

**PEMBUATAN IKLAN TELEVISI MINKE EXPERIENCE
DENGAN MENGGABUNGAN TEKNIK MOTION
GRAPHIC DAN LIVE SHOOT**

SKRIPSI



**disusun oleh
Muhammad Akbar
12.12.7019**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PEMBUATAN IKLAN TELEVISI MINKE EXPERIENCE
DENGAN MENGGABUNGAN TEKNIK MOTION
GRAPHIC DAN LIVE SHOOT**

SKRIPSI

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



**disusun oleh
Muhammad Akbar
12.12.7019**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Pembuatan Iklan Televisi Minke Experience dengan Menggabungkan
Teknik Motion Graphic dan Live Shoot**

yang disusun oleh

Muhammad Akbar

12.12.7019

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 5 November 2015

Dosen Pembimbing,



Mei P Kurniawan, M.kom
NIK. 190302187

PENGESAHAN**SKRIPSI**

**Pembuatan Iklan Televisi Minke Experience dengan Menggabungkan
Teknik Motion Graphic dan Live Shoot**

yang disusun oleh

Muhammad Akbar

12.12.7019

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Maret 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Mei P Kurniawan, M.kom
NIK. 190302187

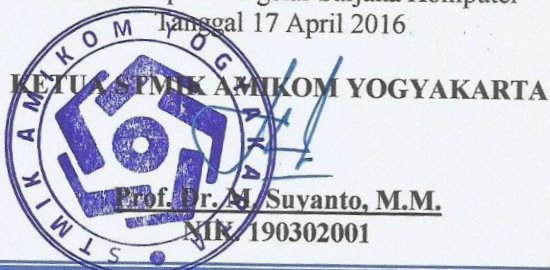
Hanif Al Fatta, M.kom
NIK. 190302096

Ali Mustopa, M.kom
NIK. 190302192

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 17 April 2016.



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, 17 Maret 2016



MUHAMMAD AKBAR
NIM. 12.12.70019

MOTO***SELALULAH MENJADI ORANG YANG BERMANFAAT******-Muhammad akbar-******LIVE IS LIKE RIDING A BICYCLE TO KEEP YOUR BALANCE,
YOU MUST KEEP MOVING******-Albert Einstein-******YOUR TIME IS LIMITED.******DONT WASTE IT LIVING SAMEONE 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 Minke Experience selaku objek penelitian, semoga tambah sukses...

Special thanks for ola and wily makasih banyak atas bantuan dan dukungannya dalam pembuatan skripsi ini.

Teman – teman kelas SISI.10 makasih banyak waktu 4 tahunnya bersama kalian, terima kasih atas kerjasamanya, main barengnya, dll

Teman – teman gardep 51 dagadu, yps 2012 in jogja , Himmsi, makasih banyak sudah jadi teman hebat dan setia.

KATA PENGANTA

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 junjungan alam Nabi besar Muhammad SAW yang menjadi teladan yang sangat mulia dalam menuntut umatnya.

Skripsi dengan Judul ***“Pembuatan Iklan Televisi Minke Experience dengan Menggabungkan Teknik Motion Graphic dan Live Shoot”*** 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, 17 Maret 2016

Penulis

Muhammad Akbar

DAFTAR ISI

JUDUL	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN.....	IV
MOTTO	V
PERSEMBAHAN	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR TABEL.....	IX
DAFTAR GAMBAR	X
INTISARI Error! Bookmark not defined.	XI
ABSTRACT.....	XII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat penelitian.....	3
1.6 Metode penelitian	4
1.7 Sistematika penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka	1
2.2 Video	9
2.2.1 Devinisi Video.....	9
2.3 Iklan.....	9
2.3.1 Definisi Iklan.....	9
2.3.2 Sejarah Periklanan.....	9

