

PEMBUATAN IKLAN MUSEUM MERAPI BERBASIS MULTIMEDIA

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Benediktus Edhiyono

08.02.7156

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

PEMBUATAN IKLAN MUSEUM MERAPI BERBASIS MULTIMEDIA

TUGAS AKHIR

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



disusun oleh

Benediktus Edhiyono

08.02.7156

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**AMIKOM
YOGYAKARTA**

2013

PERSETUJUAN
TUGAS AKHIR
PEMBUATAN IKLAN MUSEUM MERAPI BERBASIS MULTIMEDIA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Benediktus Edhiyono

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 8 September 2012

Dosen Pembimbing



Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

**PENGESAHAN
TUGAS AKHIR
PEMBUATAN IKLAN MUSEUM MERAPI BERBASIS MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Benediktus Edhiyono

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Januari 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, S.Kom
NIK. 190000001



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

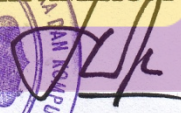


Tugas akhir ini telah di terima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 13 Januari 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Benediktus Edhiyono

NIM : 08.02.7156

Program Pendidikan : D3-MI

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Iklan Museum Merapi Berbasis
Multimedia

Menyatakan bahwa penelitian ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya tidak berisi materi yang telah dipublikasikan atau ditulis oleh orang lain atau telah digunakan sebagai persyaratan studi di perguruan tinggi lain, kecuali pada bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan. Apabila ternyata pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 09 Maret 2013

Penulis



Benediktus Edhiyono

MOTTO

LENGAH ADALAH MUSUH TERBESARMU

JANGAN MEREMEHKAN SESUATU HAL KARENA BISA MENJADI

BOOMERANG BAGI DIRI SENDIRI

NEVER GIVE UP!

DO ALL THE BEST AS WE CAN!

BERDOA, BERKARYA DAN BERPRESTASI

POSITIVE THINKING!

MELIHAT MASALAH BUKAN SEBAGAI HAMBATAN NAMUN SEBUAH

TANTANGAN YANG HARUS DIHADAPI

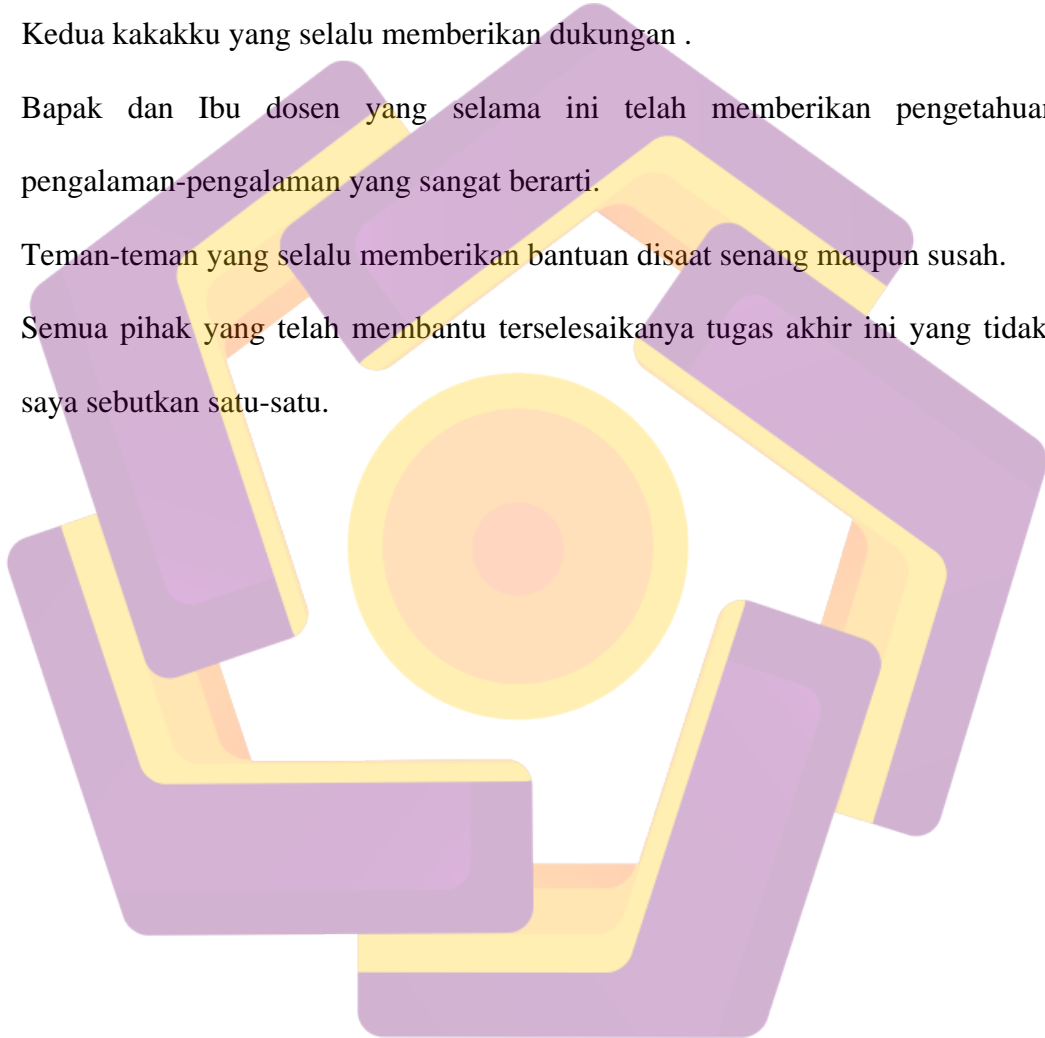
TEPAT WAKTU!

