

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK PALCOMTECH
PALEMBANG**

LAPORAN TUGAS AKHIR

TVC TELEVISION COMMERCIAL
(STUDI KASUS KELAS FOTO RULLY)



Diajukan oleh:

- 1. Adetia Pratama (061100011)**
- 2. Rifan Oktaviansyah (061100008)**

**Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat-Syarat
Guna Mencapai Gelar Ahli Madya**

PALEMBANG

2014

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan hidayah-NYA sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul “Televisi *Video Commercial* Studi Kasus Kelas Foto Rully”.

Tujuan penulisan ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Laporan Tugas Akhir Kuliah di Program Studi Desain Komunikasi Visual Poltek Palcomtech Palembang.

Penulisan laporan ini telah banyak mendapatkan bantuan berupa bimbingan, arahan dan saran dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Hendra Hadiwijaya, S.E,M.Si selaku dosen pembimbing.
2. Bapak Rully Trisaputra, selaku Manager Bimbingan Belajar fotografi Kelas Foto Rully.
3. Bapak Benedictus Effendi, S.T.,M.T. Selaku Direktur Politeknik Palcomtech Palembang.
4. Bapak Muhammad Ridho Ardiansyah, S.Kom Selaku Kepala Prodi Desain Komunikasi Visual.
5. Serta semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan laporan ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini belum sempurna adanya, karena masih banyak kekurangan baik dalam segi ilmu maupun susunan bahasanya. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran demi menyempurnakan laporan ini.

Akhir kata bantuan dan budi baik yang telah penulis dapatkan, menghaturkan terima kasih dan hanya Tuhan Yang Maha Esa yang dapat memberikan limpahan berkat yang setimpal. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan bagi penulis sendiri tentunya.

Palembang, 2014

Penulis

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

POLITEKNIK PALCOMTECH

PALEMBANG

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

NAMA : 1. Adetia Pratama (061100011)
2. Rifan Oktaviansyah (061100008)

PROGRAM STUDI : Desain Komunikasi Visual

JENJANG PENDIDIKAN : Diploma Tiga (D3)

KONSENTRASI : Desain dan Multimedia

JUDUL LTA : *TVC Television Commercial*
(Studi Kasus Kelas Foto Rully)

Tanggal : Februari 2014 **Mengetahui,**

Pembimbing, **Direktur,**

Hendra Hadiwijaya, S.E.,M.Si

NIDN: 0229108302

Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIP : 09.PCT.13

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

POLITEKNIK PALCOMTECH

PALEMBANG

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI

NAMA : 1. Adetia Pratama (061100011)

2. Rifan Oktaviansyah (061100008)

PROGRAM STUDI : Desain Komunikasi Visual

JENJANG PENDIDIKAN : Diploma Tiga (D3)

KONSENTRASI : Desain dan Multimedia

JUDUL LTA : *TVC Television Commercial*

(Studi Kasus Kelas Foto Rully)

Tanggal : Februari 2014 **Tanggal** : Februari 2014

Penguji 1 : **Penguji 2** :

D. Tri Octafian, S.Kom.,M.Kom.

Eka Prasetya Adhy Sugara,S.T.,M.Kom.

NIDN : 0213108002

NIDN : 0224048203

**Menyetujui,
Direktur,**

Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIP : 09.PCT.13

DAFTAR ISI

Nama Halaman	Hal
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar belakang	1
1.2 Perumusan masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.4.1 Bagi Penulis	4
1.4.2 Bagi Perusahaan	4
1.4.3 Bagi Akademik	5
1.5 Batasan Masalah	5
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Landasan Teori	7
2.1.1 Multimedia	7
2.1.1.1 Komponen Multimedia	8
2.1.1.2 Manfaat Multimedia	11
2.1.2 Video	12
2.1.3 Periklanan	13
2.1.3.1 Strategi 5W + 2H Periklanan.....	14
2.1.3.2 Tujuan Periklanan	15
2.1.4 Televisi	16
2.1.5 Deskripsi Motion Graphic	17

2.1.6	TVC	18
-------	-----------	----

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Lokasi dan Waktu Penelitian	21
3.1.1	Lokasi	21
3.1.2	Penelitian	21
3.2	Jenis Data	21
3.2.1	Data Primer	21
3.2.2	Data Sekunder	22
3.3	Konsep Perancangan TVC	22
3.3.1	Konsep Visualisasi	22
3.3.2	Konsep Huruf	24
3.3.3	Konsep Warna	24
3.3.4	Konsep Pengambilan Gambar Pada Video	25
3.4	Ruang Lingkup Penelitian	26
3.5	Jenis Penelitian	26
3.6	Alat dan Bahan	26
3.7	Software Editing	30
3.8	Tahap Pengerjaan	30
3.8.1	Pra-Produksi	30
3.8.1.1	Konsep 5W + 2H	30
3.8.1.2	Sinopsis	37
3.8.1.3	Treatment	37
3.8.1.4	StoryBoard	39
3.8.1.5	Skrip atau Naskah TVC	41
3.8.1.6	Shooting Skrip atau Skenario	46
3.8.2	Produksi	52
3.8.2.1	Laporan Produksi	52
3.8.3	Pasca-Produksi	65
3.8.3.1	Proses Editing	65
3.8.3.2	Transisi Effect	65
3.8.3.3	Sound Effect	65
3.8.3.4	Animasi	66
3.8.3.5	Rendering	66

BAB IV	LAPORAN KEGIATAN	
4.1	Perancangan	67
4.2	Teknik Perancangan	67
4.2.1	Tahap Pertama	67
4.2.2	Tahap Kedua	68
4.2.3	Tahap Ketiga	68
4.3	Hasil Akhir	108
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN	
5.1	Simpulan	111
5.2	Saran	111
DAFTAR PUSTAKA		
HALAMAN LAMPIRAN		

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi komunikasi membawa perubahan pada proses penyampaian informasi. Bentuk informasi yang disampaikan tidak hanya berupa suara dan gambar, tetapi suara dan gambar telah dapat digabungkan menjadi satu kesatuan informasi yang disebut video, dimana video dapat mempermudah media penyampaian informasi dengan cepat dan efektif. Komunikasi sangat penting baik dilakukan secara langsung atau dengan media perantara. Informasi juga merupakan isi dari komunikasi yang sangat dibutuhkan manusia. Dari berbagai macam informasi tersebut, informasi multimedia video lah yang dapat memperngaruhi informasi tersebut secara instan. Informasi yang saat ini dapat dinikmati setiap orang dan sering dijumpai ialah informasi video yang di visualisasikan melalui televisi yang mana kita ketahui televisi adalah media yang paling unggul penyampainnya dari media-media lainnya.

Perkembangan pertelevisian pada saat sini sudah semakin maju dengan sangat pesat dan juga sebagai media informasi yang sangat akurat. Terutama pada *Television Commercial* (TVC) yang telah menjadi komponen tak terpisahkan dari ekologi kultural dan mewarnai komunikasi kehidupan kita setiap hari. Dalam perkembangannya TVC adalah salah satu sarana penting dalam penyampaian informasi suatu *company profile* atau produk yang di

iklankan di pertelevisan *commercial* ini terbukti dari segala hal yang digabungkan dengan desain yang berupa video, *audio*, dan animasi pada video TVC yang sangat pesat dalam penyampaian informasi *company profile* atau produk.

Teknologi multimedia kini mulai banyak dimanfaatkan sebagai sebuah bidang usaha. Hal ini dibuktikan dengan begitu banyak didirikannya rumah produksi yang bergerak di bidang multimedia. Rumah Produksi adalah suatu badan usaha yang memproduksi video dokumenter, video pendidikan, video instruksional, video *clip*, TVC, CD lagu dan berbagai jenis media populer lainnya. Di sinilah diperlukan suatu usaha pemberian informasi yang lengkap mengenai keberadaan, fungsi, maupun peran dari suatu rumah produksi. Usaha pemberian informasi kepada masyarakat tersebut salah satunya dapat dilakukan melalui periklanan.

Peranan iklan sangatlah penting bagi TVC begitu pula sebaliknya, Informasi melalui siaran TVC telah menjadi komoditi yang memiliki arti ekonomis, politis maupun strategis. Dimana informasi TVC mempercepat dan memperluas jangkauan arus informasi sebuah media periklanan produk barang tertentu dengan tujuan profit mencari keuntungan, tidak terlepas dari itu TVC juga menawarkan kepercayaan dan keyakinan terhadap sesuatu yang di iklankan terhadap masyarakat baik itu informasi produk ataupun informasi-informasi lainnya, oleh sebab itu iklan TVC sangatlah penting bagi kemajuan dan keuntungan *commercial* melalui sebuah penyampaian informasi *video*. Pengembangan TVC tersebut akan diterapkan penulis pada kursus (bimbingan

belajar) Kelas Foto Rully. Kelas Foto Rully ini beralamat di Jl. Diponegoro No.29 Bukit Kecil Palembang Telp. (0711)7774371 / 08197802233 dan *Website* www.rullytrisaputra.com. Kelas Foto Rully adalah sebuah bimbingan belajar yang bergerak dibidang fotografi dan mempunyai nilai peminat tinggi khususnya di kota Palembang, oleh karena itu TVC sangatlah penting untuk media promosi bimbingan belajar tersebut. Video tersebut dapat di informasikan dimedia pertelevisian lokal khususnya di kota Palembang. Video TVC tersebut diharapkan dapat menarik perhatian masyarakat yang ingin belajar di kursus tersebut dan memperluas jaringan informasi - informasi yang ditawarkan oleh kursus kelas foto Rully, saat ini kursus Kelas Foto Rully hanya menginformasikan kursusnya hanya dimedia visual seperti Brosur, Radio dan Koran Saja, oleh karena itu penulis ingin mengembangkan informasi tersebut melalui media TVC agar dapat memperluas informasi dan dapat banyak menarik perhatian masyarakat khususnya dikota Palembang, karna media TVC sangatlah bagus dan interaktif dari pada media-media informasi lainnya, selain mudah dipahami media TVC media yang sangat lengkap dengan menggunakan video, gambar, dan suara sehingga akan sangat mudah disampaikan kepada masyarakat.

Berdasarkan hal tersebut, pada Laporan Tugas Akhir (LTA) ini dengan judul “TVC *Television Commercial* (Studi Kasus Kelas Foto Rully)”

1.2. Perumusan Masalah

Dari uraian latar belakang tersebut dapat diambil suatu perumusan masalah :
“Bagaimana menganalisis dan membuat iklan TVC pada Kelas Foto Rully ?”

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan dari penulisan laporan tugas akhir ini adalah “Mengembangkan pembuatan TVC Kelas Foto Rully”.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat bagi penulis

- a) Memberikan wawasan dan pengetahuan bagi mahasiswa bagaimana penerapan dalam pembuatan TVC.
- b) Mengerti tahap-tahap untuk membuat TVC dan mengerti *software* apa saja yang digunakan untuk membuat TVC.
- c) Meningkatkan keterampilan pada mahasiswa untuk merancang dan mendesain TVC.

1.4.2 Manfaat bagi perusahaan

- a) Membantu menyampaikan informasi dalam bentuk multimedia.
- b) Membantu mengapresiasi nilai jual perusahaan dengan ide-ide kreatif penulis untuk kebutuhan komersil.
- c) Membantu perusahaan untuk menyampaikan informasi secara cepat dan efektif.

- d) Meningkatkan kualitas informasi yang akan disampaikan suatu perusahaan kepada masyarakat.

1.4.3 Bagi Akademik

- a) Dengan pelaksanaan Laporan Tugas Akhir, kampus mampu meningkatkan hubungan kemitraan dengan perusahaan.
- b) Menambah literatur khasanah pustaka di perpustakaan kampus Politeknik PalComTech Palembang.

1.5 Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak menyimpang dari pokok perumusan masalah yang ada, maka penulis membatasi permasalahan pada:

1. Transaksi Pembelian
2. Batas Dana Keuangan
3. Stok Barang

1.6 Sistematika Penulisan

Agar tidak menyimpang dari judul yang di berikan, maka dalam pembahasan laporan ini, penulis melakukan pembahasan dengan sistematika penulisan :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan membahas tentang: Latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini akan membahas Landasan Teori

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini penulis membahas tentang Lokasi dan Waktu Penelitian, Jenis Data, Teknik Perancangan, Ruang Lingkup Penelitian, Tahapan Pengerjaan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis membahas tentang Analisis, Perancangan, dan Hasil dan Pembahasan.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini terdapat kesimpulan dan saran penulis selama berada atau menjalani Penelitian di Kelas Foto Rully

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

2.1.1 Multimedia

Secara etimologis multimedia berasal dari bahasa latin multi yang berarti banyak, bermacam-macam, dan medium yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata medium juga diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. Sehingga multimedia dapat diartikan sebagai media yang menggabungkan dua unsur atau lebih yang terdiri dari teks, gambar, grafis, foto, audio, video dan animasi. Menurut Hofstetter dalam Pranata 2007 Multimedia dalam konteks komputer adalah: pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video, dengan menggunakan tool yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Multimedia dapat dikategorikan dalam dua kelompok, yaitu :

- a) Multimedia Linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna, multimedia ini sekuensial (berurutan), contohnya TV dan Film.

b) Multimedia interaktif adalah media yang menggabungkan teks, grafik, video, animasi dan suara. Untuk menyampaikan suatu pesan dan informasi, melalui media elektronik seperti komputer dan perangkat elektronik lainnya.

2.1.1.1 Komponen Multimedia

Menurut Hofstetter dalam Satria (2005) komponen multimedia terbagi atas lima jenis yaitu:

1. Teks

Teks merupakan elemen multimedia yang menjadi dasar untuk menyampaikan informasi, karena teks adalah jenis data yang paling sederhana dan membutuhkan tempat penyimpanan yang paling kecil. Teks merupakan cara yang paling efektif dalam mengemukakan ide-ide kepada pengguna, sehingga penyampaian informasi akan lebih mudah dimengerti oleh masyarakat. Jenis-jenis teks seperti *Printed Text*, yaitu teks yang dihasilkan oleh *word processor* atau *word editor* dengan cara diketik yang nantinya dapat dicetak. *Scanned Text* yaitu teks yang dihasilkan melalui proses *scanning* tanpa pengetikan. Dan *Hypertext* yaitu jenis teks yang memberikan *link* ke suatu tempat / meloncat ke topik tertentu.

2. Grafik (*image*)

Sangat bermanfaat untuk mengilustrasi informasi yang akan disampaikan terutama informasi yang tidak dapat dijelaskan dengan kata-kata. Jenis-jenis grafik seperti bitmap yaitu gambar yang disimpan dalam bentuk kumpulan pixel, yang berkaitan dengan titik-titik pada layar monitor. *Digitized picture* adalah gambar hasil rekaman video atau kamera yang dipindahkan ke komputer dan diubah ke dalam bentuk *bitmaps*. *Hyperpictures*, sama seperti *hypertext* hanya saja dalam bentuk gambar.

3. Audio

Multimedia tidak akan lengkap jika tanpa *audio* (suara). *Audio* bisa berupa percakapan, musik atau efek suara.

Format dasar *audio* terdiri dari beberapa jenis :

- a) WAVE Merupakan format *file digital audio* yang disimpan dalam bentuk digital dengan eksistensi WAV
- b) MIDI (*Musical Instrument Digital Interface*) MIDI memberikan cara yang lebih efisien dalam merekam *music* dibandingkan wave, kapasitas data yang dihasilkan juga jauh lebih kecil. MIDI disimpan dalam bentuk MID.

4. Video

Video menyediakan sumber yang kaya dan hidup untuk aplikasi multimedia. Dengan video dapat menerangkan hal-hal yang sulit digambarkan lewat kata-kata atau gambar diam dan dapat menggambarkan emosi dan psikologi manusia secara lebih jelas.

5. Animasi

Animasi adalah simulasi gerakan yang dihasilkan dengan menayangkan rentetan frame ke layar. Frame adalah satu gambar tunggal pada rentetan gambar yang membentuk animasi. Menurut Foley, Van Dam, Feiner dan Hughes (1997, p1057) *Animate* adalah untuk membuat sesuatu hidup, sebagian orang mengira bahwa animasi itu sama dengan motion (gerakan), tetapi animasi mencakup semua yang mengandung efek visual sehingga animasi mencakup perubahan posisi terhadap waktu, bentuk, warna, struktur, tekstur dari sebuah objek, posisi kamera, pencahayaan, orientasi dan *focus* dan perubahan dalam teknik *rendering*.

2.1.1.2 Manfaat Multimedia

Multimedia memiliki manfaat yang beragam, seperti yang dikemukakan Suyanto dikutip oleh Fitriani (2011) adalah sebagai berikut :

a) Industri Kreatif

Industri kreatif menggunakan multimedia untuk berbagai keperluan, mulai dari seni, untuk hiburan, untuk seni komersial.

b) Komersial

Presentasi yang menarik digunakan untuk menjaga perhatian dalam periklanan. Bisnis dan komunikasi seringkali dikembangkan oleh tim kreatif perusahaan untuk menawarkan menjual ide maupun dalam pelatihan dalam bentuk presentasi multimedia

c) Hiburan dan seni rupa

Selain itu, multimedia ini berisi banyak digunakan dalam industri hiburan, khususnya untuk mengembangkan efek khusus dalam *film* dan animasi. Permainan populer dalam multimedia sebagaimana permainan dan program perangkat lunak yang telah tersedia baik terdistribusi dalam CD-ROM atau online. Beberapa *video games* mengajak pengguna untuk berpartisipasi aktif, bukan hanya duduk sebagai penerima pasif informasi.

d) Pendidikan

Dalam pendidikan, multimedia digunakan untuk memproduksi pelatihan berbasis computer dan buku referensi seperti ensiklopedia dan almanacs yang memungkinkan pengguna melalui

serangkaian modul presentasi, teks tentang topik tertentu, dan gambar yang terkait dalam berbagai format informasi. *Informal Edutainment* adalah istilah yang digunakan untuk menjelaskan menggabungkan pendidikan dengan hiburan, terutama hiburan multimedia. Belajar teori dalam dekade terakhir telah berkembang dramatis karena pengenalan multimedia.

2.1.2 Video

Menurut Andi (2013:04) menyatakan bahwa: “Video yaitu berisikan menu format tampilan dalam satuan *frame* pada video yang disebut juga dengan *display* format.

Macam – macam format video :

- a) AVI (*Audio Video Interleaved*) adalah format video yang dikembangkan oleh *Microsoft* dan mulai diperkenalkan ke publik pada tahun 1991 sebagai bagian dari teknologi video *for windows* miliknya. Format video ini cukup populer karena kualitas gambar yang diberikan cukup baik.
- b) MPEG adalah format video yang distandarisasi oleh *Moving Picture Expert Group* yang terbentuk oleh 350 perusahaan dan organisasi. Ukuran *file* dengan format MPEG lebih kecil dari ukuran *file* dengan format AVI.

- c) 3GP adalah format video yang distandarisasi oleh *Third Generation Partnership Project* untuk 3G UMTS jasa multimedia agar bisa digunakan pada ponsel.
- d) FLV (*Flash Video*) adalah format video yang dikembangkan oleh *Macromedia* dan bisa digunakan untuk mengirim video melalui *internet* dengan bantuan *Adobe Flash Player*.
- e) SWF (*Small Web Format*) adalah format video yang juga dikembangkan oleh *Macromedia*. SWF file dapat berisi animasi atau *applet* dari berbagai tingkat interaktif dan fungsi.
- f) MOV adalah format video yang dikembangkan oleh perusahaan *Apple*. MOV file dapat berisi *video*, animasi, grafis, 3D dan *virtual reality content*.

2.1.3 Periklanan

Salah satu cara meningkatkan *volume* penjualan yang telah terbukti adalah dengan mengadakan kegiatan promosi. Dan satu bentuk dari promosi ini adalah periklanan.

Menurut Suhandang (2011) Periklanan merupakan kegiatan yang terkait pada dua bidang kehidupan manusia sehari-hari, yakni ekonomi dan komunikasi. Dalam bidang komunikasi, periklanan merupakan proses atau kegiatan komunikasi yang melibatkan pihak-pihak sponsor (pemasang iklan), media masa, dan agen periklanan.

Dari definisi para ahli diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa ada karakteristik iklan, yaitu:

- Pesan bersifat verbal, dapat didengar ataupun visual
- Sponsor dapat diidentifikasi
- Diluncurkan melalui satu atau beberapa media
- Sponsor membayar media yang menampilkan iklan tersebut

2.1.3.1 Strategi 5W+2H Periklanan

Menurut Roman, Maas & Nisenholtz didalam Ahmad Zaki (2009) Strategi memegang peranan vital dalam penentuan keberhasilan iklan. Strategi merupakan dasar membangun merek, strategi menjaga agar periklanan dan elemen pemasaran berada dalam jalur yang tepat serta membangun kepribadian merek dengan jelas dan konsisten. Strategi mewakili jiwa sebuah merek dan menjadi elemen penting untuk keberhasilan.

Strategi iklan harus mampu menjawab pertanyaan dasar dari rancangan sebuah kampanye periklanan yang dirumuskan dalam 5W + 2H (Suhandang, 2005) yaitu :

- | | |
|-------|---------------------------------------|
| What | : Apa tujuan iklan? |
| Who | : Siapa khalayak yang akan dijangkau? |
| When | : Kapan iklan dipasang? |
| Where | : Dimana iklan dipasang? |
| Why | : Mengapa harus demikian? |

How : Bagaimana bentuk iklannya?

How Much : Berapa besar manfaat yang akan diterima dari implementasi tindakan peningkatan itu dan berapa besar pula biaya yang harus dikeluarkan untuk membiayai implementasi dari tindakan peningkatan itu?

Tujuan dari strategi adalah usaha untuk menciptakan iklan yang efektif, oleh karena itu selain rumusan pertanyaan 5W + 1H maka pengetahuan yang cukup tentang produk, persaingan pasar atau kompetitor dan analisis mendalam tentang konsumen merupakan kunci pokok yang harus diketahui oleh pemasar sebelum merumuskan sebuah strategi. Batey didalam Ahmad Zaki (2009).

2.1.3.2 Tujuan Periklanan

Tujuan periklanan yang terutama adalah menjual dan meningkatkan penjualan barang atau jasa, ide. Dari segi lain, tujuan periklanan adalah mengadakan komunikasi secara efektif. Masyarakat sebagai penerima berita atau iklan sering dapat terpengaruh dan ingin mengubah sikap atau tingkah laku konsumen. Tetapi masyarakat atau bahkan pengusaha sendiri tidak menyadari adanya kenyataan tersebut. Dengan demikian secara umum dapat dikatakan bahwa tujuan periklanan adalah untuk meningkatkan penjualan yang menguntungkan.

Menurut Prawiraamidjaya dalam febianty (2008) tujuan periklanan adalah:

- a. Pengenalan dan penerimaan *brand*.

- b. Pembelian percobaan.
- c. Mencapai pembeli yang tidak dapat didekati.
- d. Mempengaruhi faktor penglihatan dan keputusan pembelian.
- e. Menambah nilai produk.
- f. Membantu personal selling.

2.1.4 Televisi

Menurut etimologinya televisi berasal dari kata “*tele*” yang berarti jauh dan “*vision*” yang berarti penglihatan atau wawasan. Maka pengertian televisi adalah suatu alat yang merupakan bagian dari suatu system besar, yang dimanfaatkan untuk mengkonsumsi informasi dengan menggunakan bayangan suara dan gambar.

Menurut Badjuri (2010:39) Televisi adalah media pandang sekaligus media pendengar (*audio - visual*), yang dimana orang tidak hanya memandangi gambar yang ditayangkan televisi, tetapi sekaligus mendengar atau mencerna narasi dari gambar tersebut.

Umat manusia dengan hadirnya pesawat televisi telah menjadi keluarga dunia. Disisi yang lain televisi memiliki kekuatan-kekuatan luar biasa melalui kemampuan komunikasi-visualnya telah mempengaruhi perilaku masyarakatnya dalam menebarkan benih dalam masyarakat citraan dewasa ini.

2.1.5 Deskripsi *Motion Graphic*

Pengembangan dari seni *graphic design* yaitu *motion design*, konteksnya adalah *motion graphic* sebagai *film*, video atau sebagai komputer animasi. Termasuk didalamnya adalah tipografi dan grafis yang bisa dilihat sebagai *titles* untuk *film*, pembuka program televisi, bumper dan elemen - elemen grafis yang muncul di layar kaca. Apapun yang muncul sebagai *graphic design* dalam media elektronik *audio* visual adalah pekerjaan yang dilakukan oleh *motion designer*.

Tehnik menggunakan aplikasi *motion graphic design*, aplikasinya berorientasi pada obyek. Dan medianya berupa *still images* dengan format *pixel* atau *vector*, data video dan *audio*. Di dalam aplikasinya dapat membuat sebuah komposisi yang di dalamnya terdapat *timeline*, resolusi, hitungan jumlah *frame* per detik dan ukuran. Saat membuat komposisi, bisa dimasukan satu atau lebih media, yang lalu muncul di dalam *composition window* dan juga di *timeline*. Media yang bisa disusun masing-masing sebagai *layer* terdapat properti pengaturan untuk memanipulasi, seperti posisi (x, y dan terkadang z), putaran, ukuran, *opacity* dan lainnya. *Layer - layer* dapat digabungkan satu sama lain dalam komposisi. Setiap perubahan atau manipulasi yang dilakukan dapat dibuat *keyframe* untuk menentukan nilai dari tiap waktu yang ditentukan untuk dimanipulasi. Ini berlaku untuk program komposisi maupun animasi. *Motion Graphics* dalam sebuah tayangan iklan televisi merupakan elemen penting yang tidak dapat dihilangkan. Elemen-elemen grafis yang dapat berupa teks atau *image* yang bergerak secara dinamis tersebut memiliki arti penting selain

memberi nilai keindahan, juga berfungsi memperkuat pesan yang ingin disampaikan oleh iklan tersebut (Adhiet : 2009)

2.1.6 TVC

Menurut Ilham Zoebazary (2010) TVC atau *Television Commercial* adalah tayangan pendek yang umumnya berdurasi 15, 30, atau 60 detik yang dibuat khusus untuk mempromosikan produk tertentu dengan tujuan memotivasi seorang untuk membeli atau menggunakan product tersebut. Iklan juga dibuat untuk mempromosikan suatu produk atau jasa untuk mempengaruhi pendapat publik dan memenangkan dukungan publik untuk berpikir atau bertindak sesuai dengan keinginan si pemasang iklan. Itulah sebabnya, iklan dibuat semenarik mungkin, terkadang dengan biaya yang sangat tinggi.

Iklan yang baik tidak akan digarap secara berlebihan, tidak mengabaikan sisi psikologis, sosiologis, dan ekologis penonton atau sasaran produk yang diiklankan. Sebaliknya, iklan yang buruk akan menyampaikan pesan dengan mengesampingkan estetika. Terdapat tiga jenis iklan:

a. Iklan spot.

Materi iklan televisi secara jelas, langsung dan gamblang berisi format tentang produk dan suatu perusahaan, yang digunakan untuk mencapai tingkat penjualan maksimal atas suatu produk Iklan jenis ini bersifat komersial murni.

Misalnya : Iklan yang sering anda lihat di Televisi.

b. Iklan tak langsung.

Informasi tentang suatu produk atau pesan/misi tertentu perusahaan yang disampaikan secara tidak langsung ke dalam meteri program siaran lain untuk mencapai tingkat pengetahuan pemirsa terhadap produk atau misi tertentu yang disampaikan.

Iklan jenis ini bersifat tidak komersial murni.

Misalnya : Iklan minyak goreng dalam Program Masak atau Iklan alat Olahraga dalam program Sport dll

c. Public Service Announcement (PSA).

Informasi tentang suatu kegiatan atau pesan-pesan sosial yang dilakukan untuk mendapatkan tingkat perhatian yang maksimal dari pemirsa untuk beradaptasi dan atau bersimpati terhadap kegiatan atau masalah tertentu.

Misalnya : Iklan Larangan Merokok, Iklan HIV Aids, Iklan Pemilu

COMMERCIAL SPONSOR.

Orang atau badan usaha yang membantu membiayai produksi suatu program acara tanpa ikut mengontrol isi program tersebut. Bantuan tersebut biasanya dalam rangka public relations atau mengiklankan produk tertentu.

