

**PERANCANGAN IKLAN TELEVISI PADA GIBRAN EXCLUSIVE
PHOTOGRAPHY YOGYAKARTA MENGGUNAKAN
LIVE SHOT DAN MOTION GRAPHIC
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI



disusun oleh
M. Rusdiansyah
11.11.4717

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PERANCANGAN IKLAN TELEVISI PADA GIBRAN EXCLUSIVE
PHOTOGRAPHY YOGYAKARTA MENGGUNAKAN
LIVE SHOT DAN MOTION GRAPHIC
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

M. Rusdiansyah

11.11.4717

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN IKLAN TELEVISI PADA GIBRAN EXCLUSIVE
PHOTOGRAPHY YOGYAKARTA MENGGUNAKAN
LIVE SHOT DAN MOTION GRAPHIC
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

M.Rusdiansyah

11.11.4717

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 April 2015

Dosen Pembimbing,

Agus Purwante, M.Kom

NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN IKLAN TELEVISI PADA GIBRAN EXCLUSIVE
PHOTOGRAPHY YOGYAKARTA MENGGUNAKAN
LIVE SHOT DAN MOTION GRAPHIC
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

M.Rusdiansyah

11.11.4717

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 13 Mei 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302105

Kusnawi, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302112

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Juni 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

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, 10 Juni 2016



M.Rusdiansyah

NIM. 11.11.4717

MOTTO

“Tuhan tidak akan memberi cobaan diluar batas kemampuan kita”
(Q.S Al Baqarah 2:286)

“Teruslah berdoa dan berusaha tanpa mengeluh maka percayalah bahwa sukses akan kamu dapatkan, “Karena proses tidak akan pernah membohongi hasil.”



PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis sampaikan atas kehadiran Allah SWT yang karena rahmat dan hidayah serta kesempatan yang telah diberikan kepada saya sebagai penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.

Tidak lupa saya berterimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penelitian serta penyusunan naskah skripsi ini. Untuk bimbingan serta kerja sama yang baik saya berikan ucapan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua saya yang selalu memberikan doa dan semangat serta telah membiayai pendidikan saya hingga sekarang.
2. Bapak Agus Purwanto, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak saran, bantuan, masukan, dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Seluruh keluarga besar KOMA yang telah banyak memberikan saya pelajaran dan pengalaman yang sangat berharga dibidang multimedia sehingga ilmu yang saya dapatkan selama ini dapat bermanfaat untuk saya dan orang lain. "KOMA Selalu dihati Selalu dinanti"
5. Semua rekan kerja Curve Picture atas semangat dan cobaannya sehingga penyusunan skripsi ini menjadi semakin lama karena banyaknya deadline pekerjaan yang dikerjakan.
6. Semua teman-teman kelas 11-S1TI-02 yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.
7. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu oleh penulis.

Semoga segala bantuan yang tidak ternilai harganya ini mendapat balasan dari Allah SWT sebagai amal ibadah yang besar artinya.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah yang berjudul “Perancangan Iklan Televisi Pada Gibran Exclusive Photography Menggunakan Live Shot Dan Motion Graphic Sebagai Media Promosi” ini sesuai dengan yang diharapkan. Karya ilmiah ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta dan karya ilmiah ini merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Disadari bahwa dalam tulisan ini mungkin masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu diharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun agar dimasa depan dapat membenahi segala kekurangan yang dimiliki.

