

**PERANCANGAN PERIKLANAN TELEVISI PADA PEGADAIAN  
KANTOR WILAYAH YOGYAKARTA DENGAN MULTIMEDIA  
MENGUNAKAN 3D STUDIO MAX**

Disusun Sebagai Syarat Menyelesaikan Jenjang Strata-1  
Jurusan Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer  
STMIK AMIKOM Yogyakarta



Disusun Oleh:

**Anggiat**

**05.22.0438**

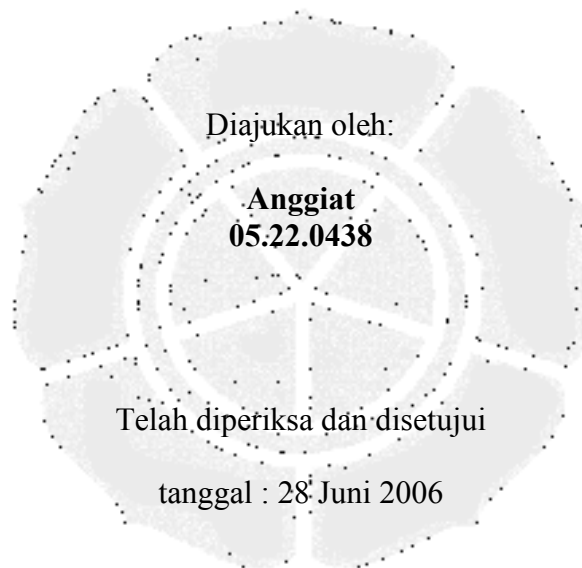
**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
“AMIKOM” YOGYAKARTA**

2006

**HALAMAN PENGESAHAN**

**“PERANCANGAN PERIKLANAN TELEVISI PADA PEGADAIAN  
KANTOR WILAYAH YOGYAKARTA DENGAN MULTIMEDIA  
MENGUNAKAN 3D STUDIO MAX”**

Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Jenjang Strata-1  
Jurusan Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer  
STMIK AMIKOM Yogyakarta



Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta,

Dosen Pembimbing,

**Drs. Muhammad Suyanto, MM**

**Amir Fatah Sofyan, ST**

## HALAMAN BERITA ACARA

### Laporan Skripsi

#### **“PERANCANGAN PERIKLANAN TELEVISI PADA PEGADAIAN KANTOR WILAYAH YOGYAKARTA DENGAN MULTIMEDIA MENGUNAKAN 3D STUDIO MAX ”**

Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Jenjang Strata-1  
Pada Jurusan Sistem Informasi,  
STMIK AMIKOM Yogyakarta

Telah dipresentasikan dan dipertahankan di-depan penguji:

Pada hari : Kamis  
Tanggal : 15 Juni 2006  
Jam : 11.30  
Tempat : Ruang Pixel

Tim Penguji

Tanda Tangan

1. Amir Fatah Sofyan, ST

.....

2. Hanif Al Fattah, S.Kom

.....

3. Kusrini, S.Kom

.....

