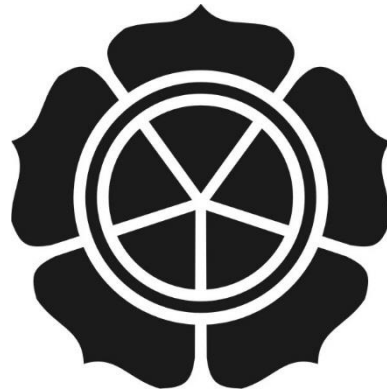


**PERANCANGAN PERIKLANAN TELEVISI UNTUK
MUSEUM AFFANDI YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh
Eva Fitriyana
12.12.6562

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

**PERANCANGAN PERIKLANAN TELEVISI UNTUK
MUSEUM AFFANDI YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



disusun oleh
Eva Fitriyana
12.12.6562

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN IKLAN TELEVISI UNTUK MUSEUM AFFANDI
YOGYAKARTA**

yang disusun oleh

Eva Fitriyana

12.12.6562

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 4 Maret 2016

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN PERIKLANAN TELEVISI UNTUK
MUSEUM AFFANDI YOGYAKARTA**

yang disusun oleh

Eva Fitriyana

12.12.6562

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 3 Maret 2016

Susunan Dewan Penguji


Nama Penguji

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

Hastari Utama, M.Cs
NIK. 190302230

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 11 Maret 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 07 Maret 2016



Eva Fitriyana
NIM. 12.12.6562

MOTTO

*Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah
(Thomas Alva Edison)*

*Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan.
Karena itu bila kamu sudah selesai (mengerjakan yang lain).
Dan berharaplah kepada Tuhanmu
(Q.S Al Insyirah 6-8)*

Karena apa yang kita kerjakan pasti menuai hasil dan seberapa besar hasilnya itu semua tergantung pada usaha kita sendiri

PERSEMBAHAN

Allhamdulillahirobil' alamin puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan inayahNya kepada penulis. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya dan tepat waktu. Skripsi ini kupersembahkan teruntuk:

- *Ketiga Matahariku yaitu Orangtuaku Bapak Sunyoto dan Ibu Zaenab dan Adek Ifan Rizki Saputra yang selama ini selalu mendoakan ku, mendukungku , memberi support sehingga aku dapat menyelesaikan study S1 saat ini. Dan beribu terimakasih atas kasih sayangmu yang tak henti hentinya semoga kalian selalu dan selalu dilindungi Allah SWT.*

