

**PERANCANGAN IKLAN VIDEOTRON**

**OMAHE WINAHYU**

**YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Muhammad Ramadhan**

**13.12.7743**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PERANCANGAN IKLAN VIDEOTRON**

**OMAHE WINAHYU**

**YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Muhammad Ramadhan**

**13.12.7743**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN IKLAN VIDEOTRON**

**OMAHE WINAHYU**

**YOGYAKARTA**

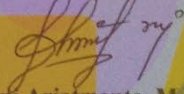
yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Ramadhan**

**13.12.7743**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 28 Maret 2016

Dosen Pembimbing,



**Dhan Ariatmanto, M.Kom**

**NIK. 190302197**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN IKLAN VIDEOTRON**

**OMAHE WINAHYU**

**YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Ramadhan**

**13.12.7743**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 1 Maret 2017

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

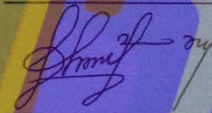
**Ali Mustopa, M.Kom**  
NIK. 190302192



**Ablihi Masruro, M.Kom**  
NIK. 190302148



**Dhani Ariatmanto, M.Kom**  
NIK. 190302197



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 10 Maret 2017



**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Rizwanawati, S.Si, M.T.**  
NIK. 190302038

## 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, 13 Januari 2017



Muhammad Ramadhan

NIM. 13.12.7743

**MOTTO**

**“Keajaiban adalah nama lain dari Kerja Keras”**



## PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah atas segala kekuatan dan karunia yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pembuatan Video Iklan Bioskop Andromeda 4 Dimensi dengan Mengkombinasikan Konsep Animasi. Tidak lupa shalawat serta salam untuk Rasulullah Muhammad Shalallahu“alaihi wassalam yang telah memberikan teladan sebaik baiknya teladan.

Karya tulis ini dengan bangga penulis persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua saya, Bapak Marsono dan Ibu Makinem, M.TPd atas segala doa, dukungan, dan semangat yang terus diberikan kepada penulis.
2. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membimbing penulis dalam penyusunan skripsi.
3. Imam, Irul, yang turut membantu dalam penyusunan skripsi.
4. Nike, Zenwar, Bambang, Aris, Rizky, Agil, Nurohman teman seperjuangan mengerjakan skripsi. Terimakasih atas kebersamaan dan saling berbagi pengetahuan.
5. Teman-teman kelas 13.S1-SI.09.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan skripsi yang berjudul Perancangan Iklan Videotron Omahe Winahyu Yogyakarta.

Dalam pembuatan laporan ini penulis tidak terlepas dari bantuan dari berbagai pihak. Maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku dosen pembimbing.
4. Kedua orang tua yang selalu memberikan semangat serta dukungannya untuk menjalani kuliah serta menyelesaikan skripsi.
5. Teman – teman yang membantu penyusunan skripsi ini serta masukan masukan yang di sarankan untuk penyelesaian naskah skripsi ini.
6. Sahabat – sahabat yang di kampung halaman yang selalu memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan skripsi ini masih banyak terdapat kesalahan maupun kekurangan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun agar bisa menjadi pembelajaran untuk

