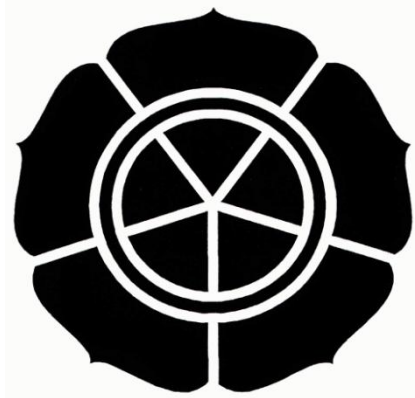


**PERANCANGAN MULTIMEDIA PERIKLANAN TV SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI PADA
TK TUNAS HARAPAN UNGARAN**

SKRIPSI



Disusun Oleh :

Dhanik Rishadmanti Wahyuningrum

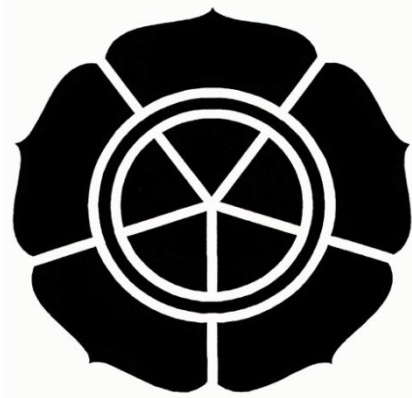
09.11.3151

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

**PERANCANGAN MULTIMEDIA PERIKLANAN TV SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI PADA
TK TUNAS HARAPAN UNGARAN**

SKRIPSI

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



Disusun Oleh :

Dhanik Rishadmanti Wahyuningrum

09.11.3151

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MULTIMEDIA PERIKLANAN TV SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI PADA
TK TUNAS HARAPAN UNGARAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dhanik Rishadmanti Wahyuningrum

09.11.3151

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 Oktober 2012

Dosen Pembimbing,



Mei P. Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN MULTIMEDIA PERIKLANAN TV SEBAGAI MEDIA PROMOSI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI PADA TK TUNAS HARAPAN UNGARAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dhanik Rishadmanti Wahyuningrum
09.11.3151

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 29 Mei 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187



M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098



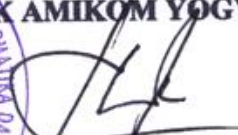
Anggit Dwi Hartanto, M.Kom
NIK. 190302163



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 11 Juni 2013



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA


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

PERNYATAAN

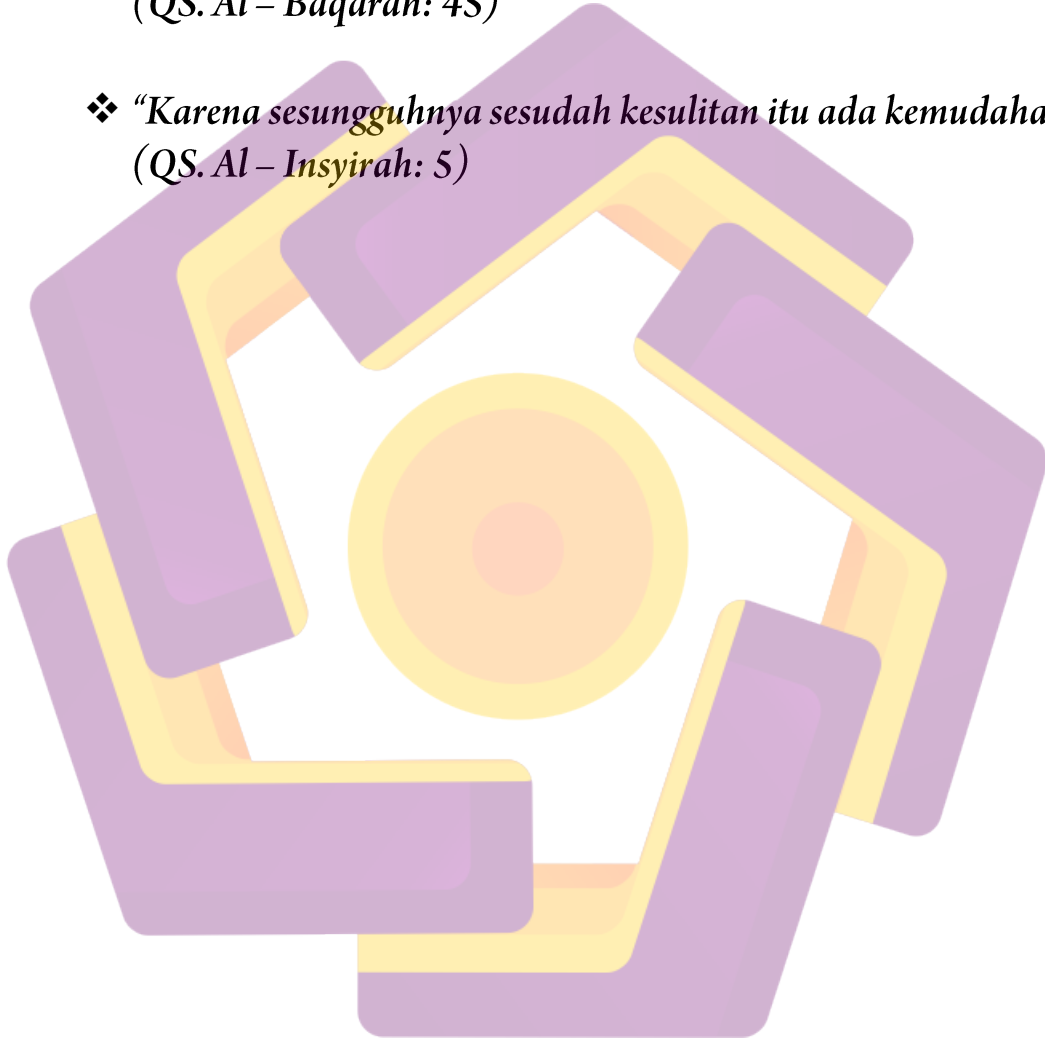
Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI) dan isi dari skripsi ini tidak terdapat isi dari karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan. Dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 12 Juni 2013

