

**PEMBUATAN IKLAN GENDING KOPI NUSANTARA DENGAN
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC DAN LIVESHOOT**

SKRIPSI



disusun oleh

Caesarius Kelide Bala Ledjepen

12.12.7051

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

**PEMBUATAN IKLAN GENDING KOPI NUSANTARA DENGAN
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC DAN LIVESHOOT**

SKRIPSI

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



disusun oleh
Caesarius Kelide Bala Ledjepen
12.12.7051

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN IKLAN GENDING KOPI NUSANTARA DENGAN
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC DAN LIVESHOOT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Caesarius Kelide Bala Ledjepen

12.12.7051

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Februari 2016

Dosen Pembimbing,

a.n



Armadvah Amborowati, S.Kom, M.Eng.

NIK. 190302063

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN IKLAN GENDING KOPI NUSANTARA DENGAN MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC DAN LIVESHOOT

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Caesarius Kelide Bala Ledjepen

12.12.7051

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Desember 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Bambang Sudaryatno, Drs, MM
NIK. 190302029

Arif Dwi Laksito, M.Kom
NIK. 190302150


Anggit Dwi Hartanto, M.Kom
NIK. 190302163

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 13 Januari 2017

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, 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, 13 Januari 2016

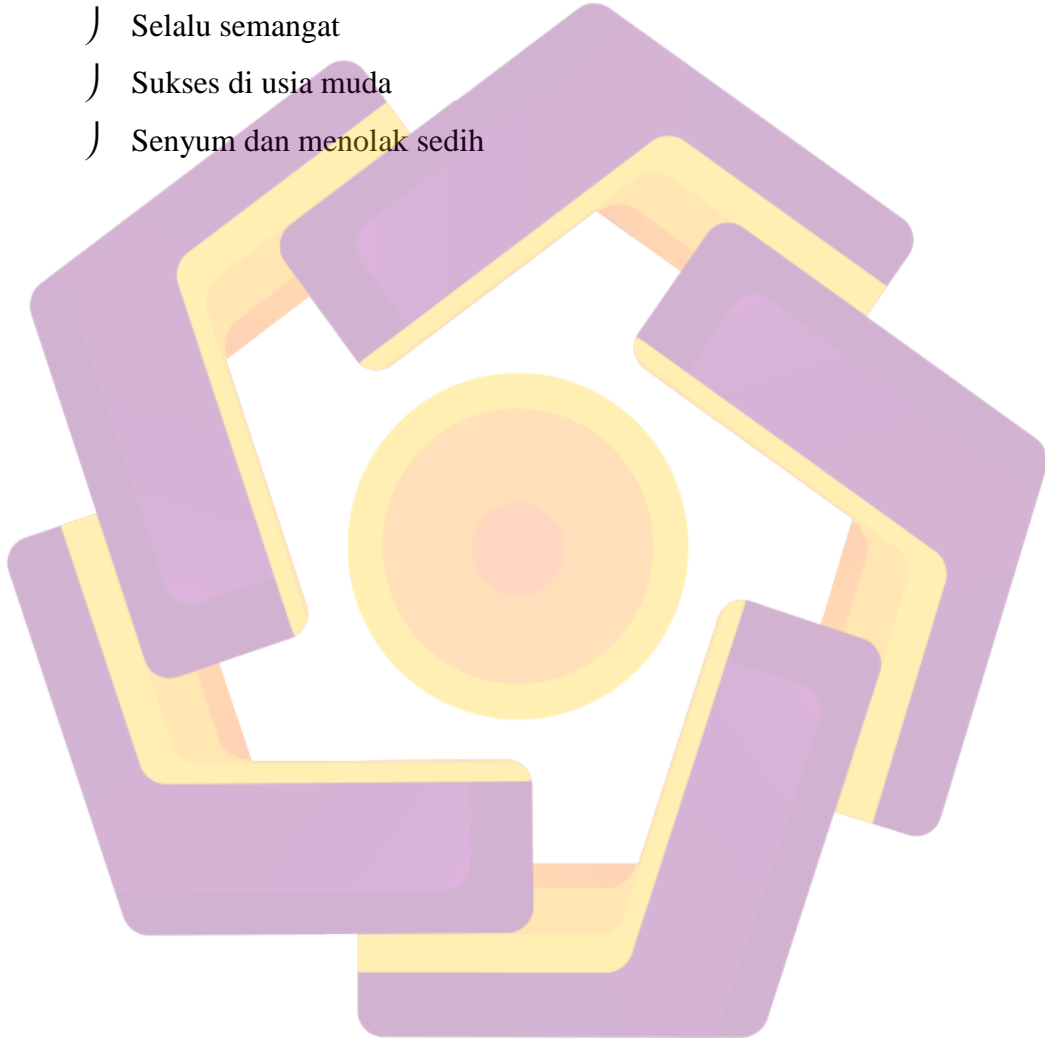


Caesarius Kelide Bala Ledjepen

12.12.7051

MOTTO

-) Jangan pernah menyerah sebelum mencoba
-) Selalu berbuat baik kepada semua orang