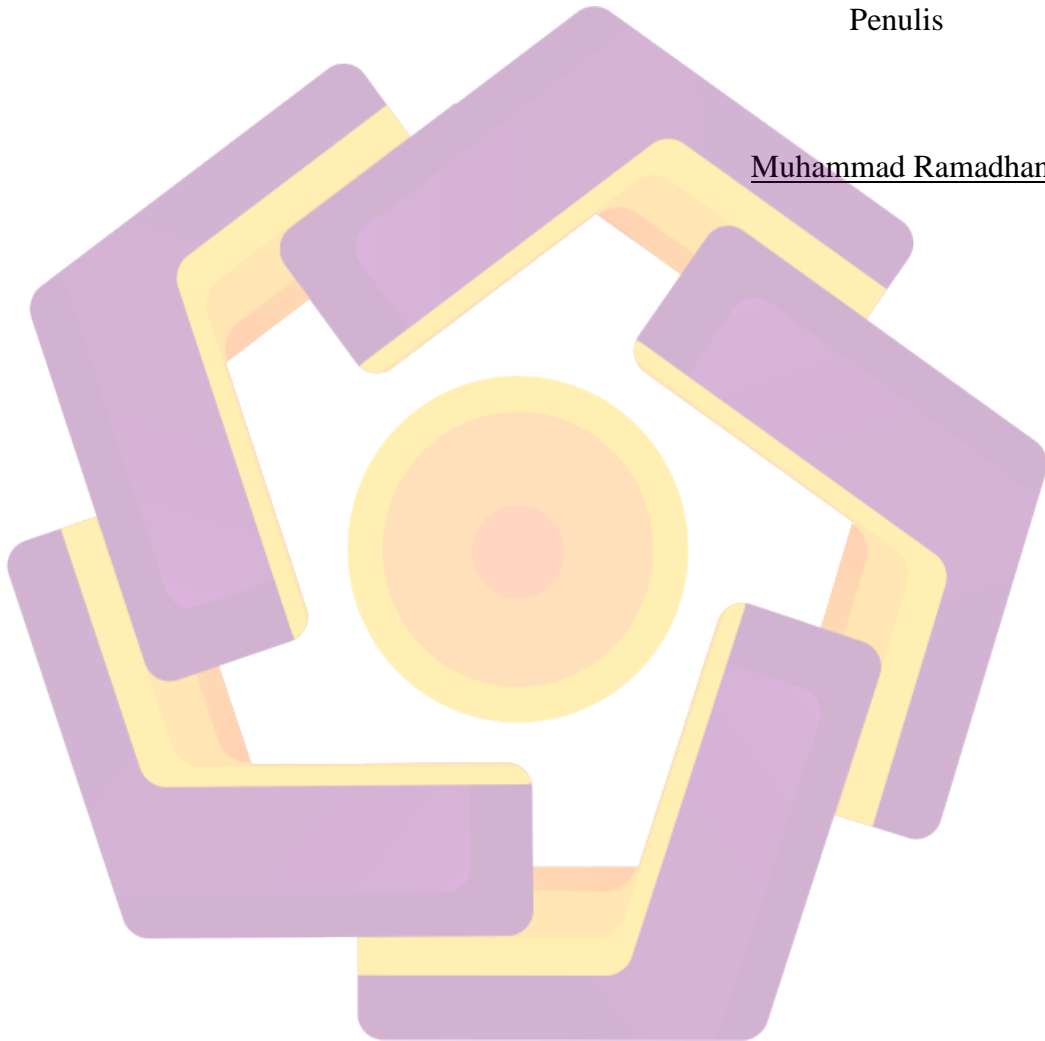


penyusunan penelitian selanjutnya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 13 Januari 2017

