

**PERANCANGAN IKLAN TELEVISI SEBAGAI MEDIA PROMOSI
PRODUK “JENIFFER COLLECTION”
DI BOYOLALI**

SKRIPSI



disusun oleh :

Alitta Mariana Cahyani

10.12.4798

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**PERANCANGAN IKLAN TELEVISI SEBAGAI MEDIA PROMOSI
PRODUK “JENIFFER COLLECTION”
DI BOYOLALI**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Alitta Mariana Cahyani

10.12.4798

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN IKLAN TELEVISI SEBAGAI MEDIA PROMOSI
PRODUK “JENIFFER COLLECTION”
DI BOYOLALI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Alitta Mariana Cahyani

10.02.4798

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 September 2013

Dosen Pembimbing



Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN IKLAN TELEVISI SEBAGAI MEDIA PROMOSI
PRODUK “JENIFFER COLLECTION”
DI BOYOLALI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Alitta Mariana Cahyani

10.12.4798

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Januari 2014

Susunan Dewan Penguji

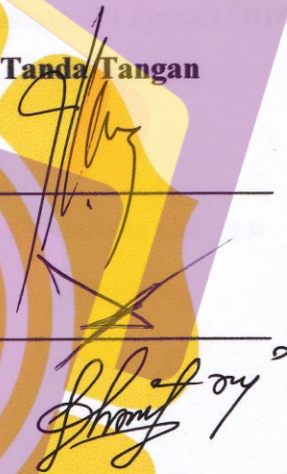
Nama Penguji

Tanda Tangan

Dony Ariyus, S.S, M.Kom
NIK. 190302128

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

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 7 Februari 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, MM.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir 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, 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, 24 Januari 2014

Alitta Mariana Cahyani

10.12.4798

MOTTO

✂ Maka bertanyalah kepada orang yang mempunyai pengetahuan jika kamu tidak mengetahui.

✂ Ilmu tanpa amal bagaikan pohon yang tak berbuah.

✂ Kejayaan adalah tujuan kita walaupun sulit untuk meraihnya.

✂ Sesungguhnya masa muda dan kekosongan dan kekayaan adalah perusak dari segala kerusakan bagi seseorang.

PERSEMBAHAN

Puji syukur ku Panjatkan padamu ya Tuhan atas besar karunia yang telah Engkau limpahkan kepadaku dan juga kedua orang tuaku yang telah berusaha membesarkan dan mendidikku hingga akhir studiku.

☒ Untuk Bapak dan Ibu

Inilah kado kecil yang dapat anaku persembahkan untuk sedikit menghibur hatimu yang telah aku susahkan, aku tahu banyak yang telah kalian korbakan demi memenuhi kebutuhanku yang selalu tak pernah merasa lelah demi memenuhi kebutuhanku. Aku hanya bisa mengucapkan banyak terima kasih kepada Bapak dan Ibu, hanya Tuhanlah yang membalas kemuliaan hati kalian.

☒ Untuk Adikku

Adikku yang telah banyak memberikan dukungan kepada aku, terimakasih atas kebaikan, perhatian dan kasih sayang yang kamu berikan kepada aku, dan ini adalah merupakan hari kebahagiaanku dan juga merupakan kebahagiaan kalian juga, dan biarlah kuasa Tuhan senantiasa bersama kita semua, Amin.....

☒ Untuk teman-temanku

Terimakasih atas dorongan semangat, baik itu berupa pujian maupun cacian yang selalu memicu aku untuk terus maju dan pantang menyerah.

☒ Untuk seseorang yang kusayangi

Terimakasih telah memberi warna dalam keseharianku baik suka maupun duka.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas kasih & sayangNya sehingga dapat terselesaikan Skripsi ini. Maksud dan tujuan Skripsi ini adalah untuk memenuhi persyaratan kelulusan program S1 pada jurusan Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu penulis juga mencoba menerapkan dan membandingkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh di bangku kuliah dengan kenyataan yang ada di lingkungan kerja.

Penulis merasa dalam penyusunan laporan ini masih menemukan beberapa kesulitan dan hambatan, samping itu juga penulis menyadari bahwa penulisan laporan ini masih jauh dari kesempurnaan, maka dari itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak.

