

**PERANCANGAN IKLAN JASA PENYEWAAN KAMERA PADA KOI5
FOTOGRAFI GUNA MEDIA PROMOSI BERBASIS
2D MENGGUNAKAN ADOBE FLASH**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Sofyan

14.02.8906

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

**PERANCANGAN IKLAN JASA PENYEWAAN KAMERA PADA KOI5
FOTOGRAFI GUNA MEDIA PROMOSI BERBASIS
2D MENGGUNAKAN ADOBE FLASH**

TUGAS AKHIR

**Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar ahli madya
Pada jenjang Diploma III jurusan Manajemen Informatika**



disusun oleh

Sofyan

14.02.8906

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

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN IKLAN JASA PENYEWAAAN KAMERA PADA KOIS
FOTOGRAFI GUNA MEDIA PROMOSI BERBASIS
2D MENGGUNAKAN ADOBE FLASH**

yang disusun oleh

**Sofyan
14.02.8906**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 11 Mei 2015

Dosen Pembimbing,

**Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215**

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN IKLAN JASA PENYEWAAN KAMERA PADA KOIS
FOTOGRAFI GUNA MEDIA PROMOSI BERBASIS
2D MENGGUNAKAN ADOBE FLASH**

yang disusun oleh

Sofyan

14.02.8906

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 6 Juni 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Hartatik, ST, M.Cs
NIK. 190302232

Joko Dwi Santoso, M.Kom
NIK. 190302181

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 10 Juni 2015

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 Tugas Akhir 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.