-) Selalu berpikiran positif dan berpikir keras
-) Selalu semangat
-) Sukses di usia muda
-) Senyum dan menolak sedih



PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada orang-orang yang berperan penting dalam penyelesaian Skripsi ini:

1. Untuk keluarga saya tercinta, Bapak (Jhon Bala Ledjepen), Ibu (Ceacilia Sri Sayekti), tante saya (Ensi Bala) dan saudara saudara ku yang terus memberi semangat dan doa untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Kekasih saya yang telah mendampingi kala itu. Terima Kasih sudah memberikan pelajaran hidup yang baik saat bersama mu kala itu.
3. Untuk para sahabat saya Dimas, Imam, Waweng, Oki, Bambang, Ilmi, Putra, Nanda, Apri, Bernad dan Ilham. Dan banyak sahabat ku lainnya yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.
4. Tidak Lupa teman-teman seperjuangan yang sudah lulus maupun yang belum.
5. Dan untuk semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih banyak atas dukungan, do'a dan bantuanya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis persembahkan untuk Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat, berkat dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan waktu yang diinginkan penulis. Tidak lupa do'a serta salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Tuhan Yesus Kristus, yang telah menyebarkan agama Katolik sehingga penulis dan seluruh umat Katolik dapat merasakan indahnya Katolik.

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.

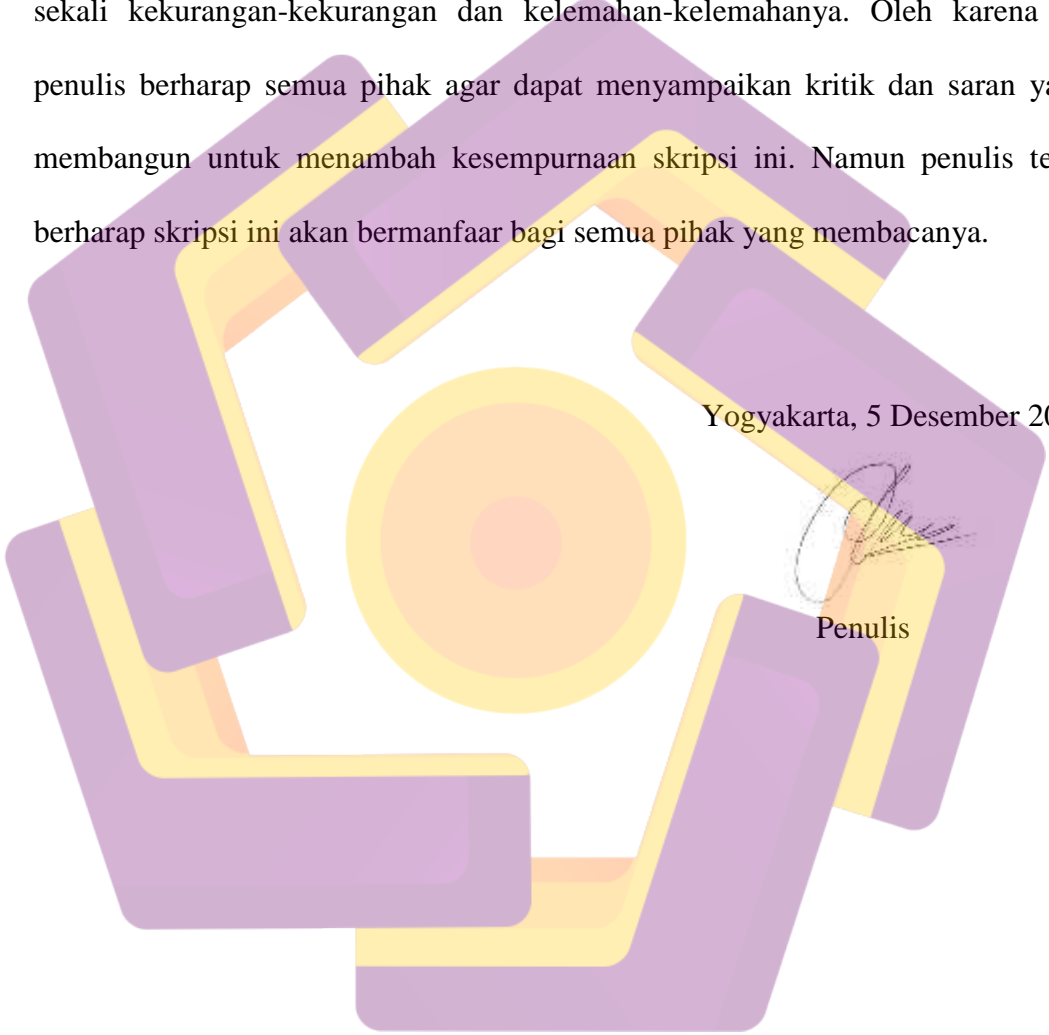
Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT. Selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng. Selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Kedua Orang Tua Saya.
5. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.