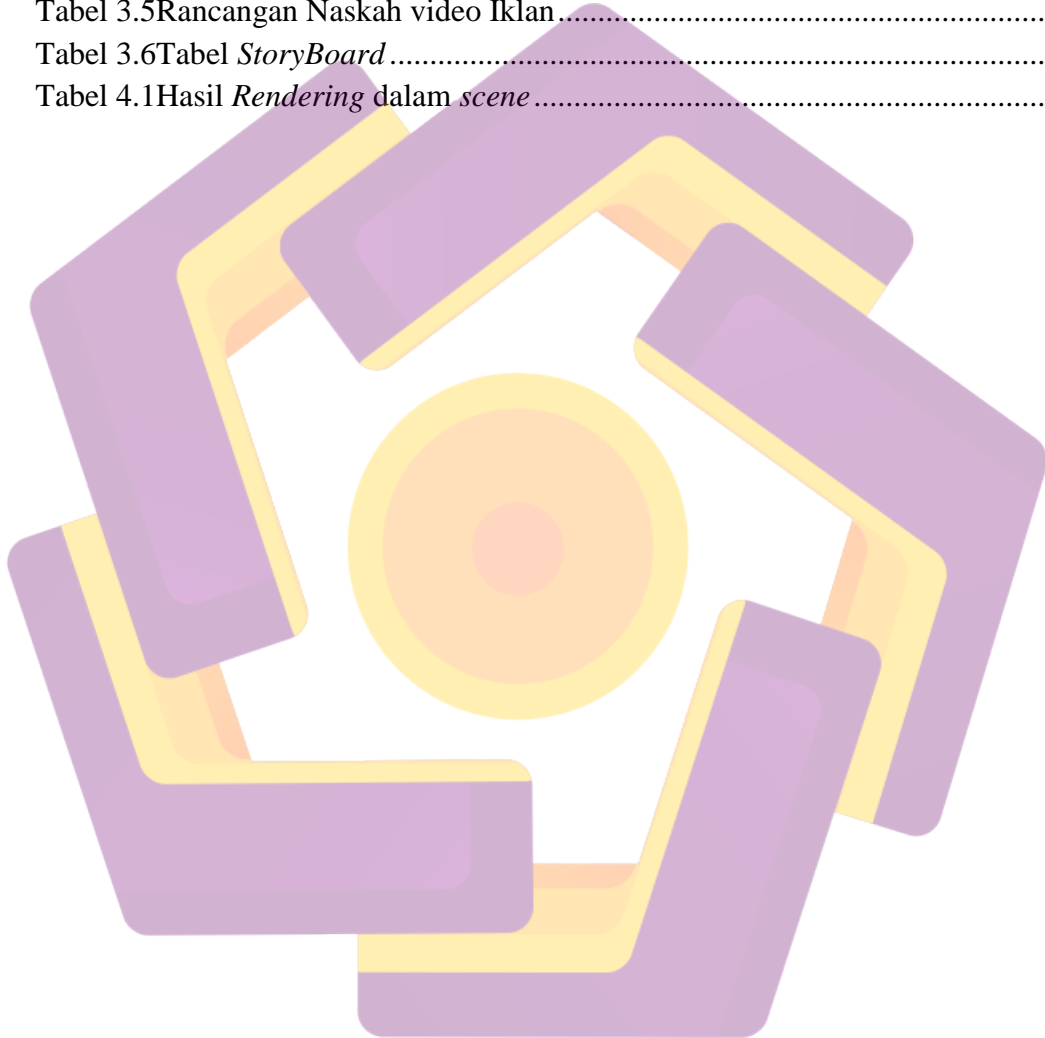
2.3.3	Tujuan Iklan Televisi	11
2.3.4	Strategi Pembuatan Iklan Televisi.....	11
2.3.5	Tahapan Pembuatan Iklan Televisi	12
2.4	Animasi	13
2.4.1	Jenis Animasi	13
2.4.1.1	Animasi <i>Sel (Cell Animation)</i>	14
2.4.1.2	Animasi <i>Frame</i>	14
2.4.1.3	Animasi <i>Sprite</i>	15
2.4.1.4	Animasi <i>Lintasan (Path)</i>	15
2.4.1.5	Animasi <i>Spline</i>	16
2.4.1.6	Animasi <i>Vektor</i>	16
2.4.1.7	Animasi <i>Karakter</i>	16
2.4.1.8	<i>Computational Animation</i>	17
2.4.1.9	<i>Morphing</i>	17
2.4.2	Prinsip Animasi	17
2.4.2.1	<i>Solid Drawing</i>	18
2.4.2.2	<i>Timing & Spacing</i>	18
2.4.2.3	<i>Squash and Stretch</i>	19
2.4.2.4	<i>Anticipation</i>	20
2.4.2.5	<i>Slow In-Slow Out</i>	20
2.4.2.6	<i>Arcs</i>	21
2.4.2.7	<i>Secondary Action</i>	21
2.4.2.8	<i>Follow-Through And Overlapping Action</i>	22
2.4.2.9	<i>Straight-Ahead Action And Pose-To-Pose</i>	23
2.4.2.10	<i>Staging</i>	24
2.4.2.11	<i>Appeal</i>	24
2.4.2.12	<i>Exaggeration</i>	25
2.5	Konsep Teknik <i>Motion Graphic</i>	26
2.5.1	<i>Motion Graphic</i>	26
2.5.2	Sejarah <i>Motion Graphic</i>	26
2.5.3	Konsep Dasar Perancangan Video dengan Teknik <i>Motion Graphic</i> ...27	