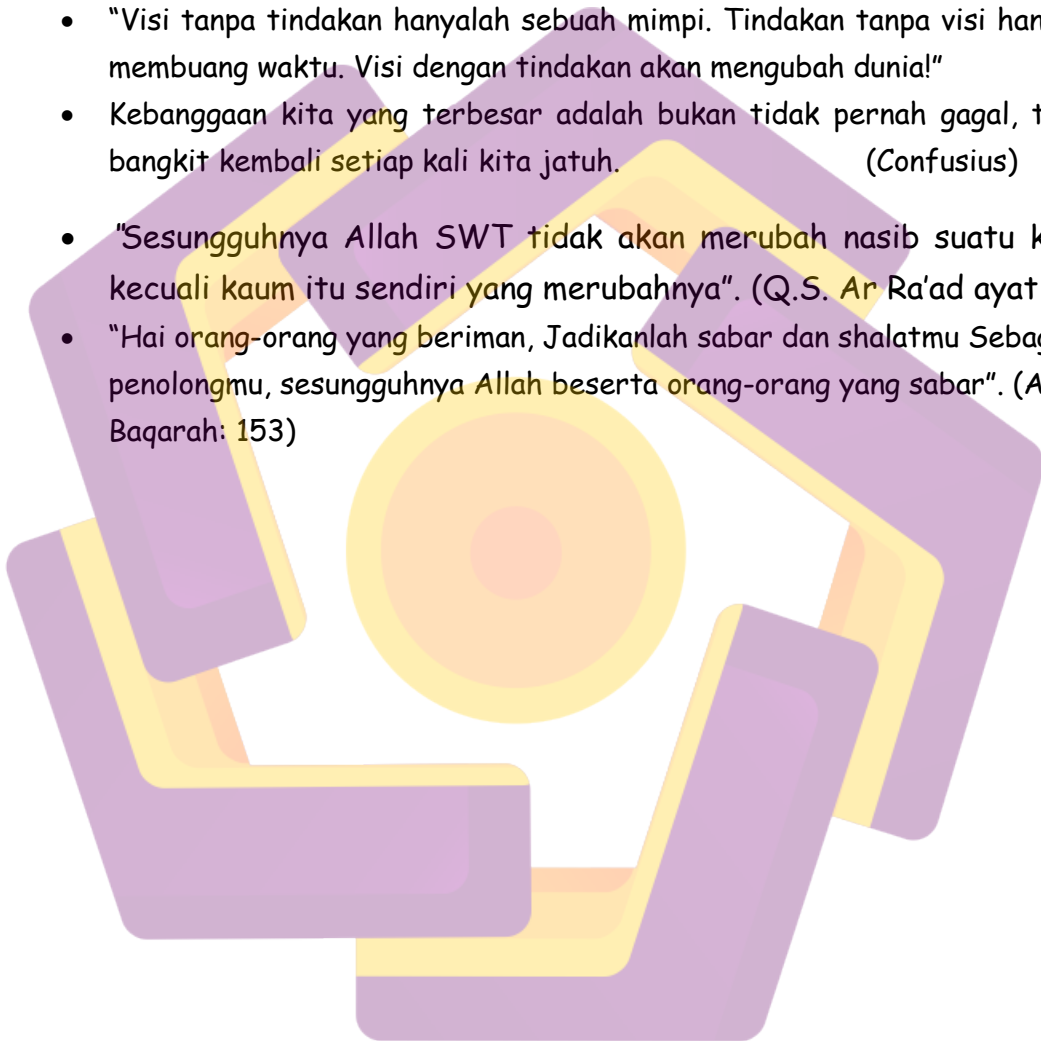
Yogyakarta, 15 Juni 2015

Sofyan

NIM. 14.02.8906

MOTTO

- "Jenius adalah 1% inspirasi dan 99% keringat. Tidak ada yang dapat menggantikan kerja keras."
- "Visi tanpa tindakan hanyalah sebuah mimpi. Tindakan tanpa visi hanyalah membuang waktu. Visi dengan tindakan akan mengubah dunia!"
- Kebanggaan kita yang terbesar adalah bukan tidak pernah gagal, tetapi bangkit kembali setiap kali kita jatuh. (Confusius)
- "Sesungguhnya Allah SWT tidak akan merubah nasib suatu kaum, kecuali kaum itu sendiri yang merubahnya". (Q.S. Ar Ra'ad ayat 11)
- "Hai orang-orang yang beriman, Jadikanlah sabar dan shalatmu Sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar". (Al-Baqarah: 153)



PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Kupersembahkan Tugas Akhir ini
dengan setulus hatiku untuk*

Yang Tercinta, Terkasih dan Tersayang :

Orang tua kami

Kakak - kakak dan adik - adik kami

*Teman-teman seperjuangan kelas D3MI-03 STMIK AMIKOM
Yogyakarta*

*Buat teman-teman aya ucapkan terima kasih banyak atas
masukan ilmu, kritik dan saran dalam proses tugas akhir saya.*

Semoga tetap kompak selalu.

Yang Selalu Memberikan Do'a, Semangat dan Dukungan

Yang Tiada Hentinya Untuk Menyelesaikan Studiku

Kata Pengantar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas segala rahmat, hidayah dan inayah-Nya, sehingga penulisan laporan Tugas Akhir yang berjudul “RES Lovers Aplikasi Multimedia Interaktif Untuk Pembudidayaan Kura – Kura Brazil Berbasis Sistem Operasi Android” dapat penulis selesaikan dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah atas Nabi Muhammad SAW, para kerabat, serta pengikutnya hingga hari kiamat nanti.

Laporan Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar ahli madya Jurusan Manajemen Informatika, STMIK AMIKOM Yogyakarta. Laporan Tugas Akhir juga sebagai sarana untuk mempraktekkan secara langsung ilmu dan teori yang telah diperoleh selama menjalani masa studi di Jurusan Manajemen Informatika, STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penyusunan laporan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bimbingan, dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Allah SWT. Atas segala hidayah, barokah dan taufiq-Nya.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Pimpinan STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T, selaku Ketua Jurusan Manajemen Informatika,
4. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M. Kom selaku Dosen pembimbing Tugas Akhir yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan selama pelaksanaan tugas akhir dan penulisan laporan ini.
5. Kedua orang tua kami dan keluarga tercinta yang senantiasa memberikan doa dan dorongan semangat hingga selesainya tugas akhir ini.

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN.....	III
PERNYATAAN	IV
MOTTO	V
PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR.....	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR GAMBAR.....	XI
INTISARI	XII
ABSTRACT.....	XIII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tinjauan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metodelitode Peian	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Konsep Dasar iklan	9
2.2.1 Pengertian Iklan	9
2.2.2 Sejarah Periklanan	9
2.2.3 Etika Periklanan	11

2.2.4	Manajemen Periklanan	11
2.2.5	Jenis-Jenis Iklan	12
2.2.6	Fungsi Dan Tujuan Iklan	13
2.2.7	Kekuatan dan kelemahan Iklan Televisi	15
2.3	Standar penyiaran.....	16
2.4	Tahap Memproduksi Iklan.....	16
2.5	Teknik Pengambilan Gambar.....	21
2.5.1	Pengambilan Gambar (<i>Camera Angle</i>).....	21
2.5.2	Bidikan Kamera	23
2.5.3	Penggerak Kamera	29
2.5.4	Merekam Suara Kamera.....	31
2.6	Aturan Memotong Gambar	32
2.7	Tim Iklan.....	33
BAB III TINJAUAN UMUM.....		35
3.1	Sejarah Koi5 Photography	35
3.2	Visi Dan Misi Koi5 Photography	36
3.3	Perancangan Iklan.....	36
3.3.1	Perancangan PraProduksi.....	36
3.3.1.1	Ide Cerita	37
3.3.1.2	Naskah.....	37
3.3.1.3	Dialog Naskah.....	37
3.3.1.4	Karakter.....	38
3.3.1.5	Sinopsis.....	39
3.3.1.6	Deskripsi Program.....	39
3.3.1.7	Perancangan StoryBoard.....	39
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		42
4.1	Tahapan Produksi.....	42

