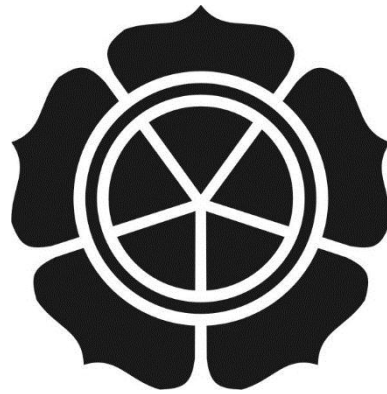


IKLAN TELEVISI SUPERMARKET PAMELLA

BERBASIS MULTIMEDIA

SKRIPSI



disusun oleh

Dwi Nur Rozaq

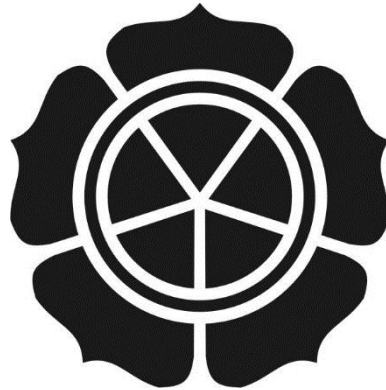
12.11.6348

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MENEJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**IKLAN TELEVISI SUPERMARKET PAMELLA
BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Dwi Nur Rozaq

12.11.6348

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MENEJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**IKLAN TELEVISI SUPERMARKET PAMELLA
BERBASIS MULTIMEDIA**

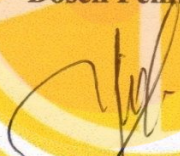
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dwi Nur Rozaq

12.11.6348

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 7 April 2015

Dosen Pembimbing,



Joko Dwi Santoso, M.Kom

NIK. 190302181

PENGESAHAN

SKRIPSI

**IKLAN TELEVISI SUPERMARKET PAMELLA
BERBASIS MULTIMEDIA**

yang disusun oleh

Dwi Nur Rozaq

12.11.6348

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 2 September 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

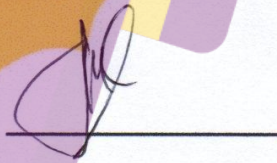
Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs
NIK. 190302235



Hastari Utama, M.Cs
NIK. 190302230



Joko Dwi Santoso, M.Kom
NIK. 190302181



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 12 September 2015

KETUA STM IK 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, 10 September 2015