Dhanik Rishadmanti W
09.11.3151

MOTTO

- ❖ *“Jadikanlah sabar dan sholat sebagai penolongmu”.*
(QS. Al – Baqarah: 45)
- ❖ *“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”.*
(QS. Al – Insyirah: 5)



HALAMAN PERSEMBAHAN

- ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya padaku, serta Nabi Muhammad SAW yang menjadi teladan bagi umat.
- Ibu dan Bapak tercinta terima kasih atas kasih sayang yang tidak henti-hentinya memberikan doa dan dukungan dalam setiap langkahku serta didikan yang setiap saat selalu diberikan tanpa mengenal lelah.
- Kakak dan adik ku tercinta. Mas Dhanang dan Dik Wahyu yang selalu memberikan semangat dan doa.
- Kekasih ku Ricky Septian yang setia menemani dengan sabar dan memberikan semangat serta doanya ^-^
- Teman-teman GENDOL yang selalu memberikan dukungan dan bantuan. Yudha, Yudhis, Pramono, Saptaji, Bayu, Azis, Putri, Lela, Idha, Sedayu, Koni, Dimas, Fawzi.
- Serta pihak-pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena atas rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan Laporan Skripsi dengan judul **“PERANCANGAN MUTIMEDIA PERIKLANAN TV SEBAGAI MEDIA PROMOSI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI PADA TK TUNAS HARAPAN UNGARAN”**. Laporan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana komputer pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer **“STMIK AMIKOM”** Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini dengan penuh kerendahan hati, penulis ingin menghaturkan penghargaan dan ucapan terima kasih yang tulus kepada :

