

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN CARNIVORE
PRODUCTION SEBAGAI MEDIA PROMOSI
BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI



disusun oleh

Akhmad Apriyanto

12.12.7050

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN CARNIVORE
PRODUCTION SEBAGAI MEDIA PROMOSI
BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Akhmad Apriyanto

12.12.7050

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN CARNIVORE
PRODUCTION SEBAGAI MEDIA PROMOSI
BERBASIS MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Akhmad Apriyanto

12.12.7050

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Oktober 2015

~~Dosen Pembimbing,~~

Mei P Kurniawan, M.Kom.
NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN CARNIVORE
PRODUCTION SEBAGAI MEDIA PROMOSI
BERBASIS MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Akhmad Apriyanto

12.12.7050

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 14 November 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

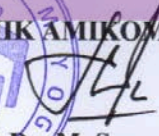
Mei P Kurniawan, M.Kom.
NIK. 190302187

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 5 Desember 2016

KETUA STMIK AMIKOMI 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, 5 Desember 2016

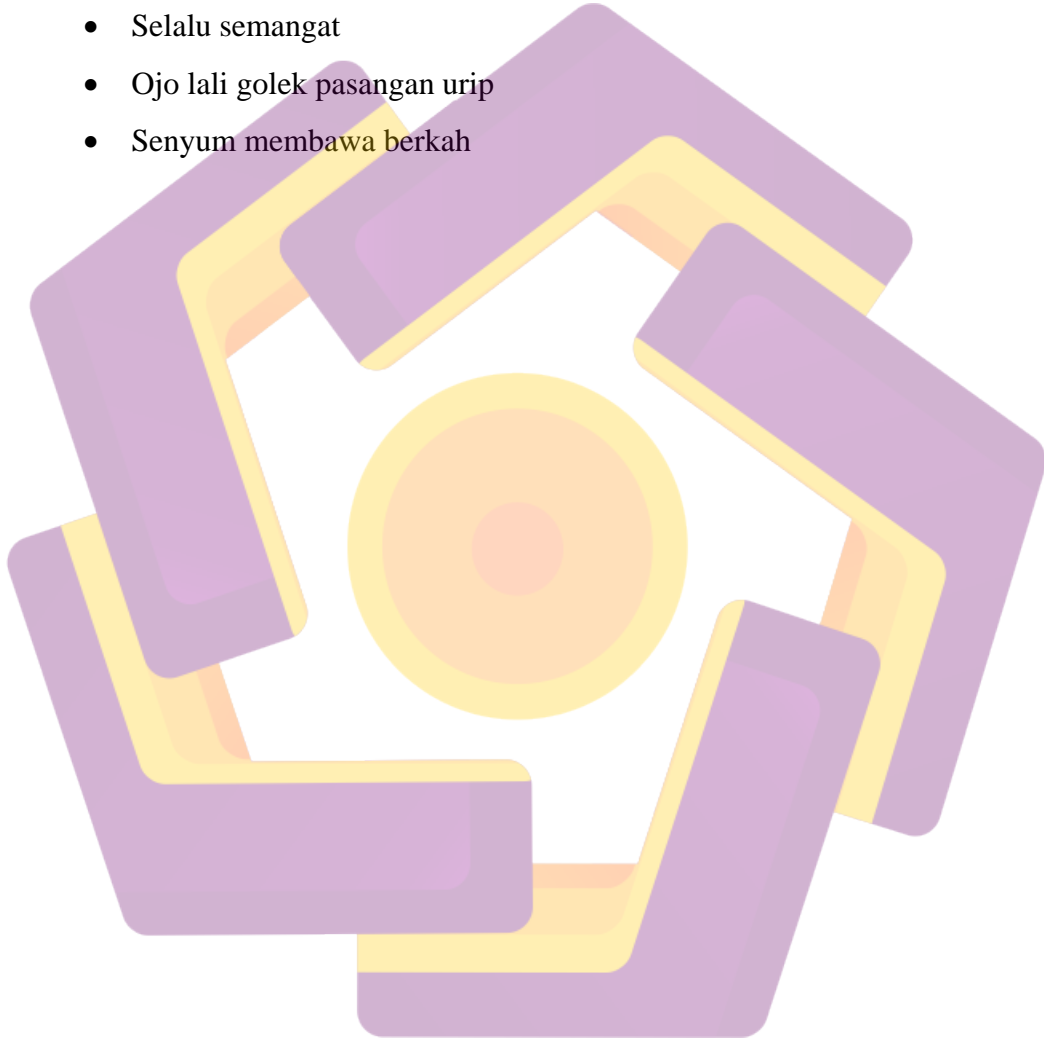


Akhmad Apriyanto

NIM. 12.12.7050

MOTTO

- Jangan pernah menyerah sebelum mencoba
- Selalu berbuat baik kepada semua orang
- Selalu berpikiran positif dan berpikir keras
- Selalu semangat
- Ojo lali golek pasangan urip
- Senyum membawa berkah



