

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI IKLAN TELEVISI POTAPOTS  
MENGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOTING DAN  
STOP MOTION**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Muhammad Rizky Novrianzah**

**11.12.5969**

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

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI IKLAN TELEVISI POTAPOTS  
MENGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOTING DAN  
STOP MOTION**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Muhamad Rizky Novrianzah**

**11.12.5969**

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

## **PERSETUJUAN**

### **SKRIPSI**

#### **PERANCANGAN MEDIA PROMOSI IKLAN TELEVISI POTAPOTS MENGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOTING DAN STOP MOTION**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Rizky Novrianzah**

**11.12.5969**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 2 Maret 2016

**Dosen Pembimbing,**

**Rizqi Sukma Kharisma, M.kom**  
**NIK. 190302215**

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

#### PERANCANGAN MEDIA PROMOSI IKLAN TELEVISI POTAPOTS MENGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOTING DAN STOP MOTION

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Rizky Novrianzah**

**11.12.5969**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 22 Juni 2016

#### Susunan Dewan Penguji

##### Nama Penguji

Rizqi Sukma Kharisma, M.kom  
NIK. 190302215

Donv Ariyus, M.kom  
NIK. 190302128

Krisnawati, S.Si, MT  
NIK. 190302038

##### Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
tanggal 13 Agustus 2016

**KEJUA STM IKOM YOGYAKARTA**

Prof. Dr. M. Savanto, 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 13 Juni 2016

