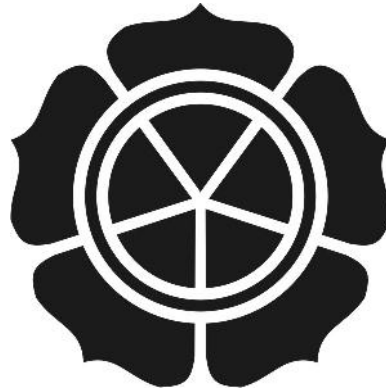


**PERANCANGAN IKLAN TELEVISI DI OBJEK WISATA AIR
BOJONGSARI PURBALINGGA**

SKRIPSI



disusun oleh

Ahmad Nureza

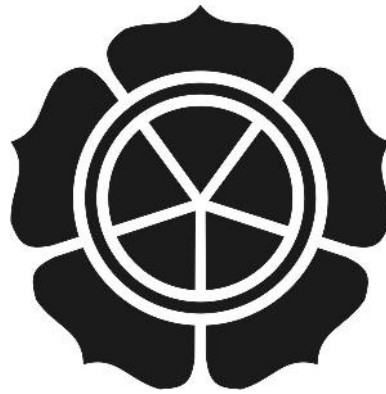
09.12.3984

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**PERANCANGAN IKLAN TELEVISI DI OBJEK WISATA AIR
BOJONGSARI PURBALINGGA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Ahmad Nureza

09.12.3984

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN IKLAN TELEVISI DI OBJEK WISATA AIR
BOJONGSARI PURBALINGGA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ahmad Nureza

09.12.3984

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 16 Januari 2013

Dosen Pembimbing,

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom

NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN IKLAN TELEVISI DI OBJEK WISATA AIR
BOJONGSARI PURBALINGGA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ahmad Nureza

09.12.3984

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Oktober 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom.
NIK. 190302047



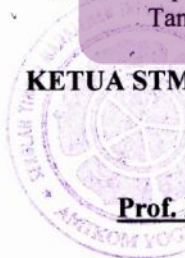
Kusnawi, S.Kom, M. Eng.
NIK. 190302112



Barka Satya, M.Kom.
NIK. 190302126

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 09 November 2013

KETUA STMIK 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, 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.

Yogyakarta, 13 November 2013

Ahmad Nureza
09.12.3984

MOTTO

*Kenapa Kita Terjatuh? Agar Kita Bisa Bangkit Kembali
- Batman Begins -*

*Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil;
kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya
dengan baik.*

- Evelyn Underhill -

*Saya datang, saya bimbang, saya ujian, saya revisi dan
saya wisuda!*

- Juri -

*Kita berdoa kalau kesusahan dan membutuhkan sesuatu,
mestinya kita juga berdoa dalam kegembiraan besar dan saat
rezeki melimpah.*

- Kahlil Gibran -

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan.

Pertama segala puji syukur saya ucapkan kepada Allah SWT yang tiada henti memberikan jalan dengan masing-masing hikmahnya dan memberi kelancaran dalam pengerjaan skripsi ini.

Yang saya cintai dan sayangi kedua orangtuaku, Ayahanda Syaiful Nurdin dan Ibunda Syarifah yang selalu mendoakan di setiap langkah mereka, yang telah mendukung baik moril maupun materi, berkorban dengan sepenuh hati dan tak henti-hentinya memberikan semangat (ayah mamah, mas sayang kalian). Dan untuk adiku Ajeng yang selalu memberikan keceriaan bagi kita semua :) . Serta terimakasih buat semua keluarga besar ku baik yang di purbalingga maupun di jakarta aku sayang kalian semua. :)

