

**PERANCANGAN IKLAN FASTAWORLD SEBAGAI MEDIA
INFORMASI PADA ASC GROUP INDONESIA**

SKRIPSI



disusun oleh

Syarif Hidayat

09.21.0469

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

2013

**PERANCANGAN IKLAN FASTAWORLD SEBAGAI MEDIA
INFORMASI PADA ASC GROUP INDONESIA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Syarif Hidayat

09.21.0469

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

2013

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN IKLAN FASTAWORLD SEBAGAI MEDIA
INFORMASI PADA ASC GROUP INDONESIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Syarif Hidayat

09.21.0469

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 14 Desember 2010

Dosen Pembimbing,



Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

PENGESAHAN**SKRIPSI****PERANCANGAN IKLAN FASTAWORLD SEBAGAI MEDIA
INFORMASI PADA ASC GROUP INDONESIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Syarif Hidayat

09.21.0469

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Januari 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Sudarmawan, S.T., M.T
NIK. 190302035

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

Pandan P Purwacandra, M.Kom
NIK. 190302190

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 13 Maret 2013

KETUA STM IKAMIKOM YOGYAKARTA

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



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 disuatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang sepengetahuan 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, 11 Maret 2013

Syarif Hidayat
(09.21.0469)



PERSEMBAHAN

- Terima kasih Allah SWT
- Kedua orang tua yang sangat saya junjung tinggi amanat dan petuahnya, terima kasih telah membesarkan, mendidik dan memberikan kasih sayang , do'a serta dukungan.
- Hanif Al Fatta, M.Kom. terima kasih atas kesediaannya tuk meluangkan waktu membimbing dan berbagi ilmu.
- **ASC Group Indonesia**
- **Jaring Production.**
- **Tenebaum Serious Multimedia.**
- Terimakasih Kepada semua teman-teman
Sabang sampai Meuroke Pepy, Anton, Aldi, Hamjah, Gito, Bal, Anggoro, Tara, Ucik, Didik, Hadi, Hendro, Ady, Willy, Yudi, Agung, Lena
Cah² kos Merpati No.05 Rais, Adi, Menuk, Memet, Rendi, Novan, Pak Maryadi, Kang Tejo, Bu kos.
Alumni & Cah² ASC Andi, Taat, Pakde, Wisnu, Agus, Dimas, Ning, Asni, Sandi, Yudi, Sipo, Bambang, Yogsi, Heri, Pak Iping, Pak Iping, Pak Heru, Roni, Ari, Sita, Krispon, Muhadi, Juned, Edi, Edi satpam, Harjo, Super, Diah, Dika, Andiasni, Nanang, Fiki, dll

KATA PENGANTAR



Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini tepat pada waktunya, dengan judul “Perancangan Iklan Fastaworld Sebagai Media Informasi Pada ASC Group Indonesia”. Skripsi ini merupakan karya ilmiah yang disusun oleh penulis sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata-1 (S1) di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini terdapat kekurangan, baik dalam penulisan maupun isi skripsi, dikarenakan keterbatasan waktu dalam penyusunan skripsi ini. Dengan rendah hati, penulis mohon maaf dan sangat mengharapkan adanya saran dan kritik yang membangun dari pembaca serta semua pihak yang terkait dalam usaha penyempurnaan skripsi ini.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, S.T., M.T, selaku kepala jurusan TI Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan saran, masukan, dan bimbingan serta bantuan kepada penulis selama proses penyusunan dan perbaikan skripsi ini. Semoga Allah senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada beliau.

4. Seluruh dosen penguji pada saat ujian pendadaran yang telah memberikan saran dan kritik untuk menyempurnakan skripsi ini.
5. Para dosen di STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah mendidik dan membekali ilmu yang menjadi modal dasar bagi penulis di dalam penulisan skripsi ini.
6. Terima kasih yang tiada terhingga penulis haturkan kepada kedua orang tua penulis, yang selalu membantu baik secara moril maupun material, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Do'a dan restu mereka selalu menjadi dukungan yang sangat besar bagi penulis. Semoga Allah senantiasa meridhoi keduanya.
7. Terima kasih kepada saudara/saudari penulis, Taufik Dermawan, Ilham Cahyono, Tri Khuswatun Khasanah, Dini Diah, Mahmud Yunus, dan Siti Nur Hidayati.

Terima kasih tuhan, Engkau telah anugrahi hamba “kekayaan” ini. Mudah-mudahan semua kebaikan yang penulis dapatkan dari mereka dapat menjadi amal kebajikan dan dibalas oleh Allah SWT dengan pahala yang berlipat ganda. Akhirnya penulis berharap semoga tulisan ini bermanfaat bagi siapa saja. Penulis sangat mengharapkan kritikan serta saran yang konstruktif dari semua pihak demi kebaikan skripsi ini.