PUBLIC SERVICE ADVERTISING.

Iklan layanan masyarakat yang berisi ajakan pada setiap warga untuk turut menyelesaikan sesuatu, misalnya membantu pemulihan daerah yang baru terkena bencana alam.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Lokasi dan Waktu Penelitian

3.1.1. Lokasi

Lokasi Penelitian : Kelas Foto Rully Jl. Diponegoro No.29 Bukit Kecil Palembang Telp. (0711)7774371 / 08197802233 dan Website www.rullytrisaputra.com

3.1.2. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian :

Tanggal : 28 Oktober – 1 November 2013

Jam : 08.00 – 15.00 Wib

3.2. Jenis Data

Metode Penelitian adalah dengan mengambil data primer dan sekunder.

3.2.1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh dari responden melalui kuesioner, kelompok fokus, dan panel, atau juga data hasil wawancara peneliti dengan nara sumber. Data primer yang penulis peroleh dari pengamatan langsung dengan berpartisipasi aktif di lapangan dan melakukan wawancara langsung di Kelas Foto Rully.

3.2.2. Data Sekunder

Data sekunder adalah catatan atau dokumentasi perusahaan dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan lain sebagainya data sekunder yang penulis peroleh dari catatan atau dokumentasi yang tersimpan yang ada di Kelas Foto Rully.

3.3. Konsep Perancangan TVC

proses pembuatan TVC ini dibagi menjadi 3 bagian di antara lain yaitu tahap yang pertama adalah pra-produksi, produksi dan pasca-produksi tahap yang pertama membuat rancangan konsep 5W+2H sebagai pra-produksi kemudian dilanjutkan dengan proses Produksi antara lain sinopsis, teartmeant, storyboard dan skrip Setelah itu langkah akhir proses penggabungan video dari segi suara, gambar video, dan animasi sebagai tahap Pasca Produksi.

3.3.1. Konsep Visualisasi

Konsep visual dalam TVC Bimbingan Kelas Foto Rully yaitu menggunakan *storyboard* sebagai langkah awal proses perancangan untuk pembuatan video dan kemudian divisualisasikan kedalam bentuk TVC.

3.3.2. Konsep Huruf

Jenis huruf yang dipakai penulis untuk Font TVC Kelas Foto Rully adalah “*Kalinga*”, karena konsep *font* ini mempunyai kelebihan Huruf terlihat rapi dan terkesan mahal atau elegant kemudian mudah dibaca karena jaraknya yang tidak terlalu rapat.

3.3.3. Konsep Warna



Gambar 3.2 warna

Warna Kuning : Kuning adalah warna yg ceria, menyenangkan dan menurut penulis sedikit ‘melompat-lompat’. Tidak heran warna kuning identik dgn mainan anak-anak, seringkali di gunakan untuk mendapatkan perhatian orang. Ingat rambu lalu lintas yg memberikan tanda bahaya? Semua di dominasi warna kuning atau merah (yang masih satu garis keturunan).

Warna Merah : kadang berubah arti jika dikombinasikan dengan warna lain. Merah dikombinasikan dengan Hijau, maka akan menjadi simbol Natal. Merah jika dikombinasikan dengan Putih, akan mempunyai arti 'bahagia' di budaya Oriental. Bisa berarti berani dan semangat yang berkobar-kobar. Singkatnya secara umum berhubungan dengan perasaan yang meledak-ledak.

Warna Biru : Warna yang melambangkan kebersihan, redup, dan netral. Menunjukkan hal yang tegas, elegan, dan eksklusif. Juga bisa mengandung makna rahasia

3.3.4. Konsep Pengambilan gambar pada Video

Pengambilan gambar yaitu posisi pengambilan oleh kamera pada objek yang diambil. Secara konsepnya terdapat tiga cara yaitu:

1. *Long Shot (LS)*, Yaitu Pengambilan yang memperlihatkan latar secara keseluruhan dalam segala dimensi dan perbandingannya.
2. *Medium Shoot (MS)*, Yaitu pengambilan yang memperlihatkan pokok sarannya secara lebih dekat dengan mengesampingkan latar belakang maupun *detail* yang kurang perlu.
3. *Close-up (CU)*, yaitu pengambilan yang memfokuskan pada subjeknya atau bagian tertentu. Lainnya dikesampingkan supaya perhatian tertuju pada satu objek.

3.4. Ruang Lingkup Penelitian

Proses pembuatan TVC ini dibagi menjadi beberapa tahapan diantaranya tahap perancangan storyboard sebagai bentuk dasar pembuatan video. Kemudian pada animasi dan suara digabungkan menjadi satu video.

3.5. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*) dimaksudkan untuk mendapatkan data primer, dilakukan penulis sebagai pelengkap data dalam hasil penelitian kelak yaitu dengan melakukan wawancara dengan responden yang menjadi objek penelitian untuk memperoleh data yang benar – benar dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya. Selain itu penelitian ini juga merupakan penelitian pengembangan yang berarti penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini ditunjukan untuk pengembangan Kelas Foto Rully dengan adanya TVC diharapkan untuk membantu dan menghasilkan suatu TVC pada Kelas Foto Rully.

3.6. Alat & Bahan



Gambar 3.3 Pen Table



Gambar 3.4 Kamera DSLR

Kamera DSLR adalah Kamera yang akan digunakan dalam pembuatan TVC ini, Kamera DSLR (*Digital Single Lens Reflect*), Kamera ini menggunakan Lensa yang berbeda-beda dan dapat merekam video berukuran HD berkualitas tinggi, saat ini TVC sering menggunakan perangkat ini sebagai media utama dalam pembuatan TV.



Gambar 3.5 *Michrophone*

Michrophone adalah alat sebagai media penyimpanan suara untuk *recording* video

Kelas Foto Rully



Gambar 3.6 Tripod

Tripod adalah penyangga dudukan Kamera berkaki tiga, digunakan untuk meredam getaran saat merekam adegan-adegan Iklan pada kelas Foto Rully



Gambar 3.7 Monopot

Sama halnya dengan Tripot, Monopot adalah sebagai penyangga kamera, perbedaannya adalah monopot hanya berkaki satu.



Gambar 3.8 Memory Card

Memory Card Adalah alat untuk media Penyimpanan pada kamera. *Memory card* yang akan digunakan adalah *memory card* yang mempunyai aksitifitas berlevel 10 *extreme*, karna hasil dengan format HD pada TVC ini hanya dapat berjalan dengan *memory card* khusus.

3.7 *Software Editing*

1. *Software Adobe Premiere* yaitu untuk pengolah video menjadi TVC
2. *Software Mixpad* yaitu untuk merekam suara
3. *Software Adobe Audition* yaitu untuk memberikan efek pada suara
4. *Software Adobe Flash* yaitu untuk membuat sebuah logo animasi

3.8 Tahap Pengerjaan

3.8.1 Pra Produksi

3.8.1.1 Konsep 5W+2H

Penjelasan mengenai metode 5W-2H secara terperinci disajikan dalam tabel

Type	5W2H	Deskripsi	<i>Countermeasure</i>
Subyek	What ?	Apa yang telah dilakukan ? Dapatkah tugas ini dihilangkan ?	Menghilangkan tugas yang tidak perlu
Tujuan	Why ?	Mengapa tugas ini penting ? Mengklarifikasi tujuan	
Lokasi	Where ?	Dimana tugas tersebut telah dilaksanakan ? Apakah tugas tersebut memang harus dilaksanakan di tempat tersebut ?	Mengubah urutan atau kombinasi
Urutan (<i>sequence</i>)	When ?	Kapankah waktu yang terbaik untuk melaksanakannya ?	

		Apakah memang harus pada waktu itu ?	
Orang	Who ?	Siapakah yang akan melakukannya ? Ataukah orang lain yang harus melaksanakannya ? Kenapa harus saya yang melakukannya ?	
Metode	How ?	Bagaimana pelaksanaannya ? Apakah itu merupakan metode terbaik ? Apakah ada metode lain ?	Menyederhanakan tugas
Biaya	How much ?	Berapa biaya yang harus dikeluarkan ? Berapa biaya yang dibutuhkan setelah perbaikan dilaksanakan ?	Memilih sebuah metode perbaikan

Berikut adalah Data terperinci dalam tahap-tahapan pra produksi yang meliputi teori 5W+2H.

A. Deskripsi Program

Mengingat target audience, ruang lingkup dan biaya pemasangan iklan yang cukup tinggi maka Program TVC Kelas Foto Rully akan ditujukan untuk stasiun TV lokal di Sumatera Selatan.

B. Anggaran Iklan

Iklan di televisi biasa disebut *tv commercials* (tvc) dibedakan atas durasinya yang sangat singkat sekitar : 60's, 30's, 15's dan 10's. Semakin lama durasi sebuah iklan maka akan mempengaruhi harga pemasangan iklan tersebut, Selain itu Harga pemasangan iklan dapat dikategorikan menjadi 5 bagian.

Berikut adalah kategori biaya pemasangan iklan baik televisi *national* ataupun televisi lokal.

1. Karakteristik Stasiun Televisi

Stasiun televisi yang menyiarkan khusus berita, Olahraga, Musik, atau film akan lebih menguntungkan advertiser, karena mereka bisa memilih stasiun tv yang sesuai dengan market. Untuk stasiun yang ber-rating tinggi, maka mematok biaya iklan tv cukup besar, sekitar 10 juta hingga 15 juta rupiah per 15 hingga 30 detik penayangan. Beda lagi tarif untuk tv lokal, biaya iklan tv hanya berkisar 50 ribu hingga 300 ribu rupiah per spot atau sekali tayang dengan durasi sekitar 30 detik.

2. Rating Program Acara

Semakin tinggi sebuah rating acara, maka semakin mahal biaya yang dibandrol untuk iklan tv, contohnya acara *Termehek-*

mehek di Trans TV mematok harga iklan Rp 5,5 juta per slot durasi 30 detik

3. Jenis Penyiaran Acara

Untuk acara yang disiarkan secara tunda atau langsung juga terdapat perbedaan dalam biaya iklan tv yang dipasang. Untuk siaran langsung, harga yang dipatok lebih mahal dibandingkan siaran tunda

4. Jam Penayangan

Pada trafik penonton yang ramai akan dipasang biaya iklan tv yang lebih mahal dibandingkan jam tayang yang diperkirakan tidak ramai penonton. Seputar Indonesia Pagi RCTI mematok Rp 8 juta, untuk Petang Rp 16 juta, sementara malam hanya Rp 5 juta.

5. Peletakan Iklan

Letak antara iklan dan program acara juga mempengaruhi harga. Iklan yang diputar setelah program acara berlangsung akan dianggap sebagai posisi pasang iklan yang paling strategis sehingga dipasang harga lebih mahal dibandingkan iklan yang dipasang di antara iklan lain. Hal ini berkaitan dengan penonton yang suka mengganti *channel* siaran ketika iklan berlangsung.

Apabila dikalkulasikan, maka rata-rata tarif iklan tv terbagi dalam dua jenis, tarif murah berkisar 50 ribu hingga 350 ribu rupiah per spot (durasi 15-30 detik) dan tarif mahal berkisar 6 juta hingga 16

juta rupiah per spot (durasi 15-30 detik). Dari apa yang telah dijabarkan diatas dapat disimpulkan biaya pemasangan iklan TVC Kelas Foto Rully distasiun televisi lokal berkisar 50 ribu hingga 350 ribu Mengingat bahwa kelas foto rully hanya sebagai media iklan pelengkap bukan termasuk dalam kategori rating acara atau trafik penonton.

C. Teknis Format TVC

Ada beberapa standar video dalam dunia pertelevisian diantaranya :

- NTSC (*Nasional Television Standards Comitte*)

NTSC dibuat sampai 525 gambar garis scan horizontal setiap 1/30 detik, standar ini digunakan di Amerika Serikat dan Jepang.

- PAL (*Phase Alternate Line*)

PAL mengandung 25 gambar pada sebuah *frame rate* (25 *frame per detik*), merupakan standar yang digunakan di Eropa dan negara lainnya, termasuk Indonesia.

- SECAM (*Squential Colour and Memory System*)

SECAM adalah standar yang digunakan di Perancis.

- HDTV (*High Definition TV*)

HDTV merupakan standar baru dalam teknologi televisi, menyediakan kualitas gambar dan suara setara dengan compac.

Untuk format *file* dalam video merupakan hal yang penting. Isu penting lain adalah jenis berbeda dari format *file* untuk integrasi video *digital* ke dalam aplikasi multimedia. Format *file* antara lain, AVI, MOV, MPEG, DAT, RM/RAM dan SW.

Pada penentuan video dan formatnya, TVC kelas foto rully akan dirancang menggunakan video NTSC dengan format AVI, Hal tersebut dikarnakan kualitas pada video berformat tersebut sangat bagus, terutama untuk sebuah iklan TVC.

D. Target Audience

Setelah melakukan penelitian dan analisa dapat diperkirakan Peminat fotografi disumatera selatan berdomisili umur 17 sampai 30 tahun. Data jumlah penduduk Provinsi Sumatera Selatan sebanyak 7.450.394 jiwa. Kebanyakan umur penduduk Provinsi Sumatera Selatan tahun 2010 adalah 25-53 tahun. Angka ini menunjukkan bahwa penduduk Provinsi Sumatera Selatan termasuk kategori menengah.

Dapat diperkirakan Penduduk Sumatera Selatan tahun 2013 berdomisili Umur 13 sampai 30 tahun : Sekitar 5.000.000 jiwa.

E. Penentuan Tempat

Penentuan tempat / lokasi pengambilan video untuk TVC

Kelas Foto Rully adalah sebagai berikut:

- Bukit siguntang
- Jembatan ampera
- Studio kelas foto rully
- Ruang kelas foto rully
- Jaka Baring sport center

F. karakter *Talent*

Talent pada pembuatan TVC Kelas Foto Rully adalah seorang laki – laki lulusan asli Kelas Foto Rully dan berkerja sebagai fotografer, *talent* yang diperlukan berbadan tinggi dan berpenampilan menarik serta dapat melakukan akting sebagai mestinya konsep yang telah dibuat. Adapun jumlah *talent* yang diperlukan adalah sekitar 7 orang. Dan tugas masing-masing talent adalah :

1. 1 (satu) orang laki – laki sebagai pemeran utama
2. 1 (satu) orang perempuan sebagai pemeran pembantu

G. Penentuan Crew

1. Sutradara : Adetia Pratama
2. Cameraman : Rifan Oktaviansyah
3. Editor : Adit dan Rifan

3.8.1.2 Sinopsis

Iklan TVC ini menggambarkan seorang fotografer muda yang menjalani hidupnya hanya dengan memotret saja, dengan hanya belajar memotret di bimbingan Kelas Foto Rully yang bergerak difotografi pemuda tersebut dapat menjadi fotografer profesional, dengan semangat yang tinggi dan perjuangan terus belajar pemuda ini menjadikan fotografi sebagai kebutuhan hidupnya.

3.8.1.3 Treatment

Terlihat seorang pemuda sedang memandangi langit dan menikmati Alam

Langit biru dan pepohonan

seorang pemuda sedang memotret pemandangan.

Tersenyum

memotret dengan semangat pemuda itu memandangi kameranya dan berjalan pergi

Dari belakang Pemuda Tersebut sedang mencari objek yang akan di potrait.

seorang pemuda sedang memotret icon kota Palembang

Didalam view finder terlihat sebuah jembatan ternama dikota Palembang

seorang pemuda sedang mengarahkan gaya model wanita disebuah pemotretan komersial majalah.

seorang pemuda sedang memotret Model disebuah pemotretan outdoor.

Didalam ViewFinder terlihat model yang telah dipotret sedang ber POSE didalam pemotretan

Di sebuah rumah makan fotografer sedang mengetik sebuah laptopnya.

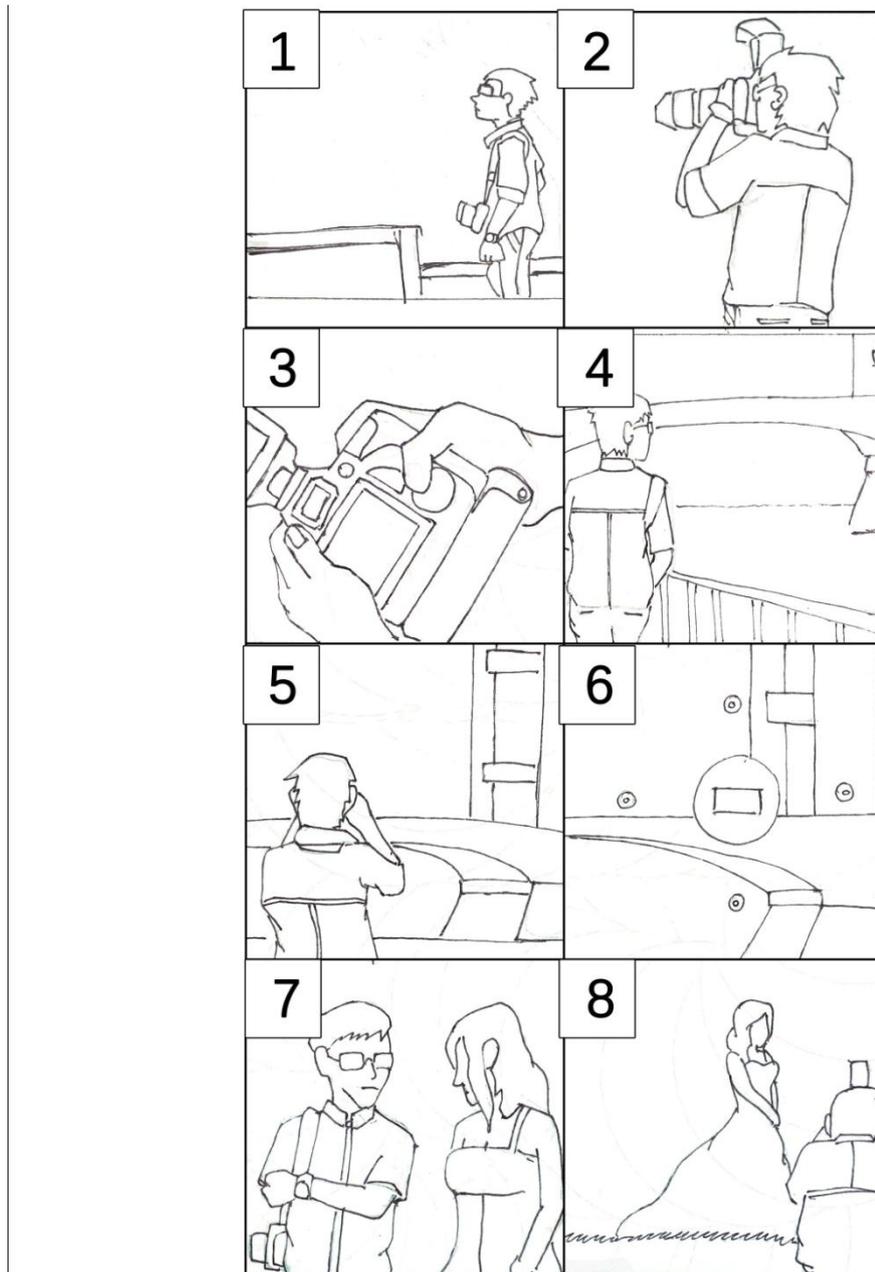
seorang pemuda sedang terlihat serius memandangi komputer nya

Terlihat dilaptop ternyata pemuda tersebut sedang mengedit foto-foto hasil karyanya.

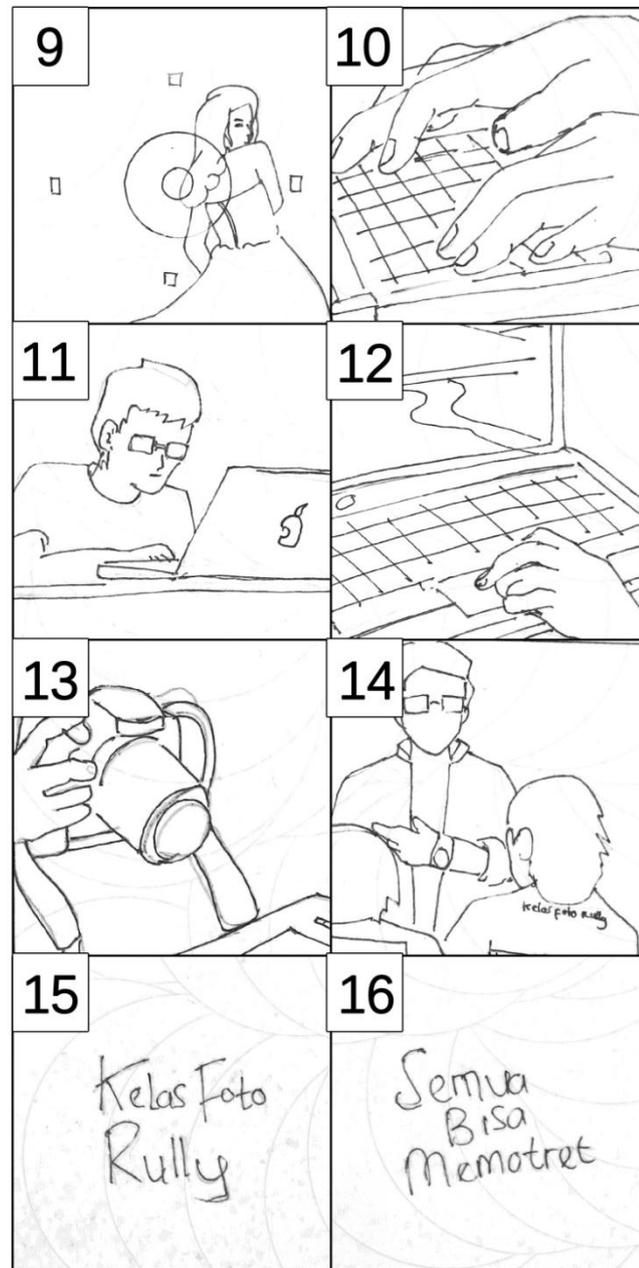
Terlihat suasana belajar didalam kelas dan banyak siswa-siswi kelas foto rully yang sedang memerhatikan kameranya.

Pemuda tersebut sedang mengajar murid kelas Foto Rully

3.8.1.4 StoryBoard



Gambar 3.12 Adobe Flash



Gambar 3.13 Adobe Flash

3.8.1.5 Skrip atau Naskah TVC

No	Video	Audio
Scene 1	Terlihat seorang pemuda sedang memandangi langit dan menikmati Alam Langit biru dan pepohonan.	MUSIC NARRATOR(OF CAMP): Menjadi seorang fotografer itu bukan hanya bisa memotret saja
Scene 2	seorang pemuda sedang memotret pemandangan.	MUSIC NARRATOR(OF CAMP): Ide....

Scene 3	Tersenyum memotret dengan semangat pemuda itu memandangi kameranya dan berjalan pergi	MUSIC NARRATOR(OF CAMP): Kemampuan.....
Scene 4	Dari belakang Pemuda Tersebut sedang mencari objek yang akan di potrait.	MUSIC NARRATOR(OF CAMP): Dan juga butuh kreatifitas tinggi untuk melakukannya....
Scene 5	seorang pemuda sedang memotret icon kota Palembang.	MUSIC NARRATOR(OF CAMP): Bahkan hal kecil saja.....

Scene 6	Didalam view fender terlihat sebuah jembatan ternama dikota palembang.	MUSIC NARRATOR(OF CAMP): Bisa sangat berpengaruh untuk sebuah karya....
Scene 7	seorang pemuda sedang mengarahkan gaya model wanita disebuah pemotretan komersial majalah.	MUSIC NARRATOR(OF CAMP): Jangan pernah puas...
Scene 8	seorang pemuda sedang memotret Model disebuah pemotretan outdoor.	MUSIC NARRATOR(OF CAMP): Untuk sebuah hasil....

Scene 9	Didalam ViewFinder terlihat model yang telah dipotret sedang ber POSE didalam pemotretan.	MUSIC NARRATOR(OFF CAMP): Dan juga jangan pernah berhenti untuk terus berusaha....
Scene 10	Di sebuah rumah makan fotografer sedang mengetik sebuah laptopnya.	MUSIC NARRATOR(OFF CAMP): Selalu belajar....
Scene 11	seorang pemuda sedang terlihat serius memandangi komputer nya.	MUSIC NARRATOR(OFF CAMP): belajar....

Scene 12	Terlihat dilaptop ternyata pemuda tersebut sedang mengedit foto-foto hasil karyanya.	MUSIC NARRATOR(OF CAMP): Dan belajar....
Scene 13	Terlihat suasana belajar didalam kelas dan banyak siswa-siswi kelas foto rully yang sedang memerhatikan kameranya.	MUSIC NARRATOR (OF CAMP): Kelas foto rully
Scene 14	Pemuda tersebut sedang mengajar murid kelas Foto Rully	MUSIC NARRATOR (OF CAMP): Pilihannya....

Scene 15	Logo Slogan Semua Bisa Memotret Tampil	MUSIC NARRATOR(OF CAMP): Semua bisa memotret..
Scene 16	Animasi Logo kelas foto rully yang bergerak sebagai closing video.	MUSIC INSTRUMENT

3.8.1.6 *Shooting* Skrip atau Skenario

No	Video	Audio
Scene 1	PAN LEFT: Terlihat dikejauhan seorang pemuda sedang mencari objek foto. INS: memotret dengan semangat	MUSIC NARRATOR (OF CAMP): Menjadi seorang fotografer itu bukan hanya bisa memotret saja

<p>Scane 2</p>	<p>INS: pemuda itu sedang memotret</p> <p>CUT TO INS: Pepohonan</p>	<p>MUSIC</p> <p>NARRATOR (OF CAMP):</p> <p>Ide....</p>
<p>Scane 3</p>	<p>CUT TO: Seorang fotografer muda sedang melihat kameranya.</p>	<p>MUSIC</p> <p>NARRATOR (OF CAMP):</p> <p>Kemampuan.....</p>
<p>Scane 4</p>	<p>INS: Suasana Icon Palembang</p> <p>CUT TO: Tampak belakang fotografer sedang berjalan mencari objek foto yang akan difoto.</p>	<p>MUSIC</p> <p>NARRATOR (OF CAMP):</p> <p>Dan juga butuh kreatifitas tinggi untuk melakukannya....</p>

Scane 5	CUT TO: LS: Pemuda tersebut sedang memotret aktifitas orang dikeramaian dan memotret icon kota Palembang yaitu jembatan AMPERA.	MUSIC NARRATOR(OFF CAMP): Bahkan hal kecil saja.....
Scane 6	INS: Seorang pemuda sedang mengarahkan gaya model pada suasana pemotretan fashion.	MUSIC NARRATOR(OFF CAMP): Bisa sangat berpengaruh untuk sebuah karya....
Scane 7	CUT TO: HS: Sedang melakukan pemotretan modeling OutDoor Di sebuah tempat yang bererumputan	MUSIC NARRATOR(OFF CAMP): Jangan pernah puas...

Scane 8	CUT TO INS: Didalam ViewFinder terlihat model sedang bergaya.	MUSIC NARRATOR(OF CAMP): Untuk sebuah hasil....
Scane 9	CUT TO: Masih didalam view Finder model berpose didepan fotografer.	MUSIC NARRATOR(OF CAMP): Dan juga jangan pernah berhenti untuk terus berusaha....
Scane 10	CUT TO: Suasana Cafe INS: Fotografer sedang Asik Mengetik Laptopnya.	MUSIC NARRATOR(OF CAMP): Selalu belajar....