2.6	<i>Storyboard</i>	29
2.7	<i>Live Shoot</i>	30
2.7.1	Peralatan Editing dan Pengambilan Pengambilan Gambar.....	30
2.7.2	Teknik Pengambilan Gambar.....	31
2.8	Perangkat Lunak yang digunakan	33
2.8.1	Corel Draw X6	33
2.8.2	Adobe After Effect CS6	34
2.8.3	Adobe Audition CS6	35
2.8.4	Canon 60D.....	36
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		38
3.1	Tinjauan Umum Perusahaan	38
3.1.1	Profil <i>Minke Experience</i>	38
3.1.2	Visi dan Misi <i>Minke Experience</i>	39
3.1.3	Struktur Organisasi <i>Minke Experience</i>	39
3.1.4	Logo <i>Minke Experience</i>	40
3.2	Analisis.....	40
3.2.1	Definisi Analisis Sistem.....	40
3.2.2	Analisis SWOT	40
3.2.2.1	Kekuatan (<i>Strength</i>).....	41
3.2.2.2	Kelemahan (<i>Weakness</i>).....	42
3.2.2.3	Peluang (<i>Opportunity</i>)	42
3.2.2.4	Ancaman (<i>Threat</i>).....	42
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	43
3.2.3.4	Analisis Kebutuhan Brainware	46
3.3	Perancangan Video Iklan	47
3.3.1	Rancangan Konsep Video	47
3.3.2	Pengumpulan Data	47

3.3.3	Rancangan naskah video iklan	48
3.3.4	Rancangan <i>Storyboard</i> Video Iklan	52
3.4	Media Penyampaian	55
3.4.1	Jangkauan Media.....	55
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		56
4.1	Implementasi	56
4.1.1	Pengumpulan dan Analisis Data	57
4.1.2	Visualisasi	57
4.1.3	Pembuatan Desain Grafis	57
4.1.4	Pengambilan Gambar <i>Live Shoot</i>	61
4.1.5	Rekaman Narasi dan <i>Editing Backsound</i>	61
4.1.6	<i>Composting</i> dan <i>Editing</i>	64
4.1.7	<i>Rendering</i>	70
4.2	Kelebihan dan Kekurangan Teknik <i>Motion Graphic</i> dan <i>Live Shoot</i>	75
4.2.1	Kelebihan dan Kekurangan Teknik <i>Motion Graphic</i>	75
4.2.2	Kelebihan dan Kekurangan <i>Live Shoot</i>	75
4.3	Pembahasan	76
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		77
5.1	Kesimpulan	77
5.2	Saran	77
DAFTAR PUSTAKA		79

