

**ANALISIS DAN PEMBUATAN IKLAN DENGAN TEKNIK LIVE SHOT
DIPADUKAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI
IKLAN TV PADA TOKO WALANG**

SKRIPSI



disusun oleh

Arif Deska Styawan

10.12.4758

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

**ANALISIS DAN PEMBUATAN IKLAN DENGAN TEKNIK LIVE SHOT
DIPADUKAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI
IKLAN TV PADA TOKO WALANG**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Arif Deska Styawan

10.12.4758

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

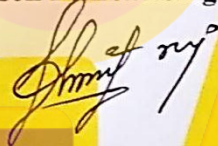
**ANALISIS DAN PEMBUATAN IKLAN DENGAN TEKNIK LIVE SHOT
DIPADUKAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI
IKLAN TV PADA TOKO WALANG**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Arif Deska Styawan
10.12.4758

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 11 Mei 2016

Dosen Pembimbing,



Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PEMBUATAN IKLAN DENGAN TEKNIK LIVE SHOT
DIPADUKAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI
IKLAN TV PADA TOKO WALANG**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Arif Deska Styawan

10.12.4758

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 29 Agustus 2016

Susunan Dewan Penguji

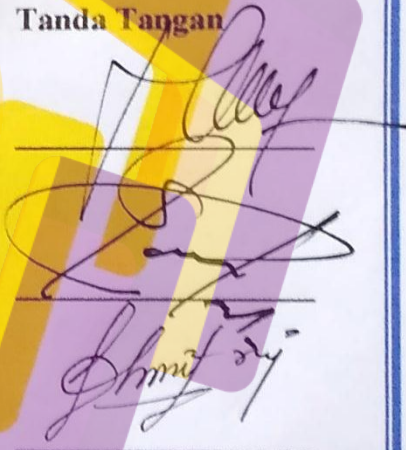
Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

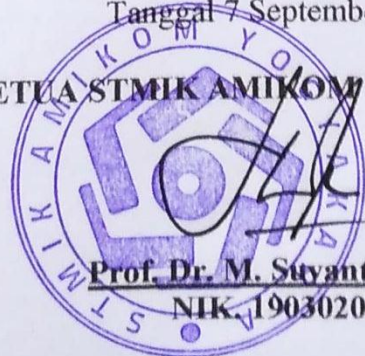
Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 7 September 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawan 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 disuatu institusi pendidikan tinggi manapun. Dan sepanjang sepengetahuan 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, 1 September 2016