Yogyakarta, 12 Maret 2013

Syarif Hidayat

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	ix
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
1.8 Rencana Kegiatan	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Pengertian Multimedia Dan Broadcasting	7
2.1.1 Sejarah Multimedia	7
2.1.2 Definisi Multimedia	8
2.1.3 Pentingnya Multimedia	8
2.1.4 Manfaat Multimedia Broadcasting.....	9
a. Manfaat Penelitian Bagi Ilmu Informatika.....	9
b. Manfaat Bagi Pelaku Pertelevisian	10

2.1.5	Perkembangan Multimedia	10
2.1.6	Multimedia Broadcast	11
2.1.7	Perangkat Lunak Multimedia Broadcasting	12
1.	Adobe Photoshop	12
2.	Adobe After Effect	13
3.	Sony Vegas Pro	14
4.	3Ds Max	15
2.2	Merancang Isi Aplikasi Multimedia	16
2.2.1	Langkah-langkah dalam Strategi Merancang Iklan Televisi	16
2.2.2	Strategi Kreatif Merancang Iklan Televisi	18
2.2.3	Strategi Brand Image	19
2.2.4	Strategi Merancang Daya Tarik Iklan Televisi	20
2.2.5	Daya Tarik Positif / Rasional	21
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		22
3.1	Tinjauan Umum Perusahaan	22
3.1.1	Visi dan Misi Perusahaan	22
3.1.2	Nilai Dasar ASC	22
3.1.3	Bidang Usaha	25
3.1.4	Prestasi dan Penghargaan	26
3.1.5	Strategi yang Dilakukan Saat Ini	27
3.2	Analisis SWOT	28
3.3	Pra Produksi	30
3.3.1	Ide	30
3.3.2	Sinopsis	31
3.3.3	perancangan Storyboard	32
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		38
4.1	Produksi	38
4.1.1	Membuat Animasi Night Town	39

