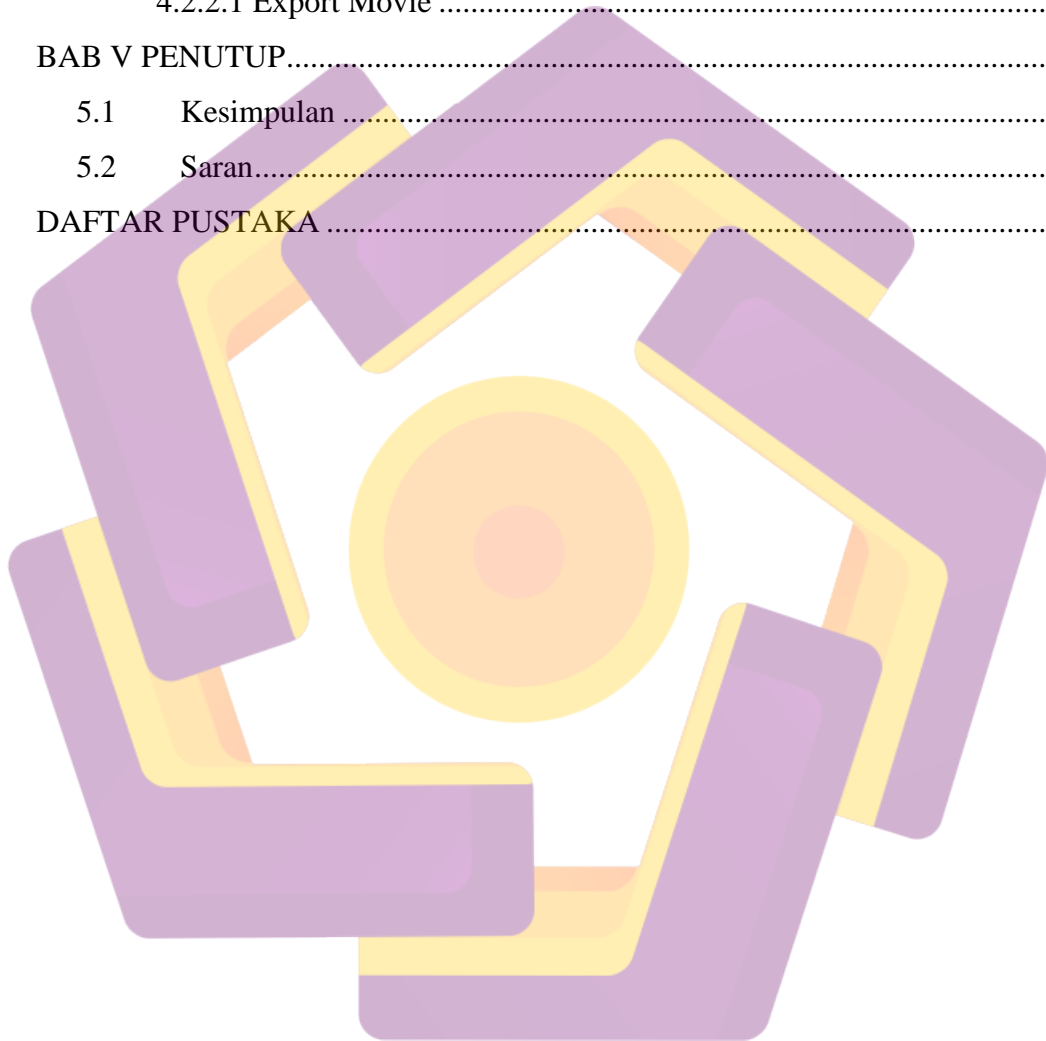
Penulis

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
INTISARI.....	XV
ABSTRACT.....	XVI
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan Skripsi	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Sejarah Periklanan di Televisi.....	6
2.1.1 Pengertian Iklan	6
2.1.2 Jenis-Jenis Iklan	7
2.1.3 Fungsi dan Tujuan Iklan.....	8
2.2 Pengertian Multimedia	8
2.3 Elemen Multimedia.....	9
2.4 Konsep Dasar Animasi.....	11
2.4.1 Pengertian Animasi	11
2.4.2 Teknik-Teknik Animasi	11

2.4.3	Prinsip Animasi.....	14
2.4.4	Peralatan Dalam Pembuatan Animasi.....	20
2.4.5	Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	24
2.4.6	Perangkat Lunak dalam Pembuatan Animasi	27
2.4.7	Standar Video.....	30
2.4.8	Format Video	31
BABIII ANALISIS DAN PERANCANGAN		33
3.1	Deskripsi Singkat Perusahaan	33
3.1.1	CV. FeriFast Komputer.....	33
3.1.2	Visi dan Misi.....	33
3.1.2.1	Visi.....	33
3.1.2.2	Misi	33
3.1.3	Logo	34
3.2	Pra Produksi	34
3.2.1	Analisis Kebutuhan Sistem	34
3.2.1.1	Kebutuhan Informasi.....	34
3.2.1.2	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	34
3.2.1.3	Kebutuhan Perangkat Keras.....	35
3.2.2	Perancangan Iklan	35
3.2.2.1	Ide dan Tema.....	35
3.2.2.2	Pembuatan Logline.....	36
3.2.2.3	Pembuatan Skenario.....	36
3.2.2.4	Pembuatan Story Board.....	44
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		53
4.1	Proses Produksi	53
4.1.1	Pembuatan Background	53
4.1.2	Pembuatan Key Animation	54
4.1.3	Pembuatan Inbetween Animation	54
4.1.4	Proses Coloring	57
4.1.5	Timesheeting.....	61
4.1.6	Penyusunan Animasi Menggunakan Macromedia Flash 8.....	63

