

**PERANCANGAN IKLAN TELEVISI WISATA PANTAI  
GUNUNGKIDUL DENGAN MENGGUNAKAN VIDEO  
LIVE SHOOTING DAN TEKNOLOGI 2-DIMENSI  
UNTUK DINAS PARIWISATA  
GUNUNGKIDUL**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Damar Syaifuddin**

**10.11.3702**

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

**PERANCANGAN IKLAN TELEVISI WISATA PANTAI  
GUNUNGKIDUL DENGAN MENGGUNAKAN VIDEO  
LIVE SHOOTING DAN TEKNOLOGI 2-DIMENSI  
UNTUK DINAS PARIWISATA  
GUNUNGKIDUL**

**SKRIPSI**

**Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana SI  
pada jurusan Teknik Informatika**



disusun oleh

**Damar Syaifuddin**

**10.11.3702**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN IKLAN TELEVISI WISATA PANTAI DI  
GUNUNGKIDUL DENGAN MENGGUNAKAN VIDEO  
LIVE SHOOTING DAN TEKNOLOGI 2-DIMENSI  
UNTUK DINAS PARIWISATA  
GUNUNGKIDUL**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Damar Syaifuddin**

**10.11.3702**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 25 April 2015

**Dosen Pembimbing**



**Mei P Kurniawan, M.Kom**

**NIK. 190302187**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN IKLAN TELEVISI WISATA PANTAI DI  
GUNUNGGIDUL DENGAN MENGGUNAKAN VIDEO  
LIVE SHOOTING DAN TEKNOLOGI 2-DIMENSI  
UNTUK DINAS PARIWISATA  
GUNUNGGIDUL**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Damar Syaifuddin  
10.11.3702**

Telah diperthankan didepan Dewan Penguji  
Pada tanggal 25 April 2015

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

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

**Dhani Ariatmanto, M.Kom  
NIK. 190302197**

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 24 Agustus 2015

**KETUA SEMKAMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suyanto, MM  
NIK. 190302001**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan 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, 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.