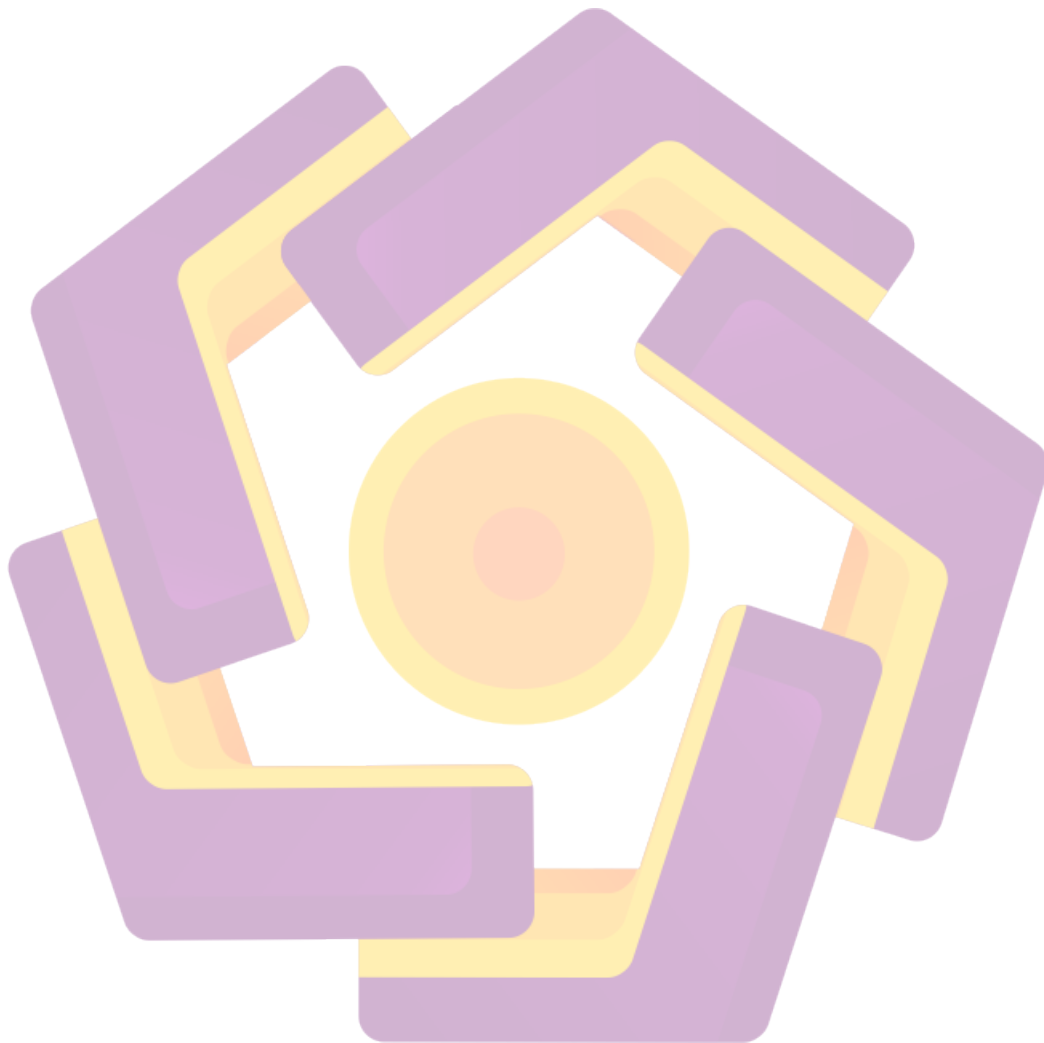
4.1.2	Membuat Animasi Zoom Out Eart.....	45
4.1.3	Membuat Animasi Spektrum	49
4.1.4	Membuat Animasi BalckHole.....	53
4.1.5	Integrasi 3Ds Max dengan Adobe After Effect.....	57
4.2	Pasca Produksi	60
4.2.1	Compositing	61
4.2.2	Menambahkan sound	62
4.2.3	Rendering	63
4.2.4	Packaging	66
4.3	Tampilan Iklan Fastaworld	67
BAB V	PENUTUP	73
5.1	Kesimpulan	73
5.2	Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Adobe Photoshop CS4	13
Gambar 2.2 Tampilan Adobe After Effects CS4	14
Gambar 2.3 Tampilan Sony Vegas Pro.....	15
Gambar 2.4 Tampilan 3ds Max 2010.....	16
Gambar 3.1 Diagram ilustrasi analisis SWOT	28
Gambar 3.2 Frame 01 Iklan Fastaworld.....	32
Gambar 3.3 Frame 02 Iklan Fastaworld.....	32
Gambar 3.4 Frame 03 Iklan Fastaworld.....	33
Gambar 3.5 Frame 04 Iklan Fastaworld.....	33
Gambar 3.6 Frame 05 Iklan Fastaworld.....	33
Gambar 3.7 Frame 06 Iklan Fastaworld.....	33
Gambar 3.8 Frame 07 Iklan Fastaworld.....	34
Gambar 3.9 Frame 08 Iklan Fastaworld.....	34
Gambar 3.10 Frame 09 Iklan Fastaworld.....	34
Gambar 3.11 Frame 10 Iklan Fastaworld.....	34
Gambar 3.12 Frame 11 Iklan Fastaworld.....	35
Gambar 3.13 Frame 12 Iklan Fastaworld.....	35
Gambar 3.14 Frame 13 Iklan Fastaworld.....	35
Gambar 3.15 Frame 14 Iklan Fastaworld.....	35
Gambar 3.16 Frame 15 Iklan Fastaworld.....	36
Gambar 3.17 Frame 16 Iklan Fastaworld.....	36
Gambar 4.1 Jendela Composition Setting	39
Gambar 4.2 Opsi pencarian gambar.....	40
Gambar 4.3 Tekstur gedung.....	41
Gambar 4.4 Composition Building	42
Gambar 4.5 Jendela Project Explorer.....	43
Gambar 4.6 Timeline BuildingI	43
Gambar 4.7 Final Setup Composition Night Town	44
Gambar 4.8 Flowchart Composition Night Town.....	45

Gambar 4.9 Capture Gambar Google Eart.....	46
Gambar 4.10 Timeline Composition EartZoom	47
Gambar 4.11 Timeline Composition EartZoom	48
Gambar 4.12 Efek Audio Spektrum.....	49
Gambar 4.13 Top view Composition Spektrum	50
Gambar 4.14 Mask Ellipse Tool	50
Gambar 4.15 Composition rotation cycle	51
Gambar 4.16 Composition Spektrum Final	52
Gambar 4.17 Jendela Pre compose	53
Gambar 4.18 Composition hole	54
Gambar 4.19 Composition Fire.....	55
Gambar 4.20 Composition BlackHole Final.....	56
Gambar 4.21 Modeling FastaworldNb pada 3Ds Max	58
Gambar 4.22 Export dialog 3Ds Max	59
Gambar 4.23 Scene Setup Element3D.....	59
Gambar 4.24 Composition FastaworldNb	60
Gambar 4.25 Timeline FinalRender.....	62
Gambar 4.26 Jendela Render Queue.....	64
Gambar 4.27 Jendela Render Setting.....	65
Gambar 4.28 Jendela Compression Settings.....	66
Gambar 4.29 Tampilan Frame 1	67
Gambar 4.30 Tampilan Frame 2	67
Gambar 4.31 Tampilan Frame 3	67
Gambar 4.32 Tampilan Frame 4	68
Gambar 4.33 Tampilan Frame 5	68
Gambar 4.34 Tampilan Frame 6	68
Gambar 4.35 Tampilan Frame 7	69
Gambar 4.36 Tampilan Frame 8	69
Gambar 4.37 Tampilan Frame 9	69
Gambar 4.38 Tampilan Frame 10	70
Gambar 4.39 Tampilan Frame 11	70