DAFTAR TABEL

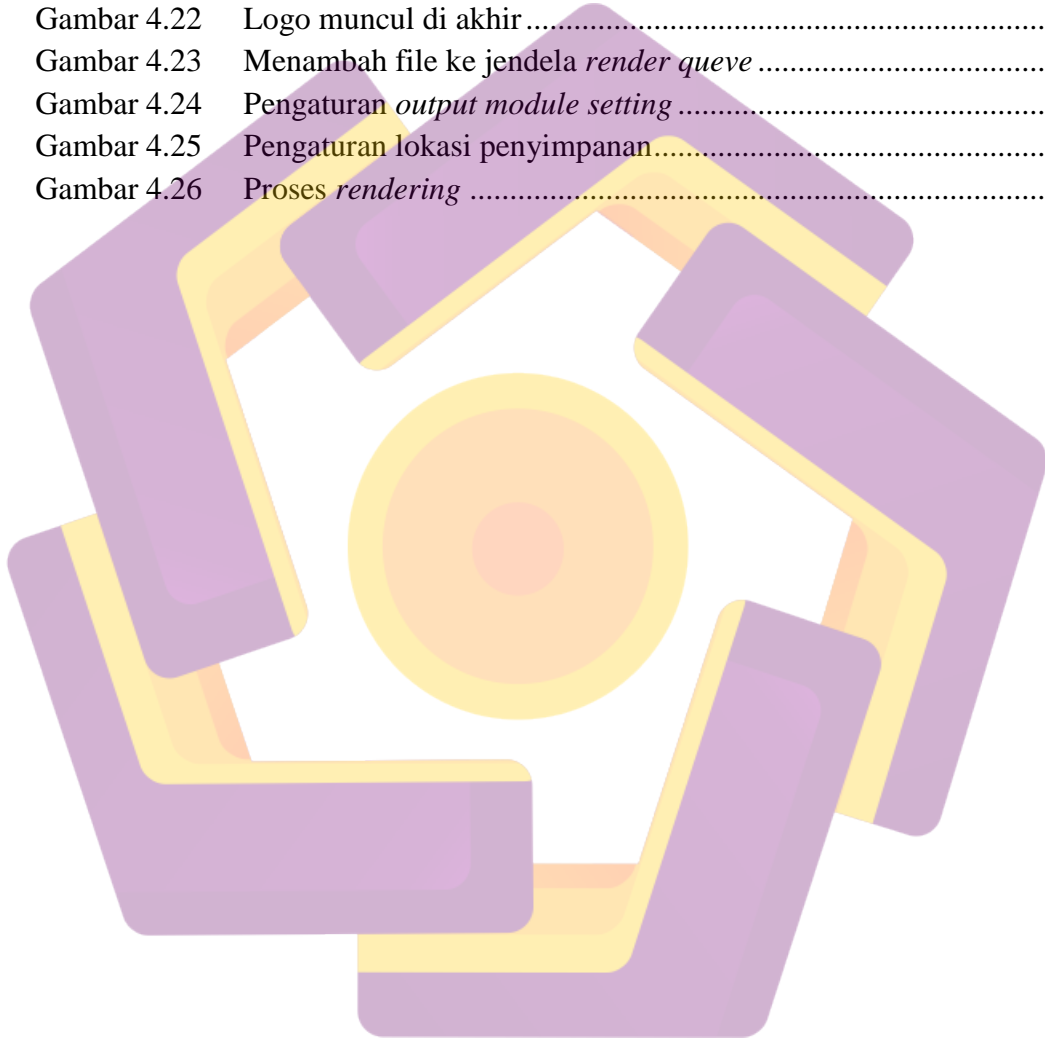
Tabel 3.1 Matriks SWOT.....	41
Tabel 3.2 Analisis kebutuhan perangkat lunak	45
Tabel 3.3 Analisis kebutuhan perangkat Keras pada laptop	45
Tabel 3.4 Analisis kebutuhan perangkat Keras pada camera 60D.....	47
Tabel 3.5 Rancangan Naskah video Iklan.....	50
Tabel 3.6 Tabel <i>Storyboard</i>	52
Tabel 4.1 Hasil <i>Rendering</i> dalam <i>scene</i>	72



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	<i>Solid Drawing</i>	18
Gambar 2.2	<i>Timing & Spacing</i>	19
Gambar 2.3	<i>Squash and Stretch</i>	19
Gambar 2.4	<i>Anticipation</i>	20
Gambar 2.5	<i>Slow In-SlowOut</i>	20
Gambar 2.6	<i>Arch</i>	21
Gambar 2.7	<i>Secondary Action</i>	22
Gambar 2.8	<i>Follow-Through And Overlapping Action</i>	22
Gambar 2.9	<i>Straight-Ahead Action And Pose-To-Pose</i>	23
Gambar 2.10	<i>Staging</i>	24
Gambar 2.11	<i>Appeal</i>	25
Gambar 2.12	<i>Exaggeration</i>	26
Gambar 2.13	Tampil <i>Corel Draw X6</i>	34
Gambar 2.14	Tampilan <i>Adobe After Effect CS6</i>	35
Gambar 2.15	Tampilan <i>Adobe Audition CS6</i>	36
Gambar 2.16	Tampilan Kamera <i>canon 60D</i>	37
Gambar 3.1	Struktur organisasi <i>Minke Experience</i>	39
Gambar 3.2	Struktur logo <i>Minke Experience</i>	40
Gambar 4.1	Bagan Pengembangan Pembuatan Iklan	56
Gambar 4.2	Data mengenai kandungan nutrisi kacang merah sebagai fungsi kesehatan	57
Gambar 4.3	Dokumen baru di <i>Corel draw</i>	58
Gambar 4.4	Pembuatan <i>Obyek</i> menggunakan <i>pen tool</i>	59
Gambar 4.5	Pemberian warna pada obyek	59
Gambar 4.6	file <i>ekspor</i> dan disimpan dengan format .png	60
Gambar 4.7	Gambar <i>obyek</i> yang sudah dibuat	60
Gambar 4.8	Hasil pengambilan gambar	61
Gambar 4.9	Pembuatan <i>file recoding</i>	62
Gambar 4.10	Pemberian <i>waveform</i> dari <i>noise</i>	62
Gambar 4.11	Efek <i>noise refrection</i>	63
Gambar 4.12	Proses <i>noice production</i>	63
Gambar 4.13	Hasil akhir rekaman	64
Gambar 4.14	Pembuatan <i>composition</i>	65

