

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI
PADA WISATA PANTAI SLILI GUNUNGGIDUL MENGGUNAKAN
ADOBE PREMIERE PRO**

SKRIPSI



disusun oleh

Muhammad Reyhan Hendrie

15.12.8781

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA WISATA PANTAI SLILI GUNUNGGKIDUL
MENGUNAKAN
ADOBE PREMIERE PRO**

SKRIPSI

untuk memenuhi Sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Muhammad Reyhan Hendrie

15.12.8781

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA WISATA PANTAI SLILI
GUNUNGGIDUL MENGGUNAKAN
ADOBE PREMIERE PRO**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Reyhan Hendrie

15.12.8781

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 Maret 2020

Dosen Pembimbing,

Ahlihi Masruro, M.Kom

NIK. 190302148

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA WISATA PANTAI SLILI
GUNUNGGKIDUL MENGGUNAKAN
ADOBE PREMIERE PRO**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Reyhan Hendrie

15.12.8781

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Februari 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ahlihi Masruro, M.Kom
NIK. 190302148

Eli Pujastuti, M.Kom
NIK. 190302227

Agung Pambudi, ST, M.A
NIK. 190302012

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Maret 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

PERNYATAAN

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 tinggi manapun, 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

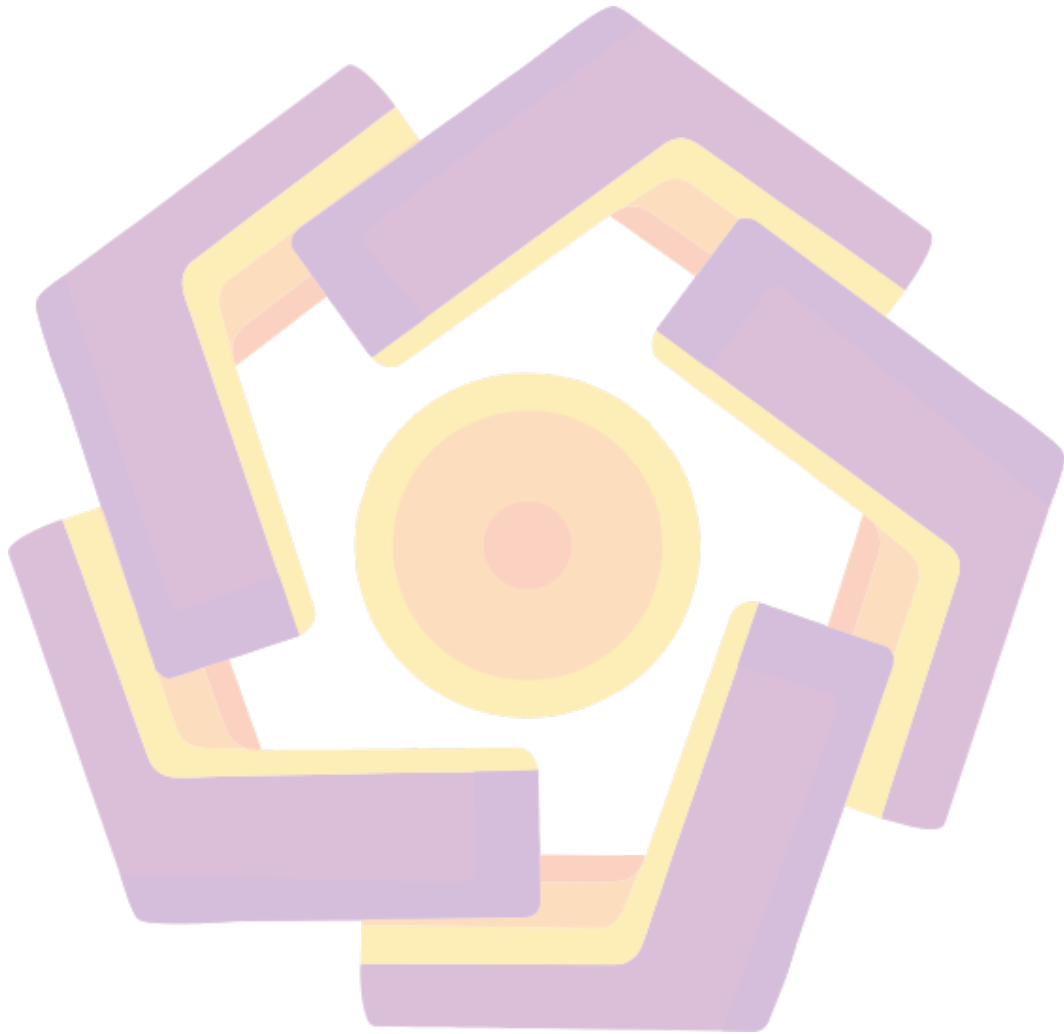
Yogyakarta, 04 Maret 2021

A handwritten signature in black ink is written over a rectangular stamp. The stamp contains the text 'UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA' and the number '004341/031601931'. The signature is written in a cursive style.

