

**MEDIA VISUALISASI PERIKLANAN THE HOUSE OF RAMINTEN  
YOGYAKARTA**

**TUGAS AKHIR**



Disusun oleh

**Baskara W. P**

**07.02.6567**

**A. Afandi. S**

**07.02.6569**

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2011**

**MEDIA VISUALISASI PERIKLANAN THE HOUSE OF RAMINTEN  
YOGYAKARTA**

**Tugas Akhir**

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



disusun oleh

**Baskara Widya Putra**

**07.02.6567**

**A. Fandi. S**

**07.02.6569**

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2011**

**PERSETUJUAN**

**TUGAS AKHIR**

**Media Visualisasi Periklanan The House Of Raminten**

**Yogyakarta**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Baskara Widya Putra**

**07.02.6567**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
Pada tanggal 7 April 2010

**Dosen Pembimbing,**



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

## PENGESAHAN

## TUGAS AKHIR

**Media Visualisasi Periklanan The House Of Raminten  
Yogyakarta**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Baskara Widya Putra      07.02.6567**

telah dipertahankan didepan dewan penguji  
Pada tanggal 17 Maret 2011

### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Dhani Ariatmanto, S.Kom**  
**NIK. 190302197**

**Sudarmawan, MT.**  
**NIK. 190302035**

**Tanda Tangan**



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 17 Maret 2011

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## MOTTO

*Kadang kenyataan tidak sesuai dengan apa yang kita inginkan dan kegagalan merupakan awal dari kesuksesan, berjuang dan terus berjuang, semangat dan terus semangat, serta berusaha diiringi dengan do'a.*

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, hidayah dan kekuatan yang Kau berikan kepadaku sehingga mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini. Terima kasih kepada orang tuaku yang selalu mendoakan. Terima kasih juga untuk Dra. Ayiek Anggendari yang telah banyak mengeluarkan biaya yang tidak sedikit sehingga studi ini selesai(walau banyak halangan selesainya, hwehehe...). Astuti Wulandari yang memberikan dorongan terus. Untuk semua sodaraku yang telah banyak membantu memberikan fasilitas computer dan laptop dikala komputerku mati total. Temen-temen kuliahku dulu(wooi...!!, kok do ilang dewe-dewe lho.?). terima kasih untuk musik-musik yang selalu memekakan telinga penulis karena telah menemani dalam suka maupun duka. Untuk komputerku jasanya dalam laporan tugas akhir ini takkan sirna selamanya, istirahatlah dalam tenang(mati total Mainboardnya maksudnya..). terima kasih semuanya yang nama-namanya tidak bisa disebutkan satu-persatu karena banyak dorongannya untuk selesainya tugas akhir ini..

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Puji Syukur alhamdulillah, Penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan Karunia-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Dimana tugas ini penulis sajikan dalam bentuk buku yang sederhana. Adapun judul penulisan tugas akhir, yang penulis ambil adalah sebagai berikut :

### **MEDIA VISUALISASI PERIKLANAN THE HOUSE OF RAMINTEN YOGYAKARTA**

program Diploma III (D.3) STMIK AMIKOM YOGYAKARTA. Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil wawancara dan observasi serta beberapa sumber literature yang mendukung penulisan tugas akhir ini.

Penulis menyadari tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan tugas akhir ini tidak akan lancar. Oleh karena itu pada kesempatan ini izinkan penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., MT. selaku ketua jurusan Manajemen Informatika (D-3).
3. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing tugas akhir penulis.
4. Kedua orang tua tercinta yang banyak memberikan doa untuk penulis.

5. Terima kasih untuk Dra. Ayiek Anggendari, yang selama ini sudah memberikan bantuan banyak untuk studi sampai selesai.
6. Mas Teddy Fernando, S.Ti selaku Operational Manager dan beserta karyawan-karyawan The House Of Raminten yang telah membantu penulis.

Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebutkan satu persatu sehingga terwujudnya penulisan ini.

