

**PERANCANGAN IKLAN TELEVISI PADA “SERAYU ADVENTURE  
INDONESIA” SEBAGAI MEDIA PROMOSI PARIWISATA  
BANJARNEGARA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Lazuardi Prasetyo Widodo  
13.12.7208**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

**PERANCANGAN IKLAN TELEVISI PADA “SERAYU ADVENTURE  
INDONESIA” SEBAGAI MEDIA PROMOSI PARIWISATA  
BANJARNEGARA**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Lazuardi Prasetyo Widodo**  
**13.12.7208**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN IKLAN TELEVISI PADA “SERAYU  
ADVENTURE INDONESIA” SEBAGAI MEDIA PROMOSI  
PARIWISATA BANJARNEGARA**

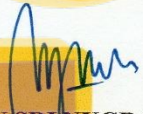
yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Lazuardi Prasetyo Widodo**

**13.12.7208**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 28 November 2019

**Dosen Pembimbing,**



**BHANU SRINUGRAHA, M.Kom**

**NIK: 190302164**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN IKLAN TELEVISI PADA “SERAYU  
ADVENTURE INDONESIA” SEBAGAI MEDIA PROMOSI  
PARIWISATA BANJARNEGARA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Lazuardi Prasetyo Widodo**  
13.12.7208

Telah disusun di depan Dewan Penguji  
Pada tanggal 28 November 2019

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tonny Hidayat, M.Kom**  
NIK. 190302182

**Mei P Kurniawan, M.Kom**  
NIK. 190302187

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**  
NIK. 190302164

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 5 Desember 2019

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

## PERNYATAAN

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

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah di buat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 15 November 2019

