

**PERANCANGAN IKLAN TV PADA TOKO ALAT PANCING WASIYO
BERBASIS MULTIMEDIA**

TUGAS AKHIR



disusun oleh :

Achmad Tiyon Cahyo P 13.01.3245

Albertus Gerry Andhilla G 13.01.3296

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA D3
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2016

**PERANCANGAN IKLAN TV PADA TOKO ALAT PANCING WASIYO
BERBASIS MULTIMEDIA**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Diploma III jurusan Teknik Informatika



disusun oleh :

Achmad Tiyon Cahyo P 13.01.3245

Albertus Gerry Andhilla G 13.01.3296

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA D3
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2016

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN IKLAN TV PADA TOKO ALAT PANCING WASIYO BERBASIS MULTIMEDIA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Achmad Tiyan Cahyo P. 13.01.3245

Albertus Gerry Andhilla G. 13.01.3296

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 23 November 2015

Dosen Pembimbing,



Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN IKLAN TV PADA TOKO ALAT PANCING WASIYO
BERBASIS MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Achmad Tiyan Cahyo P 13.01.3245

Albertus Gerry Andhillh G 13.01.3296

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 28 Mei 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 6 Juni 2016



PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN IKLAN TV PADA TOKO ALAT PANCING WASIYO
BERBASIS MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Achmad Tiyan Cahyo P 13.01.3245

Albertus Gerry Andhilla G 13.01.3296

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Mei 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Rim Muhamad Andri, Kr, Jr, M.Kom
NIK. 190302011

Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302105

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 6 Juni 2016

KEJELAA STMIK ASUKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kelompok kami sendiri (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan dan, dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok 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, 8 juni 2016

Achmad Tiyah Cahyo P

13.01.3245

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kelompok kami sendiri (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan dan, dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok 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, 8 juni 2016

Albertus Gerry Andhilla G

13.01.3296

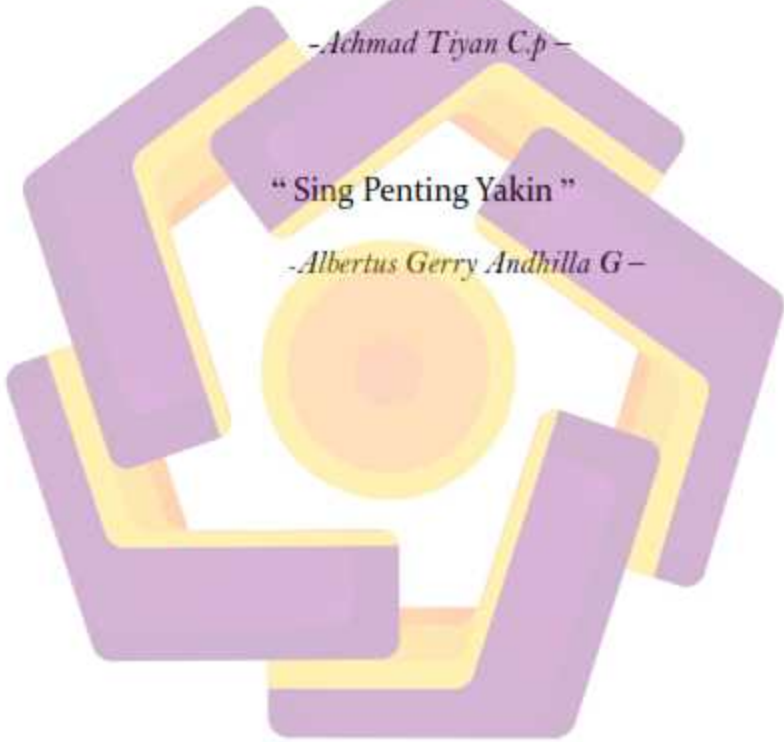
Motto

“ Tetap Tenang dan Berusaha ”

-Achmad Tiyan C.p -

“ Sing Penting Yakin ”

-Albertus Gerry Andhilla G-



☺ Persembahan Kami ☺

Dengan selembar kertas ini kami ingin memanjatkan puja dan puji syukur kehadiran **Tuhan Yang Maha Esa** karena atas anugraha-Nya, tugas akhir ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya. Tugas akhir ini kami persembahkan untuk:

