

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN SEBAGAI SARANA PROMOSI  
DI D&D AUDIO YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Tatag Adi Sulistio Putro**

**12.12.6420**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN SEBAGAI SARANA PROMOSI  
DI D&D AUDIO YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Tatag Adi Sulistio Putro**

**12.12.6420**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**NASKAH PUBLIKASI**

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN SEBAGAI SARANA PROMOSI  
DI D&D AUDIO YOGYAKARTA**

disusun oleh

**Tatag Adi Sulistio Putro**

**12.12.6420**

**Dosen Pembimbing**




**Tonny Hidayat, M.Kom**

**NIK. 190302182**

Tanggal, 3 Maret 2016

**Ketua Jurusan  
Sistem Informasi**



**Kristawati, S.Si, MT**

**NIK. 1903002038**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN SEBAGAI SARANA PROMOSI  
DI D&D AUDIO YOGYAKARTA**

yang disusun oleh

**Tatag Adi Sulistio Putro**

**12.12.6420**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 23 Februari 2016

**Susunan Dewan Penguji**

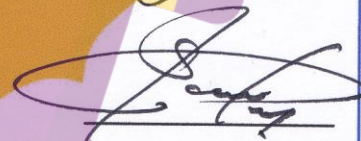
**Nama Penguji**

**Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom**  
**NIK. 190302047**

**Mei P Kurniawan, M.Kom**  
**NIK. 190302187**

**Tonny Hidayat, M.Kom**  
**NIK. 190302182**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 4 Maret 2016

**KEPUA 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, 4 Maret 2016



Tatag Adi Sulistio Putro

NIM. 12.12.6420

## MOTTO

- Apapun, dimanapun dan dalam keadaan bagaimanapun, doa dan restu orang tua akan selalu menyelamatkanmu dari keburukan.
- *Dream, Pray, Action* ( Bermimpilah agar kamu punya tujuan, Berdoalah agar kamu semakin kuat, Tunjukanlah agar mimpimu menjadi kenyataan ).
- Jujurlah, karena kejujuran selalu akan membawa kebaikan dan keberuntungan.
- Yakinlah, secangkir kopi yang dinikmati dalam sebuah tekanan akan berganti dengan secangkir kopi yang dinikmati dalam sebuah ketenangan dan keindahan.



## PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT, atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya Alhamdulillah skripsi ini bisa terselesaikan. Pada kesempatan ini tak lupa penulis ucapkan terimakasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan nikmat-Nya yang sungguh luar biasa sampai saat ini.
2. Bapak, Ibu dan Kakak yang telah merawat, mendidik, memfasilitasi serta memberikan kasih sayang yang begitu luar biasa.
3. Teman-teman kontrakan, Lusia Suryantoro, S.Kom, Ardy Listyo Cahyo Utomo, Alwi Fiyani Saputra, Ali Maksum, Muhammad Arif Rahman, Fransiskus Barawira, Dzakiya Yusa AL, Dwiyan Primastia Saputra, Rio Ardiansyah, Daniel Mantriwira, Syaffrina Sukmawardhani, Diva Annisa Priska Soeprijadi Putri yang telah mensupport, menjadi sebuah keluarga kedua di Jogja yang selalu ada di setiap senang dan duka, menjadi salah satu motivasi untuk menyelesaikan studi ini.
4. Irfan Eka Ghinancha, S.Kom, Muhammad Faris Nur Adriansyah, Aditya Novianto Prabowo, dan Abdul Kholik yang selalu hadir mengundang tawa.
5. Teman-teman kelas 12-S1SI-02 yang telah menemani kuliah setiap hari.
6. Teman-teman Forum ABK yang selalu menjadi tempat pelepas stress.
7. Serta semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan Kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat dan anugerah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam Kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan yang baik serta menjadi motivasi bagi penulis.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata-1 Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta guna memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi yang berjudul "*Pembuatan Video Iklan Sebagai Sarana Promosi di D&D Audio 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 dengan sabar dalam memberikan masukan, saran, bantuan, dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Bambang Sudaryanto, MM, selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak, Ibu, Kakak dan seseorang yang selalu menjadi motivasi selama kuliah.
5. Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmu, bimbingan, dan semangat.



6. Teman kontrakaan yang selalu terbuka menjadi tempat untuk berkeluh-kesah dan memberikan semangat
7. Teman kelas 12-S1SI-02 yang telah menemani dan memberikan tawa serta sebuah kenangan indah.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu oleh penulis.

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan penulis, oleh kaaena itu saran dan kritik yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian.

