

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TV WISATA ALAM DAN
CAGAR BUDAYA KABUPATEN MAGELANG JAWA TENGAH**

SKRIPSI



disusun oleh

Dhony Agung Prasetyo

11.12.5541

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TV WISATA ALAM DAN
CAGAR BUDAYA KABUPATEN MAGELANG JAWA TENGAH**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Dhony Agung Prasetyo

11.12.5541

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TV WISATA ALAM DAN CAGAR
BUDAYA KABUPATEN MAGELANG JAWA TENGAH**

yang disusun oleh

Dhony Agung Prasetyo

11.12.5541

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 Februari 2016

Dosen Pembimbing



Mei P Kurniawan, M. Kom

NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TV WISATA ALAM DAN
CAGAR BUDAYA KABUPATEN MAGELANG JAWA TENGAH**

yang disusun oleh

Dhony Agung Prasetyo

11.12.5541

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Januari 2016

Susunan Dewan Penguji

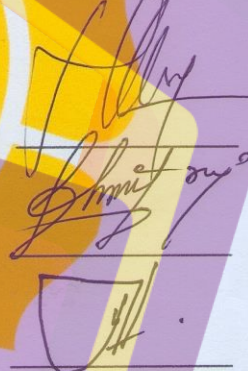
Nama Penguji

Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096

Dhani Ariatmanto, M.Kom.
NIK. 190302197

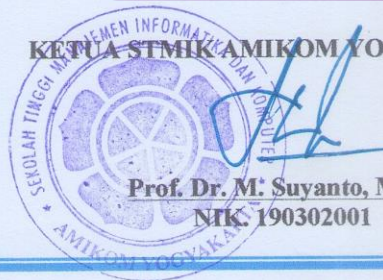
Mei P Kurniawan, M.Kom.
NIK. 190302187

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 27 Februari 2016

Meterai
Rp. 6.000

Dhony Agung Prasetyo

NIM. 11.12.5541

MOTTO

“Ada obsesi pasti ada jalan ”

“Bersakit – sakit dahulu bersenang – senang kemudian”

“Jika sesuatu yang kita hadapi itu melelahkan pasti ujungnya akan menyenangkan“

“Lakukan segala sesuatu dengan mencoba bukan mengeluh”

“Apapun rintangannya Hadapi saja, Keep Strong”

“Doa dan usaha itu lah yang membukan jalan keluar dari sesuatu yang kita hadapi”

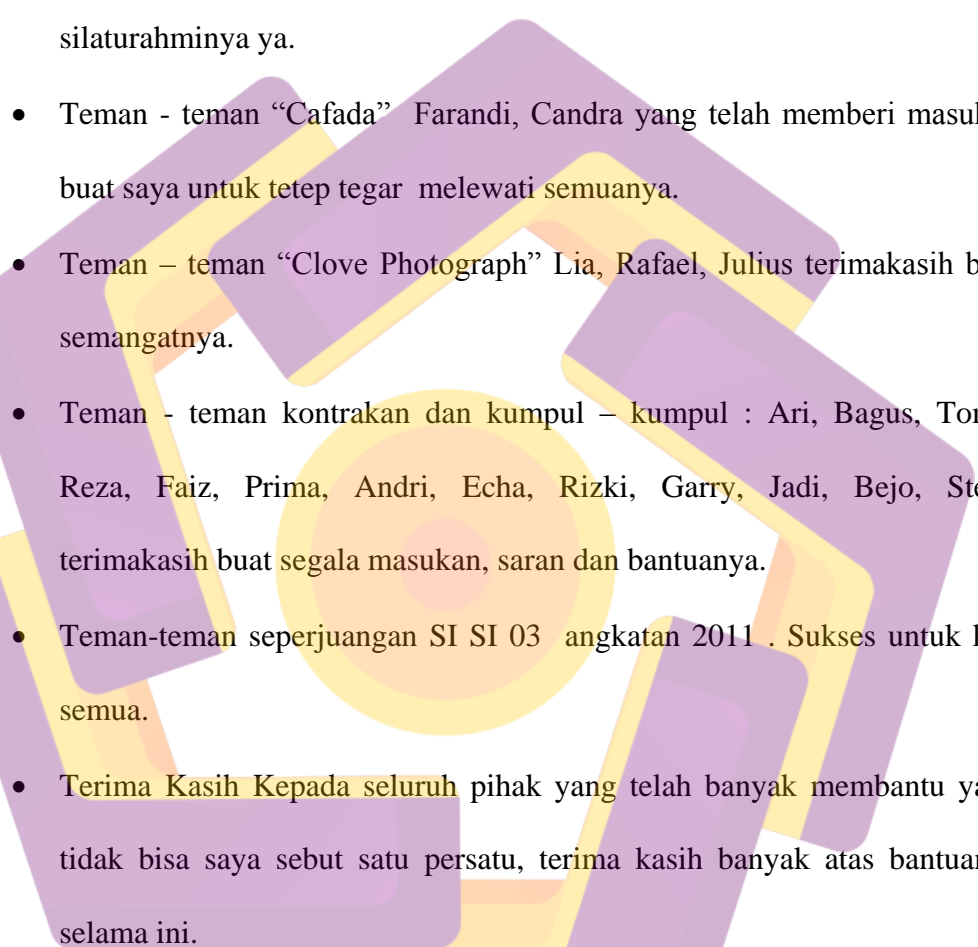
“bahagiakan kedua orang tua selagi bisa”