SEMANGAT

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji Tuhan naskah tugas akhir ini dapat selesai tepat pada waktunya, dengan segala rahmat dan limpahan berkah-Nya. Karya sederhana ini saya persembahkan kepada:

1. Orang tua tercinta yang senantiasa selalu memberikan kasih sayang dan apapun yang dapat mereka berikan yang terbaik kepada anaknya.
2. Kedua kakakku yang selalu memberikan dukungan .
3. Bapak dan Ibu dosen yang selama ini telah memberikan pengetahuan dan pengalaman-pengalaman yang sangat berarti.
4. Teman-teman yang selalu memberikan bantuan disaat senang maupun susah.
5. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya tugas akhir ini yang tidak dapat saya sebutkan satu-satu.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Pembuatan Iklan Museum Merapi Berbasis Multimedia”.

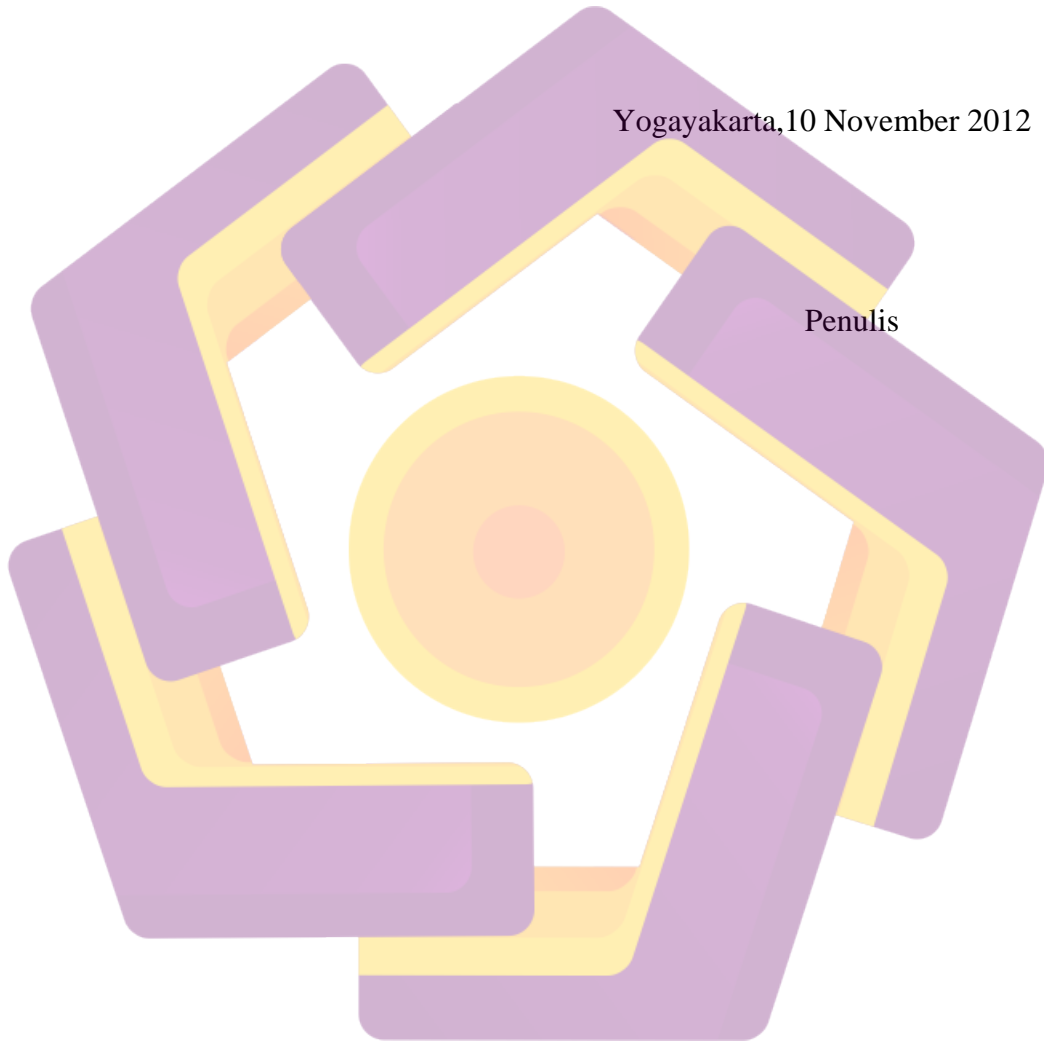
Penulisan tugas akhir ini dapat dilaksanakan dengan lancar atas bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr H. M. Suyanto, M.M. sebagai Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing penulis dalam mengerjakan Tugas akhir ini.
3. Segenap Staff pengajar Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
4. Seluruh keluarga besar penulis terutama untuk kedua orang tua yang tak henti-hentinya memberikan dukungan jasmani, rohani, semangat, material dan doa kepada penulis.
5. Kepada Manajer dan seluruh pegawai Museum Gunungapi Merapi yang telah bekerja sama membantu penulis sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya.
6. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moral, pikiran, dan tenaga dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini, oleh karena itu kritik dan saran sangat diharapkan untuk menyempurnakannya. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi perbaikan pendidikan dimasa yang akan datang.

