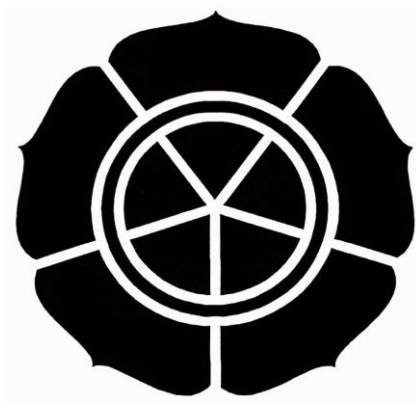


**PERANCANGAN IKLAN TELEVISI SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA
SMK N 3 KASIHAN BANTUL
(SMSR YOGYAKARTA)**

SKRIPSI



Disusun oleh

Nia Dwi Susilowati

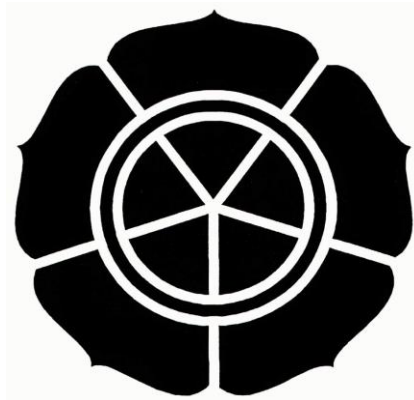
06.12.1745

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2010**

**PERANCANGAN IKLAN TELEVISI SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA
SMK N 3 KASIHAN BANTUL
(SMSR YOGYAKARTA)**

SKRIPSI

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



Disusun oleh

Nia Dwi Susilowati

06.12.1745

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2010**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Perancangan Iklan Televisi Sebagai Media Promosi Pada SMK N 3 Kasihan
Bantul (SMSR Yogyakarta)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nia Dwi Susilowati

06.12.1745

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 16 Oktober 2009

Dosen Pembimbing,

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom

NIK. 190302047

PENGESAHAN**SKRIPSI**

**Perancangan Iklan Televisi Sebagai Media Promosi Pada SMK N 3 Kasihan
Bantul (SMSR Yogyakarta)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nia Dwi Susilowati

06.12.1745

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Juni 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama penguji

Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng

NIK. 190302063

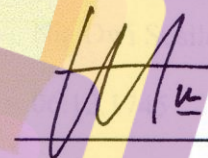
Kusnawi, S.Kom, M.Eng

NIK. 190302112

Drs. Bambang Sudaryatno, MM

NIK. 190302029

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 16 Juni 2010

KEJUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M

NIK. 190302001

PERNYATAAN KEASLIAN

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, 17 Juni 2010


Nia Dwi Susilowati

06.12.1745

HALAMAN PERSEMBAHAN

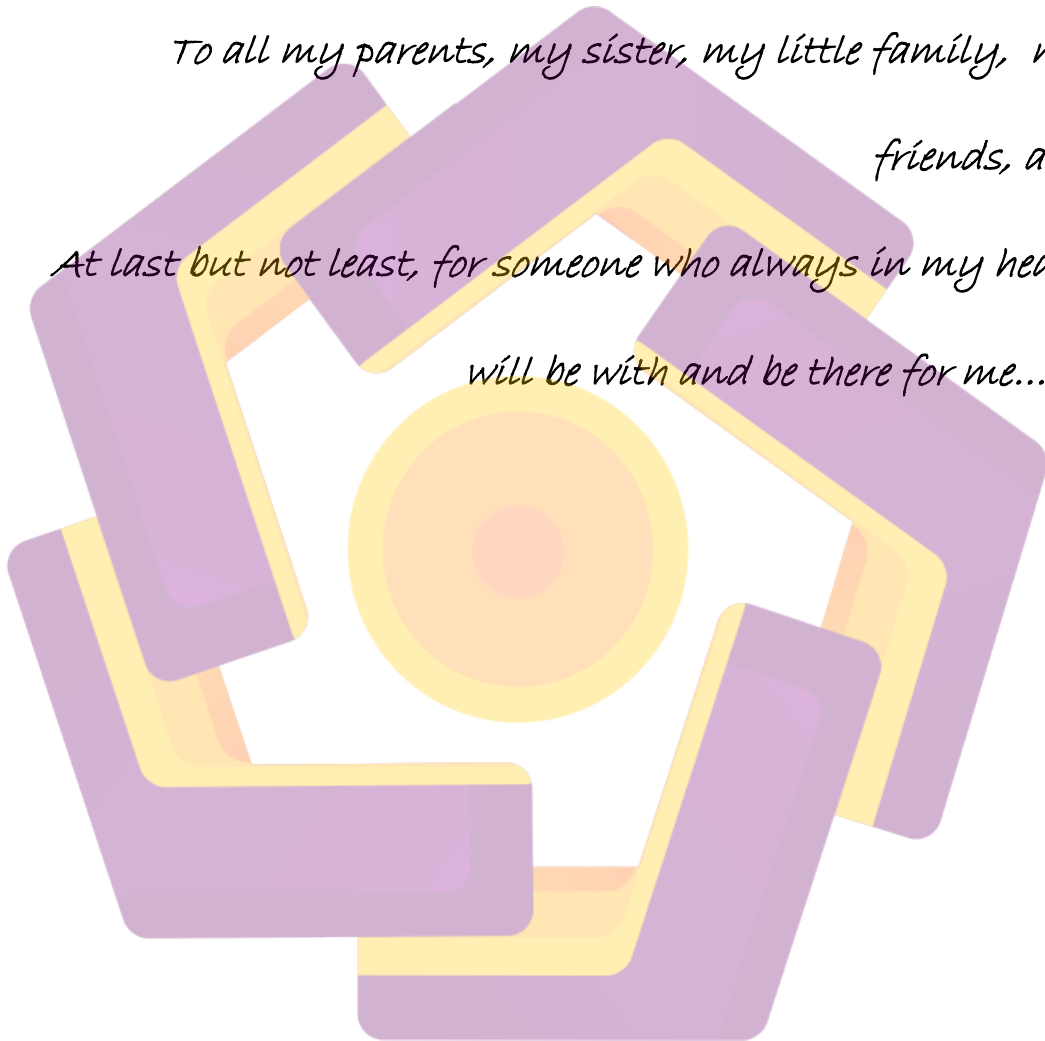
I dedicate this little work to:

To all my parents, my sister, my little family, my

friends, and

At last but not least, for someone who always in my heart,

will be with and be there for me... 😊



MOTTO

- **Kita sebenarnya kuat dan mampu untuk mengatasi rintangan besar sekalipun, kalau kita mau**
- **Kebahagiaan manusia sebagian besar bukan disebabkan banyaknya kekayaan yang jarang terjadi, melainkan oleh keuntungan kecil yang terjadi setiap hari. (Benjamin Franklin-Negarawan)**
- **Tak perlu mencari dan menjadi sempurna untuk bisa tertawa dan bahagia**



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi yang berjudul **“PERANCANGAN IKLAN TELEVISI SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA SMK N 3 KASIHAN BANTUL (SMSR YOGYAKARTA)”**.

Penyusunan skripsi ini bertujuan sebagai syarat untuk menempuh jenjang pendidikan Strata 1 /S1 di Jurusan Sistem Informasi sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Laporan skripsi yang berisikan perancangan iklan televisi yang berhubungan dengan multimedia memberikan masukan pengetahuan baru bagi pihak perguruan tinggi, karena hal ini berkaitan dengan adanya mata kuliah multimedia yang di terapkan di STMIK Amikom. Penulis berharap dimasa yang akan datang masih ada pengembangan dalam pembuatan tulisan ini, tulisan ini masih memerlukan kelengkapan akan segi produksi dan analisis biaya produksi yang lebih signifikan.