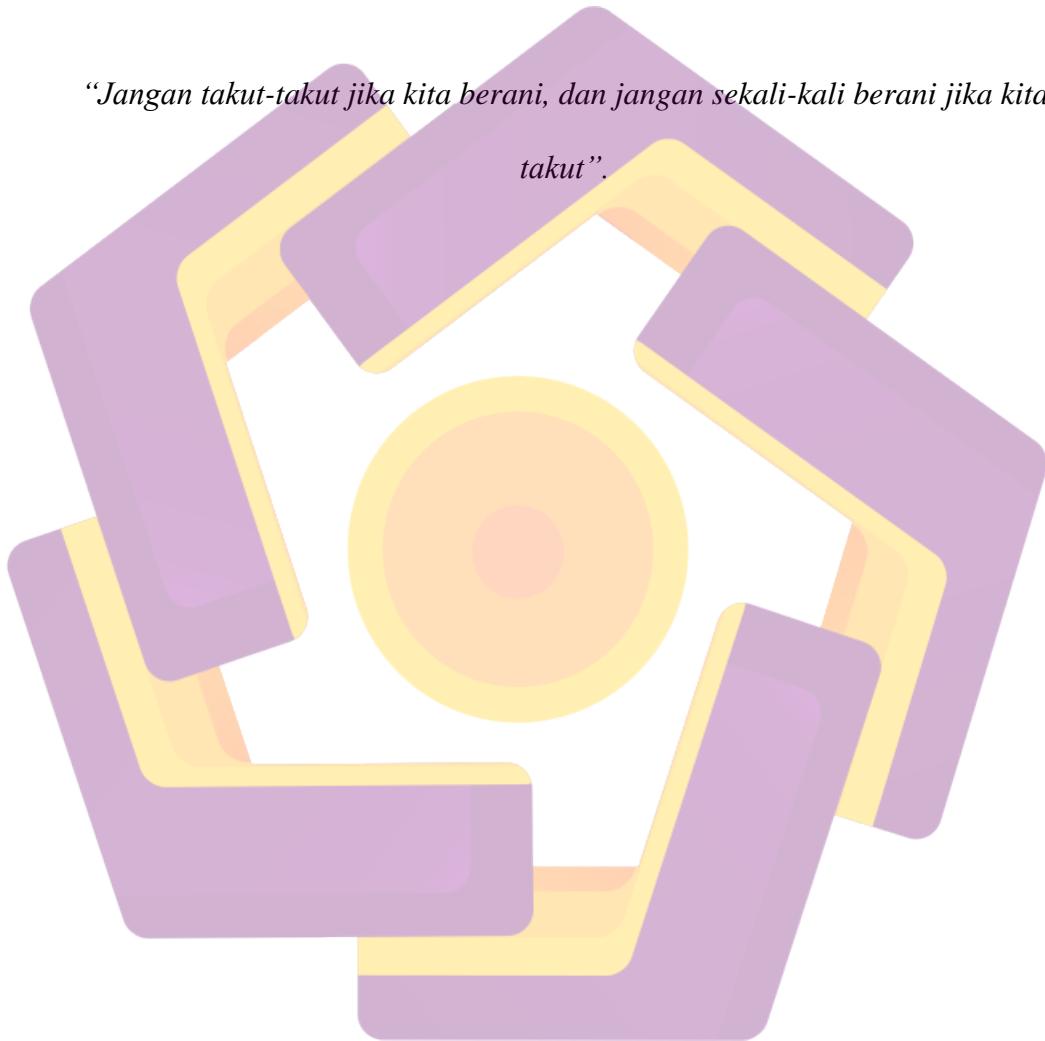
Arif Deska Styawan

NIM. 10.12.4758

MOTTO

Hidup adalah gabungan antara bahagia dan derita. Ia adalah menguji keteguhan iman seseorang. Malangnya bagi mereka yang hanya mengikuti kehendak hati tidak sanggup menerima penderitan.

“Jangan takut-takut jika kita berani, dan jangan sekali-kali berani jika kita takut”.



PERSEMBAHAN

- Allah SWT yang telah memberikan limpahan berkah & nikmat yang sangat luar biasa kepada saya
- Kedua orang tua yang saya sayangi, Bapak Supriyadi dan Ibu Tri Mulyani Puji Astuti yang telah memberikan kasih sayang, fasilitas, dan do'a sehingga dapat mengantarkan sejauh ini. Terimakasih
- Kedua kakak saya, Yuliana Purwati dan Andi Dwi Prasetyo yang telah mendukung dan mendo'akan selama ini
- Keluarga besar Purwoharjono yang telah mendukung dan memberikan do'a
- Terimakasih Annisaa' Nurcholifah yang selama ini telah sabar mendukung dan memberi semangat serta do'a
- Terimakasih kepada dosen pembimbing saya, Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom yang telah sabar dan ikhlas membimbing selama ini
- Keluarga besar SIMA (S1 SI 05), kalian luar biasa
- Teman-teman yang telah mendukung dan membantu saya selama ini (Fauzan, Rizky, Adit, Sony, Okky, Nidzom, dan teman lainnya)
- Terimakasih kepada seluruh Dosen yang telah memberikan ilmu yang berguna kepada saya
- Terimakasih STMIK AMIKOM YOGYAKARTA yang telah memberikan tempat dan fasilitas yang sangat membantu selama kuliah

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas limpahan Rahmat dan Hidayahnya kepada kita semua, tak lupa sholawat dan salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan pengikutnya hingga akhir jaman.

Syukur Alhamdulillah laporan tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik, meskipun jauh dari kata sempurna. Laporan tugas akhir ini yang berjudul **Analisis dan Pembuatan Iklan Dengan Teknik Live Shot Dipadukan Animasi 2D Sebagai Media Promosi Iklan TV Pada Toko Walang** ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1 (Strata Satu) pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan kepada semua pihak yang terlibat dan membantu dalam penyusunan tugas akhir ini, antara lain kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Ketua Jurusan Strata 1 Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta
3. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia memberikan bimbingan dan pengarahan
4. Bapak dan Ibu Dosen serta segenap karyawan Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan selama duduk di bangku perkuliahan

5. Bapak dan Ibu penulis atas do'a, dorongan, fasilitas, serta kasih sayangnya sehingga menjadikan penulis seperti sekarang ini
6. Pemilik Toko Walang Ibu Epi Susilo Wati dan seluruh Karyawannya
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu

Dalam penyusunan skripsi, penulis menyadari terdapat kekurangan dan kelemahan. Penulis juga berharap semoga skripsi ini dapat memberi manfaat bagi pihak yang membutuhkan. Segala kritik dan saran yang bersifat membangun akan penulis terima dengan terbuka.

