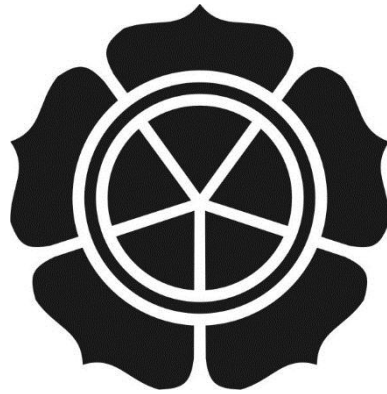


PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN GALAXY WATERPARK

WONOSARI YOGYAKARTA

SKRIPSI



disusun oleh

Samson Barnea

12.12.6546

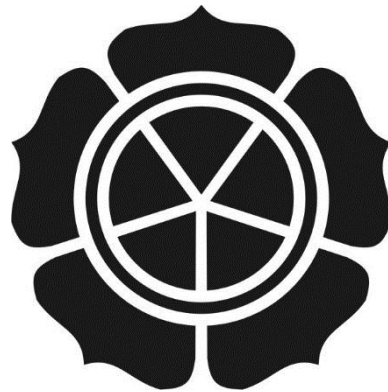
**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN GALAXY WATERPARK

WONOSARI YOGYAKARTA

SKRIPSI

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



disusun oleh

Samson Barnea

12.12.6546

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN GALAXY WATERPARK
WONOSARI YOGYAKARTA**

yang disusun oleh

Samson Barnea

12.12.6546

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 06 November 2015

Dosen Pembimbing,

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

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN GALAXY WATERPARK
WONOSARI YOGYAKARTA

yang disusun oleh

Samson Barnea

12.12.6546

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 24 November 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098



