

**ANALISIS DAN PERANCANGAN IKLAN TELEVISI PADA STUPIDIOT
SABLON SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI



disusun oleh

Aditya Deby Nugraha

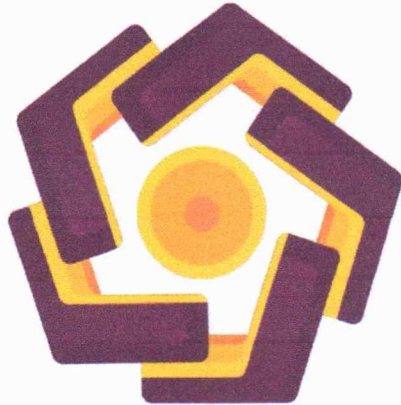
12.12.6662

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOYAKARTA
YOYAKARTA
2018**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN IKLAN TELEVISI PADA STUPIDIOT
SABLON SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Aditya Deby Nugraha

12.12.6662

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

ii

PERSETUJUAN

SKRIPSI

ANALISIS DAN PERANCANGAN IKLAN TELEVISI PADA STUPIDIOT SABLON SEBAGAI MEDIA PROMOSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aditya Deby Nugraha

12.12.6662

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 01 Maret 2018

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

ANALISIS DAN PERANCANGAN IKLAN TELEVISI PADA STUPIDIOT SABLON SEBAGAI MEDIA PROMOSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aditya Deby Nugraha

12.12.6662

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Agustus 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302225

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 31 Agustus 2018

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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 29 Agustus 2018



Aditya Deby Nugraha

12.12.6662

MOTTO

“Manners Maketh Man” [Kingsman]

“Hidup awalnya hanya mempunyai dua warna, yaitu HITAM dan PUTIH. Dari dua warna itulah bila dipadukan dengan bijaksana akan menghasilkan berbagai warna dalam kehidupan. Tergantung bagaimana setiap individu menyikapinya. Seperti halnya pelangi yang datang setelah mendung dan hujan pergi.”

“Ini sudah berakhir tinggal naik podium dan turun saya bukan jadi juara lagi, kita harus memulai pertandingan dari awal.” [Jonathan Christie – Asian Games 2018]

PERSEMBAHAN



Puji syukur Alhamdulillah tidak lupa saya panjatkan kepada-Nya. Dia yang berkuasa atas segalanya dan Dia pula yang menentukan segalanya. Dengan rasa syukur yang mendalam skripsi ini kupersembahkan kepada :

1. Kedua Orangtuaku tercinta Ayahanda Marsudi dan Ibunda Purwantini yang telah berjasa dan dengan doanya selalu mengiringi langkahku, memberikan motivasi baik moril maupun material. Semoga Allah swt melindungi dan memberikan syurga kepada keduanya.
2. Kepada kakakku dan saudaraku yang selalu mengingatkan untuk menyelesaikan skripsiku
3. Teman teman yang selalu menemani dan menghiburku dan selalu memberi motivasi untuk menjadi orang yang rajin dan tidak bermalas-malasan.
4. Teman-teman S1 SI 05 angkatan 2012 STMIK AMIKOM Yogyakarta kalian selalu di hati dan akan selamanya di hati.
5. Teman-teman alumni SMP N 1 Balecatur Gamping dan SMA N 1 Sedayu Bantul.
6. Terima kasihku juga untuk para sahabatku yang tidak bisa disebutkan satu-persatu, terima kasih atas segala doa, pengorbanan, dorongan serta semangatnya.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah mencurahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi dengan judul “ANALISIS DAN PERANCANGAN IKLAN TELEVISI PADA STUPIDIOT SABLON SEBAGAI MEDIA PROMOSI”

Pembuatan skripsi ini tidak bisa lepas dari berbagai pihak yang telah membantu, untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Tonny Hidayat, M. Kom. selaku dosen pembimbing, yang telah banyak memberikan bimbingan dalam pembuatan skripsi ini.
3. Bapak/Ibu dosen, staff dan karyawan UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan bantuan yang bermanfaat.
4. Pihak Stupidiot Sablon. Yudhie Omo dan rekan rekan selaku pihak dari Stupidiot Sablon, yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian.
5. Kedua orang tua Ayahanda Marsudi dan Ibunda Purwantini yang senantiasa mendoakan, memberikan semangat, dan kasih sayang kepada penulis dalam mencapai kesuksesan di dunia dan akhirat.
6. Semua pihak yang telah membantu kelancaran skripsi ini.