Akhir kata semoga tugas akhir ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb*

Yogyakarta, 30 Maret 2011

Baskara WP  
Penulis



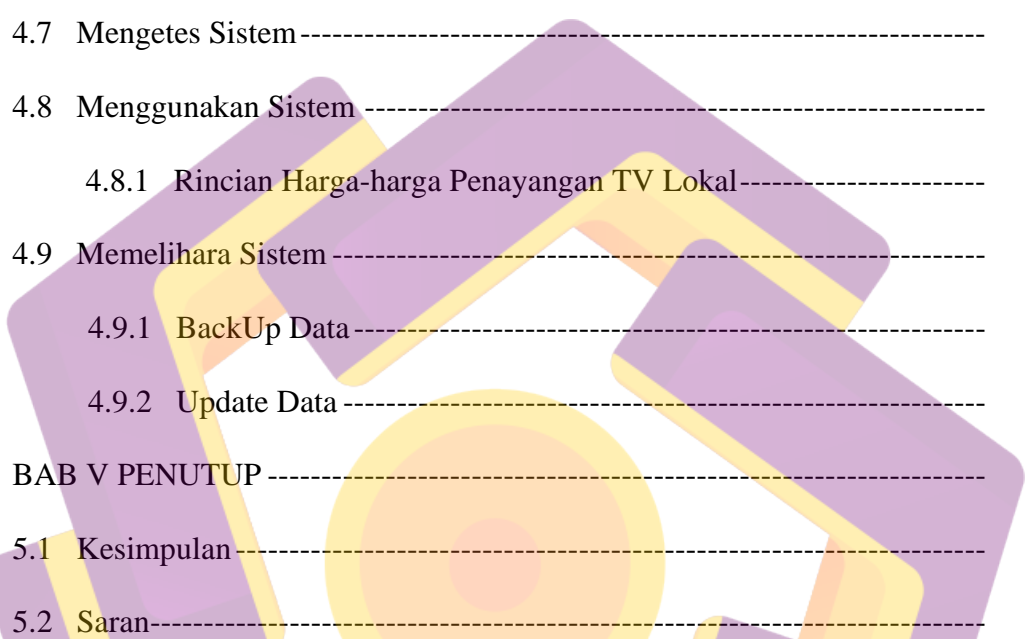
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL-----	ii
HALAMAN PERSETUJUAN-----	iii
HALAMAN PENGESAHAN -----	iv
MOTTO-----	v
HALAMAN PERSEMBAHAN -----	vi
KATA PENGANTAR -----	vii
DAFTAR ISI-----	ix
DAFTAR TABEL-----	xiv
DAFTAR GAMBAR-----	xv
ABSTRACT-----	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
1.5 Manfaat Penelitian-----	2
1.6 Metode Pengumpulan Data-----	3
1. Observasi-----	3
2. Interview-----	3
3. Kepustakaan-----	3
4. Dokumentasi-----	4
1.7 Sistematika Penulisan-----	4

1.8	Jadwal Rencana Kegiatan -----	6
BAB II LANDASAN TEORI-----		7
2.1	Tinjauan Pustaka-----	7
2.1.1	Pengertian Multimedia-----	9
2.1.2	Unsur-Unsur Multimedia-----	10
2.1.2.1	Teks -----	10
2.1.2.2	Suara -----	10
2.1.2.3	Gambar -----	11
2.1.2.4	Animasi -----	12
2.1.2.5	Video-----	12
2.1.2.6	Standar Video-----	12
2.1.3	Beberapa Alat Multimedia -----	13
2.1.4	Manfaat Dan Fungsi Multimedia-----	13
2.2	Periklanan Televisi -----	14
2.2.1	Pengertian Periklanan Televisi -----	14
2.2.2	Tujuan Periklanan Televisi-----	14
2.2.3	Strategi Penetapan Anggaran Iklan -----	15
2.2.4	Strategi Kreatif Merancang Pesan Iklan-----	15
2.2.5	Strategi Merancang Daya Tarik pesan Iklan -----	16
2.2.5.1	Daya Tarik Selebriti-----	16
2.2.5.2	Daya Tarik Humor -----	17
2.2.5.3	Daya Tarik Kesalahan -----	17
2.2.5.4	Daya Tarik Komparatif-----	17

2.2.6	Strategi Merancang Slogan, Logo dan Simbol -----	17
2.2.6.1	Slogan-----	17
2.2.6.2	Logo-----	17
2.2.6.3	Simbol -----	18
2.2.6.4	Format -----	18
2.3	Perangkat Yang Digunakan -----	18
2.3.1	Windows Movie Maker-----	18
2.3.1.1	Movie Tasks Pane-----	19
2.3.1.2	Collections Pane-----	19
2.3.1.3	Jendela Monitor -----	20
2.3.2	CoolEdit Pro 2.0-----	20
2.4	Spesifikasi Perangkat Keras Multimedia Broadcasting yang digunakan -----	21
2.4.1	Kamera-----	21
2.4.2	MiniDV -----	23
2.4.3	Komputer Multimedia -----	24
2.5	Proses Membuat Iklan -----	24
2.5.1	Tahap Pertama -----	24
2.5.2	Tahap Kedua -----	25
2.5.3	Tahap Ketiga -----	26
2.6	Tahap-Tahap produksi -----	26
2.6.1	Tahap PraProduksi -----	26
2.6.2	Tahap Produksi -----	27
2.6.3	Tahap PascaProduksi -----	27