“Tetap sehat tetap kuat tetap semangat”

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT, Yang Maha Pengasih dan Penyayang yang telah memberikan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini penulis persembahkan untuk :

- Kedua orang tua saya yang telah mengajarkan saya dengan hal-hal yang baik serta memberikan doa dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
- Kedua Kakak Anggraeny Prasetyoningsih dan Alvianti Dwi Prasetyo yang selalu memberi masukan yang berguna bagi saya.
- Kampus Ungu, STMIK AMIKOM Yogyakarta, yang turut berperan aktif dalam kemajuan bangsa Indonesia.
- Dosen Pembimbing saya Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom yang telah mendampingi saya mulai dari awal bimbingan sampai pada proses pendadaran. Terima kasih atas semua saran, kritik dan masukan yang telah mengiringi saya pada saat bimbingan.
- Dosen Penguji Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom dan Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom yang telah memberi saya kritik, saran dan masukan disaat pendadaran semoga berguna buat saya di esok hari nanti.
- Terimakasih Kepada Ibu Kepala Dinas Pariwisata dan kebudayaan Kabupaten Magelang yang telah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian.

- 
- Kesayangan Lia Kusumaningrum terimakasih untuk dukunganya dan doanya ya, doa mu menyertaiku . ^^
 - Teman - Teman “Root Cinema Films” Faisal, Kevin, Bidayat, Rulli. Sudah Membantu melewati rintangan yang kejam ini, dan jangan lupa silaturahmiya ya.
 - Teman - teman “Cafada” Farandi, Candra yang telah memberi masukan buat saya untuk tetep tegar melewati semuanya.
 - Teman – teman “Clove Photograph” Lia, Rafael, Julius terimakasih buat semangatnya.
 - Teman - teman kontrakan dan kumpul – kumpul : Ari, Bagus, Tomo, Reza, Faiz, Prima, Andri, Echa, Rizki, Garry, Jadi, Bejo, Stevi, terimakasih buat segala masukan, saran dan bantuanya.
 - Teman-teman seperjuangan SI SI 03 angkatan 2011 . Sukses untuk kita semua.
 - Terima Kasih Kepada seluruh pihak yang telah banyak membantu yang tidak bisa saya sebut satu persatu, terima kasih banyak atas bantuanya selama ini.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas berkat, rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga penyusunan skripsi yang berjudul “PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TV WISATA ALAM DAN CAGAR BUDAYA KABUPATEN MAGELANG JAWA TENGAH” dapat selesai dengan baik.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa/mahasiswi STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata satu (S1) dan memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dalam menyusun laporan skripsi ini penyusun tidak lupa menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Drs. Bambang Sudaryanto, MM, selaku ketua jurusan S1 Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Mei P Kurniawan, M.kom, selaku pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan dan saran selama proses penyusunan laporan skripsi hingga selesai.
4. Selaku Kepala Dinas Pariwisata Dan Kebudayaan Kabupaten Magelang yang telah memberikan izin melakukan Penelitian.
5. Orang tua, keluarga serta teman-teman yang telah banyak memberikan bantuan moril, material, arahan dan selalu mendoakan keberhasilan dan keselamatan selama menempuh pendidikan.