PERSEMBAHAN

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

1. Untuk keluarga saya tercinta, Bapak (Tugiman, S.Pd), Ibu (Sularsih, S.Pd), dan adik saya Fajar 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, Ilmi, Putra, Nanda, Cesar, 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 Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan dan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan waktu yang diinginkan penulis. Tidak lupa sholawat serta salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi Muhammad SAW, yang telah menyebarkan agama islam sehingga penulis dan seluruh umat islam dapat merasakan indahnya Islam.

Skripsi ini disusun sebagai salah satau syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suaru 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. Mei P Kurniawan, M.Kom. 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	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.1.1 Wawancara	4
1.6.1.2 Observasi	4
1.6.1.3 Survei	4
1.6.1.4 Studi Pustaka	4
1.6.2 Metode Analisis	5
1.6.3 Metode Perancangan	5
1.6.4 Metode Pengembangan Aplikasi	5
1.6.5 Metode <i>Testing</i>	6
1.7 Sistematika Penulisan	6

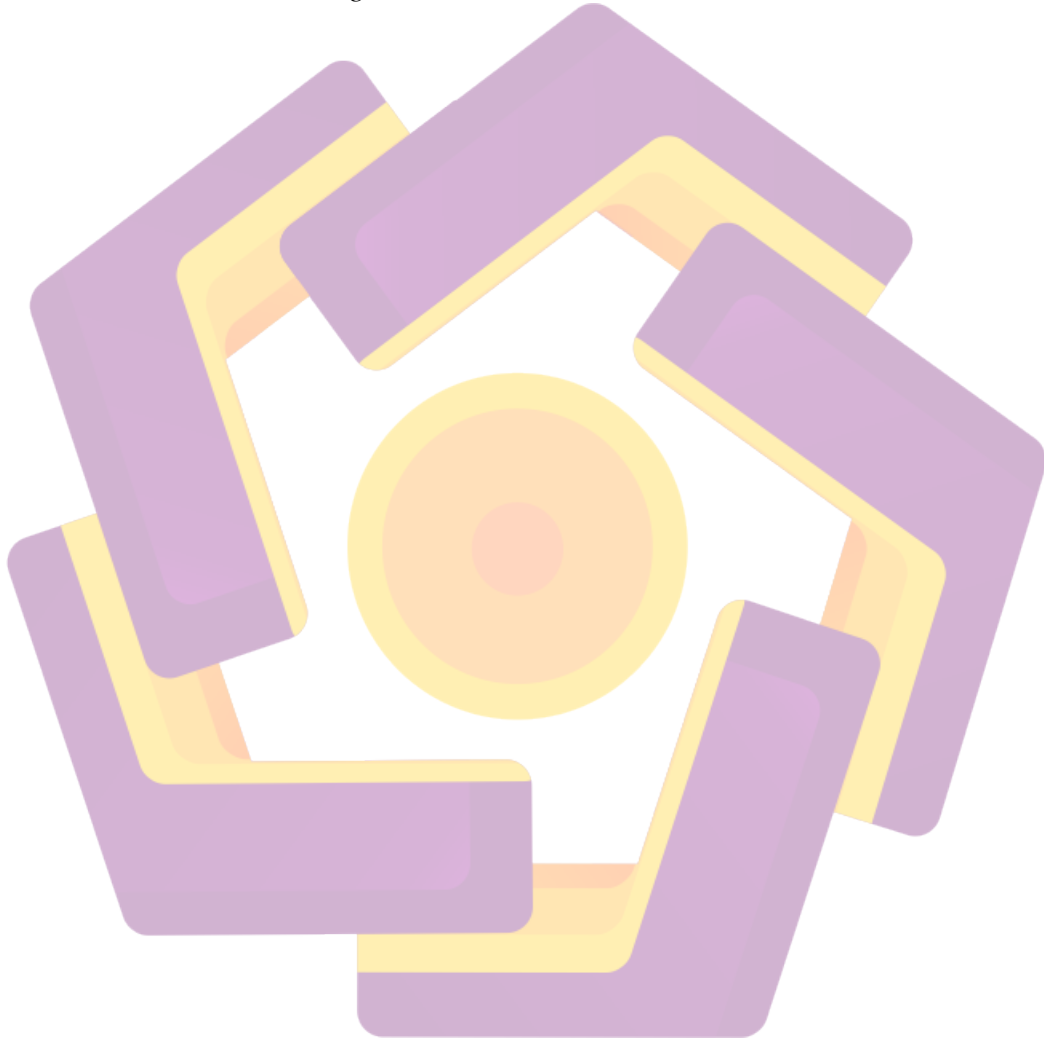
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Multimedia	9
2.2.1 Pengertian Multimedia	9
2.2.2 Elemen Multimedia	9
2.2.2.1 <i>Text</i>	10
2.2.2.2 <i>Image</i>	10
2.2.2.3 <i>Audio</i>	10
2.2.2.4 <i>Video</i>	10
2.2.2.5 <i>Animasi</i>	11
2.3 Video	11
2.3.1 Pengertian Video	11
2.3.2 Macam-macam Video Dalam Aplikasi Multimedia	11
2.3.2.1 <i>Live Video Feed</i>	11
2.3.2.2 <i>Videotape</i>	12
2.3.2.3 <i>Videodisc</i>	12
2.3.2.4 <i>Digital Video</i>	12
2.3.3 Tahapan Perancangan Video	13
2.3.3.1 Tahapan Pra Produksi	13
2.3.3.2 Tahapan Produksi	13
2.3.3.3 Tahapan Pasca Produksi	14
2.4 Konsep Dasar Iklan	14
2.4.1 Pengertian Iklan	14
2.4.2 Tujuan Iklan	15
2.4.3 Strategi Pembuatan Iklan	15
2.4.4 Strategi Memproduksi Iklan	16
2.5 Promosi	17
2.6 Konsep Teknik <i>Motion Graphic</i>	17
2.6.1 Pengertian <i>Motion Graphic</i>	17
2.6.2 Sejarah <i>Motion Graphic</i>	18
2.6.3 Konsep Dasar Perancangan Video dengan <i>Motion Graphic</i>	18

