

**PEMBUATAN IKLAN PADA PT STECHOQ ROBOTIKA INDONESIA
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI



disusun oleh

Putri Hardiani

12.12.6747

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

**PEMBUATAN IKLAN PADA PT STECHOQ ROBOTIKA INDONESIA
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Putri Hardiani

12.12.6747

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN IKLAN PADA PT STECHOQ ROBOTIKA INDONESIA
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Putri Hardiani

12.12.6747

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 15 Mei 2016

Dosen Pembimbing,



Mei P. Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN IKLAN PADA PT STECHOQ ROBOTIKA INDONESIA
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Putri Hardiani

12.12.6747

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Oktober 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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



Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229



Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

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

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah 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, 1 November 2016



Putri Hardiani

NIM. 12.12.6747

MOTTO

“Memulai dari diri sendiri”

“Tetap berdoa, Tetap mencoba”

“Menjalankan dengan penuh keikhlasan”

“Tetap percaya bahwa semua pasti sudah ada jalannya masing-masing”



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah wasyukurillah... akhirnya skripsi ini selesai juga apapun yang terjadi. Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat, berkah, dan hidayah-Nya yang telah memberikan saya kemudahan, kelancaran dalam segala hal sehingga skripsi ini selesai. Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua saya bapak (Sugeng Pujarwanto, S.Sos) dan ibu (Mardiyati) tercinta, terkasih, tersayang, dan tersegalanya yang telah sabar hingga saya bisa mengerjakan skripsi ini dengan selesai sampai saat ini.
2. Mas kandung saya Ardi Pukar yang telah membantu saya selama ini dengan sabar dan hidup di kontrakan bersama berjuang menempuh pendidikan selama 4 tahun di Jogja ini.
3. Sahabat-sahabat saya yang seperti keluarga (Fani, Ema, Erin, Rama, Ryan, Rifqi, Herman, Ziki, Apin, Sigit, dan Gugus yang selama 4 tahun ini telah bersamaku dengan segala keluh kesah. Kalau kelompokan selalu bareng, main bareng, nongkrong bareng. Aaaa jadi kangen kalian.
4. Teman-teman yang memberikan saya semangat (Apri, Aga Iski) yang sudah lulus duluan dan akhirnya saya menyusul kalian.
5. Teman-teman 12-S1SI-06 tercinta ! Sukses buat kita semua !
6. Sahabat saya yang di Kebumen (Ozi, Evi dan Rikza) yang telah lulus duluan juga dan akhirnya saya menyusul juga.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pembuatan Iklan Pada PT.Stechoq Robotika Indonesia Sebagai Media Promosi”

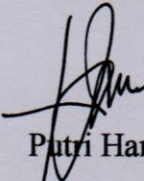
Skripsi ini merupakan salah satu bentuk persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana Strata Satu (S1) Jurusan Sistem Informasi pada STMIK AMIKOM Yogyakarta. Dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Kom, M.Eng. Selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Mei P. Kurniawan, M.Kom. Selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Pimpinan PT.Stechoq Robotika Indonesia yang telah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian.
5. Kedua Orang Tua, sahabat-sahabat yang selalu memberikan motivasi kepada saya hingga saya selalu semangat.

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan pengetahuan 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 rumpun multimedia.

Yogyakarta, 1 November 2016
Penulis,



Putri Hardiani

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1 Bagi Penulis.....	3
1.5.2 Bagi Perusahaan.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.2 Metode Analisis.....	4
1.6.3 Metode Perancangan.....	4
1.6.4 Metode Pengembangan.....	4
1.6.5 Metode <i>Testing</i>	5

