

**PEMBUATAN IKLAN TELEVISI ITSRAIN
STORE YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Muhammad Taufan Redha

11.12.5963

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

**PEMBUATAN IKLAN TELEVISI ITSRAIN
STORE YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Muhammad Taufan Redha

11.12.5963

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN IKLAN TELEVISI ITSRAIN
STORE YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Taufan Redha

11.12.5963

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 28 Oktober 2016

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN IKLAN TELEVISI ITSRAIN
STORE YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Taufan Redha

11.12.5963

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Oktober 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Mei P. Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187


Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302232

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 Oktober 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, 1 November 2016

METERAI
TEMPEL

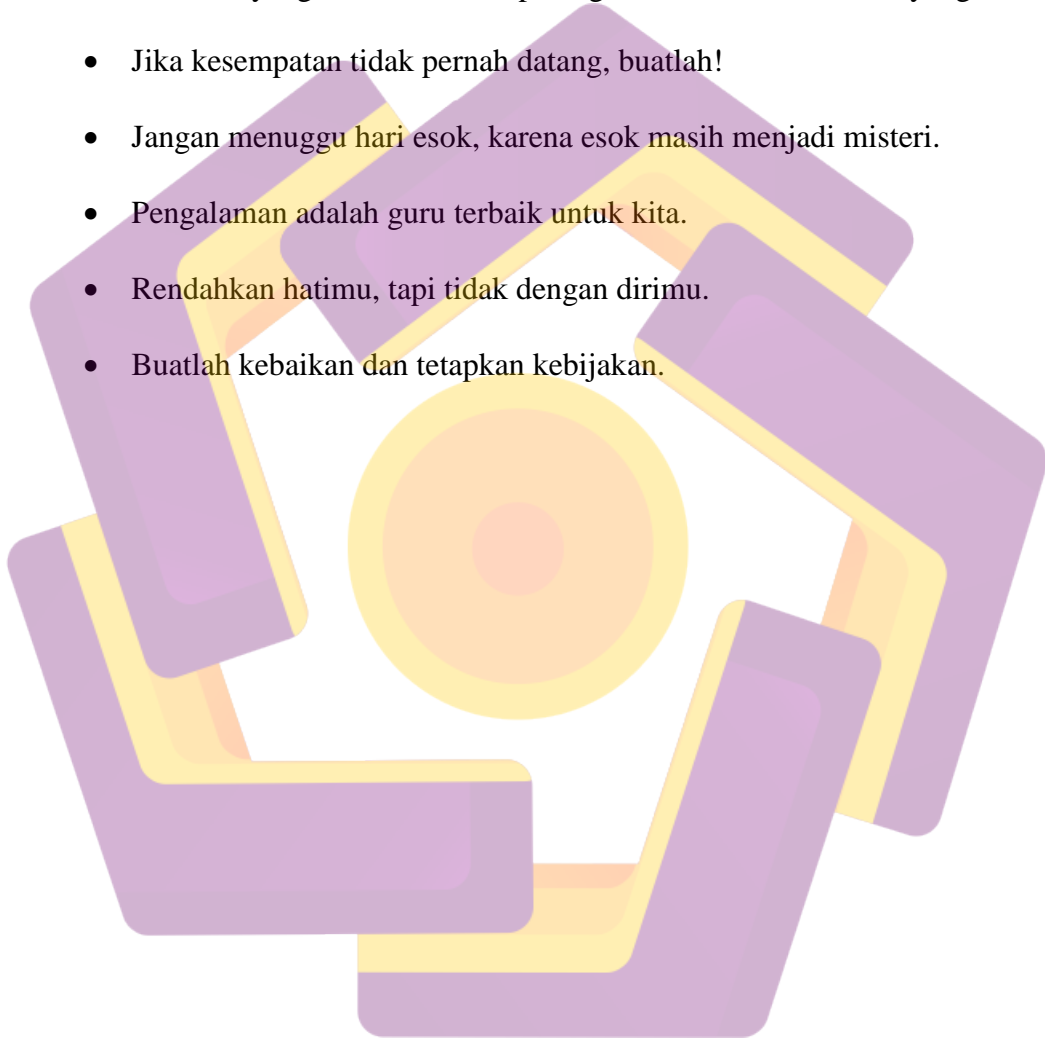
39322AEF248238995

6000
EKUWIBURUPIAH

Muhammad Iqbal Redha
NIM. 11.12.5963

MOTTO

- Kesuksesan selalu disertai dengan kegagalan, buka matamu dan bangkitlah!.
- Lakukan yang terbaik, bersikap dengan baik, maka kamulah yang terbaik.
- Jika kesempatan tidak pernah datang, buatlah!
- Jangan menunggu hari esok, karena esok masih menjadi misteri.
- Pengalaman adalah guru terbaik untuk kita.
- Rendahkan hatimu, tapi tidak dengan dirimu.
- Buatlah kebaikan dan tetapkan kebijakan.



PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT. Atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik, serta tak lupa shalawat serta salam untuk nabi besar kita, Nabi Muhammad SAW.

Penulis mempersembahkan karya ini kepada :

1. Orang tua tercinta, bapak Ahmad Taruna dan ibu Renny Marliani, yang selalu sabar dalam memberi do'a dan semangat, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Serta saudara-saudaraku, Tika, Ifan, Nonot, Karin, dan si kecil Emput yang telah membuat penulis termotivasi.
3. Teman seperjuangan yang udah kayak saudara sendiri, "Madhi dan Abi" yang udah bener-bener kasih support, mulai dari ngedorong buat nyelesaiin sampe minjemin PC untuk pendadaran. *Thank you guys, you're the special two lah :**
4. Yuyun Nithasa, makasih ya sayang untuk bawel dan do'a nya. Yang udah terus-terusan ngingetin buat nyelesaiin skripsi ini. Bangunin tiap pagi, walau kadang nggak kebangun XD. *Thank you so much yaa...*
5. Buat temen-temen SI-09, yang udah kasih support, wejangan, arahan, hiburan. *Thank you guys, nice to meet you all :**

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran 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.

Dengan selesainya skripsi yang berjudul "*Pembuatan Iklan Televisi Itsrain Store Yogyakarta*", dengan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Tonny Hidayat, M. Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak saran, bantuan, masukan, dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, MT, selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu oleh penulis.

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis, oleh

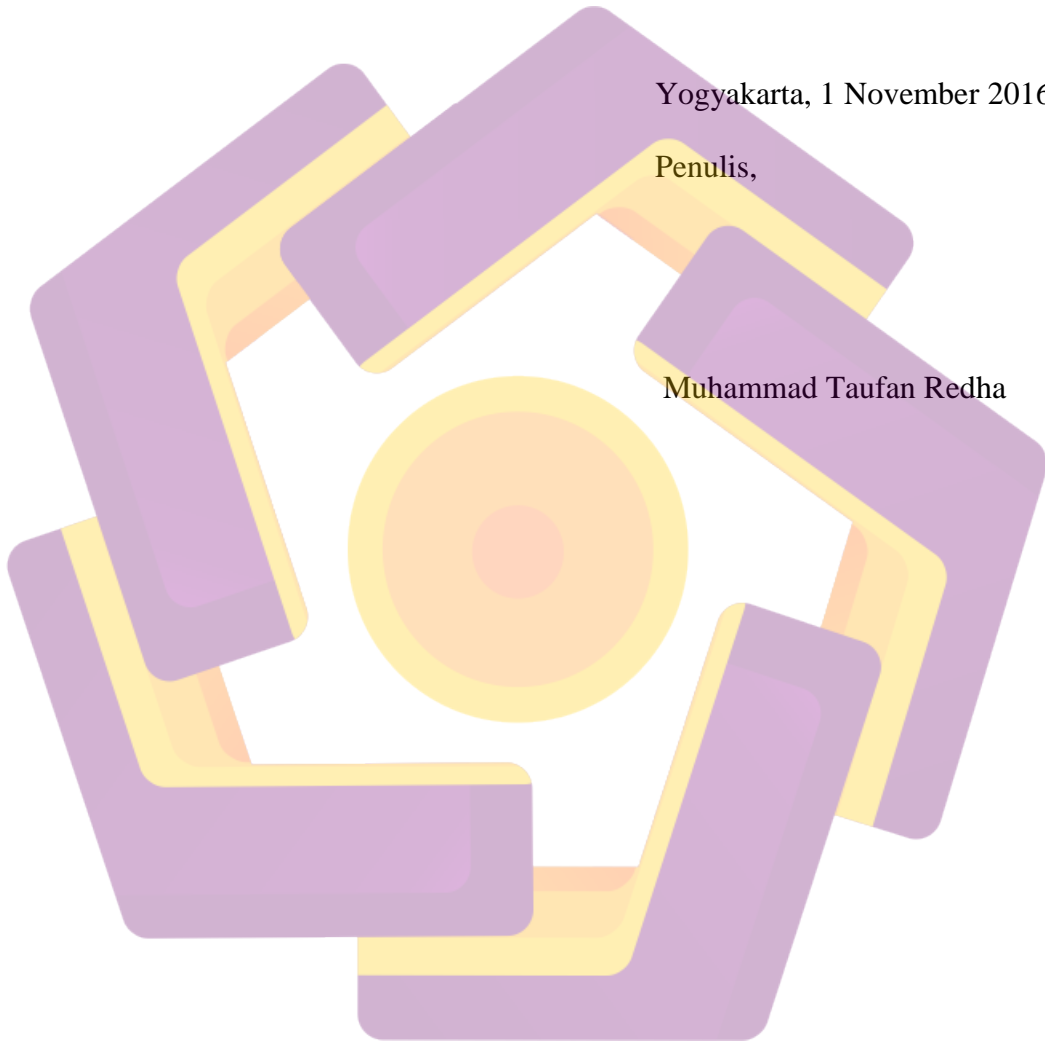
karena itu saran dan kritik yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian ini.