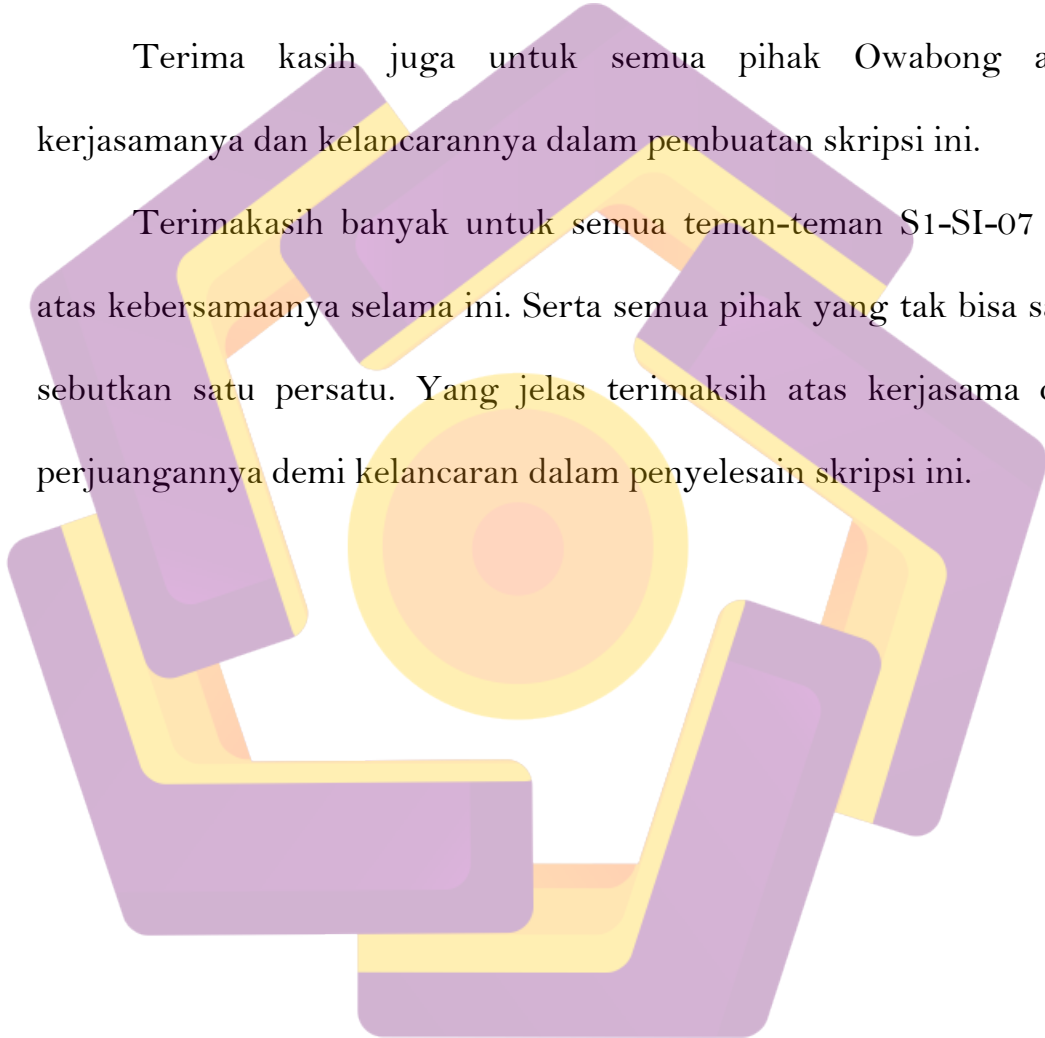
Dosen pembimbingku yang baik "pak Amir", terimakasih atas semua saran, kritik, dan masukannya pak sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Untuk Adina Nur Cahyani, makasih ya sayang buat semua bantuan, semangat serta doanya selama ini, semoga selamanya menjadi penyemangatku, hehee. Love you forever. :*

Untuk teman-teman kontrakan WALUYO : Afad, Eri, Ryan, Fandy, Sidik, Lutfan, dan Jojo . Terimakasih atas kebersamaan kalian semua, semoga selalu kompak dan rukun selawase :D . Terimakasih juga buat Rizal, Beny Uye untuk canda tawanya selama ini. :))

Terima kasih juga untuk semua pihak Owabong atas kerjasamanya dan kelancarannya dalam pembuatan skripsi ini.

Terimakasih banyak untuk semua teman-teman S1-SI-07 '09 atas kebersamaanya selama ini. Serta semua pihak yang tak bisa saya sebutkan satu persatu. Yang jelas terimakasih atas kerjasama dan perjuangannya demi kelancaran dalam penyelesain skripsi ini.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, penulis panjatkan segala puji dan syukur kehadirat Alloh SWT karena berkat limpahan rahmat dan hidayah-Nya serta tak lupa teriring salam dan doa bagi junjungan kita baginda Rasulullah Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Perancangan Iklan Televisi Di Objek Wisata Air Bojongsari Purbalingga”.