Penulis

Muhammad Ramadhan

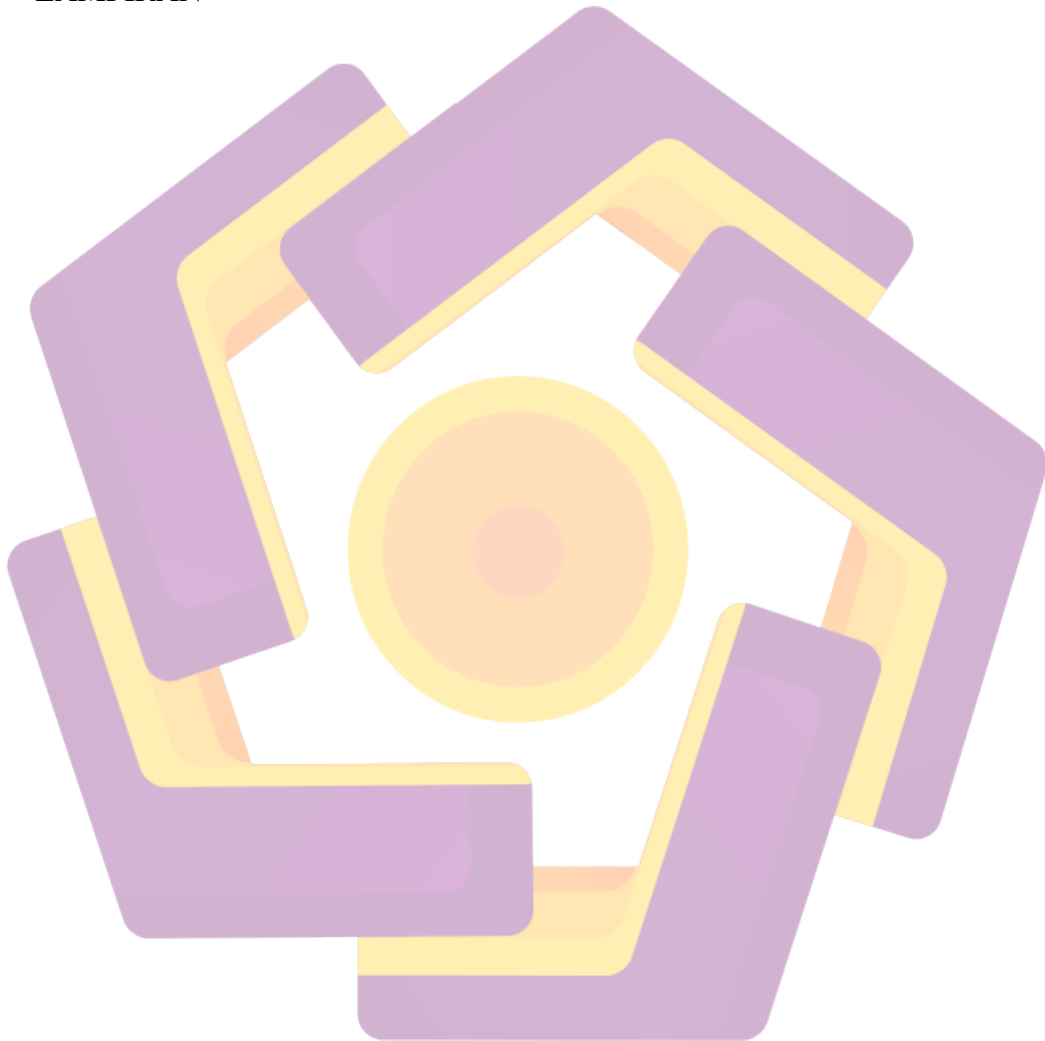


## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PENGESAHAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xv
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 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	2
1.4.1 Maksud Penelitian .....	2
1.4.2 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Metode Penelitian .....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data .....	3
1.5.2 Metode Analisis .....	4
1.5.3 Metode Perancangan .....	4
1.5.4 Metode Pengembangan .....	5
1.6 Sistematika Penulisan .....	5
BAB II LANDASAN TEORI .....	7
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
2.2 Dasar Teori .....	8
2.2.1 Pengertian Iklan .....	8
2.2.1.1 Jenis – Jenis Iklan .....	8
2.2.1.2 Tujuan Iklan .....	9
2.2.1.3 Unsur Iklan .....	10