Muhammad Reyhan Hendrie
NIM. 15.12.8781

MOTTO

“Bila Anda ingin sukses hari ini, bergegaslah untuk terus melaju ke depan. Jangan menunggu sebuah kata-kata “tunggu waktu yang tepat” karena itu akan menghancurkan impianmu.”



PERSEMBAHAN

Segala puja dan puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan keamanan, keselamatan, kelancaran, dan kebarokahan. Shalawat dan salam kepada nabi Muhammad SAW yang telah membawa dunia dari zaman jahiliah ke zaman penuh dengan ilmu. Dalam kesempatan kali ini, penulis juga tidak lupa mengucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberi kelancaran dari awal saya mengenyam dunia pendidikan hingga menyelesaikan pendidikan sarjana. Juga dipermudahkannya proses kuliah saya sehingga saya mendapatkan hasil yang memuaskan.
2. Kedua orang tua saya, Ayah Thomas Hendrie dan Ibu Isnindyah Subekti yang telah memberi dukungan moral, materil serta doa sehingga saya bisa menyelesaikan pendidikan sarjana ini.
3. Kakak dan Adik saya, Clara Odetta Valerine dan Mahsya Aurellia yang membuat saya lebih bersemangat dalam meraih kesuksesan.
4. Serta seluruh keluarga besar saya, yang selalu memberi dukungannya.

Bapak dosen, pak Ahlihi Masruro, M.Kom. selaku dosen pembimbing, terimakasih atas bimbingannya selama ini. Mohon maaf atas segala kesalahan saya

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puja dan puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat, ridho dan karunia-Nya penulis masih diberi kesempatan dan kemudahan untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul ” Perancangan dan Pembuatan Iklan Sebagai Media Promosi pada Wisata Pantai Sili Gunungkidul Menggunakan Adobe Premiere Pro”.

Maksud dan tujuan skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana Strata 1 pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. , selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer dan Ketua Program Studi S1-Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Ahlihi Masruro, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan waktunya dengan sepenuh hati.
4. Bapak Agung Pambudi, ST, M.A dan Ibu Eli Pujastuti, M.Kom selaku dosen penguji, serta semua dosen Universitas Amikom Yogyakarta, terima kasih atas ilmu yang diberikan serta pengalaman kepada penulis

5. Kedua Orang Tua, Kaka, Adik dan segenap keluarga yang telah memberikan dukungan moril serta materi dengan tulus, ikhlas dan penuh kasih sayang.
6. Sahabat dan teman teman 15 S1-SI 07 yang telah memberikan semangat, motivasi dan membantu dalam pengerjaan skripsi ini.
7. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis selalu membuka diri untuk saran dan kritik yang membangun dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penyusun sendiri pada khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya. Terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 10 Maret 2021

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB 1	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Metode Analisis	4
1.5.3 Metode Perancangan Iklan.....	5
1.5.4 Metode Evaluasi.....	5
BAB II.....	8
2.1 Tinjauan Studi	8
2.1.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	10
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	10
2.2.2 Perkembangan Multimedia	11
2.2.3 Pentingnya Multimedia.....	11

2.2.4	Element – Element Multimedia	12
2.3	Konsep Dasar Video.....	15
2.3.1	Format File Video	15
2.3.2	Resolusi dan Aspek Rasio.....	18
2.3.3	Frame Rate	18
2.4	Teknik Pengambilan Gambar.....	19
2.4.1	Bidikan kamera (Shoot)	19
2.4.2	Teknik Pergerakan Kamera.....	19
2.5	Teknik Time Lapse.....	21
2.6	Teknik Live Shoot	21
2.7	Teknik Motion Graphic	21
2.8	Pengertian Iklan.....	23
2.9	Tujuan Iklan	24
2.10	Jenis Iklan	24
2.10.1	Iklan Informatif	24
2.10.2	Periklanan Persuasif	25
2.10.3	Iklan Pengingat.....	25
2.10.4	Iklan Pertambahan Nilai.....	26
2.10.5	Iklan Bantuan Aktivitas Lain	26
2.11	Media Periklanan	26
2.12	Data Koesioner	32
2.13	Skala Likert	33
2.13.1	Menentukan Interval	34
BAB III	35
3.1	Tinjauan Umum.....	35
3.1.1	Deskripsi Objek.....	35
3.2	Pengumpulan Data	36
3.2.1	Wawancara.....	36
3.2.2	Observasi	36
3.3	Metode Analisis SWOT	37
3.3.5	Matriks SWOT	39