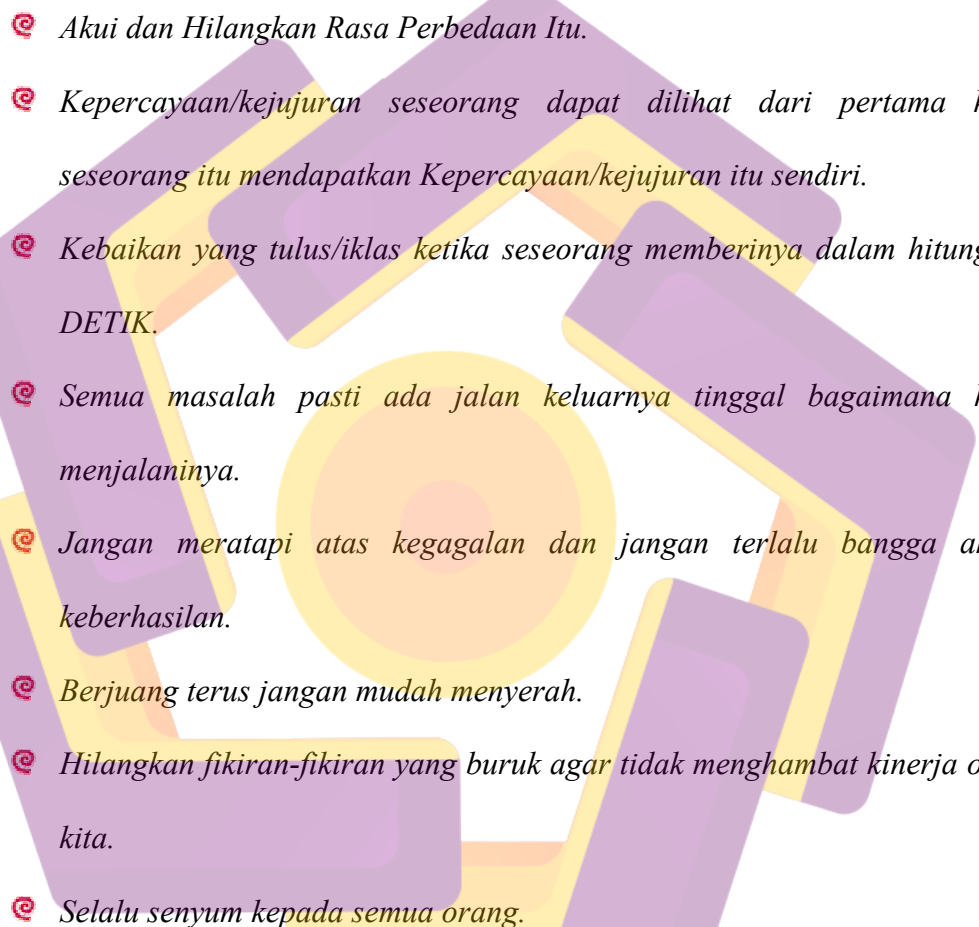
# HALAMAN PERSEMBAHAN

- ✦ *Pertama saya ucapkan Terima kasih Pada Tuhan Yesus Kristus.*
- ✦ *Kedua ORANG TUA KU terimakasih atas dukungannya baik moral maupun moril yang telah diberikan kepada saya.*
- ✦ *Kakak, abang dan Adik ku semua.*
- ✦ *Dosen pembimbingku Amir Fatah Sofyan, ST.*
- ✦ *PEGADAIAN yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian.*
- ✦ *Makasih buat Wahyu "P", Kau Slalu Menemaniku bro THANK'S.... ya.*
- ✦ *Makasih buat Anton "AB", ayo jalan-jalan lagi ?*
- ✦ *Agus COMBIK "KH", ayo cari SIMBOK baru ?*
- ✦ *Yetno "E" ayo maju terus.....kau slalu membuat hal yang GILA.*
- ✦ *Makasih buat Team BERCAHAYA "R" (Deno'x CILACAP, Nina CILACAP, T'yas CILACAP).*
- ✦ *BH 5755 WE ,Selalu Menemaniku Dan Ada Disampingku*
- ✦ *Makasih Buat Tim KOMASA dan Semua teman-temanku yang gak dapat saya sebutkan satu persatu.*
- ✦ *Almamater tercinta.*
- ✦ *I Love U All.*

# MOTTO

*“Tetapi Kepada Kamu, Yang Mendengarkan Aku, Aku Berkata : Kasihilah Musuhmu, Berbuat baik Kepada Orang Yang Membenci Kamu”*

*Lukas 6 Ayat 27*

- 
- ☉ *Akui dan Hilangkan Rasa Perbedaan Itu.*
  - ☉ *Kepercayaan/kejujuran seseorang dapat dilihat dari pertama kali seseorang itu mendapatkan Kepercayaan/kejujuran itu sendiri.*
  - ☉ *Kebaikan yang tulus/iklas ketika seseorang memberinya dalam hitungan DETIK.*
  - ☉ *Semua masalah pasti ada jalan keluarnya tinggal bagaimana kita menjalaninya.*
  - ☉ *Jangan meratapi atas kegagalan dan jangan terlalu bangga akan keberhasilan.*
  - ☉ *Berjuang terus jangan mudah menyerah.*
  - ☉ *Hilangkan fikiran-fikiran yang buruk agar tidak menghambat kinerja otak kita.*
  - ☉ *Selalu senyum kepada semua orang.*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa melimpahkan berkat dan rahmat-Nya, sehingga laporan skripsi yang berjudul **“PERANCANGAN PERIKLANAN TELEVISI PADA PEGADAIAN KANTOR WILAYAH YOGYAKARTA DENGAN MULTIMEDIA MENGGUNAKAN 3D STUDIO MAX ”** ini dapat terselesaikan dengan baik.