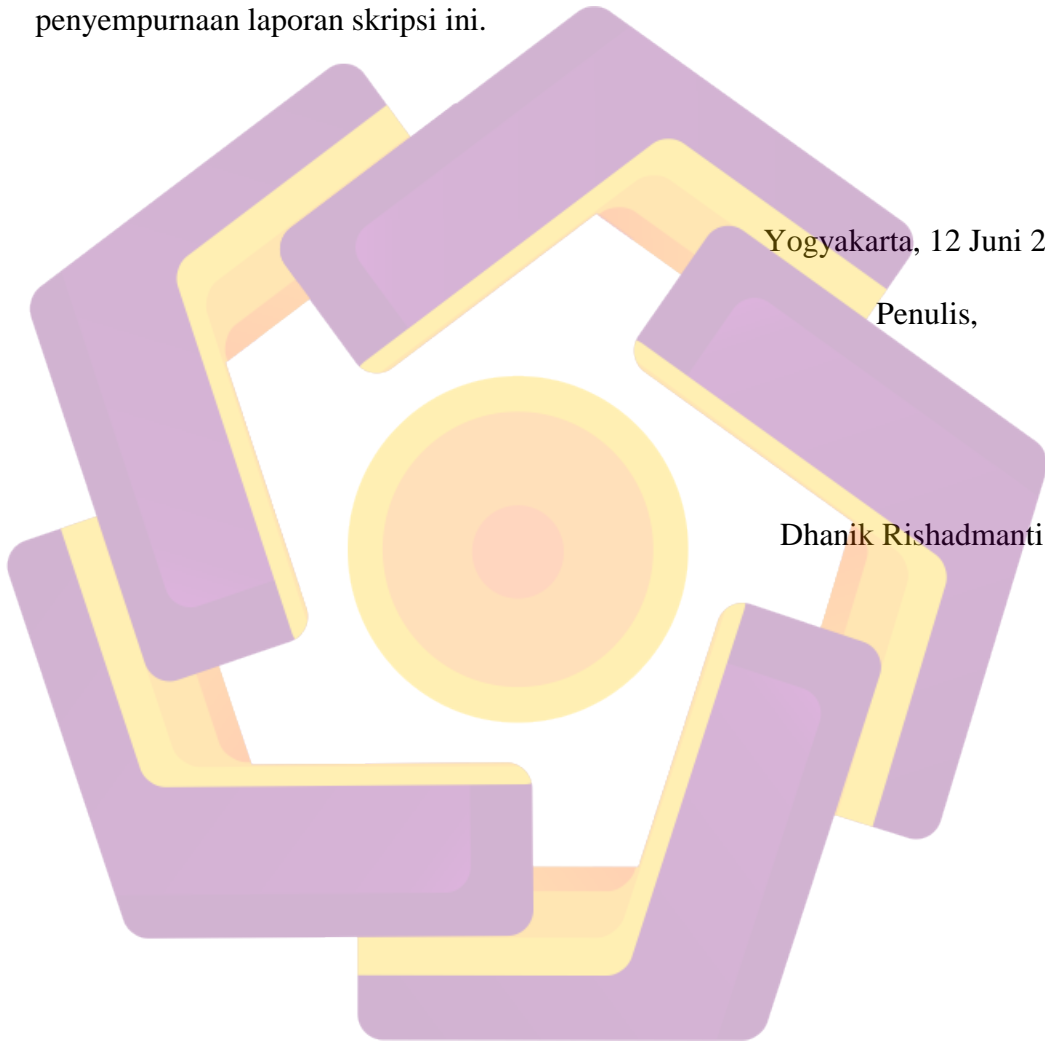
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua **STMIK AMIKOM** Yogyakarta.
2. Bapak Mei P. Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing saya dalam mengerjakan skripsi ini.
3. Bapak, Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika.
4. Seluruh staf dan karyawan Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer **“STMIK AMIKOM”** Yogyakarta yang telah banyak membantu selama penyelesaian skripsi ini.

Dalam kesempatan ini penulis memohon maaf kepada semua pihak atas segala kekurangan dalam penyusunan laporan skripsi ini, baik dari segi penulisan maupun isinya karena keterbatasan ilmu pengetahuan penulis. Untuk itu penulis sangat berterima kasih apabila ada saran ataupun kritik yang membangun demi penyempurnaan laporan skripsi ini.

Yogyakarta, 12 Juni 2013

Penulis,

Dhanik Rishadmanti W.