- ❖ **Bapak dan Ibu** tersayang, terima kasih atas nasehat ,petunjuk dan doa restunya.
- ❖ Terima kasih buat pacarku (Ada Ardyta Madya Puspita) tercinta yang sudah mendukung aku dari belakang.
- ❖ Terima kasih rekan-rekan komunitas kos Arya Dik yang telah ikut membantu selama ini.
- ❖ (Albertus Gerry Andhilla Gentana)beserta keluarga yang sudah berkenan menyediakan tempat untuk mengerjakan TA.
- ❖ Teman-teman D3TI (2013) makani ya tuk semua Thanks atas bantuannya and temen2 yang kenal kami yang tak bisa kami tulis satu persatu.
- ❖ Terima kasih kepada saudara2ku yang sudah mendoakanku selama ini.
- ❖ Thanks For "STM IK ANIKOM" dan segenap crew yang mendukung pengambilan data Tugas Akhir ini.
- ❖ Terima kasih pada pihak Toko Alat Fencing WASIYO yang sudah berkenan menjadi bahan TA saya.
- ❖ Untuk sieman Fans terima kasih banyak.

WASSALAM

☺ Persembahan Kami ☺

Dengan selembar kertas ini kami ingin memanjatkan puja dan puji syukur kehadiran **Tuhan Yang Maha Esa** karena atas anugraha-Nya, tugas akhir ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya. Tugas akhir ini kami persembahkan untuk:

- ❖ **Bapak dan Ibu** tersayang, terima kasih atas nasehat, petunjuk dan doa restunya.
- ❖ Terima kasih buat pacarku (Eriwahyuningsih) tercinta yang sudah mendukung aku dari belakang.
- ❖ Terima kasih rekan-rekan komunitas kos Aryo Dik yang telah ikut membantu selama ini.
- ❖ (Achmad Tiyan Cahyo Prakoso) beserta keluarga yang sudah berkenan menyediakan tempat untuk mengerjakan TA.
- ❖ Teman-teman D3TI (2013) makani ya tuk semua Thanks atas bantuannya and temen2 yang kenal kami yang tak bisa kami tulis satu persatu.
- ❖ Terima kasih kepada saudara2ku yang sudah mendoakanku selama ini.
- ❖ Thanks For "STMIK ANIKOM" dan segenap crew yang mendukung pengambilan data Tugas Akhir ini.
- ❖ Terima kasih pada pihak Toko Alat Fancing WASIYO yang sudah berkenan menjadi bahan TA saya.
- ❖ Untuk sieman Fans terima kasih banyak.

WASSALAM

KATA PENGANTAR


Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Diploma III dan untuk memperoleh gelar Ahli Madya.

Dengan selesainya tugas akhir, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng. selaku ketua jurusan Teknik Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom. Selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan tugas akhir ini.
4. Bapak dan Ibunda tercinta yang senantiasa mengasuh dan membimbing serta mencurahkan kasih sayang dan doanya demi keberhasilan penulis.
5. Teman-teman semasa kuliah dan teman-teman Kost Aryo.
6. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.

7. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian tugas akhir ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan tugas akhir ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan tugas akhir ini. Namun penulis tetap berharap tugas akhir ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.



Yogyakarta, 30 Mei 2016

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
MOTTO.....	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
INTISARI.....	xx
<i>ABSTRACT</i>	xxi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2

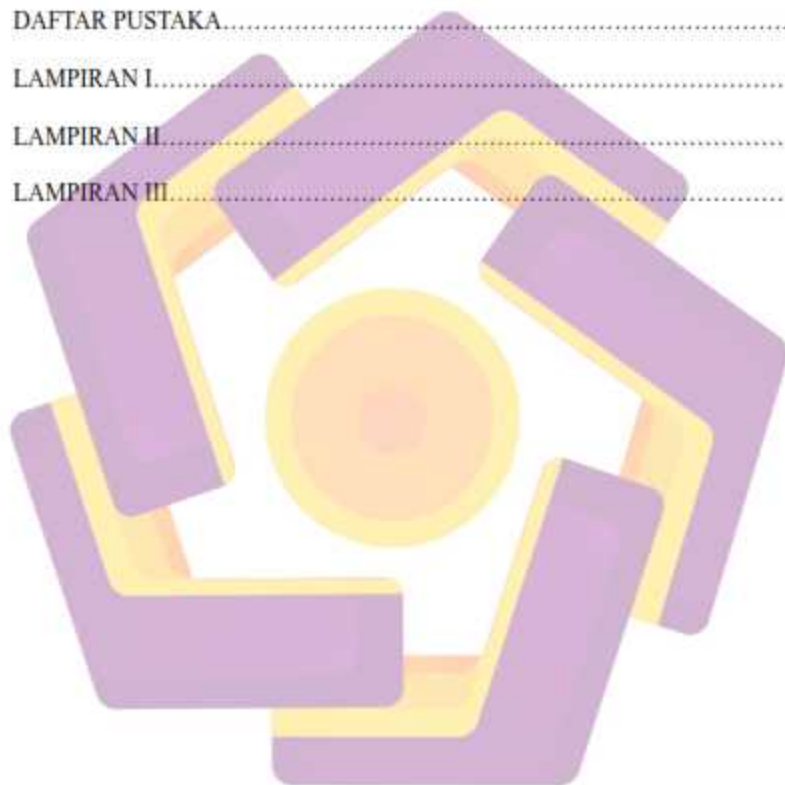
1.5	Manfaat Penelitian.....	3
1.6	Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....		6
2.1	Tinjauan Pustaka.....	6
2.2	Pengertian Iklan.....	7
2.2.1	Tujuan Iklan.....	8
2.2.2	Sifat Periklanan.....	10
2.2.3	Fungsi Iklan.....	11
2.2.4	Faktor – Faktor dalam Iklan.....	13
2.2.5	Aspek Terapan Iklan.....	14
2.3	Multimedia.....	15
2.3.1	Elemen Multimedia.....	16
2.4	Terapan Media.....	18
2.5	Televisi.....	20
2.5.1	Kekuatan Televisi.....	21
2.5.2	Kelemahan Televisi.....	22
2.6	Presepsi.....	23
2.7	<i>Merk</i>	24
2.7.1	<i>Ekuitas Merk (Brand Equity)</i>	26
2.8	Minat Beli.....	32
2.9	Pengertian Perilaku Konsumen.....	34