<p>Scane 11</p>	<p>CUT TO: Pemuda tersebut sedang memperhatikan Laptopnya.</p>	<p>MUSIC NARRATOR(OF CAMP): belajar....</p>
<p>Scane 12</p>	<p>CUT TO: Terlihat dilaptopnya pemuda tersebut sedang mengedit foto-foto hasil karyanya.</p>	<p>MUSIC NARRATOR(OF CAMP): Dan belajar....</p>
<p>Scane 13</p>	<p>CUT TO: Terlihat suasana belajar mengajar didalam ruangan kelas foto rully</p>	<p>MUSIC -PEMUDA (AKTOR UTAMA): “Kelas Foto Rully”</p>

Scane 14	CUT TO INS: Siswa-siswi sedang memandangi kameranya didalam aktivitas belajar mengajar.	MUSIC -PEMUDA (AKTOR UTAMA): “PILIHANNYA”
Scane 15	CUT TO: Pemuda tersebut sedang mengajar siswa siswi diruangan belajar mengajar kelas foto rully.	MUSIC NARRATOR(OFF CAMP): Semua bisa memotret..
Scane 16	IN BLACK. CUT TO: ANIMASI: Animasi Logo kelas foto rully yang bergerak sebagai closing video	MUSIC INSTRUMENT

3.9 Produksi

3.9.1 Laporan Produksi

Video	Keterangan
	<p>Scene: 1(satu)</p> <p>Hari, Tanggal, Waktu dan tempat: Selasa, 3-12-2013 15.30WIB Bukit Siguntang</p> <p>Teartment : Terlihat seorang pemuda sedang memandangi langit dan menikmati Alam Langit biru dan pepohonan</p> <p>teori pencahayaan : OUTDOOR, Highkey, available(pencahayaan yang ada)</p> <p>teori artistic dan warna: Natural sedikit WARM dengan derajat KELVIN sekitar 5000-5500 Kelvin</p> <p>Durasi: 3 detik sampai 5 detik</p> <p>Sudut-Sudut Pengambilan: EL = Eye Level Sudut Pengambilan Seajar Dengan Mata Sebagai Key LA = Low Angel Sudut pengambilan datang dari bawah Sebagai Insert MS = Medium Shoot Sudut pengambilan dari kepala sampai kepinggang ECU = Extreme Close Up Sudut pengambilan sangat dekat HA = High Angel Sudut pengambilan dari sudut atas</p> <p>Kondisi Behind the scene: Dikondisi shooting TVC dihari pertama sangat cerah, matahari jatuh pada arah samping dan ter dipush oleh awan sehingga bayangan yang jatuh ketalent tipis lembut dan juga merata.</p>



Scene: 2 (Dua)

Hari, Tanggal, Waktu dan tempat:

Selasa, 3-12-2013 15.30WIB Bukit Siguntang

Treatment :

seorang pemuda sedang memotret pemandangan.
Tersenyum

teori pencahayaan :

OUTDOOR, Highkey, available(pencahayaan yang ada)

teori artistic dan warna:

Natural sedikit WARM dengan derajat KELVIN sekitar 5000-5500 Kelvin

Durasi:

3 detik sampai 5 detik

Sudut-Sudut Pengambilan:

EL = Eye Level Sudut Pengambilan Seajar Dengan Mata Sebagai Key

LA = Low Angel Sudut pengambilan datang dari bawah Sebagai Insert

MS = Medium Shoot Sudut pengambilan dari kepala sampai kepinggang

ECU = Extreme Close Up Sudut pengambilan sangat dekat

HA = High Angel Sudut pengambilan dari sudut atas

Kondisi Behind the scene:

Dikondisi shooting TVC dihari pertama sangat cerah, matahari jatuh pada arah samping dan terdipush oleh awan sehingga bayangan yang jatuh ketalent tipis lembut dan juga merata.



Scene: 3(Tiga)

Hari, Tanggal, Waktu dan tempat:

Selasa, 3-12-2013 15.30WIB Bukit Siguntang

Treatment :

memotret dengan semangat pemuda itu memandangi kameranya dan berjalan pergi

teori pencahayaan :

OUTDOOR, Highkey, available(pencahayaan yang ada)

teori artistic dan warna:

Natural sedikit WARM dengan derajat KELVIN sekitar 5000-5500 Kelvin

Durasi:

3 detik sampai 5 detik

Sudut-Sudut Pengambilan:

MS = Medium Shoot Sudut pengambilan dari kepala sampai kepinggang

ECU = Extreme Close Up Sudut pengambilan sangat dekat

HA = High Angel Sudut pengambilan dari sudut atas

Kondisi Behind the scene:

Dikondisi shooting TVC dihari pertama sangat cerah, matahari jatuh pada arah samping dan terdipush oleh awan sehingga bayangan yang jatuh ketalent tipis lembut dan juga merata.

	<p>Scene: 4(Empat)</p> <p>Hari, Tanggal, Waktu dan tempat: kamis, 5-12-2013 16.30WIB Benteng Kuto Besak</p> <p>Teartment : Dari belakang Pemuda Tersebut sedang mencari objek yang akan di potrait.</p> <p>teori pencahayaan : OUTDOOR, Highkey, available(pencahayaan yang ada)</p> <p>teori artistic dan warna: Natural sedikit WARM dengan derajat KELVIN sekitar 5000-5500 Kelvin</p> <p>Durasi: 3 detik sampai 5 detik</p> <p>Sudut-Sudut Pengambilan: EL = Eye Level Sudut Pengambilan Seajar Dengan Mata Sebagai Key LA = Low Angel Sudut pengambilan datang dari bawah Sebagai Insert</p> <p>Kondisi Behind the scene: Dikondisi shooting TVC dihari kedua sangat cerah, matahari jatuh pada arah samping dan ter dipush oleh awan sehingga bayangan yang jatuh ketalent tipis lembut dan juga merata.</p>
---	--

	<p>Scene: 5(Lima)</p> <p>Hari, Tanggal, Waktu dan tempat: kamis, 5-12-2013 16.30WIB Benteng Kuto Besak</p> <p>Teartment : seorang pemuda sedang memotret icon kota Palembang</p> <p>teori pencahayaan : OUTDOOR, Highkey, available(pencahayaan yang ada)</p> <p>teori artistic dan warna: Natural sedikit WARM dengan derajat KELVIN sekitar 5000-5500 Kelvin</p>
---	---

	<p>Durasi: 3 detik sampai 5 detik</p> <p>Sudut-Sudut Pengambilan: EL = Eye Level Sudut Pengambilan Sejajar Dengan Mata Sebagai Key LA = Low Angel Sudut pengambilan datang dari bawah Sebagai Insert MS = Medium Shoot Sudut pengambilan dari kepala sampai kepinggang</p> <p>Kondisi Behind the scene: Dikondisi shooting TVC dihari kedua sangat cerah, matahari jatuh pada arah samping dan terdipush oleh awan sehingga bayangan yang jatuh ketalent tipis lembut dan juga merata.</p>
	<p>Scene: 6(Enam)</p> <p>Hari, Tanggal, Waktu dan tempat: Kamis, 5-12-2013 16.30WIB Benteng Kuto Besak.</p> <p>Treatment : Didalam view fender terlihat sebuah jembatan ternama dikota Palembang</p> <p>teori pencahayaan : OUTDOOR, Highkey, available(pencahayaan yang ada)</p> <p>teori artistic dan warna: Natural sedikit WARM dengan derajat KELVIN sekitar 5000-5500 Kelvin</p> <p>Durasi: 3 detik sampai 5 detik</p> <p>Sudut-Sudut Pengambilan: EL = Eye Level Sudut Pengambilan Sejajar Dengan Mata Sebagai Key</p> <p>Kondisi Behind the scene: Dikondisi shooting TVC dihari kedua sangat cerah, matahari jatuh pada arah samping dan terdipush oleh awan sehingga bayangan yang jatuh ketalent tipis lembut dan juga merata.</p>



Scene: 7(Tujuh)

Hari, Tanggal, Waktu dan tempat:

Kamis, 5-12-2013 16.30WIB Bukit siguntang

Treatment :

seorang pemuda sedang mengarahkan gaya model wanita disebuah pemotretan komersial majalah.

teori pencahayaan :

OUTDOOR, Highkey, available(pencahayaan yang ada)

teori artistic dan warna:

Natural sedikit WARM dengan derajat KELVIN sekitar 5000-5500 Kelvin

Durasi:

3 detik sampai 5 detik

Sudut-Sudut Pengambilan:

EL = Eye Level Sudut Pengambilan Seajar Dengan Mata Sebagai Key

LA = Low Angel Sudut pengambilan datang dari bawah Sebagai Insert

MS = Medium Shoot Sudut pengambilan dari kepala sampai kepinggang

ECU = Extreme Close Up Sudut pengambilan sangat dekat

HA = High Angel Sudut pengambilan dari sudut atas

Kondisi Behind the scene:

Dikondisi shooting TVC dihari pertama sangat cerah, matahari jatuh pada arah samping dan ter dipush oleh awan sehingga bayangan yang jatuh ketalent tipis lembut dan juga merata.

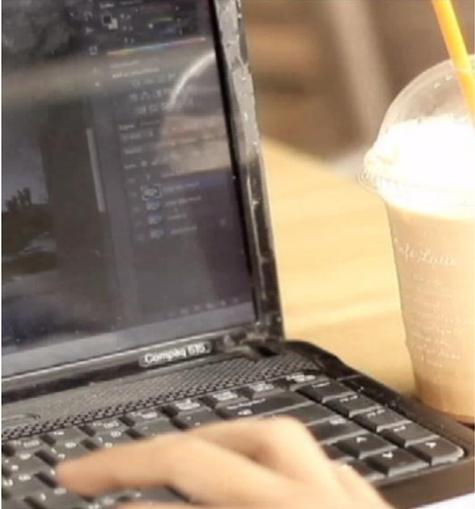
	<p>Scene: 8(Delapan)</p> <p>Hari, Tanggal, Waktu dan tempat: Kamis, 5-12-2013 16.30WIB Bukit siguntang</p> <p>Teartment : seorang pemuda sedang memotret Model disebuah pemotretan outdoor.</p> <p>teori pencahayaan : OUTDOOR, Highkey, available(pencahayaan yang ada)</p> <p>teori artistic dan warna: Natural sedikit WARM dengan derajat KELVIN sekitar 5000-5500 Kelvin</p> <p>Durasi: 3 detik sampai 5 detik</p> <p>Sudut-Sudut Pengambilan: LA = Low Angel Sudut pengambilan datang dari bawah Sebagai Insert</p> <p>Kondisi Behind the scene: Dikondisi shooting TVC dihari pertama sangat cerah, matahari jatuh pada arah samping dan ter dipush oleh awan sehingga bayangan yang jatuh ketalent tipis lembut dan juga merata.</p>
	<p>Scene: 9(Sembilan)</p> <p>Hari, Tanggal, Waktu dan tempat: Kamis, 5-12-2013 16.30WIB Bukit siguntang</p> <p>Teartment : Didalam ViewFinder terlihat model yang telah dipotret sedang ber POSE didalam pemotretan</p> <p>teori pencahayaan : OUTDOOR, Highkey, available(pencahayaan yang ada)</p> <p>teori artistic dan warna: Natural sedikit WARM dengan derajat KELVIN sekitar 5000-5500 Kelvin</p> <p>Durasi:</p>

	<p>3 detik sampai 5 detik</p> <p>Sudut-Sudut Pengambilan: ECU = Extreme Close Up Sudut pengambilan sangat dekat</p> <p>Kondisi Behind the scene: Dikondisi shooting TVC dihari pertama sangat cerah, matahari jatuh pada arah samping dan ter dipush oleh awan sehingga bayangan yang jatuh ketalent tipis lembut dan juga merata.</p>
--	--

	<p>Scene: 10(Sepuluh)</p> <p>Hari, Tanggal, Waktu dan tempat: Kamis, 5-12-2013 16.30WIB Bukit siguntang</p> <p>Teartment : Didalam ViewFinder terlihat model yang telah dipotret sedang ber POSE didalam pemotretan</p> <p>teori pencahayaan : OUTDOOR, Highkey, available(pencahayaan yang ada)</p> <p>teori artistic dan warna: Natural sedikit WARM dengan derajat KELVIN sekitar 5000-5500 Kelvin</p> <p>Durasi: 3 detik sampai 5 detik</p> <p>Sudut-Sudut Pengambilan: LA = Low Angel Sudut pengambilan datang dari bawah</p> <p>Kondisi Behind the scene: Dikondisi shooting TVC dihari pertama sangat cerah, matahari jatuh pada arah samping dan ter dipush oleh awan sehingga bayangan yang jatuh ketalent tipis lembut dan juga merata.</p>
--	---

	<p>Scene: 11(Sebelas)</p> <p>Hari, Tanggal, Waktu dan tempat: Jumat, 6-12-2013 10.30WIB Dunkin Palembang</p> <p>Teatment : Di sebuah rumah makan fotografer sedang mengetik sebuah laptopnya.</p> <p>teori pencahayaan : OUTDOOR, Highkey, available(pencahayaan yang ada)</p> <p>teori artistic dan warna: Natural sedikit WARM dengan derajat KELVIN sekitar 5000-5500 Kelvin</p> <p>Durasi: 3 detik sampai 5 detik</p> <p>Sudut-Sudut Pengambilan: LA = Low Angel Sudut pengambilan datang dari bawah Sebagai Insert</p> <p>Kondisi Behind the scene: Dikondisi shooting TVC dihari Ketiga sangat cerah, matahari jatuh pada arah samping dan terdipush oleh awan sehingga bayangan yang jatuh ketalent tipis lembut dan juga merata.</p>
	<p>Scene: 12(Dua Belas)</p> <p>Hari, Tanggal, Waktu dan tempat: Jumat, 6-12-2013 10.30WIB Dunkin Palembang</p> <p>Teatment : seorang pemuda sedang terlihat serius memandangi komputer nya</p> <p>teori pencahayaan : OUTDOOR, Highkey, available(pencahayaan yang ada)</p> <p>teori artistic dan warna: Natural sedikit WARM dengan derajat KELVIN sekitar 5000-5500 Kelvin</p> <p>Durasi:</p>

	<p>3 detik sampai 5 detik</p> <p>Sudut-Sudut Pengambilan: EL = Eye Level Sudut Pengambilan Seajar Dengan Mata Sebagai Key LA = Low Angel Sudut pengambilan datang dari bawah Sebagai Insert MS = Medium Shoot Sudut pengambilan dari kepala sampai kepinggang ECU = Extreme Close Up Sudut pengambilan sangat dekat HA = High Angel Sudut pengambilan dari sudut atas</p> <p>Kondisi Behind the scene: Dikondisi shooting TVC dihari ketiga sangat cerah, matahari jatuh pada arah samping dan ter dipush oleh awan sehingga bayangan yang jatuh ketalent tipis lembut dan juga merata.</p>
--	---

	<p>Scene: 13 (Tiga belas)</p> <p>Hari, Tanggal, Waktu dan tempat: Jumat, 6-12-2013 10.30WIB Dunkin Palembang</p> <p>Treatment : Terlihat dilaptop ternyata pemuda tersebut sedang mengedit foto-foto hasil karyanya.</p> <p>teori pencahayaan : OUTDOOR, Highkey, available(pencahayaan yang ada)</p> <p>teori artistic dan warna: Natural sedikit WARM dengan derajat KELVIN sekitar 5000-5500 Kelvin</p> <p>Durasi: 3 detik sampai 5 detik</p> <p>Sudut-Sudut Pengambilan: ECU = Extreme Close Up Sudut pengambilan sangat dekat HA = High Angel Sudut pengambilan dari sudut atas</p> <p>Kondisi Behind the scene: Dikondisi shooting TVC dihari Ketiga sangat</p>
---	---

	<p>cerah, matahari jatuh pada arah samping dan terdipush oleh awan sehingga bayangan yang jatuh ketalent tipis lembut dan juga merata.</p>
--	--

	<p>Scene: 14 (Empat Belas)</p> <p>Hari, Tanggal, Waktu dan tempat: Sabtu, 7-12-2013 13.30WIB Kelas foto Rully</p> <p>Treatment : Terlihat suasana belajar didalam kelas dan banyak siswa-siswi kelas foto rully yang sedang memerhatikan kameranya.</p> <p>teori pencahayaan : OUTDOOR, Highkey, available(pencahayaan yang ada)</p> <p>teori artistic dan warna: Natural sedikit WARM dengan derajat KELVIN sekitar 5000-5500 Kelvin</p> <p>Durasi: 3 detik sampai 5 detik</p> <p>Sudut-Sudut Pengambilan: EL = Eye Level Sudut Pengambilan Seajar Dengan Mata Sebagai Key LA = Low Angel Sudut pengambilan datang dari bawah Sebagai Insert MS = Medium Shoot Sudut pengambilan dari kepala sampai kepinggang ECU = Extreme Close Up Sudut pengambilan sangat dekat HA = High Angel Sudut pengambilan dari sudut atas</p> <p>Kondisi Behind the scene:</p>
--	--

	<p>Dikondisi shooting TVC dihari Keempat dilakukan didalam sebuah ruangan. Cahaya sangat normal karna ditembak oleh lampu buatan dan lebih merata.</p>
--	--

	<p>Scene: 15 (Lima Belas)</p> <p>Hari, Tanggal, Waktu dan tempat: Sabtu, 7-12-2013 13.30WIB Kelas foto Rully</p> <p>Teartment : Pemuda tersebut sedang mengajar murid kelas Foto Rully</p> <p>teori pencahayaan : OUTDOOR, Highkey, available(pencahayaan yang ada)</p> <p>teori artistic dan warna: Natural sedikit WARM dengan derajat KELVIN sekitar 5000-5500 Kelvin</p> <p>Durasi: 3 detik sampai 5 detik</p> <p>Sudut-Sudut Pengambilan: EL = Eye Level Sudut Pengambilan Seajar Dengan Mata Sebagai Key LA = Low Angel Sudut pengambilan datang dari bawah Sebagai Insert MS = Medium Shoot Sudut pengambilan dari kepala sampai kepinggang ECU = Extreme Close Up Sudut pengambilan sangat dekat HA = High Angel Sudut pengambilan dari sudut atas</p>
--	---

	<p>Kondisi Behind the scene: Dikondisi shooting TVC dihari Keempat dilakukan didalam sebuah ruangan. Cahaya sangat normal karna ditembak oleh lampu buatan dan lebih merata.</p>
--	---

3.10 Pasca Produksi

3.10.1 Proses *Editing*

Proses *editing* video TVC ini menggunakan Adobe Premiere Pro CS 3. Pada proses *editing*, gambar tidak cukup hanya digabung-gabungkan begitu saja.

Banyak sekali variabel yang harus diketahui dalam proses editing, misalnya *camera angle*, *cameraworks*, jenis *shoot*, motivasi, informasi, komposisi, *sound*, dan *continuity*. Istilah-istilah tersebut merupakan *Grammar of The Edit* yang harus dipegang dan diketahui oleh seorang *editor*.

3.10.2 Transisi / *Effect*

Transisi merupakan suatu efek yang terjadi ketika dua buah video bertemu secara tumpang tindih. Artinya, transisi hanya dapat diciptakan pada daerah tertentu dimana kedua video tersebut saling menimpa. Jika hanya terdapat satu gambar transisi tidak dapat digunakan.

3.10.3 Sound Effect

Sound effect itu terdiri berbagai macam ragam, semua suara yang dihasilkan / ditambahkan ketika saat editing, bisa dari *original sound* maupun atmosfer.

3.10.4 Animasi

Animasi disini sebagai pelengkap untuk sebuah video *closing* video TVC Kelas Foto Rully, dimana animasi ini menggerakkan logo Kelas Foto Rully menjadi bergerak dan terlihat bagus.

3.10.5 Rendering

Rendering yaitu tahap akhir sebuah proses *editing* video, dimana semua komponen – komponen yang sudah di olah akan di jadikan sebuah format video yang besar maupun kecil.

3.10.6 Formating

Pada dasarnya formating yaitu mengubah ukuran file video menjadi besar atau kecil. Namun dalam video TVC Kelas Foto Rully yang akan di terbitkan di stasiun televisi lokal format standard *file* yang digunakan adalah format AVI PAL (*standard* televisi).

BAB IV

LAPORAN KEGIATAN

4.1. Perancangan

Dalam perancangan TVC Kelas Foto Rully yang pertama dilakukan adalah penggabungan atau pengolahan video dengan konsep yang telah ditetapkan. Adapun penggabungan tersebut meliputi video, audio, dan animasi yang akan disusun dan disesuaikan sehingga akan menjadi sebuah TVC.

4.2. Teknik perancangan

Pembuatan proses perancangan TVC Kelas Foto Rully menggunakan *Software* pendukung grafis khususnya pengolahan video, adapun *Software* khusus tersebut adalah Adobe Premiere. Langkah – langkah pembuatan TVC Kelas Foto Rully antara lain sebagai berikut:

4.2.1 Tahap Pertama

- 1.) Menentukan Video yang akan di Olah
- 2.) Memasukan Video Kedalam Software Editing
- 3.) Memotong Video
- 4.) Memberikan Effect Transisi pada Video

4.2.2 Tahap Kedua

- 1) Membuat *recording Dubbing* Suara Pada Video
- 2) Menggabungkan Audio dan Video
- 3) Memasukan Animasi *Ending* Pada TVC

4.2.3 Tahap Ketiga

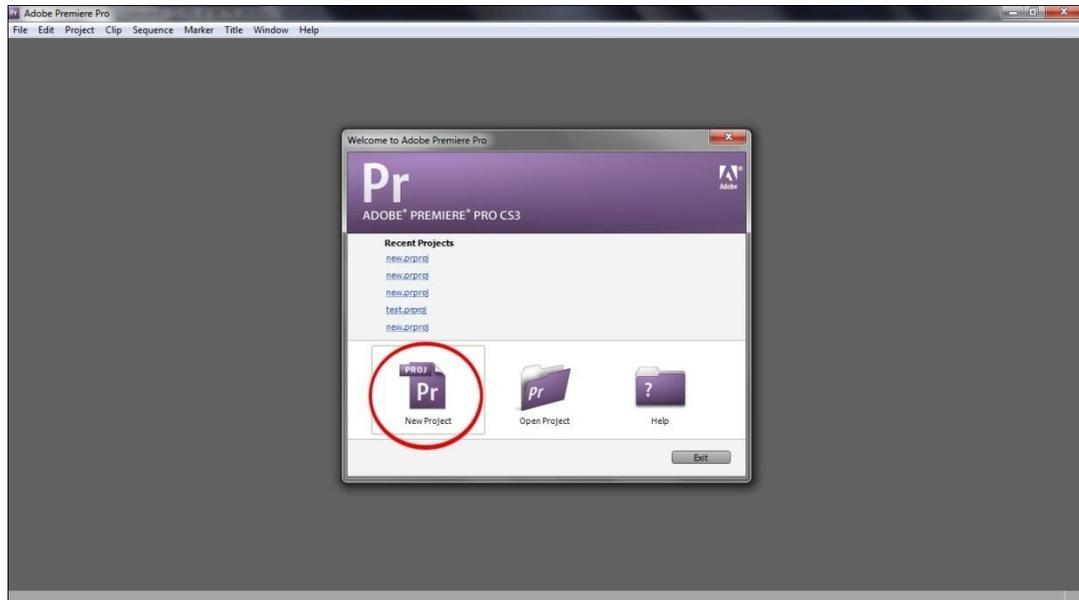
- 1) Menentukan Format video
- 2) Tahap *Rendering*
- 3) Hasil Jadi TVC Kelas Foto Rully

- 1) Buka *software Adobe Premiere Pro CS3* dengan klik start program, kemudian cari *software Adobe Premiere Pro CS3*



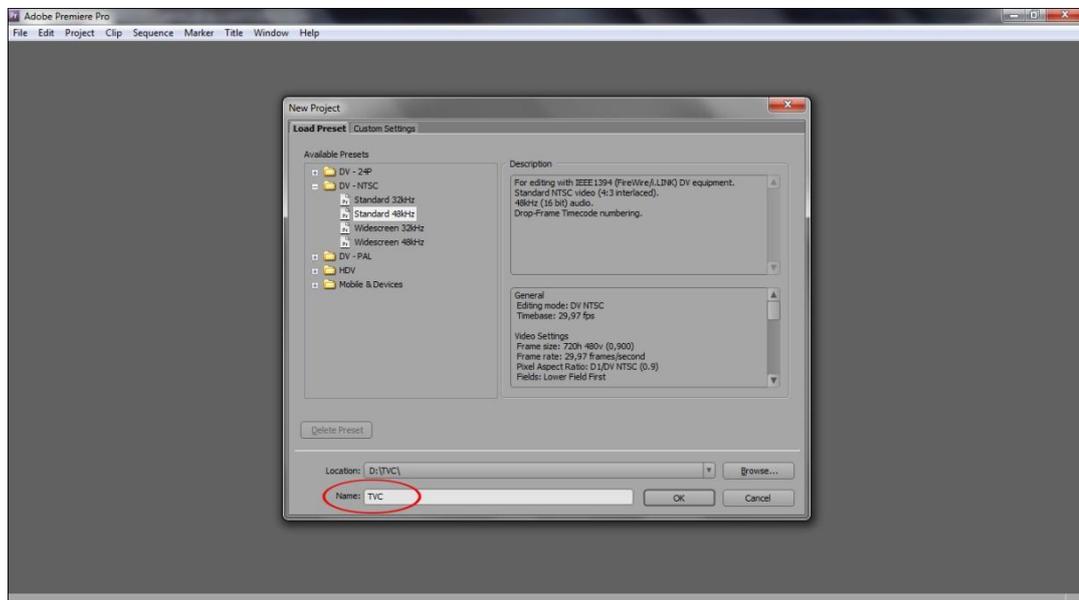
Gambar 4.1 Membuka *Software Adobe Premiere*

2) Klik *New Project*



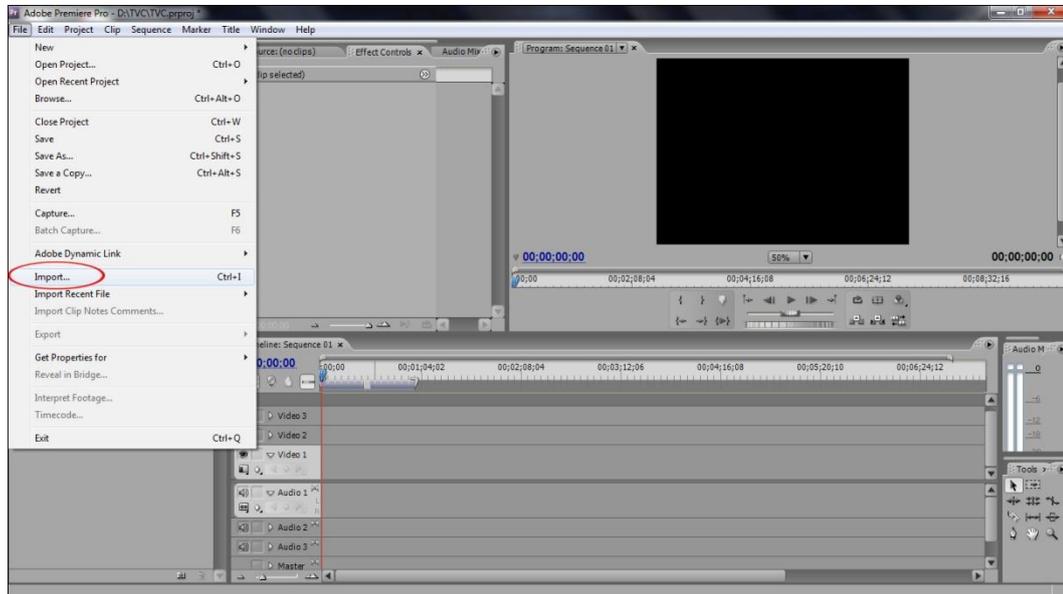
Gambar 4.2 Mengklik *New Project*

3) Memberikan nama dan lokasi untuk sebuah halaman *project*.