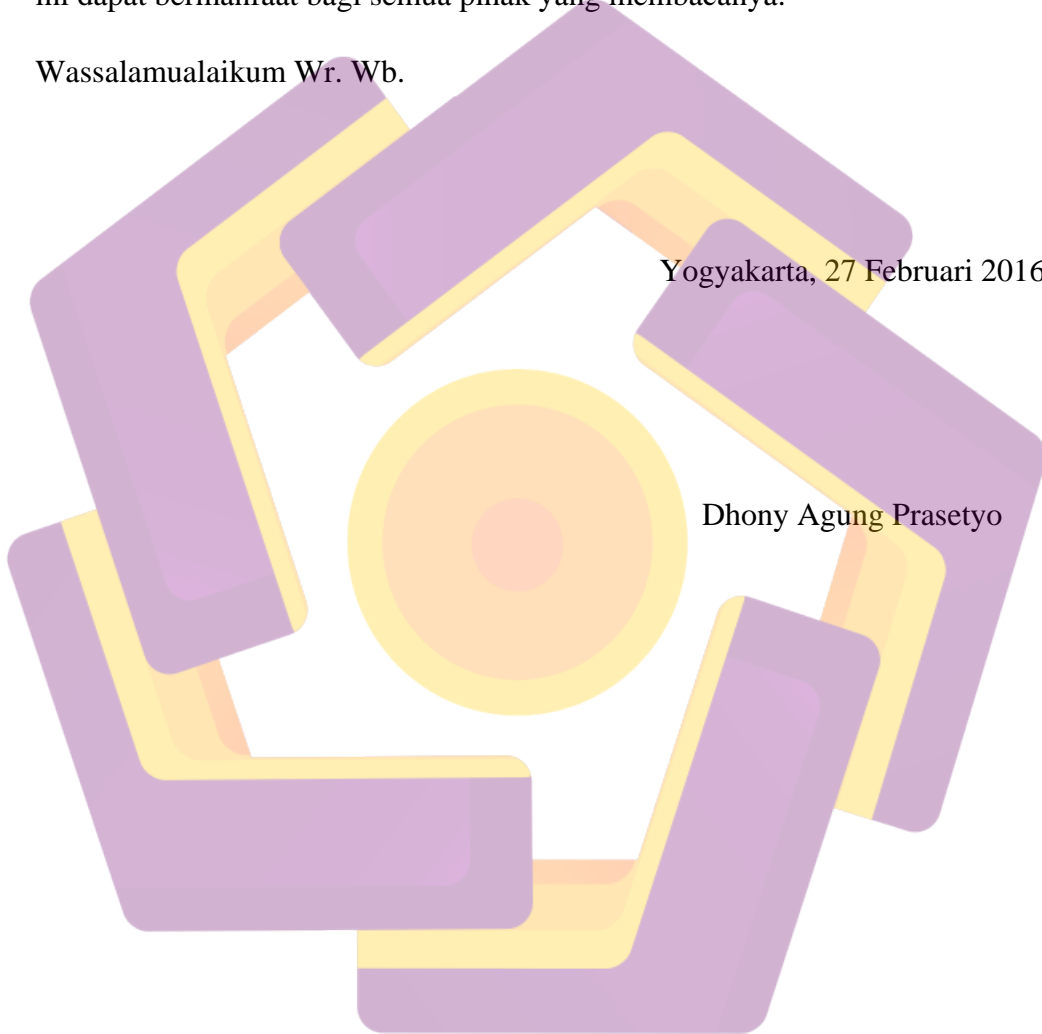
6. Semua pihak yang tidak dapat disebut satu persatu yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan dan kelemahan, sehingga penulis mengharapkan adanya saran dan kritik kepada semua pihak..Selanjutnya penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 27 Februari 2016

Dhony Agung Prasetyo



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
INTISARI.....	xx
ABSTRACT.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Pengumpulan data	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6

2.2 Konsep Dasar Multimedia	7
2.2.1 Sejarah Multimedia.....	7
2.2.2 Definisi Multimedia.....	7
2.2.3 Pentingnya Multimedia	8
2.2.4 Elemen – Elemen Multimedia	8
2.3 Pengertian Video	9
2.3.1 Video Analog.....	10
2.3.2 Video Digital.....	10
2.4 Format Video	11
2.4.1 MOV,QT.....	11
2.4.2 AVI	11
2.4.3 MPEG1	11
2.4.4 MPEG2	12
2.4.5 MP4	12
2.5 Pengertian Animasi.....	13
2.5.1 Animasi Komputer	13
2.5.2 Animasi 2D.....	13
2.5.3 Animasi 3D.....	13
2.6 Prinsip Animasi	14
2.6.1 <i>Anticipation</i>	14
2.6.2 <i>Staging</i>	15
2.6.3 <i>Straight- ahead action and pose to pose</i>	15