4.2	Pasca Produksi	65
4.2.1	Mengolah Suara	65
4.2.1.1	Mengolah Suara dengan Adobe Audition	65
4.2.1.2	Sound Effect	71
4.2.2	Finishing	71
4.2.2.1	Export Movie	71
BAB V PENUTUP		75
5.1	Kesimpulan	75
5.2	Saran	75
DAFTAR PUSTAKA		76



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1.	Storyboard Iklan Feri Fast Komputer.....	50
------------	--	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	Elemen Multimedia	11
Gambar 2.2.	<i>Squash and Stretch</i>	17
Gambar 2.3.	<i>Anticipation</i>	17
Gambar 2.4.	<i>Staging</i>	18
Gambar 2.5.	<i>Follow-Through and Overlapping Action</i>	19
Gambar 2.6.	<i>Slow In – Slow Out</i>	19
Gambar 2.7.	<i>Arcs</i>	20
Gambar 2.8.	<i>Secondary Action</i>	21
Gambar 2.9.	<i>Timing</i>	21
Gambar 2.10.	<i>Exaggeration</i>	22
Gambar 2.11.	<i>Solid Drawing</i>	23
Gambar 2.12.	Kertas HVS Untuk Menggambar	25
Gambar 2.13.	Contoh Penjepit Kertas Gambar	25
Gambar 2.14.	Contoh Meja Gambar	26
Gambar 2.15.	Tampilan Area Kerja Macromedia Flash 8	31
Gambar 2.16.	Tampilan Area Kerja Adobe Audition 1.5	33
Gambar 3.1.	Logo Feri Fast Komputer	37
Gambar 4.1.	<i>Background</i>	60
Gambar 4.2.	<i>Key Animation A1 dan A2</i>	60
Gambar 4.3.	Langkah 1	61
Gambar 4.4.	Langkah 2	62
Gambar 4.5.	Langkah 3	62
Gambar 4.6.	Langkah 4	63
Gambar 4.7.	<i>Inbetween Animation</i>	64
Gambar 4.8.	<i>Paint Bucket Tool</i>	65
Gambar 4.9.	<i>Fill Color</i>	66
Gambar 4.10.	Hasil Pewarnaan	67
Gambar 4.11.	<i>Copy Frame</i>	68
Gambar 4.12.	<i>Paste Frame</i>	68

Gambar 4.13. Contoh <i>Timesheeting</i> Gerakan Animasi Teknisi Yang Sedang Berjalan.....	69
Gambar 4.14. <i>Window Documents Properties</i>	70
Gambar 4.15. Penyusunan Animasi	70
Gambar 4.16. <i>Background Dan Foreground</i>	71
Gambar 4.17. Tampilan Awal Adobe Audition	72
Gambar 4.18. <i>New Waveform Dialog</i>	73
Gambar 4.19. <i>Transport Controls</i>	74
Gambar 4.20. Seleksi File Rekaman	74
Gambar 4.21. <i>Toolbar Shortcut</i>	75
Gambar 4.22. Seleksi <i>Noise</i>	75
Gambar 4.23. Jendela <i>Noise Reduction</i>	76
Gambar 4.24. Jendela <i>Amplify/Fade</i>	77
Gambar 4.25. <i>Export Movie 1</i>	78
Gambar 4.26. <i>Export Movie 2</i>	79
Gambar 4.27. <i>Export Movie 3</i>	79
Gambar 4.28. <i>Export Movie 4</i>	80
Gambar 4.29. <i>Export Movie 5</i>	80

INTISARI

Sejalan dengan berkembangnya teknologi dan kemajuan ilmu pengetahuan sekarang ini, turut membantu manusia terutama dibidang teknologi informasi. Dengan teknologi informasi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia diharapkan bisa memberikan peranan penting dalam proses penyaluran informasi. Penerapan multimedia di perusahaan yang menonjol tertuju pada aktivitas pemasaran, khususnya aktivitas promosi. Aktivitas promosi meliputi periklanan, promosi penjualan, penjualan perseorangan, public relation dan penjualan langsung termasuk penjualan lewat internet.

Penulis disini membahas tentang sebuah video periklanan yang dimaksudkan dapat menjadi sebuah media promosi CV. Ferifast Komputer Yogyakarta yang dikemas sedemikian rupa tanpa harus menggantikan peran brosur ataupun pamflet sebagai suatu bentuk komunikasi pemasaran yang lebih baik yang diharapkan dapat mempengaruhi dan menarik minat orang yang menontonnya.

Hasil akhir dari video iklan CV. Ferifast Komputer ini berdurasi 3 menit dan berekstensi AVI.

Kata Kunci : multimedia, iklan, promosi, teknologi.

ABSTRACT

In line with the development of technology and the progress of science today, helped humans, especially in information technology. With information technology khususya multimedia-based information technology is expected to provide an important role in the process of distributing information. Application of multimedia in a prominent company focused on marketing activities, especially promotional activities. Promotional activities include advertising, sales promotion, individual sales, public relations and direct sales, including sales through the Internet.

The author here discusses a video advertising that is intended to be a media campaign CV. Computer Ferifast Yogyakarta are packed in such a way without having to replace the role of a brochure or pamphlet as a form of communication better marketing that is expected to affect and attract the interest of people who watch it.

The end result of the video ad CV. Computer Ferifast lasts 3 minutes and extension AVI.

Keyword : multimedia, advertisement, promotion, technology.