KATA PENGANTAR

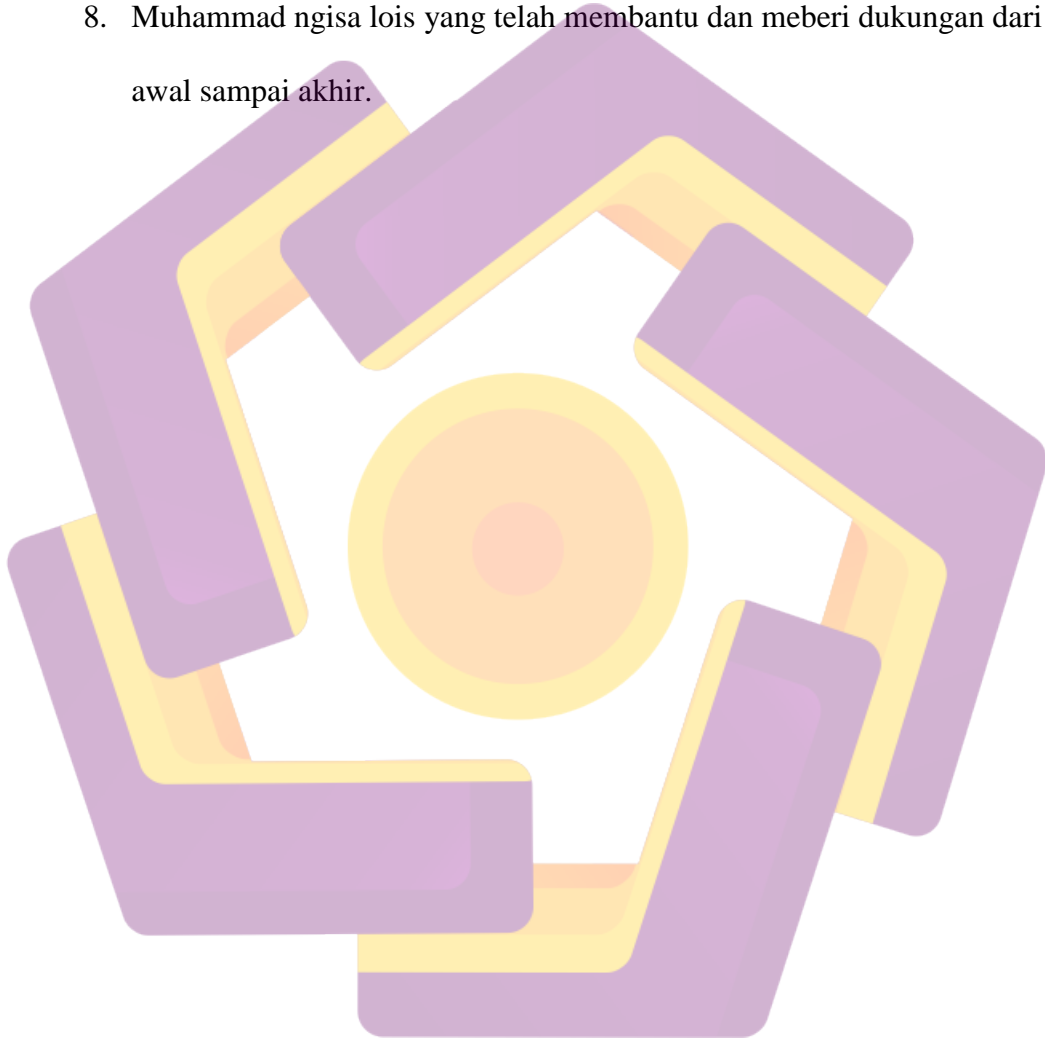
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirobil'alamin. Puji syukur terpanjat kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga skripsi berjudul **“PEMBUATAN APLIKASI ALAT MUSIK DAERAH DI INDONESIA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID SKRIPSI”** dapat terselesaikan dengan baik, lancar dan tepat waktu. Salawat serta salam semoga tetap dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat-sahabatnya.

Skripsi ini disusun sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer. Keberhasilan dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, terima kasih penulis ucapkan kepada :

1. Bapak Prof.M. Suyanto MM. Selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “ AMIKOM” Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.SI, MT selaku Ketua Jurusan S1 Sistem Informasi
3. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom. Selaku dosen pembimbing
4. Segenap staff dan dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya selama perkuliahan serta semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.
5. Kedua orang tua penulis, beserta keluarga besar yang selalu mendoakan dan mendukung penulis.

6. Teman-teman penulis, yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu serta mendukung dalam penyusunan skripsi ini.
7. Mbak wiwi yang telah memberi dukungan yang selalu memotivasi dan memberi semangat yang tiada hentinya dalam pengerjaan skripsi ini.
8. Muhammad ngisa lois yang telah membantu dan meberi dukungan dari awal sampai akhir.