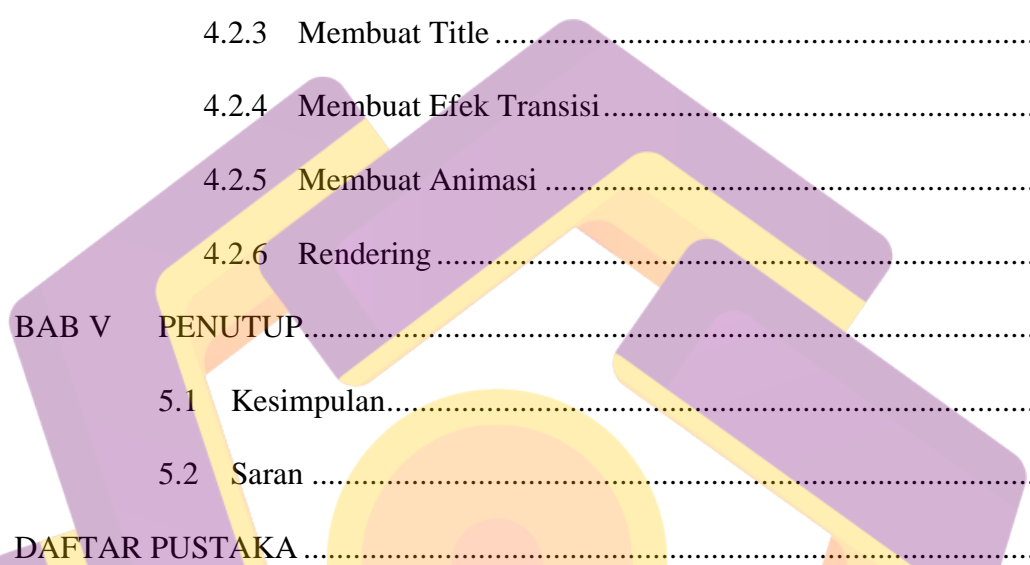


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN UMUM	6
2.1 Multimedia	6

2.1.1	Pengertian Multimedia	6
2.2	Periklanan TV.....	8
2.2.1	Pengertian Periklanan.....	8
2.2.2	Tujuan Periklanan	9
2.3	Dasar Sinematografi	10
2.3.1	Pengertian Sinematografi	10
2.3.2	Crew dalam Pembuatan Iklan.....	10
2.3.3	Gerakan Kamera dan Teknik Pengambilan Gambar.....	11
2.4	Sistem Pertelevisionian.....	19
2.4.1	Sistem NTSC	19
2.4.2	Sistem PAL.....	19
2.4.3	Sistem SECAM.....	19
2.4.4	Sistem HDTV	19
2.5	Betacam.....	20
2.6	Aplikasi yang Digunakan.....	22
2.5.1	Adobe Premiere Pro CS3.....	22
2.5.2	Adobe Soundbooth CS3	24
2.5.3	Adobe Flash CS3 Profesional.....	25
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	27
3.1	Gambaran Umum TK TUNAS HARAPAN.....	27
3.1.1	Visi TK TUNAS HARAPAN.....	27
3.1.2	Misi TK TUNAS HARAPAN	27
3.1.3	Tujuan TK TUNAS HARAPAN	28

3.2 Tahapan Analisis	28
3.2.1 Analisis SWOT	29
3.2.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	31
3.2.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	31
3.2.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	32
3.3 Studi Kelayakan Sistem	32
3.3.1 Kelayakan Teknologi	32
3.3.2 Kelayakan Operasi	32
3.3.3 Kelayakan Hukum.....	33
3.3.4 Kelayakan Ekonomi.....	33
3.3.4.1 Perhitungan Analisis Biaya-Manfaat.....	33
3.3.4.2 Metode Period Pengembalian (Payback Period).....	34
3.3.4.3 Metode Pengembalian Investasi (ROI).....	35
3.3.4.4 Metode Nilai Sekarang Bersih (NPV).....	36
3.4 Perancangan Iklan.....	37
3.4.1 Tahap Pra Poduksi	37
3.4.1.1 Ide Cerita.....	37
3.4.1.2 Naskah	38
3.4.1.3 Storyboard.....	39
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	44
4.1 Tahap Produksi	44
4.1.1 Pengumpulan Bahan Grafis.....	44
4.1.2 Pembuatan Animasi Karakter.....	46



4.1.3	Perekaman Suara	52
4.2	Tahap Pasca Produksi	55
4.2.1	Editing Video	55
4.2.2	Memberikan Efek Video.....	58
4.2.3	Membuat Title	59
4.2.4	Membuat Efek Transisi.....	60
4.2.5	Membuat Animasi	62
4.2.6	Rendering	64
BAB V	PENUTUP.....	67
5.1	Kesimpulan.....	67
5.2	Saran	67
	DAFTAR PUSTAKA	69

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT	30
Tabel 3.2 Perhitungan Analisis Biaya-Manfaat.....	33



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lima Elemen Multimedia	6
Gambar 2.2 Bird Eye View	13
Gambar 2.3 High Angle	13
Gambar 2.4 Low Angle.....	13
Gambar 2.5 Eye Level	14
Gambar 2.6 Frog Eye.....	14
Gambar 2.7 Extreme Close Up.....	15
Gambar 2.8 Big Close Up	15
Gambar 2.9 Close Up.....	15
Gambar 2.10 Medium Close Up.....	16
Gambar 2.11 Medium Shot	16
Gambar 2.12 Knee Shot	17
Gambar 2.13 Full Shot	17
Gambar 2.14 Long Shot	17
Gambar 2.15 Medium Long Shot.....	18
Gambar 2.16 Extreme Long Shot.....	18
Gambar 2.17 SONY Betacam “L” dan Betacam “S”	21
Gambar 2.18 Tampilan Adobe Premiere Pro CS3	23
Gambar 2.19 Tampilan Adobe Soundbooth CS3	24
Gambar 2.20 Tampilan Adobe Flash CS3 Profesional.....	26
Gambar 4.1 Karakter-karakter Pada Iklan	44