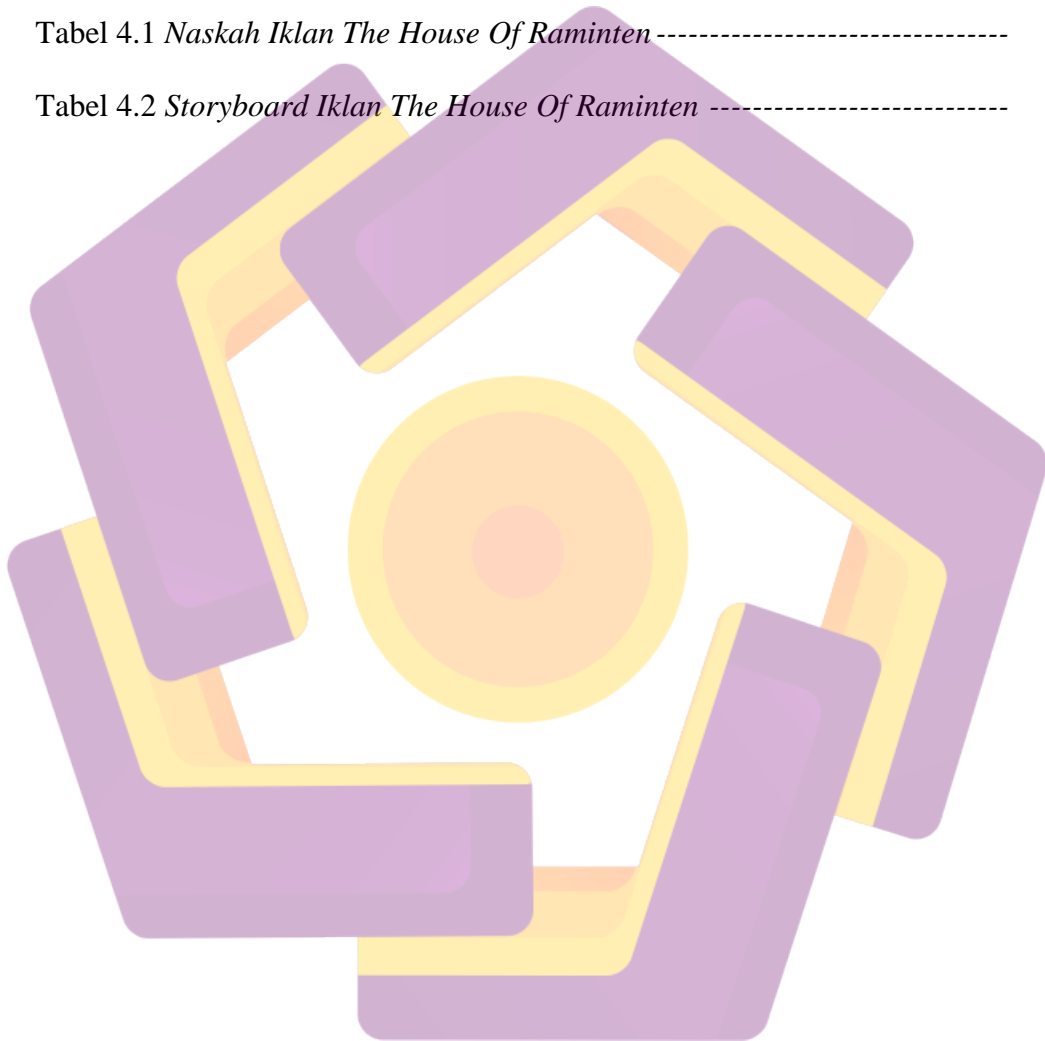
2.6.4	Siklus Pengembangan Multimedia	28
<b>BAB III GAMBARAN UMUM</b>		<b>30</b>
3.1	The House Of Raminten	30
3.1.1	Sejarah	30
3.1.2	Visi	31
3.1.3	Misi	31
3.1.4	Profil Perusahaan	32
3.2	Strategi Promosi dan Pangsa Pasar	33
3.2.1	Strategi Promosi	33
3.2.2	Strategi Pangsa Pasar	34
3.3	Kantor The House Of Raminten	34
<b>BAB IV PEMBAHASAN</b>		<b>35</b>
4.1	Mendefinisikan Masalah	35
4.2	Merancang Konsep	36
4.3	Merancang Isi	36
4.4	Merancang Naskah dan Storyboard	36
4.4.1	Rancangan Naskah	36
4.4.2	Rancangan Storyboard	42
4.5	Merancang Grafik	46
4.5.1	Tipografi	47
4.5.2	Warna	47
4.6	Memproduksi Sistem	48
4.6.1	Pembuatan Video Iklan	48