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

Yogyakarta, 1 November 2016

Penulis,

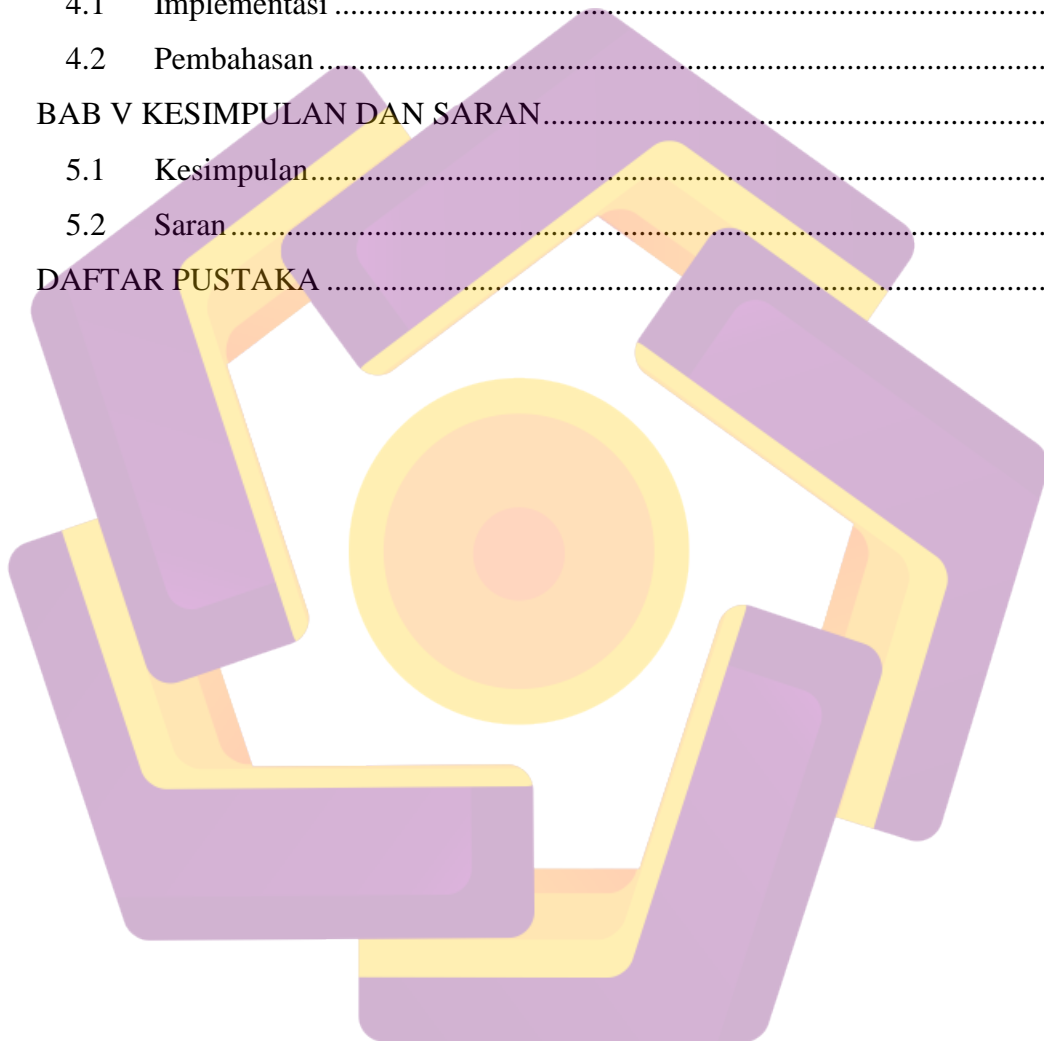
Muhammad Taufan Redha



DAFTAR ISI

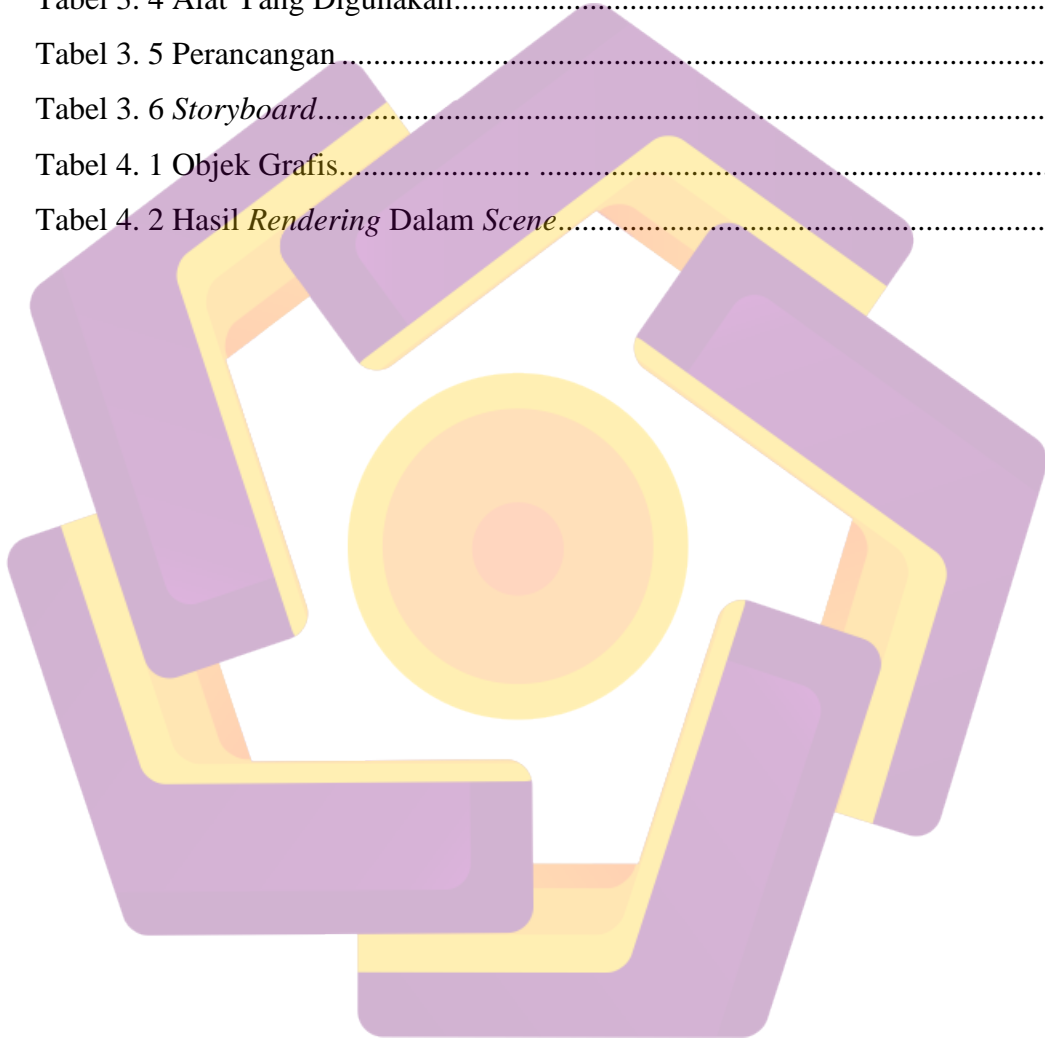
PEMBUATAN IKLAN TELEVISI ITSRAIN	i
PEMBUATAN IKLAN TELEVISI ITSRAIN	i
STORE YOGYAKARTA.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI.....	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	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 Metode Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Video	7
2.3 Iklan.....	9
2.4 Teknik Pengambilan Gambar.....	19
2.5 Merekam Suara.....	22
2.6 Motion Graphic	23
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN IKLAN.....	28