Yogyakarta, 10 Juni 2016

M.Rusdiansyah
11.11.4717

DAFTAR ISI

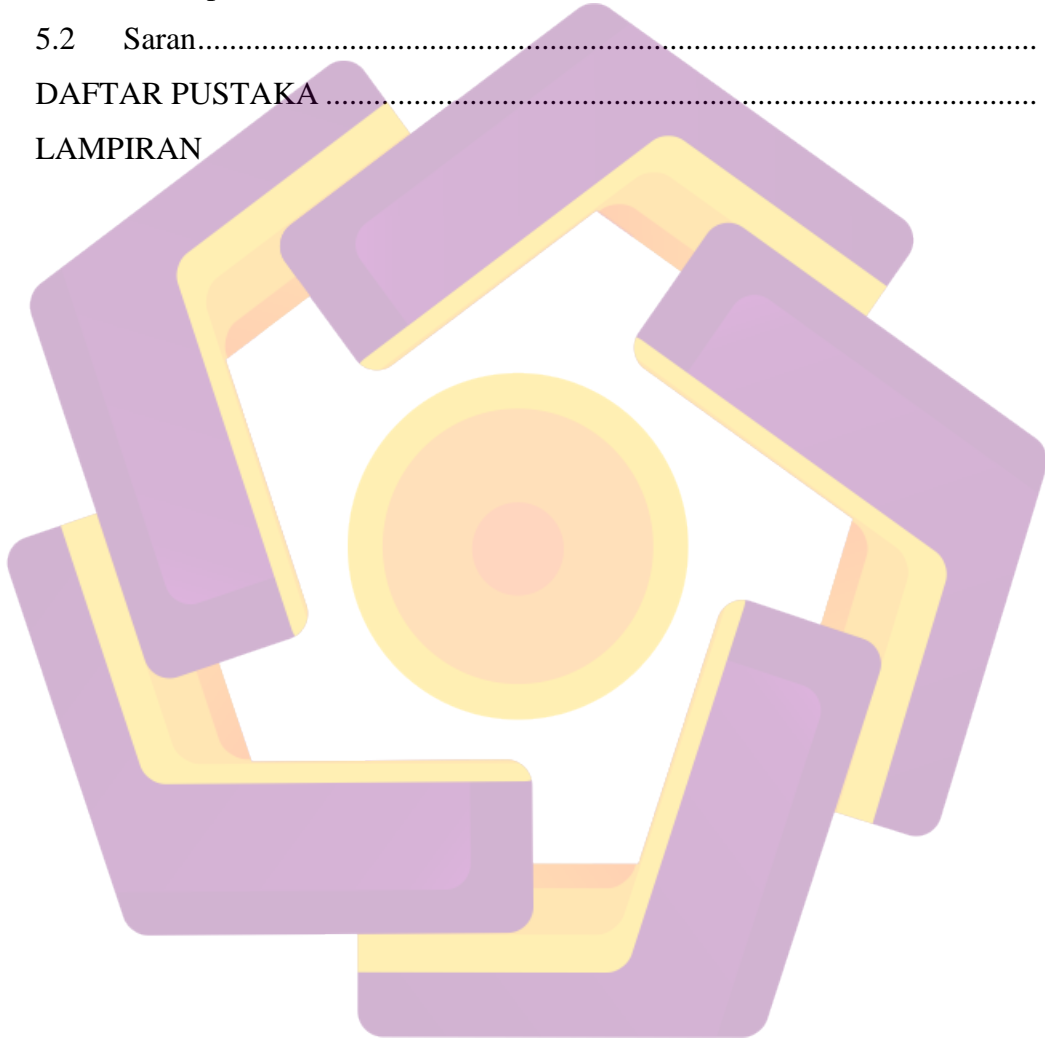
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode penelitian.....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Metode Analisis	5
1.5.3 Metode Perancangan.....	5
1.5.4 Metode Testing	5
1.5.5 Metode Evaluasi	5
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Landasan Teori.....	8
2.1.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Sejarah Multimedia	10