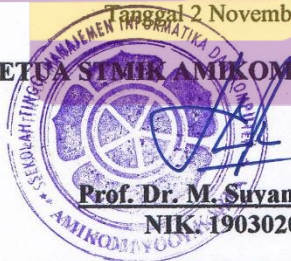
Joko Dwi Santoso, M. Kom
NIK. 190302181



Mei P. Kurniawan, M. Kom
NIK. 190302187

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 2 November 2015

KETUA STIMIR AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

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

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

Yogyakarta, 05 Desember 2015

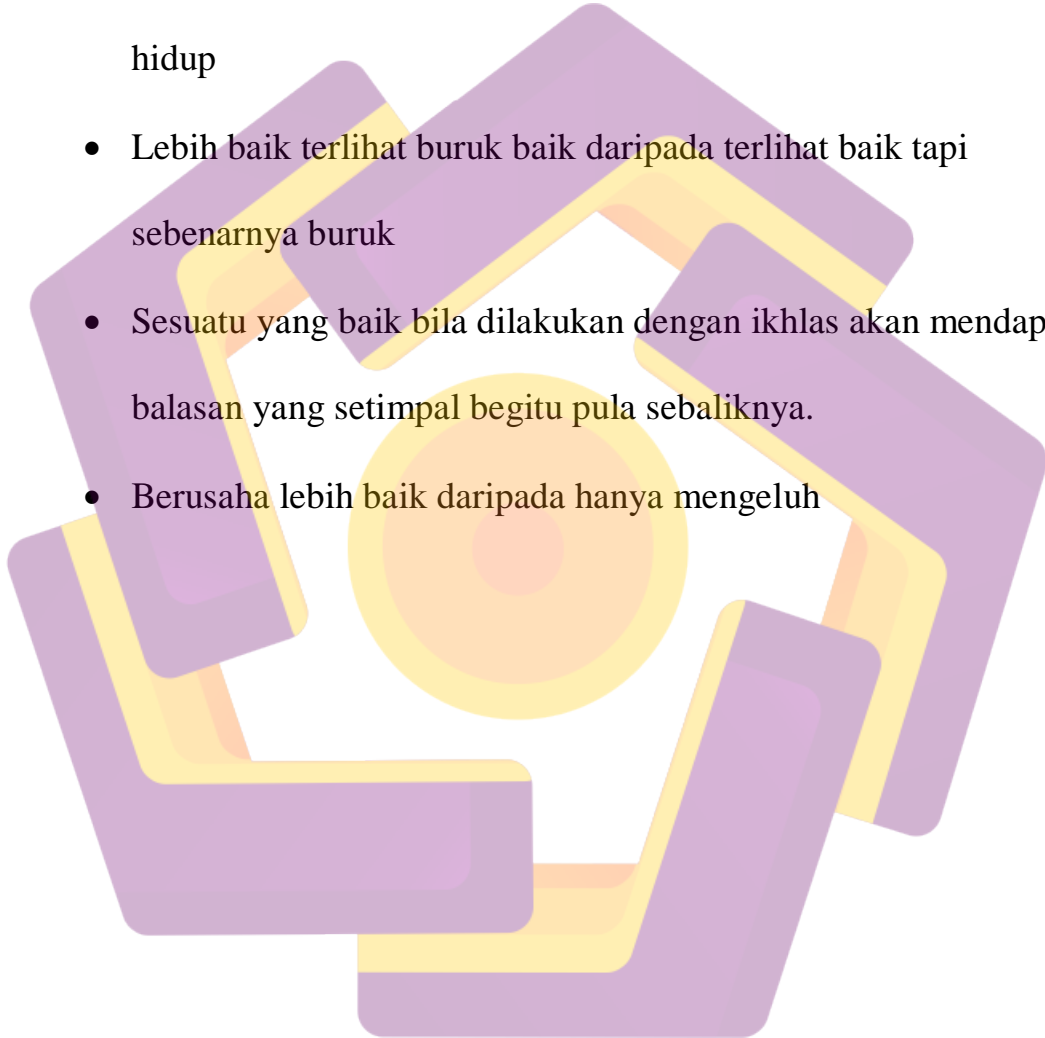
Meterai

Samson Barnea

NIM. 12.12.6546

MOTTO

- Kita adalah apa yang kita pikirkan, ketika berpikir mampu maka kita akan mampu apabila tidak maka tidak akan mampu.
- Hidup adalah perjuangan, maka berjuanglah selama masih hidup
- Lebih baik terlihat buruk baik daripada terlihat baik tapi sebenarnya buruk
- Sesuatu yang baik bila dilakukan dengan ikhlas akan mendapat balasan yang setimpal begitu pula sebaliknya.
- Berusaha lebih baik daripada hanya mengeluh



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, Syukur terbesarku kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, kesehatan, ilmu dan begitu banyak rizki yang telah diberikan dalam proses pembuatan skripsi ini hingga dapat terselesaikan.

Untuk kedua orangtuaku, Bapak Orbit Thomas dan Simpun, terimakasih telah memberikan doa, dukungan dan telah memberikan pelajaran hidup kepada saya selama ini. Kata terimakasih tidak akan cukup untuk membalas budi kepada kalian, kalian adalah orangtua terbaik dan terhebat untuk saya.

Untuk saudara-saudaraku, Kak Amelia, Kak Fahrul Razzi dan Adikku Constantin Menteng, terimakasih untuk semua dukungan kalian selama ini sehingga itu menjadi semangat dalam ku mengejar ilmu dan menyelesaikan skripsi ini.

Terimakasih Dosen Pembimbingku, Pak Mei P Kuriawan telah membimbing saya dalam pembuatan skripsi serta telah memberikan berbagai masukan dalam skripsi ini.

Terimakasih semua dosen AMIKOM yang telah mengajar dan telah memberikan ilmu selama saya menempuh pendidikan di tempat ini.

Terimakasih kepada Ayu Citra Yelly yang telah memberikan semangat, masukan dan menemani dalam banyak hal, terimakasih banget buat kamu.

Terimakasih kepada cusna, kak anas, adel, widya, tikno, riza, didik, antoni, cicil, mba ayu, dan teman-teman ku semuanya yang telah membantuku dan memberikan semangat untuk pengerjaan skripsi ini.

Terimakasih kepada kelas 12-S1SI-04 yang telah menjadi keluarga baru di AMIKOM ini di mana kelas ini adalah tempat kita berbagi cerita, canda tawa dan berbagai macam kegiatan yang membuat kita berkembang menjadi lebih baik. Semangat buat temen-temen yang masih belum selesai skripsi cepet nyusul semuanya ☺ .

Kata Pengantar

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada setiap umat-Nya, serta shalawat dan salam juga tidak lupa penulis kirimkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun umatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM. Selain itu juga sebagai bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan jenjang studi program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Penyelesaian skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan dan saran bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang memberikan banyak ilmu selama kuliah.
5. Kedua orangtua kami beserta keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan dan doa.
6. Teman-teman semuanya yang telah menjadi teman seperjuangan dan juga telah memberikan dukungan.