Pada kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan pikirannya serta dengan penuh kesabaran, ketelitian dan kewibawaan untuk membimbing dan mengarahkan penulis sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis mengharapkan saran maupun kritik yang bersifat membangun dari semua pihak (khususnya pembaca) guna menyempurnakan skripsi ini.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 13 November 2013
Penulis

Ahmad Nureza

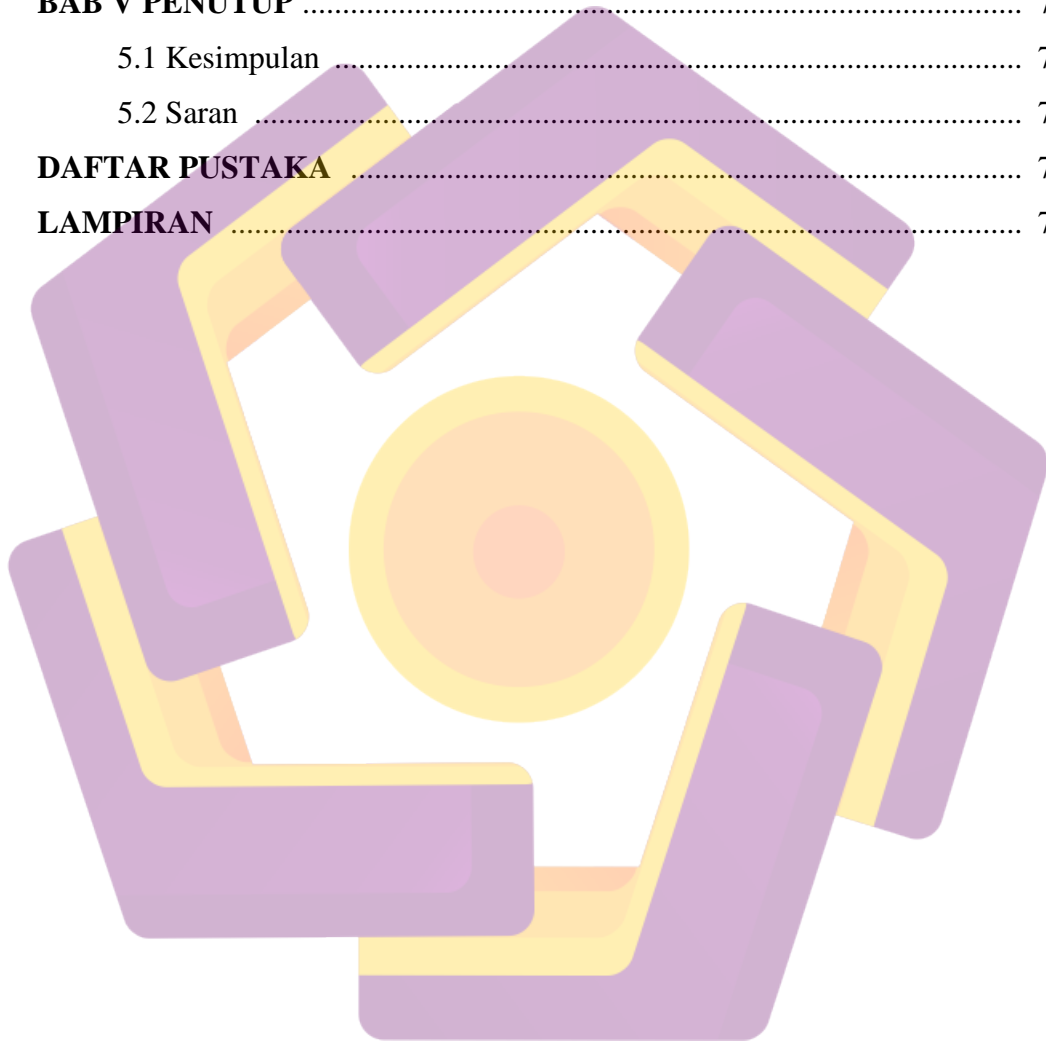
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II DASAR TEORI	8
2.1 Konsep Dasar Multimedia	8
2.1.1 Definisi Multimedia	8
2.1.2 Elemen Multimedia	8
2.2 Iklan	11
2.2.1 Sejarah Iklan	11
2.2.2 Definisi Iklan Televisi	12
2.2.3 Kekuatan dan Kelemahan Iklan	13
2.3 Strategi Perancangan Iklan	13