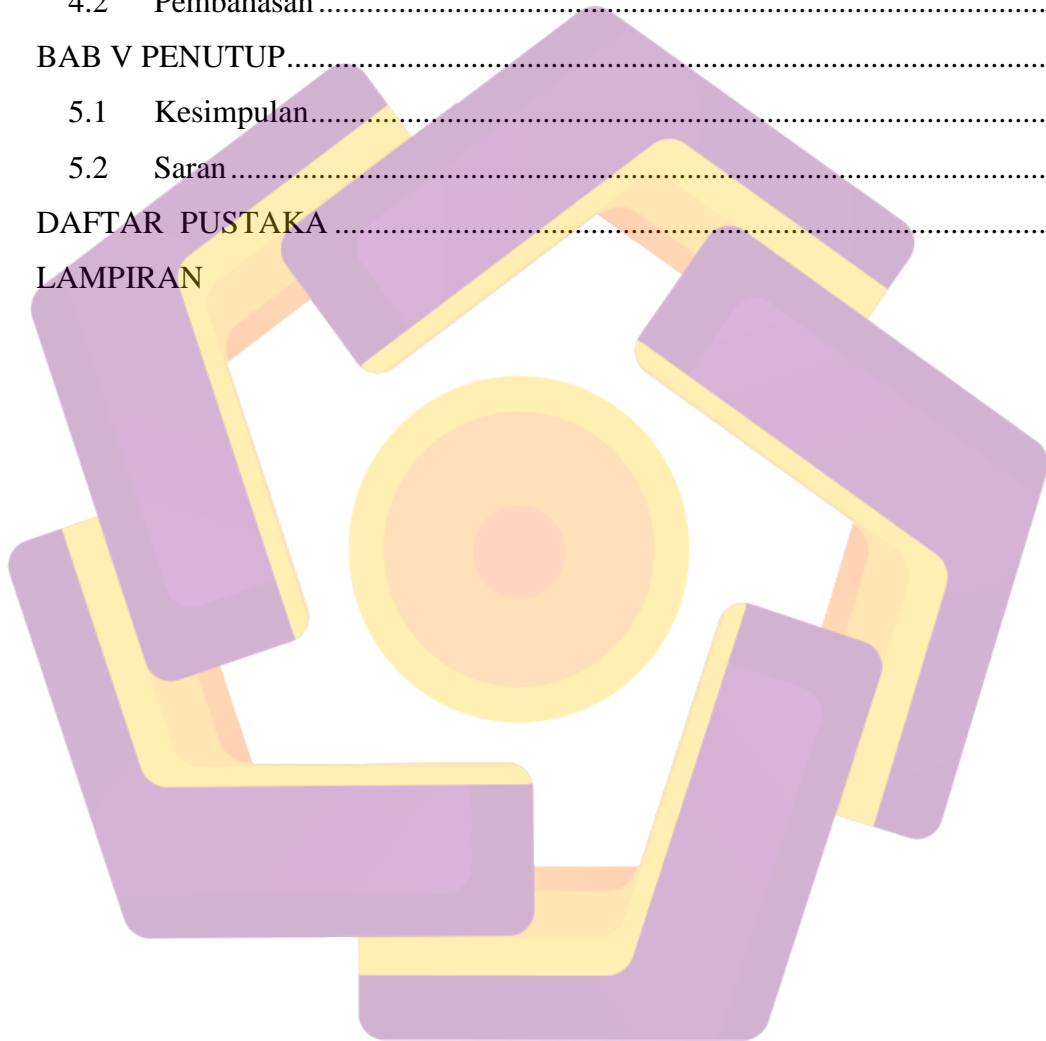


DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.4.1 Maksud Penelitian ini adalah:	3
1.4.2 Tujuan Penelitian adalah:.....	4
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.1.1 Persamaan	7
2.1.2 Perbedaan	7
2.1.3 Persamaan	8
2.1.4 Perbedaan	8
2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	9
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	9