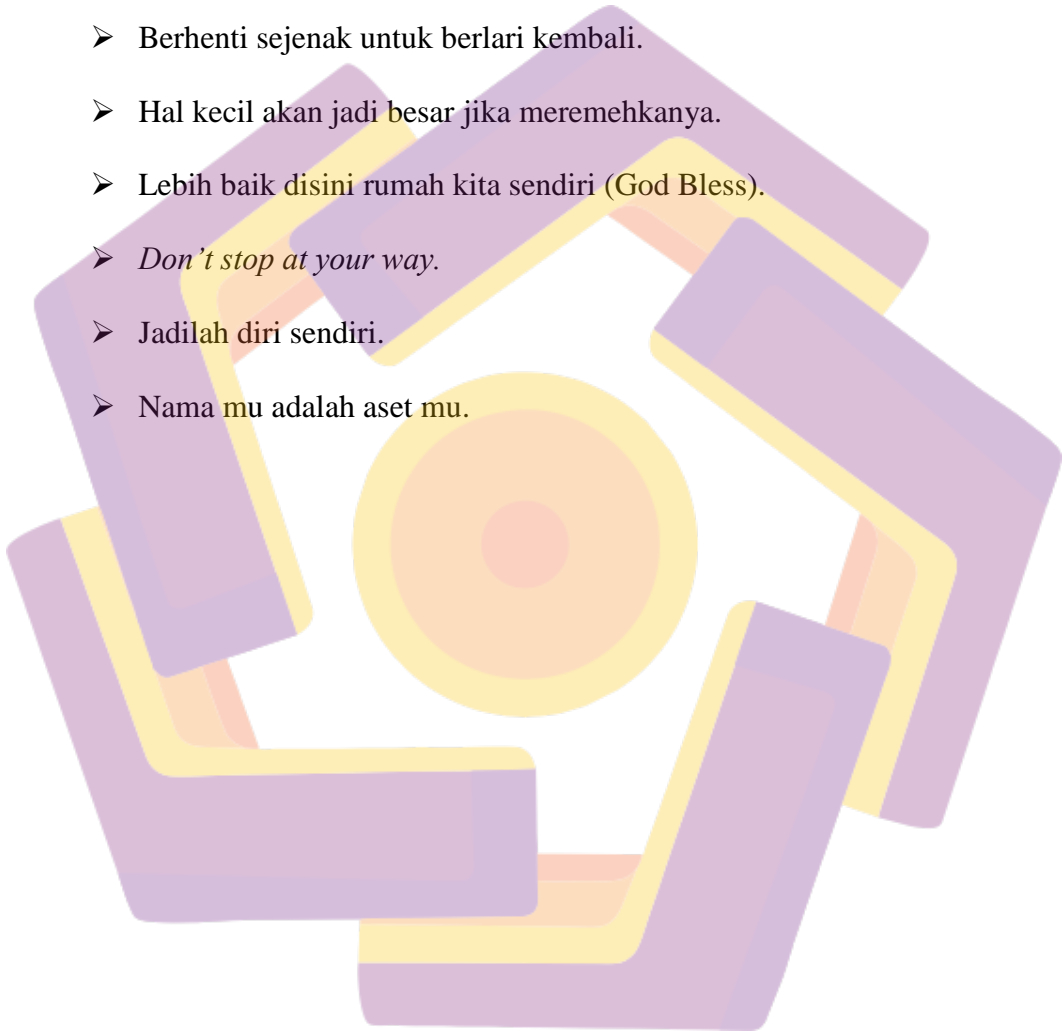


Lazuardi Prasetyo Widodo

NIM. 13.12.7208

## MOTTO

- Menengok kebelakang hanyalah untuk memperbaiki diri bukan untuk kembali (Preman Pensiun).
- Berhenti sejenak untuk berlari kembali.
- Hal kecil akan jadi besar jika meremehkannya.
- Lebih baik disini rumah kita sendiri (God Bless).
- *Don't stop at your way.*
- Jadilah diri sendiri.
- Nama mu adalah aset mu.



## PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT dengan segala limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga bisa menyelesaikan skripsi dengan baik.

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Allah SWT yang telah Memberikan Karunia dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bhanu Sri Nugraha, M. Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan bagi peneliti dalam pembuatan Skripsi.
4. Terima kasih untuk Ibu, Bapak dan Adik saya yang selalu memberikan doa, motivasi serta senantiasa memberikan semangat dalam pembuatan skripsi ini.
5. Terima kasih buat Serayu Adventure Indonesia sudah mengizinkan saya untuk menjadikan objek skripsi saya.
6. Terima kasih buat Bapak Bapak Soetriono, S.H selaku manajer di Serayu Adventure Indonesia.
7. Terima kasih buat Bapak Joni Tri Sasmoyo, Amd selaku manajer pemasaran di Serayu Adventure Indonesia.
8. Terima kasih buat Bapak Afiyus Salam, S. Kom atas support dan bantuannya dalam membimbing dalam penelitiannya di Serayu Adenture Indonesia.

9. Terima kasih buat seluruh karyawan Serayu Adventure Indonesia atas support dan bantuannya dalam membimbing dalam penelitiannya di basecamp Serayu Adventure Indonesia.
10. Terima kasih buat Fikri, Elita, Ade, Bawono, Fantry, Nuryono, Diwang, Mulfi, Dani.P, Hanif, Nanda, Hanif.A.P, Janter, Bondan, Ageng dkk, atas support dan bantuannya.
11. Keluarga besar 13.S1.SI.02 yang sudah mau saling membantu selama ini.





## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum wr,wb*

*Alhamdulillah* *rabbi'l'alamin*, Puji syukur penyusun panjatkan kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga bisa menyelesaikan skripsi dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata-1 Jurusan Sistem Informasi, Universitas AMIKOM Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi yang berjudul “Perancangan Iklan Televisi Pada “Serayu Adventure Indonesia” Sebagai Media Promosi Pariwisata Banjarnegara”, dengan ini penyusun ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T, selaku ketua jurusan Sistem Informasi.
3. Bhanu Sri Nugraha, M. Kom selaku dosen pembimbing. Terima kasih atas segala kesabaran, bantuan, dukungan, semangat, dan pengetahuannya, serta kemudahan yang telah diberikan.
4. Seluruh Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan bimbingannya sehingga penulis dapat memperoleh bekal yang bermanfaat.

5. Terima kasih untuk kedua orang tua saya Ibu Prapti Jun Supeni dan Bapak Mulyadi, S.Pd yang telah membesarkan saya dengan penuh kasih sayang, yang selalu memberi dukungan dan doa demi kebaikan saya dan keluarga. Tak lupa kepada adik saya Amalia Dwi Agustianingsih yang selalu memberikan doa, semangat dan dukunganya.