2.2.1	Definisi Multimedia.....	11
2.2.2	Konsep Dasar Multimedia	11
2.2.3	Elemen Multimedia.....	12
2.2.4	<i>Standart Video Format</i>	13
2.2.5	Animasi.....	14
2.2.6	Prinsip Dasar Animasi	17
2.2.6.1	12 Prinsip Dasar Animasi	17
2.2.7	Sejarah Iklan	24
2.2.7.1	Pengertian Iklan	25
2.2.7.2	Tujuan Iklan	26
2.2.8	Definisi <i>Live Shot</i>	27
2.2.9	Definisi <i>Motion Graphic</i>	28
2.2.9.1	Elemen – Elemen <i>Motion Graphic</i>	29
2.2.9.2	Karakteristik <i>Motion Graphic</i>	30
2.3	Analisis Sistem.....	30
2.3.1	Analisis <i>SWOT</i>	31
2.3.2	Analisis Kebutuhan Sistem	33
2.3.2.1	Jenis Kebutuhan Sistem	34
2.3.2.2	Kebutuhan <i>Fungsional</i>	34
2.3.2.3	Kebutuhan <i>Non Fungsional</i>	34
2.4	Tahapan Produksi.....	35
2.4.1	Pra Produksi.....	36
2.2.4.1	Pencarian dan Penemuan Ide	36
2.2.4.2	Naskah.....	36
2.2.4.3	<i>Storyboard</i>	37

2.4.2	Produksi	37
2.4.2.1	Teknik Pengambilan Gambar.....	38
2.4.2.2	<i>Camera Moving</i>	38
2.4.2.3	Jenis <i>Shot</i>	40
2.4.2.4	<i>Camera Angle</i>	45
2.4.2.5	Tahapan Pengembangan Produksi Animasi	47
2.4.2.5.1	Produksi	47
2.4.2.6	Tata Suara.....	49
2.4.2.7	<i>Digital Recording</i>	50
2.4.3	Pasca Produksi	51
2.4.3.1	Editing	51
2.4.3.2	<i>Compositing</i>	52
2.4.3.3	Finishing.....	52
2.5	Tahapan Uji Coba	53
2.5.1	<i>Skala likert</i>	54
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		55
3.1	Tinjauan Umum	55
3.1.1	Deskripsi Objek	55
3.1.1.1	Lokasi.....	56
3.1.1.2	Bangunan	56
3.1.1.3	Prasarana	56
3.1.1.4	Karyawan	57
3.1.1.5	Paket Photo	58
3.2	Analisis Masalah	58
3.2.1	Wawancara.....	59
3.2.2	Analisis <i>SWOT</i>	59