6. Teman-teman Saya semasa kuliah.
7. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap 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, 5 Desember 2016



Penulis

DAFTAR ISI

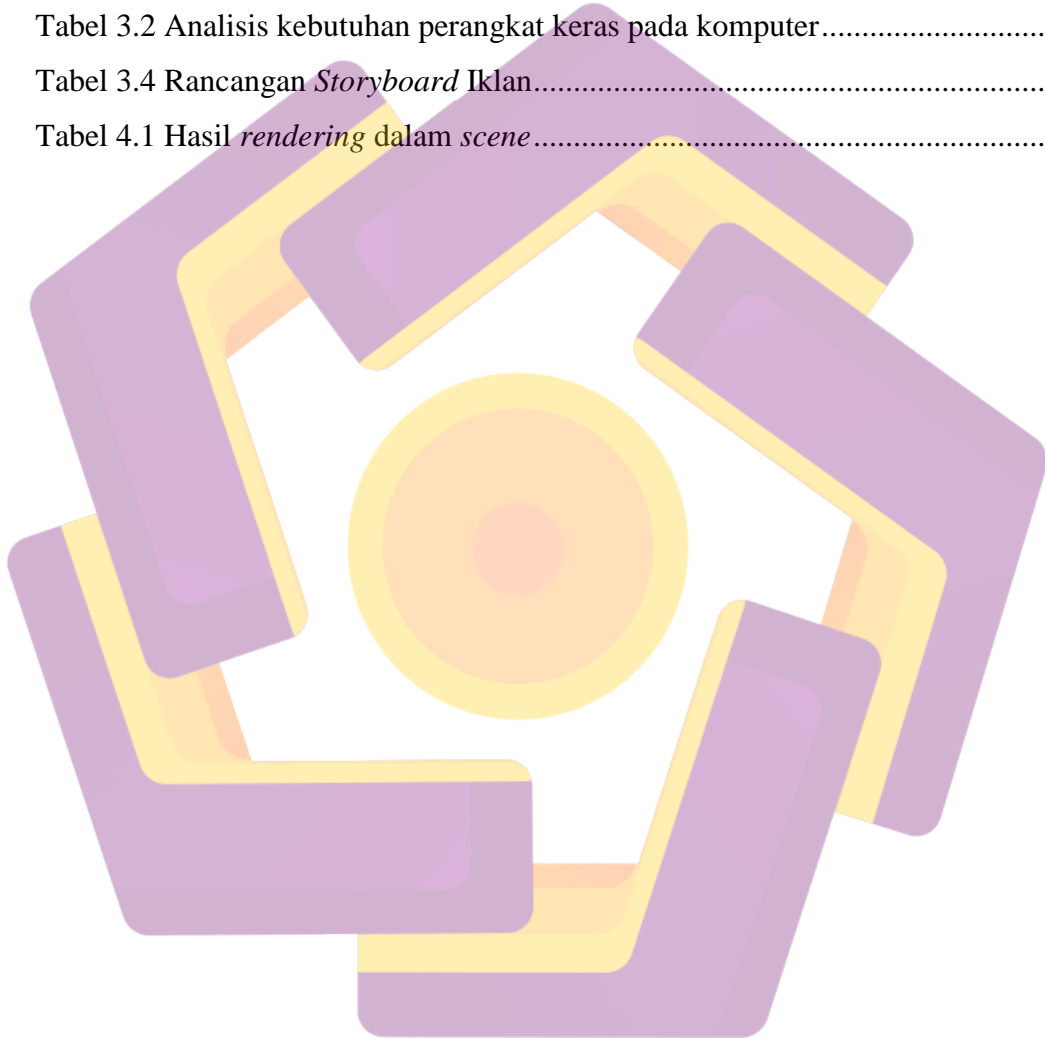
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Video	9
2.2.1 Definisi Video	9
2.3 Iklan	9
2.3.1 Definisi Iklan	9
2.3.2 Tujuan Iklan	10
2.3.3 Strategi Pembuatan Iklan	11