Penulis tentunya menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap adanya masukan dan kritikan yang dapat membangun dan menambah kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 05 Desember 2015
Penulis

Samson Barnea

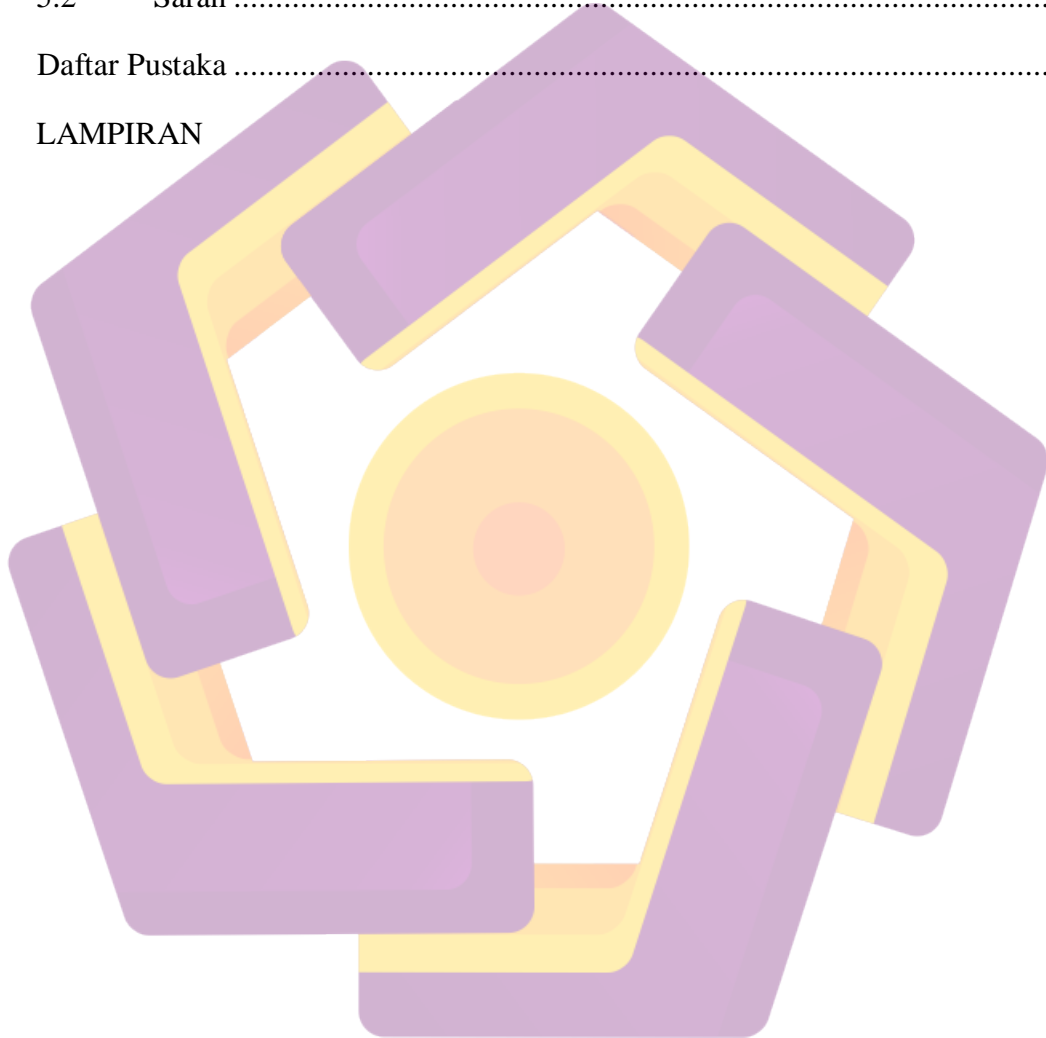
DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Multimedia.....	6
2.2.1 Konsep Dasar Multimedia.....	7

2.2.1.1	Definisi Multimedia	7
2.2.1.2	Sejarah Multimedia	7
2.3	Video.....	8
2.3.1	Definisi Video	8
2.4	Kategori Video	9
2.5	Iklan	9
2.5.1	Definisi Iklan Televisi	9
2.5.2	Tujuan Iklan Televisi.....	10
2.5.3	Strategi Pembuatan Iklan Televisi	10
2.6	Storyboard	12
2.7	Motion Grafis	13
2.7.1	Sejarah Motion Grafis	13
2.7.2	Konsep Dasar Perancangan Video dengan Teknik Motion Graphic	15
2.8	Green Screen	17
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		18
3.1	Tinjauan Umum.....	18
3.1.1	Profil Galaxy Waterpark.....	18
3.1.2	Logo Galaxy Waterpark	18
3.2	Analisis Sistem	19
3.2.1	Deskripsi Sistem	19
3.2.2	Analisis Kelemahan Sistem	19
3.2.2.1	Identifikasi Masalah	19
3.2.2.2	Analisis SWOT	20
3.2.2.2.1	Kekuatan.....	20
3.2.2.2.2	Kelemahan	20