Menyadari penyusunan laporan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, maka penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto. MM. Selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta yang selama ini menjadi tempat menuntut ilmu.
2. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom. Sebagai Dosen Pembimbing yang telah bersedia untuk meluangkan waktu membimbing, memeriksa, serta memberikan saran dalam penyusunan laporan Skripsi ini.
3. Seluruh staf pengajar di STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah membimbing dan memberikan materi perkuliahan selama ini.
4. Seluruh staf perpustakaan yang telah memberikan waktu dan tempat untuk mengerjakan Skripsi dari pagi sampai sore.

5. Kepada mbak Erni selaku pemilik *Jeniffer Collection* yang telah mendukung dan memberikan izin penelitian.
6. Kepada Mustofa Ahmad Kamal dan juga Meyriza Wedhastria yang memberikan solusi kepada saya dalam penyelesaian Skripsi ini.
7. Kepada Bagas Adi Wicaksana dan Christian Galuh Hendratama yang menyempatkan diri untuk membantuku dalam penyelesaian Skripsi ini .
8. Kepada ibu saya “Diana” yang selalu mengingatkan aku untuk fokus dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
9. Kepada Anak kost Dewi 19 makasih buat dukungannya.
10. Kepada Sulastri dan Dea yang memberiku semangat dalam penyelesaian Skripsi ini.
11. Kepada Unik, Irma, dan Nando makasih boleh nebeng ngeprint dan selalu memberiku semangat.
12. Kepada keluarga besar Hatmono di Solo Terimakasih atas segala dukungannya.
13. Kepada Teman-teman S1-SI-06 yang selalu memotivasi.

Yogyakarta, 24 Januari 2014

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.4.1 Tujuan Objek.....	2
1.4.2 Tujuan Akademis.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1 Manfaat Objek.....	3
1.5.2 Manfaat Akademis.....	3
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.1 Metode Observasi	4
1.6.2 Metode Wawancara	4
1.6.3 Metode Kepustakaan.....	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Konsep Dasar Multimedia.....	7
2.1.1 Pengertian Multimedia.....	7
2.1.2 Elemen-elemen Multimedia	8

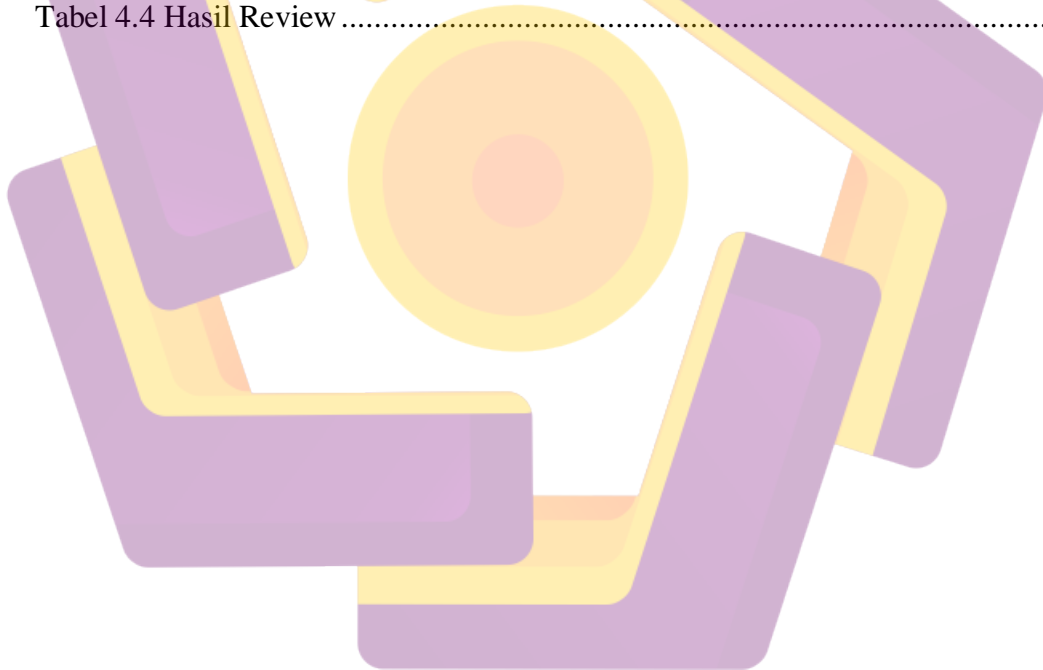
2.1.2.1	Teks	8
2.1.2.2	Suara	8
2.1.2.3	Video	8
2.1.2.4	Animation	9
2.2	Pengertian Iklan	9
2.3	Jenis-jenis Iklan	9
2.3.1	Iklan Nasional	9
2.3.2	Iklan Lokal	10
2.3.3	Iklan Primer dan Selektif	10
2.4	Tujuan Iklan Televisi	10
2.5	Promosi	11
2.6	Kreativitas Iklan	12
2.7	Perencanaan Pemasaran	12
2.7.1	Produk	13
2.7.2	Merek	13
2.7.3	Kemasan	13
2.7.4	Harga	14
2.8	Produksi Iklan Televisi	14
2.9	Strategi Merancang Naskah dan Storyboard Iklan televisi	16
2.9.1	Prinsip Dasar Menulis Naskah Iklan Televisi	16
2.9.2	Istilah-istilah dalam Pembuatan Naskah dan Storyboard	17
2.10	Sistem Televisi Dunia	23
2.10.1	NTSC	23
2.10.2	PAL	23
2.10.3	SECAM	23
2.10.4	HDTV	23
2.11	Format File Video	24
2.12	Perangkat Lunak Yang Digunakan	25
2.12.1	Adobe Premiere Pro CS3	25
2.12.2	Adobe After Effects CS3	27
2.12.3	Adobe Soundbooth CS3	29