3.1	Tinjauan Umum Perusahaan	28
3.2	Analisis	29
3.3	Analisis Kebutuhan Iklan	29
3.4	Tahap Pra Produksi	33
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		39
4.1	Implementasi	39
4.2	Pembahasan	72
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		75
5.1	Kesimpulan.....	75
5.2	Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA		77



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Perlengkapann Produksi.....	30
Tabel 3. 2 <i>Hardware</i>	31
Tabel 3. 3 <i>Software</i>	32
Tabel 3. 4 Alat Yang Digunakan.....	34
Tabel 3. 5 Perancangan.....	35
Tabel 3. 6 <i>Storyboard</i>	36
Tabel 4. 1 Objek Grafis.....	52
Tabel 4. 2 Hasil <i>Rendering</i> Dalam <i>Scene</i>	70



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Storyboard</i>	17
Gambar 2. 2 Menggerakkan Gambar.....	24
Gambar 2. 3 <i>Timing</i>	25
Gambar 2. 4 Pergerakan.....	25
Gambar 2. 5 Atraksi.....	26
Gambar 3. 1 Outlet Itsrain Store Yogyakarta	28
Gambar 4. 1 Bagan pengembangan video iklan.....	39
Gambar 4. 2 Lokasi Lab <i>Greenscreen</i>	40
Gambar 4. 3 Lokasi Dalam Toko.....	41
Gambar 4. 4 Lokasi Luar Toko.....	41
Gambar 4. 5 Pengambilan Gambar Kamera Canon 600D.....	42
Gambar 4. 6 Pengambilan Gambar dengan Lensa Wide 17-35 f/2.8L.....	43
Gambar 4. 7 Hasil Rekaman Mentah.....	44
Gambar 4. 8 <i>Capture Noise Print</i>	44
Gambar 4. 9 <i>Noise Reduction (proses)</i>	45
Gambar 4. 10 Proses <i>Noise Reduction</i>	45
Gambar 4. 11 Hasil Akhir Rekaman Narasi.....	46
Gambar 4. 12 Membuat Projek Baru	47
Gambar 4. 13 Membuat <i>Composition</i> Baru.....	48
Gambar 4. 14 <i>Import</i> Objek.....	48
Gambar 4. 15 Video di <i>Timeline</i>	49
Gambar 4. 16 Memotong Video.....	49
Gambar 4. 17 Membuat <i>File</i> Baru dengan <i>Corel Draw X6</i>	50
Gambar 4. 18 Membuat Objek dengan <i>Pen Tool</i>	51
Gambar 4. 19 Pemberian Warna pada Object.....	51
Gambar 4. 20 Meng-export Objek.....	52
Gambar 4. 21 Membuat <i>Composition</i> Baru.....	54
Gambar 4. 22 Meng-import Video dengan <i>After Effects</i>	55
Gambar 4. 23 Meng-import Objek Grafis.....	55