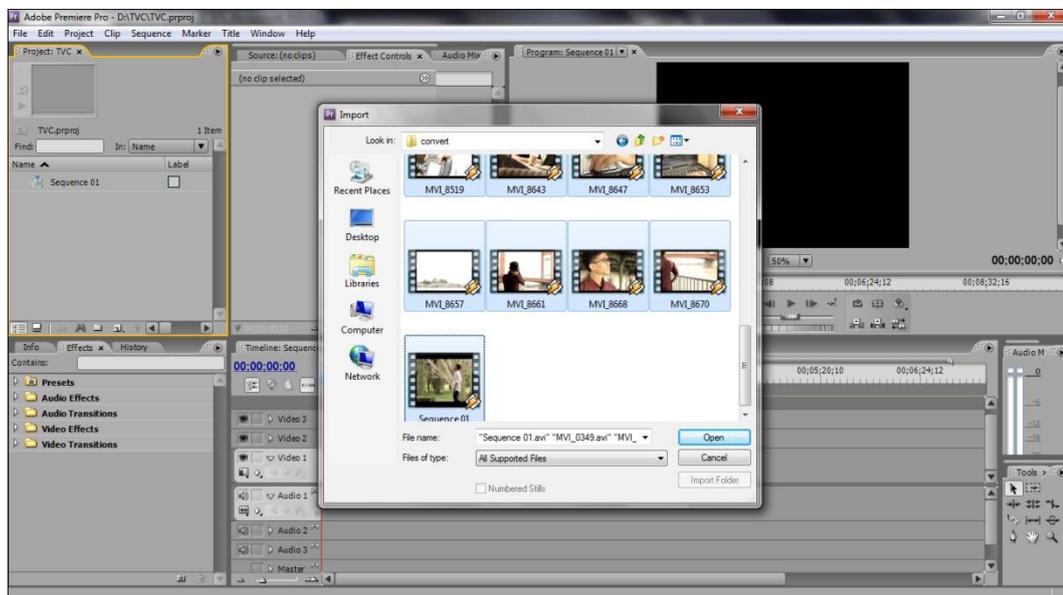
Gambar 4.3 Memberi Nama *Project*

- 4) Mengklik *file import* untuk mengambil video yang telah di convert untuk menjadikan sebuah TVC



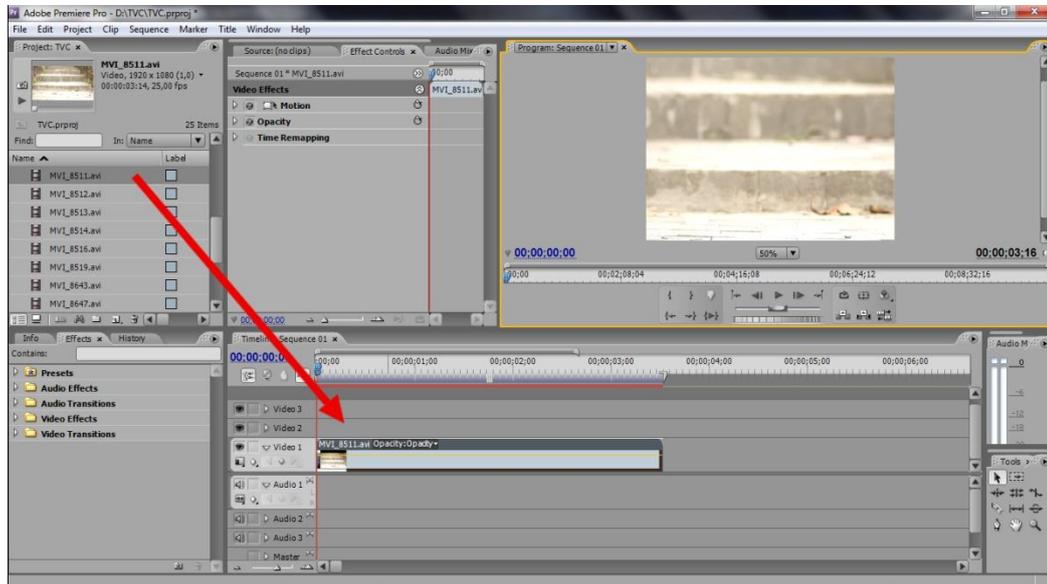
Gambar 4.4 Meng import Video kedalam Software

- 5) Memblok semua video yang telah diconvert tadi, kemudian klik *open*



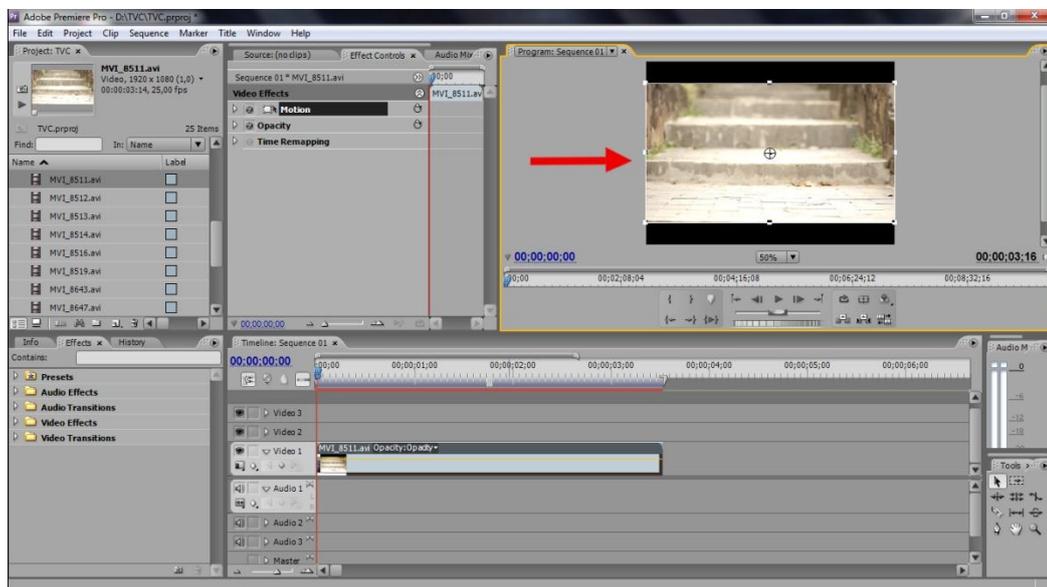
Gambar 4.5 Penandaan pada Video yang akan diolah

6) Kemudian mengklik dan mengeser atau men *drag* kebagian *track*



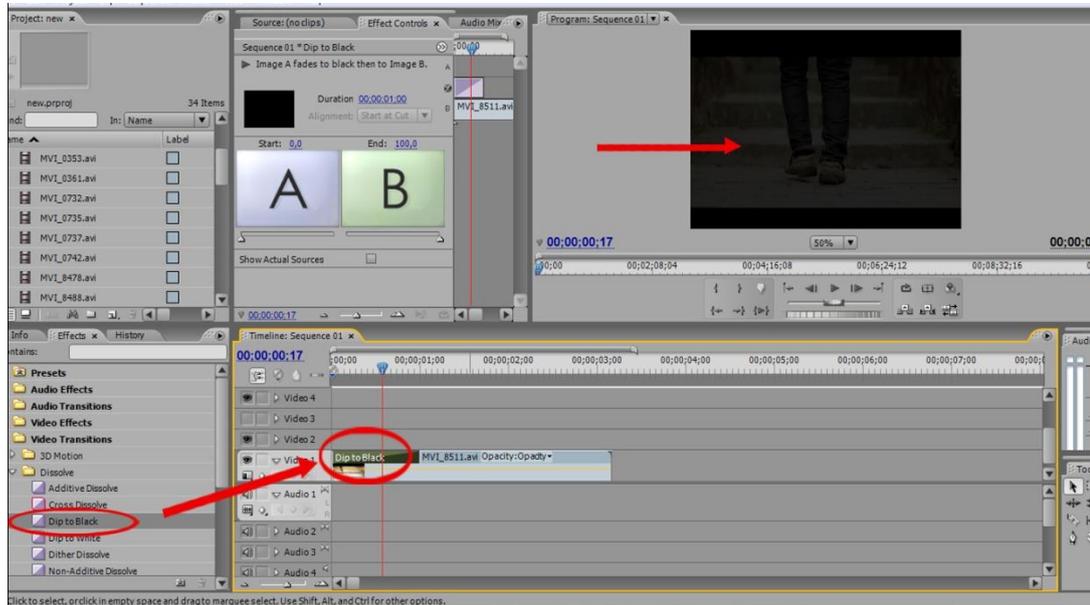
Gambar 4.6 Men *drag* Video kedalam *track* video

7) Mengecilkan gambar video dengan klik tengah gambar dan kecilkan



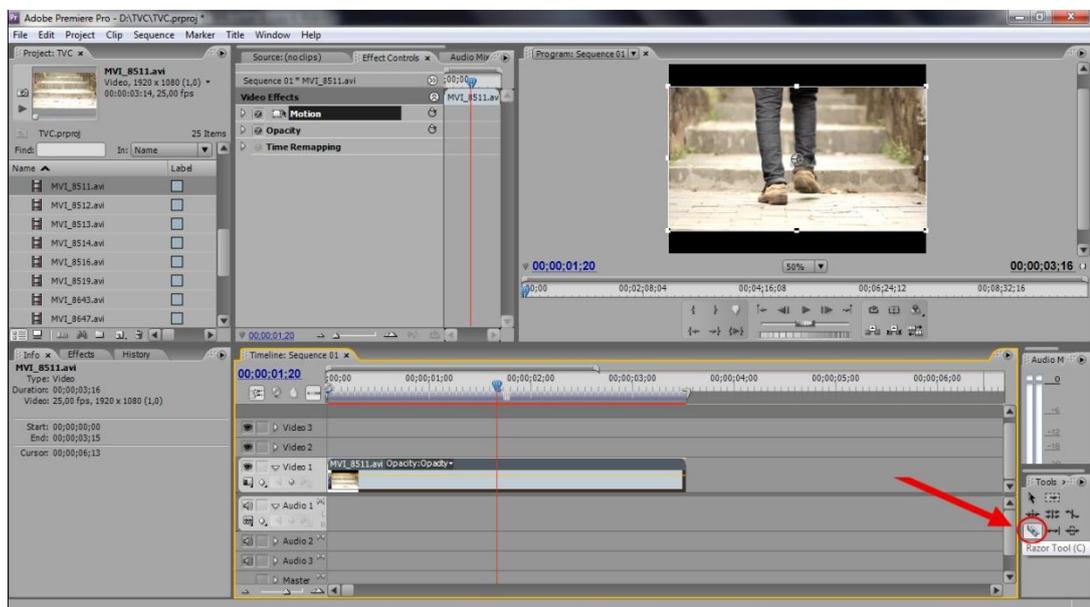
Gambar 4.7 Mengecilkan tampilan video

- 8) Penambahan efek pada awal video, dengan klik *Video Transitions*, *Dissolve*, *Dip to Black*, kemudian *drag* pada *track* video yang pertama.



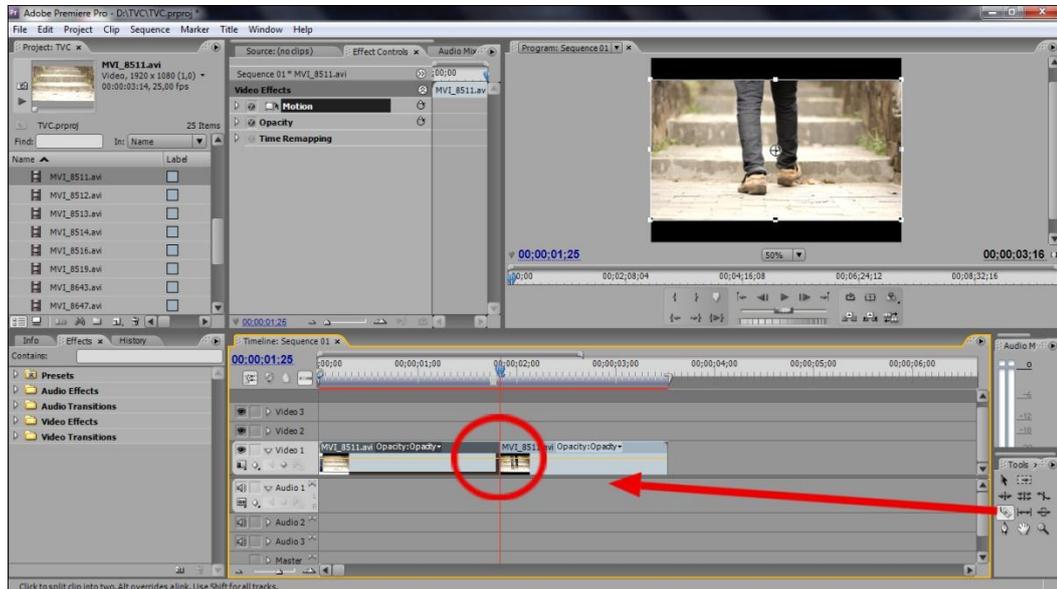
Gambar 4.8 Penambahan *Effect* pada Video

- 9) *Razor Tool* untuk memotong sebuah video.



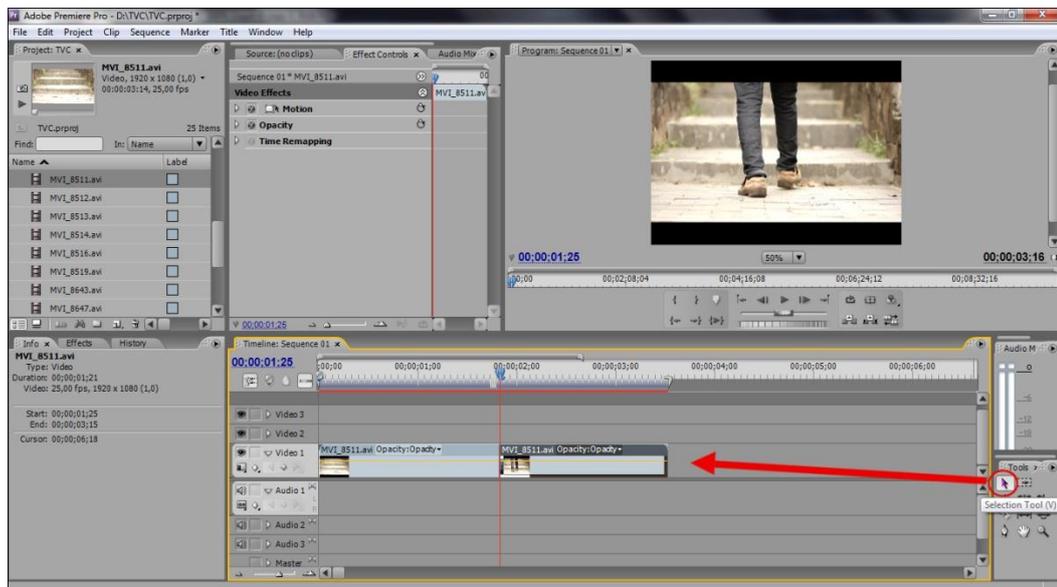
Gambar 4.9 *Razor Tools*

11) Memposisikan video untuk beberapa durasi yang akan dipotong.



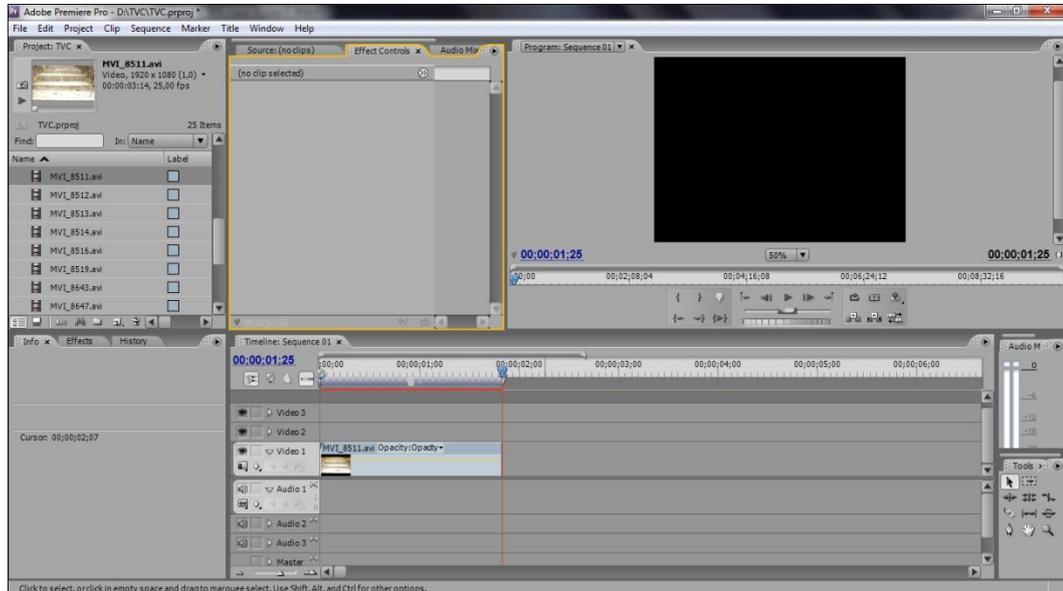
Gambar 4.10 Memposisikan untuk beberapa durasi yang akan dipotong.

12) klik menggunakan *Selection Tool* untuk *delete* atau memotong gambar video yang tidak perlu.



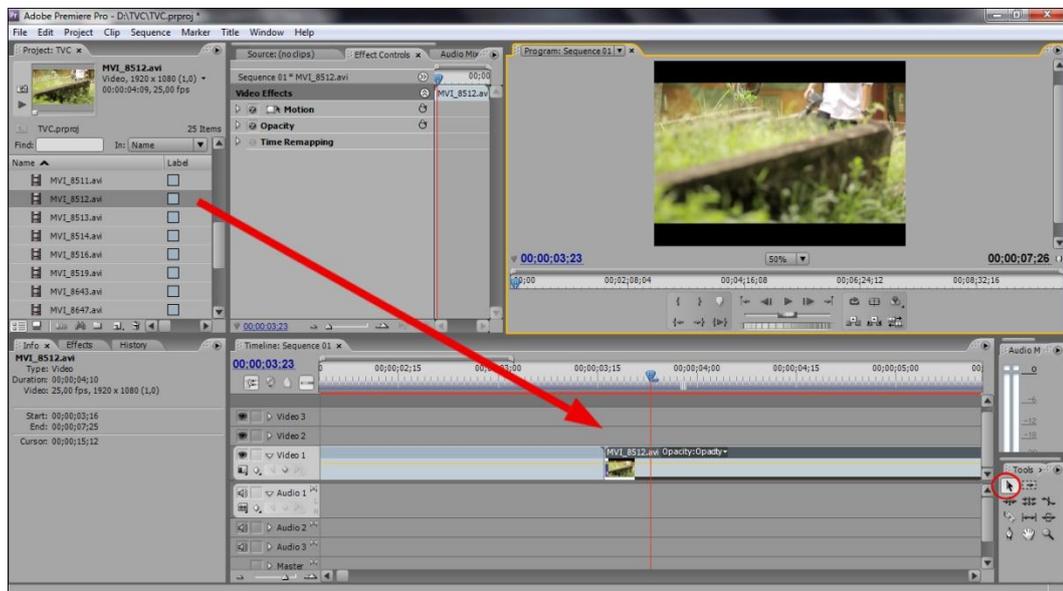
Gambar 4.11 Menggunakan *Selection Tools*

13) Video yang telah dipotong.



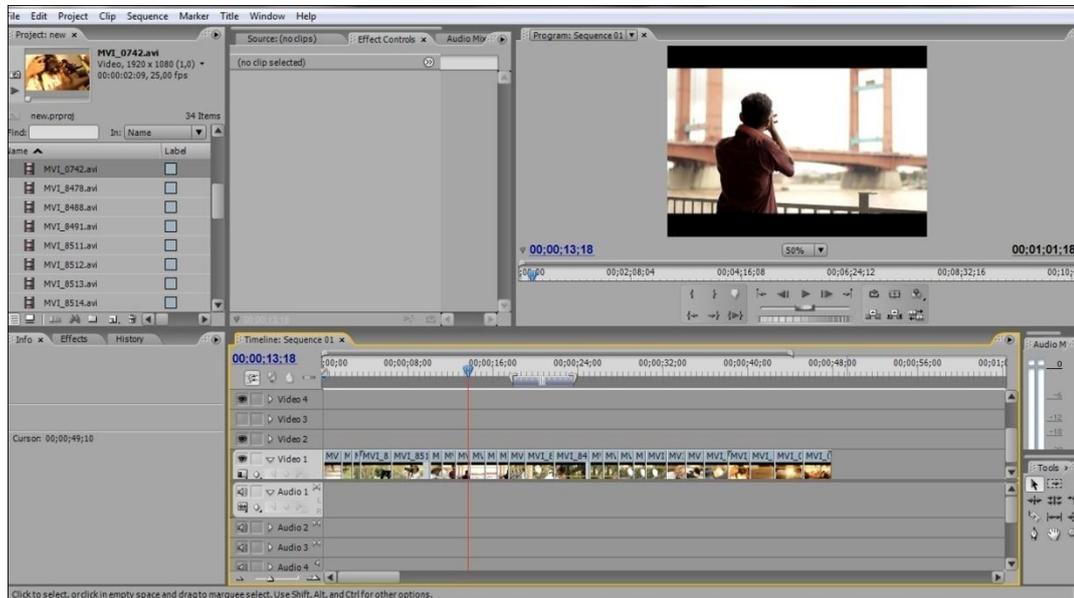
Gambar 4.12 Video yang telah dipotong.

14) Mengklik video selanjutnya dan *drag* atau geser ke bagian *track*.



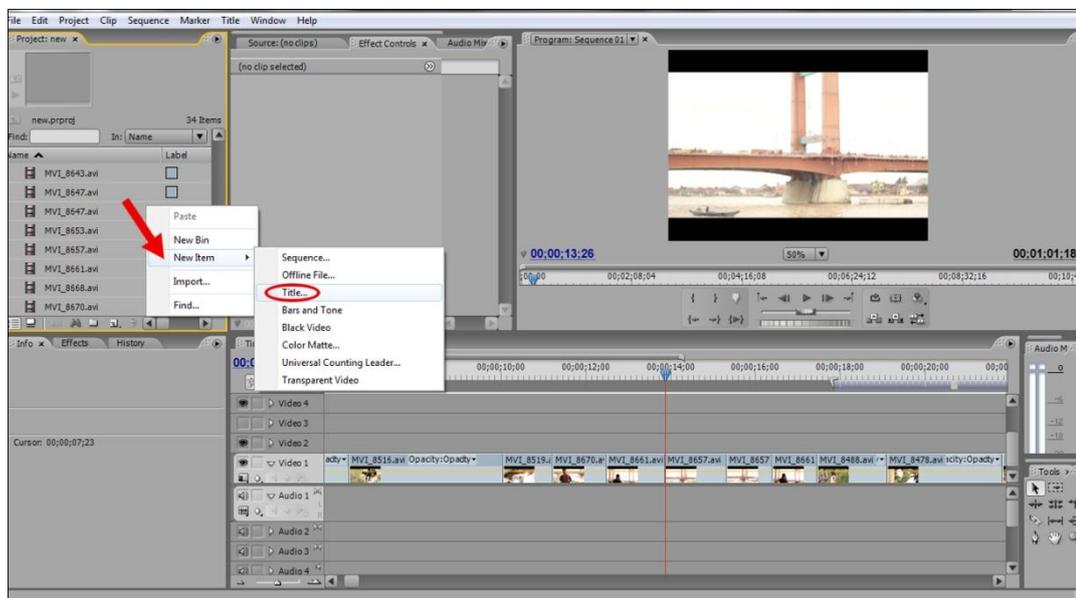
Gambar 4.13 Drag video baru

15) Semua gambar yang sudah dipotong



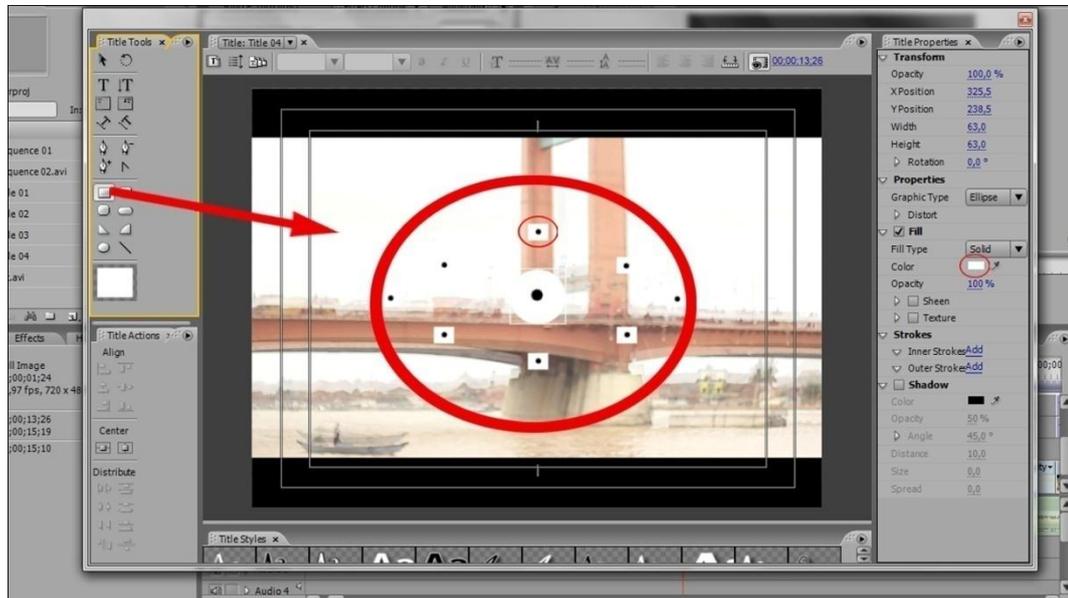
Gambar 4.14 video yang telah terpotong

16) Membuat sebuah *viewfinder* kamera, klik kanan sembarang pada layer video kemudian klik new item, title



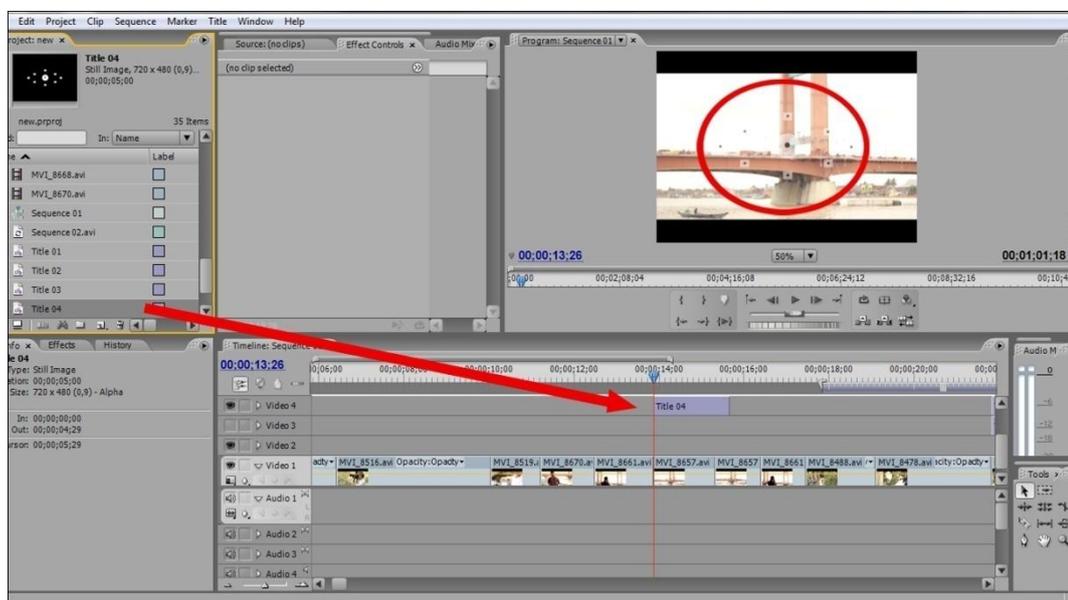
Gambar 4.15 Membuat sebuah *viewfinder* kamera

17) Tampilan yang telah dibuat *viewfinder*.