Penyusunan skripsi ini tidak akan berhasil tanpa bantuan dari semua pihak yang terkait secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya berupa umur dan kesempatan untuk mengemban tanggung jawab.
2. Bapak Dr. M. Suyanto, MM, selaku Ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta

3. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM. Selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK “AMIKOM” Yogyakarta
4. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom. Selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan dan ilmunya kepada penulis.
5. Seluruh Staf dan Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta, atas pelayanan dan jasa-jasanya.
6. Bapak Drs. HARIS WAHYUDI, selaku Kepala Sekolah SMK N 3 Kasihan Bantul (SMSR Yogyakarta) yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.
7. Dan semua pihak yang telah membatu penulis.

Penulis sangat menyadari bahwa skripsi yang penulis susun ini masih jauh dari sempurna, oleh karenanya saran dan kritik saudara-saudara yang mungkin bisa memperbaiki skripsi ini dimasa datang sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bisa memberikan nilai manfaat positif bagi semua pihak .

Yogyakarta, Juni 2010



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
INTISARI.....	xix
ABSTRACT.....	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	4
1.4.1 Internal.....	4
1.4.2 Eksternal.....	5
1.5 Metode Penelitian.....	5
1.6 Sistematika Penulisan Laporan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Konsep Dasar Informasi.....	8
2.1.1 Siklus Informasi.....	8
2.1.2 Kualitas Informasi.....	9
2.1.3 Nilai Informasi.....	10
2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	10
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	10

2.3	Konsep Dasar Iklan.....	12
2.3.1	Sejarah Periklanan Televisi.....	12
2.3.2	Pengertian dan Tujuan Periklanan.....	13
2.3.3	Jenis-jenis Periklanan.....	13
2.4	Struktur Organisasi Biro Iklan.....	15
2.5	Televisi Sebagai Media Iklan... ..	17
2.6	Elemen-elemen Iklan Televisi yang Efektif.....	18
2.7	Tahap Pembuatan Iklan Televisi... ..	20
2.7.1	Memilih <i>Production House</i> (Rumah Produksi).....	20
2.7.2	<i>Pre-production</i>	21
2.7.3	<i>Production (Location and Studio Shooting)</i>	22
2.7.4	<i>Post Production</i>	22
2.7.5	Tahap Akhir (<i>Finishing</i>).....	23
2.8	Konsep Dasar Animasi.....	23
2.8.1	Pengertian Animasi.....	23
2.8.2	Jenis-jenis Animasi.....	24
2.8.3	Prinsip-prinsip Animasi.....	27
2.9	Peralatan Dasar Membuat Animasi.....	34
2.10	Sistem Perangkat Lunak yang Digunakan.....	41
2.10.1	Sistem Operasi.....	41
2.10.2	Adobe Photoshop 7.....	41
2.10.2.1	Area Kerja Adobe Photoshop 7.....	41
2.10.3	Macromedia Flash 8.....	42
2.10.4	Cool Edit Pro 2.0.....	44
2.10.5	After Effects 7.0.....	45
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	48
3.1	Tinjauan Umum.....	48
3.1.1	Sejarah Singkat SMK N 3 Kasihan Bantul.....	48
3.1.2	Sistem Penerimaan Siswa.....	49
3.1.3	Visi dan Misi Sekolah.....	50
3.1.4	Profil Sekolah.....	50