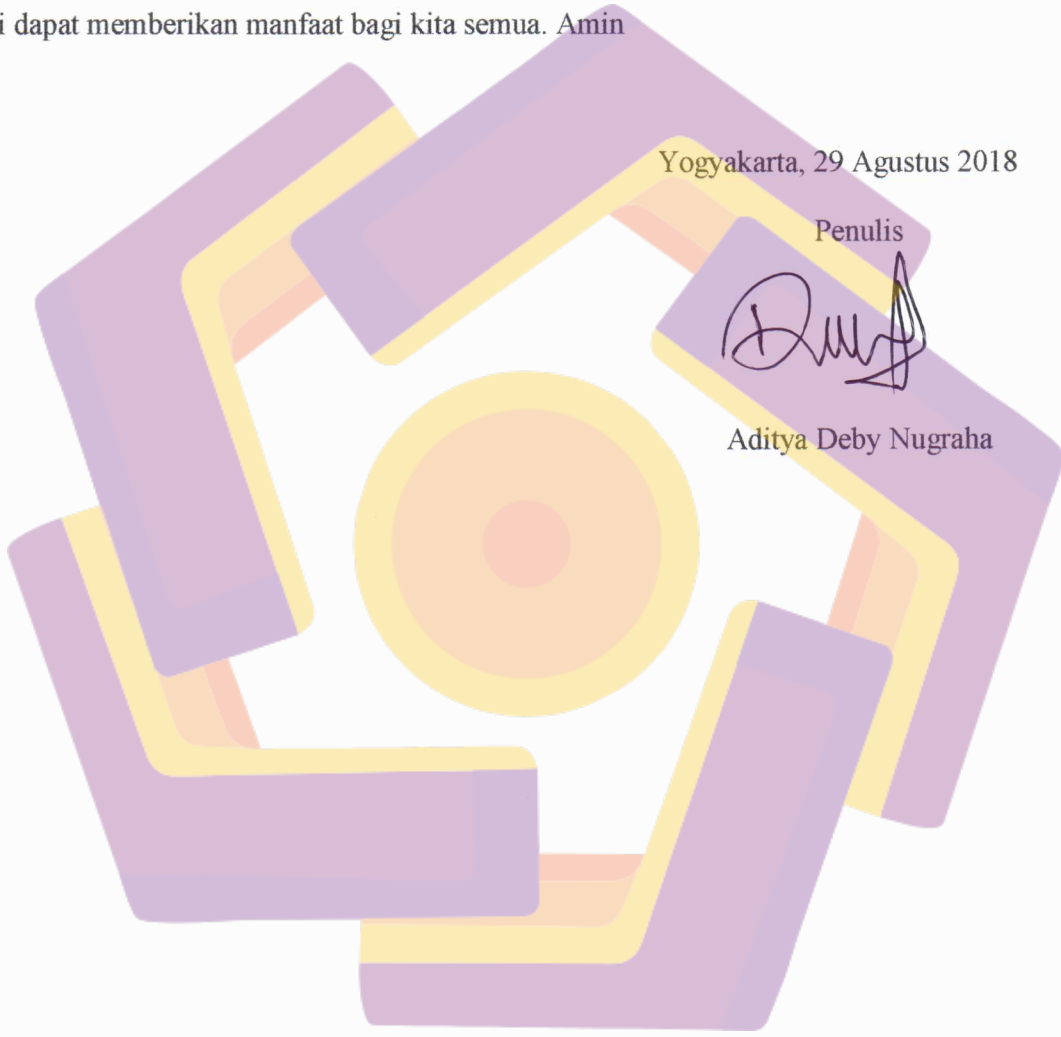
Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, maka saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan demi memperbaiki kekurangan yang ada dalam skripsi ini. Di akhir kata, penulis berharap semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua. Amin