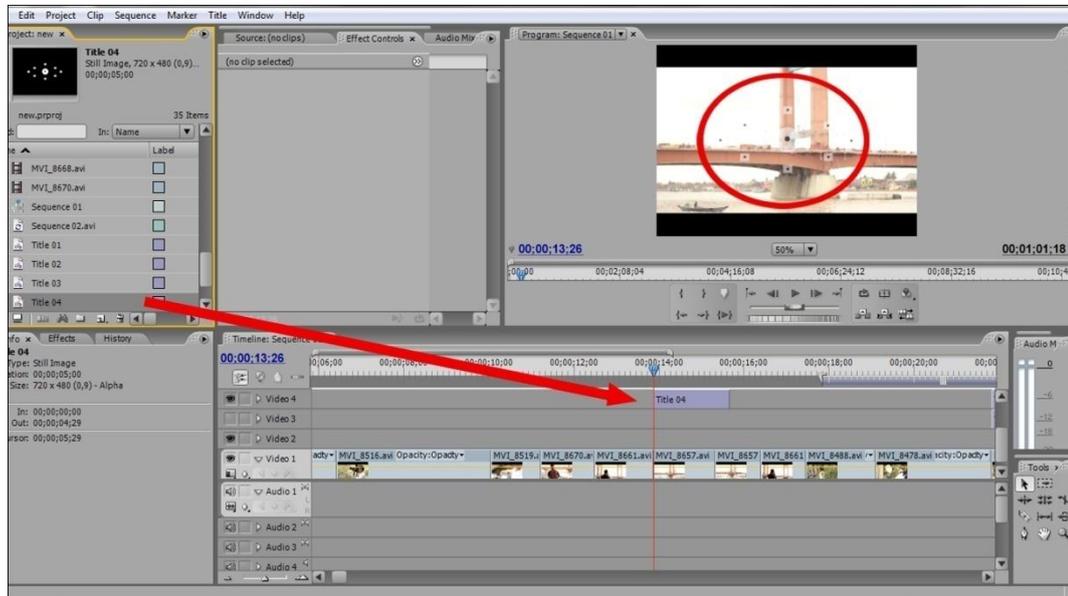
Gambar 4.16 Viewfinder

18) Pada layer video klik *title 4* lalu didrag atau digeser ke bagian *track* video.



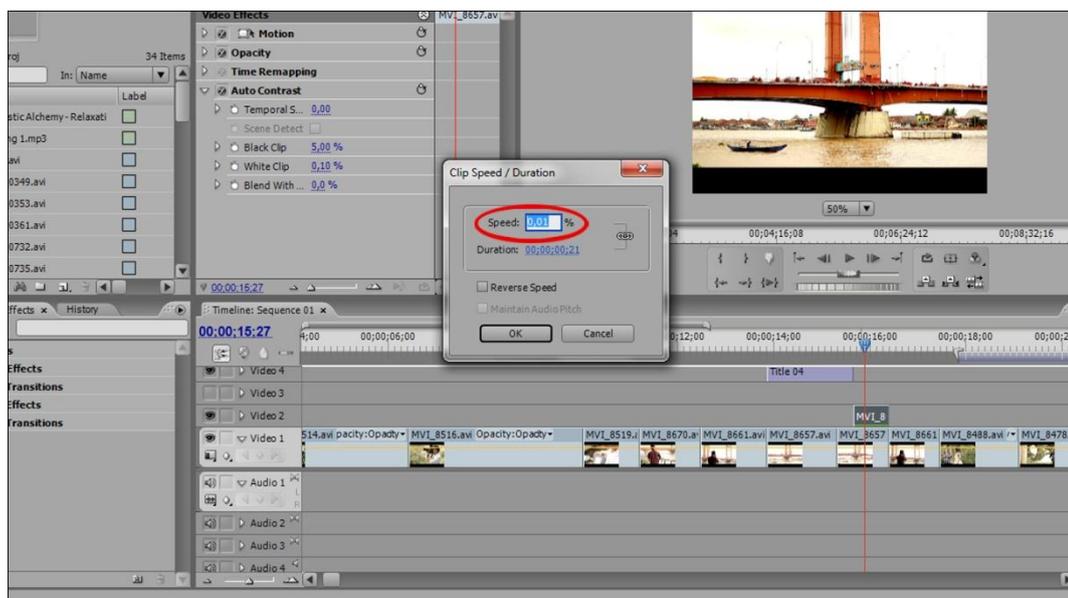
Gambar 4.17 Viewfinder

- 19) Membuat Video gambar potrait, ambil video yang sudah diposisikan kemudian klik *speed/duration* untuk membuat video menjadi lambat dan seakan - akan video itu menjadi gambar tidak bergerak.



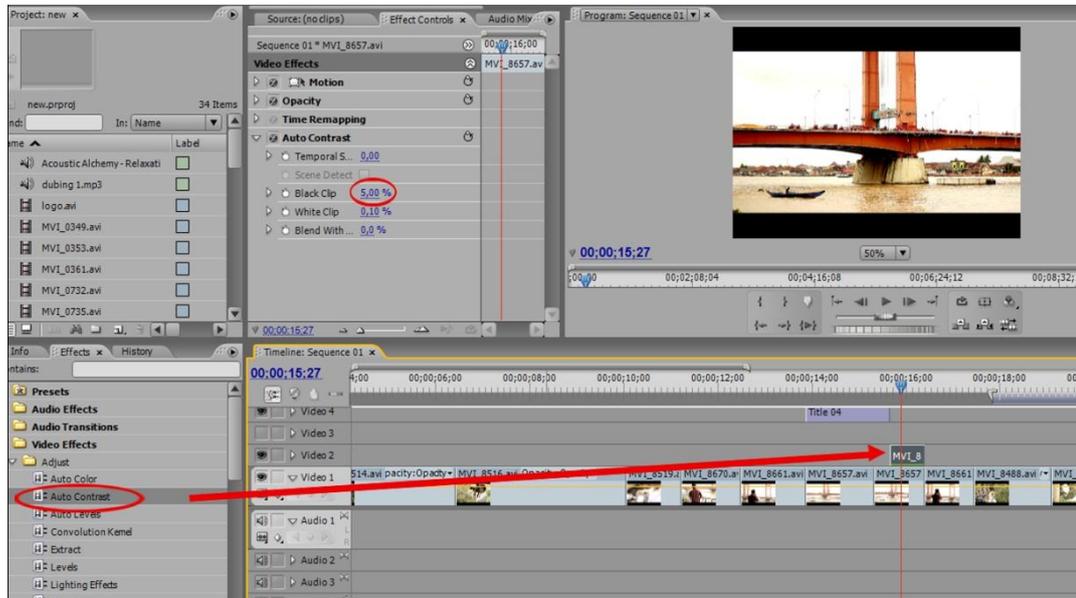
Gambar 4.18 Pause Video

- 20) Setelah klik *speed/duration*, kemudian muncul clip speed / duration. kemudian untuk speed, kita kecilkan nilai angkanya menjadi 0,01%



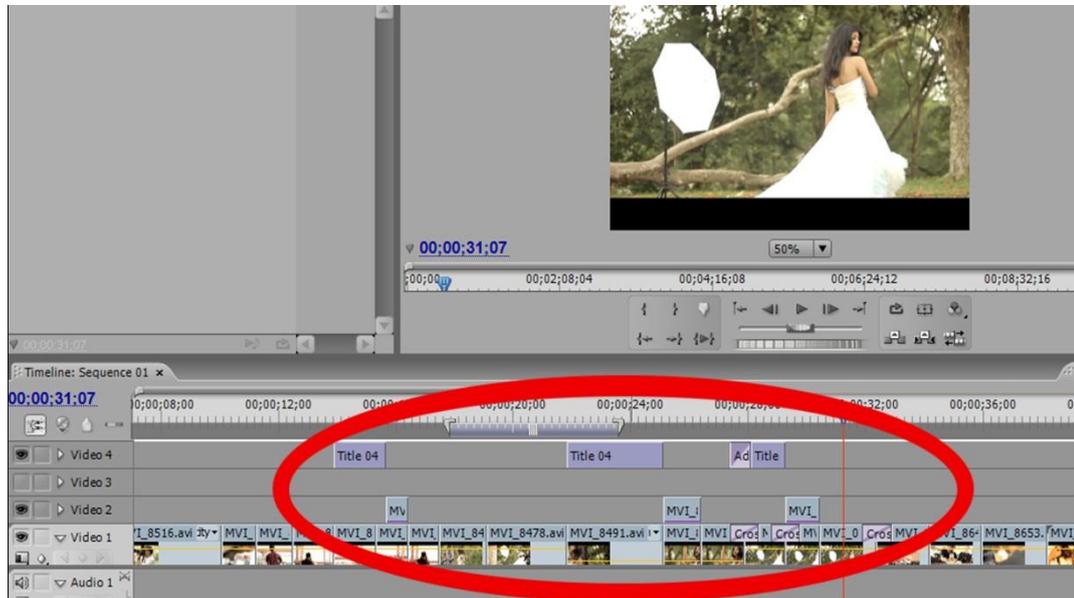
Gambar 4.19 Menentukan Speed/duration

- 21) Mengubah warna pada gambar potrait, klik *video effects*, *adjust*, *auto contrast*, kemudian di *drag* kebagian *track*. Pada menu *effect controls* klik *auto contrast* yang sudah di pasang, kemudian pada *black clip* kita besarkan nilai angkanya menjadi 5,00 %



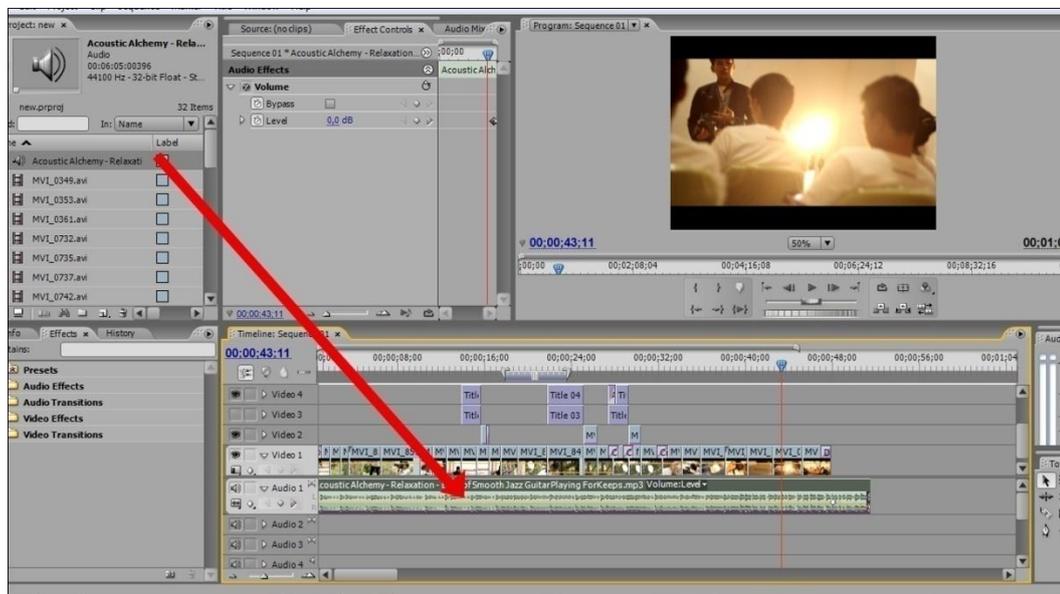
Gambar 4.20 Mengubah warna pada gambar potrait

22) Gambar yang sudah dipotong dan sudah diberi efek.



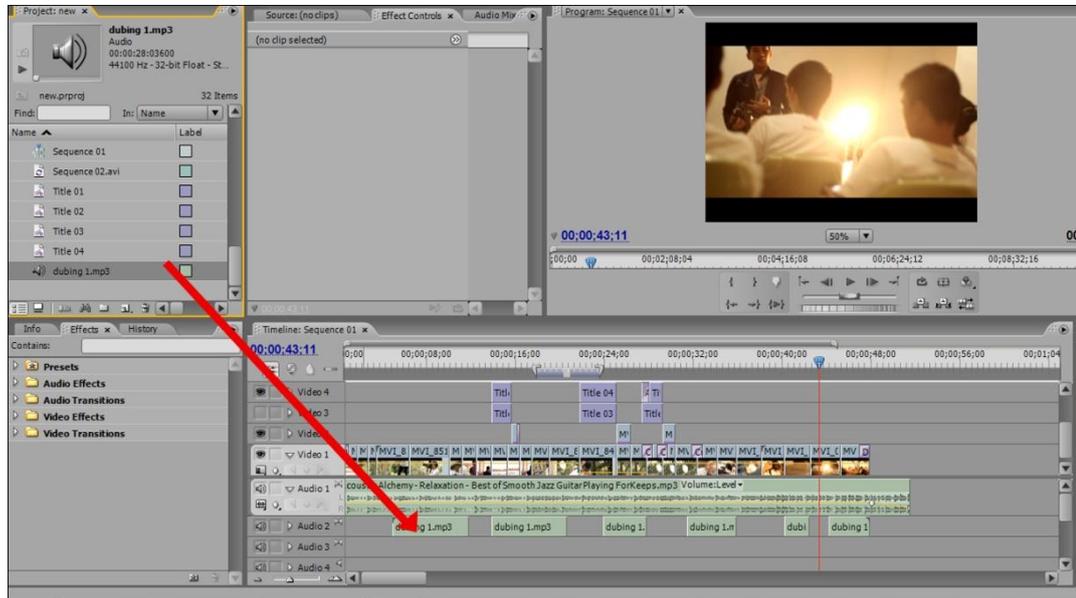
Gambar 4.21 *Effect transisi*

23) Menambahkan *background* pada video, bagian layer, klik lagunya dan drag atau geser ke bagian *track audio* dibawah *track video*.



Gambar 4.22 Menambahkan *Track Audio*.

24) Menambahkan *dubbing* suara, pada bagian *layer* klik *dubbing* 1 dan *drag* atau geser ke bagian *track* audio selanjutnya.



Gambar 4.23 Menambahkan Dubbing Suara

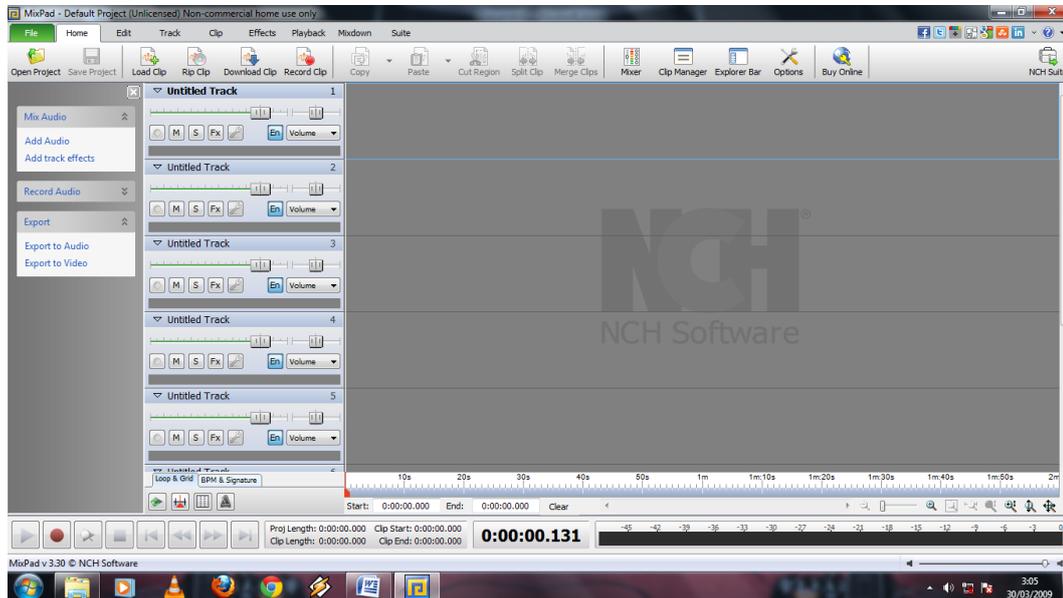
Tahap selanjutnya adalah membuat proses *dubbing* suara menggunakan *software Mixpad*. Berikut adalah tahap-tahap perancangannya:

1.) Membuka *software Mixpad*, klik start program lalu klik *software MixPad*.



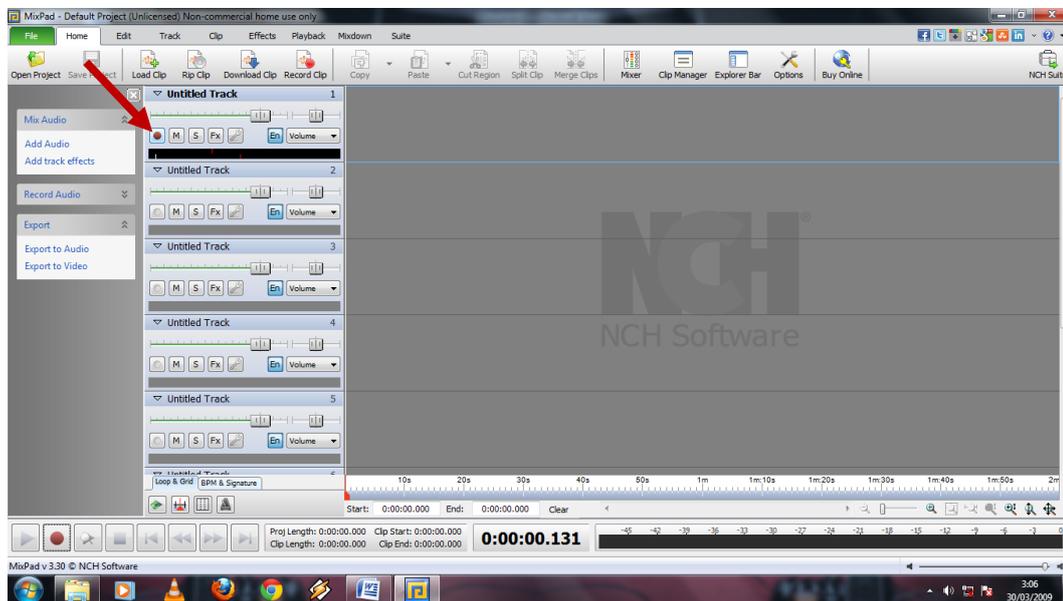
Gambar 4.24 Membuka software Mixpad di windows

2.) Tampilan awal *software Mixpad*.



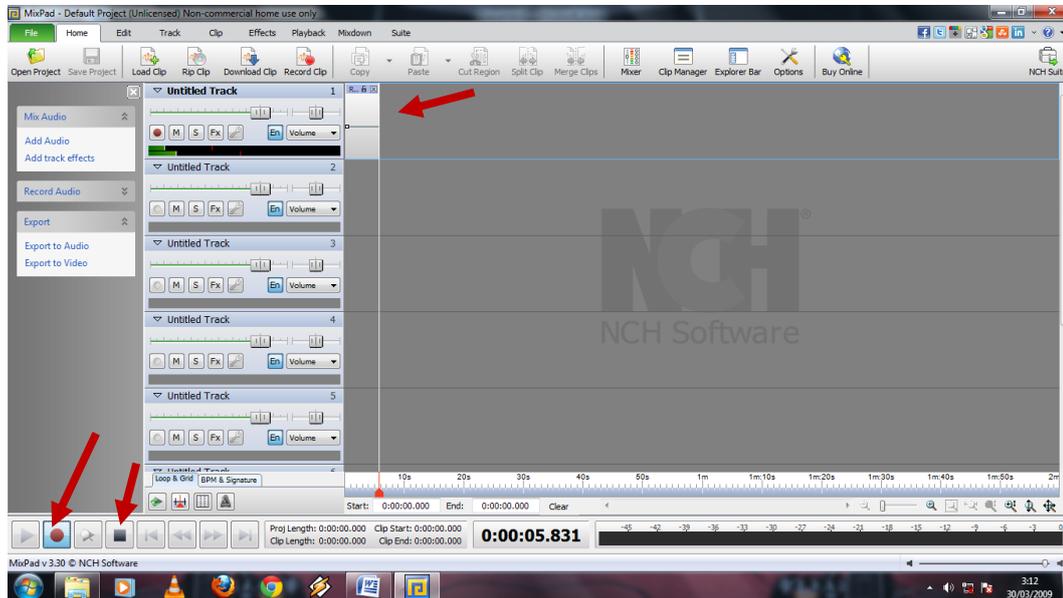
Gambar 4.25 Tampilan *software MixPad*

3.) Klik *icon record*, untuk *track* yang siap direkam.



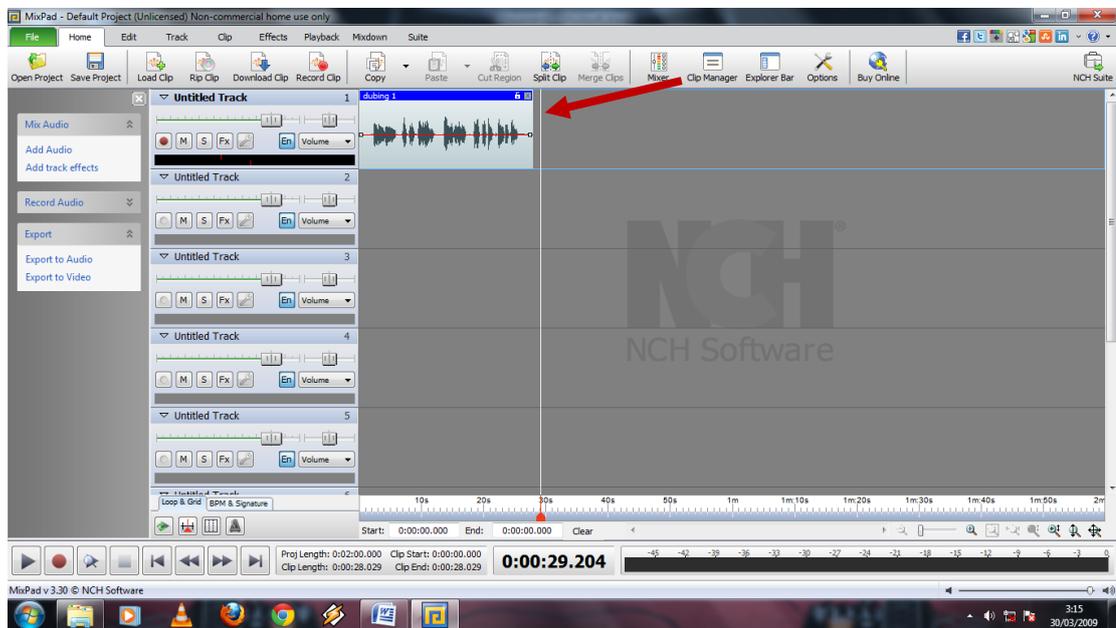
Gambar 4.26 Tahap Awal perancangan Suara.

- 4.) Klik *icon record* pada menu *icon* dibawah untuk memulai rekaman, kemudian klik *icon* sebelah *icon record* tadi untuk menghentikannya.



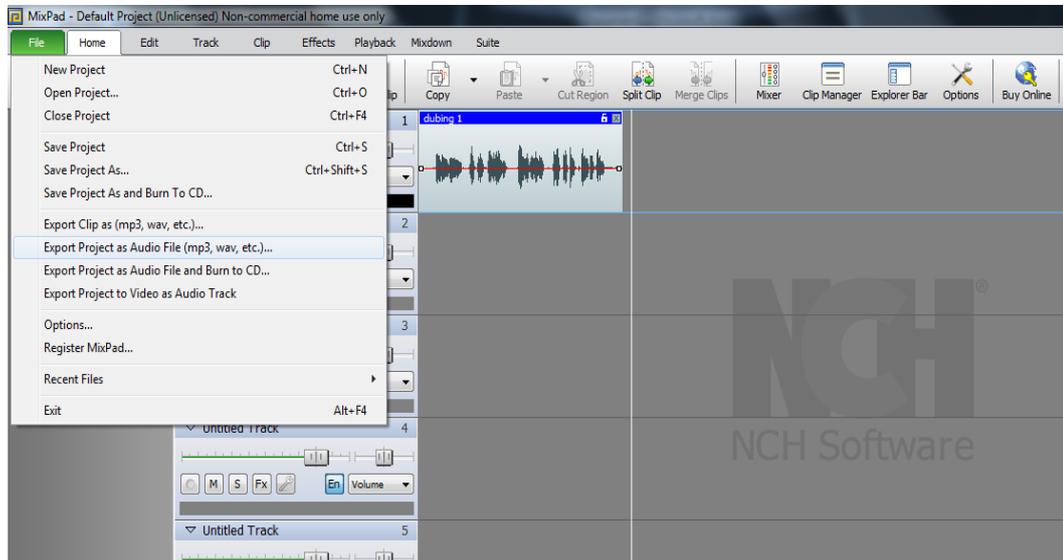
Gambar 4.27 Proses *Recording*.

- 5.) Hasil suara yang kita rekam.



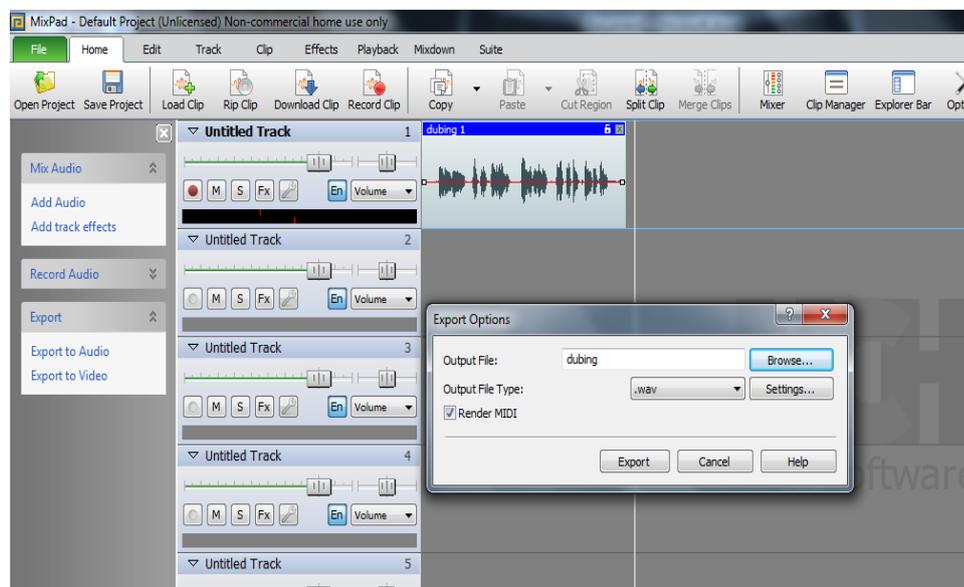
Gambar 4.28 Tampilan Suara.

- 6.) Untuk menyimpan suara dengan cara klik file bagian kiri atas, kemudian klik *export project as audio file* (mp3, wav, etc).



Gambar 4.29 Menyimpan Suara.

- 7.) Tambahkan nama suara yang telah direkam tadi, kemudian formatnya di jadikan waf dan untuk *browse* nya pilih lokasi untuk menyimpannya. Klik *Export*.

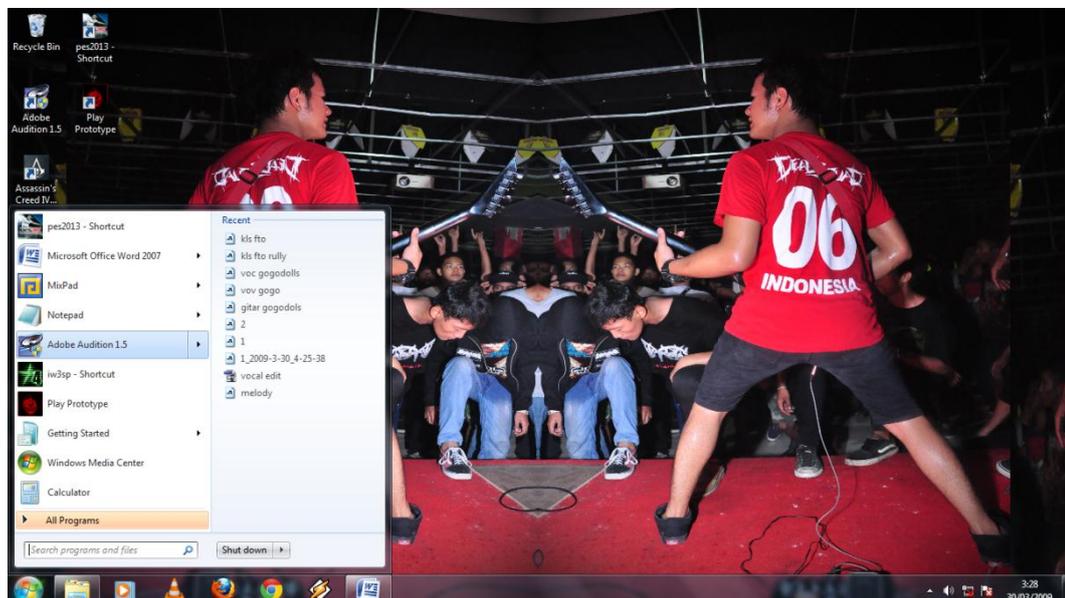


Gambar 4.30 Meng Export File Suara.