2.2.2 Standar Video.....	10
2.2.3 Motion Graphics .....	12
2.2.3.1 Definisi Motion Graphics .....	12
2.2.3.2 Karakteristik Motion Graphics .....	13
2.2.4 Videoton .....	13
2.3 Perencanaan dan Produksi Iklan .....	14
2.4 Metode Analisis.....	16
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>18</b>
3.1 Tinjauan Umum.....	18
3.2 Analisis.....	19
3.2.1 Analisis Semiotic .....	19
3.2.1.1 Kesimpulan Awal .....	20
3.2.2 Analisis Kebutuhan Informasi .....	20
3.2.2.1 Analisis Informasi SDM (Brainware) .....	21
3.3 Perancangan Iklan .....	23
3.3.1 Tahap Pra Produksi .....	23
3.3.1.1 Ide Iklan.....	23
3.3.1.2 Tema Iklan.....	23
3.3.1.3 Karakter .....	24
3.3.1.4 Merancang Naskah .....	25
3.3.1.5 Merancang Storyboard .....	27
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>29</b>
4.1 Tahap Produksi.....	29
4.1.1 Drawing.....	29
4.1.2 Perekam Suara (dubbing).....	48
4.2 Pasca Produksi.....	52
4.2.1 Editing Video .....	52
4.2.1.1 Pembuatan Composition.....	52
4.2.1.2 Pembuatan Motion Graphic.....	54
4.2.2 Compositing .....	67
4.2.3 Rendering .....	69
4.3 Review Testing.....	70

4.4	Prosedur Penayangan .....	71
BAB V PENUTUP.....		72
5.1	Kesimpulan.....	72
5.2	Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA .....		74
LAMPIRAN		