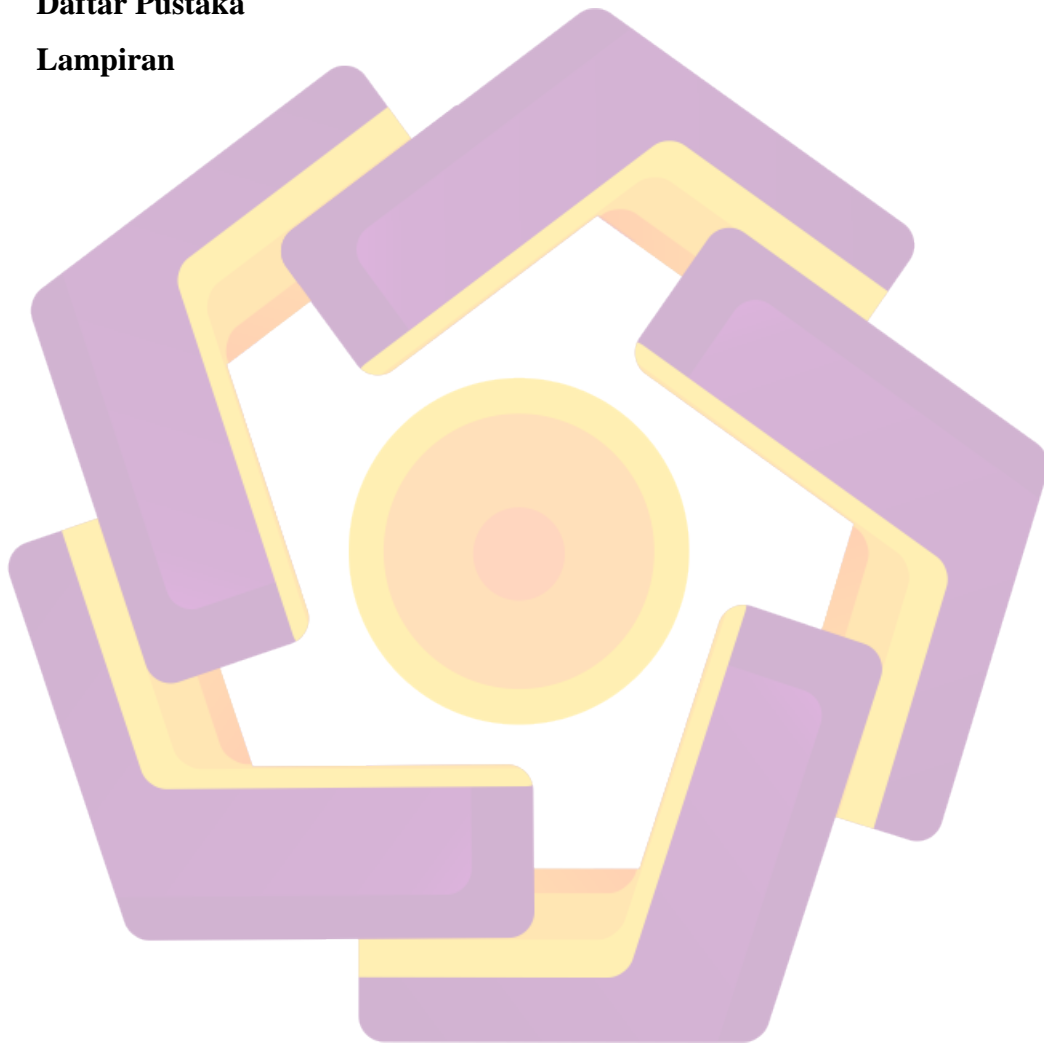
3.1.4.1	Identitas Sekolah.....	50
3.1.4.2	Struktur Organisasi Sekolah.....	51
3.1.5	Program Keahlian.....	52
3.1.6	Kegiatan Belajar Mengajar.....	53
3.1.7	Situasi Sekolah.....	54
3.1.8	Sarana dan Prasarana Sekolah.....	54
3.1.9	Struktur Organisasi Sekolah.....	58
3.2	Analisis.....	58
3.2.1	Analisis Kelemahan Sistem.....	59
3.2.1.1	Identifikasi Masalah.....	59
3.2.1.2	Analisis PIECES.....	60
3.2.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	63
3.2.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras.....	64
3.2.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	65
3.2.2.3	Kebutuhan Brainware.....	65
3.2.2.4	Kebutuhan Informasi.....	65
3.2.2.5	Kebutuhan Pengguna (<i>User</i>).....	66
3.2.3	Analisis Kelayakan Sistem.....	66
3.2.3.1	Kelayakan Teknologi.....	67
3.2.3.2	Kelayakan Hukum.....	67
3.2.3.3	Kelayakan Operasional.....	67
3.2.3.4	Kelayakan Ekonomi.....	68
3.3	Perancangan Sistem.....	77
3.3.1	Perancangan Proses.....	77
3.3.1.1	Perancangan Naskah Iklan Televisi.....	77
3.3.2	Perancangan <i>Interface</i> / Antarmuka.....	81
3.3.2.1	Perancangan Storyboard Iklan Televisi.....	81
BAB IV	PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI	99
4.1	Pembahasan.....	99
4.1.1	Memproduksi Sistem.....	99
4.1.1.1	Mengolah Grafik dengan Adobe Photoshop 7.....	99