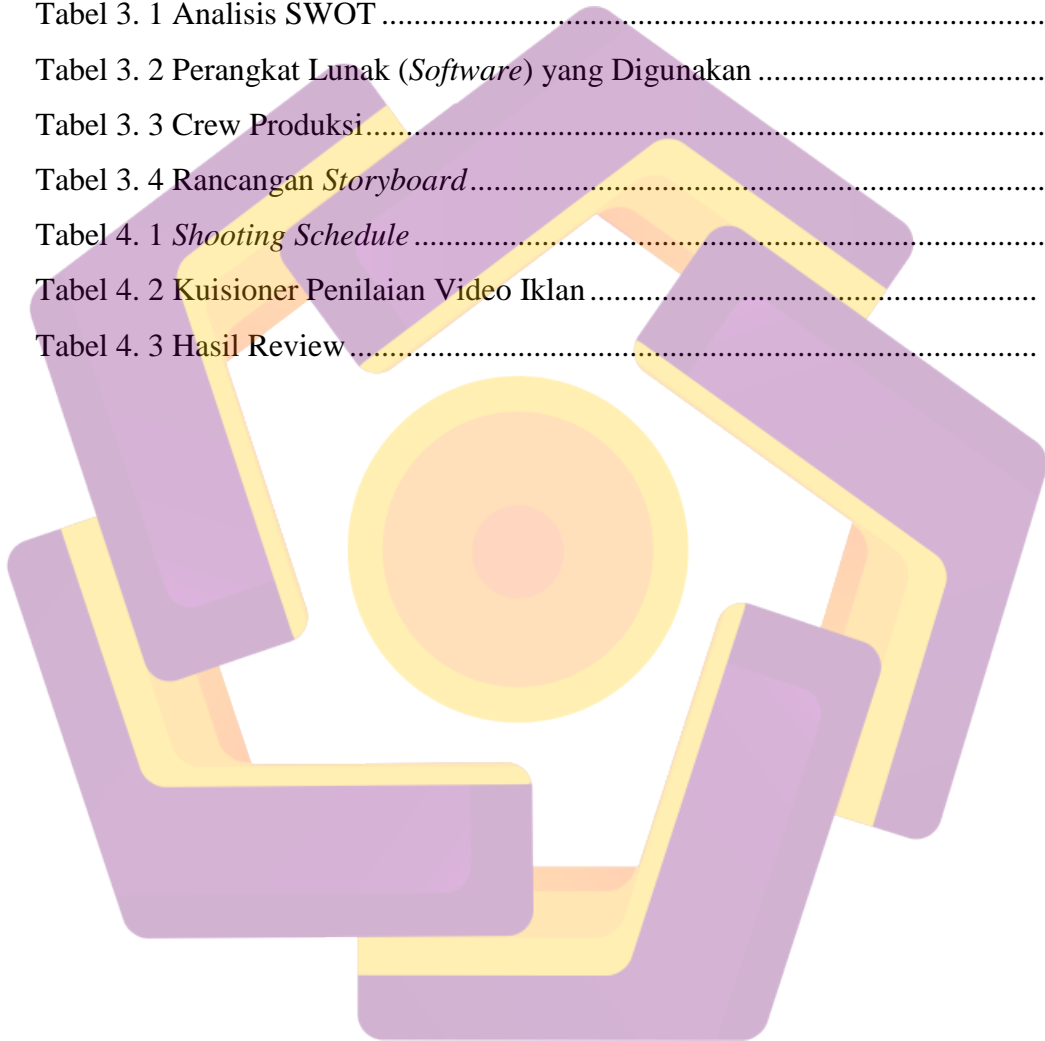
3.2.3.1	Kelemahan.....	63
3.2.3.2	Solusi.....	64
3.2.3	Analisis Kebutuhan <i>Fungsional</i>	65
3.2.4	Analisis Kebutuhan <i>Non-Fungsional</i>	66
3.2.4.1	Kebutuhan Perangkat Keras.....	66
3.2.4.2	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	66
3.2.4.3	Kebutuhan <i>Brainware</i>	67
3.3	Rancangan Pra-Produksi	68
3.3.1	Pencarian dan Penemuan Ide.....	68
3.3.2	Rancangan Naskah.....	69
3.3.3	Rancangan Storyboard.....	72
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		86
4.1	Produksi	86
4.1.1	<i>Take Video Live Shot</i>	86
4.1.2	<i>Capture</i>	91
4.1.3	<i>Drawing</i>	92
4.1.4	<i>Coloring</i>	94
4.1.5	<i>Background</i>	95
4.1.6	<i>Dubbing</i>	97
4.1.7	<i>Sound Editing dan Lypsinc</i>	98
4.2	Pasca Produksi	101
4.2.1	Editing.....	101
4.2.1.1	<i>Compositing</i>	101
4.2.1.2	<i>Mixing</i> (Penggabungan Audio dan Video).....	110
4.3	<i>Rendering</i>	111
4.4	Pembahasan.....	113

4.4.1	Kuisisioner.....	113
4.4.2	Hasil Review.....	116
4.4.3	Tampilan Iklan.....	120
BAB V PENUTUP.....		122
5.1	Kesimpulan	122
5.2	Saran.....	122
DAFTAR PUSTAKA		123
LAMPIRAN		



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbedaan	9
Tabel 2. 2 Contoh Tabel SWOT	33
Tabel 3. 1 Analisis SWOT	60
Tabel 3. 2 Perangkat Lunak (<i>Software</i>) yang Digunakan	66
Tabel 3. 3 Crew Produksi.....	67
Tabel 3. 4 Rancangan <i>Storyboard</i>	72
Tabel 4. 1 <i>Shooting Schedule</i>	88
Tabel 4. 2 Kuisisioner Penilaian Video Iklan	114
Tabel 4. 3 Hasil Review.....	116