2.9.1	Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Pembelian.....	35
2.9.2	Model Perilaku Konsmen.....	35
2.9.3	Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Konsumen.....	36
2.9.4	Model Proses Keputusan Pembelian.....	40
2.10	Alat yang digunakan.....	43
2.11	Model Analisis.....	47
BAB III GAMBARAN UMUM.....		48
3.1	Gambaran Umum.....	48
3.1.1	Sejarah Toko Alat Pancing WASIYO.....	48
3.1.2	Profil Toko Alat Pancing WASIYO.....	48
3.1.3	Visi dan Misi Toko Alat Pancing WASIYO.....	49
3.1.4	Tujuan Toko Alat Pancing WASIYO.....	49
3.1.5	Struktur Organisasi.....	50
3.2	Perkembangan Toko Alat Pancing WASIYO.....	50
3.2.1	Program Kegiatan.....	50
3.2.2	Fasilitas Toko Alat Pancing WASIYO.....	51
3.3	Tahap Awal Produksi.....	51
3.3.1	<i>Meeting</i> Pra-produksi.....	51
3.3.2	Hunting Lokasi.....	51
3.3.3	Penentuan Alat Produksi.....	51
3.3.4	<i>Final Meeting</i>	52

3.4	Teknik Produksi	52
3.4.1	<i>Live Action</i>	52
3.4.2	Animasi.....	52
3.4.3	Efek-efek Spesial.....	52
3.4.4	CGI (<i>Computer Generated Imagery</i>).....	52
3.4.5	Kebutuhan Fungsional.....	53
3.4.6	Kebutuhan Non Fungsional.....	53
3.5	Produksi	57
3.6	Teknik Pengambilan Gambar	58
3.6.1	<i>Extreme Close Up (ECU) atau Big Close Up (BCU) atau Tight Close up (TCU)</i>	58
3.6.2	<i>Close Up (CU)</i>	58
3.6.3	<i>Medium Close Up (MCU)</i>	58
3.6.4	<i>Medium Shot (MS)</i>	59
3.6.5	<i>Long shot (LS)</i>	59
3.6.6	<i>Very Long Shot (VLS)</i>	59
3.6.7	<i>Interior (INT) dan Exterior (EXT)</i>	59
3.6.8	Kesulitan Menggunakan Kamera DSLR 60D.....	59
3.6.9	<i>Lighting</i>	60
3.7	Pengaturan Lighting.....	60
3.7.1	Teknik Penataan Lighting.....	60