4.1.1.1.1	Membuat Lembar Kerja Baru.....	100
4.1.1.1.2	Memasukkan Gambar.....	101
4.1.1.1.3	Menyimpan Gambar.....	101
4.1.1.2	Pengeditan Animasi dengan Flash 8.....	102
4.1.1.2.1	Membuat Animasi Motion Tween.....	102
4.1.1.2.2	Membuat Animasi Shape.....	105
4.1.1.2.3	Membuat File (.exe).....	106
4.1.1.2.4	Mengeksport Animasi Menjadi File PNG.....	107
4.1.1.3	Mengolah Suara (Sound) dengan Cool Edit Pro 2..	108
4.1.1.4	Editing dengan After Effects 7.0.....	110
4.1.1.4.1	Membuat Project Baru.....	110
4.1.1.4.2	Mengimport File.....	111
4.1.1.4.3	Memberikan Efek Pada Video	112
4.1.1.4.4	Rendering Proyek Menjadi File Movie.....	114
4.1.2	Tampilan Iklan.....	116
4.1.2.1	Tampilan Scene 1.....	117
4.1.2.2	Tampilan Scene 2.....	117
4.1.2.3	Tampilan Scene 3.....	118
4.1.2.4	Tampilan Scene 4.....	118
4.1.2.5	Tampilan Scene 5.....	119
4.1.2.6	Tampilan Scene 6.....	119
4.1.2.7	Tampilan Scene 7.....	120
4.1.2.8	Tampilan Scene 8.....	120
4.1.2.9	Tampilan Scene 9.....	121
4.2	Implementasi.....	121
4.2.1	Uji coba Sistem.....	121
4.2.2	Uji coba Kuisisioner.....	122
4.2.3	Menggunakan Sistem.....	124
4.2.4	Memelihara Sistem.....	125
4.2.4.1	Hardware.....	125
4.2.4.2	Software.....	126