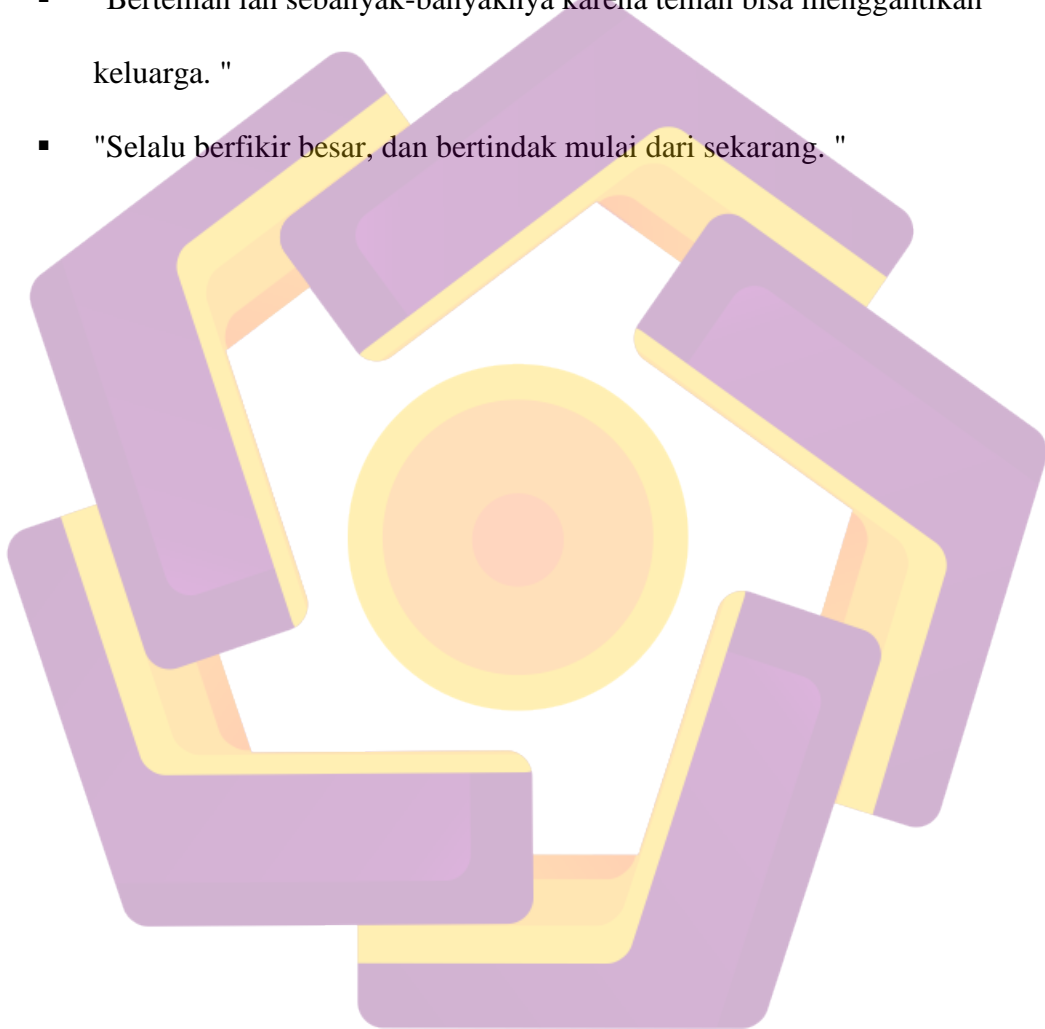


Muhammad Rizky Novrianzah  
NIM. 11.12.5969



## MOTTO

- "Semangat hidup untuk mencapai suatu impian yang nyata ."
- "Tidak ada batasan dari sebuah perjuangan, berjuanglah. "
- "Berteman lah sebanyak-banyaknya karena teman bisa menggantikan keluarga. "
- "Selalu berfikir besar, dan bertindak mulai dari sekarang. "



## PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT. atas segala rahmat dan karuniaNYA, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik, Serta tak lupa shalawat dan salam selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW.

Karya ini saya persembahkan untuk :

1. “papa Yanuar Mara dan ayuk icha tercinta,” yang selalu memberikan doa, dukungan, serta semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibunda Tri Kusuma tercinta semoga Allah berikan kebahagiaan dan ketenangan dalam peristirahatannya.
3. Om dwi, tante adhek serta penghuni BAV B11 terimakasih telah memberikan tumpangan selama penulis berada di Yogyakarta.
4. Dyah ayu terimakasih atas dukungannya sayang “*i love you*”
5. Keluarga besar Olkru, rantauan anak Bengkulu, serta kontrakan Komedi yang saling menyemangati dan telah menjadi teman serta sahabat.
6. Dan saya ucapkan terimakasih untuk seluruh pihak yang sudah membantu dan mendoakan saya, yang maaf tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

## KATA PENGANTAR

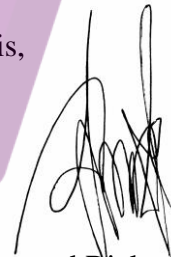
Puji dan syukur mari kita panjatkan kehadirat Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada setiap hamba-Nya dan tak lupa sholawat serta salam kepada junjungan Nabi besar kita, Nabi Muhammad SAW.

Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata-1 Jurusan Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer. Dalam penulisan skripsi ini banyak kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian ini.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca umumnya dan khususnya untuk pengembangan pada bidang multimedia.