Yogyakarta, 02 September 2016

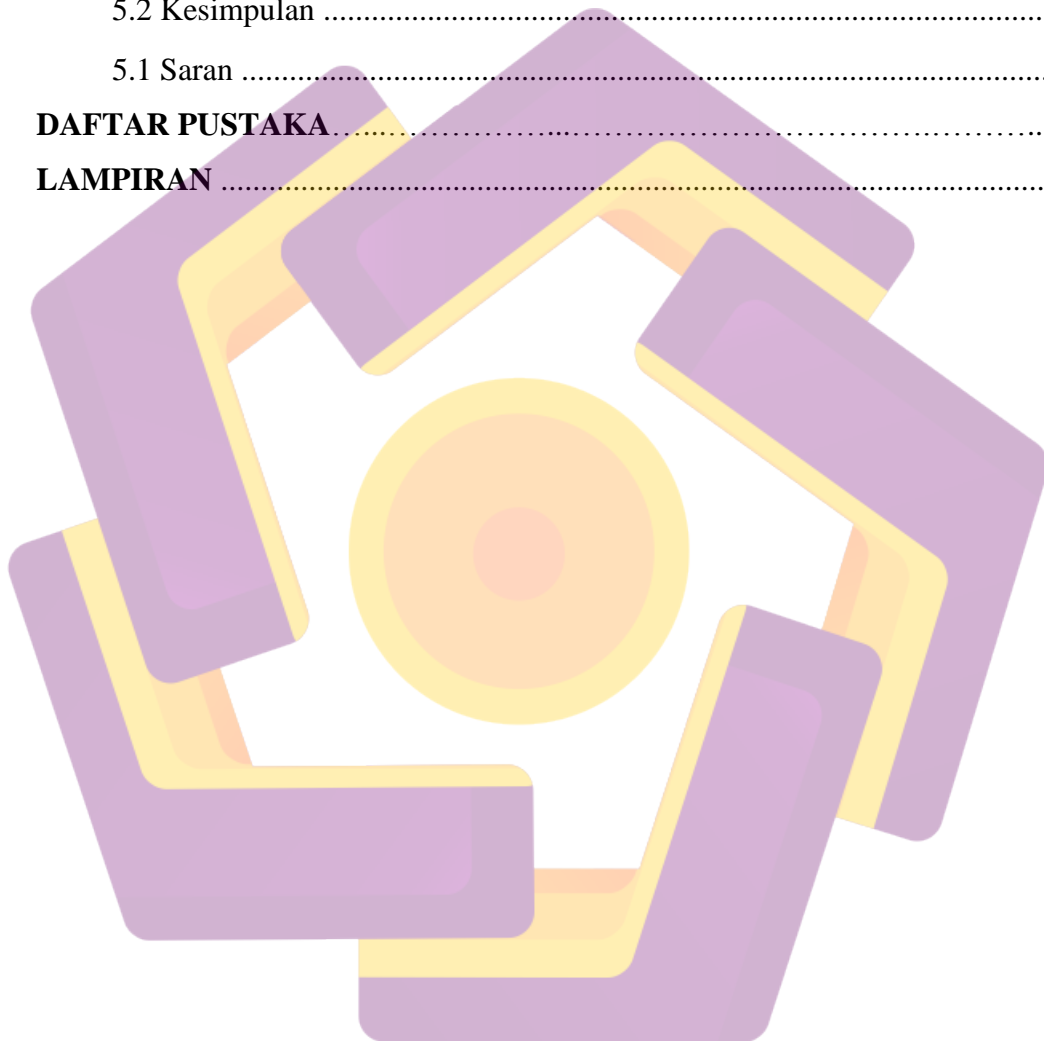
Arif Deska Styawan

DAFTAR ISI

JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.6 Sistematika penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 <i>Icon Brand</i>	7
2.3 Animasi	7
2.4 Konsep Dasar Iklan.....	13
2.4.1 Pengertian periklanan.....	13
2.4.2 Tujuan periklanan.....	13
2.5 Pengertian iklan televisi.....	14
2.5.1 Langkah-langkah dalam strategi merancang iklan televisi.....	14
2.5.2 Tahap pra produksi	17
2.5.3 Tahap produksi	18