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Elemen Multimedia	12
Gambar 2. 2 <i>Squash And Stretch</i>	17
Gambar 2. 3 <i>Anticipation</i>	18
Gambar 2. 4 <i>Staging</i>	18
Gambar 2. 5 <i>Straight-Ahead Action and Pose-to-Pose</i>	19
Gambar 2. 6 <i>Follow-Through and Overlapping Action</i>	19
Gambar 2. 7 <i>Slow-in Slow-Out</i>	20
Gambar 2. 8 <i>Arcs</i>	20
Gambar 2. 9 <i>Secondary Action</i>	21
Gambar 2. 10 <i>Timing</i>	22
Gambar 2. 11 <i>Exaggeration</i>	22
Gambar 2. 12 <i>Solid Drawing</i>	23
Gambar 2. 13 <i>Appeal</i>	23
Gambar 2. 14 <i>Storyboard</i>	37
Gambar 2. 15 <i>Zooming (In/Out)</i>	38
Gambar 2. 16 <i>Tilting (Up/Down)</i>	39
Gambar 2. 17 <i>Panning (Left/Right)</i>	39
Gambar 2. 18 <i>Tracking</i>	40
Gambar 2. 19 <i>Extreme Close Up</i>	40
Gambar 2. 20 <i>Big Close Up</i>	41
Gambar 2. 21 <i>Close Up</i>	41
Gambar 2. 22 <i>Medium Close Up</i>	42
Gambar 2. 23 <i>Medium Shot</i>	42
Gambar 2. 24 <i>Full Shot</i>	43
Gambar 2. 25 <i>Long Shot</i>	43
Gambar 2. 26 <i>Extreme Long Shot</i>	44
Gambar 2. 27 <i>Over Shoulder Shot</i>	44
Gambar 2. 28 <i>Bird Eye's View</i>	45

Gambar 2. 29 <i>High Angle View</i>	45
Gambar 2. 30 <i>Low Angle View</i>	46
Gambar 2. 31 <i>Eye Level View</i>	46
Gambar 2. 32 <i>Frog Eye View</i>	47
Gambar 3. 1 Logo Gibran Exclusive Photography	55
Gambar 4. 1 <i>Fitting Baju</i>	87
Gambar 4. 2 <i>Make Up</i>	87
Gambar 4. 3 <i>Picture Style</i>	88
Gambar 4. 4 <i>White Balance</i>	88
Gambar 4. 5 <i>Scene Video Green Screen</i>	92
Gambar 4. 6 <i>Pen Tool</i>	92
Gambar 4. 7 <i>Shape Tool</i>	92
Gambar 4. 8 <i>New File</i>	93
Gambar 4. 9 <i>Tracing Menggunakan Pen Tool</i>	93
Gambar 4. 10 <i>Objek Tracing Di Pisah Dengan Layer Yang Berbeda</i>	94
Gambar 4. 11 <i>Save File</i>	94
Gambar 4. 12 <i>Coloring</i>	95
Gambar 4. 13 <i>Sketsa Background</i>	95
Gambar 4. 14 <i>Hasil Jadi Background</i>	96
Gambar 4. 15 <i>Elemen objek Photo Group</i>	96
Gambar 4. 16 <i>Gambar Background Photo Group</i>	96
Gambar 4. 17 <i>Proses Dubbing</i>	97
Gambar 4. 18 <i>Sennheiser MD421</i>	97
Gambar 4. 19 <i>Tampilan Awal Adobe Audition CS 6</i>	98
Gambar 4. 20 <i>Import File ke Adobe Audition CS 6</i>	98
Gambar 4. 21 <i>Crop Audio</i>	99
Gambar 4. 22 <i>Effect Normalize</i>	99
Gambar 4. 23 <i>Effect Vocal Enchaner</i>	100
Gambar 4. 24 <i>Effect Reverb</i>	100
Gambar 4. 25 <i>Save File</i>	101
Gambar 4. 26 <i>Komposisi baru</i>	101