4.6.1.1	Pra Produksi	48
4.6.1.2	Produksi	49
4.6.1.3	Pasca Produksi	52
4.6.2	Pengeditan Suara	58
4.7	Mengetes Sistem	63
4.8	Menggunakan Sistem	64
4.8.1	Rincian Harga-harga Penayangan TV Lokal	64
4.9	Memelihara Sistem	67
4.9.1	BackUp Data	68
4.9.2	Update Data	68
BAB V PENUTUP		69
5.1	Kesimpulan	69
5.2	Saran	70

## DAFTAR TABEL

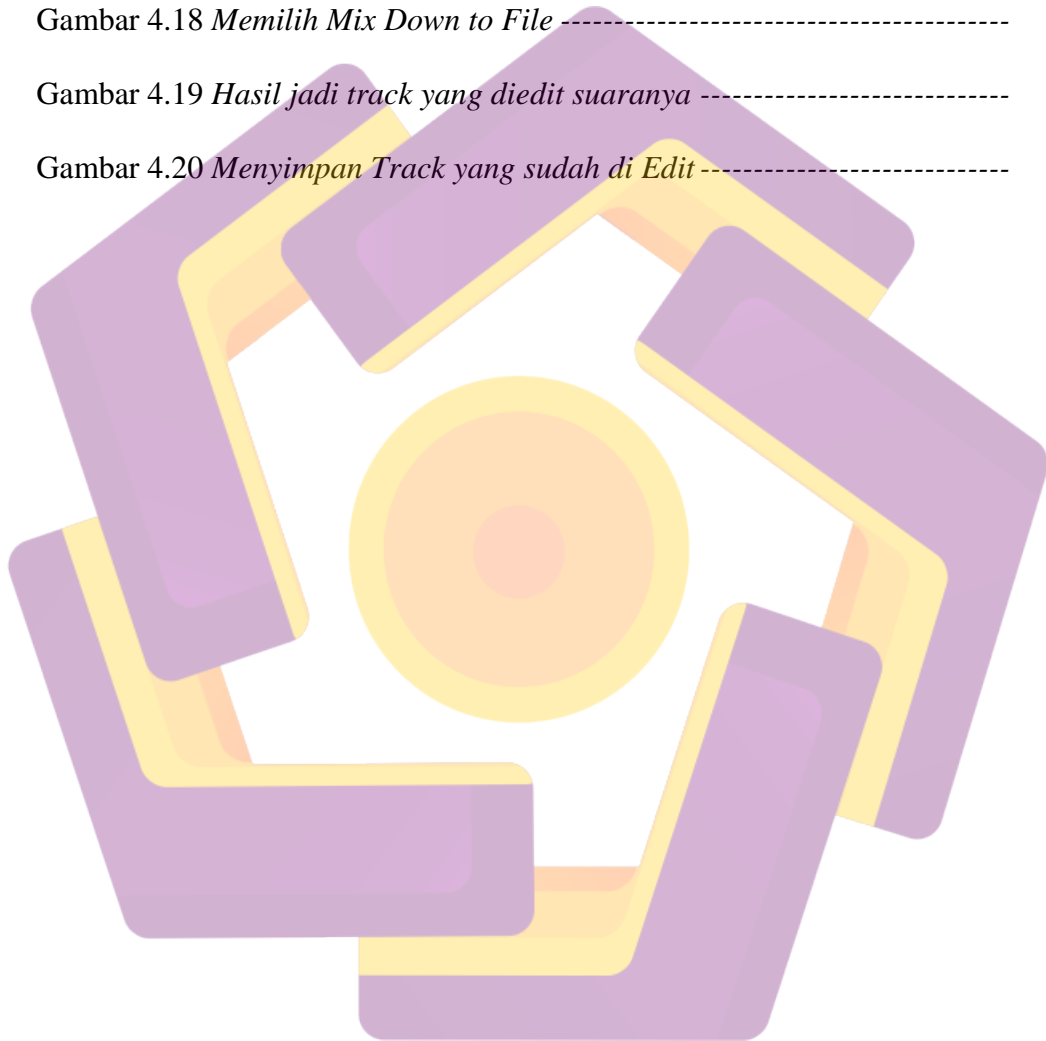
Tabel 1.1 <i>Jadwal Rencana Kegiatan</i> -----	6
Tabel 2.1 <i>Spesifikasi Kamera Panasonic MD 10000 DV Camcorder</i> -----	21
Tabel 2.2 <i>Spesifikasi Komputer</i> -----	24
Tabel 4.1 <i>Naskah Iklan The House Of Raminten</i> -----	37
Tabel 4.2 <i>Storyboard Iklan The House Of Raminten</i> -----	42