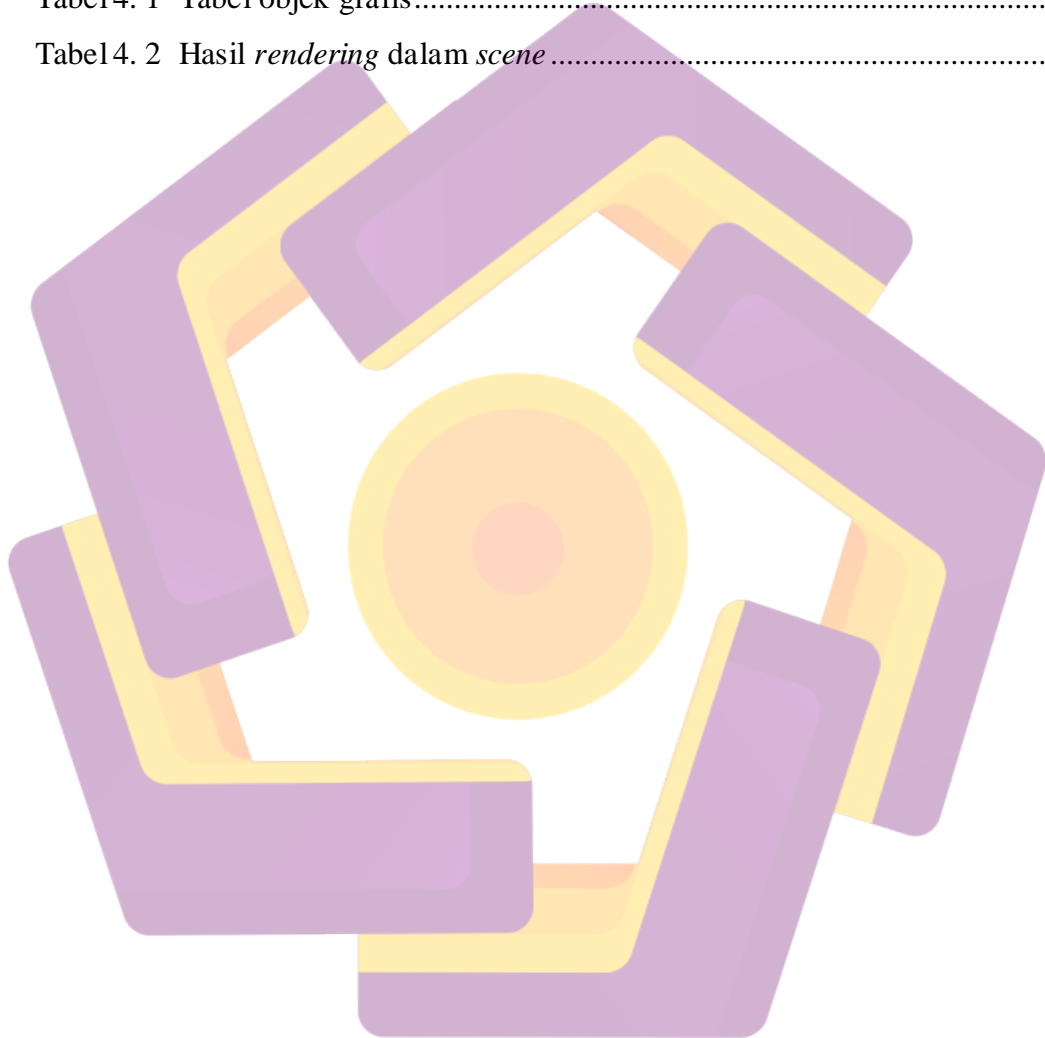
1.7	Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI		7
2.1	Tinjauan Pustaka	7
2.2	Video	8
2.2.1	Definisi Video	8
2.2.2	Kategori Video	8
2.2.3	Codec.....	10
2.3	Iklan.....	10
2.3.1	Definisi Iklan Televisi.....	10
2.3.2	Tujuan Iklan Televisi	11
2.3.3	Strategi Pembuatan Iklan Televisi.....	11
2.3.4	Tahapan Pembuatan Iklan Televisi	12
2.4	Animasi.....	13
2.4.1	Jenis Animasi	13
2.4.1.1	Animasi Sell (Cell Animation)	14
2.4.1.2	Animasi <i>Frame</i>	14
2.4.1.3	Animasi <i>Sprite</i>	15
2.4.1.4	Animasi Lintasan (<i>Path</i>).....	15
2.4.1.5	Animasi Spline	16
2.4.1.6	Animasi Vektor	16
2.4.1.7	Animasi Karakter	17
2.4.1.8	<i>Computational Animation</i>	17
2.4.1.9	<i>Morphing</i>	18
2.4.2	Prinsip Animasi.....	18
2.4.2.1	<i>Squash and Stretch</i>	18
2.4.2.2	<i>Anticipation</i>	19
2.4.2.3	<i>Staging</i>	19
2.4.2.4	<i>Straight-Ahead Action dan Pose-to-Pose</i>	20
2.4.2.5	<i>Follow-Through and Overlapping Action</i>	20
2.4.2.6	<i>Slow In-Slow Out</i>	21