2.7 <i>Live Shoot</i>	20
2.7.1 Peralatan Editing dan Pengambilan Gambar.....	21
2.7.2 Teknik Pengambilan Gambar.....	21
2.8 Perangkat Lunak yang Digunakan.....	24
2.8.1 Adobe Photoshop CS6.....	24
2.8.2 Adobe Illustrator CS6.....	24
2.8.3 Adobe After Effect CS6.....	25
2.8.4 Adobe Audition CS6.....	26
2.8.5 Canon 60D.....	27
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	28
3.1 Tinjauan Umum.....	28
3.1.1 Gambaran Umum Perusahaan.....	28
3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan.....	28
3.1.3 Struktur Organisasi.....	29
3.1.4 Logo Perusahaan.....	30
3.2 Analisis Masalah.....	30
3.3 Analisis SWOT.....	32
3.3.1 Analisis Kekuatan (<i>Strenght</i>).....	32
3.3.2 Anaalisis Kelemahan (<i>Weakness</i>).....	33
3.3.3 Analisis Peluang (<i>Opportunity</i>).....	33
3.3.4 Analisis Ancaman (<i>Threats</i>).....	33
3.4 Solusi yang Dapat Diterapkan.....	34
3.5 Analisis Kebutuhan.....	34
3.5.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	34
3.5.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	35
3.5.3 Analisis Kebutuhan Pengguna (<i>Brainware</i>).....	35
3.6 Perancangan Video.....	36
3.6.1 Proses Pra Produksi.....	36
3.6.1.1 Rancangan Konsep Video.....	36
3.6.1.2 Pengumpulan Data.....	36
3.6.1.3 Rancangan Naskah.....	37

3.6.1.3 Rancangan Storyboard.....	38
3.7 Media Penyampaian.....	41
3.7.1 Jangkauan Media.....	41
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	42
4.1 Implementasi.....	42
4.1.1 Proses Produksi	42
4.1.1.1 Mempersiapkan Perlengkapan yang Digunakan.....	42
4.1.1.2 <i>Rehearsal</i>	44
4.1.1.3 Pengaturan Kamera.....	44
4.1.1.4 Hasil Pengambilan Gambar Live Shoot.....	45
4.1.2 Proses Pasca Produksi	45
4.1.2.1 Proses Perekaman Narasi dan <i>Editing Audio</i>	45
4.1.2.2 <i>Composite</i>	48
4.1.2.3 <i>Editing</i>	50
4.1.2.4 <i>Rendering</i>	55
4.1.2.5 <i>Testing</i>	61
4.2 Pembahasan.....	61
BAB V PENUTUP	63
5.1 Kesimpulan	63
5.1 Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis kebutuhan perangkat keras pada komputer.....	34
Tabel 3.2 Rancangan naskah video.....	37
Tabel 3.3 <i>Storyboard</i>	38
Tabel 4.1 Hasil <i>rendering</i> dalam <i>scene</i>	58