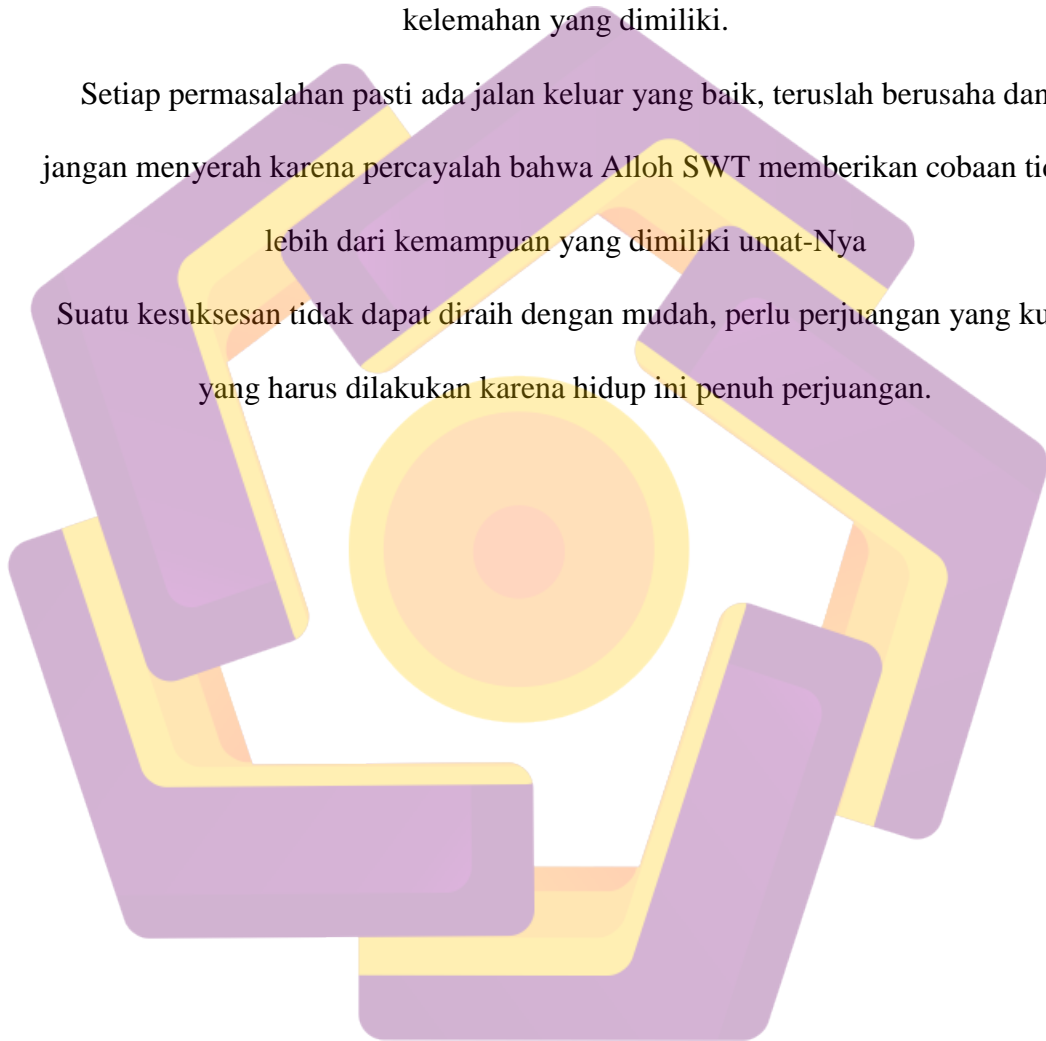
Dwi Nur Rozad
NIM. 12.11.6348

MOTTO

Manusia diciptakan dengan kemampuan dan kelemahan masing-masing, jangan sombong atas kemampuan yang dimiliki dan jangan berkecil hati dengan kelemahan yang dimiliki.

Setiap permasalahan pasti ada jalan keluar yang baik, teruslah berusaha dan jangan menyerah karena percayalah bahwa Allah SWT memberikan cobaan tidak lebih dari kemampuan yang dimiliki umat-Nya

Suatu kesuksesan tidak dapat diraih dengan mudah, perlu perjuangan yang kuat yang harus dilakukan karena hidup ini penuh perjuangan.



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah atas rahmat Allah SWT sehingga skripsi ini dapat selesai dikerjakan meskipun masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan, skripsi ini saya persembahkan untuk:

- 1 Kedua orang tua saya. Bapak Rohmani dan Ibu Tarwi yang selama ini telah memfasilitasi segala kebutuhan saya.
- 2 Saudara saya, Mas Rizki yang sudah mensupport saya dan selalu mengingatkan untuk terus semangat dan jangan mensia-siakan waktu.
- 3 Nenek saya dirumah yang selalu setia merawat saya dari kecil hingga tumbuh dewasa.
- 4 Teman-teman saya baik dari dalam kampus maupun yang ada di luar kampus yang selalu menemani dan menghibur saya.
- 5 Dan juga Bapak Dosen Pembimbing saya yaitu Bapak Joko Dwi Santoso yang sudah bersedia membimbing saya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan berkah, rahmat, karunia dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Tugas akhir berupa skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana (S1) pada jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta. Skripsi dengan judul “IKLAN TELEVISI SUPERMARKET PAMELLA BERBASIS MULTIMEDIA”.

Penyusunan skripsi ini banyak mendapat bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini dengan rasa hormat dan kerendahan hati, rasa terimakasih disampaikan pada:

- 1 Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- 2 Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- 3 Joko Dwi Santoso, M.Kom selaku pembimbing skripsi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- 4 Ibu Noor Pamela yang telah memberikan kesempatan dan bantuan kepada saya untuk melakukan olah data di Supermarket Pamela.
- 5 Keluarga saya yang telah memberikan dukungan.
- 6 Serta orang-orang disekitarku yang telah menemani dan menghibur kehidupanku.

Penulis menyadari bahwa dalam penelitian skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dalam berbagai hal. Oleh karena itu, penulis mengharapkan bimbingan, kritik dan saran untuk dapat membangun guna menyempurnakan skripsi ini sehingga dapat memberikan manfaat.



