

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TV PADA
BRAMANDA FITNESS DAN CAFÉ YOGYAKARTA
DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



disusun oleh

Muhammad Akbar Maulana

13.11.6793

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TV PADA
BRAMANDA FITNESS DAN CAFÉ YOGYAKARTA
DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

Muhammad Akbar Maulana

13.11.6793

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TV PADA BRAMANDA FITNESS DAN CAFÉ YOGYAKARTA DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC


yang disusun oleh

Muhammad Akbar Maulana

13.11.6793

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Maret 2016

Dosen Pembimbing,


Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TV PADA
BRAMANDA FITNESS DAN CAFÉ YOGYAKARTA
DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang disusun oleh

Muhammad Akbar Maulana

13.11.6793

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Mei 2016

Susunan Dewan Penguji

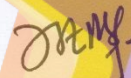
Nama Penguji

Yuli Astuti, M.Kom
NIK. 190302146

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 1 Juni 2016



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, 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, 31 Mei 2016



Muhammad Akbar Maulana

NIM. 13.11.6793

MOTTO

"liatin skripsi aja nih, ga ada pasangan buat di tatap ya?"

“people will talk about u when they got envy with live what you lead”

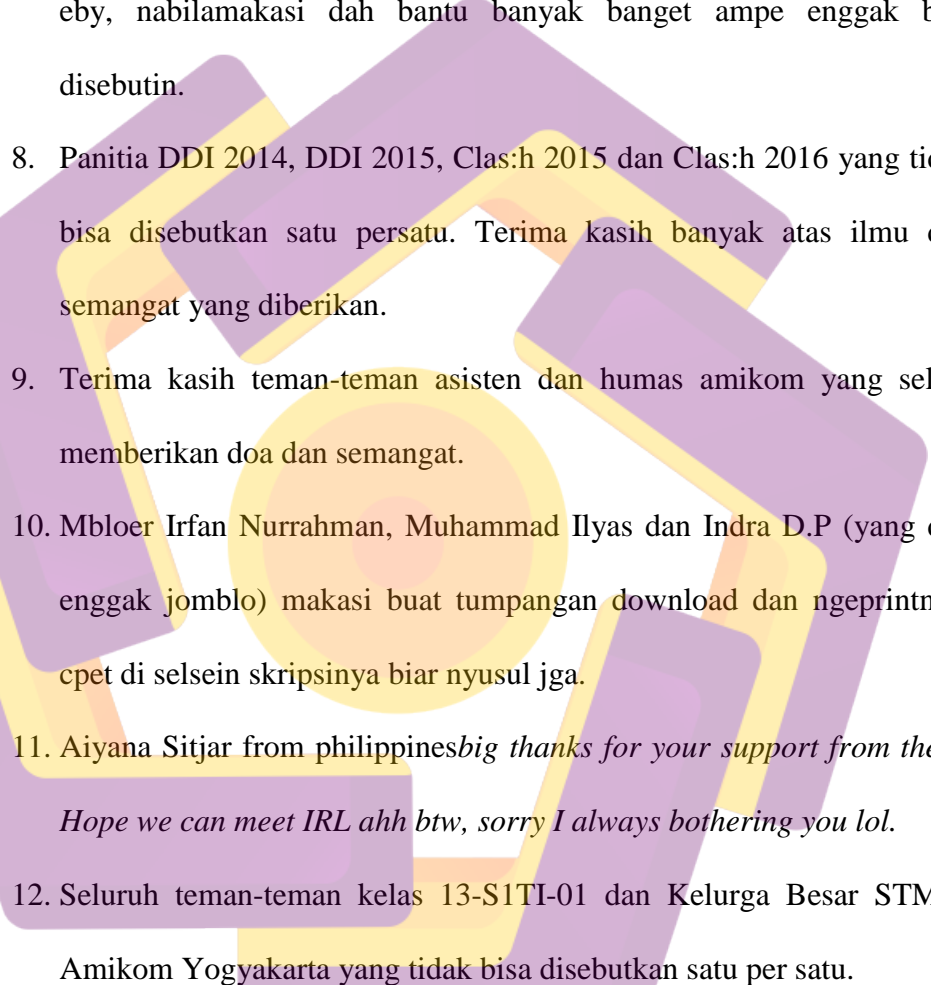
“Choose a job you love, and you will never have to work a day in your life”



PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas anugerah dan nikmat yang tak terkira sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ini. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Mama tercinta Fatkhiyatul Munifah yang selalu memberikan doa dan semangat untuk anak satu-satunya. Terima kasih Mama atas kasih sayang yang engkau berikan.
2. Pakde Yel dan Bude Endang, mas Adam, mbak Anya yang selalu memberikan semangat dan membiayai segala keperluan.
3. Bramanda Fitness dan Café yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk melakukan penelitian ini hingga menghasilkan output yang berguna.
4. Gita W yang udah bantu jadi tumbal buat model. Jangan kapok yak klo aku jadiin tumbal.
5. Ko Hendra Gunawan yang enggak lelah bantu tiap hari terutama dhari H angkut-angkut CPU yang berat di siang bolong. Ci Devina Amelia yang enggak lelah nemenin dan ngasi saran buat warna. Metta Subiyanto dan Gisela Winda sudah ngingetin tiap hari biar enggak keteteran skripsinya ampe caps lock jebol dan makasi jga ucapakannya pas hari H *saranghae*

- 
6. Mita Krisna M yang nyempetin waktu buat telepon dari Solo dan nemenin ampe pagi sampe di tinggal tidur juga. Cepet nyusul yak bilangin tante juga ayam bakarnya enak.
 7. Cici, Anggi, mbak uler keked, mbak ria, mbak fitri, mas rega, tyas, eby, nabilamakasi dah bantu banyak banget ampe enggak bisa disebutin.
 8. Panitia DDI 2014, DDI 2015, Clas:h 2015 dan Clas:h 2016 yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terima kasih banyak atas ilmu dan semangat yang diberikan.
 9. Terima kasih teman-teman asisten dan humas amikom yang selalu memberikan doa dan semangat.
 10. Mbloer Irfan Nurrahman, Muhammad Ilyas dan Indra D.P (yang dah enggak jomblo) makasi buat tumpangan download dan ngeprintnya, cpet di selsein skripsinya biar nyusul jga.
 11. Aiyana Sitjar from philippines *big thanks for your support from there. Hope we can meet IRL ahh btw, sorry I always bothering you lol.*
 12. Seluruh teman-teman kelas 13-S1TI-01 dan Keluarga Besar STMIC Amikom Yogyakarta yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi sesuai dengan waktu yang diharapkan. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