BAB V	PENUTUP	127
5.1	Kesimpulan.....	127
5.2	Saran.....	128

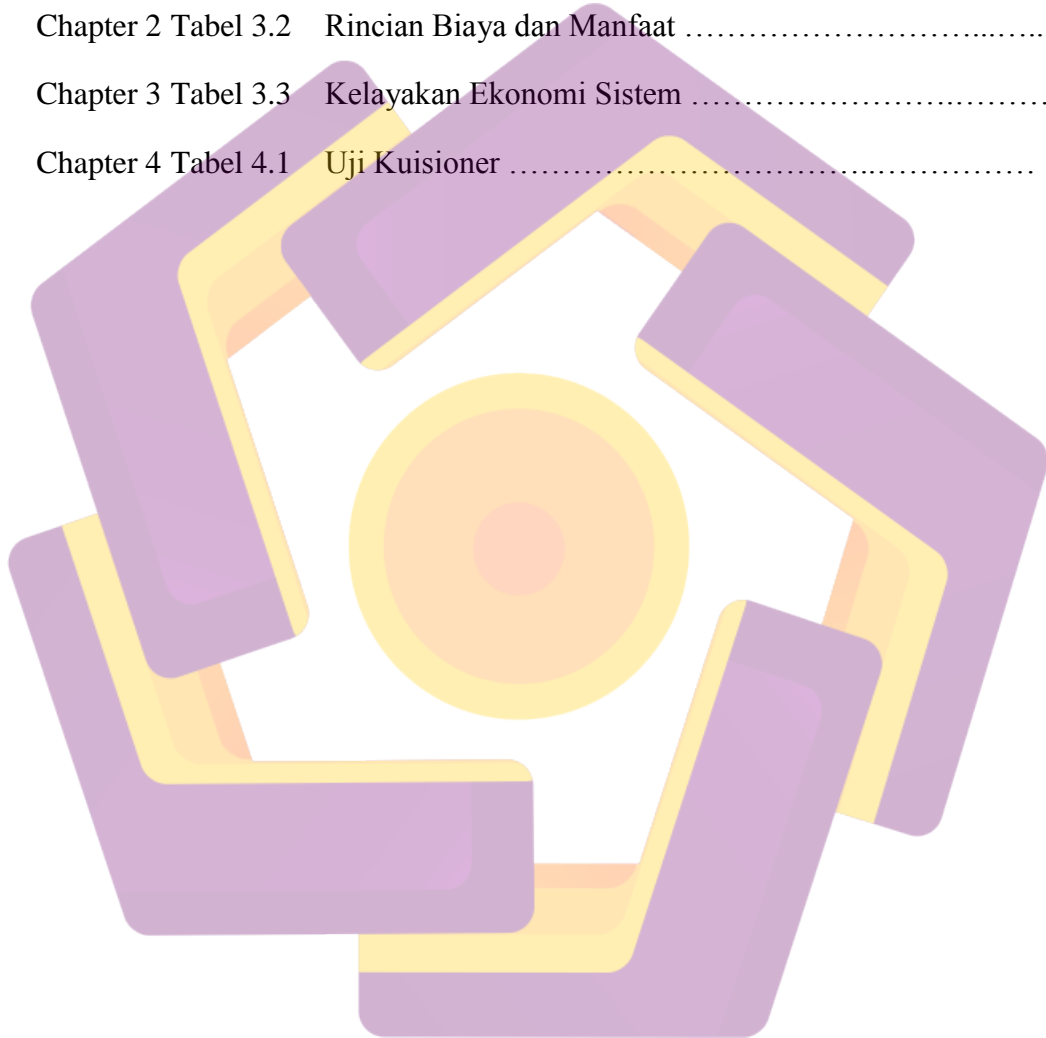
Daftar Pustaka

Lampiran



DAFTAR TABEL

Chapter 1 Tabel 3.1	Rincian Biaya Operasional Brainware.....	65
Chapter 2 Tabel 3.2	Rincian Biaya dan Manfaat	71
Chapter 3 Tabel 3.3	Kelayakan Ekonomi Sistem	76
Chapter 4 Tabel 4.1	Uji Kuisisioner	123