Yogyakarta, 10 November 2012

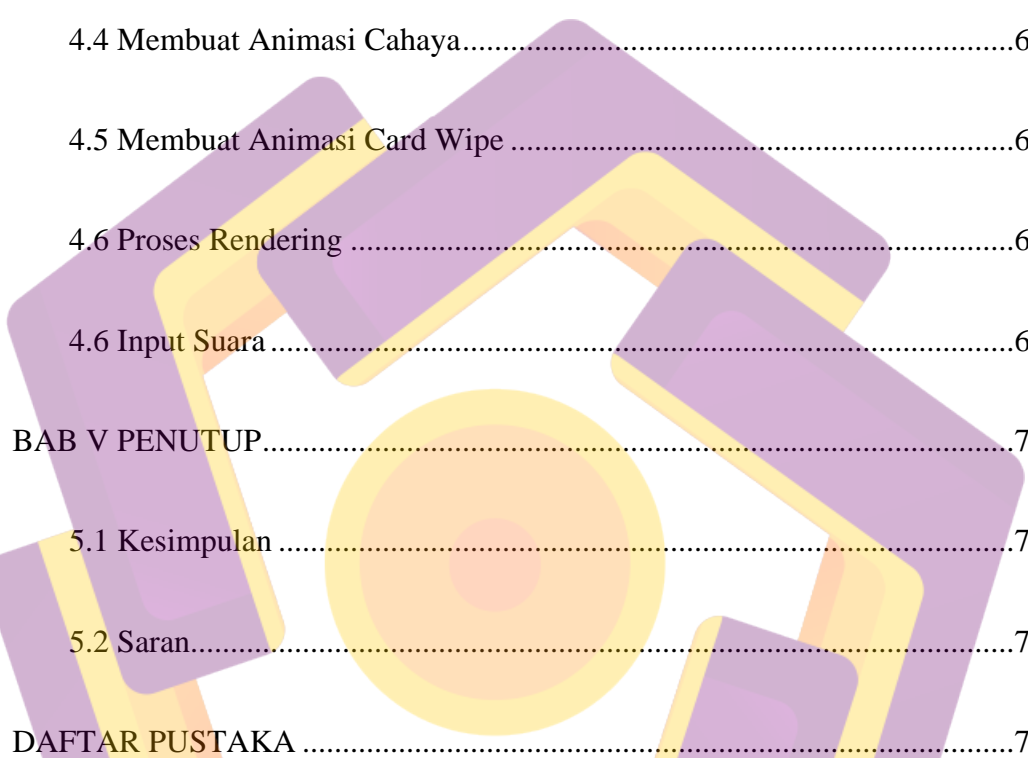
Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN COVER.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2