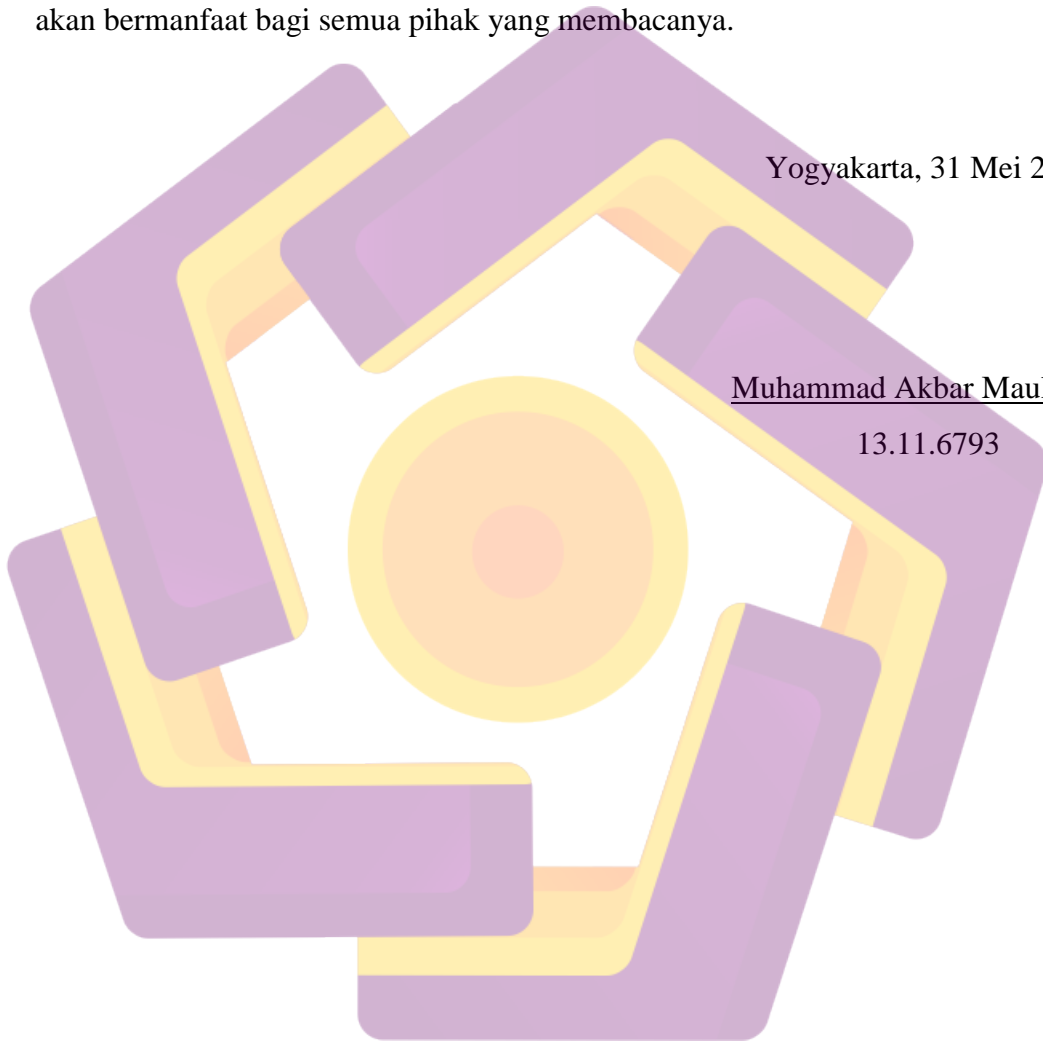
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah
5. Mama F. Munifah, Pakde Yel, Bude Endang, Mbak Anya, Mas Adam
6. Mas Bima Bramanda Fitness dan Café
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. 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, 31 Mei 2016