Kemudian tahap pemberian *efect* suara pada *dubbing* suara diatas tadi bertujuan agar suara lebih jernih dan lebih berdimensi, Pada tahap ini penulis menggunakan *software* pengolah suara yaitu *Software Adobe Audition*.

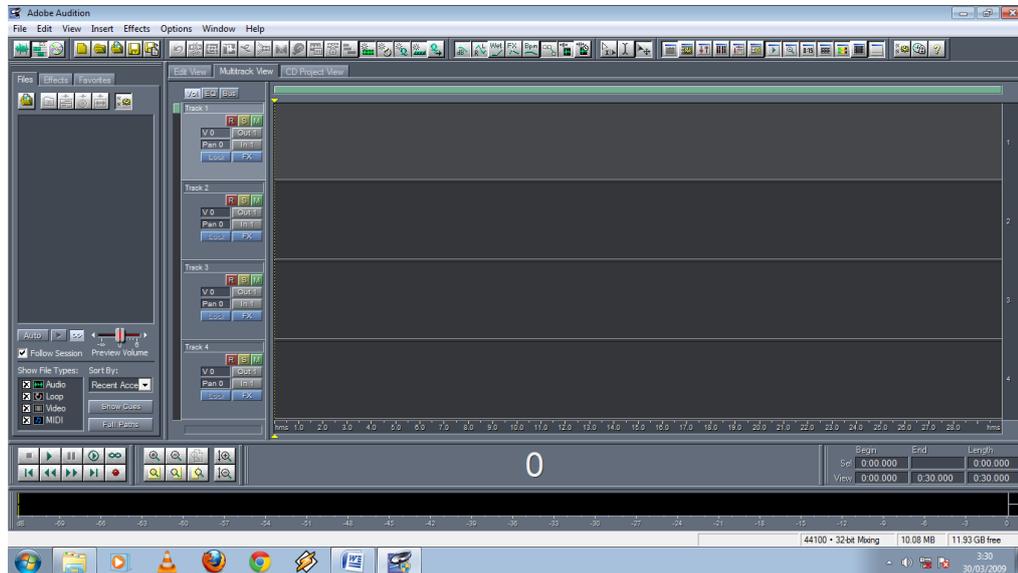
Berikut adalah tahap-tahap perancangannya:

- 1.) Membuka *software Adobe Audition*, klik *start* program lalu klik *software Adobe Audition 1.5*.



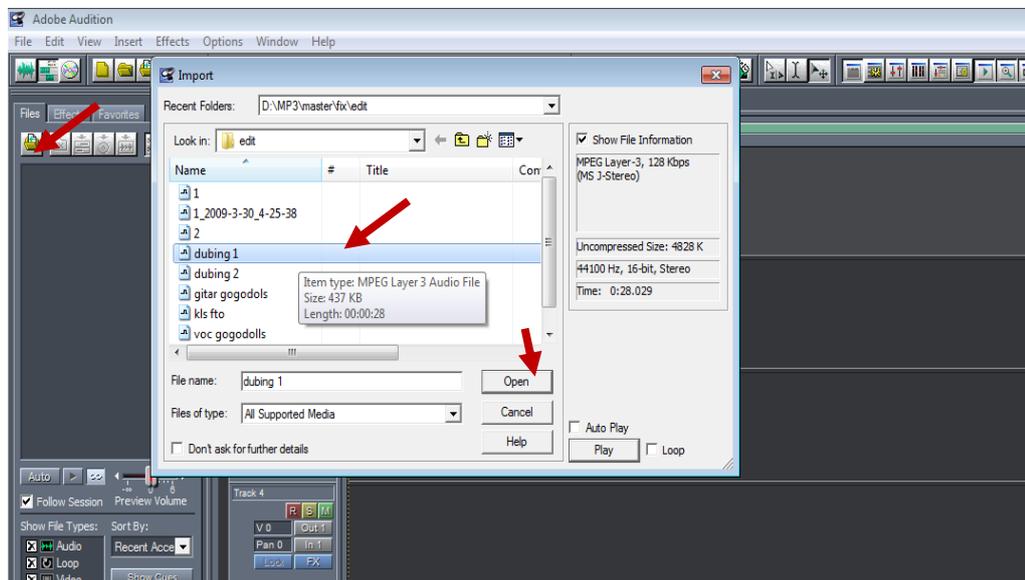
Gambar 4.31 Membuka *software Adobe Audition*.

2.) Tampilan awal *software Adobe Audition 1.5*



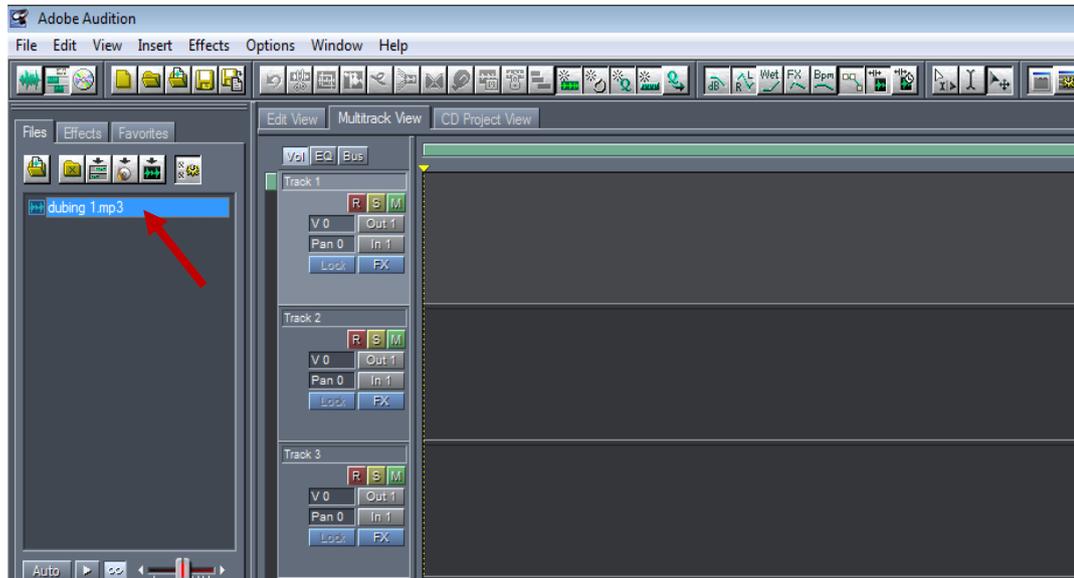
Gambar 4.32 Tampilan awal *software Adobe Audition*.

3.) Membuka file suara yang telah direkam, klik *icon import* pada kiri bagian atas, cari nama *file* suara kemudian klik *open*.



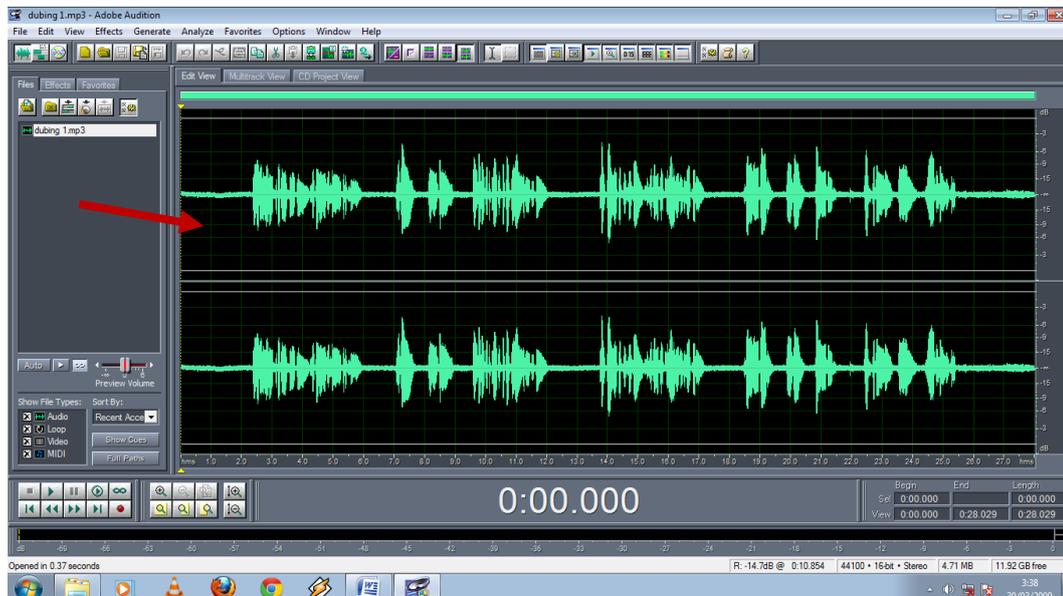
Gambar 4.33 Membuka *file* suara.

- 4.) File suara telah terbuka, kemudian pada *mouse* klik kiri dua kali di bagian *file* suara tadi untuk mengedit suara.



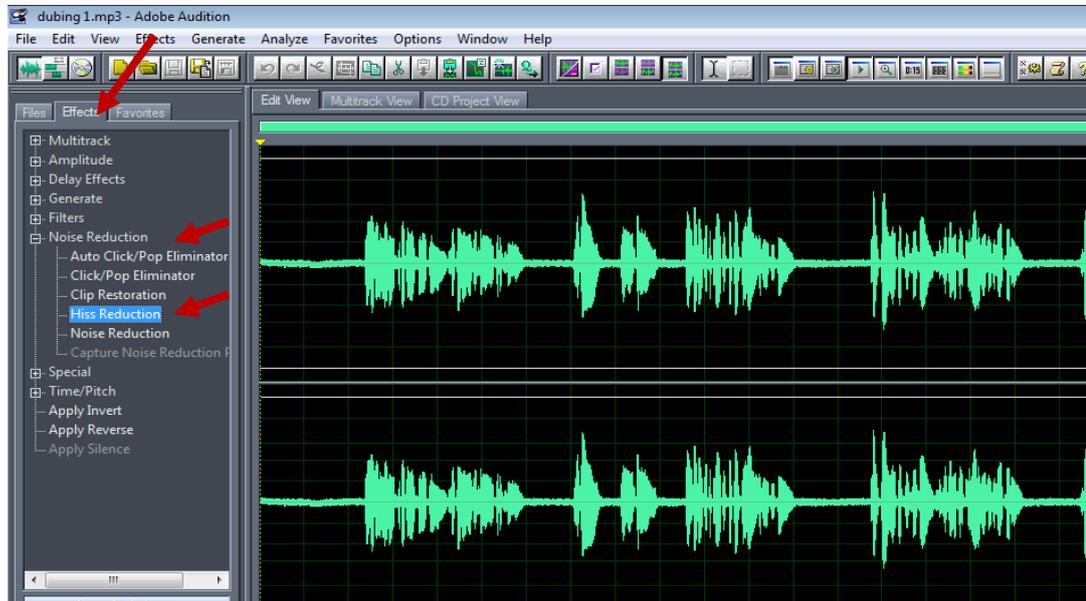
Gambar 4.34 File suara yang telah terbuka.

- 5.) Tampilan untuk mengedit suara.



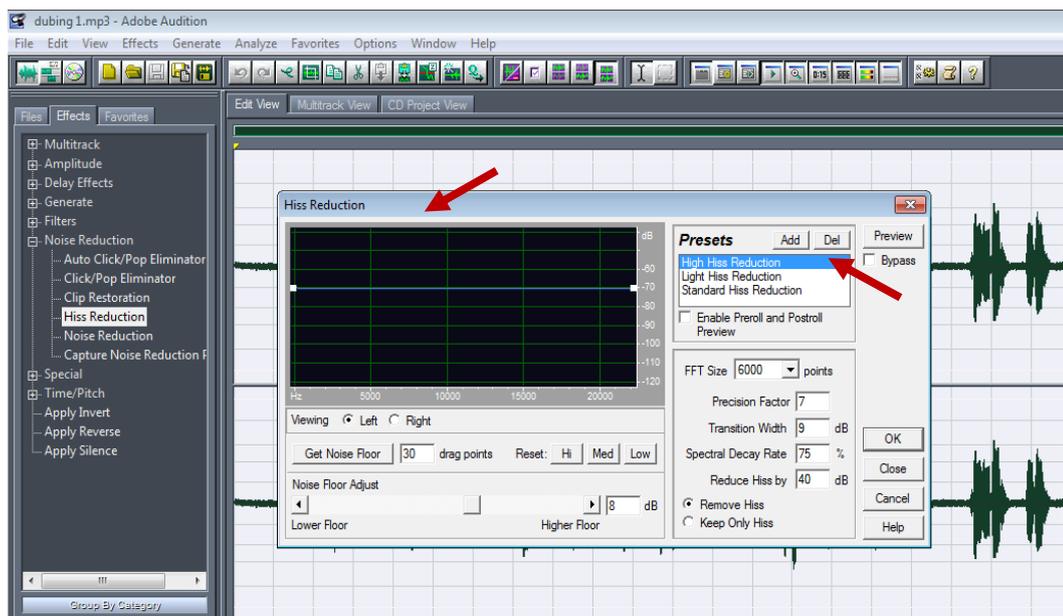
Gambar 4.35 Tampilan Suara.

- 6.) Untuk memberikan efek pada suara, klik efek pada bagian atas, klik *noise reduction*, kemudian klik *hiss reduction*.



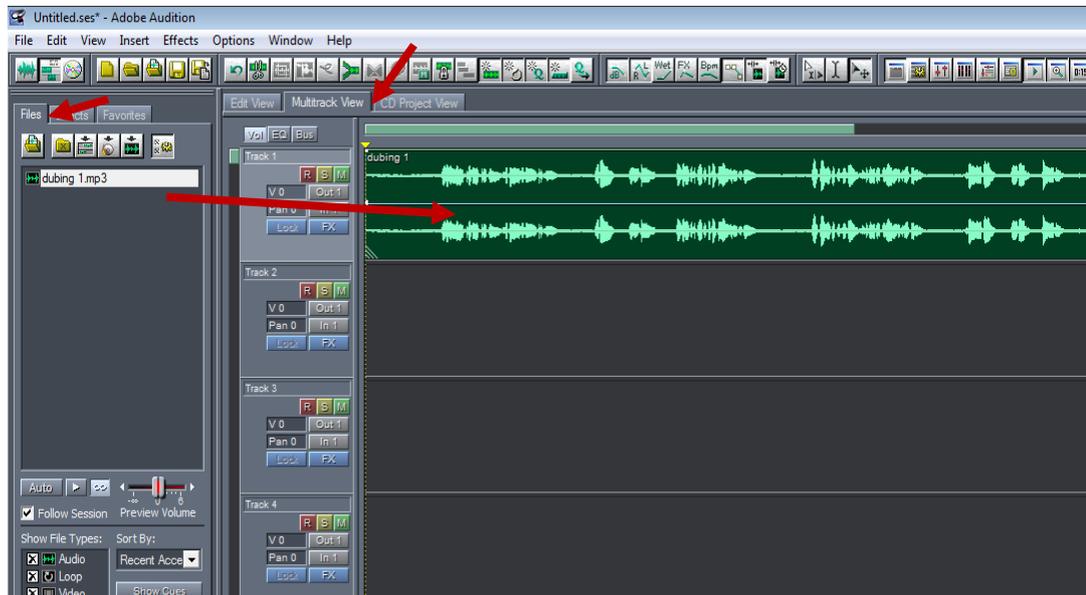
Gambar 4.36 Memberikan efek pada suara.

- 7.) *Hiss reduction*, untuk memberikan efek suara yang sangat kental dan menghilangkan *noise* pada suara. Klik *high hiss reduction* bagian kanan atas, kemudian klik OK.



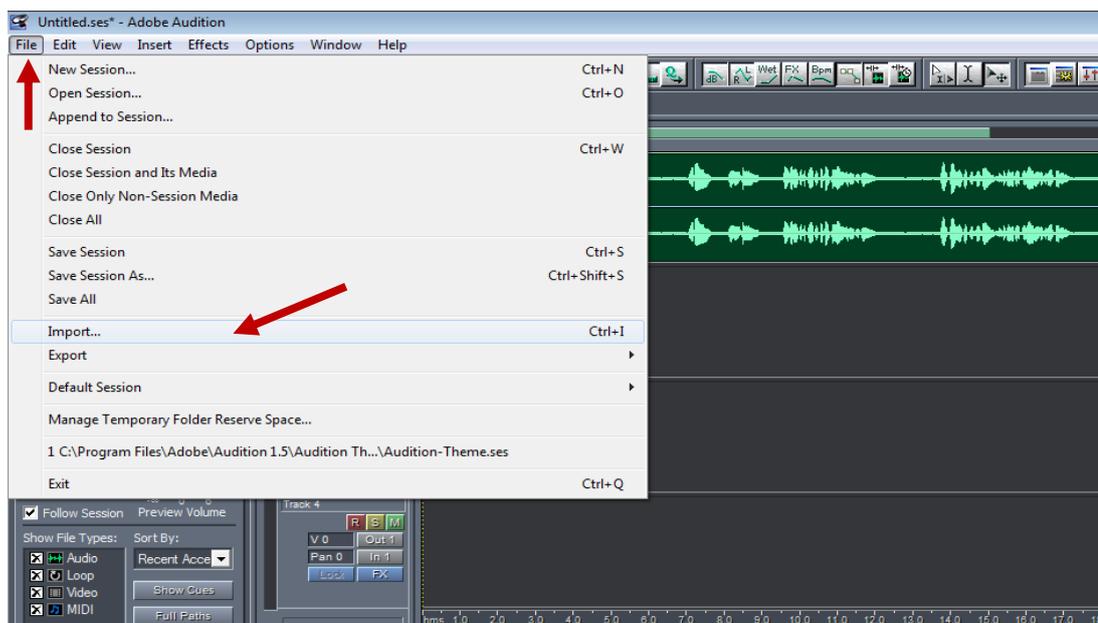
Gambar 4.37 Menghilangkan *noise* pada suara.

- 8.) Suara telah di edit, kemudian *multitrack view* pada bagian kanan atas, lalu klik *file* ada bagian kiri atas. Pada layer klik *file* suaranya kemudian di *drag* atau digeser kebagian *multitrack view*.



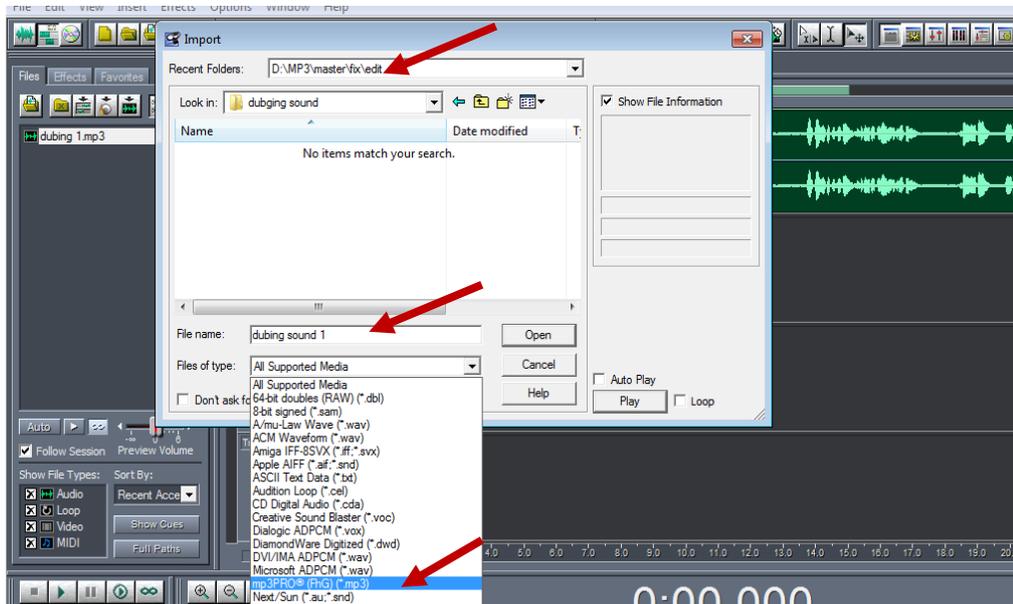
Gambar 4.38 Multitrack view.

- 9.) Untuk menyimpan *file* suara dalam bentuk format mp3, klik file kemudian klik *import*.



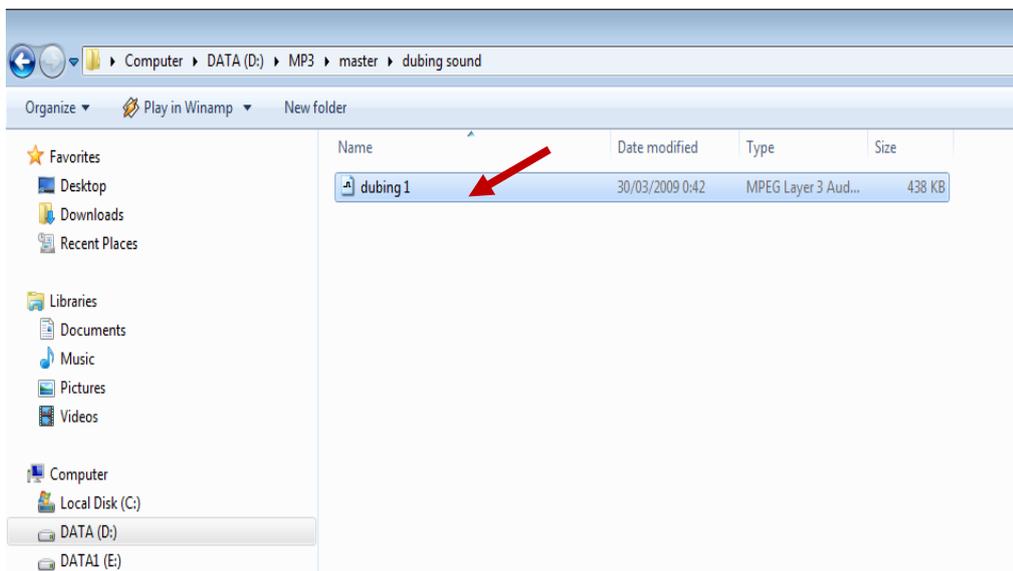
Gambar 4.39 Menyimpan file suara.

- 10.) Klik *look in* pada bagian atas untuk menyimpan lokasi *file*, ubah nama pada bagian *file name*. Untuk menjadikan *file* dengan format mp3, pada *files of type* nya klik mp3PRO (fhG) (*.MP3) bagian bawah.



Gambar 4.40 Menentukan format Suara.

- 11.) File suara yang telah di edit dan dijadikan format mp3



Gambar 4.41 File suara yang telah di edit dan dijadikan format mp3.

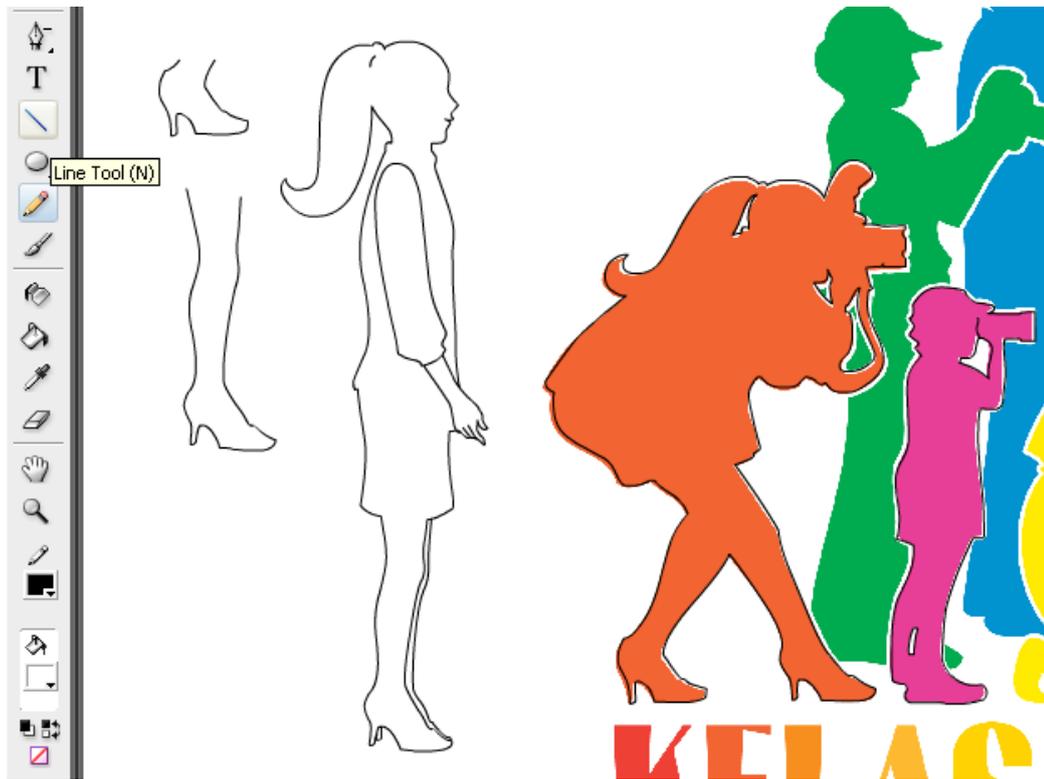
Pembuatan animasi karakter untuk logo Kelas Foto Rully menggunakan *Adobe Flash* yang nanti akan di masukkan kedalam *software Adobe Premiere*.

- 1) Gambar seluruh karakter di *tracing* satu persatu menggunakan *pencil* dan *line tool*.



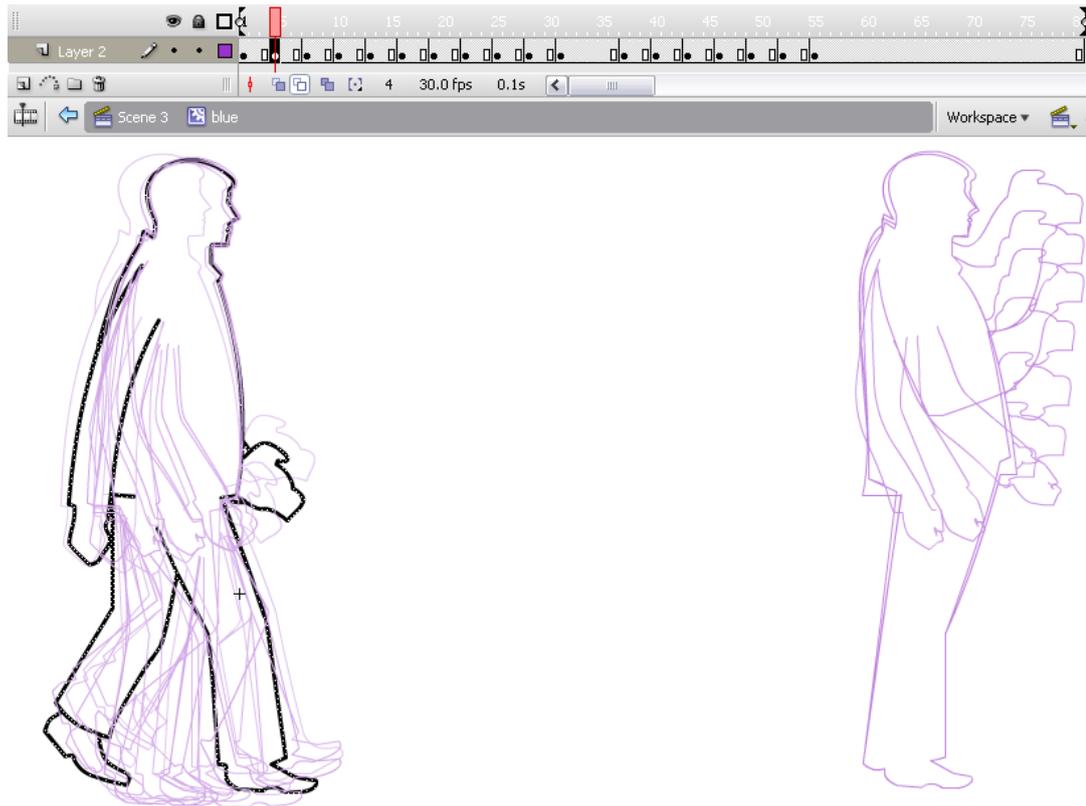
Gambar 4.42 Tracing

- 2) Buat gambar karakter dengan posisi sikap sempurna atau berdiri untuk sebagian karakter yang tidak dalam posisi sikap sempurna.