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Siklus Informasi.....	9
Gambar 2.2	Struktur Organisasi Biro Iklan.....	15
Gambar 2.3	Squash and Strech Animation.....	27
Gambar 2.4	Anticipation.....	28
Gambar 2.5	Staging.....	29
Gambar 2.6	Straight Ahead and Pose to Pose Animation.....	30
Gambar 2.7	Arcs Animation.....	31
Gambar 2.8	Timing Animation.....	32
Gambar 2.9	Exaggeration Animation.....	33
Gambar 2.10	Drawing Table.....	34
Gambar 2.11	Decent Chair.....	35
Gambar 2.12	Desk Lighting.....	36
Gambar 2.13	Mirror.....	36
Gambar 2.14	Paper.....	37
Gambar 2.15	Pensil Kayu dan Mekanik.....	37
Gambar 2.16	Eraser.....	38
Gambar 2.17	Peghole (Puch).....	38
Gambar 2.18	Pegbar.....	39
Gambar 2.19	Scanner.....	39
Gambar 2.20	Komputer.....	40
Gambar 2.21	Kamera/Webcam.....	40
Gambar 2.22	Interface Tampilan Photoshop 7.....	41
Gambar 2.23	Interface Tampilan Macromedia Flash 8.....	43
Gambar 2.24	Interface Cool Edit Pro.....	44
Gambar 2.25	Interface Adobe After Effects 7.0.....	46
Gambar 3.1	Struktur Organisasi Sekolah.....	58
Gambar 3.2	Frame 01 Iklan SMSR Jogja.....	82
Gambar 3.3	Frame 02 Iklan SMSR Jogja.....	83
Gambar 3.4	Frame 03 Iklan SMSR Jogja.....	83

Gambar 3.5	Frame 04 Iklan SMSR Jogja.....	84
Gambar 3.6	Frame 05 Iklan SMSR Jogja.....	84
Gambar 3.7	Frame 06 Iklan SMSR Jogja.....	85
Gambar 3.8	Frame 07 Iklan SMSR Jogja.....	85
Gambar 3.9	Frame 08 Iklan SMSR Jogja.....	86
Gambar 3.10	Frame 09 Iklan SMSR Jogja.....	86
Gambar 3.11	Frame 01 Iklan SMSR Jogja.....	87
Gambar 3.12	Frame 02 Iklan SMSR Jogja.....	87
Gambar 3.13	Frame 03 Iklan SMSR Jogja.....	88
Gambar 3.14	Frame 04 Iklan SMSR Jogja.....	88
Gambar 3.15	Frame 05 Iklan SMSR Jogja.....	89
Gambar 3.16	Frame 06 Iklan SMSR Jogja.....	89
Gambar 3.17	Frame 07 Iklan SMSR Jogja.....	90
Gambar 3.18	Frame 08 Iklan SMSR Jogja.....	90
Gambar 3.19	Frame 09 Iklan SMSR Jogja.....	91
Gambar 3.20	Frame 10 Iklan SMSR Jogja.....	91
Gambar 3.21	Frame 01 Iklan SMSR Jogja.....	92
Gambar 3.22	Frame 02 Iklan SMSR Jogja.....	92
Gambar 3.23	Frame 03 Iklan SMSR Jogja.....	93
Gambar 3.24	Frame 04 Iklan SMSR Jogja.....	93
Gambar 3.25	Frame 05 Iklan SMSR Jogja.....	94
Gambar 3.26	Frame 06 Iklan SMSR Jogja.....	94
Gambar 3.27	Frame 07 Iklan SMSR Jogja.....	95
Gambar 3.28	Frame 08 Iklan SMSR Jogja.....	95
Gambar 3.29	Frame 09 Iklan SMSR Jogja.....	96
Gambar 3.30	Frame 10 Iklan SMSR Jogja.....	96
Gambar 3.31	Frame 11 Iklan SMSR Jogja.....	97
Gambar 3.32	Frame 12 Iklan SMSR Jogja.....	97
Gambar 3.33	Frame 13 Iklan SMSR Jogja.....	98
Gambar 4.1	Membuat Lembar Kerja Baru Pada Adobe Photoshop 7.....	100
Gambar 4.2	Memasukkan Gambar dengan Grag and Drop.....	101