Yogyakarta, 23 Juli 2016

Penulis,



Muhammad Rizky Novrianzah



## DAFTAR ISI

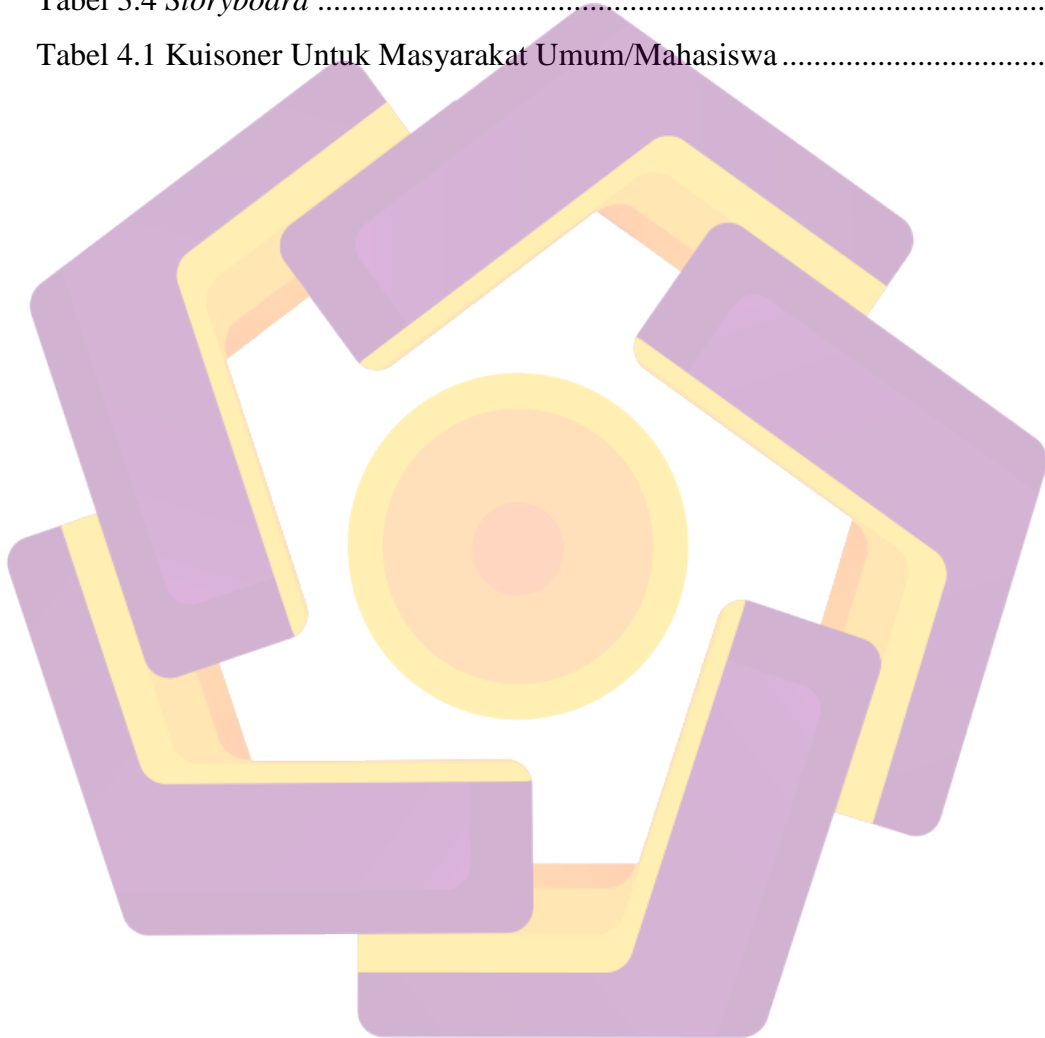
COVER.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI .....	xiv
<i>ABSTRACT</i> .....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	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 Pengumpulan Data.....	3
1.6.1 Metode Wawancara.....	4
1.6.2 Metode Observasi .....	4
1.6.3 Metode Studi Pustaka .....	4
1.6.4 Metode Analisis .....	4
1.6.5 Metode Perancangan .....	4
1.6.6 Metode Pengembangan .....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
2.2 Konsep Teknik <i>Stop Motion</i> .....	10

2.2.1	Pengertian <i>Stop Motion</i> .....	10
2.2.2	Kelebihan Teknik <i>Stop Motion</i> .....	10
2.2.3	Kekurangan Teknik <i>Stop Motion</i> .....	10
2.3	Iklan .....	11
2.3.1	Pengertian Iklan .....	11
2.3.2	Jenis-Jenis Iklan .....	11
2.3.3	Fungsi dan Tujuan Iklan .....	13
2.3.4	Kekuatan dan Kelemahan Iklan Televisi .....	15
2.3.5	Manajemen Periklanan.....	16
2.4	Strategi Perancangan Iklan Televisi.....	17
2.4.1	Strategi Menetapkan <i>Audien</i> Sasaran.....	17
2.4.2	Strategi Pembidikan Pasar dan Penentuan Posisi .....	17
2.4.3	Strategi Mencari Keunggulan Produk.....	18
2.4.4	Strategi Penetapan Tujuan dan Anggaran Periklanan Televisi.....	18
2.4.5	Strategi Kreatif Merancang Pesan Iklan Televisi .....	18
2.4.6	Strategi Merancang Daya Tarik Pesan Iklan Televisi.....	18
2.4.7	Strategi Merancang slogan, logo, dan Simbol .....	19
2.4.8	Strategi Merancang Naskah dan Storyboard Iklan Televisi .....	19
2.4.9	Strategi Memproduksi Iklan Televisi.....	19
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>27</b>
3.1	Tinjauan Umum .....	27
3.2	Analisis Kebutuhan Sistem .....	27
3.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	28
3.2.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	28
3.2.2.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ).....	28
3.2.2.2	Perangkat Lunak ( <i>software</i> ).....	30
3.2.2.3	Sumber Daya Manusia ( <i>Brainware</i> ) .....	30
3.3	Tahap Pra Produksi .....	31
3.3.1	Perancangan Ide dan Konsep .....	31
3.3.2	Skrip atau Naskah .....	32
3.3.3	Perancangan <i>Storyboard</i> .....	33