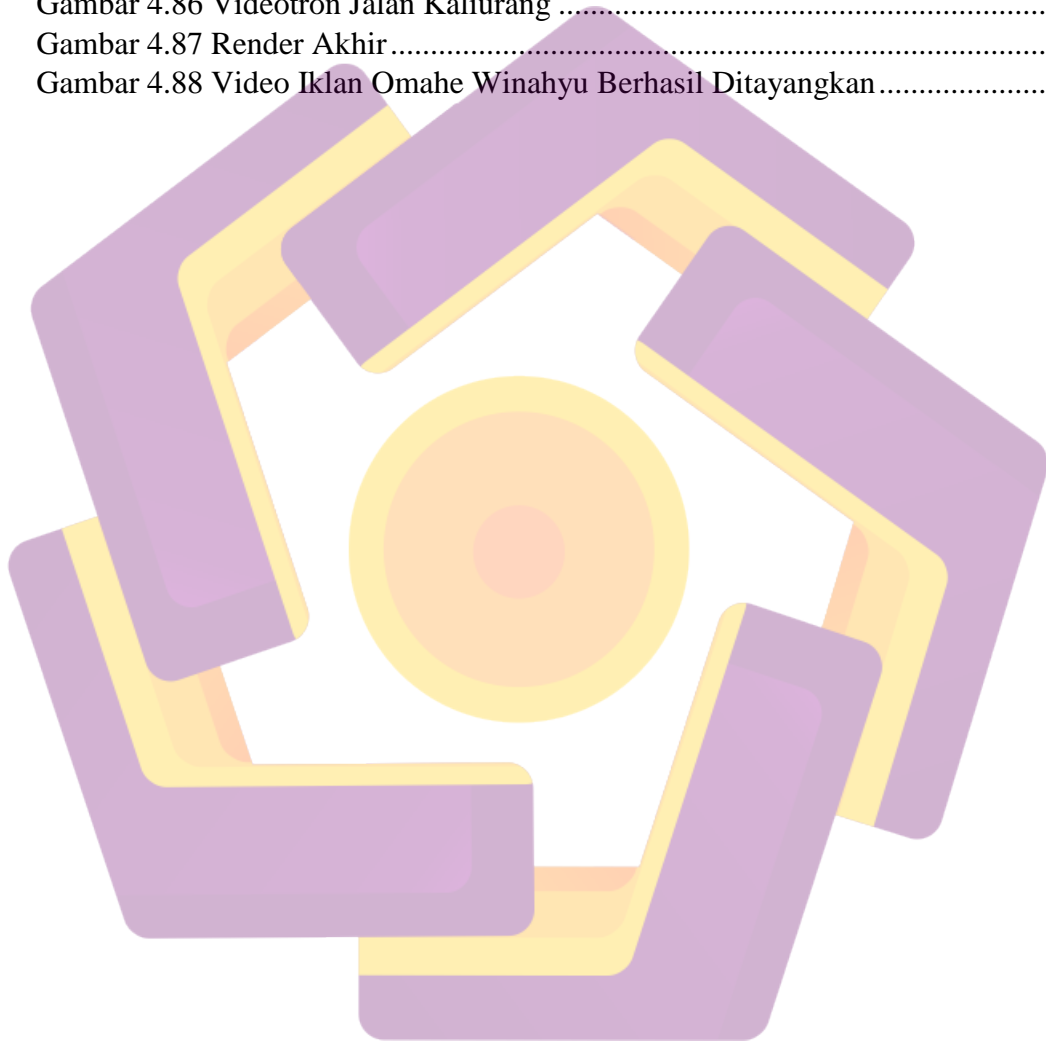


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Lokasi Omahe Winahyu.....	18
Gambar 3.2 Logo Omahe Winahyu .....	19
Gambar 3.3 Sketsa Awal.....	24
Gambar 3.4 Sketsa Akhir .....	24
Gambar 4.1 Profile AI.....	30
Gambar 4.2 layer.....	30
Gambar 4.3 kepala.....	31
Gambar 4.4 Telinga Luar .....	31
Gambar 4.5 Telinga Dalam .....	32
Gambar 4.6 Gabungan Telinga kiri dengan kepala.....	32
Gambar 4.7 Posisi Telinga Kanan.....	33
Gambar 4.8 Posisi Setelah Membuat telinga .....	33
Gambar 4.9 Ukuran Rambut belakang.....	34
Gambar 4.10 Posisi Rambut belakang .....	34
Gambar 4.11 Rambut depan.....	35
Gambar 4.12 Setelah digabungkan .....	35
Gambar 4.13 Ukuran Mata.....	36
Gambar 4.14 Posisi Mata setelah digabungkan .....	36
Gambar 4.15 Ukuran Hidung .....	37
Gambar 4.16 Posisi Hidung .....	37
Gambar 4.17 Ukuran Mulut .....	38
Gambar 4.18 Ukuran Kotak .....	38
Gambar 4.19 Tampilan Minus Front.....	38
Gambar 4.20 Tampilan Divide.....	39
Gambar 4.21 Bagian bawah .....	39
Gambar 4.22 Hasil akhir mulut.....	39
Gambar 4.23 Posisi mulut akhir.....	40
Gambar 4.24 Ukuran Leher .....	40
Gambar 4.25 Arrange Send to Back .....	41
Gambar 4.26 Posisi Leher .....	41
Gambar 4.27 Badan.....	42
Gambar 4.28 Posisi persegi Panjang.....	42
Gambar 4.29 posisi badan .....	43
Gambar 4.30 Hasil 2 stik.....	43
Gambar 4.31 posisi kedua stik .....	44
Gambar 4.32 posisi stik 3.....	44
Gambar 4.33 Posisi Stik 4.....	45
Gambar 4.34 Posisi akhir tangan .....	45
Gambar 4.35 Reflect .....	46