Gambar 4.2 Badan dan Komponen Terpisah dari Karakter Guru	45
Gambar 4.3 Karakter Anak Perempuan Secara Terpisah	45
Gambar 4.4 Tampilan Pembuka Adobe Flash CS3 Profesional	46
Gambar 4.5 Mengatur Stage dan Frame Rate	47
Gambar 4.6 Mengimport Bahan-Bahan Grafis	47
Gambar 4.7 Membuat Layer Baru.....	48
Gambar 4.8 Memasukan Gambar Pada Stage.....	48
Gambar 4.9 Membuat Animasi Gerakan Mulut.....	49
Gambar 4.10 Teknik Motion Tween.....	50
Gambar 4.11 Proses Pembuatan Animasi Karakter Guru.....	50
Gambar 4.12 Proses Pembuatan Animasi Karakter Tentara.....	51
Gambar 4.13 Proses Pembuatan Animasi Karakter Dokter.....	51
Gambar 4.14 Mengatur Opsi Pada Jendela Record.....	52
Gambar 4.15 Hasil Rekaman.....	53
Gambar 4.16 Capture Noise Print.....	53
Gambar 4.17 Tombol Noise	54
Gambar 4.18 Kotak Dialog Noise	54
Gambar 4.19 Tampilan Awal Adobe Premiere Pro CS3	55
Gambar 4.20 Tampilan Kotak Dialog New Project.....	56
Gambar 4.21 Membuat Folder	56
Gambar 4.22 Mengimport File	57
Gambar 4.23 Memasukan File Video dan Suara.....	57
Gambar 4.24 Razor Tool.....	58

Gambar 4.25 Effect Blue Screen Key	58
Gambar 4.26 Mengatur Effect Blue Screen Key	59
Gambar 4.27 Jendela Title	60
Gambar 4.28 Transisi Dip To White	61
Gambar 4.29 Meletakkan Transisi.....	61
Gambar 4.30 Meletakkan Gambar PNG	62
Gambar 4.31 Mengatur Letak Gambar	63
Gambar 4.32 Mengatur Posisi Kedua.....	63
Gambar 4.33 Mengatur Posisi Ketiga.....	64
Gambar 4.34 Work Area Bar	64
Gambar 4.35 Export Movie.....	65
Gambar 4.36 Mengatur Opsi Export Movie.....	65



INTISARI

TK TUNAS HARAPAN UNGARAN adalah suatu lembaga pendidikan anak usia dini yang terletak di Kabupaten Semarang, Jawa tengah. Seiring dengan perkembangan dunia teknologi yang semakin cepat, terutama di bidang periklanan televisi. Dibutuhkan suatu media promosi yang dapat meningkatkan peminat terutama untuk pendidikan anak usia dini. Maka sebuah lembaga pendidikan pun harus mampu untuk membuat layanan informasi dan promosi untuk menarik para siswa-siswi calon didiknya. Selain Pmenyediakan informasi yang akurat, cepat dan mudah, informasi yang disajikan harus dikemas secara menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan keunggulan dan fasilitas yang ada pada TK TUNAS HARAPAN UNGARAN.

Multimedia Periklanan TV ini dibangun dengan menggunakan *software* utama yaitu *Adobe Premiere Pro CS3* yang membantu dalam editing video, dan penggabungan elemen-elemen multimedia, *Adobe Flash CS3 Professional* yang digunakan dalam pembuatan animasi 2 dimensi, dan *Adobe Soundbooth CS3* dalam perekaman dan editing suara.

Dengan adanya iklan tersebut diharapkan bertambahnya peserta didik dan masyarakat sadar akan pentingnya pendidikan anak usia dini.

Kata kunci : *Periklanan TV, Pendidikan, Promosi*

ABSTRACT

TK TUNAS HARAPAN UNGARAN is an early childhood education institution located in Semarang regency, Central Java. Along with the development of increasingly rapid technological world, especially in the field of television advertising. It takes a media campaign to increase interest, especially for early childhood education. Then an educational institution must be able to make information services and promotions to attract prospective students. In addition to providing information that is accurate, fast and easy, the information must be packaged attractively presented. This study aimed to describe the advantages and facilities that exist at TK TUNAS HARAPAN UNGARAN.

Multimedia TV Advertising is built using the main software Adobe Premiere Pro CS3 that helps in editing video, and incorporation of multimedia elements, Adobe Flash CS3 Professional is used in the manufacture of 2-dimensional animation, and Adobe Soundbooth CS3 in recording and editing sounds.

With this Ads we hope it can make students increase and more people will be mindfull with the education especially early childhood education.

Keywords : *TV Advertising, Education, Promotion*