Dalam penulisan skripsi ini penyusun menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penyusun, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca umumnya dan khususnya untuk pengembangan pada bidang iklan televisi.

*Wassalamu'alaikum wr.wb*

Yogyakarta, 15 November 2019

Penulis,

Lazuardi Prasetyo Widodo

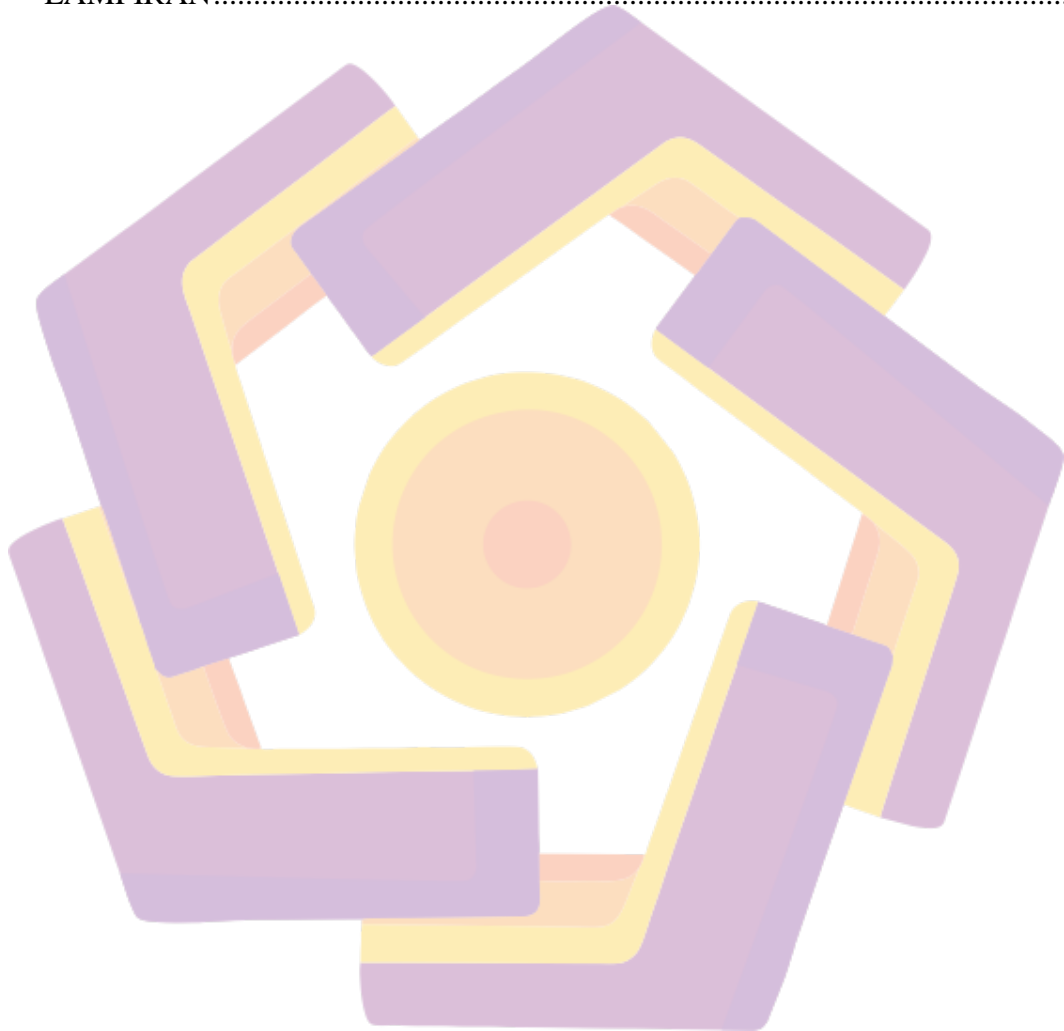
## DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
INTISARI .....	xvii
<i>ABSTRACT</i> .....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Metode Analisis .....	5
1.5.3 Metode Perancangan Iklan.....	5
1.5.4 Metode Pengembangan .....	5
1.5.5 Metode Testing .....	6