2.6.4 <i>Slow in – slow out</i>	16
2.6.5 <i>Timing</i>	16
2.7 Perancangan Produksi	17
2.7.1 Praproduksi	17
2.7.2 Produksi	18
2.7.3 Pasca Produksi	18
2.8 Pengertian Promosi	18
2.9 Pengertian Iklan.	19
2.9.1 Jenis – Jenis Iklan	19
2.9.1.1 Iklan Lokal.....	19
2.9.1.2 Iklan Regional.....	19
2.9.1.3 Iklan Nasional.....	19
2.9.1.4 Iklan Internasional.....	20
2.9.2 Strategi Perancangan Iklan TV	20
2.9.2.1 Strategi Menetapkan Audien Sasaran.....	20
2.9.2.2 Strategi Pembidikan Pasar dan Penempatan.....	20
2.9.2.3 Strategi Merancang Daya Tarik Pesan Iklan	21
2.9.2.4 Strategi Mencari Keunggulan Produk yang Dipasarkan .	21
2.9.2.5 Strategi Merancang Naskah dan Storyboard	21
2.9.2.6 Strategi Memproduksi Iklan TV	22
2.9.2.7 Strategi Menetapkan Anggaran Iklan TV.....	22
2.10 Perangkat Lunak yang Digunakan.....	22

2.10.1 Final Cut Pro X.....	22
2.10.2 Adobe Illustrator cc	23
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	24
3.1 Tinjauan Umum	24
3.1.1 Gambaran Umum Pariwisata.....	24
3.1.2 Visi dan Misi	24
3.1.3 Struktur Organisasi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Magelang	25
3.2 Analisis Masalah.....	28
3.3 Analisis SWOT	28
3.3.1 Analisis Kekuatan (<i>Strenght</i>)	30
3.3.2 Analisis Kelamahan (<i>Weakness</i>)	30
3.3.3 Analisis peluang (<i>Opportunity</i>)	31
3.3.4 Analisis ancaman (<i>Threats</i>)	31
3.4 Solusi yang dapat diterapkan	31
3.5 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	32
3.6 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	32
3.6.1 Kebutuhan Perangkat Keras	32
3.6.2 Kebutuhan Perangkat Lunak	33
3.6.3 Kebutuhan Brainware	34
3.7 Analisis Biaya	34
3.7.1 Komponen Biaya	35
3.8 Perancangan Iklan	35

3.8.1 Pra Produksi Iklan	35
3.8.2 Pengumpulan Data.....	36
3.8.3 Penentuan Ide Iklan	36
3.8.4 Rancangan Outline	36
3.8.5 Rancangan Skenario	38
3.8.6 Rancangan Storyboard.....	41
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	48
4.1 Alur Produksi.....	48
4.2 Tahapan Awal Produksi.....	49
4.2.1 Menyiapkan Perlengkapan yang digunakan	49
4.2.1.1 Kamera	49
4.2.1.2 Memory Card.....	50
4.2.1.3 Tripot	51
4.2.1.4 Slider.....	51
4.2.1.5 Steadycam.....	52
4.2.2 Analisis Teknik Produksi	52
4.2.2.1 Live Action	52
4.2.2.2 Animasi.....	52
4.2.2.3 Visual Effect.....	53
4.3 Produksi	53
4.3.1 Pengaturan Kamera.....	53
4.3.2 Preose Pengambilan Video.....	54

4.3.3 Hasil Pengambilan Video	54
4.3.4 Teknik Pengambilan Gambar	71
4.3.4.1 Medium Shot	71
4.3.4.2 Long Shot	71
4.3.4.3 Very Long Shot	71
4.3.4.4 Ekstream Long shot.....	71
4.4 Pasca Produksi	72
4.4.1 Capturing	72
4.4.2 Editing	73
4.4.3 Pembuatan Animasi.....	73
4.4.3.1 Proses Menggerakkan Animasi	74
4.4.3.2 Proses Compositing dan Editing Video.....	76
4.4.3.3 Proses Coloring	78
4.4.3.4 Rendering Final	80
4.5 Testing.....	82
4.6 Mastering.....	83
4.7 Hambatan saat Produksi Iklan TV	84
BAB V PENUTUP.....	85
5.1 Kesimpulan	85
5.2 Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	xxii
LAMPIRAN	xxiv