Muhammad Akbar Maulana

13.11.6793



DAFTAR ISI

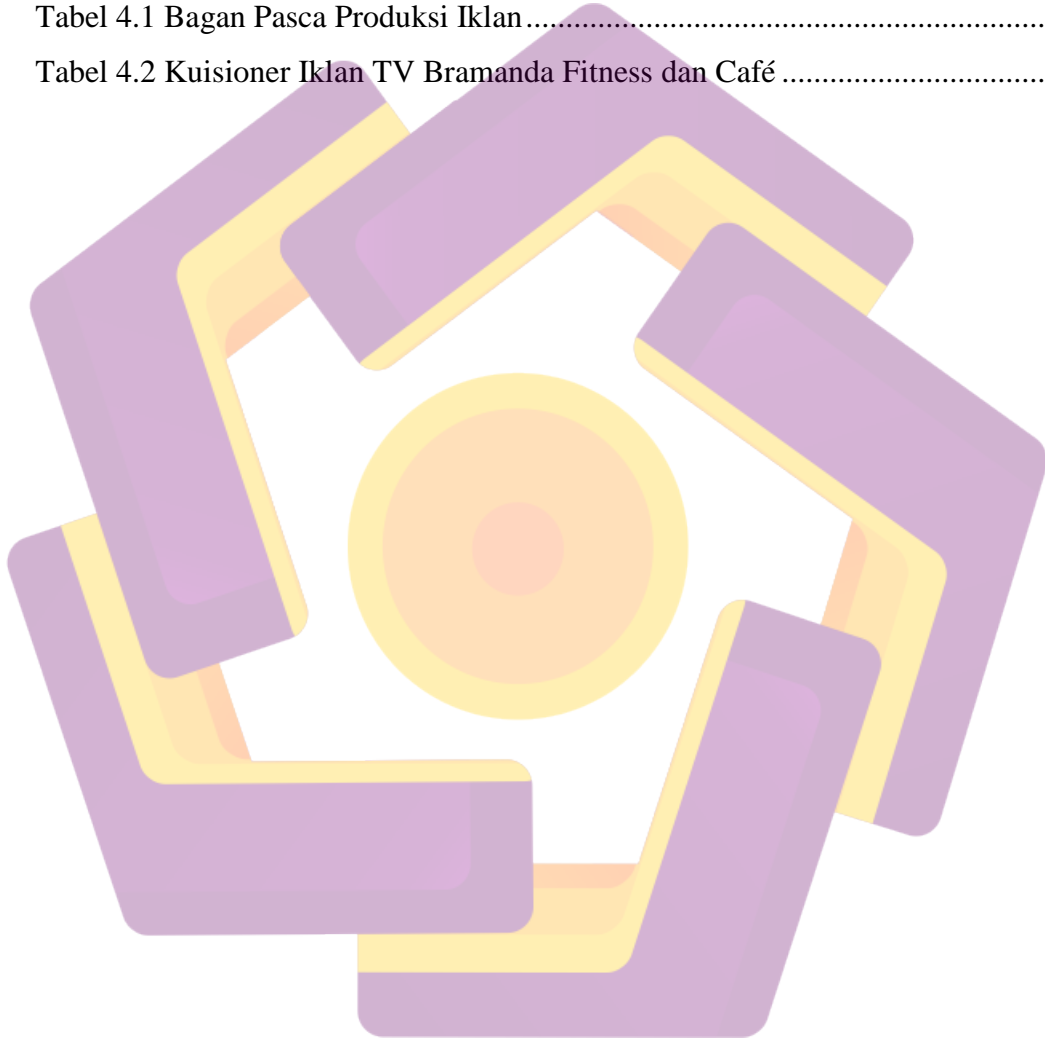
HALAMAN JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	iv
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
ABSTRACT.....	xviii
INTISARI.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	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.....	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	7
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	7
2.2.2 Element Multimedia.....	7
2.3 Desain Grafis.....	9
2.3.1 Elemen Desain Grafis	9
2.4 Motion Graphic	10
2.4.1 Sejarah <i>Motion Graphic</i>	11
2.4.2 Cakupan <i>Motion Graphic</i>	12

2.4.3 Elemen <i>Motion Graphic</i>	12
2.4.4 Karakteristik <i>Motion Graphic</i>	13
2.5 Konsep Dasar Iklan	14
2.5.1 Pengertian Iklan	14
2.5.2 Fungsi Iklan.....	14
2.5.3 Memproduksi Sebuah Iklan	16
2.5.4 Strategi Merancang Iklan	18
2.6 Perangkat Lunak yang Digunakan	21
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	24
3.1 Tinjauan Umum	24
3.1.1 Gambaran Umum Bramanda Fitness dan Café.....	24
3.1.2 Sejarah Bramanda Fitness dan Café.....	26
3.1.3 Visi dan Misi	26
3.1.4 Sarana Prasarana	27
3.1.5 Struktur Organisasi Bramanda Fitness dan Café	28
3.2 Analisis.....	28
3.2.1 Definisi Analisis Iklan.....	28
3.2.2 Identifikasi SWOT	29
3.2.3 Analisis Matriks SWOT.....	31
3.3 Analisis Kebutuhan Pembuatan Iklan	31
3.3.1 Hardware (Perangkat Keras).....	32
3.3.2 <i>Software</i> (Perangkat Lunak).....	32
3.3.3 <i>Brainware</i> (Sumber daya Manusia)	33
3.3.4 Analisis Biaya	33
3.4 Praproduksi	34
3.4.1 Ide Iklan Televisi.....	34
3.4.2 Tema Iklan	34
3.4.3 Rancangan Naskah Iklan.....	34
3.4.4 Storyboard	36