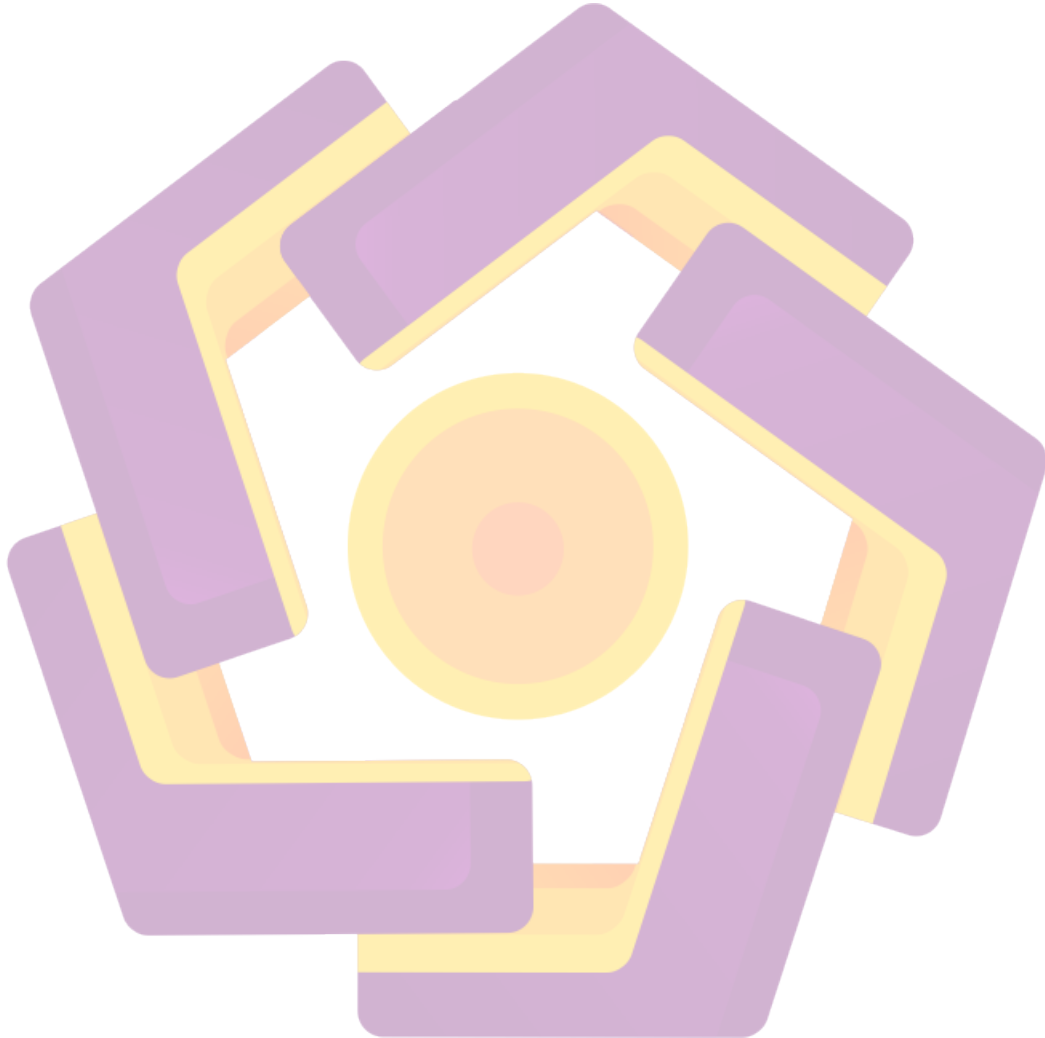
Gambar 4.36 Gabungan tangan kanan .....	46
Gambar 4.37 Hasil Akhir Karakter .....	47
Gambar 4.38 Save File .AI* .....	48
Gambar 4.39 Import audio .....	49
Gambar 4.40 wavefrom.....	49
Gambar 4.41 Crop audio .....	49
Gambar 4.42 Normalizer.....	50
Gambar 4.43 Speech Volume Leveler .....	50
Gambar 4.44 Adaptive Noise Reduction .....	51
Gambar 4.45 Vocal Enhancer .....	51
Gambar 4.46 Manual Pitch Correction .....	51
Gambar 4.47 format file .mp3.....	52
Gambar 4.48 Komposisi Baru.....	53
Gambar 4.49 Folder Source Project .....	53
Gambar 4.50 Composition Scene 1 .....	54
Gambar 4.51 Transformasi Utama.....	54
Gambar 4.52 Rectangle Tool (Q).....	55
Gambar 4.53 Fill .....	55
Gambar 4.54 Background utama Scene 1 .....	55
Gambar 4.55 Background tambahan.....	56
Gambar 4.56 Menu Add pada Contents .....	56
Gambar 4.57 Zig-Zag.....	56
Gambar 4.58 Setting Zig-Zag .....	57
Gambar 4.59 Settingan position awal Background.....	57
Gambar 4.60 Posisi Awal Keyframe Scene 1 .....	57
Gambar 4.61 Posisi Awal Background .....	58
Gambar 4.62 Posisi Background Akhir .....	58
Gambar 4.63 Posisi Keyframe Akhir .....	58
Gambar 4.64 Import File .AI* .....	59
Gambar 4.65 Parent Layers.....	59
Gambar 4.66 Posisi Awal Anchor Point .....	60
Gambar 4.67 Posisi Anchor Point kedua .....	60
Gambar 4.68 Posisi Anchor Kepala .....	61
Gambar 4.69 Rotation Tangan .....	61
Gambar 4.70 Keyframe Timeline Tangan .....	61
Gambar 4.71 Graph Editor .....	62
Gambar 4.72 Timeline Graph Editor .....	62
Gambar 4.73 Easy Ease.....	63
Gambar 4.74 Editing Easy Ease.....	63
Gambar 4.75 Composition Scene 2.....	63
Gambar 4.76 Composition Scene 3.....	64
Gambar 4.77 Composition Scene 4.....	64
Gambar 4.78 Composition Scene 5.....	65