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

Yogyakarta, 01 Februari 2016

Penulis,

Tatag Adi Sulistio Putro  
12.12.6420

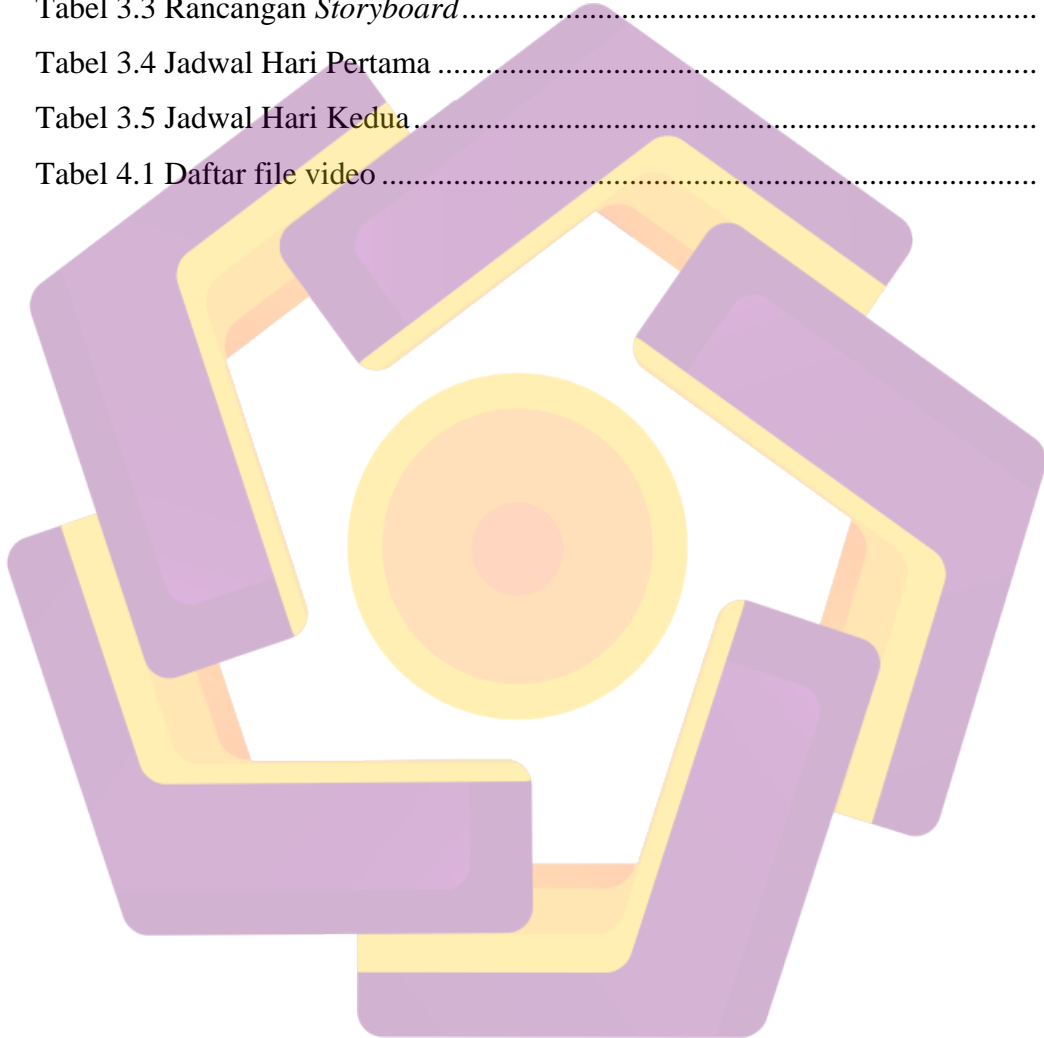
## DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan .....	2
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.5.1 Manfaat Bagi Penulis.....	3
1.5.2 Manfaat Bagi Perusahaan .....	3
1.5.3 Manfaat Bagi Konsumen .....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.6.2 Metode Perencanaan.....	4
1.6.3 Implementasi Rencana.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>7</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
2.2 Multimedia .....	9
2.2.1 Pengertian Multimedia .....	9
2.2.2 Elemen Multimedia .....	9
2.3 Animasi 3D.....	11
2.4 Iklan.....	13
2.4.1 Pengertian Iklan .....	13
2.4.2 Tipe Iklan.....	13
2.4.3 Tujuan Iklan.....	14
2.4.4 Manfaat Iklan.....	14