Laporan Skripsi ini penulis ajukan sebagai syarat kelulusan strata 1 jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK “AMIKOM Yogyakarta”.

Dalam penelitian dan penyusunan laporan ini penulis banyak mendapat bimbingan dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak DR. H. M. Suyanto, MM, direktur AMIKOM.
2. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, dosen pembimbing.
3. Semua pihak yang tidak bisa kami sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuannya secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga bimbingan serta bantuan yang telah diberikan pada penulis akan mendapatkan balasan dari Tuhan Yang Maha Esa.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kekurangan, untuk itu segala kritik dan saran yang sifatnya membangun akan kami terima dengan tangan terbuka, demi kesempurnaan skripsi ini. Selain itu jika ada hal-hal yang tidak berkenan dalam skripsi ini, kami minta maaf yang sebesar-besarnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kami pada khususnya dan semua pihak.

Yogyakarta, 20 Juni 2006

Penulis

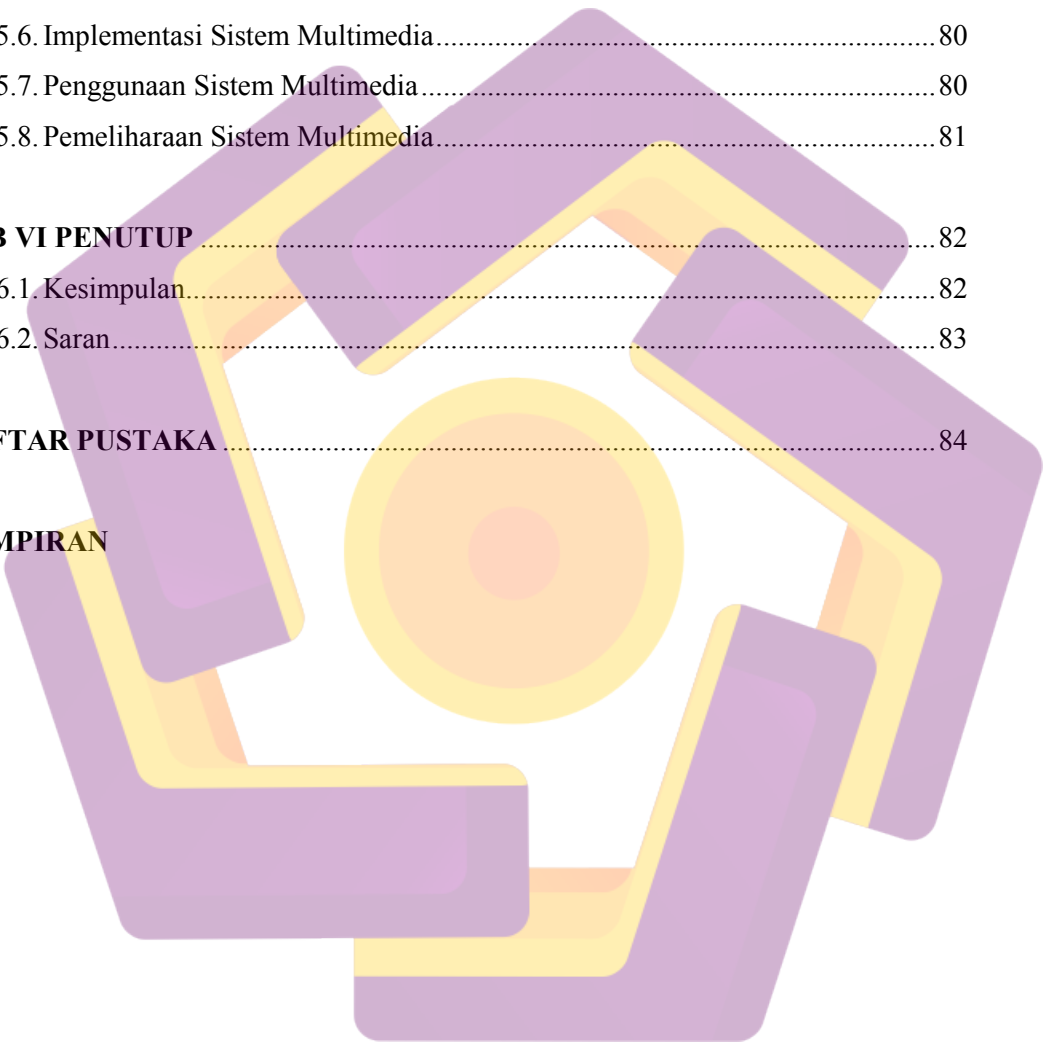
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN BERITA ACARA .....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
MOTTO .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	viii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah .....	3
1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	3
1.5. Metode Penelitian .....	4
1.6. Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II DASAR TEORI</b> .....	<b>7</b>
2.1. Pengertian Periklanan .....	7
2.2. Manajemen Periklanan .....	7
2.3. Penetapan Tujuan Periklanan .....	8
2.4. Konsep Dasar Multimedia .....	9
2.5. Komponen-Komponen Multimedia .....	11
2.5.1. Teks .....	11
2.5.2. Suara .....	12
2.5.3. Gambar .....	12
2.5.4. Grafik Animasi .....	12
2.5.5. Video .....	13
2.6. Merancang Storyboard Iklan Televisi .....	13
2.7. Fungsi Efektif Multimedia .....	14
2.8. Langkah-Langkah Pengembangan Multimedia .....	15
2.8.1. Pendefinisian Masalah Multimedia .....	17