Gambar 4.15	Pengambilan obyek dari file.....	65
Gambar 4.16	Import <i>Obyek desain</i>	66
Gambar 4.17	<i>Compositing</i> dan <i>editing</i>	66
Gambar 4.18	Penggunaan <i>Text</i> dan <i>Solid</i>	67
Gambar 4.19	Penggunaan <i>cut to cut</i>	67
Gambar 4.20	Penggunaan teknik animasi <i>frame by frame</i>	68
Gambar 4.21	Penggunaan <i>cut to cut</i>	69
Gambar 4.22	Logo muncul di akhir	69
Gambar 4.23	Menambah file ke jendela <i>render queue</i>	70
Gambar 4.24	Pengaturan <i>output module setting</i>	70
Gambar 4.25	Pengaturan lokasi penyimpanan.....	71
Gambar 4.26	Proses <i>rendering</i>	71



INTISARI

Perkembangan dunia pertelevisian dalam hal media promosi dan penyampaian informasi yang ada saat ini mendukung untuk menciptakan teknik-teknik yang baru dalam pembuatan suatu iklan tentang produk dan layanan. Iklan televisi produsen bantuan memasarkan produk mereka ke lebih luas. *Minke Experience* merupakan *dessert shop* dengan bahan dasar kacang merah yang berlokasi di Jl. Gambiran No. 142 A Deresan Caturtunggal, Depok, Jogja. Cafe ini tergolong baru dan bernuansa *cozy*. Disini terdapat beragam menu patbingsu seperti *green tea patbingsu*, *pinky patbingsu*, dan menu lainnya seperti aneka teh, *snack*, *matcha crepes*, and *toast*.

Membuat iklan juga menggunakan *adobe premiere*, *adobe after effects*. Mengingat penelitian ini akan menjadi lebih sipenulis tahu bagaimana cara dan se pertiap pembuatan iklan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembuatan iklan ini begitu menyenangkan bahwa semangat penulis untuk melakukannya.

Penulis ingin mengambil judul Pembuatan Iklan Televisi *Minke Experience* dengan Menggabungkan Teknik *Motion Graphic* dan *Live Shoot* sebagai sarana promosi. Dari tahun ke tahun di TV, iklan juga mendapatkan lebih banyak dan lebih kreatif. Dari sana penulis mulai berani untuk mengambil judul iklan. Untuk studi ini, penulis ingin membuat iklan menggunakan teknik *motion graphic*, *live shoot*.

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

ABSTRACT

The development of television in terms of media promotion and delivery of information available today support for creating new techniques in making an advertisement about your products and services. Television ads help producers market their products more widely. Minke Experience is a dessert shop with basic ingredients red bean, located on Jl. Gambiran No. 142 A Deresan Caturtunggal, Depok, Yogyakarta. Cafe is quite new and nuanced cozy. Here are a diverse menu patbingsu patbingsu such as green tea, pinky patbingsu, and other menus such as various teas, snacks, crepes matcha, and toast.

Create ads also use the adobe premiere, adobe after effects. Given this research will become more sipenulis know how and what kind of ad creation. The results showed that the ad creation is so much fun that the spirit of the author to do so.

The author would like to take the title of the Ad Creation Minke Television Experience by Combining Motion Graphic Engineering and Live Shoot as a promotional tool. From year to year in TV, advertising is also getting more and more creative. From there the author began to dare to take the title of the ad. For this study, the authors want to create ads using the technique of motion graphic, live shoot.

Keywords: *Advertising, Television, Manufacture, motion graphics, live shoot, Adobe After Effects.*