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Adobe Photosop CS6	24
Gambar 2.2 Tampilan Adobe Illustrator	25
Gambar 2.3 Tampilan Adobe After Effect CS6.....	26
Gambar 2.4 Tampilan Adobe Audition CS6.....	27
Gambar 2.5 Tampilan kamera canon 60D	27
Gambar 3.1 Struktur organisasi.....	29
Gambar 3.2 Logo Carnivore Production.....	30
Gambar 3.3 Grafik jumlah produksi Carnivore Production.....	31
Gambar 4.1 Tampilan kamera Canon EOS 60D.....	43
Gambar 4.2 SD-Card Sandisk 8GB	43
Gambar 4.3 Tripod.....	44
Gambar 4.4 Hasil pengambilan gambar.....	45
Gambar 4.5 Pembuatan file <i>recording</i>	46
Gambar 4.6 Pemberian <i>waveform</i> dari <i>noise</i>	47
Gambar 4.7 Efek <i>noise refection</i>	47
Gambar 4.8 Proses <i>noise production</i>	47
Gambar 4.9 Hasil akhir rekaman	48
Gambar 4.10 Pembuatan <i>composition</i>	49
Gambar 4.11 Import video	50
Gambar 4.12 Tampilan <i>timeline</i>	50
Gambar 4.13 Tampilan video dengan <i>text</i>	51
Gambar 4.14 Tampilan <i>tool bar pen tool</i>	51
Gambar 4.15 Tampilan pola <i>masking</i>	52
Gambar 4.16 Tampilan opsi <i>masking</i>	52
Gambar 4.17 Tampilan <i>tracking</i>	53
Gambar 4.18 Tampilan <i>effects and presets</i>	53
Gambar 4.19 Tampilan <i>hue/saturation</i>	54
Gambar 4.20 Import file audio.....	54
Gambar 4.21 Pengaturan audio level	55

Gambar 4.22 Tampilan *render queue* 56
Gambar 4.23 Pengaturan *output module setting* 56
Gambar 4.24 Pengaturan lokasi penyimpanan..... 57
Gambar 4.25 Proses *rendering*..... 57



INTISARI

Carnivore Production adalah suatu perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa pembuatan pakaian. Perusahaan ini berdiri pada tahun 2010. Carnivore Production termasuk dalam perusahaan yang sedang berkembang. Rata-rata jumlah produksi perusahaan ini dari tahun ke tahun terus meningkat, tetapi peningkatannya tidak terlalu signifikan karena kurang dikenal oleh masyarakat.

Berdasarkan kondisi tersebut maka Carnivore Production membutuhkan suatu media promosi yang dapat digunakan untuk memberikan informasi yang bersifat interaktif dan menghibur seperti halnya melalui media audio visual. Setelah masyarakat melihat iklan suatu perusahaan yang dikemas dengan digital video yang menarik maka masyarakat merasa penasaran. Iklan dalam bentuk video merupakan terobosan yang sudah lama digunakan oleh banyak perusahaan karena media ini cukup ampuh dalam menyampaikan informasi dan promosi yang tepat, cepat dan akurat.

Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat suatu video iklan perusahaan pada Carnivore Production. Metode penelitian yang digunakan yaitu wawancara dan pengumpulan data. Diharapkan video iklan ini bermanfaat bagi Carnivore Production untuk meningkatkan citra perusahaan dan dapat lebih dikenal oleh masyarakat luas.

Kata Kunci: Video Iklan, Media Promosi, Multimedia

ABSTRACT

Carnivore Productions is a company engaged in the manufacture of garments. The company was established in 2010. Production Carnivore included in the growing company. The average number of the company's production is from year to year continues to increase, but the increase is not very significant because it is less known by the public.

Based on these conditions, the Carnivore Production requires a media campaign that can be used to provide information that is both interactive and entertaining as well as through audio-visual media. Once people see the Advertisement of a company that is packed with digital video is interesting then people feel curious. Advertisement in the form of video is a breakthrough that has long been used by many companies because the media is quite powerful in conveying information and promotion of the right, quickly and accurately.

The purpose of this research is to create a Advertisement video on Carnivore Production. The method used is an interview and data collection. This video is expected profile for the Production of Carnivore to enhance the corporate image, and may be known by the public.

Keywords: *Advertisement Video, Promotion Media, Multimedia*