Gambar 4.40 Tampilan Frame 12	70
Gambar 4.41 Tampilan Frame 13	71
Gambar 4.42 Tampilan Frame 14	71
Gambar 4.43 Tampilan Frame 15	71
Gambar 4.44 Tampilan Frame 16	78



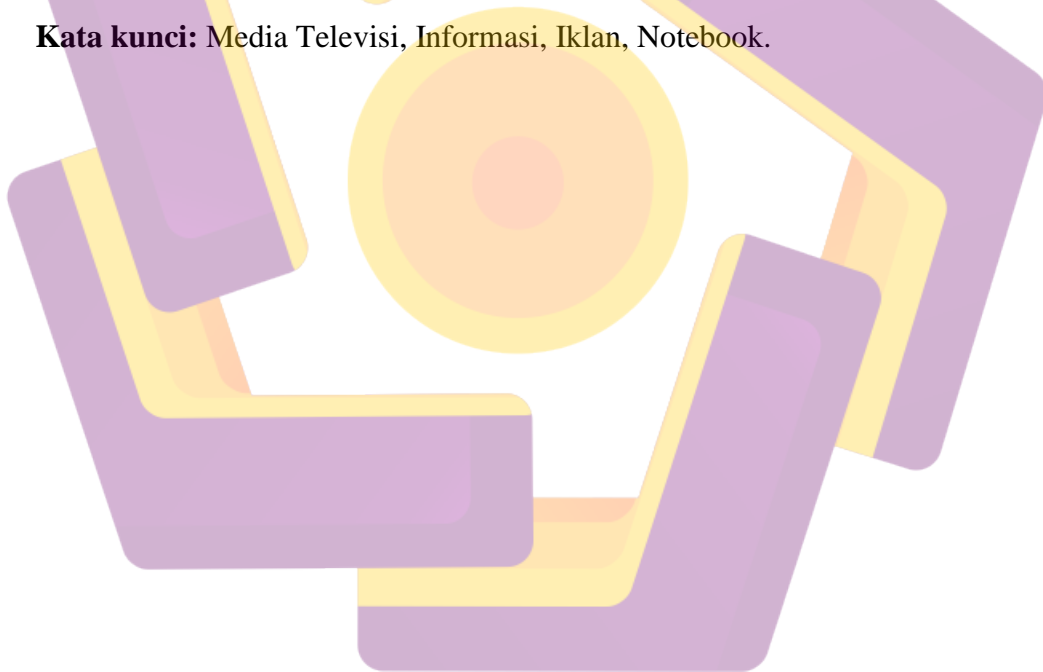
INTISARI

ASC Group yang berada di Yogyakarta saat ini memiliki produk notebook yang di beri merk Fastaworld. Masih banyak orang di dalam maupun diluar kota Yogyakarta yang tidak mengetahui tentang merk notebook baru ini, karena dalam promosinya Fastaworld hanya sebatas menggunakan media cetak, brosur dan spanduk.

Untuk mengatasi masalah ini, saya akan membuat dengan media iklan televisi untuk memperkenalkan kepada masyarakat, bahwa notebook Fastaworld telah hadir sebagai produk yang memiliki beberapa keunggulan dan dapat menjadi alternatif pilihan dalam memilih notebook. Untuk menghasilkan televisi iklan harus melalui tiga tahap, yaitu tahap pra produksi, tahap produksi dan tahap pasca produksi.

Proses pembuatan animasi iklan Fastaworld ini menggunakan software Adobe After Effect, dan 3DSMax. Dengan menggunakan kedua software tersebut telah menghasilkan Iklan Televisi berupa animasi yang menarik dan dapat mewakili dari fitur dan keunggulan yang ditawarkan pada produk Fastaworld.

Kata kunci: Media Televisi, Informasi, Iklan, Notebook.



ABSTRACT

ASC Group located in Yogyakarta currently has products in the given brand notebook Fastaworld. There are still many people inside and outside the city of Yogyakarta who did not know about this brand new notebook, because the promotion Fastaworld only limited use of print media, brochures and banners.

To solve this problem, I would make a television commercial to introduce the media to the public, that the notebook Fastaworld been present as a product that has some advantages and can be an alternative choice in choosing a notebook. To produce television ads have to go through three stages, namely the stage of pre-production, post-production stage and stage production.

The process of making this Fastaworld ad animation using Adobe After Effects software, and 3DSMax. By using both the software has been produced in the form of animated television ads interesting and representative of the features and benefits offered by the product Fastaworld.

Keywords: *Television Media, Information, Advertising, Notebook.*