DAFTAR TABEL

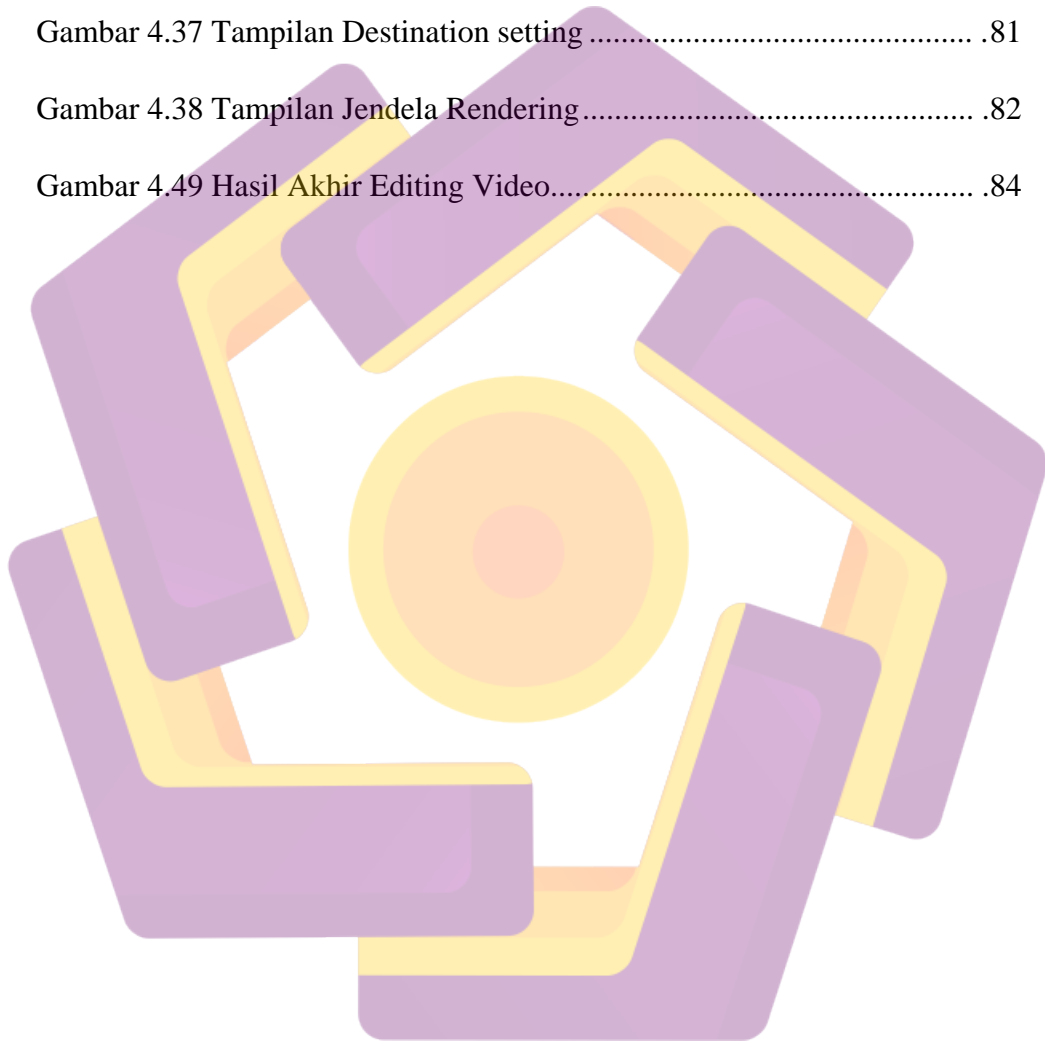
Tabel 3.1 Analisis SWOT	29
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras.....	33
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	33
Tabel 3.4 Kebutuhan Brainware	34
Tabel 3.5 Perincian Biaya Produksi Iklan.....	35
Tabel 3.6 Rancangan Outline.....	37
Tabel 3.7 Rancangan Skenario.....	38
Tabel 3.8 Storyboard.....	41
Tabel 4.1 Testing Video.....	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Video Analog	10
Gambar 2.2 Video Digital.....	11
Gambar 2.3 Anticipation.....	14
Gambar 2.4 Staging.....	15
Gambar 2.5 Straight – Ahead Action And pose to pose	15
Gambar 2.6 Slow in – Slow out	16
Gambar 2.7 Timing	17
Gambar 2.8 Final Cut Pro X	23
Gambar 2.9 Adobe Illustrator cc.....	23
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Magelang	26
Gambar 4.1 Alur Produksi	48
Gambar 4.2 Lensa Efs 18-135mm, Lensa Efs 10-22, Canon Eos 60D.....	50
Gambar 4.3 SD – Card Sandisk 16GB class 10.....	50
Gambar 4.4 Tripod	51
Gambar 4.5 Slider	51
Gambar 4.6 Steadycam	52
Gambar 4.7 Setting White Balance.....	53
Gambar 4.8 Setting Ukuran Video	54
Gambar 4.9 Tampilan Scene 1 Take 1	55
Gambar 4.10 Tampilan Scene 2 Take 3	56