3.3.6	Kelemahan dari media Lama	40
3.3.7	Solusi.....	41
3.4	Analisis Kebutuhan	41
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	41
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	42
3.5	Tahap Pra Produksi	44
3.5.1	Perancangan Ide dan Konsep	44
3.5.2	Penentuan Ide Iklan.....	45
3.5.3	Storyboard.....	47
BAB IV	53
4.1	Tahap Produksi.....	53
4.1.1	Pembuatan Bahan.....	53
4.1.2	Audio Editing.....	60
4.2	Tahap Pasca Produksi.....	63
4.2.2	Rendering	65
4.2.3	Hasil Pembuatan Video.....	68
4.3	Metode Evaluasi	71
4.3.1	Testing (Pengujian).....	71
4.3.2	Pengambilan Skala Kuesioner.....	73
4.3.3	Hasil Penayangan Iklan Instagram.....	77
BAB V	84
5.1	Kesimpulan.....	84
5.2	Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA	86

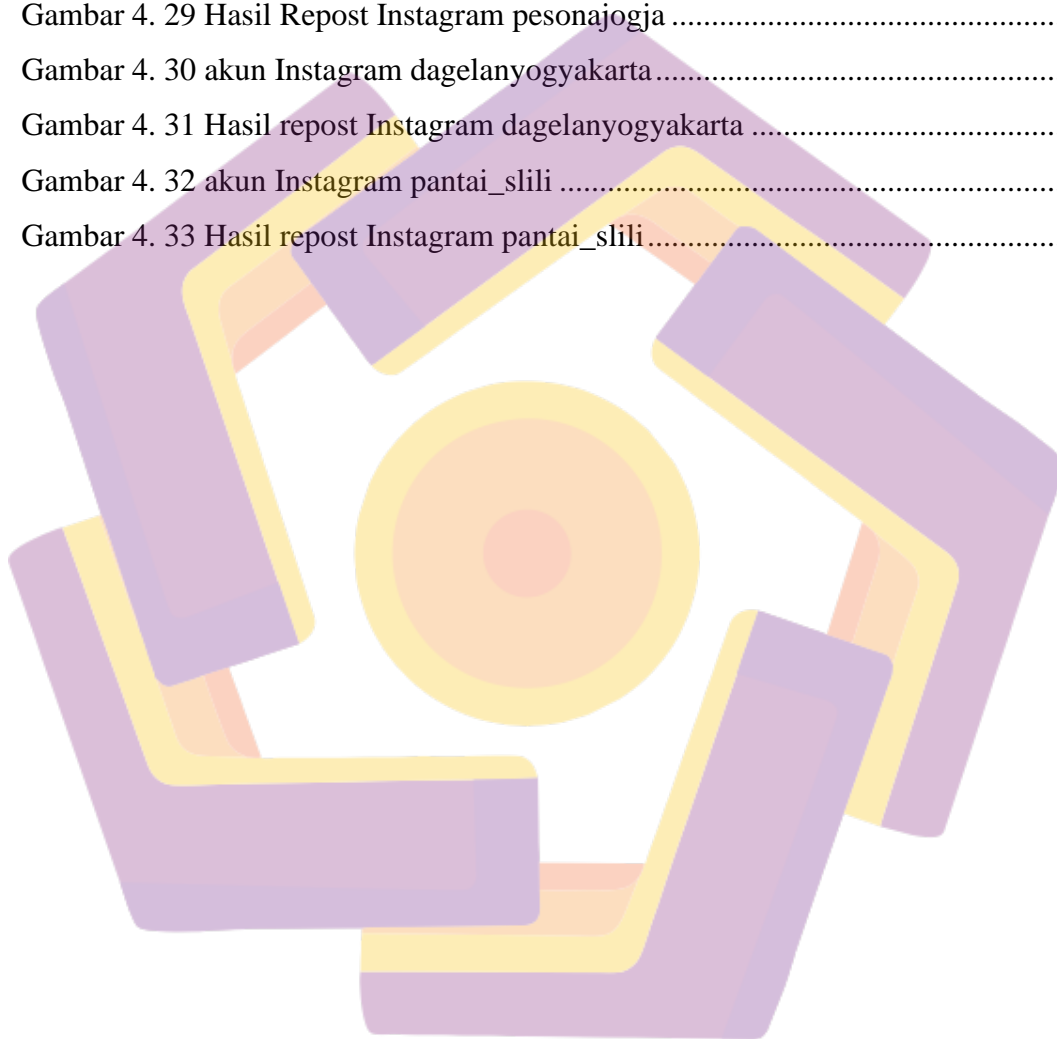
DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Perbandingan	9
Tabel 2. 1 Contoh Pertanyaan Checklist.....	33
Tabel 2. 2 Contoh Skor Berdasarkan Interval Tingkat Intensitas	34
Tabel 3. 1 Matriks SWOT.....	39
Tabel 3. 2 Software	42
Tabel 3. 3 Hardware.....	43
Tabel 3. 4 Naskah	45
Tabel 3. 5 Storyboard.....	47
Tabel 4. 1 Hasil Final Rendering	68
Tabel 4. 2 Hasil Testing	72
Tabel 4. 3 Kuesioner Aspek Multimedia	73
Tabel 4. 4 Perhitungan Aspek Multimedia	74
Tabel 4. 5 Kuesioner Aspek Informasi	75
Tabel 4. 6 Perhitungan Aspek Informasi	75
Tabel 4. 7 Presentase Nilai.....	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Pantai Sili	35
Gambar 3. 2 Instagram Pantai Sili	37