Gambar 4. 27 <i>Folder Source Project</i>	102
Gambar 4. 28 Tampilan Proses Import	102
Gambar 4. 29 Tampilan proses <i>Composition</i>	103
Gambar 4. 30 Mengganti Identitas Layer	103
Gambar 4. 31 Transformasi Utama	104
Gambar 4. 32 <i>Move Anchor Point Panel</i>	104
Gambar 4. 33 Sebelum menggunakan <i>Graph Editor</i>	104
Gambar 4. 34 Sesudah menggunakan <i>Graph Editor</i>	105
Gambar 4. 35 Mengaktifkan <i>Motion Blur</i>	105
Gambar 4. 36 <i>Masking Shape Tool</i>	105
Gambar 4. 37 <i>Keylight effect</i>	106
Gambar 4. 38 Sebelum dan sesudah menggunakan <i>effect Keylight</i>	106
Gambar 4. 39 <i>Matte Choker</i>	107
Gambar 4. 40 <i>Warp Stabilizer</i>	107
Gambar 4. 41 <i>Hue/Saturation</i>	108
Gambar 4. 42 New Layer Camera	108
Gambar 4. 43 3D Layer	108
Gambar 4. 44 <i>Smooth Scale</i>	109
Gambar 4. 45 <i>Proportional Grid</i>	109
Gambar 4. 46 <i>Drop Shadow</i>	109
Gambar 4. 47 <i>Venetian Blind</i>	110
Gambar 4. 48 Proses <i>Export Adobe After Effect</i> ke <i>Adobe Premiere</i>	110
Gambar 4. 49 <i>Import After Effect Composition</i>	111
Gambar 4. 50 Proses Penggabungan Video dan Audio	111
Gambar 4. 51 Proses Export ke <i>Adobe Encoder</i>	112
Gambar 4. 52 Proses <i>Rendering</i>	113
Gambar 4. 53 Diagram Penilaian Video Iklan “Gibran Exclusive Photography”	118
Gambar 4. 54 Surat Keterangan Serah terima Video Kepada Pihak Objek	119
Gambar 4. 55 Screenshot Tampilan	121