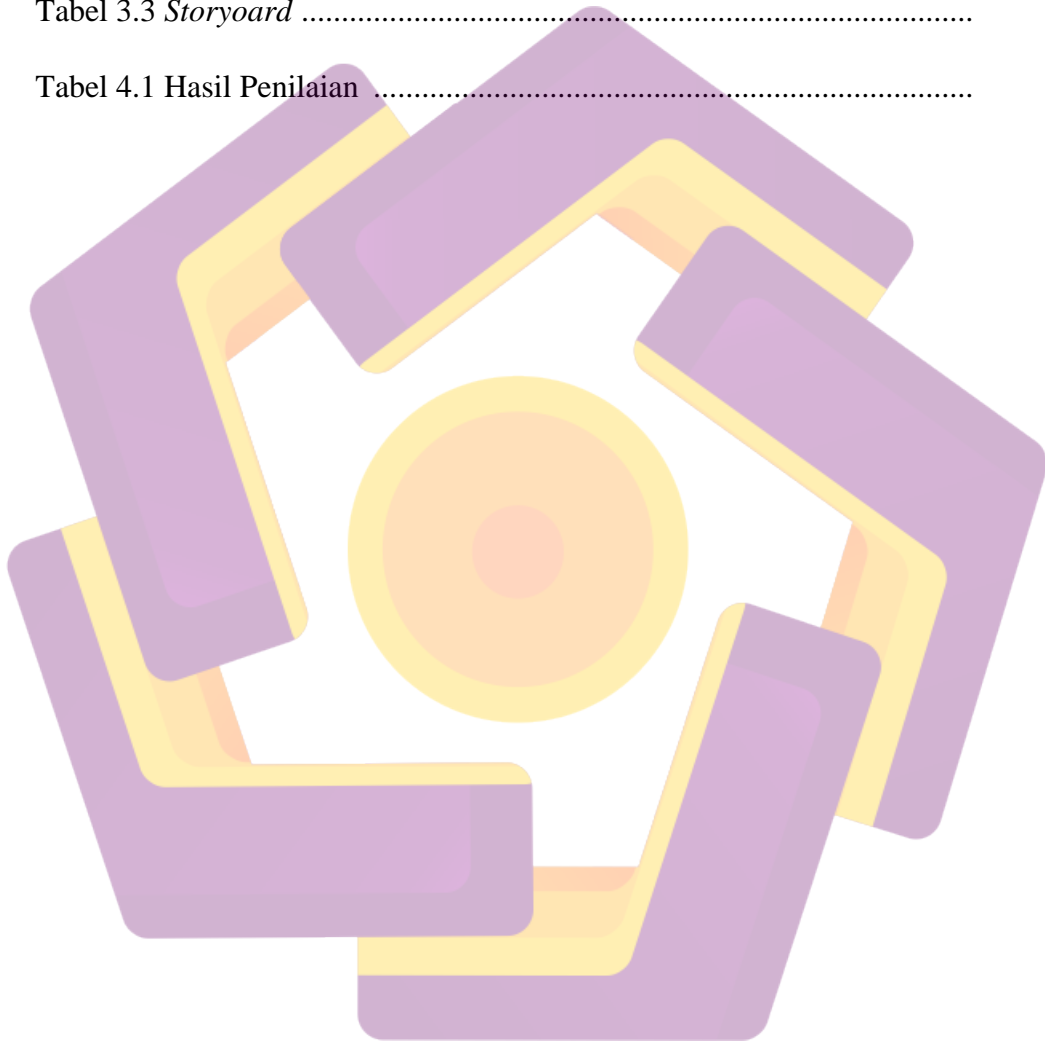
DAFTAR ISI

HALAMAN 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	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan	7
BAB II	8
LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Definisi Multimedia	9
2.3 Sejarah Animasi	12
2.4 Konsep Dasar Periklanan	22
2.5 Pengertian Live Shoot	28
2.6 Perangkat Lunak yang Digunakan	28

BAB III	31
ANALISIS DAN PERANCANGAN	31
3.1 Tinjauan Umum Perusahaan	31
3.2 Analisis	34
3.3 Perancangan	41
3.3.1 Rancangan Konsep Iklan	41
3.3.2 Pengumpulan Data	42
3.3.3 Rancangan Naskah Video Iklan	42
3.3.4 Rancangan Storyboard	46
3.3.5 Media Penyampaian	51
BAB IV	52
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	52
4.1 Produksi	52
4.1.1 Pengambilan Foto	52
4.1.2 Pengambilan Video	55
4.1.3 Pengambilan Audio Narasi	55
4.1.4 Pembuatan Sound Latar	56
4.1.5 Pembuatan Gambar 2D	61
4.2 Tahap Pasca Produksi	66
4.2.1 Editing	66
4.2.2 Pembuatan Animasi	70
4.2.3 Pencampuran Audio dan Video	94
4.2.4 Rendering	95
4.3 Evaluasi	97
BAB V	99
PENUTUP	99
5.1 Kesimpulan	99
5.2 Saran	99
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Perangkat Keras yang Digunakan	39
Tabel 3.2 Perangkat Lunak yang Digunakan	39
Tabel 3.3 <i>Storyoard</i>	48
Tabel 4.1 Hasil Penilaian	99