4.1.1	Tata Setting	43
4.1.2	Tata Cahaya	44
4.1.3	Tata Suara	44
4.2	Tahapan Pasca Produksi	45
4.2.1	Pembuatan Karakter	45
4.2.2	Pembuatan Background	47
4.2.3	Pembuatan Video LiveShot	49
4.2.4	Pembuatan Animasi	51
4.2.5	Seleksi Audio	54
4.2.6	Scoring Dan Rendering	55
BAB V PENUTUP		58
5.1	KESIMPULAN	58
5.2	SARAN	59
DAFTAR PUSTAKA		XIV
LAMPIRAN		

Daftar Gambar

<u>Gambar 3.1</u>	<u>Storyboard</u>	40
<u>Gambar 4.1</u>	<u>Kamera Dan Lensa</u>	42
<u>Gambar 4.2</u>	<u>Slider Dan Tripod</u>	43
<u>Gambar 4.3</u>	<u>Tata Setting</u>	43
<u>Gambar 4.4</u>	<u>Apple Iphone 4</u>	44
<u>Gambar 4.5</u>	<u>Pembuatan Karakter</u>	45
<u>Gambar 4.6</u>	<u>Desain Karakter</u>	47
<u>Gambar 4.7</u>	<u>Pembuatan Background</u>	47
<u>Gambar 4.8</u>	<u>Desain Latar Belakang Pemandangan</u>	48
<u>Gambar 4.9</u>	<u>Pembuatan Video</u>	49
<u>Gambar 5.0</u>	<u>Setting Edius</u>	49
<u>Gambar 5.1</u>	<u>Timeline Sequence Edius</u>	50
<u>Gambar 5.2</u>	<u>Pembuatan Animasi</u>	51
<u>Gambar 5.3</u>	<u>Properties Stage</u>	51
<u>Gambar 5.4</u>	<u>Gerakan Karakter Kedua</u>	52
<u>Gambar 5.5</u>	<u>Karakter Kedua</u>	53
<u>Gambar 5.6</u>	<u>Embed Flv</u>	53
<u>Gambar 5.7</u>	<u>Animasi Mata</u>	53
<u>Gambar 5.8</u>	<u>Adobe Soundbooth CS5</u>	54
<u>Gambar 5.9</u>	<u>Baris Video Dan Audio</u>	55
<u>Gambar 6.0</u>	<u>Edit Text</u>	56
<u>Gambar 6.1</u>	<u>Batch Export</u>	57

INTISARI

“Perancangan Iklan Jasa Penyewaan Kamera "KOI5 Photography" Guna Media Promosi Berbasis 2D Menggunakan Adobe Flash”

Pelayanan jasa kreatif merupakan bagian akhir dari mata rantai proses terciptanya sebuah iklan sebelum disalurkan ke Media. Karena kegiatan dan proses kreatif memberikan wujud bagi sebuah iklan atau pesan maka sering orang mengira bahwa lahirnya iklan ada di tangan seniman.

Salah Satu cara mengenalkan produk jasa yang ditawarkan oleh KOI5 Photography adalah dengan cara membuat iklan guna pengetahuan para pencari jasa penyewaan kamera dan studio. Untuk membuatnya lebih menarik yaitu mengemasnya dengan format video berbasis animasi 2D. Proses pembuatan iklan ini memakai program aplikasi seperti Adobe Flash CS5, Adobe Soundbooth, Adobe Premiere Pro, Corel Draw dan beberapa aplikasi lainnya yang mendukung dalam pembuatan iklan ini.

Kata Kunci: *Kamera, Desain, Media, promosi*

ABSTRACT

“Designing Camera Rental Services Ad "KOI5 Photography" Based 2D Using Adobe Flash for Media Promotion”

Creative services is the final part of the creation circle process an ad before they were distributed to the media. Because of the activities and the creative process gives form to an ad or message, often people think that the birth of the ad is in the hands of artists.

One way to introduce products services offered by KOI5 Photography is a way to make an ad for knowledge seekers camera and studio rental services. To make it more interesting is package it video format based 2D animation. This ad creation process using application programs such as Adobe Flash CS5, Adobe Soundbooth, Adobe Premiere Pro, Corel Draw and some other applications that support the making of this video ad.

Keyword: Camera, Designing, Media, Promotion