2.4.2.7	<i>Arcs</i>	21
2.4.2.8	<i>Secondary Action</i>	22
2.4.2.9	<i>Timing</i>	22
2.4.2.10	<i>Exaggeration</i>	23
2.4.2.11	<i>Solid Drawing</i>	23
2.4.2.12	<i>Appeal</i>	24
2.5	Konsep Teknik <i>Motion Graphic</i>	24
2.5.1	Sejarah <i>Motion Graphic</i>	24
2.5.2	Konsep Dasar Perancangan Video dengan Teknik <i>Motion Graphic</i>	26
2.6	Perangkat Lunak yang digunakan	28
2.6.1	Corel Draw X5	28
2.6.2	Adobe Audition CS6	29
2.6.3	Adobe After Effect CS6	30
2.6.4	Adobe Premiere CS6	31
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		33
3.1	Tinjauan Umum Perusahaan.....	33
3.1.1	Profil Perusahaan PT. Stechoq Robotika Indonesia	33
3.1.2	Visi dan Misi PT. Stechoq Robotika Indonesia	34
3.1.3	Sejarah PT. Stechoq Robotika Indonesia	34
3.1.4	Struktur Organisasi PT. Stechoq Robotika Indonesia	34
3.1.5	Logo PT. Stechoq Robotika Indonesia.....	35
3.2	Analisis	35
3.2.1	Definisi Analisi Sistem.....	35
3.2.2	Analisis SWOT	35
3.2.2.1	Kekuatan (<i>Strength</i>)	36
3.2.2.2	Kelemahan (<i>Weakness</i>)	36
3.2.2.3	Peluang (<i>Opportunity</i>).....	37
3.2.2.4	Ancaman (<i>Threat</i>)	37
3.2.3	Analisis Kebutuhan	38

3.2.3.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak Informasi	38
3.2.3.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	38
3.2.3.3 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	38
3.2.3.4 Analisis Kebutuhan Brainware	39
3.3 Perancangan Video Iklan.....	39
3.3.1 Rancangan Konsep Video Iklan.....	39
3.3.2 Pengumpulan Data	40
3.3.3 Rancangan Naskah Video Iklan	40
3.3.4 Rancangan <i>Storyboard</i> Video Iklan	43
3.4 Media Penyimpanan	46
3.4.1 Jangkauan Media.....	46
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	48
4.1 Implementasi	48
4.1.1 Pengumpulan dan Analisi Data	49
4.1.2 Visualisasi	49
4.1.3 Pembuatan Desain Grafis	49
4.1.4 Rekaman Narasi dan Editing Backsound	56
4.1.5 Composting dan Editing	59
4.1.6 Rendering	69
4.1.7 Penggabungan Project Video	77
4.1.8 Kelebihan dan Kekurangan Teknik <i>Motion Graphic</i>	80
4.2 Pembahasan	81
BAB V PENUTUP	83
5.1 Kesimpulan.....	83
5.2 Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	38
Tabel 3. 2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	38
Tabel 3. 3 <i>Storyboard</i>	43
Tabel 4. 1 Tabel objek grafis	53
Tabel 4. 2 Hasil <i>rendering</i> dalam <i>scene</i>	73



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Squash and Stretch</i>	18
Gambar 2. 2 <i>Anticipation</i>	19
Gambar 2. 3 <i>Staging</i>	19
Gambar 2. 4 <i>Straight-Ahead Action dan Pose-to-Pose</i>	20
Gambar 2. 5 <i>Follow-Through and Overlapping Action</i>	20
Gambar 2. 6 <i>Slow In-Slow Out</i>	21
Gambar 2. 7 <i>Arcs</i>	21
Gambar 2. 8 <i>Secondary Action</i>	22
Gambar 2. 9 <i>Timing</i>	22
Gambar 2. 10 <i>Exaggeration</i>	23
Gambar 2. 11 <i>Solid Drawing</i>	23
Gambar 2. 12 <i>Appeal</i>	24
Gambar 2. 13 Anatomy Of Murder Motion Graphic pertama	26
Gambar 2. 14 Tampilan Corel Draw X5	29
Gambar 2. 15 Tampilan Adobe Audition CS6.....	30
Gambar 2. 16 Tampilan Adobe After Effect CS6	31
Gambar 2. 17 Tampilan Adobe Premiere CS6.....	32
Gambar 3. 1 Logo PT. Stechoq Robotika Indonesia.....	35
Gambar 4. 1 Bagan pengembangan video iklan.....	48
Gambar 4. 2 Membuat Dokumen Baru.....	50
Gambar 4. 3 Membuat objek dengan pen tool	51
Gambar 4. 4 Memberi warna pada objek	52
Gambar 4. 5 Menyimpan objek	53
Gambar 4. 6 Hasil rekaman mentah.....	57
Gambar 4. 7 <i>Capture noise print</i>	58
Gambar 4. 8 <i>Time and Pitch</i>	58
Gambar 4. 9 Hasil akhir rekaman narasi	59
Gambar 4. 10 Membuat <i>composition</i> baru.....	60
Gambar 4. 11 Manajemen <i>file</i> dan dikelompokkan berdasar <i>scene</i>	61