1.5.6	Metode Implementasi.....	6
1.6	Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....		9
2.1	Tinjauan Pustaka .....	9
2.2	Iklan Televisi.....	10
2.2.1	Pengertian Iklan .....	10
2.2.2	Katagori Iklan .....	11
2.2.3	Jenis Iklan .....	12
2.2.4	Manfaat dan Tujuan Iklan.....	14
2.2.5	Kekuatan dan Kelemahan Iklan Televisi .....	14
2.2.6	Standar Penyiaran .....	18
2.3	Promosi.....	19
2.3.1	Bauran Promosi.....	19
2.3.2	Fungsi Promosi .....	20
2.3.3	Tujuan Promosi.....	21
2.4	<i>Motion Graphic</i> .....	21
2.5	Konsep <i>Live Shoot</i> .....	22
2.5.1	Teknik Membidikkan Kamera .....	22
2.5.2	Tipe-Tipe <i>Angle Kamera</i> .....	23
2.6	Metode Analisis.....	24
2.7	Metode Perancangan .....	26
2.8	Metode Pengembangan .....	26
2.9	Metode Testing.....	27
2.9.1	Perhitungan Skor Skala Likert .....	27
2.10	Metode Implementasi .....	28

<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>29</b>
3.1 Tinjauan Pustaka .....	29
3.1.1 Serayu Adventure Indonesia .....	29
3.1.2 Visi dan Misi .....	31
3.1.3 Fasilitas-Fasilitas Serayu Adventure Indonesia .....	31
3.2 Analisis SWOT .....	37
3.2.1 Analisis SWOT Media Promosi .....	37
3.2.2 Solusi yang Ditawarkan .....	38
3.2.3 Solusi yang dipilih .....	39
3.3 Analisis Kebutuhan .....	40
3.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional .....	40
3.3.2 Analisis Kebutuhan NonFungsional .....	41
3.4 Perancangan Iklan .....	44
3.4.1 Pra Produksi .....	44
3.4.2 Rancangan Ide Iklan .....	45
3.4.3 Rancangan Konsep Iklan .....	45
3.4.4 Rancangan Naskah .....	45
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>49</b>
4.1 Pembahasan .....	49
4.2 Implementasi .....	51
4.2.1 Produksi .....	51
4.2.2 Pasca Produksi .....	60
4.3 Pengujian Kuisisioner .....	67
4.3.1 Pihak Objek .....	68
4.3.2 Pihak masyarakat umum .....	70

BAB V PENUTUP .....	75
5.1 Kesimpulan.....	75
5.2 Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA .....	77
LAMPIRAN.....	79



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Skala jawaban .....	28
Tabel 3.1 Perbandingan brosur dengan video iklan.....	39
Tabel 3.2 Perangkat hardware.....	41
Tabel 3.3 Perangkat software.....	42
Tabel 3.4 Brainware.....	43
Tabel 3.5 Naskah .....	45
Tabel 3.6 Storyboard.....	47
Tabel 4.1 Penggunaan software .....	51
Tabel 4.2 Data hasil <i>review</i> .....	69
Tabel 4.3 Interval uji masyarakat umum .....	71
Tabel 4.4 Hasil uji masyarakat umum .....	72

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Logo serayu adventure indonesia.....	30
Gambar 3.2	Brosur serayu adventure Indonesia .....	31
Gambar 3.3	Instruktur serayu adventure indonesia .....	32
Gambar 3.4	Peralatan berstandar nasional.....	32
Gambar 3.5	Kegiatan rafting bersama SAI di sungai serayu.....	33
Gambar 3.6	Rilex area SAI.....	34
Gambar 3.7	Lampiran hasil video iklan <i>live shoot</i> saat di SAI.....	35
Gambar 3.8	Lampiran hasil perekaman suara untuk backsound SAI.....	36
Gambar 3.9	Pra produksi .....	44
Gambar 4.1	Contoh pembuatan dokumen baru .....	52
Gambar 4.2	Contoh pen tool.....	53
Gambar 4.3	Contoh shapes tool.....	53
Gambar 4.4	Hasil pembuatan objek.....	53
Gambar 4.5	Hasil pembuatan layer.....	54
Gambar 4.6	Contoh penyimpanan dalam format adobe illustrator ( <i>*ai</i> ) .....	55
Gambar 4.7	Contoh hasil penyimpanan dalam folder scene.....	55
Gambar 4.8	Contoh perwarnaan objek menggunakan fill .....	56
Gambar 4.9	Contoh perangkat yang digunakan.....	56
Gambar 4.10	Tampilan membuka adobe audition CS6 .....	57
Gambar 4.11	Tampilan awal adobe audition CS6 .....	57
Gambar 4.12	Import file ke <i>adobe audition CS6</i> .....	58
Gambar 4.13	Penghilangan noise.....	59