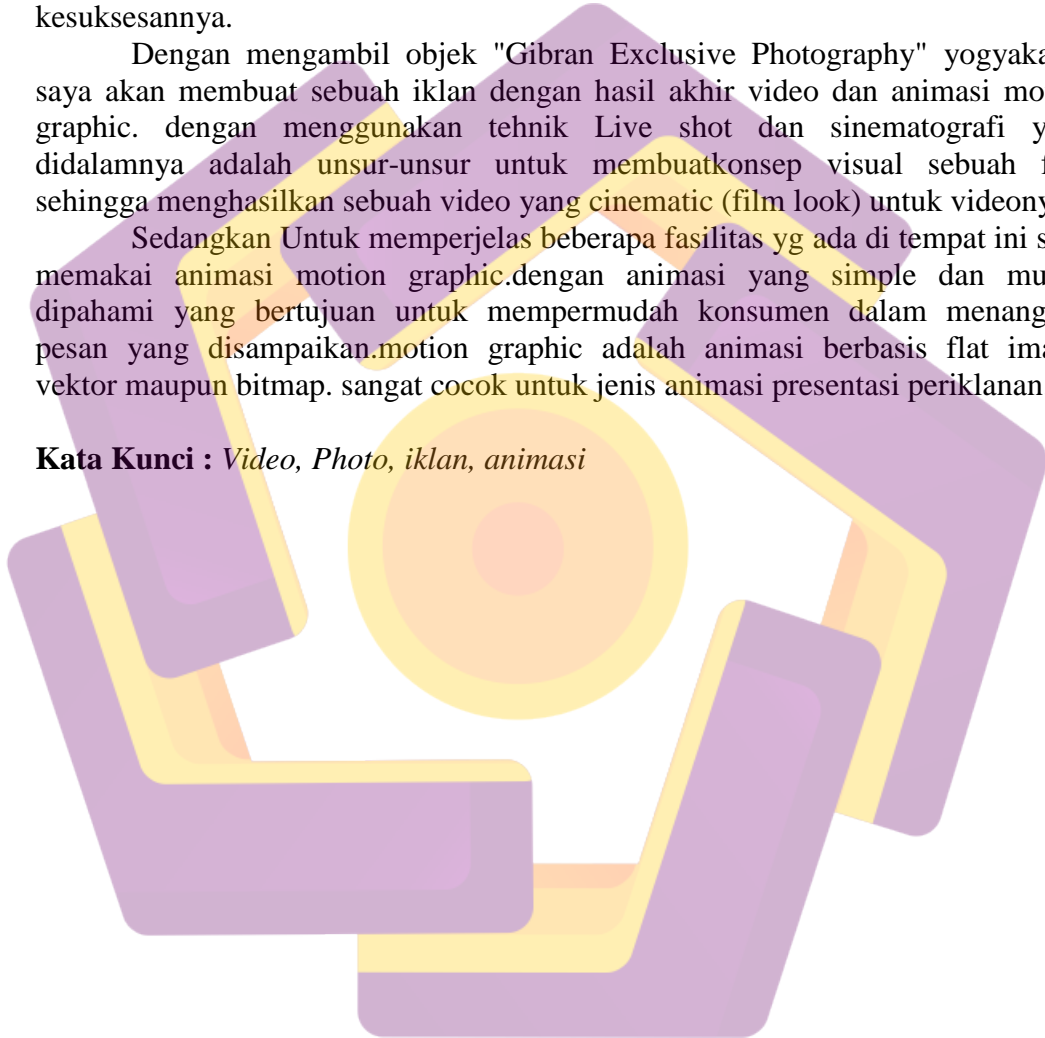
INTISARI

Keunggulan bersaing perusahaan, sesungguhnya adalah keunggulan komunikasi sehingga masalah dalam bersaing adalah masalah dalam berkomunikasi. periklanan merupakan bentuk komunikasi dari sudut pandang penerima, dibangun dalam penghargaan yang rendah. jika berhasil dalam periklanan, kemungkinan kita akan berhasil dalam bidang bisnis, agama, politik atau aktivitas lain yang membutuhkan komunikasi massa akan lebih tinggi tingkat kesuksesannya.

Dengan mengambil objek "Gibran Exclusive Photography" yogyakarta, saya akan membuat sebuah iklan dengan hasil akhir video dan animasi motion graphic. dengan menggunakan tehnik Live shot dan sinematografi yang didalamnya adalah unsur-unsur untuk membuat konsep visual sebuah film sehingga menghasilkan sebuah video yang cinematic (film look) untuk videonya.

Sedangkan Untuk memperjelas beberapa fasilitas yg ada di tempat ini saya memakai animasi motion graphic.dengan animasi yang simple dan mudah dipahami yang bertujuan untuk mempermudah konsumen dalam menangkap pesan yang disampaikan.motion graphic adalah animasi berbasis flat image, vektor maupun bitmap. sangat cocok untuk jenis animasi presentasi periklanan.

Kata Kunci : *Video, Photo, iklan, animasi*



ABSTRACT

Company a competitive advantage, in fact are the hallmarks of communication so that problems in competing is a problem in communicating. Advertising is a form of communication from the point of view of the receiver, built in a low appreciation. if successful in advertising, chances are we will be successful in business, religion, political or other activities that require mass communication will be higher levels of success.

By taking the object "Gibran Exclusive Photography" yogyakarta, I would create an ad with the end result and animated motion graphic video. using techniques Live shots and cinematography therein are elements to create a visual concept of a film so as to produce a video that cinematic (film look) for the video.

While To clarify some of the facilities that exist in this place I wear a motion graphic animation. the animations are simple and easy to understand which aims to facilitate consumers in getting the message being delivered. motion graphic animation is based on a flat image, vector and bitmap. very suitable for this type of advertising animated presentation.

Keywords : *Video, Photo, advertisement, animation*