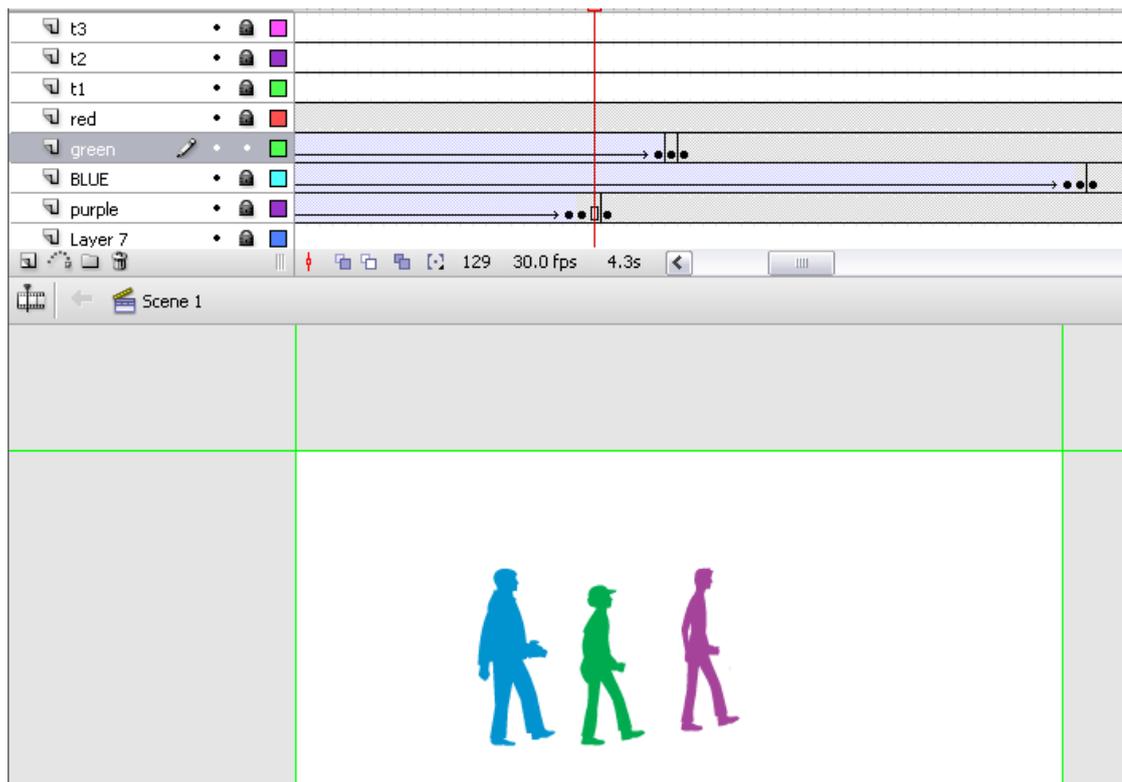
Gambar 4.43 Pembuatan gambar karakter

- 3) Buat animasi karakter yang berjalan dan memotret dengan teknik animasi *frame per frame* yaitu menggambar setiap gerakan yang berbeda di setiap *framena* menggunakan bantuan *onion skin*. Setiap karakter di jadikan *movie clip*.



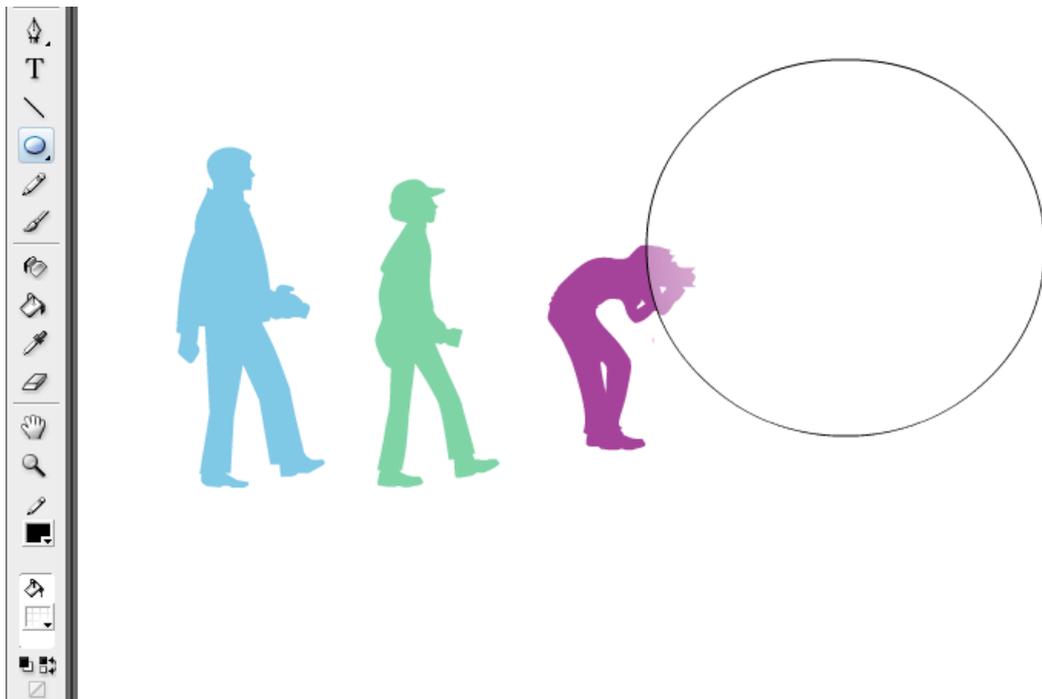
Gambar 4.44 Pembuatan animasi karakter yang berjalan

- 4) Masukkan semua karakter yang telah dijadikan *movie clip* ke dalam animasi dengan memberikan sedikit *motion tween* yang menggerakkan karakter ke dalam *stage* untuk memunculkan karakter yang seolah berjalan masuk ke dalam *stage*.



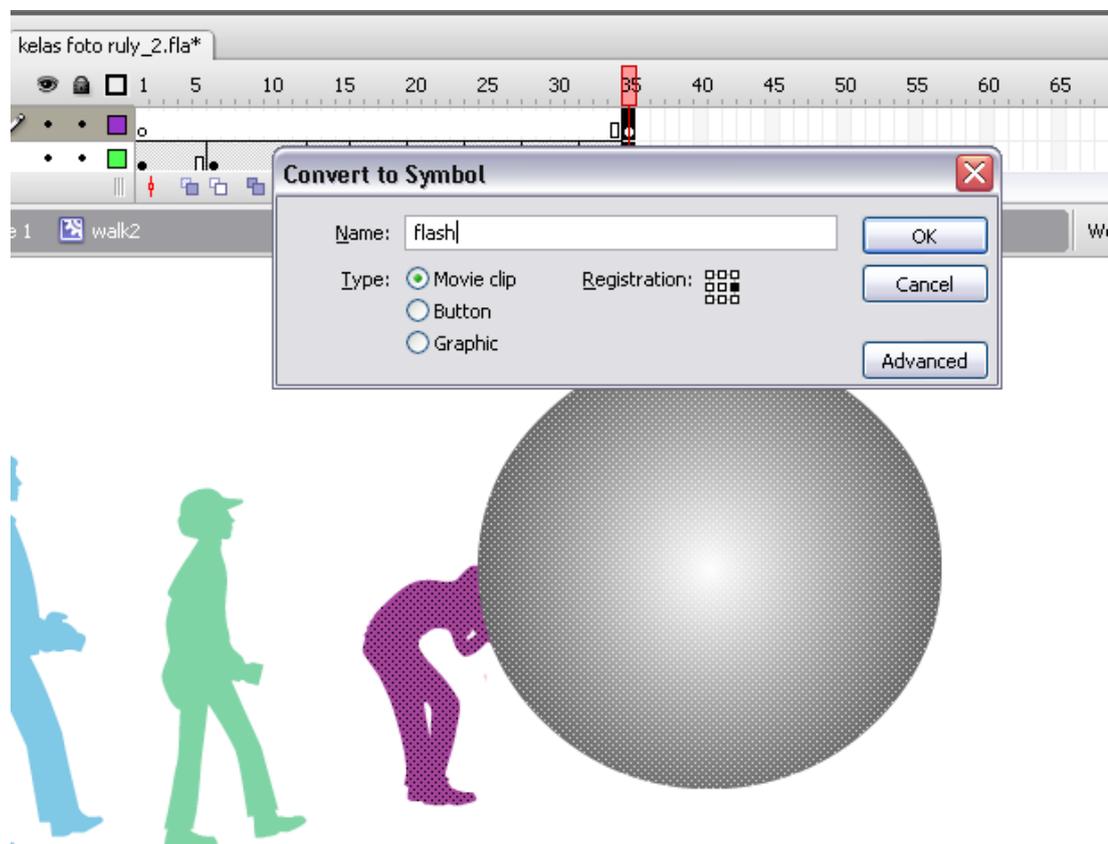
Gambar 4.45 Karakter yang telah dijadikan *movie clip*

- 5) Membuat animasi efek cahaya *flash* dengan cara bentuk *elips shape* dengan *oval tool*, beri warna putih dengan gradasi dan di perhalus dengan menurunkan alpha sampai 40 %



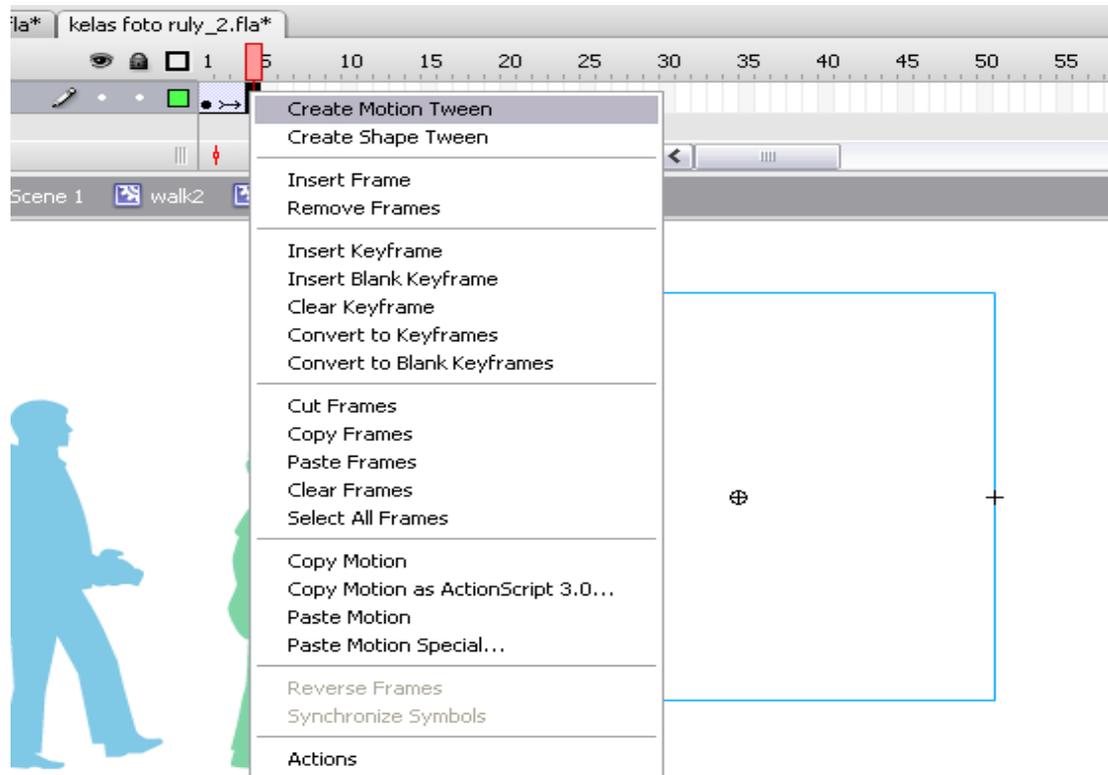
Gambar 4.46 Pembuatan efek cahaya *flash*

- 6) Jadikan *symbol movie clip* dengan meng *convert shape* ke *movie clip* dan diberi nama *flash*.



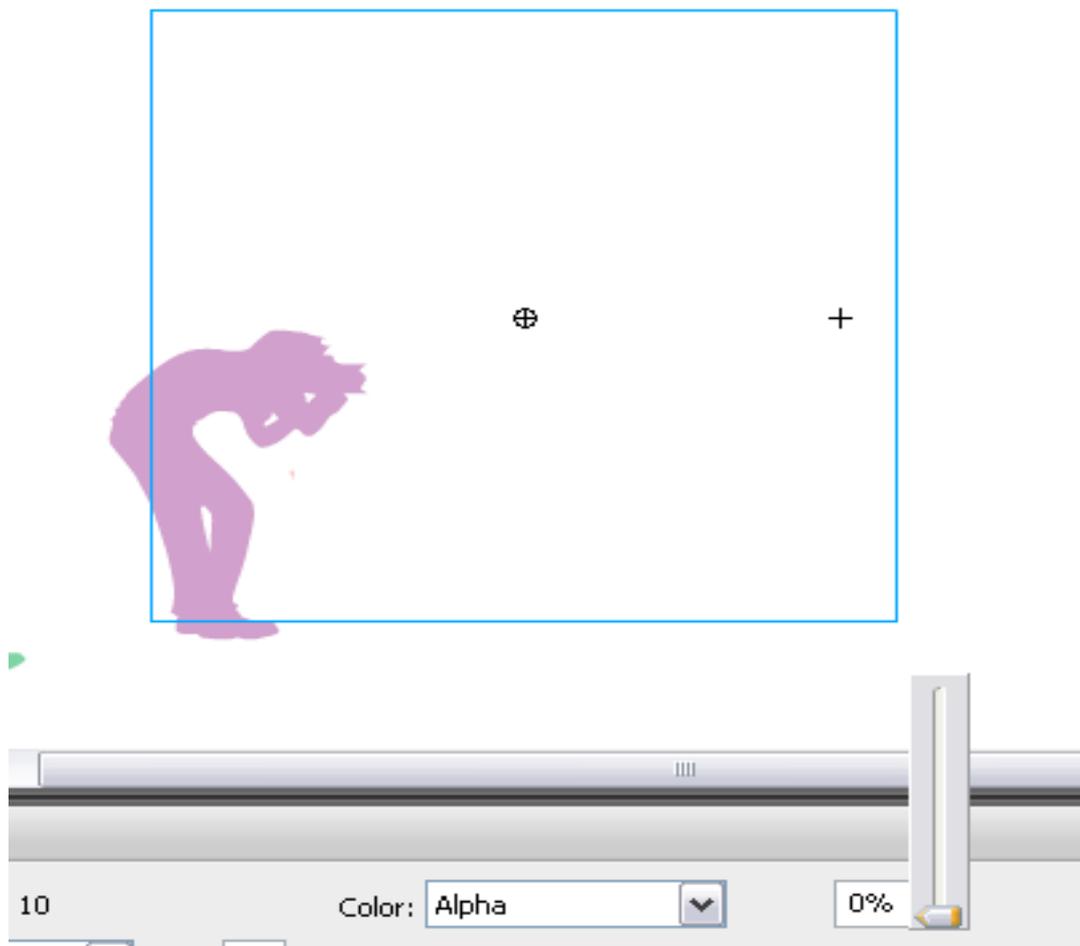
Gambar 4.47 Menjadikan *symbol movie clip*

7) Pada *movie clip flash*, buat 5 frame dan di beri *motion tween*



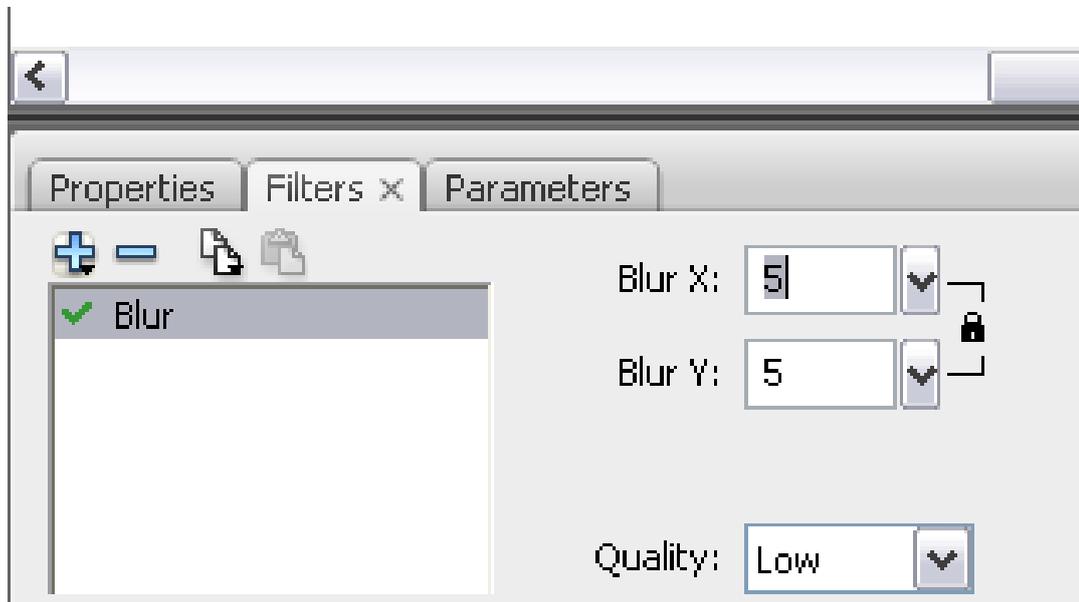
Gambar 4.48 Pembuatan 5 frame dan diberi *motion tween*

- 8) Pada *frame* pertama *alpha* diturunkan sampai 0 %, dan *frame* selanjutnya di naikan kembali.



Gambar 4.49 *frame* pertama *alpha* diturunkan sampai 0 %, dan *frame* selanjutnya dinaikkan kembali.

9) Kemudian *movie clip flash* diberi efek filter blur.

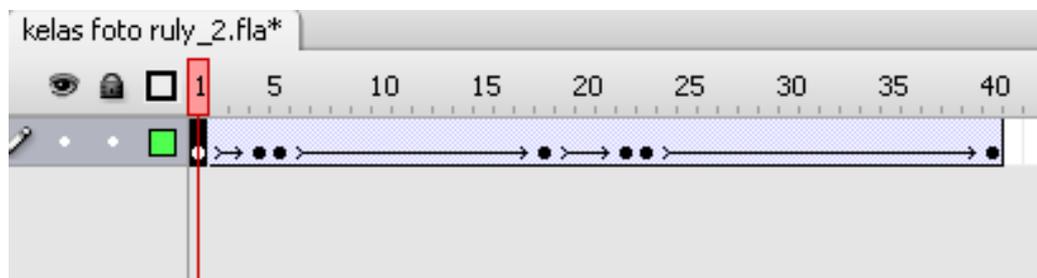


Gambar 4.50 penambahan efek filter blur pada *movie clip*

10) Pada *timeline* diberi pengulangan animasi sampai beberapa kali dengan diberi jeda untuk memunculkan cahaya *flash* agar lebih terlihat natural.

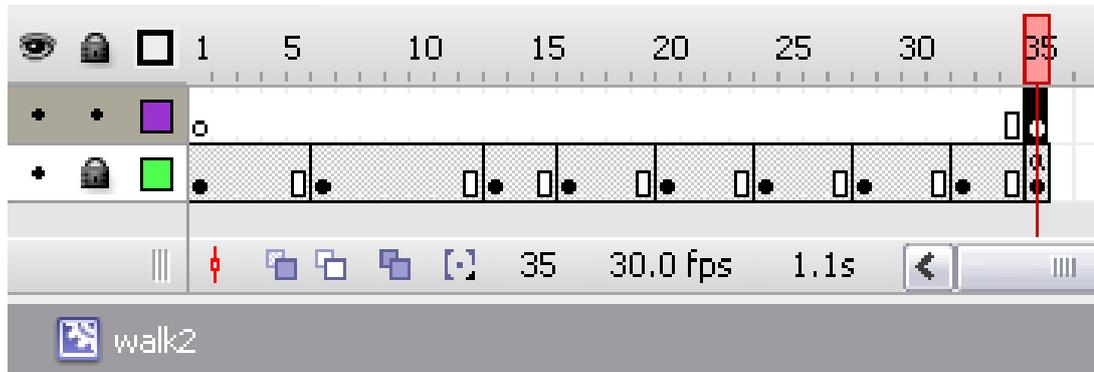
11)

12)



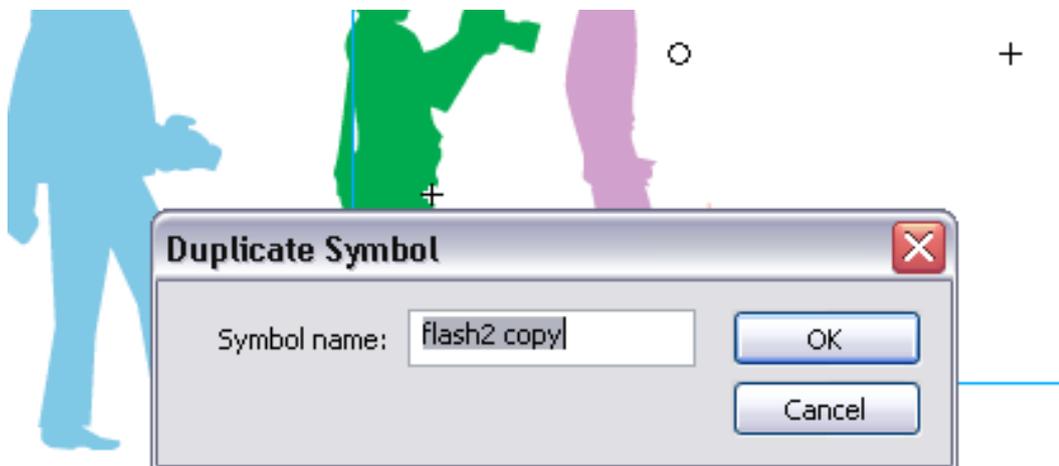
Gambar 4.51 Memunculkan cahaya *flash*

- 13) Animasi cahaya *flash* di *copy* dan diletakan di setiap karakter yang telah dibuat.



Gambar 4.52 meng *copy* animasi cahaya *flash*

- 14) Animasi *flash* yang telah di *copy* di ubah menjadi *symbol* duplikat dengan meng *convert* melalui perintah *duplicate symbol*, kemudian animasi di dalamnya diberi variasi jeda yang berbeda untuk setiap duplikasinya.



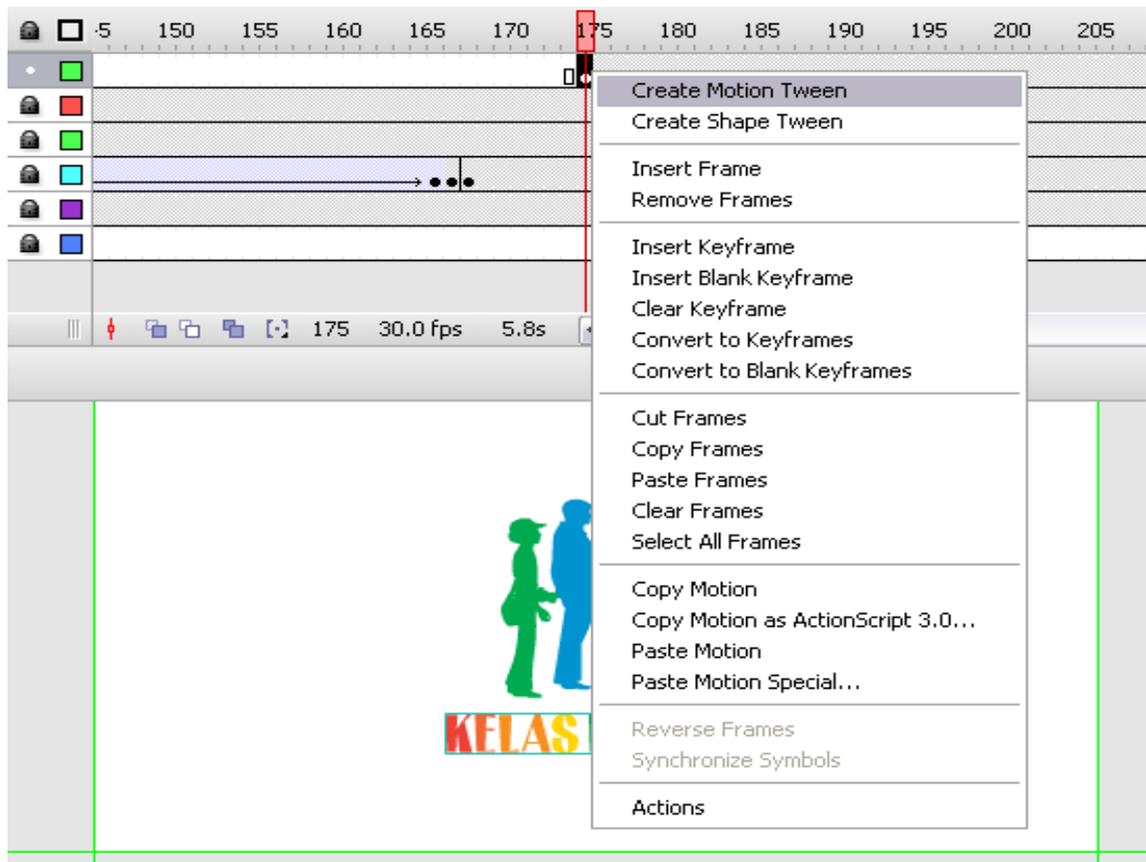
Gambar 4.53 *Duplicate symbol*

- 15) Membuat animasi tulisan dengan di *tracing* menggunakan *pencil* dan *line tool* kemudian diberi warna sesuai gambar.



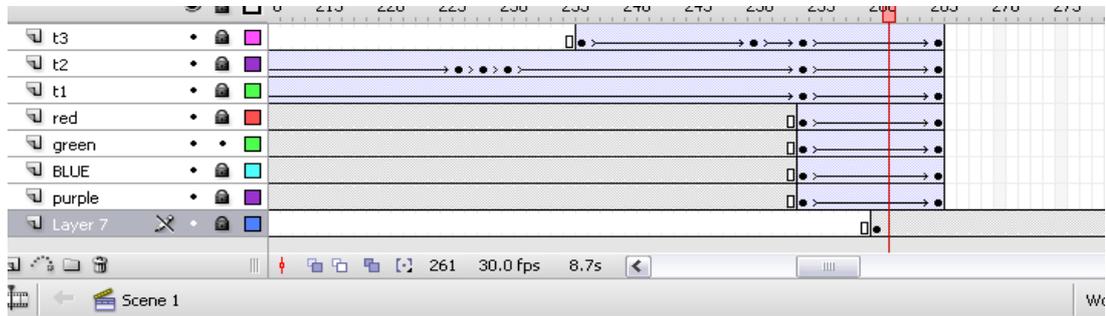
Gambar 4.54 *Tracing tulisan*

- 16) Objek tulisan yang telah di beri warna kemudian di masukan kedalam animasi dan di beri *motion tween*, lalu di gerakan dari luar *stage* kedalam *stage* dengan durasi yang cepat untuk memunculkannya ke dalam animasi.