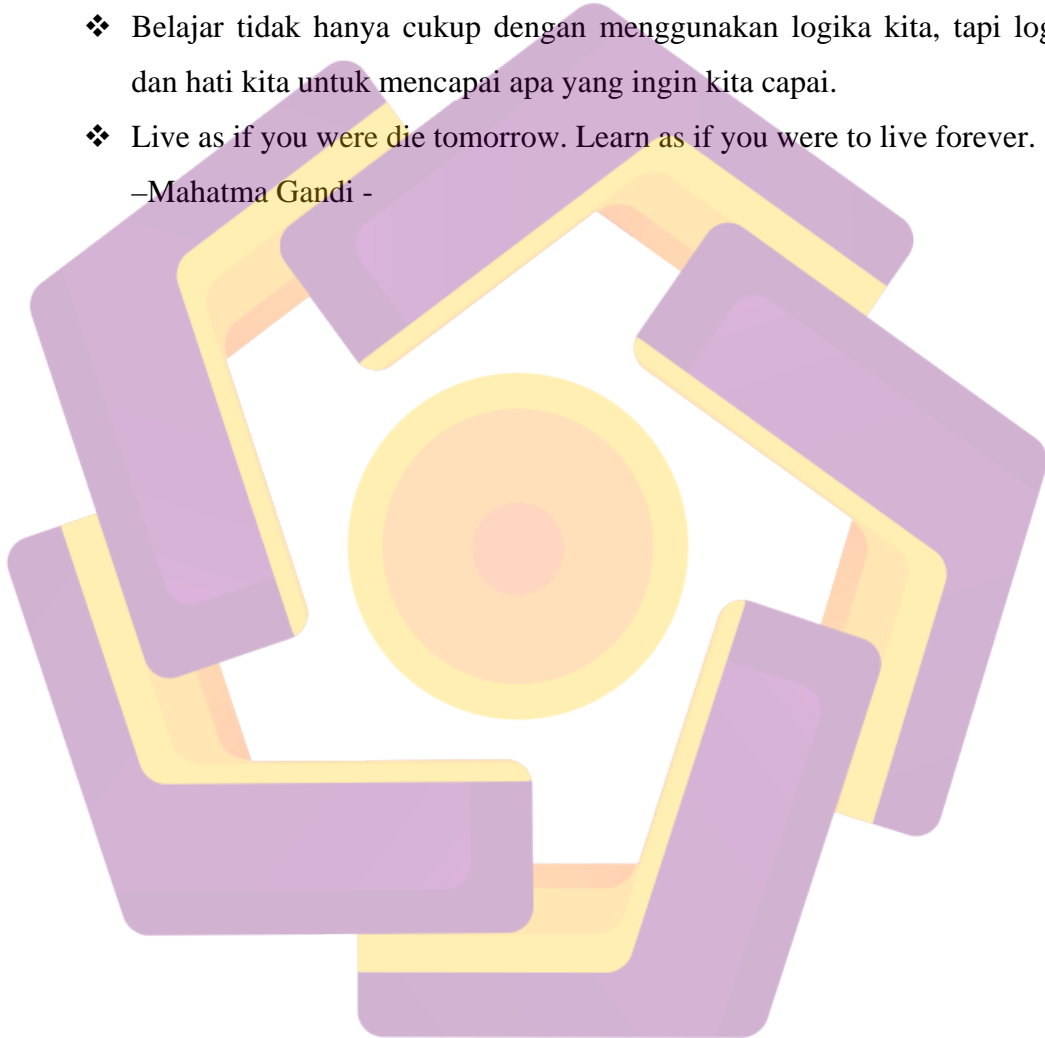
Yogyakarta, 10 Agustus 2015



Damar Syaifuddin  
10.11.3702

## MOTTO

- ❖ SEMANGAT !
- ❖ Mengambil pelajaran dalam pengalaman hidup kita, adalah salah satu cara untuk menjadikan kita pribadi yang lebih baik.
- ❖ Belajar tidak hanya cukup dengan menggunakan logika kita, tapi logika dan hati kita untuk mencapai apa yang ingin kita capai.
- ❖ Live as if you were die tomorrow. Learn as if you were to live forever.  
-Mahatma Gandi -



## PERSEMBAHAN

- ❖ Terimakasih untuk bapak ibu adik-adik dan semua teman yang telah mendukungku, Karunia padmawati S.Kom yang dengan sabar mendukung dan membantu sampai selesainya skripsi ini. Terimakasih !!!!!!!!!!!!!!!☺



## KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah, penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Dimana skripsi ini penulis sajikan dalam bentuk buku yang sederhana. Adapun judul penulisan skripsi, yang penulis ambil sebagai berikut “Perancangan Iklan Televisi Wisata Pantai Di Gunungkidul Dengan Menggunakan Video Live Shooting Dan Teknologi 2-Dimensi Untuk Dinas Pariwisata Gunungkidul”.

Tujuan penulisan skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan Strata-1 Jurusan Sistem Informasi STMIK “AMIKOM” Yogyakarta. Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil penelitian (eksperimen), observasi dan beberapa sumber literature yang mendukung penulisan ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih jauh sekali dari sempurna, untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan dimasa yang akan datang.

Akhir katasemoga skripsi ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi pada pembaca yang berminat pada umumnya

Yogyakarta, 10 Agustus 2015

Damar Syaifuddin  
10.11.3702



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI .....	xvi
ABSTRACT .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Metode Penelitian .....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
BAB II LANDASAN TEORI .....	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7

2.2	Pengertian Periklanan .....	7
2.3	Tujuan Periklanan.....	8
2.4	Jenis Iklan .....	8
2.4.1	Iklan Komersil dan Non-komersil.....	8
2.4.2	Iklan Corporate .....	9
2.4.3	Iklan Informatif.....	9
2.4.4	Iklan Persuasif.....	9
2.4.5	Iklan Peningat.....	9
2.4.6	Iklan Penambah Nilai.....	10
2.4.7	Iklan Bantuan Aktifitas Lain.....	10
2.5	Strategi Memproduksi Iklan Televisi .....	10
2.6	Pengertian Multimedia .....	11
2.7	Definisi Multimedia.....	12
2.8	Elemen-elemen Multimedia .....	13
2.8.1	Text .....	13
2.8.2	Grafis.....	13
2.8.3	Audio.....	14
2.8.4	Video.....	14
2.8.5	Animasi .....	14
2.9	Jenis-jenis Animasi.....	14
2.9.1	Animasi 2D .....	14
2.9.2	Stop Motion Animation .....	15
2.9.3	Computer Graphic Animation (3D).....	15