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	32
3.1 Analisis.....	32
3.1.1 Identifikasi Masalah.....	32
3.1.2 Analisis SWOT.....	33
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem	36
3.2.1 Perangkat Keras (Hardware)	36
3.2.2 Perangkat Lunak (Software).....	37
3.2.3 Sumber Daya Manusia (Brainware)	37
3.3 Rincian Biaya	38
3.3.1 Biaya Pembuatan Iklan	38
3.3.2 Data Penayangan Iklan di RBTv	39
3.4 Studi Kelayakan Sistem	39
3.5 Proses Perancangan Iklan Televisi sebagai Media Promosi Produk “ <i>Jeniffer Collection</i> ” di Boyolali	40
3.5.1 Tahap Pra Produksi.....	41
3.5.1.1 Ide Iklan Televisi	41
3.5.1.2 Konsep Iklan Televisi.....	41
3.5.1.3 Naskah Iklan Televisi.....	43
3.5.1.4 Storyboard Iklan Televisi	48
3.5.1.5 Perencanaan Jadwal Syuting.....	48
3.5.1.6 Shooting Schedule.....	49
3.5.1.7 Pembentukan Crew Syuting	50
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	51
4.1 Tahap Produksi.....	51
4.1.1 Proses Pengambilan Gambar Gerak (<i>Video Shooting</i>)	51
4.1.1.1 Peralatan Syuting yang Digunakan	52
4.1.1.2 Shooting.....	52
4.1.1.3 Mensortir File Video Hasil Syuting	56
4.1.2 Proses Perekaman Narasi	57
4.1.2.1 Merekam Narasi.....	57
4.1.2.2 Menghilangkan Noise pada Rekaman Suara	59

4.2	Tahap Pasca Produksi	61
4.2.1	Proses Capturing.....	61
4.2.1.1	Capturing Video.....	61
4.2.2	Proses Editing.....	62
4.2.2.1	Adobe After Effects Project.....	62
4.2.2.2	Pembuatan Project.....	62
4.2.2.2.1	Importing File.....	63
4.2.2.2.2	Membuat Composition 3 Aktifitas	64
4.2.2.2.3	Membuat Composition Efek bed cover	66
4.2.2.2.4	Membuat Composition Closing Teks	67
4.2.2.2.5	Render File Adobe After Effects CS3	70
4.2.2.3	Adobe Premiere Pro CS3 Project.....	73
4.2.2.3.1	Mengimpor File	75
4.2.2.3.2	Membuat Efek Slow Motion.....	76
4.2.2.3.3	Editing Video	77
4.2.2.3.4	Render File	79
4.3	Pembahasan.....	81
4.3.1	Review Testing.....	81
4.3.2	Tampilan Iklan	82
4.3.3	Rencana Penayangan Iklan	83
BAB V PENUTUP		84
5.1	Kesimpulan.....	84
5.2	Saran	84
DAFTAR PUSTAKA		86
LAMPIRAN		87