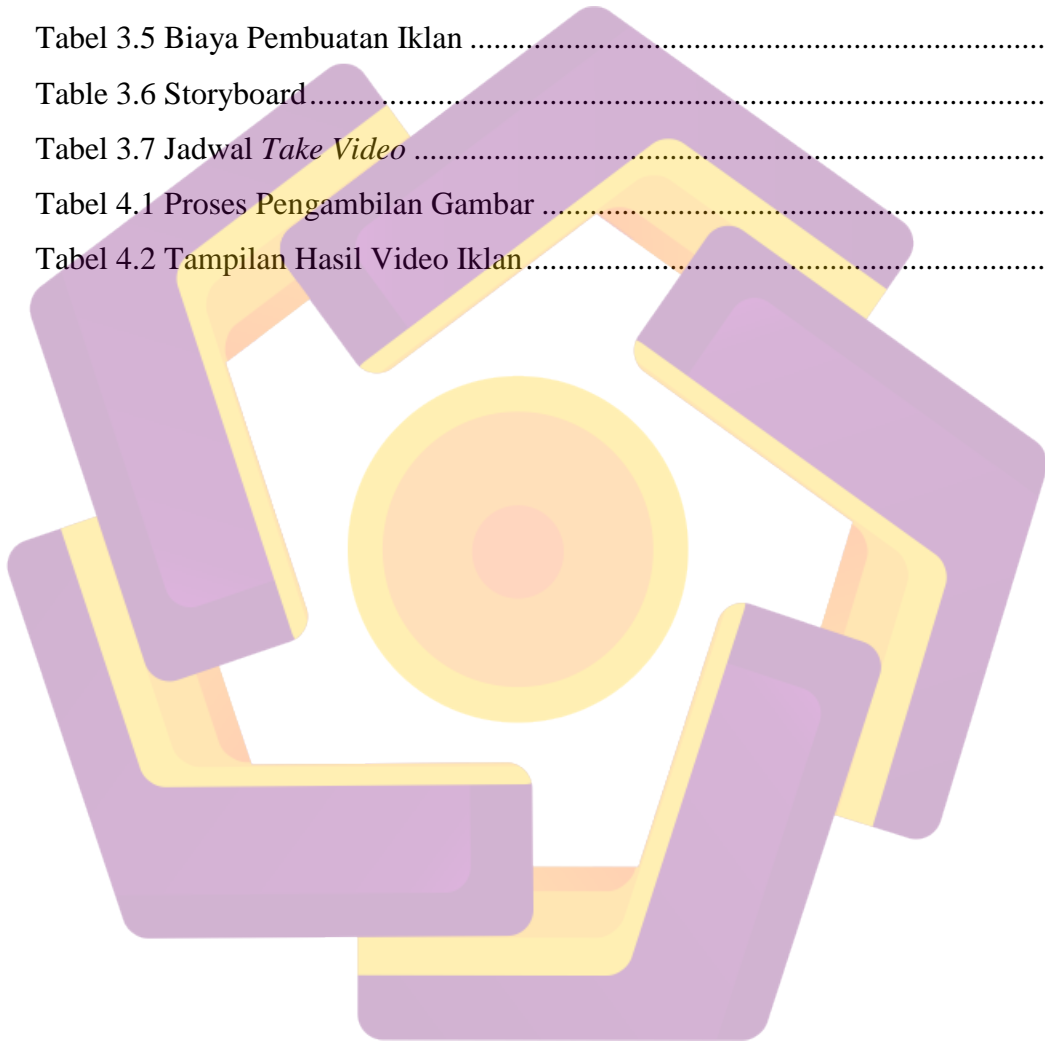
2.2.2	Objek-objek Multimedia	10
2.2.2.1	Teks.....	10
2.2.2.2	<i>Audio</i>	10
2.2.2.3	<i>Video</i>	10
2.2.2.4	Animasi.....	11
2.2.2.5	Motion Graphic	11
2.2.2.6	Grafis.....	11
2.3	Konsep Dasar Iklan	11
2.3.1	Pengertian Periklanan.....	11
2.3.2	Etika Periklanan	12
2.3.3	Jenis-jenis Iklan.....	12
2.3.4	Tujuan Iklan	14
2.3.5	Strategi Merancang Iklan	17
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		27
3.1	Tinjauan Umum Perusahaan	27
3.1.1	Gambaran Umum Museum Affandi	27
3.1.2	Visi dan Misi Museum Affandi	28
3.1.3	Logo Museum Affandi.....	29
3.1.4	Manajemen Lembaga.....	30
3.2	Analisis.....	31
3.2.1	Analisis Kebutuhan Iklan.....	31
3.2.2	Analisis Kebutuhan Fungsional	31
3.2.3	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	31
3.2.4	Studi Kelayakan	35
3.2.5	Biaya dan Manfaat Pembuatan Iklan	36
3.2.6	Media Iklan	37
3.3	Perancangan video Iklan	37
3.3.1	Perancangan video Iklan	37
3.3.2	Pengumpulan Data	38
3.3.3	Rancangan Naskah Iklan.....	38
3.3.4	Rancangan Storyboard	39

3.3.5	Jadwal Take Video	42
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	43
4.1	Implementasi	43
4.1.1	Tahap Produksi	43
4.1.2	Tahap Pascaproduksi.....	53
4.2	Pembahasan	68
BAB V	PENUTUP.....	70
5.1	Kesimpulan.....	70
5.2	Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA		73
LAMPIRAN		



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis Kebutuhan Software.....	32
Tabel 3.2 Analisis Kebutuhan Hardware	33
Table 3.3 Analisi Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	33
Tabel 3.4 Faktor Kelayakan	35
Tabel 3.5 Biaya Pembuatan Iklan	37
Table 3.6 Storyboard.....	39
Tabel 3.7 Jadwal <i>Take Video</i>	42
Tabel 4.1 Proses Pengambilan Gambar	49
Tabel 4.2 Tampilan Hasil Video Iklan.....	63