2.9.4 Animasi Sel .....	15
2.9.5 Animasi Frame .....	16
2.9.6 Animasi Sprite.....	16
2.9.7 Animasi Lintasan .....	16
2.9.8 Animasi Spline .....	16
2.9.9 Animasi Vektor .....	16
2.9.10 Animasi karkter.....	17
2.10 Perinsip Animasi.....	17
2.11 Teknik Videografi .....	18
2.11.1 Framing (Bidang Pandang).....	18
2.11.2 Gerakan Kamera dan Lensa.....	20
2.11.3 Kamera Angel.....	20
2.12 Konsep Dasar Video .....	21
2.12.1 Standar Video Broadcast .....	21
2.13 Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	24
2.13.1 Adobe photoshop.....	24
2.13.2 Adobe After Effect .....	25
2.13.3 Vegas Pro 10.0.....	25
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>	<b>27</b>
3.1 Visi dan Misi Dinas Pariwisata Kabupaten Gunungkidul .....	27
3.2 Tahapan Masalah .....	29
3.2.1 Analisis Masalah .....	29
3.2.2 Identifikasi Masalah .....	29

3.2.3	Evaluasi Masalah .....	30
3.2.4	Analisis SWOT .....	31
3.3	Analisis Kebutuhan Iklan.....	34
3.3.1	Kebutuhan Perangkat Keras .....	34
3.3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak .....	35
3.3.3	Sumber Daya Manusia .....	35
3.3.4	Data Penayangan Iklan di RBTv .....	36
3.4	Analisis Merancang iklan.....	37
3.4.1	Starategi Menetapkan Sasaran .....	37
3.4.1.1	Karakteristik Pengunjung .....	37
3.4.1.2	Segmentasi Umur Promosi .....	37
3.4.2	Strategi Pembidikan Pasar dan Penetapan Posisi.....	38
3.4.2.1	Segmen Yang Tidak Membeda-bedakan .....	38
3.4.2.2	Penentuan Posisi Menurut Manfaat.....	38
3.4.2.3	Strategi Mencari Potensi Yang Disarankan.....	39
3.4.3	Strategi Merancang Daya Trik Pesan.....	40
3.4.3.1	Daya Tarik pesan.....	40
3.4.3.2	Perancangan Iklan .....	40
3.5	Perancangan .....	40
3.5.1	Pra Produksi.....	41
3.5.1.1	Perancangan Ide.....	41
3.5.1.2	Perancangan Konsep.....	41
3.5.1.3	Perancangan Naskah.....	42

3.5.1.4 Perancangan Storyboard .....	46
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>51</b>
4.1. Implementasi .....	51
4.2. Tahap Produksi .....	51
4.2.1 Proses Pengambilan Gambar Gerak (Video Shooting).....	51
4.2.2 Cahaya (Lighting) .....	52
4.3. Pasca Produksi .....	52
4.3.1 Tahap Editing Menggunakan Photoshop .....	52
4.3.2 Tahap Editing Menggunakan After effect.....	56
4.3.2.1 Coloring .....	56
4.3.2.2 Menggabungkan Green Screen dan Animasi 2D .....	57
4.3.3 Tahap Editing Menggunakan Vegas Pro 10.0.....	62
4.3.4 Review Testing.....	65
4.3.5 Hasil Akhir Editing .....	66
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>73</b>
5.1 Kesimpulan .....	73
5.2 Saran.....	73
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>75</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>76</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Naskah.....	42
Tabel 4.1 Review Testing .....	65