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....	35
4.1 Tahap Produksi .....	35
4.2 Produksi .....	35
4.2.1 Skema Pembuatan Video .....	35
4.2.2 Pengambilan Gambar .....	36
4.2.3 Mengedit <i>Audio</i> Narasi dan <i>Backround Sound</i> .....	38
4.3 Tahap Pasca Produksi .....	39
4.3.1 Pembuatan Desain Grafis .....	39
4.3.2 <i>Composting</i> dan <i>Editing</i> .....	42
4.3.3 <i>Rendering</i> .....	50
4.4 Implementasi Iklan .....	52
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	54
5.1 Kesimpulan .....	54
5.2 Saran .....	57
DAFTAR PUSTAKA .....	58
LAMPIRAN	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Perlengkapan Produksi .....	29
Tabel 3.2 <i>Hardware</i> .....	29
Tabel 3.3 Perancangan .....	32
Tabel 3.4 <i>Storyboard</i> .....	33
Tabel 4.1 Kuisoner Untuk Masyarakat Umum/Mahasiswa .....	53



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Proses Manajemen Periklanan .....	17
Gambar 2.2 <i>Storyboard</i> .....	20
Gambar 4.1 Skema Pembuatan Video .....	35
Gambar 4.2 Kamera Canon EOS 600D .....	36
Gambar 4.3 Tripod.....	36
Gambar 4.4 <i>Memory</i> .....	37
Gambar 4.5 Lokasi Pengambilan Gambar .....	37
Gambar 4.6 Tampilan Gambar Adobe Audition CS6.....	38
Gambar 4.7 Membuat File Baru dengan Corel Draw X6 .....	40
Gambar 4.8 Membuat Objek.....	41
Gambar 4.9 Pemberian Warna pada Objek.....	41
Gambar 4.10 Meng- <i>eksport</i> Objek.....	42
Gambar 4.11 Manajemen <i>File</i> .....	43
Gambar 4.12 Membuat <i>Composition</i> Baru .....	43
Gambar 4.13 Membuat <i>Import File</i> Gambar ke <i>Adobe After Effect</i> .....	44
Gambar 4.14 Logo Pembukaan Video .....	45
Gambar 4.15 Pemberian <i>Effect Opacity</i> .....	46
Gambar 4.16 Pemberian <i>Effect Opacity</i> .....	46
Gambar 4.17 Peyusunan Foto Menjadi Animasi <i>stop motion</i> .....	47
Gambar 4.18 Pemberian <i>effect lens blur</i> .....	48
Gambar 4.19 Logo Penutup .....	49
Gambar 4.20 Penggabungan Seluruh <i>scenes</i> .....	49
Gambar 4.21 Menambah File ke Jendela <i>render queue</i> .....	50
Gambar 4.22 Pengaturan <i>output module setting</i> .....	51
Gambar 4.23 Pengaturan Nama <i>file</i> dan Lokasi Penyimpanan.....	51
Gambar 4.24 Proses <i>rendering</i> .....	52

## INTISARI

Semakin pesatnya kemajuan teknologi informasi saat ini, banyak pula bentuk jenis dalam penyampaian informasi. Peranan teknologi informasi di era globalisasi ini khususnya teknologi komputerisasi dapat menghasilkan informasi yang tepat dan lebih nyata.

Iklan dipandang sebagai teknik penyampaian pesan yang efektif dalam penjualan produk dan televisi masih dianggap sebagai media yang lebih efisien mempersuasi konsumen dibandingkan dengan media massa yang lainnya. Dalam beriklan lebih efektif terutama jika ditayangkan di televisi karena beriklan di media televisi ini sangatlah cepat dalam mengambil perhatian dan mempengaruhi masyarakat.

Begitu pula dengan Potapots sebagai salah satu cafe di Sleman Yogyakarta bisa memanfaatkan teknologi informasi komputerisasi untuk membantu promosi. Dengan dibuatnya iklan diharapkan bisa membantu Potapots dalam promosi cafe nya dan mempunyai daya tarik lebih, sehingga bisa lebih dikenal oleh masyarakat luas.

Kata kunci: promosi, iklan, media, teknologi informasi



## **ABSTRACT**

*The rapid progress of the information technology currently. Also many the form of type in the delivery of information. The role of information technology in the future was particularly computerized technology could yield information proper and more real.*

*Advertisement has known as a efficient technic of giving message prior to product sales. And television still being the most efficient media to persuade the consumer rather than the other media. Advertising in television is more effective and efficient because it can take attention quickly and influence the people who watch it.*

*So it is with Potapots as a one of the cafe in Sleman Yogyakarta can to utilizing computerization information technology to help in promote. With this advertisement project, it was expected help Potapots to have promotion and gate high interest attention so the people may know*

*Keyword: promotion, advertising, media, information technology*