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Timing</i>	16
Gambar 2.2 <i>Slow in</i> dan <i>Slow out</i>	17
Gambar 2.3 <i>Arcs</i>	17
Gambar 2.4 <i>Follow Throught and Overlapping Action</i>	18
Gambar 2.5 <i>Squash and Strecth</i>	19
Gambar 2.6 <i>Exaggeration</i>	19
Gambar 2.7 <i>Straight Ahead Action</i>	20
Gambar 2.8 <i>Pose to Pose</i>	20
Gambar 2.9 <i>Anticipation</i>	20
Gambar 2.10 <i>Staging</i>	21
Gambar 2.11 <i>Solid Drawing</i>	21
Gambar 2.12 <i>Appeal</i>	22
Gambar 2.13 Tampilan lembar kerja Adobe After Effect	29
Gambar 2.14 Tampilan Lembar Kerja Adobe Illustrator	30
Gambar 2.15 Tampilan Lembar Kerja Adobe Soundbooth	31
Gambar 4.1 Supermarket Pamella 2	54
Gambar 4.2 Supermarket Pamella 3	54
Gambar 4.3 Supermarket Pamella 4	54
Gambar 4.5 Supermarket Pamella 6	55
Gambar 4.6 Supermarket Pamella 7	55
Gambar 4.1 Supermarket Pamella 8	55
Gambar 4.7 Beberapa Video Yang Telah Diambil	56
Gambar 4.8 <i>Microphone</i>	57
Gambar 4.9 Tampilan Lembar Kerja Fruty Loop	58
Gambar 4.10 Pengaturan Tempo	58
Gambar 4.11 Tampilan <i>Step Sequencer</i> Setelah Dimasukan <i>Instrument</i> <i>Keyboard Electric</i>	59
Gambar 4.12 Tampilan <i>Piano Roll</i> Yang Telah Diisi Nada	59
Gambar 4.13 Tampilan <i>Playlist</i> Setelah Dimasukan <i>Pattern 1</i>	60

Gambar 4.14 Tampilan <i>Step Sequencer Pattern 2</i> Setelah Dimasukan Demo Projek	61
Gambar 4.15 Tampilan <i>Palylist</i>	61
Gambar 4.16 Langkah Untuk <i>Export File</i>	62
Gambar 4.17 Tampilan Pengaturan Ukuran Lembar Kerja Adobe Illustrator	63
Gambar 4.18 Tampilan Logo Supermarket Pamella Dilembar Kerja Adobe Illustrator	64
Gambar 4.19 Tampilan Logo Opening Supermarket Pamella	64
Gambar 4.20 Tampilan Logo Kedua Untuk Dianimasikan Dengan Gambar Teks	65
Gambar 4.21 Tampilan Gambar Pintu Gerbang	65
Gambar 4.22 Tampilan Teks Pamella Supermarket Pada Adobe Illustrator	66
Gambar 4.23 Beberapa Gambar Teks yang Disimpan Dengan Format .ai	67
Gambar 4.24 Screenshot Gambar Outlit dari Lembar Kerja Adobe Illustrator	68
Gambar 4.25 Gambar Outlit yang Di <i>save</i> dengan Format .ai	68
Gambar 4.26 Hasil Video yang Sudah Diberikan Warna <i>Contras</i> dan <i>Brighness</i>	69
Gambar 4.27 Hasil video yang sudah diberikan efek blur	70
Gambar 4.28 Tampilan lembar kerja Soundbooth	71
Gambar 4.29 Tampilan <i>setting noize</i>	71
Gambar 4.30 Setting <i>Composition</i>	72
Gambar 4.31 Import File .ai	73
Gambar 4.32 Logo opening dimasukan ke composition	74
Gambar 4.33 Membuat bakcground dengan ukuran 720 x 576 px	74
Gambar 4.34 Langkah untuk memberikan rotation Logo Open	75
Gambar 4.35 Setting duration composition pada layer Logo Open	76
Gambar 4.36 Import file Gerbang.ai	77
Gambar 4.37 Mengatur posisi x pada gambar	78