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Adobe Photoshop CS6 .....	24
Gambar 2.2 Tampilan Adobe After Effect.....	26
Gambar 2.3 Tampilan Vegas Pro 10.0.....	53
Gambar 4.1 Tampilan Membuat New Project pada Photoshop.....	54
Gambar 4.2 Editing Photo.....	54
Gambar 4.3 Tampilan Menu Layer .....	55
Gambar 4.4 Tampilan Marge layer .....	55
Gambar 4.5 Tampilan save .....	55
Gambar 4.6 Proses Coloring Video .....	56
Gambar 4.7 Proses Coloring Video .....	57
Gambar 4.8 Tampilan Render .....	57
Gambar 4.9 Tampilan Import file .....	58
Gambar 4.10 Proses Editing Video.....	58
Gambar 4.11 Proses Editing Greenscreen .....	59
Gambar 4.12 Tampilan Keylight.....	60
Gambar 4.13 Tampilan Track Motion .....	60
Gambar 4.14 Tampilan Editing Tracking Motion.....	61
Gambar 4.15 Tampilan Motion Target .....	61
Gambar 4.16 Tampilan Menu Analyze forward .....	62
Gambar 4.17 Tampilan Proses Render.....	62
Gambar 4.18 Tampilan New Project.....	63

Gambar 4.19 Tampilan Editing Video .....	64
Gambar 4.20 Tampilan Menu Transitions .....	64
Gambar 4.21 Tampilan Rendering Video .....	65
Gambar 4.22 Editing 1 .....	67
Gambar 4.23 Editing 2 .....	67
Gambar 4.24 Editing 3 .....	68
Gambar 4.25 Editing 4 .....	68
Gambar 4.26 Editing 5 .....	69
Gambar 4.27 Editing 6 .....	69
Gambar 4.28 Editing 7 .....	70
Gambar 4.29 Editing 8 .....	70
Gambar 4.30 Editing 9 .....	71
Gambar 4.31 Editing 10 .....	71
Gambar 4.32 Editing 11 .....	72
Gambar 4.33 Editing 12 .....	72



## INTISARI

Teknologi informasi berbasis-TV adalah salah satu sarana yang banyak diminati saat ini, banyak orang yang memilih alat ini untuk menginformasikan sesuatu, karena dianggap lebih praktis, cepat dan efisien. Iklan tv dianggap mampu menutupi keterbatasan Radio dan iklan cetak dalam melayani kebutuhan manusia, apakah itu hiburan, informasi, dan pendidikan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan desain yang lebih baik dalam hal iklan pariwisata pantai Gunungkidul. Desain iklan TV ini terdiri dari beberapa unsur, yaitu teks, gambar, audio, video dan animasi yang diolah menggunakan software Adobe Photoshop CS6, mengedit video menggunakan Adobe Premiere Pro CS6, sedangkan animasi yang dibuat dengan Adobe After Effects CS6.

Hasil analisis Perancangan Iklan Televisi Wisata Pantai di Gunungkidul Dengan Menggunakan Video Live Shooting dan Teknologi 2-Dimensi untuk Dinas Pariwisata Gunungkidul dapat memberikan informasi kepada wisatawan yang ingin berlibur, sehingga diharapkan akan dapat meningkatkan sektor pariwisata di Gunungkidul.

**Kata Kunci:** TV Advertising, Adobe Photoshop, Adobe Premiere Pro, Adobe AfterEffects

## ABSTRACT

*TV-Based information technology is one of the means are much in demand today, many people are choosing this tool to inform something, because it was considered more practical, quick and efficient. TV ads are considered able to cover the limitations of radio and print ads in serving human needs, whether it is entertainment, information, and education.*

*The purpose of this study was to develop a better design in terms of tourism advertising Gunungkidul coast. TV advertising design consists of several elements, namely text, images, audio, video and animations are processed using Adobe Photoshop CS6 software, video editing using Adobe Premiere Pro CS6, while the animations created with Adobe After Effects CS6.*

*Television Advertising design analysis results in Gunungkidul Beach Tourism Using Live Video Shooting and 2-Dimensional Technology to Gunungkidul Tourism Office can provide information to tourists who want a vacation, so it is expected to boost the tourism sector in Gunungkidul*

**Keyword:** *TV Advertising, Adobe Photoshop, Adobe Premiere Pro, AdobeAfterEffects*