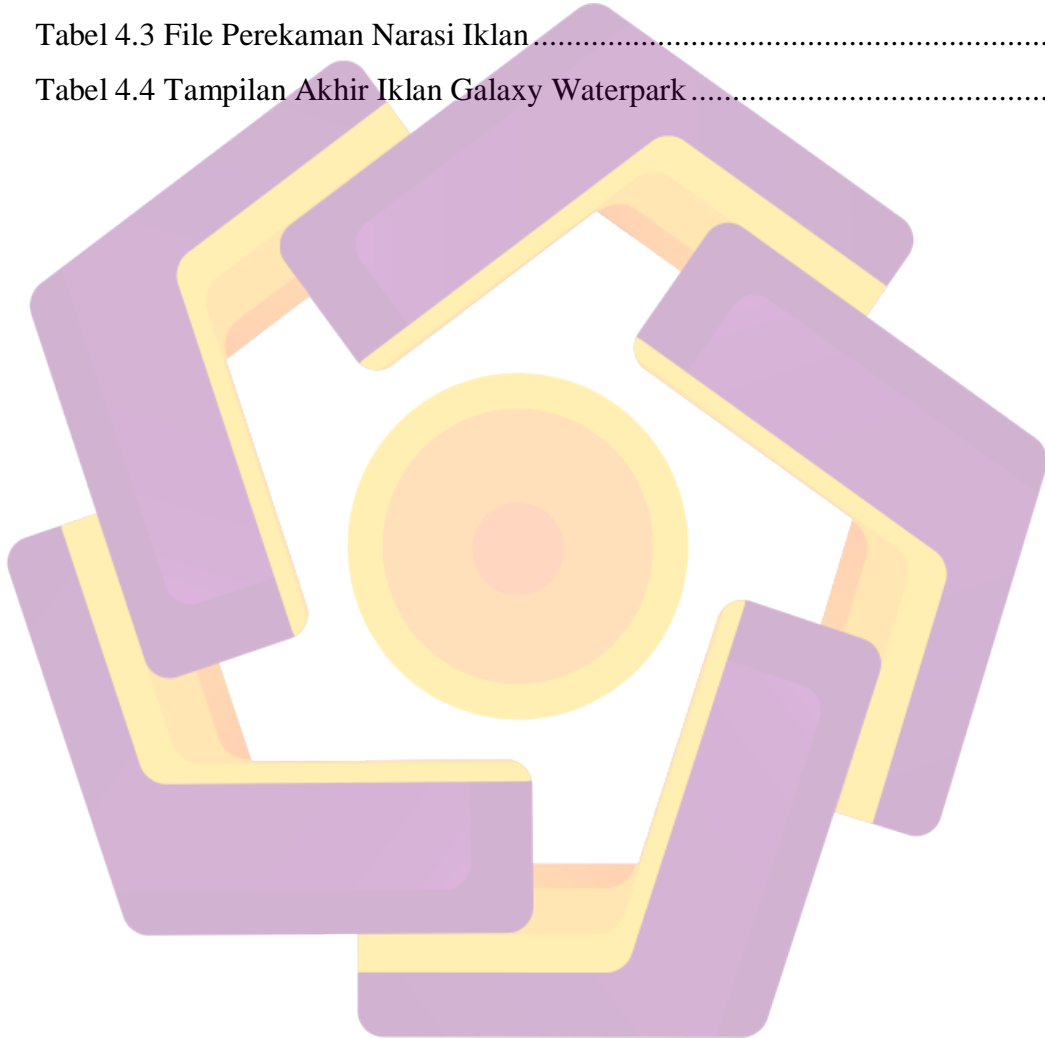
3.2.2.2.3	Peluang	21
3.2.2.2.4	Ancaman	21
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem	21
3.3.1	Kebutuhan Perangkat Keras	21
3.3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	22
3.3.3	Analisis Kebutuhan Brainware	23
3.4	Perancangan Video Iklan	23
3.4.1	Rancangan Konsep Video Iklan	23
3.4.2	Rancangan Naskah Video Iklan	24
3.4.3	Rancangan Storyboard Video Iklan	25
3.5	Media Penyampaian	29
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		30
4.1	Implementasi	30
4.2	Tahap Produksi	30
4.2.1	Pengambilan Gambar Video	31
4.2.2	Proses Capturing	39
4.2.3	Capturing Video	39
4.3	Animasi Motion Grafik	44
4.3.1	Pembuatan Motion Grafik Logo Galaxy Waterpark	44
4.4	Perekaman Narasi	47
4.5	Tahap Pasca Produksi	48
4.5.1	Editing Tahap Awal	48
4.5.1.1	Menghilangkan Warna Hijau Pada Green Screen	48
4.5.1.2	Pengeditan Video Green Screen Masuk dalam layar Komputer .	49
4.5.1.3	Pengeditan Animasi Pada Layar Komputer.....	52