Gambar 4.55 Menggerakkan objek tulisan

17) Pergantian animasi ke gambar diam



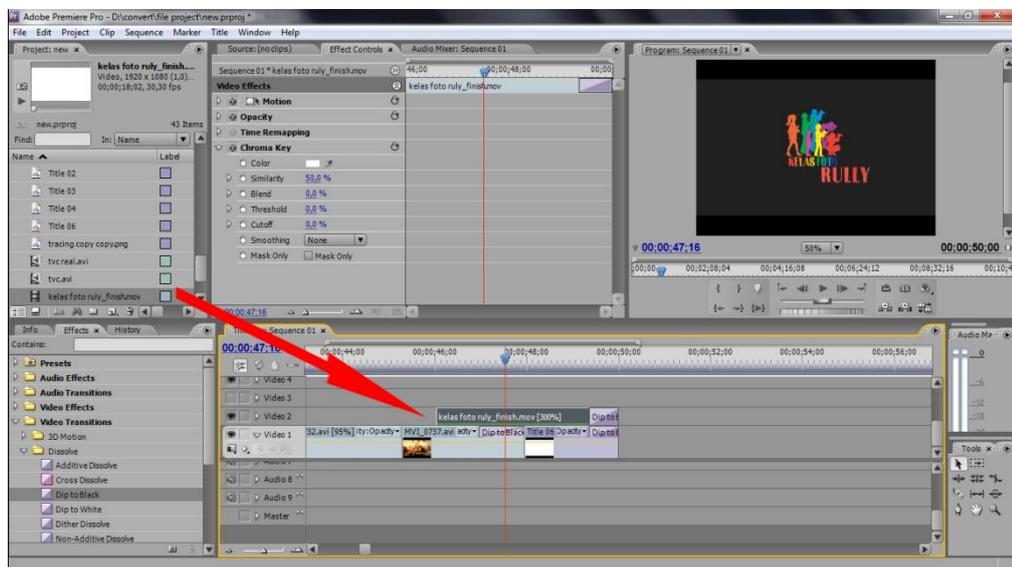
Gambar 4.56 Pergantian animasi ke gambar diam

Setelah seluruh bagian animasi dibuat dan berhasil di jalankan, langkah selanjutnya adalah mengubah animasi bergerak ke gambar diam atau gambar dasarnya. Caranya adalah dengan memberi dua *keyframe* akhir pada akhir animasi karakter sampai tulisan dan pada *key frame* terakhir diberi efek *fading* atau transparansi sampai 0% dimana begitu gambar-gambar tersebut menghilang langsung digantikan dengan gambar diam atau gambar sumber pada *keyframe* selanjutnya di layer baru.

Kemudian dilanjutkan dengan proses memasukan animasi ke dalam video dan slogan kelas foto rully dibagian akhir TVC, berikut ini adalah tahap-tahap memasukan animasi logo dan slogan Kelas Foto Rully :

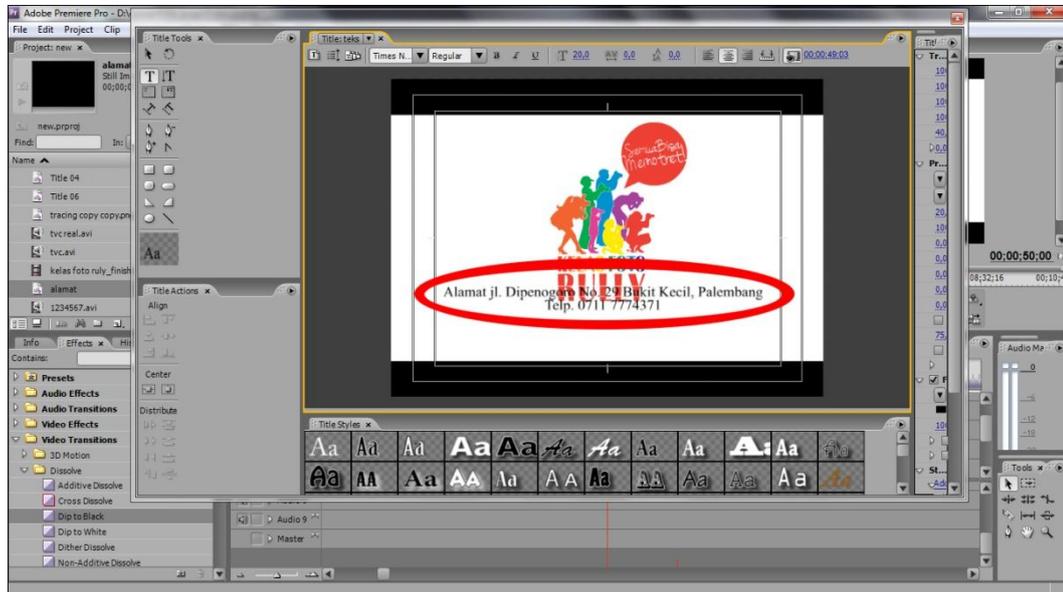
18) Menambahkan animasi logo kelas foto rully.

Drag atau geser layer animasi logo ke *track* video, kemudian di akhir animasi logo ditambahkan efek video transisi, *dissolve* lalu *dip to black*, kemudian klik dan geser ke animasi logo pada video *track*.



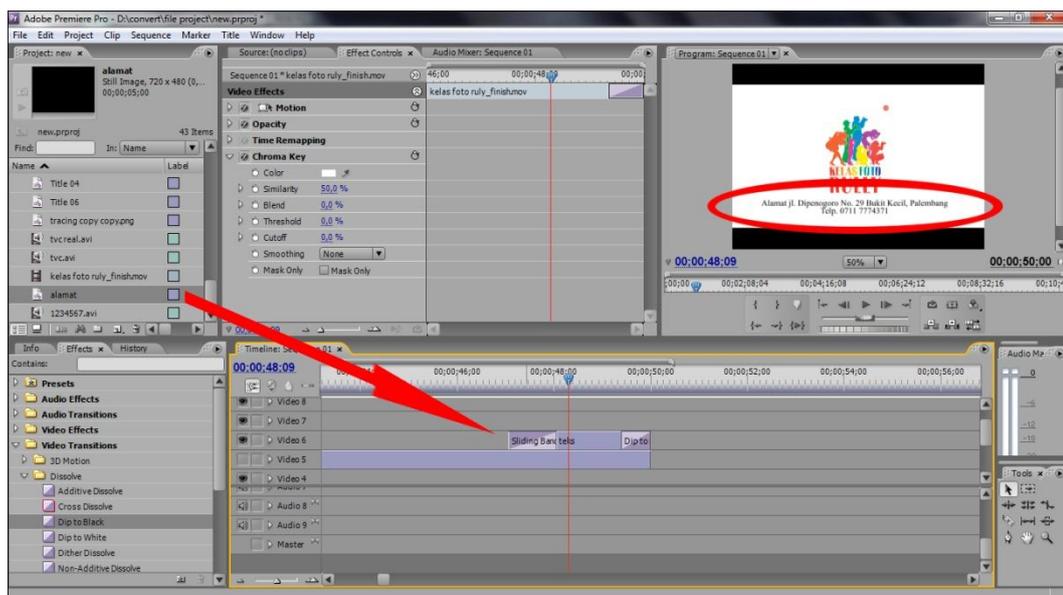
Gambar 4.57 Menambahkan Animasi Logo Kelas Foto Rully.

- 19) Menambahkan teks untuk alamat, klik kanan sembarang pada layer, *new item* kemudian *title*.



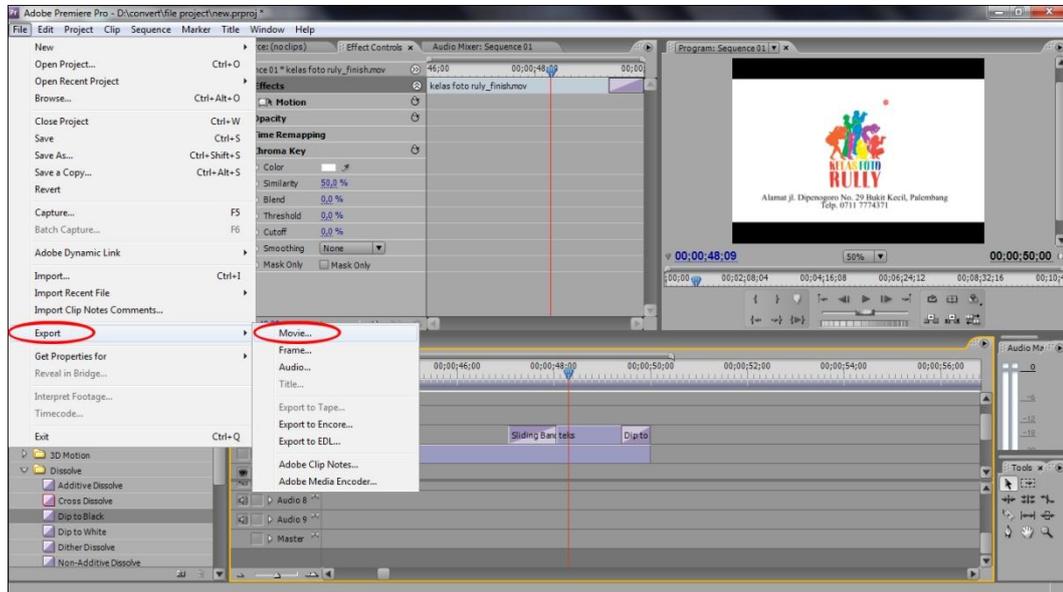
Gambar 4.58 Menambahkan teks untuk alamat.

- 20) Geser teks alamat ke dalam *track* video, dan pada awal dan akhir teks diberi efek video transitions *sliding bands* dan *dip to black*.



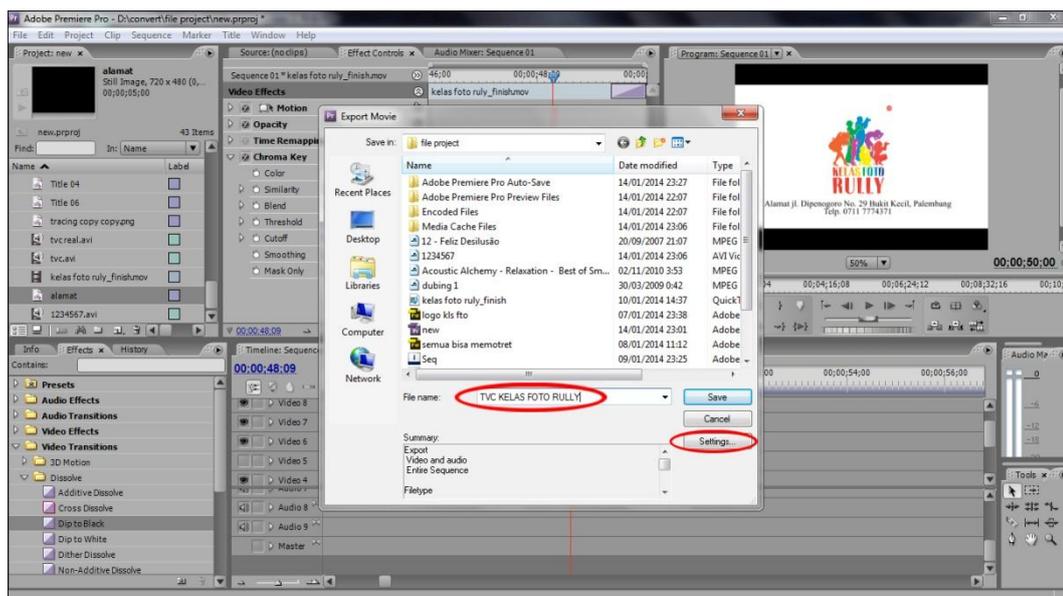
Gambar 4.59 Menambahkan teks alamat ke track video.

21) Setelah semua video selesai di edit kemudian *merendering* video dengan klik *file, export, movie*.



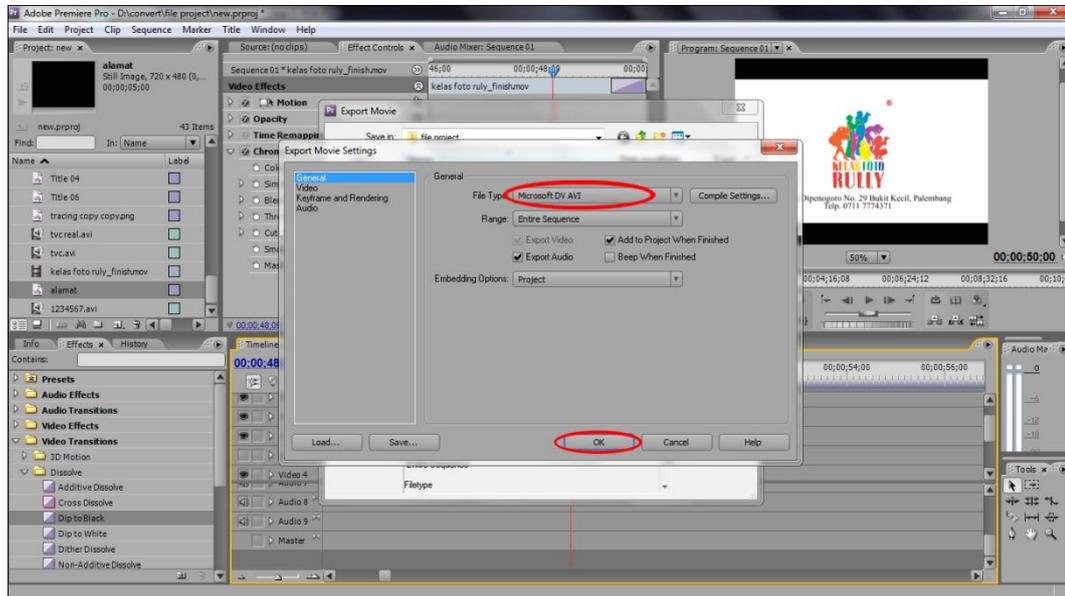
Gambar 4.60 Video yang akan di *render*

22) Pada *file name*, tambahkan nama untuk sebuah video yang akan di *render* kemudian klik *settings*.



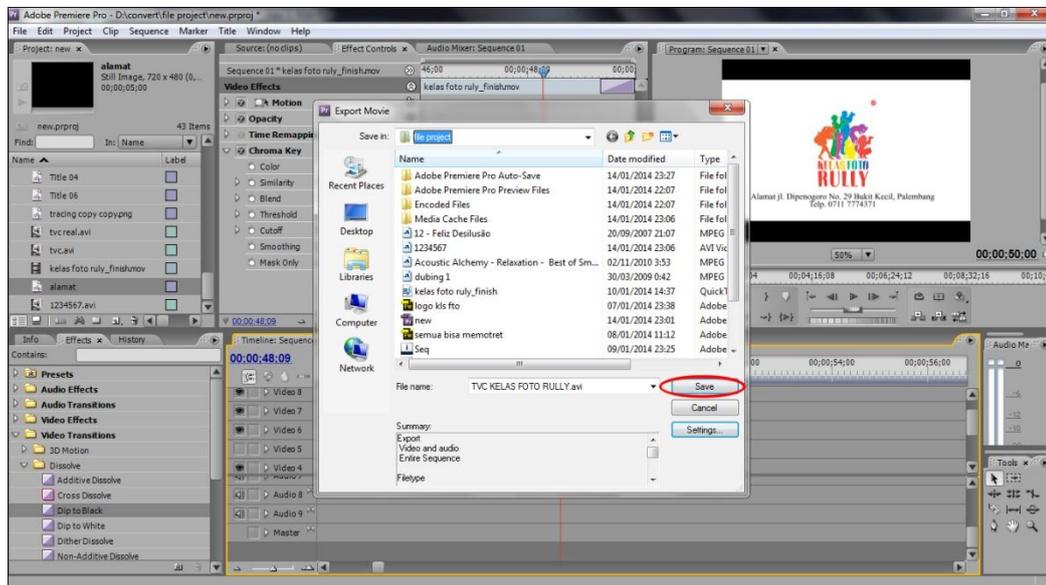
Gambar 4.61 Menambahkan nama sebuah video

23) Ubah file type klik *microsoft DV AVI* dan klik OK



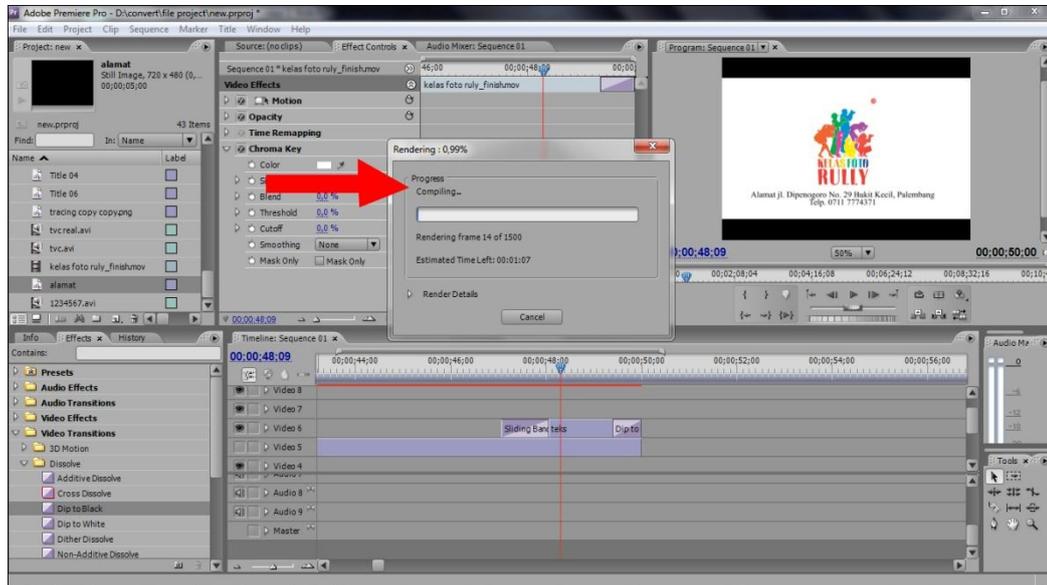
Gambar 4.62 Perubahan *file type*.

24) Klik *save*



Gambar 4.63 *Save*.

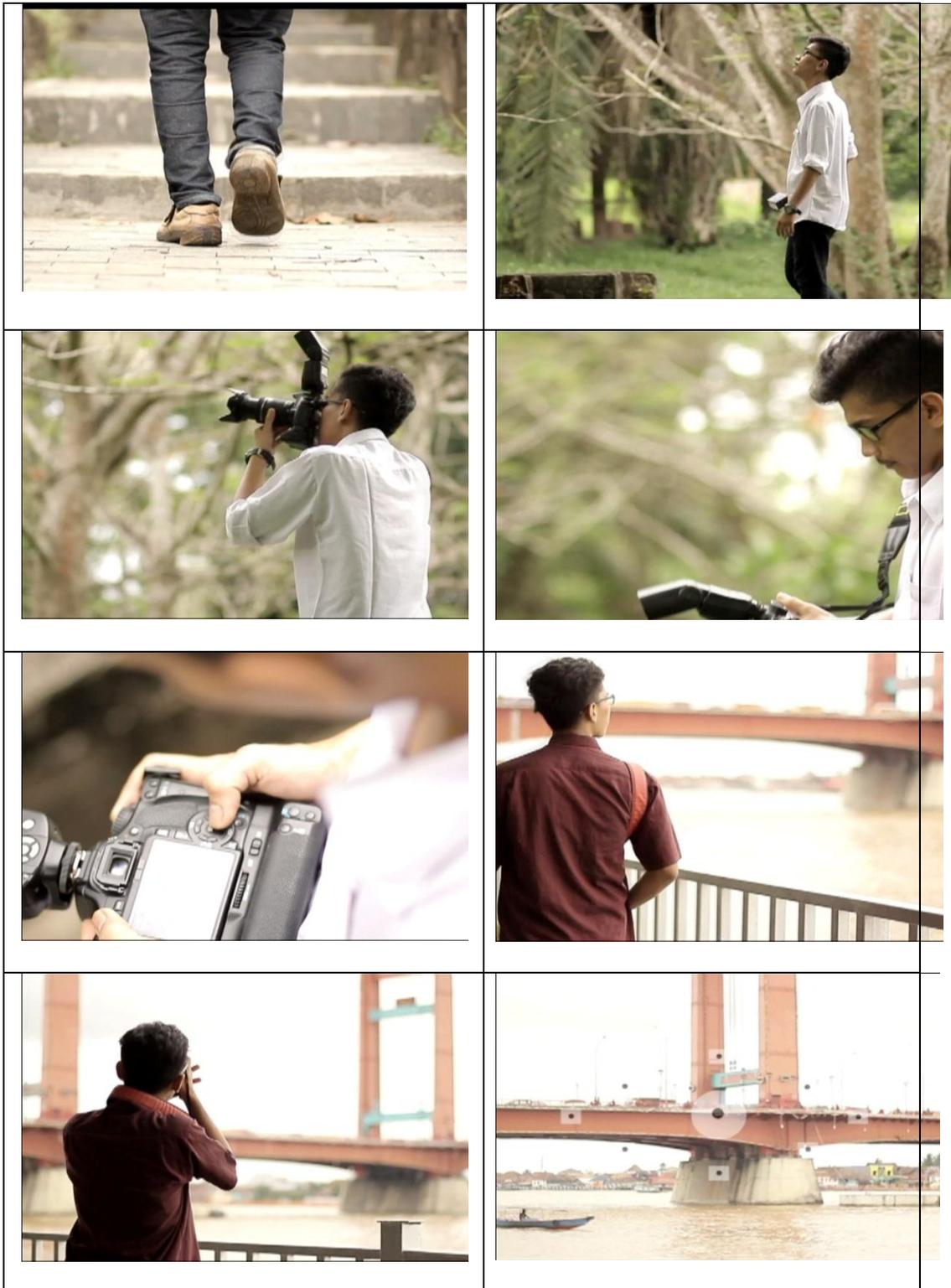
25) Tunggu *rendering* sampai selesai.



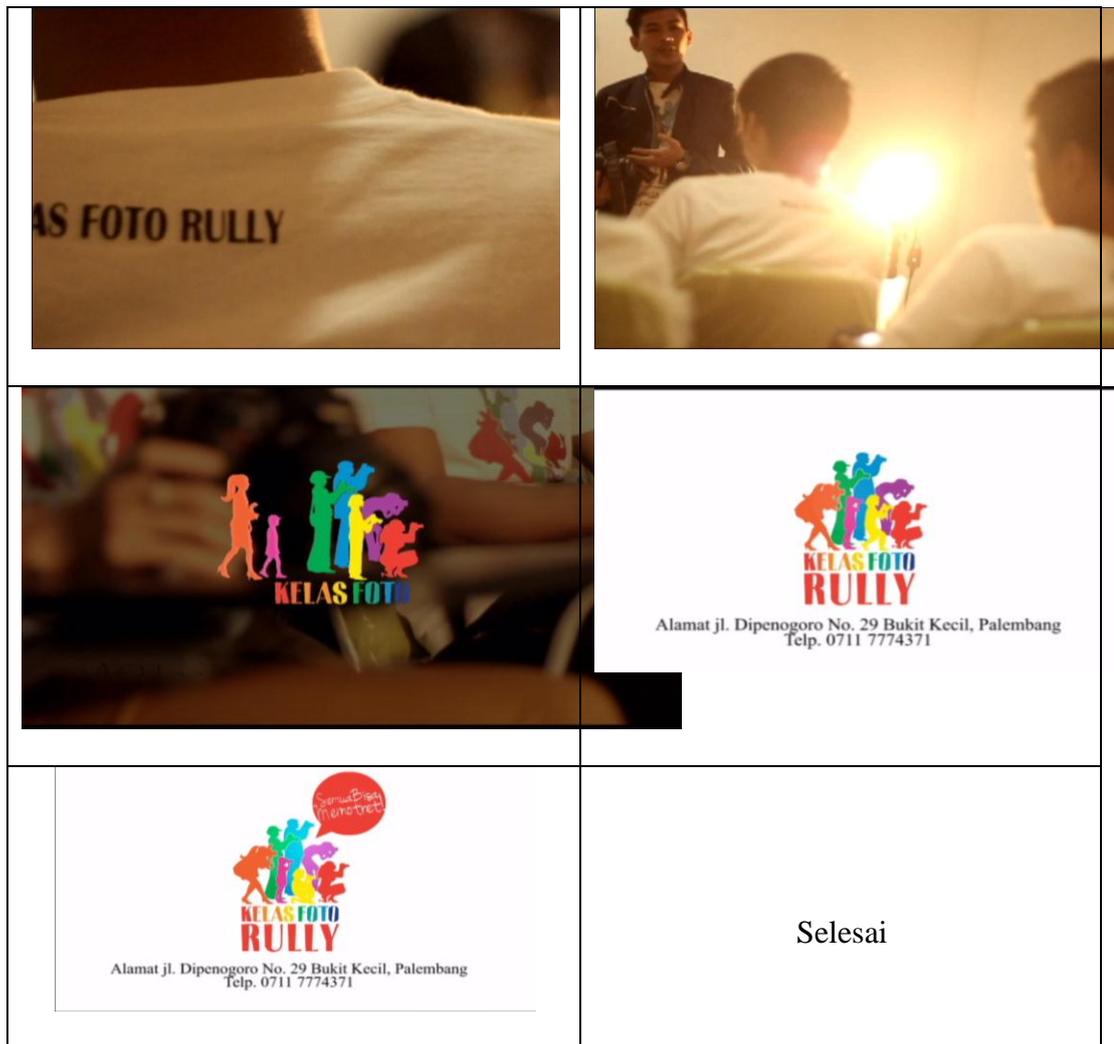
Gambar 4.64 Proses *rendering*.

4.3. Hasil Akhir

Berikut ini adalah hasil dari pembuatan TVC Kelas Foto Rully.







Gambar 4.65 Hasil akhir

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Selama melakukan penelitian pada bimbingan belajar Kelas Foto Rully dan setelah menganalisis informasi yang telah ada, maka penulis dapat menyampaikan beberapa hal sebagai kesimpulan, yaitu diantaranya :

1. Perancangan Televisi video commercial bertujuan untuk meningkatkan mutu pelayanan Kelas Foto Rully.
2. Perancangan iklan dikembangkan dalam bentuk visual multimedia video.

5.2 Saran

Setelah melakukan penelitian pada Bimbingan Belajar Kelas Foto Rully. dengan melihat kekurangan maka penulis mencoba memberikan saran, diantaranya :

1. Pengembangan iklan pada media visual sangat lah penting untuk kemajuan perusahaan, terlebih untuk meningkatkan mutu pelayanan serta meningkatkan kualitas sebuah perusahaan.
2. Dengan adanya TVC semoga bisa menjadi tolak ukur perusahaan agar bisa berkembang dikemudian hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhit, 2009. Motion Graphic [online]
http://adhietologyxnote.blogspot.com/2009/12/apa-itu-motion-graphic_21.html akses: 26/10/2013.
- Andi, 2013. Adobe Premiere CS6. Erlangga. Yogyakarta.
- Badjuri, 2010. Jurnalistik Televisi. Graha Ilmu. Indonesia.
- Febianty, 2000. dalam Prawiraamidjaya (2008) [online]
http://justseenthink.blogspot.com/2010/11/teori-periklanan_13.html akses: 26/10/2013.
- Fitriani, 2011. Manfaat multimedia dalam Suyanto 2003 [online]
<http://fitriani-smk.blogspot.com/2011/09/manfaat-multimedia.html> akses: 25/02/2014.
- Hofstetter, 2001. Multimedia Literacy. Irwin Professional. English.
- M.Suyanto, 2003. Multimedia Alat Meningkatkan Keunggulan Bersaing. Andi Offset. Yogyakarta.
- Ilham Zoebazary, 2010. TVC atau *Television Commercial* [online]
<http://videomaker79.blogspot.com/2012/06/commercial-iklan-tvc.html>
akses: 25/02/2014.
- Sayadi elfa, 2013. Periklanan [online]
<http://achmadsayadielfa.blogspot.com/2013/04/normal-0-false-false-false-en-us-x-none.html> akses: 26/10/2013.
- Satria, 2005. Komponen Multimedia dalam Hofstetter 2001 [online]
http://www.satriamultimedia.com/artikel_apa_itu_multimedia.html akses: 25/02/2014.
- Suyanto, 2001. Manfaat Multimedia dalam fitriani 2011 [online]
smk.blogspot.com/2011/09/manfaat-multimedia.html akses: 26/10/2013.
- Suhandang, 2005. Periklanan Manajemen, Kiat dan Strategi. Nuansa Cendekia. Bandung.
- Pranata, 2007. Multimedia dalam Hofstetter 2007 [online]
http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/603/jbptunikompp-gdl-widiherdia-30142-9-unikom_w-i.pdf akses: 25/02/2014.