2.3.4 Strategi Memproduksi Iklan.....	11
2.4 Animasi	12
2.4.1 Jenis Animasi	13
2.4.2 Prinsip Animasi	16
2.5 Konsep Teknik <i>Motion Graphic</i>	20
2.5.1 Pengertian <i>Motion Graphic</i>	20
2.5.2 Konsep Dasar Perancangan Video dengan <i>Motion Graphic</i>	21
2.6 <i>Live Shoot</i>	23
2.6.1 Peralatan Editing dan Pengambilan Gambar.....	23
2.6.2 Teknik Pengambilan Gambar.....	23
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	27
3.1 Tinjauan Umum Perusahaan	27
3.1.1 Profil Gending Kopi Nusantara.....	27
3.1.2 Visi dan Misi Gending Kopi Nusantara	27
3.1.3 Struktur Organisasi Gending Kopi Nusantara.....	28
3.1.4 Logo Perusahaan Gending Kopi Nusantara	28
3.2 Analisis Kebutuhan Iklan.....	29
3.2.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak Informasi	29
3.2.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	29
3.2.3 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	29
3.2.4 Analisis Kebutuhan Pengguna (<i>Brainware</i>).....	30
3.3 Perancangan Video Iklan	30
3.3.1 Rancangan Konsep Video	30
3.4 Memproduksi Iklan	31
3.4.1 Rancangan Ide Iklan.....	31
3.4.2 Rancangan Konsep Iklan.....	31
3.4.3 Rancangan Naskah Iklan	32
3.4.4 Rancangan Naskah video Iklan	32
3.4.5 Rancangan <i>Storyboard</i> Iklan	32
3.5 Media Penyampaian	35
3.5.1 Jangkauan Media.....	35

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	36
4.1 Implementasi	36
4.1.1 Proses Produksi	36
4.1.1.1 Mempersiapkan Perlengkapan yang Digunakan.....	36
4.1.1.2 <i>Rehearsal</i>	38
4.1.1.3 Pengaturan Kamera.....	38
4.1.1.4 Hasil Pengambilan Gambar Live Shoot.....	39
4.1.2 Proses Pasca Produksi	40
4.1.2.1 Proses Perekaman Narasi dan <i>Editing Audio</i>	40
4.1.2.2 <i>Composite</i>	42
4.1.2.3 <i>Editing</i>	45
4.1.2.4 <i>Rendering</i>	49
4.1.2.5 <i>Testing</i>	55
4.2 Pembahasan.....	55
BAB V PENUTUP	57
5.1 Kesimpulan	57
5.1 Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
Tabel 3.2 Analisis kebutuhan perangkat Lunak.....	29
Tabel 3.2 Analisis kebutuhan perangkat keras pada komputer.....	30
Tabel 3.4 Rancangan <i>Storyboard</i> Iklan.....	33
Tabel 4.1 Hasil <i>rendering</i> dalam <i>scene</i>	52