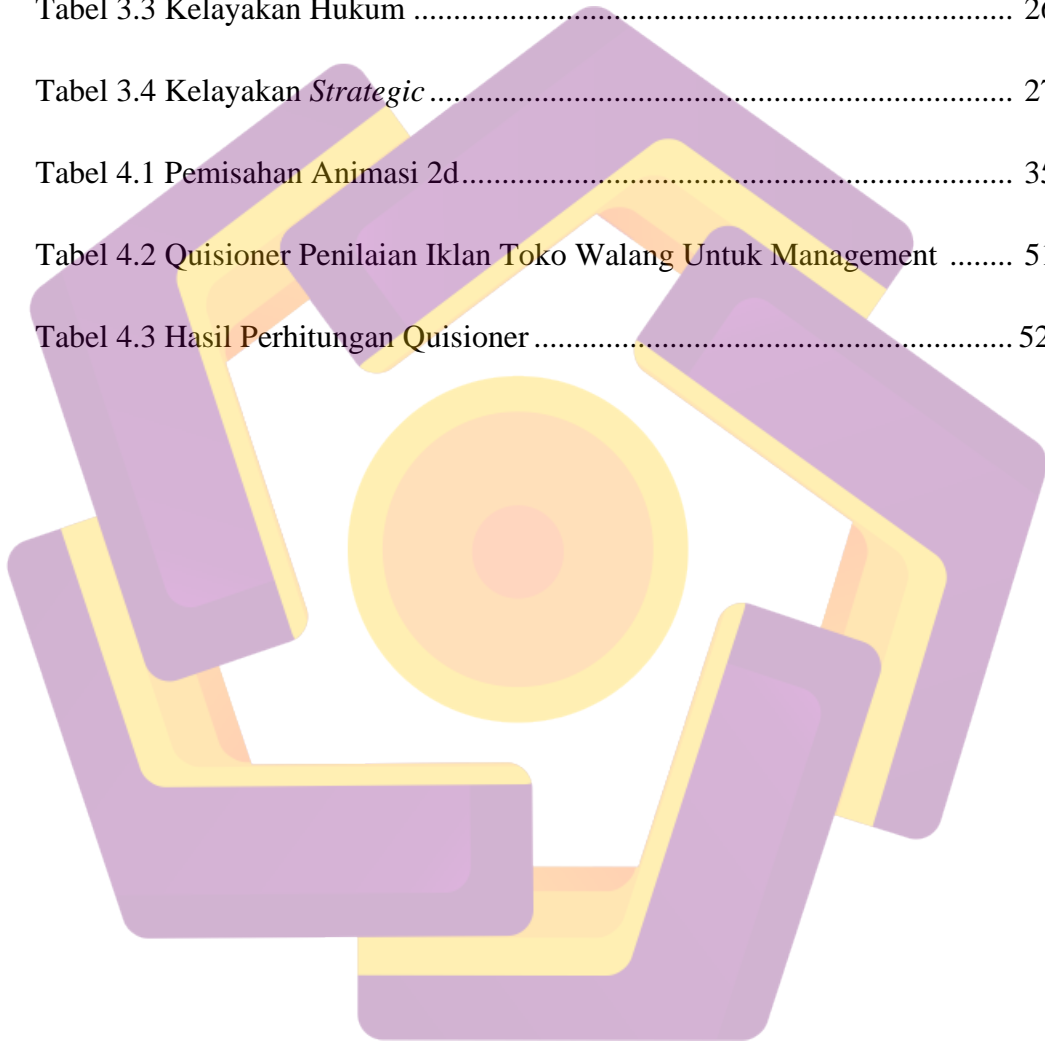
2.5.4 Tahap pasca produksi	19
2.6 Metode Penelitian	19
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	20
3.1 Tinjauan Umum	20
3.1.1 Deskripsi Toko	20
3.1.2 Logo Walang	21
3.1.3 Masalah Yang Sedang Dihadapi	21
3.2 Analisis Masalah	22
3.2.1 Analisis Kebutuhan	22
3.3 Studi Kelayakan	24
3.3.1 Segmentasi TV (local)	24
3.3.2 Kelayakan Ekonomi	25
3.3.3 Kelayakan Operasi atau Organisasi	25
3.3.4 Kelayakan hukum	26
3.3.5 Kelayakan <i>strategic</i>	27
3.3.6 Analisis Ikon	29
3.3.7 Analisis animasi 2D	29
3.3.8 Analisis penggabungan animasi dan <i>live shot</i>	30
3.4 Analisis perancangan	30
3.4.1 Pra Produksi	30
3.5 Tahap Pengembangan	33
3.5.1 <i>Concept</i> (pengonsepan)	33
3.5.2 <i>Design</i> (desain)	33
3.5.3 <i>Material Collecting</i>	33
3.5.4 <i>Assambly</i>	34
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	35
4.1 Implementasi	35
4.1.1 pengumpulan data	35
4.1.2 pembuatan animasi 2d	36
4.1.3 Rekaman narasi dan <i>Editing backsound</i>	40