2.3.1 Strategi Pembidikan Pasar dan Penempatan Posisi	13
2.3.2 Strategi Mencari Keunggulan Produk	14
2.3.3 Strategi Penetapan Tujuan dan Anggaran Periklanan Televisi	15
2.3.4 Strategi Kreatif Merancang Pesan Iklan	16
2.3.5 Strategi Daya Tarik Pesan Iklan Televisi	19
2.3.6 Strategi Merancang Gaya Eksekusi Pesan Iklan	20
2.3.7 Strategi Merancang Slogan, Logo, dan Simbol Dalam Eksekusi Pesan Iklan Televisi	20
2.3.8 Strategi Merancang Naskah dan Storyboard	21
2.3.9 Strategi Memproduksi Iklan Televisi	24
2.3.10 Standar Penyiaran Video	26
2.4 Perangkat Lunak Yang Digunakan Dalam Pembuatan Iklan	27
2.4.1 Adobe Premier Pro	27
2.4.2 Adobe Photoshop	28
2.4.3 Adobe Soundbooth	29
2.4.4 Adobe Flash Professional	29
2.4.5 Autodesk 3D Max	30
2.4.6 Adobe After Effects	31
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	32
3.1 Gambaran Umum	32
3.1.1 Sejarah Singkat Objek Wisata Air Bojongsari	32
3.1.2 Fasilitas-fasilitas	33
3.1.3 Profil Instansi	37
3.1.4 Struktur Organisasi	38
3.2 Analisis Sistem	38
3.2.1 Strategi Perancangan Iklan	38
3.2.1.1 Strategi Mencari Keunggulan Produk	38
3.2.1.2 Strategi Penempatan Tujuan dan Anggaran Periklanan Televisi	39
3.2.1.3 Strategi Kreatif Merancang Pesan Iklan Televisi	39
3.2.1.4 Strategi Daya Tarik Pesan Iklan Televisi	40