DAFTAR TABEL

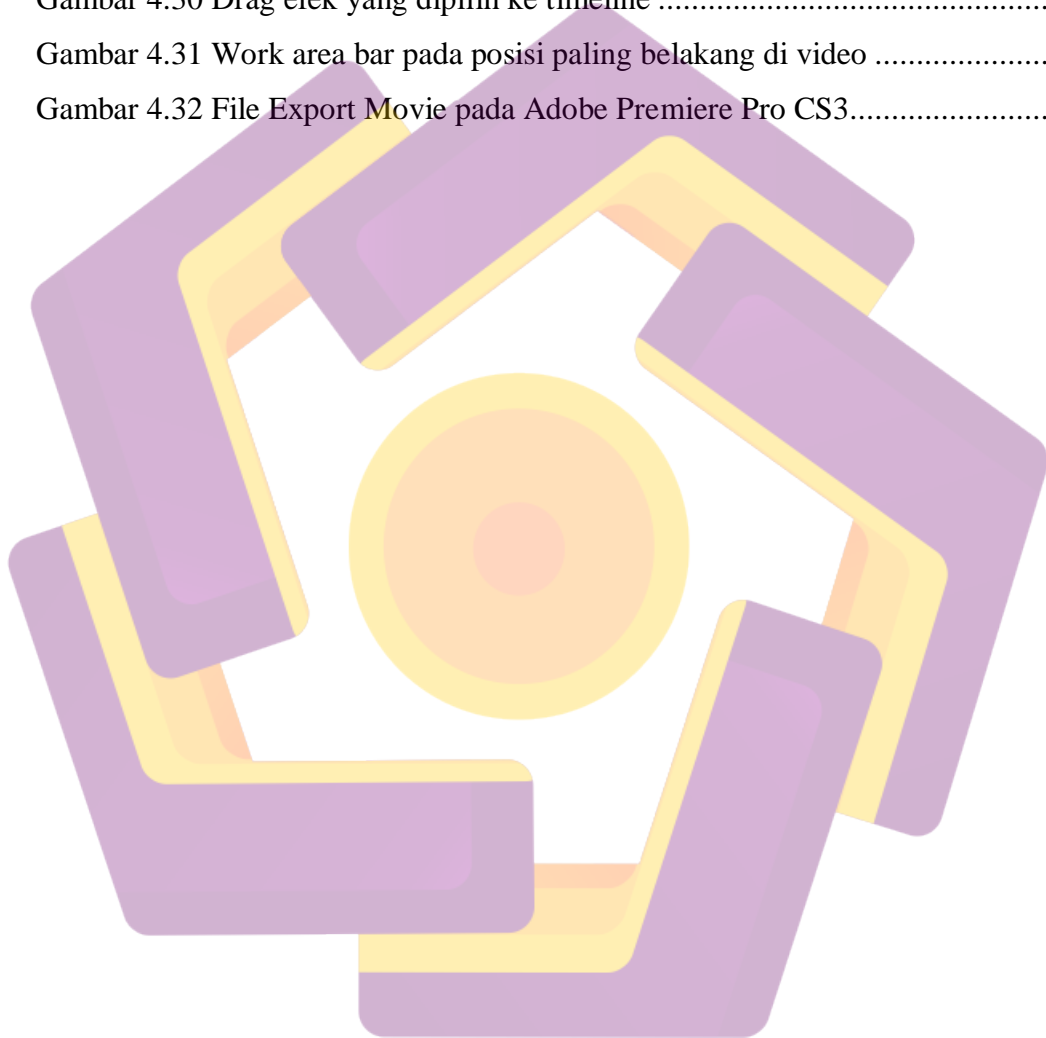
Tabel 2.1 Elemen Bauran Promosi	11
Tabel 2.2 Tiga Tahap Produksi Iklan Televisi	15
Tabel 3.1 Analisis SWOT	35
Tabel 3.2 Rincian Biaya Pembuatan Iklan	38
Tabel 3.3 Faktor Kelayakan	39
Tabel 3.4 Perencanaan Jadwal Syuting	49
Tabel 3.5 Daftar Crew Syuting	50
Tabel 4.1 Daftar Pencatatan Adegan	52
Tabel 4.2 File Video yang Dipakai dalam Pembuatan Iklan	56
Tabel 4.3 Scene dengan Composition yang Dibutuhkan	62
Tabel 4.4 Hasil Review	81