Gambar 4.11 Tampilan Scene 3 Take 557
Gambar 4.12 Tampilan Scene 4 Take 258
Gambar 4.13 Tampilan Scene 4 Take 459
Gambar 4.14 Tampilan Scene 5 Take 260
Gambar 4.15 Tampilan Scene 5 Take 761
Gambar 4.16 Tampilan Scene 6 Take 362
Gambar 4.17 Tampilan Scene 6 Take 563
Gambar 4.18 Tampilan Scene 7 Take 264
Gambar 4.19 Tampilan Scene 7 Take 465
Gambar 4.20 Tampilan Scene 7 Take 866
Gambar 4.21 Tampilan Scene 8 Take 267
Gambar 4.22 Tampilan Scene 8 Take 468
Gambar 4.23 Tampilan Scene 9 Take 769
Gambar 4.24 Tampilan Scene 10 Take 770
Gambar 4.25 File video yang sudah di Capturing72
Gambar 4.26 Proses Pembuatan Animasi73
Gambar 4.27 Proses Menggerakkan Animasi74
Gambar 4.28 Proses Menggerakkan Animasi75
Gambar 4.29 Proses Menggerakkan Animasi75
Gambar 4.30 Proses Compositing dan Editing Video77
Gambar 4.31 Proses Compositing dan Editing Video77
Gambar 4.32 Proses Coloring78

Gambar 4.33 Proses Coloring79
Gambar 4.34 Proses Coloring79
Gambar 4.35 Proses Coloring80
Gambar 4.36 Tampilan Jendela Rendering.....	.81
Gambar 4.37 Tampilan Destination setting81
Gambar 4.38 Tampilan Jendela Rendering.....	.82
Gambar 4.49 Hasil Akhir Editing Video.....	.84



INTISARI

Kemudahan dalam mendapatkan informasi secara lengkap tentang segala aspek lembaga yang diinginkan merupakan pertimbangan untuk menarik minat seseorang terhadap informasi yang kita sajikan. Menggunakan multimedia untuk menyajikan informasi adalah cara terbaik dan menarik, karena didalam multimedia terdapat kombinasi element - element yang terdiri dari Teks, gambar, suara, dan video yang membuat sajian informasi lebih menarik dan mudah diterima.

Tujuan dan manfaat penelitian tersebut untuk menghasilkan media promosi yang berbentuk video untuk di iklankan di Tv. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data yang meliputi: wawancara, observasi, dokumentasi, dan studi pustaka. Penelitian yang dilakukan meliputi: Perancangan, Pengambilan gambar, capturing, editing dan demo sistem.

Pada penelitian ini dapat memberikan informasi tentang tempat objek wisata Alam dan Cagar Budaya Kabupaten Magelang Jawa Tengah kepada masyarakat pada umumnya. Oleh karena itu sistem ini dapat dikembangkan lebih detail lagi dengan berbagai macam aspek – aspek penunjang sistem yang ada dilembaga tersebut. Sehingga sistem ini dapat dikembangkan lagi secara detail dan di promosikan lewat media online atau Televisi nasional yang dapat menyebarkan informasi secara luas.

Kata Kunci : Iklan TV , Media, Multimedia, Perancangan, Pembuatan.

ABSTRACT

Ease in getting complete information about all aspects of an institution that chill is a consideration to attract someone to the information we present. Using multimedia to present information and is the best way of interesting, because inside there is a combination of multimedia element - element consisting of text, images, sound, and video information which makes the grain more attractive and easier to accept.

The purpose and benefits of the research to produce a media campaign in the form of a video to be advertised on TV. This study uses data collection methods that include: interviews, observation, documentation, and literature. Research conducted melipui: Design, shooting, capturing, editing and demo systems.

In this research can provide information on attractions Natural and Cultural Heritage Magelang regency, Central Java to the public at large. Therefore, this system can be developed in more detail with the various aspects - aspects of supporting the existing system instituted. So that these systems can be developed in detail and promoted via online media or national television to disseminate information widely.

Keywords: *TV Advertising, Media, Multimedia, Design, Manufacture*