2.4.5 Jenis Iklan .....	14
2.4.6 Media Iklan .....	15
2.5 Tahap Memproduksi Iklan .....	17
2.6 Peralatan Pengambilan Gambar dan Editing .....	21
2.7 Teknik Pengambilan Gambar .....	22
2.7.1 Bidikan Kamera .....	23
2.7.2 Pergerakan Kamera .....	24
2.7.3 Merekam Suara .....	26
2.8 Software Editing .....	26
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>28</b>
3.1 Analisis Sistem .....	28
3.1.1 Analisis SWOT .....	28
3.1.1.1 <i>Strength</i> .....	28
3.1.1.2 <i>Weakness</i> .....	29
3.1.1.3 <i>Opportunity</i> .....	29
3.1.1.4 <i>Threath</i> .....	29
3.2 Analisis Kebutuhan .....	30
3.2.1 Kebutuhan Perangkat Lunak .....	30
3.2.2 Kebutuhan Perangkat Keras .....	30
3.3 Perancangan Iklan .....	31
3.3.1 Rancangan Konsep Iklan .....	31
3.3.2 Rancangan Naskah Iklan .....	32
3.3.3 Rancangan <i>Storyboard</i> .....	32
3.3.4 Kebutuhan <i>Brainware</i> .....	34
3.4 Penjadwalan .....	35
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>37</b>
4.1 Produksi .....	37
4.1.1 <i>Shooting</i> .....	37
4.1.2 Desain Objek Grafis .....	40
4.1.3 Animasi 3D .....	42
4.1.3.1 <i>Modeling</i> .....	42
4.1.3.2 <i>Texturing</i> .....	46
4.1.3.3 <i>Lighting</i> .....	47
4.1.3.4 Kamera .....	48
4.1.4 Audio Processing .....	51
4.2 Pasca Produksi .....	52
4.2.1 Editing .....	52
4.2.2 Compositing .....	52
4.2.3 Rendering .....	53
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>55</b>
5.1 Kesimpulan .....	55
5.2 Saran .....	55
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>56</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Tinjauan Pustaka.....	8
Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	31
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras.....	32
Tabel 3.3 Rancangan <i>Storyboard</i> .....	34
Tabel 3.4 Jadwal Hari Pertama .....	37
Tabel 3.5 Jadwal Hari Kedua.....	37
Tabel 4.1 Daftar file video .....	40



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Bagan Produksi & Pasca Produksi .....	38
Gambar 4.2 Persiapan <i>take shoot</i> .....	39
Gambar 4.3 Proses <i>take shoot</i> .....	40
Gambar 4.4 Pembuatan Desain Grafis .....	41
Gambar 4.5 Tool Pewarnaan Objek Grafis .....	42
Gambar 4.6 Hasil Pembuatan Objek Grafis .....	42
Gambar 4.7 Pembuatan Material Dasar Bagian Inti Sound .....	43
Gambar 4.8 Tahap <i>extrude</i> dan <i>move tool face</i> .....	44
Gambar 4.9 <i>Extrude</i> pada <i>face</i> yang diseleksi .....	44
Gambar 4.10 Material Dasar Bagian Tengan dan Bawah Sound .....	45
Gambar 4.11 Material Dasar Bagian Tengah Sound .....	45
Gambar 4.12 Menyeleksi <i>face</i> .....	46
Gambar 4.13 <i>Move tool</i> dan <i>Rotate tool face</i> .....	46
Gambar 4.14 Penggabungan Material Sound .....	47
Gambar 4.15 <i>Coloring</i> Objek 3D .....	48
Gambar 4.16 Penempatan <i>Lighting</i> .....	49
Gambar 4.17 Penempatan Kamera .....	50
Gambar 4.18 Pengaturan <i>Rendering</i> .....	51
Gambar 4.19 Proses <i>Rendering</i> .....	52
Gambar 4.20 Audio Processing .....	52
Gambar 4.21 <i>Editing</i> .....	53
Gambar 4.22 <i>Compositing</i> .....	54
Gambar 4.23 <i>Rendering</i> .....	55



## INTISARI

Pada era globalisasi, media multimedia memegang peranan yang sangat penting dalam kemajuan masyarakat dunia. Untuk memacu kemajuan tersebut media multimedia dapat dimanfaatkan guna mendapatkan suatu informasi dan guna mempromosikan suatu produk/jasa.

Dengan kemajuan media multimedia inilah dapat dibentuk suatu media promosi yang dapat membantu kegiatan pemasaran dari suatu perusahaan jasa atau produk yang menerapkannya dengan baik. Bengkel D&D Audio Yogyakarta membutuhkan media promosi baru untuk proses pemasaran yang lebih cepat untuk memperkenalkan D&D Audio ke masyarakat luas dengan menggunakan video iklan.

Video iklan yang dibuat menggunakan animasi 3D dan *liveshot*. Video iklan diharapkan dapat membantu proses pemasaran dan lebih memperkenalkan D&D Audio Yogyakarta.

**Kata-kunci:** Media, Promosi, Video, Iklan, Pemasaran, D&D Audio Yogyakarta



## **ABSTRACT**

*In the era of globalization, multimedia media plays a very important in the progress of the world community. To spur the advancement of multimedia media can be utilized to obtain an information and in order to promote a product / service.*

*With advances in multimedia media is able to set up a media campaign can help the marketing activities of a company's services or products that implement it properly. Workshop D & D Audio Yogyakarta requires new promotional media for the marketing process much faster to introduce D & D Audio to the wider community by using video ads.*

*Video ads created using 3D animation and liveshot. Video ads are expected to assist in the marketing and introduce more D & D Audio Yogyakarta.*

**Keyword:** *Media, Promotion, Video, Advertising, Marketing Media, Promotion, Video, Advertising, Marketing*