Gambar 4.14 Perubahan suara keras ke pelan.....	59
Gambar 4.15 Hasil pengambilan gambar dengan <i>live shoot</i> .....	60
Gambar 4.16 Contoh pembuatan composition baru .....	61
Gambar 4.17 Contoh menentukan ukuran frame video .....	61
Gambar 4.18 Contoh proses import file.....	62
Gambar 4.19 Contoh hasil import file .....	63
Gambar 4.20 Gambar penyusunan timeline.....	63
Gambar 4.21 Tampilan pengaturan <i>scale, position, keyframe</i> .....	64
Gambar 4.22 Tampilan timeline untuk perubahan <i>effect</i> .....	64
Gambar 4.23 Tampilan sequence baru.....	65
Gambar 4.24 Tampilan import file .....	66
Gambar 4.25 Penggabungan file.....	66
Gambar 4.26 Penyetelan format file .....	67

## INTISARI

Video iklan wisata merupakan salah satu instrumen penting yang ikut berperan penting dalam mempromosikan keberadaan potensi wisata kepada publik. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dalam mencapai target pemasarannya. Iklan televisi ciri khususnya terletak pada kombinasi gambar, suara, dan gerak. Kombinasi inilah yang akan berperan dengan baik dalam menyampaikan pesan dapat menarik perhatian pemirsa. Ini adalah ciri khas karakteristik yang tidak ditemukan di media lain.

Dalam hal kasus pemasaran, Pariwisata dan Layanan budaya Kabupaten Banjarnegara masih menggunakan media seperti lokal koran, brosur dan radio. Diharapkan bahwa iklan televisi Serayu Adventure Indonesia ini dapat diterapkan dalam meningkatkan jumlah pengunjung baik lokal maupun asing, dan juga dalam hal meningkatkan pemasukan Pemerintah Kabupaten Banjarnegara. Dan gagasan perancangan iklan Serayu Adventure Indonesia ini sebagai icon pariwisata Banjarnegara sekaligus dalam rangka meningkatkan citra Kabupaten Banjarnegara di tingkat nasional maupun internasional.

Perancangan media promosi iklan televisi Serayu Adventure Indonesia ini menarik, serta aplikasi desain yang melambangkan keceriaan, kebersamaan dan kreatifitas diharapkan dapat meningkatkan citra positif perusahaan. Sehingga mampu mempresentasikan suatu image perusahaan yang baik.

**Kata kunci:** Serayu Adventure Indonesia, Iklan televisi, Pariwisata Banjarnegara

## **ABSTRACT**

*Travel advertisement video is one of the important instruments that plays an important role in promoting the existence of tourism potential to the public. This aims to increas effectiveness in achieving marketing targets. The special feature television advertisement lies in the combination of images, sound and motion. This combination will play a role to delivery the message is good as attract the attention of viewers. This is a characteristic that not found in other media.*

*In the case of marketing, tourism and cultural services Banjarnegara Regency still uses media such as local newspapers, brochures and radio. It is hoped that this Serayu Adventure Indonesia television advertisement can be implemented to increasing the number of visitor both local and foreign, and also in terms of increasing the revenue of the Banjarnegara Regency Government. And the idea of designing the Serayu Adventure Indonesia advertisement as a tourism icon of Banjarnegara as well as in order to improve the image of the Banjarnegara Regency at the nasional and international level.*

*The design of the promotion media for Serayu Adventure Indonesia television advertisments is interesting, as well as design applications that symbolize the joy, togetherness and creativity are expected to enhance the company's positive image. So as to be able to present a good corporate image.*

**Keywords:** *Serayu Adventure Indonesia, television advertisements, Banjarnegara tourism*