2.8.2. Studi Kelayakan .....	18
2.8.3. Analisis Kebutuhan Sistem .....	18
2.8.4. Merancang Konsep.....	19
2.8.5. Merancang Isi .....	19
2.8.6. Merancang Naskah.....	19
2.8.7. Merancang Grafik.....	20
2.8.8. Memproduksi Sistem Multimedia .....	20
2.8.9. Pengetesan Sistem Multimedia.....	20
2.8.10. Penggunaan Sistem Multimedia.....	21
2.8.11. Pemeliharaan Sistem Multimedia.....	21
2.9. Software yang digunakan.....	21
2.9.1. Adobe Photoshop 7.0 .....	22
2.9.2. 3D Studio Max 5.1 .....	25
2.9.3. Cool Edit Pro.....	27
2.9.4. Adobe Premiere 6.5.....	28
<b>BAB III TINJUAN UMUM .....</b>	<b>31</b>
3.1. Sejarah Berdirinya Perusahaan.....	31
3.2. Tujuan Perusahaan .....	33
3.3. Visi dan Misi .....	34
3.4. Produk Jasa Layanan Pegadaian.....	34
3.4.1. Jasa Gadai.....	35
3.4.2. Jasa Taksiran .....	37
3.4.4. Jasa Titipan.....	37
3.4.5. Gadai Gabah .....	37
3.4.5. Persewaan Gedung .....	38
3.4.6. Persewaan Syari'ah .....	38
3.4.7. Kreasi dan Krasida .....	38
3.5. Struktur Organisasi.....	39
3.6. Tugas Pokok dan Wewenang .....	41
3.7. Media Komunikasi Pemasaran.....	43



<b>BAB IV ANALISIS SISTEM MULTIMEDIA</b> .....	44
4.1. Pendefinisian Masalah Multimedia .....	44
4.2. Sasaran dan Batasan Sistem Multimedia.....	45
4.3. Masalah dalam Sistem Multimedia .....	45
4.4. Analisis PIECES.....	45
4.1.1. Analisis Performance (Kinerja).....	46
4.1.2. Analisis Information (Informasi) .....	47
4.1.3. Analisis Economy (Ekonomi).....	47
4.1.4. Analisis Control (Pengendalian).....	48
4.1.5. Analisis Efficiency (Efisiensi) .....	48
4.1.6. Analisis Service (Pelayanan) .....	49
4.5. Studi Kelayakan .....	49
4.5.1. Faktor Kelayakan Teknis.....	50
4.5.2. Faktor Kelayakan Operasi .....	50
4.5.3. Faktor Kelayakan Ekonomi.....	50
4.5.4. Faktor Kelayakan Hukum.....	51
4.6. Metode Analisis Biaya-Manfaat.....	51
4.7. Analisis Keutuhan Sistem .....	53
4.5.1. Analisis Payback Periode .....	55
4.5.2. Analisis Return On Investment (ROI) .....	56
4.5.3. Analisis Net Present Value (NPV) .....	57
4.8. Kesimpulan Analisis.....	59
<b>BAB V DESAIN DAN IMPLEMENTASI SISTEM MULTIMEDIA</b> .....	60
5.1. Desain Sistem.....	60
5.2.1. Identifikasi Masalah .....	60
5.2. Merancang Konsep.....	60
5.3. Merancang Isi Multimedia .....	62
5.3.1. Merancang Naskah .....	60
5.3.2. Merancang Storyboard .....	64
5.3.3. Merancang Photoboard.....	67
5.4. Merancang Grafik .....	70
5.5. Memproduksi Sistem Multimedia .....	71
5.5.1. Merancang Suara .....	72