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Struktur organisasi Gending kopi Nusantara	28
Gambar 3.2 Logo Gending Kopi Nusantara	28
Gambar 4.1 Tampilan kamera Canon EOS 600D	37
Gambar 4.2 <i>SD-Card</i> Sandisk 8GB	37
Gambar 4.3 <i>Tripod</i>	38
Gambar 4.4 Hasil pengambilan gambar	39
Gambar 4.5 Pembuatan <i>File Recording</i>	40
Gambar 4.6 Pemberian <i>Waveform</i> dari <i>Noise</i>	41
Gambar 4.7 Efek <i>noise</i> dan <i>refection</i>	41
Gambar 4.8 Proses efek <i>production</i>	42
Gambar 4.9 Hasil akhir rekaman	42
Gambar 4.10 Pembuatan <i>composition</i>	43
Gambar 4.11 <i>Import Video</i>	44
Gambar 4.12 Tampilan <i>timeline</i>	45
Gambar 4.13 Tampilan <i>Video</i> dengan <i>text</i>	45
Gambar 4.14 Tampilan <i>Tool bar pen tool</i>	46
Gambar 4.15 Tampilan Pola <i>Masking</i>	46
Gambar 4.16 Tampilan Opsi <i>Masking</i>	47
Gambar 4.17 Tampilan <i>Effect</i> dan <i>Preset</i>	47
Gambar 4.18 Tampilan <i>Hue/Saturation</i>	48
Gambar 4.19 <i>Import file Audio</i>	48
Gambar 4.20 Pengaturan <i>audio level</i>	49
Gambar 4.21 Tampilan <i>render queue</i>	50
Gambar 4.22 Pengaturan <i>output modul setting</i>	50
Gambar 4.23 Pengaturan lokasi penyimpanan	51
Gambar 4.24 Proses <i>rendering</i>	51

INTISARI

Peran teknologi informasi terus meningkat dari waktu ke waktu. Khususnya di bidang multimedia, yaitu sebagai media promosi. Ditambah saat ini perkembangan bisnis ekonomi dunia dan perdagangan yang sangat cepat membuat teknologi multimedia memiliki peran yang sangat penting dalam menghadapi persaingan global.

Media promosi yang telah dikombinasikan dengan teknologi telah menyentuh kehidupan radio, televisi, bioskop, internet, ponsel dan bahkan saat ini orang dapat mengakses dunia periklanan tanpa meninggalkan rumah. Dengan demikian, penelitian ini positif akan berdampak pada "Gending Kopi Nusantara". Iklan ini akan dibuat dengan tampilan yang menarik bahwa pesan dapat diterima dengan baik oleh target.

Media promosi diharapkan dapat digunakan dengan baik sebagai bagian dari upaya untuk meningkatkan jumlah penjualan di "Gending Kopi Nusantara". Oleh karena itu pengembangan motion graphic pembuatan iklan juga untuk memfasilitasi kemudahan promosi ke pemilik bisnis, software yang digunakan untuk membuat iklan menggunakan teknik motion yaitu *Adobe After Effect*, *Adobe photoshop*, *Corel Draw*.

Kata Kunci: Iklan, Informasi, Media Promosi, Multimedia

ABSTRACT

The role of information technology continue to increase over time. Especially in the field of multimedia, namely as a promotional medium. Plus the current business development of the world economy and trade very quickly create multimedia technology has a very important role in the face of global competition.

Media campaign that has been combined with the technology has touched the lives of radio, television, cinema, internet, mobile phones and even today people can access the advertising world without leaving home. Thus, this research will positively impact the " Gending Kopi Nusantara ". These ads will be made with an attractive appearance that the messages were well received by the target.

Media campaigns are expected to be used properly as part of an effort to increase the number of sales in the " Gending Kopi Nusantara ". Therefore, the development of motion graphic ad creation also to facilitate ease of promotion to the business owner, the software used to create ads using the technique of motion that is Adobe After Effects, Adobe Photoshop, Corel Draw.

Keywords: *advertisement Information, Media Promotion, Multimedia*