Gambar 4. 12 <i>Import</i> objek desain	62
Gambar 4. 13 <i>Compositing</i> dan <i>editing</i>	63
Gambar 4. 14 <i>Scene 1</i>	64
Gambar 4. 15 <i>Scene 2</i>	65
Gambar 4. 16 <i>Scene 2a</i>	65
Gambar 4. 17 <i>Scene 3</i>	66
Gambar 4. 18 <i>Scene 4</i>	67
Gambar 4. 19 <i>Scene 5</i>	68
Gambar 4. 20 <i>Scene 6</i>	69
Gambar 4. 21 Menambahkan <i>file</i> ke jendela <i>render queue</i>	70
Gambar 4. 22 Pengaturan output <i>module settings</i>	71
Gambar 4. 23 Lokasi penyimpanan akhir video	72
Gambar 4. 24 Proses <i>Render</i>	73
Gambar 4. 25 Setingan <i>Squence</i>	78
Gambar 4. 26 <i>Drag scene</i>	79
Gambar 4. 27 <i>Sound</i>	79
Gambar 4. 28 Proses <i>Render</i>	80

INTISARI

PT. STECHOQ ROBOTIKA INDONESIA adalah perusahaan peneliti yang mengembangkan dan memproduksi robotika untuk tujuan militer dan industri. Ada beberapa produk yang telah di hasilkan oleh PT. STECHOQ ROBOTIKA INDONESIA yaitu Wind Tunnel, Hexapot Robot, Quadcopter, Surveillance Ship, Human Stress Detector, Line Follower, Unmanned Surface Vehicles, Remotely Operated Underwater Vehicle (ROV), dan Diver Propulsion Vehicle (DPV). Saat ini ada beberapa hal penting dengan adanya sistem yang sedang berjalan yaitu tentang media penyampaian informasi yang ditawarkan oleh PT. STECHOQ ROBOTIKA INDONESIA masih sebatas pada media website.

Dengan adanya permasalahan yang terjadi peneliti mencoba menganalisa pokok-pokok yang terjadi dan memberikan solusi pada PT. STECHOQ ROBOTIKA INDONESIA agar dibuatkan iklan televisi supaya lebih optimal. Untuk iklan televisi ini lebih menggunakan *storyboard*, menggunakan Adobe Premiere. Untuk memproduksi iklan televisi tentunya melalui tiga tahap, yaitu, tahap praproduksi, tahap produksi, dan tahap pasca produksi. Praproduksi adalah tahap mempersiapkan keperluan-keperluan yang menyangkut tahap berikutnya yaitu tahap. Tahap berikutnya yaitu tahap produksi. Dan tahap terakhir adalah tahap pasca produksi.

Mempromosikan dan memperkenalkan PT. STECHOQ ROBOTIKA INDONESIA kepada masyarakat luas merupakan tujuan dari dibuatnya video iklan ini. Dalam hal ini dibutuhkan kreativitas untuk merancang video iklan untuk menarik minat konsumen.

Kata kunci: Iklan, Promosi, Video, PT. STECHOQ ROBOTIKA INDONESIA

ABSTRACT

PT. STECHOQ Robotics INDONESIA is a research company that develops and manufactures robotics for military and industrial purposes. There are some products that have been produced by PT. STECHOQ Robotics INDONESIA namely Wind Tunnel, Hexapot Robot, Quadcopter, Surveillance Ship, Human Stress Detector, Line Follower, Unmanned Surface Vehicles, Remotely Operated Underwater Vehicle (ROV), and Diver Propulsion Vehicle (DPV). Currently there are several important things with the current system of information delivery media that is offered by the PT. STECHOQ Robotics INDONESIA still limited to media websites.

With the problems that occurred researchers tried to analyze the points that occur and provide solutions at PT. STECHOQ Robotics INDONESIA order made television ads to be more optimal. For more television ads use a storyboard, using Adobe Premiere. To produce television advertising must go through three stages, namely, preproduction phase, the production phase and the post-production stage. Preproduction is the stage of preparing the purposes concerning the next stage, namely stage. The next stage is the stage of production. And the last stage is the post-production stage.

Promote and introduce PT. STECHOQ Robotics INDONESIA to the general public is the purpose of this advertisement video made. In this case it takes creativity to design video advertising to attract customers.

Keywords: Advertising, Promotion, Video, PT.STECHOQ Robotics INDONESIA