5.5.2. Render Animasi Pada 3D Studio MAX.....	74
5.5.3. Penganimasian.....	75
5.5.4. Mengimport Movie.....	76
5.5.5. Memotong Movie.....	77
5.5.6. Menambahkan Audio.....	78
5.5.7. Mengeksport Movie.....	78
5.5.8. Menambahkan Transisi.....	79
5.6. Implementasi Sistem Multimedia.....	80
5.7. Penggunaan Sistem Multimedia.....	80
5.8. Pemeliharaan Sistem Multimedia.....	81
<b>BAB VI PENUTUP</b> .....	82
6.1. Kesimpulan.....	82
6.2. Saran.....	83
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	84
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
GAMBAR 2.1 Tahapan Proses Manajemen Periklanan .....	8
GAMBAR 2.2 Elemen-Elemen Multimedia .....	11
GAMBAR 2.3 Frame Storyboard .....	14
GAMBAR 2.4 Langkah-Langkah Pengembangan Sstem Multimedia .....	17
GAMBAR 2.5 Tampilan Adobe Photoshop 7.0 .....	22
GAMBAR 2.6 Tampilan 3D Studio MAX .....	26
GAMBAR 2.7 Tampilan Cool Edit Pro .....	27
GAMBAR 2.8 Tampilan Adobe Premiere 6.5 .....	29
GAMBAR 3.1 Struktur Organisasi Kantor Wilayah Yogyakarta .....	40
GAMBAR 5.1 Storyboard Frame 01 Iklan Pada Pegadaian .....	64
GAMBAR 5.2 Storyboard Frame 02 Iklan Pada Pegadaian .....	64
GAMBAR 5.3 Storyboard Frame 03 Iklan Pada Pegadaian .....	65
GAMBAR 5.4 Storyboard Frame 04 Iklan Pada Pegadaian .....	65
GAMBAR 5.5 Storyboard Frame 05 Iklan Pada Pegadaian .....	66
GAMBAR 5.6 Photoboard Frame 01 Iklan Pada Pegadaian .....	67
GAMBAR 5.7 Photoboard Frame 02 Iklan Pada Pegadaian .....	67
GAMBAR 5.8 Photoboard Frame 03 Iklan Pada Pegadaian .....	68
GAMBAR 5.9 Photoboard Frame 04 Iklan Pada Pegadaian .....	68
GAMBAR 5.10 Photoboard Frame 05 Iklan Pada Pegadaian .....	69
GAMBAR 5.11 Tampilan Modeling Logo Pegadaian .....	70

GAMBAR 5.12 Tampilan Logo Pegadaian.....	71
GAMBAR 5.13 Tampilan Sample Rate .....	72
GAMBAR 5.14 Tampilan Effects Echo Software Cool Edit .....	73
GAMBAR 5.15 Tampilan Scane .....	74
GAMBAR 5.16 Tampilan Indikator Proses Rendering.....	74
GAMBAR 5.17 Animasi Pada Frame 0 .....	75
GAMBAR 5.18 Animasi Pada Frame 40 .....	75
GAMBAR 5.19 Tampilan Import File.....	76
GAMBAR 5.20 Tampilan Indikator Proses Rendering.....	77
GAMBAR 5.21 Tampilan Menambahkan Audio.....	77
GAMBAR 5.22 Tampilan Mengeksport Movie .....	78
GAMBAR 5.23 Kotak Dialog Movie Seting.....	78
GAMBAR 5.24 Tampilan Penambahan Transisi .....	79