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	39
4.1 Implementasi	39
4.2 Produksi	39
4.2.1 <i>Shooting</i>	40
4.2.2 Rekaman Suara Narasi	43
4.2.3 Pembuatan <i>Motion Graphic</i>	44
4.3 Pasca Produksi	51
4.3.1 <i>Capturing Video</i>	52
4.3.2 Pemilihan <i>Backsong</i>	52
4.3.3 Pembuatan <i>Motion Graphic</i>	53
4.3.4 <i>Composition Video</i>	69
4.3.5 <i>Editing Suara</i>	72
4.3.6 <i>Rendering</i>	75
4.4 Pembahasan	77
4.4.1 <i>Review</i>	77
BAB V PENUTUP	79
5.1 Kesimpulan	79
5.2 Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Struktur Organisasi	28
Tabel 3.2 Identifikasi Matriks SWOT.....	31
Tabel 3.3 Biaya Produksi Iklan.....	33
Tabel 3.4 Storyboard Iklan.....	37
Tabel 4.1 Bagan Pasca Produksi Iklan.....	39
Tabel 4.2 Kuisisioner Iklan TV Bramanda Fitness dan Café	78

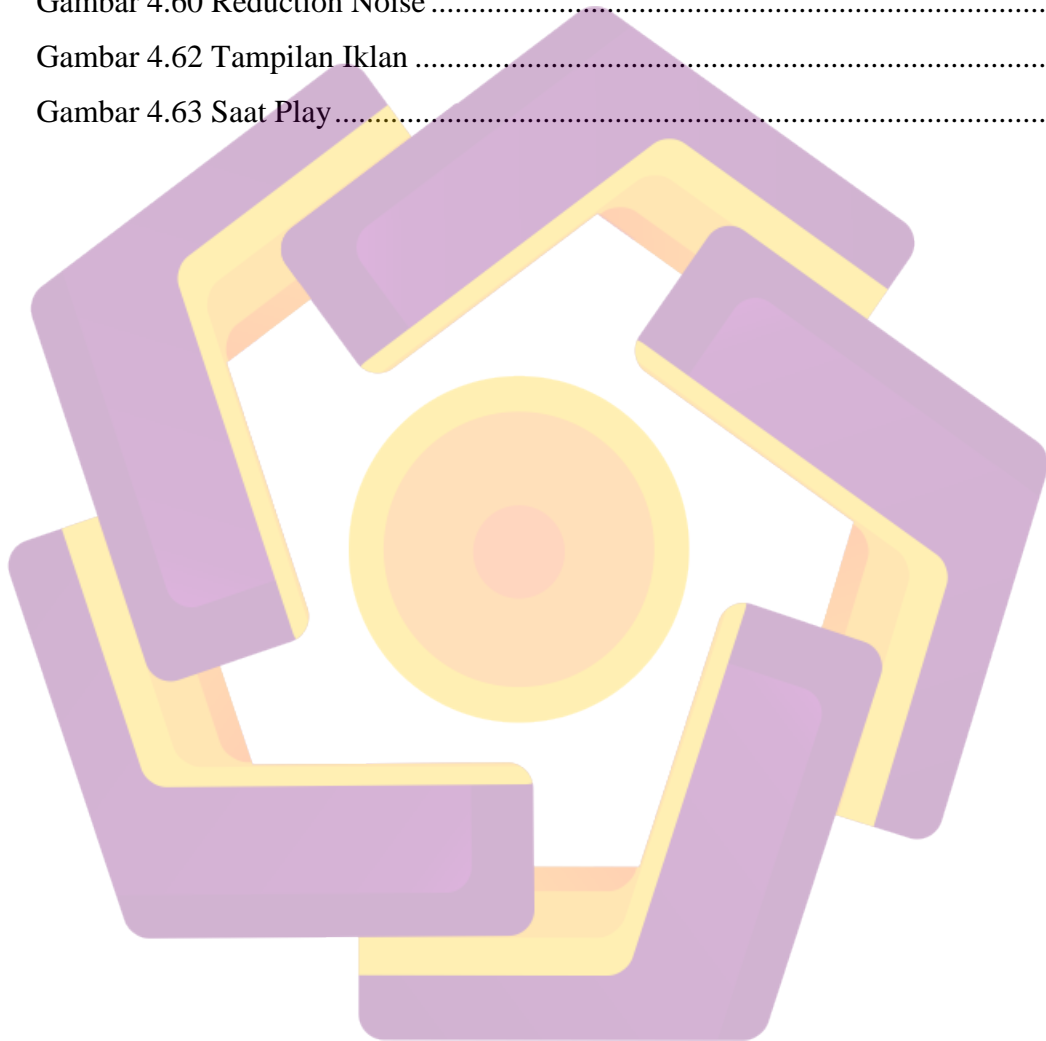


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemet Multimedia	8
Gambar 2.2 Adobe Illustrator CS 6.....	22
Gambar 2.3 Adobe Photoshop CS 6	22
Gambar 2.4 Adobe Audition CS 6	23
Gambar 2.5 Adobe After Effects CS 6	23
Gambar 2.6 Adobe Premier Pro CS 6	23