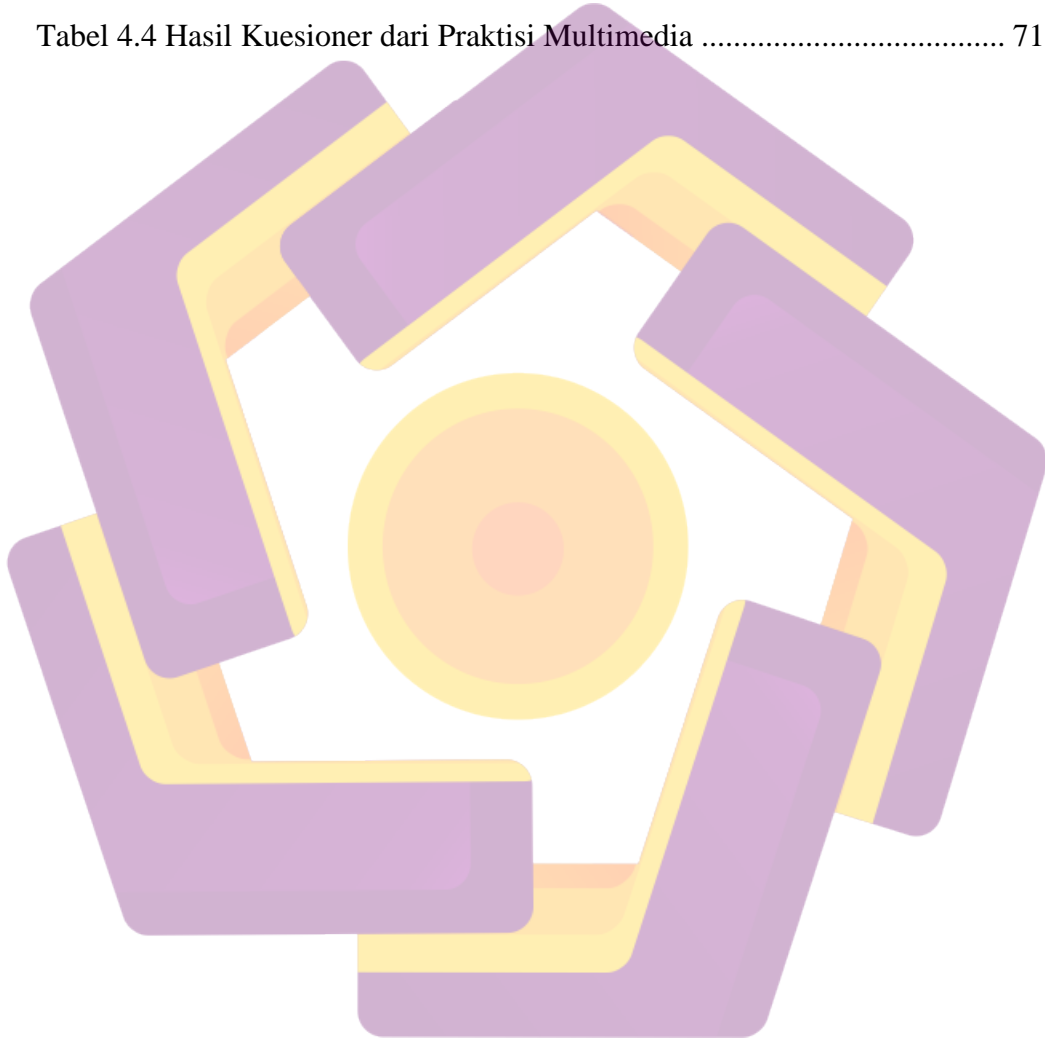
3.2.1.5 Strategi Merancang Gaya Eksekusi Pesan Iklan Televisi	40
3.3 Perancangan Iklan	40
3.3.1 Rancangan Konsep Iklan	40
3.3.2 Rancangan Naskah Iklan	41
3.3.3 Rancangan Storyboard Iklan	43
3.4 Analisis Kelayakan	45
3.4.1 Kelayakan Teknologi	45
3.4.2 Kelayakan Hukum	46
3.4.3 Kelayakan Oprasional	47
3.4.4 Kelayakan Ekonomi	47
3.4.5 Kelayakan Jadwal	48
3.5 Analisis Kebutuhan Iklan	49
3.5.1 Kebutuhan Informasi	49
3.5.2 Kebutuhan Perangkat Keras	49
3.5.3 Kebutuhan Perangkat Lunak	49
3.5.4 Kebutuhan Brainware	50
BAB IV PEMBAHASAN	51
4.1 Tahap Produksi	51
4.1.1 Take Video	51
4.1.2 Capture Video	52
4.1.3 Pembuatan Karakter 2D	52
4.1.3.1 Key Animation	53
4.1.3.2 In Between Animation	54
4.1.4 Pembuatan Karakter 3D	55
4.1.4.1 Desain Karakter	55
4.1.4.2 Texture	59
4.1.4.3 Skinning	61
4.1.4.4 Animasi	62
4.1.4.5 Rendering	63
4.1.5 Dubbing	64
4.2 Tahap Pasca Produksi	65

4.2.1 Compositing dan Editing	65
4.2.1.1 Adobe After Effects Project	65
4.2.1.2 Adobe Premiere Pro Project	67
4.2.1.3 Rendering	68
4.3 Uji Kuesioner	69
BAB V PENUTUP	73
5.1 Kesimpulan	73
5.2 Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	76



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Storyboard Iklan	43
Tabel 4.1 Kuesioner untuk Masyarakat Umum/Mahasiswa	69
Tabel 4.2 Kuesioner untuk Praktisi Multimedia	70
Tabel 4.3 Hasil Kuesioner dari Masyarakat Umum/Mahasiswa	71
Tabel 4.4 Hasil Kuesioner dari Praktisi Multimedia	71