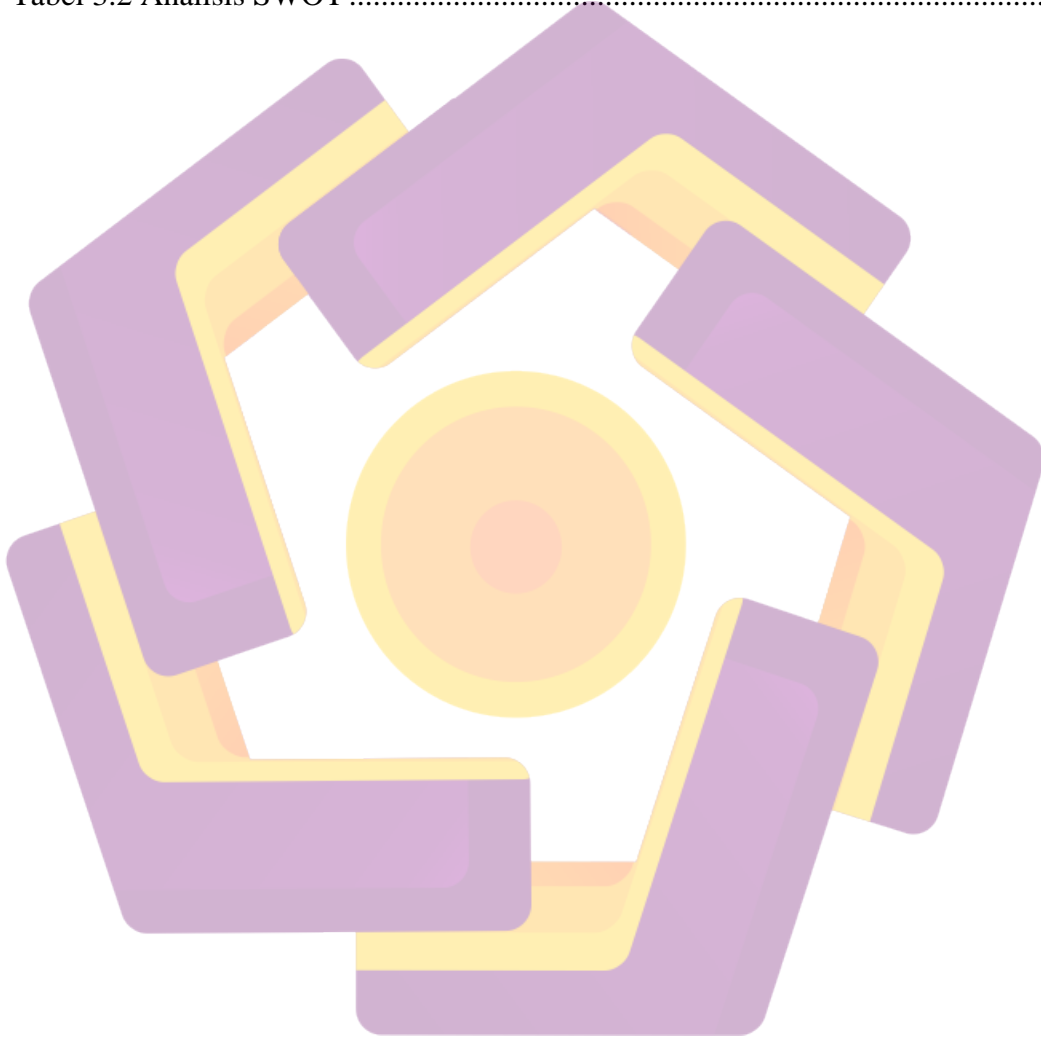
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Pengumpulan Data	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
1.8 Langkah-Langkah Pembuatan Iklan.....	5
1.9 Jadwal Kegiatan	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Pengertian Multimedia.....	7
2.2 Sistem Multimedia	7
2.3 Konsep Dasar Iklan.....	9
2.4 Strategi Merancang Iklan Televisi	15
2.5 Sinematografi	29
2.6 Perangkat Lunak Multimedia.....	29
2.7 Sistem Televisi Dunia	29
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN IKLAN.....	32
3.1 Analisis Penelitian	32
3.2 Strategi Merancang Iklan Televisi	35
3.3 Analisis Kebutuhan Penelitian.....	35
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	45