Gambar 4. 24 Penggunaan <i>Position</i> dan <i>Rotation</i>	56
Gambar 4. 25 Menghilangkan <i>Background Greenscreen</i> dan Membuat <i>Motion Tracking</i>	58
Gambar 4. 26 Menghilangkan <i>Background Greenscreen</i> dan Membuat <i>Motion Tracking</i>	59
Gambar 4. 27 Membuat Efek <i>CC Light Wipe</i>	60
Gambar 4. 28 Menambahkan Teks Keterangan	60
Gambar 4. 29 Menambahkan Efek <i>Brightness & Contrast</i>	61
Gambar 4. 30 Penggabungan Objek Grafis	62
Gambar 4. 31 Penggabungan Objek Grafis	62
Gambar 4. 32 Membuat <i>Camera Setting</i>	63
Gambar 4. 33 Pembuatan Teknik <i>Camera</i>	64
Gambar 4. 34 Membuat Lingkaran garis I.....	65
Gambar 4. 35 Membuat Lingkaran garis II.....	65
Gambar 4. 36 Membuat Lingkaran logo dan Logo.....	66
Gambar 4. 37 Membuat Lingkaran Garis Kecil I dan Lingkaran Garis Kecil II ..	67
Gambar 4. 38 Menambah File ke Jendela Render <i>Queue</i>	68
Gambar 4. 39 Pengaturan <i>Output Module Setting</i>	68
Gambar 4. 40 Pengaturan Nama File dan Lokasi Penyimpanan.....	69
Gambar 4. 41 Proses <i>Rendering</i>	69
Gambar 4. 42 Surat ijin Tayang	73
Gambar 4. 43 Surat Tayang di RBTv.....	74

INTISARI

Multimedia adalah media yang paling disukai oleh masyarakat dalam menyampaikan informasi karena dapat menarik minat seseorang. Semua orang dapat memahami apa yang disampaikan melalui multimedia karena dalam multimedia terdapat terdapat gambar, teks, animasi, audio dan video.

Semua orang tidak dapat terlepas dari kebutuhan fashion, mulai dari pakaian, celana, topi, tas dan accessories lainnya, terutama kalangan anak muda atau remaja. ITSRAIN STORE Yogyakarta adalah merk pakaian dalam negeri yang memproduksi kebutuhan fashion terutama untuk kalangan anak muda atau remaja. Selama ini ITSRAIN STORE Yogyakarta sudah menggunakan media sosial dalam menyampaikan informasi tetapi hasilnya masih belum dapat menunjang penjualan. Disini iklan akan dibuat semenarik mungkin untuk menarik minat konsumen

Iklan dibuat untuk menarik minat konsumen, karena disini sebagian besar konsumen adalah remaja atau anak muda. Dengan iklan yang mengandung unsur multimedia diharapkan konsumen lebih menyukai penyampaian informasi yang mengandung unsur multimedia. Sehingga konsumen akan tertarik membeli produk yang ditawarkan ITSRAIN STORE Yogyakarta.

Kata kunci : Multimedia, ITSRAIN STORE Yogyakarta, Iklan

ABSTRACT

Multimedia is most favored for the community in dissemination of information, because can attract someone. everybody can understand what was delivered through multimedia because in multimedia there are picture, text, animation, audio and video.

Everyone does can be detached from the fashion, starting from the clothes , pants , hat , bags and accesories, especially young people or teenage. Itsrain store yogyakarta is a clothing fashion domestic producing needs especially for young people or teenage. So far itsrain store yogyakarta has using media social within information but the results still can't support sales. Here advertising will be made greatest to attract consumers.

Advertising made to attract consumers, because here most consumers are teenagers or young people. Advertising that contain a multimedia expected consumers preferred delivery of information that contain a multimedia. So consumers will be attracted purchase products offered itsrain store yogyakarta

Keyword : *Multimedia, ITSRAIN STORE Yogyakarta, Advertising*