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Tampilan Windows Movie Maker</i> -----	18
Gambar 2.2 <i>Tampilan jendela Movie Tasks Pane</i> -----	19
Gambar 2.3 <i>Tampilan Jendela Collections Pane</i> -----	19
Gambar 2.4 <i>Tampilan Jendela Monitor</i> -----	20
Gambar 2.5 <i>Fasilitas Edit View CoolEdit</i> -----	21
Gambar 2.6 <i>Panasonic MD 10000 DV Camcorder</i> -----	21
Gambar 2.7 <i>Kaset Mini DV</i> -----	23
Gambar 2.8 <i>Siklus Pengembangan Sistem Multimedia</i> -----	28
Gambar 3.1 <i>Kantor The House Of Raminten</i> -----	34
Gambar 4.1 <i>Jenis desain huruf lambang The House Of Raminten</i> -----	47
Gambar 4.2 <i>Pergerakan arah kamera</i> -----	51
Gambar 4.3 <i>Tampilan Windows Movie Maker</i> -----	52
Gambar 4.4 <i>Tampilan Setelah Video di import</i> -----	53
Gambar 4.5 <i>Tampilan Setelah di drag ke bawah</i> -----	53
Gambar 4.6 <i>Beberapa pilihan pada efek-efek video</i> -----	54
Gambar 4.7 <i>Beberapa efek pilihan Transitions</i> -----	55
Gambar 4.8 <i>Tampilan Efek pada tulisan</i> -----	55
Gambar 4.9 <i>Tampilan Efek pada Tulisan</i> -----	56
Gambar 4.10 <i>Memberikan Efek Fade In atau Fade Out</i> -----	57
Gambar 4.11 <i>Proses Rendering</i> -----	58
Gambar 4.12 <i>Antarmuka CoolEdit Pro 2.0</i> -----	59
Gambar 4.13 <i>Memotong Track</i> -----	59

Gambar 4.14 <i>Memilih track untuk suara</i> -----	60
Gambar 4.15 <i>Antarmuka Insert Into Multitrack</i> -----	60
Gambar 4.16 <i>Tool Bar Edit Envelopes</i> -----	61
Gambar 4.17 <i>Pengeditan suara</i> -----	61
Gambar 4.18 <i>Memilih Mix Down to File</i> -----	62
Gambar 4.19 <i>Hasil jadi track yang diedit suaranya</i> -----	62
Gambar 4.20 <i>Menyimpan Track yang sudah di Edit</i> -----	63





## ABSTRACT

*Media Visualisation represent congeniality of advertisement of multimedia in usage of in various segment aspect. Congeniality of advertisement of multimedia is usage of computer to present advertisement and define assortedly of product to in introducing to society generally. advertisement of Multimedia very good for which so that can have interaction, navigations, masterpiece, and communicate.*

*Multimedia is often used in the world of entertainment amusement, despitefully multimedia also be of benefit to education world and used as by instruction. Some elements of multimedia for example like text, voice, video and picture. Pursuant to benefit and its function of very important multimedia used by various area working. congeniality of advertisement. Is as usage of payment media by a seller to communicate information (idea, goods, service) or organization representing strong promotion appliance.*

*The advertisement there are some strategy unsure which must be applied to be an diffraction society product know it. Making of advertisement use various software for advertisement. Many software which is diffraction used to make advertisement. And in making of advertisement have to through some phase in cycle system development of multimedia. passed by phase it is define problem, design concept, design content, design copy, design graph, producing system, system test, and look after system.*

**Keyword :** *Media Visualizing advertisement, Cycle system development of multimedia, Making of advertisement.*