4.1 Membuat Smoke Screen	45
4.2 Membuat Motion Blur Text	49
4.3 Membuat Teks Melayang.....	52
4.4 Membuat Animasi Cahaya.....	60
4.5 Membuat Animasi Card Wipe	64
4.6 Proses Rendering	65
4.6 Input Suara	68
BAB V PENUTUP	70
5.1 Kesimpulan	70
5.2 Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA	71

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan	6
Tabel 3.1 Biaya Produksi	37
Tabel 3.2 Analisis SWOT	40



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Biaya Pemasangan Iklan	44
Gambar 4.1 Tampilan Smoke Screen.....	45
Gambar 4.2 Efek Colorama.....	46
Gambar 4.3 Efek Turbulent Displace.....	46
Gambar 4.4 Expression Box	47
Gambar 4.5 Efek Curves	47
Gambar 4.6 Penggunaan Null Objek dan Kamera.....	48
Gambar 4.7 Teks dengan Efek Ramp dan Bevel Alpha.....	48
Gambar 4.8 Tampilan Motion Blur Teks	49
Gambar 4.9 Animate	50
Gambar 4.10 Pengaturan Anchor Point Grouping	50
Gambar 4.11 Masking pada Layer	51
Gambar 4.12 Efek Lens Flare	51
Gambar 4.13 Tampilan Hasil Motion Blur Teks	52
Gambar 4.14 Tampilan Layer Baru	53
Gambar 4.15 Efek Ramp.....	53
Gambar 4.16 Efek Radial Shadow	54
Gambar 4.17 Animate Position.....	55
Gambar 4.18 Animasi Position	55
Gambar 4.19 Key Frame Position.....	55
Gambar 4.20 Property Rotation	56
Gambar 4.21 Key Frame Rotation	56
Gambar 4.22 Property Scale	57
Gambar 4.23 Key Frame Scale	57

Gambar 4.24 Pengaturan Range Selector.....	58
Gambar 4.25 Animasi Wiggly	59
Gambar 4.26 Animasi Echo	59
Gambar 4.27 Transition Anchor point dan Opacity.....	60
Gambar 4.28 Efek Vegas	61
Gambar 4.29 Blending Mode.....	61
Gambar 4.30 Pengaturan Efek Vegas	62
Gambar 4.31 Efek Patch Text.....	63
Gambar 4.32 Efek Card Wipe.....	65
Gambar 4.33 Melakukan Render	66
Gambar 4.34 Memilih Output Render	66
Gambar 4.35 Setting Video Output.....	67
Gambar 4.36 Merender	67
Gambar 4.37 Tampilan Format Factory.....	68
Gambar 4.38 Mengubah Ekstensi File.....	69
Gambar 4.39 Input Voice.....	69

INTISARI

Museum Gunungapi Merapi sebagai museum yang berbasis pendidikan memiliki informasi penting seputar kegunungapian yang dikelola dengan baik, harus memiliki sarana promosi yang kuat. Promosi yang kuat akan mampu mendongkrak popularitas sebagai museum yang berwawasan edukatif yang menarik dan mudah untuk dimengerti.

Teknik pengumpulan data disesuaikan dengan kebutuhan informasi yang akan dikemas. Pengumpulan data harus akurat dan seminimal mungkin padat mudah dimengerti, dengan dikemas dalam sebuah iklan televisi.

Hasil analisis masih menunjukkan banyak hal yang kurang mendapat perhatian seperti biaya untuk pemasangan iklan. Meskipun dalam literatur sudah ada, namun dalam pelaksanaan dilapangan masih belum berjalan.

Kata Kunci : Museum, Edukasi.



ABSTRACT

Museum Gunungap Merapi as a museum who based on education have an important information around the volcano on the good execute, must have a strong promotion. Strong promotion will be jack up popularity of the the education museum that is easy and interesting to be comprehensibility.

Technique data filter suit with requirement about to information well kept. Data filter in accurate figure and keep minimal solid easy to be on understand, with created on television advertisement.

As a result still show many thing who give minimum attention like set cost advertisement. Nevertheless there's been in literature, however in realization onthe field not yet be done.

Key word : *Museum, Education*