Gambar 4.79 Composition scene 6 Rumah.....	65
Gambar 4.80 Composition Scene 6 Handphone .....	66
Gambar 4.81 Composition Scene 7.....	66
Gambar 4.82 Adobe Media Encoder CC .....	67
Gambar 4.83 New project Adobe Premiere .....	67
Gambar 4.84 New Sequence dan New Source.....	68
Gambar 4.85 Susunan Sequence .....	68
Gambar 4.86 Videotron Jalan Kaliurang .....	69
Gambar 4.87 Render Akhir .....	70
Gambar 4.88 Video Iklan Omahe Winahyu Berhasil Ditayangkan.....	71



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Naskah.....	25
Tabel 3.2 Storyboard.....	27
Tabel 4.1 Ukuran Rambut.....	34
Tabel 4.2 Tabel Kuisisioner.....	70





## INTISARI

Kemudahan dalam mendapatkan sebuah informasi pada jaman sekarang ini sangat dibantu oleh teknologi yang terus berkembang dari waktu ke waktu. Salah satu teknologi yang berkembang adalah bidang multimedia. Multimedia adalah banyaknya media yang diberikan kepada publik untuk memberikan informasi. Iklan adalah salah bentuk informasi yang sering kita jumpai. Iklan sebagai media promosi yang memberikan barang atau jasa untuk menyampaikan keunggulan produk yang di berikan atau tawarkan kepada publik.

Sebuah perusahaan Homestay Omahe Winahyu yang bertempat di Sleman, Yogyakarta berkeinginan menambah media promosinya untuk memperkenalkan perusahaannya.

Dengan perkembangan zaman saat ini, media videotron lebih diminati oleh produsen untuk beriklan dan para konsumen lebih tertarik karena media videotron menggunakan visual gambar dan animasi serta efek suara yang menarik dan kreatif. Sehingga penggunaan promosi iklan yang ditayangkan di videotron lebih tepat dan efektif untuk mempromosikan Homestay Omahe Winahyu.

**Kata Kunci:** Omahe Winahyu, Iklan, Multimedia, Promosi, Motion Graphic

## **ABSTRACT**

*Ease in getting an update today is greatly aided by technology that continues to evolve over time. One of the growing technology is the field of multimedia. Multimedia is the number given to the public media to provide information. Advertising is one form of information that we often encounter. Advertising as a media campaign that provides goods or services to deliver product excellence that is given or offered to the public.*

*But today, in the age of modern technology, videotron as an information media is more attractive for manufacturers to advertise, and the costumers are more interested, because videotron uses intersting-and-creative visual images, animations, and sound effects.*

*So that, the use of ads in videotron as a promotion media is more appropriate and effective to promote the Homestay Omahe Winahyu Company.*

**Keywords:** *Omahe Winahyu, Promotion, Multimedia , Advertising , Motion Graphic*