Gambar 4.38 Hasil animasi pintu gerbang	78
Gambar 4.39 Screenshoot posisi layer pada <i>timeline frame</i>	79
Gambar 4.40 Hasil dari scene 3	79
Gambar 4.41 <i>Import file</i> Logo Kedua.ai	80
Gambar 4.42 Screenshot <i>timeline</i> layer logo kedua	80
Gambar 4.43 Memberikan efek <i>transition</i> pada kosmetik word.ai	81
Gambar 4.44 Setting Efek Transition	82
Gambar 4.45 Hasil dari efek <i>transition</i> pada video kosmetik	82
Gambar 4.46 <i>Import file</i> video alat tulis ke <i>composition</i>	83
Gambar 4.47 Hasil video alat tulis dengan efek <i>transition</i>	84
Gambar 4.48 <i>Import file</i> video pecah belah ke <i>composition</i>	84
Gambar 4.49 Hasil video pecah belah dengan efek <i>transition</i>	85
Gambar 4.50 <i>Import file</i> video busana ke <i>composition</i>	86
Gambar 4.51 Hasil video busana dengan efek <i>transition</i>	86
Gambar 4.52 <i>Import file</i> video sepatu dan tas	87
Gambar 4.53 Hasil video sepatu dan tas dengan efek <i>transition</i>	88
Gambar 4.54 <i>Import file</i> video susu ke <i>composition</i>	88
Gambar 4.55 Hasil video susu dengan efek <i>transition</i>	89
Gambar 4.56 <i>Import file</i> video dengan efek <i>blur</i> ke <i>composition</i>	90
Gambar 4.57 <i>Import file</i> Outlit 2 dan 3.ai, Outlit 4 dan 6, Outlit 7 dan 8 ..	91
Gambar 4.58 Hasil video yang menampilkan outlit-outlit supermarket Pamela	92
Gambar 4.59 Posisi Layer Outlit 2 dan 3.ai, Outlit 4 dan 6, Outlit 7 dan 8	93
Gambar 4.60 Hasil tayangan pada scene 13	93
Gambar 4.61 Hasil dari gabungan scene 13 dan scene 14	94
Gambar 4.62 Hasil dari tayangan penutup	95
Gambar 4.63 Screenshot semua layer	96
Gambar 4.64 Tampilan proses render	96
Gambar 4.65 <i>Render setting</i>	97
Gambar 4.66 <i>Output Module setting</i>	97

INTISARI

Iklan merupakan media promosi yang biasa digunakan oleh produsen untuk memasarkan produknya. Iklan banyak digunakan sebagai strategi marketing dengan tujuan memperkenalkan produknya ke konsumen. Ada banyak media iklan yang bisa digunakan, salah satunya media televisi. Televisi adalah sebuah media telekomunikasi terkenal yang berfungsi sebagai penerima siaran gambar bergerak beserta suara, baik itu yang monokrome (hitam-putih) maupun berwarna. Penggunaan iklan dengan media televisi banyak digunakan karena keberadaanya yang mudah ditemukan, hampir setiap rumah mempunyai televisi. Pamella adalah supermarket terbesar di Yogyakarta. Menyediakan kebutuhan pokok yang lengkap dan selalu dengan stok terbaru. Hal ini menjadikan supermarket Pamella layak untuk diangkat ke dalam iklan televisi. Iklan yang dibuat dalam penelitian ini menggunakan metode penggabungan gambar, animasi, suara dan video sehingga akan menghasilkan iklan televisi berbasis multimedia yang menarik.

Kata-kunci: Iklan, televisi, media, konsumen, supermarket



ABSTRACT

An advertising campaign media commonly is used by manufactures to market their products. Advertising is widely used as marketing strategy in order to introduce their products to consumers. There are many advertising media that can be used, one of which is the medium of television. Television is a telecommunication medium that serves as a well-know moving pictures broadcast receiver along with sound, whether it is monochrome (black and white) or color the use of television advertising media are widely used because of its existance are easy to find, almost every home have television. Pamella is the largest supermarket in Yogyakarta. Provides complete basic needs and always with the lates stock. It makes Pamella decent supermarket to be appointed into television advertising ads created in this study using the method of marging images, animation, sound and video so that it will produce a multimedia-based television advertising attractive.

Keywords: Advertising, Television, Media, Consumers, Supermarket