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Element Multimedia	11
Gambar 2.2 Tampilan Adobe Premier Pro	28
Gambar 2.3 Tampilan Adobe Photoshop	28
Gambar 2.4 Tampilan Adobe Soundbooth	29
Gambar 2.5 Tampilan Adobe Flash Professional	30
Gambar 2.6 Tampilan Autodesk 3ds Max	30
Gambar 2.7 Tampilan Adobe After Effects	31
Gambar 3.1 Kolam Renang Olympic	33
Gambar 3.2 Kolam Awal (Kolam Waterboom)	34
Gambar 3.3 Kolam Ember Tumpah	34
Gambar 3.4 Kolam Arus / Kanal Arus	35
Gambar 3.5 Kolam Pantai Bebas Tsunami	35
Gambar 3.6 Kolam Pesta Air	36
Gambar 3.7 Kolam Sesat	36
Gambar 3.8 Owabong Klawing Rafting Adventure	37
Gambar 4.1 Alur Proses Produksi	51
Gambar 4.2 Hasil Pembuatan Karakter	53
Gambar 4.3 Key Animation	53
Gambar 4.4 In Between	54
Gambar 4.5 Frame Classic Tween	55
Gambar 4.6 Vertex Box	56
Gambar 4.7 Penambahan Jumlah Garis Pada Box	56
Gambar 4.8 Atur Vertex Box1	57
Gambar 4.9 Atur Vertex Box2	57
Gambar 4.10 Turbosmooth Karkater	58
Gambar 4.11 Tampilan Keseluruhan Karakter	58
Gambar 4.12 Texture	59
Gambar 4.13 Pemberian Texture	60
Gambar 4.14 Karakter	60

Gambar 4.15 Pemasangan Biped	61
Gambar 4.16 Modifiers Skin	61
Gambar 4.17 Atur Time Slider	62
Gambar 4.18 Animasi Karakter	62
Gambar 4.19 Play Animation	63
Gambar 4.20 Atur Standar Video dan Frame	63
Gambar 4.21 Proses Rendering	64
Gambar 4.22 Record	64
Gambar 4.23 Hasil Recording	65
Gambar 4.24 Import File di Adobe Affter Effect	66
Gambar 4.25 Proses Editing di Adobe Affter Effect	66
Gambar 4.26 Proses Penyimpanan di Adobe Affter Effect	66
Gambar 4.27 Setting Format Video di Adobe Premiere Pro	67
Gambar 4.28 Proses Editing di Adobe Premiere Pro	68
Gambar 4.29 Atur Format Video	68
Gambar 4.30 Proses Rendering	69

INTISARI

Perkembangan dunia teknologi sangat pesat, khususnya di bidang periklanan (advertising). Sebuah perusahaan harus mampu untuk membuat layanan informasi dan promosi untuk menarik konsumen.

Owabong yang bergerak di bidang pariwisata, menghadapi masalah dalam memberikan informasi dan mempromosikan berbagai wahana yang ada di Objek Wisata Air Bojongsari (Owabong) dan dapat pula menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan untuk berkunjung ke Owabong. Oleh karena itu, berdasarkan yang penjelasan di atas, maka penulis tertarik untuk merancang iklan televisi sebagai media promosi di Objek Wisata Air Bojongsari atau yang lebih dikenal Owabong.

Pembuatan iklan Objek Wisata Air Bojongsari di rancang dengan konsep pemanfaatan teknologi seperti kamera digital dan handycam sehingga dapat dibuat seefektif dan semaksimal mungkin agar dapat menghasilkan kualitas HD. Proses skema iklan akan menggunakan beberapa perangkat lunak, yaitu Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects, Adobe Soundbooth, Adobe Flash Professional, dan 3D Max. Dengan menggunakan perangkat lunak tersebut diharapkan dapat menghasilkan iklan televisi yang baik sebagai promosi dari Objek Wisata Air Bojongsari atau Owabong di Purbalingga.

Kata kunci : Iklan, Informasi, Pariwisata, Televisi



ABSTRACT

The development of technology is very fast, especially in the field of advertising (advertising). A company should be able to make information services and promotions to attract consumers.

Owabong engaged in tourism, face problems in providing information and promoting existing vehicle Water Attractions Bojongsari (Owabong) and can also be a main attraction for tourists to visit the Owabong. Therefore, based on the explanation above, the authors are interested in designing a media campaign television ads Water Attractions Bojongsari or known Owabong.

Making ads "Water Attractions Bojongsari" designed with the concept of the use of technology such as digital cameras and camcorders that can be made as effective and as much as possible in order to produce quality HD. The process of advertising the scheme will use some software, namely Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects and Adobe Soundbooth, Adobe Flash Professional, and 3D Max. By using the software is expected to produce a television ad good as the promotion of Water Attractions Bojongsari or Owabong in Purbalingga.

Keywords : *Advertising, Information, Tourism, Television*