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Adobe Premiere Pro CS3	26
Gambar 2.2 Tampilan Adobe After Effect CS3	28
Gambar 2.3 Tampilan Adobe Soundbooth CS3	30
Gambar 3.1 Tahap Pekerjaan	40
Gambar 4.1 Pengaturan Recording pada Adobe Soundbooth CS3	58
Gambar 4.2 Proses Perekaman pada Adobe Soundbooth CS3	59
Gambar 4.3 Clean Up Audio pada Adobe Soundbooth CS3	60
Gambar 4.4 Pengaturan Reduction Noise pada Adobe Soundbooth CS3.....	60
Gambar 4.5 Proses Removing Noise pada Adobe Soundbooth CS3.....	60
Gambar 4.6 Membuat Project Baru pada Adobe After Effects CS3	63
Gambar 4.7 Importing File pada Adobe After Effects CS3.....	64
Gambar 4.8 Tampilan 3 aktifitas dalam 1 frame	65
Gambar 4.9 Efek Position pada Adobe After Effects CS3	65
Gambar 4.10 efek Spherize pada Adobe After Effects CS3	66
Gambar 4.11 Center of Sphere pada Adobe After Effects CS3	66
Gambar 4.12 Efek Glow pada Teks Jeniffer	67
Gambar 4.13 Efek Glow pada Teks Tidur Terasa Lebih Nyaman Sepanjang Malam	68
Gambar 4.14 Mencari CC LightWipe pada Adobe After Effects CS3.....	68
Gambar 4.15 Efek pada Teks Jeniffer Collection.....	69
Gambar 4.16 Mencari CC Jaws pada Adobe After Effects CS3.....	69
Gambar 4.17 Efek pada Teks Tidur Terasa Lebih Nyaman Sepanjang malam	70
Gambar 4.18 Gambar Undock Panel pada Adobe After Effects CS3	70
Gambar 4.19 Pengaturan properti Render Queue.....	71
Gambar 4.20 Open File pada MPEG Streamclip	72
Gambar 4.21 Pengaturan Movie pada MPEG Streamclip	72
Gambar 4.22 Proses Render pada MPEG Streamclip.....	73
Gambar 4.23 Tampilan awal pada Adobe Premiere Pro CS3	74
Gambar 4.24 Tampilan New Project pada Adobe Premiere Pro CS3	75

Gambar 4.25 Import File pada Adobe Premiere Pro CS3.....	76
Gambar 4.26 Pengaturan Slow Motion.....	76
Gambar 4.27 Drag file dari jendela project ke jendela timeline.....	77
Gambar 4.28 Razor Tool pada Adobe Premiere Pro CS3.....	78
Gambar 4.29 Jendela effect pada Adobe Premiere Pro CS3.....	79
Gambar 4.30 Drag efek yang dipilih ke timeline	79
Gambar 4.31 Work area bar pada posisi paling belakang di video	80
Gambar 4.32 File Export Movie pada Adobe Premiere Pro CS3.....	80



INTISARI

Iklan merupakan sebuah media promosi yang digunakan untuk memperkenalkan sebuah produk tertentu khususnya produk-produk baru, kepada konsumen. Dalam hal ini iklan bertujuan sebagai strategi komunikasi yang dilakukan oleh suatu lembaga dan komunitas atau perusahaan pembuat barang/jasa yang dilakukan untuk menunjang upaya pemasaran. Salah satunya adalah “Jeniffer Collection”.

Jeniffer Collection memproduksi sprei selama ini cara memasarkannya masih tradisional, dimana pembeli harus datang ke rumah penjual sprei Jeniffer untuk memilih sprei yang sesuai dengan selera mereka.

Hal ini dirasa kurang efektif. Untuk itu perlu diadakan cara pemasaran yang canggih, yaitu dengan cara memasarkan produk-produk “Jeniffer Collection” melalui media televisi. Sarana iklan televisi begitu efektif untuk media promosi yang sangat cepat dikenal oleh masyarakat. Dengan demikian penelitian akan memberikan dampak positif kepada “Jeniffer Collection” yang selama ini masih kurang pada bagian pemasaran.

Kata Kunci : Periklanan, Televisi

ABSTRACT

Commercial is a promotion media which is used to introduce a particular product especially new products, to consumers. In this case the purpose of commercial is as communication strategy which is done by some institution and community or company product/services market which is done to support marketing efforts. One of them is "Jeniffer Collection".

Jeniffer Collection is a company which produce bed cover all this time, way to market the product still traditional, where the buyers must come to the Jeniffer's seller to choose bed cover which suitable with they taste.

This is less effective. For it needs to be held the way to become powerful marketing, with increase the marketing "Jeniffer Collection" by TV media. TV advertising is so effective means for media promotion very quickly known by the public. Thus this study will provide a positive impact to the "Jeniffer Collection". Which is still lacking on the part of marketing.

Keywords : Advertising, Television