Gambar 4. 1 Pengambilan Gambar	54
Gambar 4. 2 Hasil Shooting	54
Gambar 4. 3 Membuka Software Adobe Photosop	55
Gambar 4. 4 Membuat Lembar Kerja Baru	56
Gambar 4. 5 Proses Editing Graphic Harga	56
Gambar 4. 6 Proses Editing Graphic Peta	57
Gambar 4. 7 Proses Editing Graphic Logo	57
Gambar 4. 8 Mengimport Video ke dalam Adobe Adobe Premiere Pro	58
Gambar 4. 9 Memasukan Video pada Composition	58
Gambar 4. 10 Penggunaan Speed/Duration Mengatur Time Lapse	59
Gambar 4. 11 Speed/Duration pada Durasi Awal	59
Gambar 4. 12 Pengaturan Durasi Menentukan Time Lapse	60
Gambar 4. 13 Membuka File Audio	61
Gambar 4. 14 Seleksi Wavefrom	61
Gambar 4. 15 Capture Noise	62
Gambar 4. 16 Noise Reduction	62
Gambar 4. 17 Tab editing Noise	63
Gambar 4. 18 Hasil Reduce Noise	63
Gambar 4. 19 Import video dan audio	64
Gambar 4. 20 Penggabungan video dan audio	64
Gambar 4. 21 Export Video	65
Gambar 4. 22 Menentukan Format File	66
Gambar 4. 23 Proses Rendering	66
Gambar 4. 24 Format video akhir	67

Gambar 4. 25 detail video akhir.....	68
Gambar 4. 26 Hasil Upload di Instagram Penulis.....	78
Gambar 4. 27 Instagram Penulis.....	78
Gambar 4. 28 Akun Instagram pesonajogja.....	79
Gambar 4. 29 Hasil Repost Instagram pesonajogja.....	80
Gambar 4. 30 akun Instagram dagelanyogyakarta.....	81
Gambar 4. 31 Hasil repost Instagram dagelanyogyakarta.....	81
Gambar 4. 32 akun Instagram pantai_slili.....	82
Gambar 4. 33 Hasil repost Instagram pantai_slili.....	83