Gambar 4.3	Menyimpan Gambar.....	102
Gambar 4.4	Membuat File Baru.....	103
Gambar 4.5	Memberikan Animasi Tween.....	104
Gambar 4.6	Memberi Animasi Shape.....	105
Gambar 4.7	Tampilan Publish Setting.....	106
Gambar 4.8	Tampilan Export PNG.....	107
Gambar 4.9	Dialog Box New Waveform.....	108
Gambar 4.10	Tampilan Layar Kerja Cool Edit Pro 2.0.....	109
Gambar 4.11	Dialog Box Save Waveform As.....	110
Gambar 4.12	Dialog Box Composition Settings.....	111
Gambar 4.13	Dialog Box Import File.....	112
Gambar 4.14	Pemberian Efek Foam.....	113
Gambar 4.15	Penerapan Efek Foam.....	114
Gambar 4.16	Panel Render Queue.....	115
Gambar 4.17	Kotak Dialog Render Settings.....	116
Gambar 4.18	Tampilan Scene 1.....	117
Gambar 4.19	Tampilan Scene 2.....	117
Gambar 4.20	Tampilan Scene 3.....	117
Gambar 4.21	Tampilan Scene 4.....	118
Gambar 4.22	Tampilan Scene 5.....	118
Gambar 4.23	Tampilan Scene 6.....	119
Gambar 4.24	Tampilan Scene 7.....	119
Gambar 4.25	Tampilan Scene 8.....	120
Gambar 4.26	Tampilan Scene 9.....	120

INTISARI

Dalam era globalisasi saat ini, industry periklanan menjadi pengaruh besar bagi suatu perusahaan, bahkan sekolah ataupun perguruan tinggi. Kehadiran dunia seni periklanan sudah dirasakan sebagai kebutuhan yang penting dalam mencapai kemajuan dan keberhasilan. Suatu informasi akan lebih menarik apabila ditampilkan dalam bentuk media yang mampu menggabungkan berbagai bentuk informasi yang ada. Untuk itu pemakaian informasi berupa animasi akan diharapkan informasi tersebut lebih menarik dan efektif sebagaimana yang diharapkan karena mampu memberikan ide segar bagi informasi yang kurang efektif dan memberikan ketertarikan tersendiri.

Diskripsi masalah dalam penyusunan skripsi ini adalah bagaimana cara membuat dan menyampaikan sajian berupa iklan yang menarik perhatian dan efektif sehingga meningkatkan citra Sekolah Menengah Seni Rupa dan minat masyarakat terhadap dunia seni rupa.

Cara penelitian dan penyelesaian masalah tersebut dengan cara merancang iklan animasi kartun. Dengan penyampaian informasi menggunakan iklan animasi kartun, informasi yang disampaikan akan lebih menarik, dan berbeda. Selain itu dalam iklan animasi ini dapat di dilihat keunggulannya dari segi periklanan.

Hasil dari penelitian ini adalah periklanan yang dikemas dalam bentuk kartun animasi. Isi iklan sendiri yaitu menampilkan iklan mengenai info sekolah, jurusan sekolah, serta keunikan dan keunggulan Sekolah Menengah Seni Rupa (SMK N 3 Kasihan) Yogyakarta.

Kata Kunci : industri periklanan, informasi, media, animasi, iklan, seni rupa

ABSTRACT

In the current era of globalization, the advertising industry became a big influence for a business, and even high school or college. The presence of advertising art world has been perceived as an important requirement in achieving progress and success. An information would be more interesting if presented in the form of media that is able to incorporate various forms of information. Therefore the use of information in the form of animation is to be expected that information more interesting and effective as expected because it can provide fresh ideas for information that is less effective and provides its own interests.

Description of the problem in the preparation of this paper is how to create and deliver ads that are presented in the form of attention and effective that improve the image of Sekolah Menengah Seni Rupa and interests of society to the world of art.

How to study and settle the issues with how to design animated cartoon ads. With the submission of information to use advertising a cartoon animation to use advertising a cartoon animation, the information conveyed will be more interesting, and different. Also in this animated ad can be seen advantages in terms of advertising.

The results of this research is packaged in the form of advertising which animated cartoon. The contents of the ad itself, which displays ads related to school info, majoring in school, as well as the uniqueness and superiority of Sekolah Menengah Seni Rupa (SMK N 3 Kasihan) Yogyakarta.

Keywords: *advertising industry, information, media, animation, advertising, art*