Gambar 3.1 Logo Bramanda Fitness dan Café	24
Gambar 4.1 Model Iklan Bramanda Fitness dan Café	40
Gambar 4.2 Ruangai Latihan Lantai 2	41
Gambar 4.3 Ruangai Latihan Lantai 3	41
Gambar 4.4 Café Rooftop (Siang Hari)	42
Gambar 4.5 Café Rooftop (Malam Hari)	42
Gambar 4.6 Microphone Direcional	43
Gambar 4.7 Ic Recoder Sony ICD-UX523F	44
Gambar 4.8 Tampilan Jendela Setting Layer Illustrator	45
Gambar 4.9 Model Icon dan Bangunan Bramanda Fitnes dan Café.....	46
Gambar 4.10 Edit Release to Layer (Sequence)	46
Gambar 4.11 Mengeluarkan Layer dari Sub Layer.....	47
Gambar 4.12 Text Fitness & Café Harga Terjangkau?.....	47
Gambar 4.13 Text Promo Tiap Bulan!!	48
Gambar 4.14 Text Fasilitas?	48
Gambar 4.15 Membuat Background Denah.....	48
Gambar 4.16 Membuat Border	49
Gambar 4.17 Mengaplikasikan Jendela Pathfinder.....	50
Gambar 4.18 Membuat Denah	50
Gambar 4.19 Membuat Background Menjadi 4 Bagian	51
Gambar 4.20 Rename Layer Sesuai Urutan	51
Gambar 4.21 Pengelompokan Video Berdasarkan Scene.....	52
Gambar 4.22 Creator Studio Youtube.com.....	53
Gambar 4.23 Import Video	54