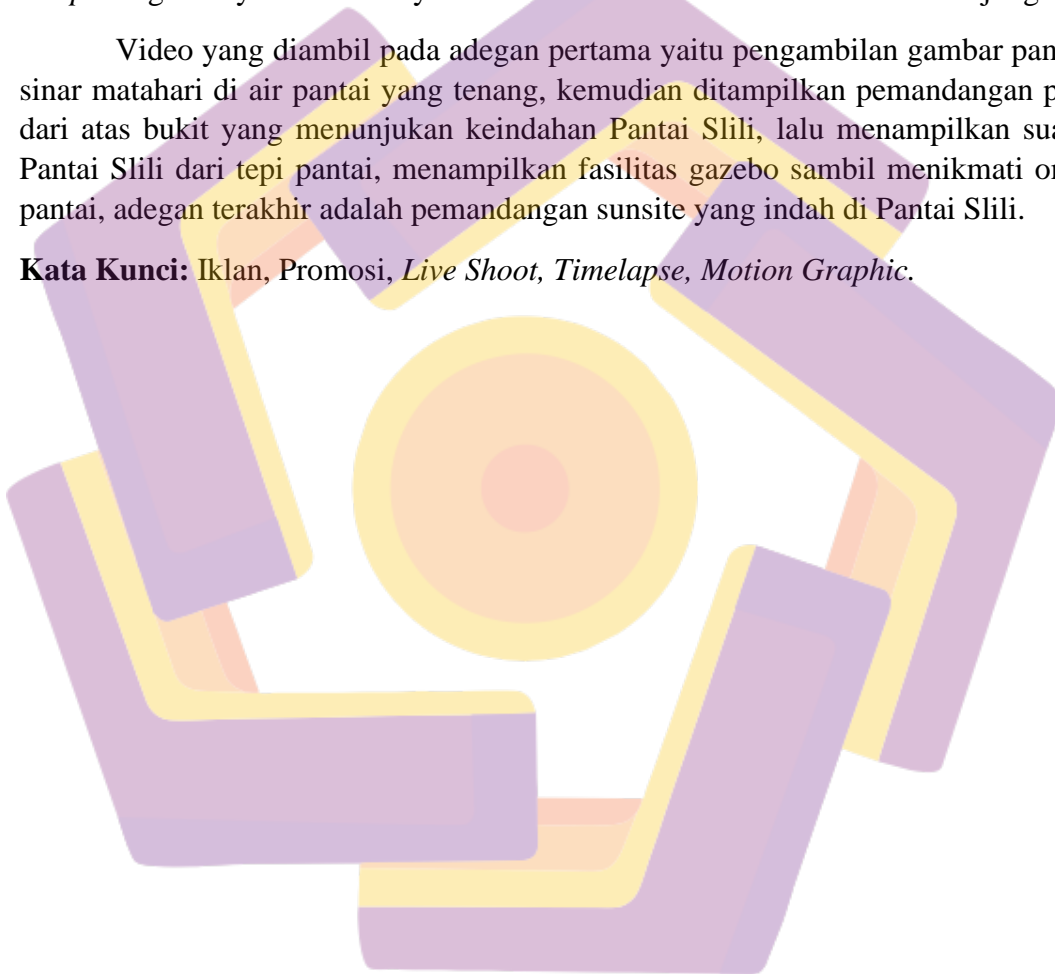
INTISARI

Pembuatan Video iklan ini bertujuan untuk mengenalkan objek wisata pantai Slili Gunungkidul kepada masyarakat umum, sehingga dapat mengagumi dan melestarikan pantai ini, karena memiliki pemandangan yang indah dan akan dibuka untuk objek wisata.

Pengambilan video menggunakan teknik *Live Shoot*, *Time Lapse*, dan *Motion Graphic* agar meyakinkan masyarakat dan wisatawan tertarik untuk berkunjung.

Video yang diambil pada adegan pertama yaitu pengambilan gambar pantulan sinar matahari di air pantai yang tenang, kemudian ditampilkan pemandangan pantai dari atas bukit yang menunjukkan keindahan Pantai Slili, lalu menampilkan suasana Pantai Slili dari tepi pantai, menampilkan fasilitas gazebo sambil menikmati ombak pantai, adegan terakhir adalah pemandangan sunsite yang indah di Pantai Slili.

Kata Kunci: Iklan, Promosi, *Live Shoot*, *Timelapse*, *Motion Graphic*.



ABSTRACT

The making of this video advertisement aims to introduce the tourist attraction of Slili Gunungkidul beach to the general public, so that they can admire and preserve this beach, because it has beautiful views and will be opened for tourist attractions.

Taking videos using Live Shoot, Time Lapse, and Motion Graphic techniques to convince the public and tourists who are interested in visiting.

The video taken in the first scene is taking pictures of the reflection of the sun on calm beach water, then a view of the beach from the top of the hill shows the beauty of Slili Beach, then displays the atmosphere of Slili Beach from the beach, displays gazebo facilities while enjoying the beach waves, the last scene is a beautiful sunsite view of Slili Beach.

Keywords: Advertising, Promotion, *Live Shoot, Timelapse, Motion Graphic.*