4.6	Editing Tahap Akhir	53
4.7	Tampilan Akhir Iklan Galaxy Waterpark	57
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		61
5.1	Kesimpulan.....	61
5.2	Saran	62
Daftar Pustaka		63
LAMPIRAN		



Daftar Tabel

Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	22
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	22
Tabel 3.3 Story Board.....	25
Tabel 4.1 Daftar Video Hasil Take.....	40
Tabel 4.2 Hasil Seleksi Video.....	43
Tabel 4.3 File Perekaman Narasi Iklan.....	47
Tabel 4.4 Tampilan Akhir Iklan Galaxy Waterpark.....	57



Daftar Gambar

Gambar 3.1 Logo Galaxy Waterpark.....	18
Gambar 4.1 Hakim sedang browsing	32
Gambar 4.2 Hakim ditarik ke dalam layar	33
Gambar 4.3 Hakim sampai di Galaxy Waterpark.....	34
Gambar 4.4 Galaxy Waterpark dari atas	34
Gambar 4.5 Bermain Flying fox.....	35
Gambar 4.6 Tempat Bermain Anak	36
Gambar 4.7 Pancuran air	36
Gambar 4.8 Water Slide	37
Gambar 4.9 Kolam Arus	38
Gambar 4.10 Tempat bermain Anak.....	38
Gambar 4.11 Logo Galaxy Waterpark.....	39
Gambar 4.12 Tampilan Awal Adobe After Effect.....	44
Gambar 4.13 Composition Setting	45
Gambar 4.14 Import File.....	45
Gambar 4.15 Efek Logo.....	46
Gambar 4.16 Rendering	46
Gambar 4.17 Proses Rendering	47
Gambar 4.18 Tampilan awal adobe After Effect.....	49
Gambar 4.19 Composition Setting	49
Gambar 4.20 Import File Video	50
Gambar 4.21 Keylight 1.2.....	50
Gambar 4.22 Penyesuaian dengan Layar Laptop	51
Gambar 4.23 Render Video.....	51
Gambar 4.24 Mengatur Posisi Animasi	52
Gambar 4.25 Proses Rendering	53
Gambar 4.26 Tampilan Awal Adobe Premier CS6	54
Gambar 4.27 Sequence Preset	54
Gambar 4.28 Import File.....	55

Gambar 4.29 Timeline Video	55
Gambar 4.30 Rendering	56
Gambar 4.31 Rendering Video	56
Gambar 4.32 File Video Hasil Rendering	57



INTISARI

Galaxy Waterpark adalah tempat wisata baru yang berada di Yogyakarta, tepatnya di daerah Baturetno Banguntapan, Bantul. Tempat ini adalah salah satu waterpark yang akan membuat kota Yogyakarta semakin banyak memiliki tempat wisata. Waterpark ini baru saja dibuka, dan tentu saja masih belum banyak yang mengetahui tempat wisata ini.

Iklan adalah salah satu cara untuk mengenalkan tempat wisata ini kepada masyarakat. Iklan yang saya gunakan di sini iklan televisi, karena televisi sendiri telah menjadi bagian kehidupan dari masyarakat luas dan hampir semua orang pasti memiliki televisi.

Tujuan dari pembuatan iklan ini adalah untuk mengenalkan Galaxy Waterpark kepada masyarakat, agar tempat ini juga bisa menjadi salah satu destinasi tempat tujuan wisata.

Kata Kunci : Iklan, Televisi



ABSTRACT

Galaxy Waterpark is a new tourism site in Yogyakarta, precisely located of Baturetno, Banguntapan, Bantul. This place will support Yogyakarta city in its campaign to increase the amount of tourist site. This newly opened waterpark is still not well known yet even within local tourism industries.

Advertising is a media to introduce these attractions to the public. The kind of advertisement that will be used is because the television has become part of the public life and almost everyone has a television.

The purpose of this ad is to introduce Galaxy Waterpark to the public, so that this place can be one of famous in tourism industries.

Keywords – Advertising, Television