Gambar 4.24 Tampilan Scene Building	55
Gambar 4.25 Memindahkan Ancor Point	55
Gambar 4.26 Memberikan Efek Scale pada Setiap Keyframe.....	56
Gambar 4.27 Mengaplikasikan Ease and Wizz Type Bounce	56
Gambar 4.28 Tampilan Graph Editor.....	56
Gambar 4.29 Import Maps Graphic	57
Gambar 4.30 Memindahkan Ancor Point	58
Gambar 4.31 Parent Object.....	58
Gambar 4.32 Membuat Null Object.....	59
Gambar 4.33 Memindahkan Null Object.....	60
Gambar 4.34 Melipat Object.....	60
Gambar 4.35 Memainkan Ease and Wizz	61
Gambar 4.36 Merubah Sumbu Y	61
Gambar 4.37 Membuat Bayangan.....	61
Gambar 4.38 Setting Bayangan	62
Gambar 4.39 Memindahkan Arah Cahaya.....	63
Gambar 4.40 Menambahkan Cahaya	63
Gambar 4.41 Setting Cahaya	63
Gambar 4.42 Mengganti Tipe Bayangan	64
Gambar 4.43 Import Maps	64
Gambar 4.44 Drag Composition Maps	65
Gambar 4.45 Menggunakan Alpha Matte “1”	65
Gambar 4.46 Duplicate	66
Gambar 4.47 Hasil Akhir	66
Gambar 4.48 Efek Easy Ease	67
Gambar 4.49 Masking.....	68
Gambar 4.50 Menimpa Object.....	68
Gambar 4.51 Membuat Masking untuk Semua Text	69
Gambar 4.52 Import Dynamic Link.....	70
Gambar 4.53 Import Lagu dan Video	70
Gambar 4.54 Potong Video.....	71

Gambar 4.55 Menghilangkan Green Screen	72
Gambar 4.56 Menggunakan Keying	72
Gambar 4.57 Editing Suara	73
Gambar 4.58 Panning	73
Gambar 4.59 Stereo	74
Gambar 4.60 Reduction Noise	75
Gambar 4.62 Tampilan Iklan	76
Gambar 4.63 Saat Play	76



ABSTRACT

Abstract - Bramanda Fitness and Cafe is place for exercise and also cafe that had just stood up. To introduce the innovation, profile and concept, they need the right media promotion. To get into the target, Bramanda Fitness and Cafe also need to attracts the audience with media promotion, one of them is by using animated advertisement.

Advertisement is one of the promotion media to attract people to know Bramanda Fitness and Cafe, even more advertisement with visualization and voice. Motion graphic media promotion suitable for Bramanda Fitness and Cafe because it fits their innovation and profile. Beside unique, this technique hasn't been used much as media promotion on other fitness centre. Motion graphic is one of animation category which combine animation with other design elements and components. Not only using motion graphics but also using animation in text and amplifier voice, which means advertisement to be more alive and eye-catching.

Keywords: Bramanda Fitness and Cafe, animation, motion graphic, promotion, Advertisement

INTISARI

Bramanda Fitness dan Cafe adalah tempat olahraga sekaligus cafe yang baru saja memulai usahanya. Untuk dapat memperkenalkan inovasi, profil dan konsep mereka pastilah membutuhkan media promosi yang tepat. Untuk dapat mencapai target, Bramanda Fitness dan Cafe harus bisa menarik hati para penonton dari jenis media promosi yang mereka gunakan, salah satunya dengan menggunakan iklan bergerak.

Iklan adalah salah satu media promosi untuk menarik minat masyarakat dalam mengenal Bramanda Fitness dan Cafe, terlebih lagi iklan video yang memaparkan visual dan suara. Teknik pembuatan media promosi menggunakan teknik motion graphic dirasa pas untuk Bramanda Fitness dan Cafe sesuai dengan inovasi dan profil mereka. Selain unik, teknik ini belum banyak digunakan sebagai media promosi pada tempat fitness lain. Motion graphic yaitu salah satu kategori dalam animasi yang menggabungkan animasi dengan banyak unsur desain dalam tiap-tiap komponennya. Tidak hanya menggunakan Motion Graphics nantinya akan menambah animasi dalam bentuk teks dan suara amplifier, dimaksudkan sebagai iklan untuk menjadi lebih hidup dan menarik.

Kata Kunci: Bramanda Fitness dan Cafe, motion graphic, promosi, animasi, iklan.