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Museum Affandi	27
Gambar 3.2 Museum Affandi	28
Gambar 3.3 logo Museum Affandi	29
Gambar 4.1 Kegiatan Implementasi.....	43
Gambar 4.2 Kamera Canon EOS 60D	44
Gambar 4.3 Kamera Sony A6000	45
Gambar 4.4 Kamera GoPro Hero4 Black	45
Gambar 4.5 Tripod	45
Gambar 4.6 Steadycam	46
Gambar 4.7 Lensa Canon EF 50mm 1:1.8 STM.....	46
Gambar 4.8 Lensa Sony Zeiss Vario-Tessar E 4/16-70 ZA OSS	47
Gambar 4.9 Drone 3DR Solo	47
Gambar 4.10 Survei tempat.....	48
Gambar 4.11 <i>Voice Recording</i> pada Iphone 4	53
Gambar 4.12 Manajemen File.....	54
Gambar 4.13 Manajemen file Material Motion Graphic	54
Gambar 4.14 Manajemen file video.....	55
Gambar 4.15 Manajemen file <i>storyboard</i>	55
Gambar 4.16 sequence setting.....	56
Gambar 4.17 Razol Tool	56
Gambar 4.18 Effect Controls <i>Warp Stabilizer</i>	57
Gambar 4.19 Nested Sequence	58
Gambar 4.20 <i>Coloring</i>	58
Gambar 4.21 noise reduction	59
Gambar 4.22 Pembuatan Gambar di CorelDraw X7	59
Gambar 4.23 Penganimasian Objek Grafis	62
Gambar 4.24 Penggabungan Video, Audio dan Animasi di <i>Adobe Premiere</i>	62
Gambar 4.25 Proses <i>Rendering</i>	63

INTISARI

Museum Affandi membutuhkan sebuah media promosi sebagai upaya peningkatan nilai penjualan agar lebih dikenal oleh masyarakat di luar Kota Jogja atau di daerah lain dengan harapan meningkatnya jumlah kunjungan wisata dan penjualan tempat wisata Museum Affandi melalui media promosi iklan televisi.

Perancangan media promosi iklan televisi museum Affandi ini menggunakan metode Alan Wurtzel dalam buku Darwanto yang dimodifikasi. Teknik dalam mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Dalam konsep perancangan, diciptakan model gaya desain kontemporer yang mendukung nilai jual museum affandi tanpa menghilangkan dan mengubah citra yang telah dibentuk sebelumnya. Perancangan iklan televisi yang menarik, serta aplikasi desain yang melambangkan keceriaan, kebersamaan dan kreatifitas diharapkan dapat meningkatkan citra positif museum Affandi. Sehingga mampu mempresentasikan suatu image museum yang baik. Proses perancangan iklan televisi museum Affandi menggunakan software Adobe After Effect dan Adobe Premiere.

Perancangan ini menghasilkan suatu produk berupa iklan televisi berdurasi 30 detik yang lebih mempresentasikan isi dan kegiatan dalam museum tersebut supaya lebih dikenal oleh masyarakat luas guna meningkatkan nilai penjualan museum. Hasil dari perancangan ini diharapkan dapat menjadi acuan atau tolak ukur dalam mengadakan perancangan iklan televisi, baik bagi mahasiswa, desainer pemula, pengajar, dan lain sebagainya.

Kata Kunci: Perancangan, video iklan televisi, Museum Affandi

ABSTRACT

Affandi Museum requires a media campaign as an effort to increase the value of sales to be more recognized by people outside the city of Yogyakarta or in other areas in the hope of increasing the number of tourist visits and sales sites Affandi Museum through the medium of television ad campaign.

Designing a media campaign television commercials Affandi museum is using the method in the book Darwanto Alan Wurtzel modified. Techniques of collecting data through observation, interviews, documentation, and angket. Dalam design concept, created models of contemporary design style that supports the sale value affandi museum without removing and changing the image that has been previously established. Designing an attractive television commercials, as well as application design that symbolizes joy, togetherness and creativity is expected to enhance the positive image of Affandi museum. Thus able to present a good image of museums. The process of designing television advertising Affandi museum use Adobe After Effects and Adobe Premiere.

This design results in a product in the form of television advertising over a duration of 30 seconds to present the content and activities of the museum in order to be recognized by the public in order to increase the resale value of the museum. The results of this design is expected to be a reference or benchmark in design to hold a television advertising, both for the student, novice designers, educators, and others.

Keyword: *design, video ads Television, Affandi Museum.*