4.2 <i>Composting dan Editing</i>	40
4.3 <i>Finishing</i>	50
4.4 <i>Rendering</i>	51
4.5 Pembahasan	51
BAB V PENUTUP	55
5.2 Kesimpulan	55
5.1 Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN	58



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	22
Tabel 3.2 Kelayakan Operasi Atau Organisasi	25
Tabel 3.3 Kelayakan Hukum	26
Tabel 3.4 Kelayakan <i>Strategic</i>	27
Tabel 4.1 Pemisahan Animasi 2d.....	35
Tabel 4.2 Quisioner Penilaian Iklan Toko Walang Untuk Management	51
Tabel 4.3 Hasil Perhitungan Quisioner	52

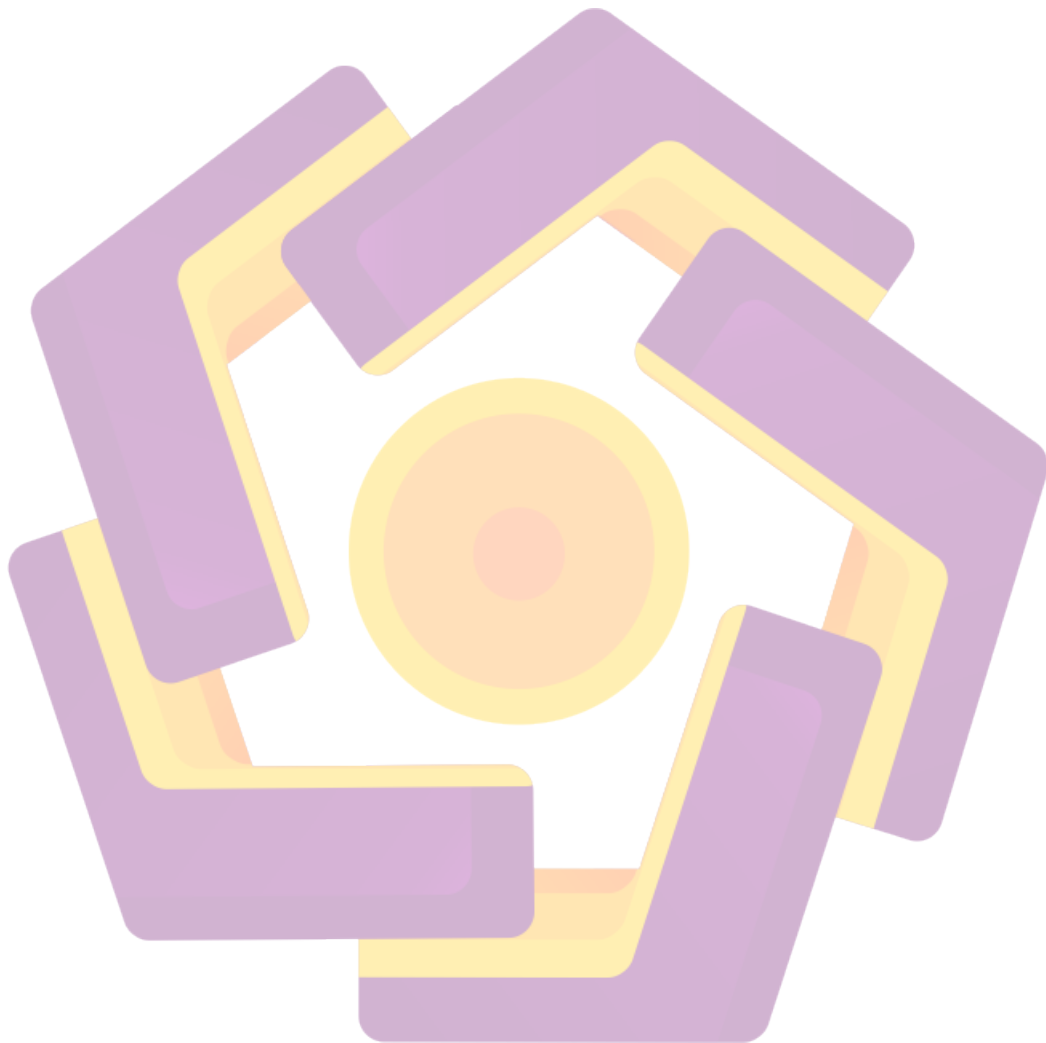


DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo Walang	20
Gambar 3.2 <i>Storyboard Scene</i> 1,2, Dan 3	30
Gambar 3.3 <i>Storyboard Scene</i> 4,5, Dan 6	31
Gambar 3.4 <i>Storyboard Scene</i> 7 Dan 8	31
Gambar 4.1 Ikon Toko Walang	34
Gambar 4.2 Logo Toko Walang	35
Gambar 4.3 Proses Potongan Gambar Ke Adobe Flash	37
Gambar 4.4 Penggunaan <i>Bone Tool</i>	37
Gambar 4.5 Penggunaan <i>Clasicc Tween</i>	38
Gambar 4.6 Eksport Ke Dalam .Swf	38
Gambar 4.7 <i>Setting After Effect</i>	40
Gambar 4.8 Management Folder Animasi	41
Gambar 4.9 Proses <i>Import Animasi</i> Ke After Effect	41
Gambar 4.10 <i>Scene</i> 1	42
Gambar 4.11 <i>Scene</i> 2	43
Gambar 4.12 <i>Scene</i> 3	43
Gambar 4.13 <i>Scene</i> 4	44
Gambar 4.14 <i>Scene</i> 5	45
Gambar 4.15 <i>Scene</i> 6	46
Gambar 4.16 <i>Scene</i> 7	47

Gambar 4.17 *Scene 8* 48

Gambar 4.18 Proses *Finishing* 49



INTISARI

Iklan di televisi merupakan sarana efektif dalam menciptakan citra merek suatu produk ke dalam benak konsumen. Televisi mempunyai pengaruh dan dampak komunikasi yang kuat karena mengandalkan audio, visual, dan gerak. Perusahaan harus pandai dalam membuat iklan televisi untuk mengkomunikasikan pesan dari produknya secara efektif kepada calon konsumen.