3.7.2	Kekurangan dari Lighting.....	60
3.7.3	Perbedaan Menggunakan Lighting dan Tidak.....	61
3.7.4	Tripod.....	61
3.7.5	Cara Menggunakan Tripod.....	61
3.7.6	Kelemahan Menggunakan Tripod.....	62
BAB IV PEMBAHASAN.....		63
4.1	Proses Perancangan dan Pembuatan Iklan.....	63
4.2	Manajemen Sumber Daya Manusia Dalam Proses Produksi.....	64
4.3	Tahap Pasca Produksi.....	64
4.3.1	Membuat Scripshot dan Storyboard Iklan Selama 45 Detik.....	64
4.3.2	Pembuatan <i>Scripshot</i>	65
4.3.3	Pembuatan <i>Storyboard</i>	67
4.4	Dokumentasi.....	72
4.5	Adobe After Effect CS6.....	72
4.5.1	Gambar hilang dengan <i>masking</i>	74
4.5.2	Effects Teks Typewriter.....	75
4.5.3	Rendering dan Export Video.....	76
4.5.4	Talent Wanita.....	78
4.5.5	Suara Dubing.....	78
4.5.6	Tahapan Media Place.....	78
4.5.7	RBTV.....	79

BAB V PENUTUP.....	80
5.1 Kesimpulan.....	80
5.2 Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA.....	82
LAMPIRAN I.....	1
LAMPIRAN II.....	2
LAMPIRAN III.....	3



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Spesifikasi Kamera	57
Tabel 4.1 Tahap Pengerjaan.....	63
Tabel 4.2 Crew yang Bertugas.....	64
Tabel 4.3 Tabel Script Shot.....	65
Tabel 4.4 Storyboard.....	68
Tabel 4.5 Hasil Analisis Adobe Premiere Pro CS6.....	77



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia.....	16
Gambar 2.2 Model Perilaku Konsumen	35
Gambar 2.3 Proses Keputusan Membeli.....	40
Gambar 2.4 Kamera DSLR Canon 60D	45
Gambar 2.5 Tripod Excel Promoss	46
Gambar 2.6 Lampu 1000 watt	47
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Toko Wasio.....	50
Gambar 3.2 Kamera Canon 60D.....	57
Gambar 4.1 Tampilan <i>New Composition</i> di <i>After Effect</i>	73
Gambar 4.2 Pembuatan Tanya Bermunculan.....	74
Gambar 4.3 Menghilangkan Gambar Dengan Masking.....	75
Gambar 4.4 Effect <i>Text</i> Mengetik dengan <i>Typewriter</i>	76
Gambar 4.5 Tampilan Rendering di After Effect.....	77

INTISARI

Peranan teknologi informasi dari waktu ke waktu terus meningkat. Khususnya dalam bidang multimedia, saat ini sangat dibutuhkan sebagai media promosi. Ditambah lagi saat ini perkembangan perekonomian dunia serta usaha perdagangan yang sangat pesat menjadikan teknologi multimedia sebagai kebutuhan yang sangat penting peranannya dalam menghadapi persaingan global.

Dunia usaha kini semakin memperhatikan masalah teknologi, khususnya dalam penyampaian produknya kepada konsumen. Hal tersebut dapat kita lihat dengan banyaknya iklan yang dimuat dalam media cetak maupun media elektronik, sehingga pada masa sekarang ini jika sebuah badan usaha tidak memiliki media untuk menyampaikan informasi tentang produknya kepada masyarakat, maka badan usaha tersebut tidak akan mendapatkan banyak konsumen. Untuk itulah dalam tugas akhir ini penulis mengambil judul Perancangan Iklan Tv Pada Toko Alat Pancing Waiyo Berbasis Multimedia.

Tahap awal dalam pembuatan iklan tersebut adalah dengan membuat story board terlebih dahulu sebelum melakukan pengambilan gambar pada objek iklan. Kemudian tahap kedua adalah membuat sketsa animasi dan pembuatan background untuk animasinya dengan menggunakan Corel Draw X4 dan Photoshop CS6. Untuk tahapan terakhir adalah tahap merender animasi dengan menggunakan aplikasi Adobe After Effect CS6.

Kata kunci : Toko Pancing, Informasi, Periklanan

ABSTRACT

The role of information technology continue to increase over time. Particularly in the field of multimedia, this time as a media campaign is needed. Plus this time the development of the world economy and trade very rapidly making multimedia technology as a necessity very important role in the face of global competition.

The business world is increasingly concerned about the technology, particularly in the delivery of products to consumers. This can be seen by the number of advertisements published in the print and electronic media, so that at the present time if an entity does not have the media to convey information about their products to the public, then those businesses will not get that in a lot konsumen. Untuk this thesis the authors take the title Making Advertising Fishing Equipment Store Wasiyo Based Multimedia.

Early stage in the manufacture tersebut advertising is to make story board first before shooting melakukap ads on the object. Then the second stage is to sketch the background for making animation and the animation using Corel Draw X4, and Photoshop CS6. For the last stage is the stage of rendering animation using Adobe after Effects CS6.

Keywords: *Fishing Store, Information, Advertising*