Penulis membuat sebuah iklan yang menggabungkan animasi 2D dan teknik *live shot*. *Live shot* dapat diartikan yaitu pengambilan gambar secara langsung. Bisa diartikan rentetan perekaman orang-orang atau makhluk hidup lainnya yang diperankan oleh seseorang atau beberapa orang yang kemudian menciptakan suatu adegan dan apabila bila disatukan dapat membuat sebuah alur cerita.

Dalam proses pembuatan video iklan toko Walang ini menggunakan teknik kamera *Live shot* untuk pengambilan gambar dan animasi 2D. Teknik kamera *live shot* merupakan sebuah teknik dimana cara menggunakan kamera dengan merekam apa saja yang terjadi saat itu, dan nantinya akan digabungkan dengan animasi 2D bergerak yang akan membuat video tampak lebih menarik sehingga diharapkan akan mendatangkan calon pembeli yang lebih banyak lagi.

Kata Kunci : *live shot*, animasi 2d

ABSTRACT

Advertising on television is an effective tool in creating a brand image of a product into the consumer's mind. Television has an influence and impact of a strong communication because it relies on audio, visual, and motion. Company must be good in making television advertising to communicate the message of its products effectively to prospective customers.

The author makes an advertisement that combines 2D animation and live shot technique. Live shot can be interpreted that the shooting directly. Could mean a series of recording people or other living creature, played by a person or persons who then create a scene and when taken together can create a storyline.

*In the process of making a video store advertising this camera uses techniques *Walang Live shot* for taking pictures and animated 2D. Live camera shot technique is a technique where the how to use the camera with recording what happened then, and will be coupled with a 2D animation of the move that will make the video look more appealing so that hopefully will bring prospective buyers even more*

Keyword : live shoot, 2D animation