Yogyakarta, 29 Agustus 2018

Penulis



Aditya Deby Nugraha



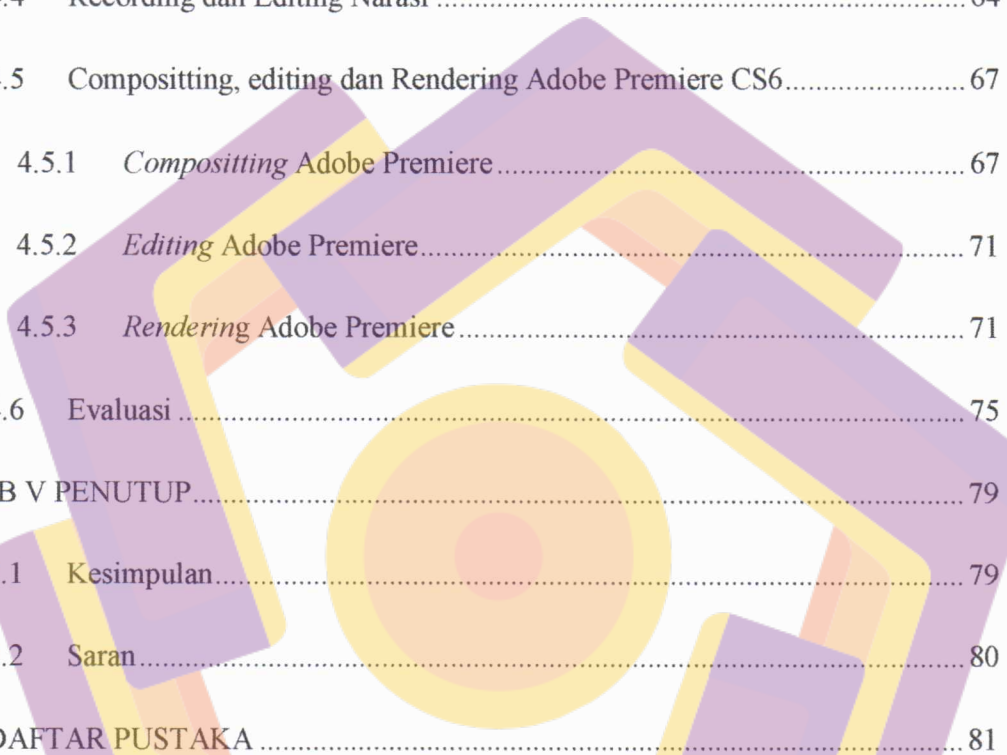
DAFTAR ISI

| | |
|---------------------------------|------|
| COVER..... | ii |
| PERSETUJUAN..... | iii |
| PENGESAHAN..... | iv |
| PERNYATAAN..... | v |
| MOTTO..... | vi |
| PERSEMBAHAN..... | vii |
| KATA PENGANTAR..... | viii |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR TABEL..... | xv |
| DAFTAR GAMBAR..... | xvi |
| INTISARI..... | xix |
| ABSTRACT..... | xx |
| 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 | 2 |
| 1.5 | Manfaat Penelitian..... | 3 |
| 1.6 | Metode Penelitian..... | 3 |
| 1.6.1 | Metode Pengumpulan Data..... | 4 |
| 1.6.2 | Metode Analisis | 5 |
| 1.6.3 | Metode Perancangan | 5 |
| 1.6.4 | Pengambilan Gambar dan Editing | 5 |
| 1.6.5 | Produksi..... | 5 |
| 1.6.6 | Metode Implementasi..... | 5 |
| 1.6.7 | Evaluasi..... | 6 |
| 1.7 | Sistematika Penulisan..... | 6 |
| BAB II LANDASAN TEORI | | 8 |
| 2.1 | Tinjauan Pustaka | 8 |
| 2.2 | Konsep Dasar Iklan | 11 |
| 2.2.1 | Pengertian Iklan | 11 |
| 2.2.2 | Jenis-Jenis Iklan | 12 |
| 2.2.3 | Fungsi dan Tujuan Iklan..... | 13 |
| 2.2.4 | Kekuatan dan Kelemahan Iklan Televisi | 16 |

| | | |
|---------------------------------------|---|----|
| 2.2.5 | Manajemen Periklanan..... | 17 |
| 2.3 | Strategi Perancangan Iklan Televisi..... | 17 |
| 2.3.1 | Strategi Menetapkan Audien Sasaran..... | 18 |
| 2.3.2 | Strategi Pembidikan Pasar dan Penentuan Posisi..... | 18 |
| 2.3.3 | Strategi Mencari Keunggulan Produk..... | 18 |
| 2.3.4 | Strategi Penetapan Tujuan dan Anggaran Periklanan Televisi..... | 18 |
| 2.3.5 | Strategi Kreatif Merancang Pesan Iklan Televisi..... | 18 |
| 2.3.6 | Strategi Merancang Daya Tarik Pesan Iklan Televisi..... | 19 |
| 2.3.7 | Strategi Merancang Slogan, Logo, dan Simbol Dalam Eksekusi Pesan..... | 19 |
| 2.3.8 | Strategi Merancang Naskah dan Storyboard Iklan Televisi..... | 19 |
| 2.3.9 | Strategi Memproduksi Iklan Televisi..... | 19 |
| 2.4 | Teknik Pengambilan Gambar..... | 21 |
| 2.4.1 | Pengambilan (camera angel)..... | 21 |
| 2.4.2 | Bidikan Kamera (shoot)..... | 22 |
| 2.4.3 | Gerakan Pada Kamera..... | 24 |
| 2.5 | Merekam Suara..... | 25 |
| 2.6 | Analisis Kebutuhan..... | 26 |
| BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN..... | | 27 |

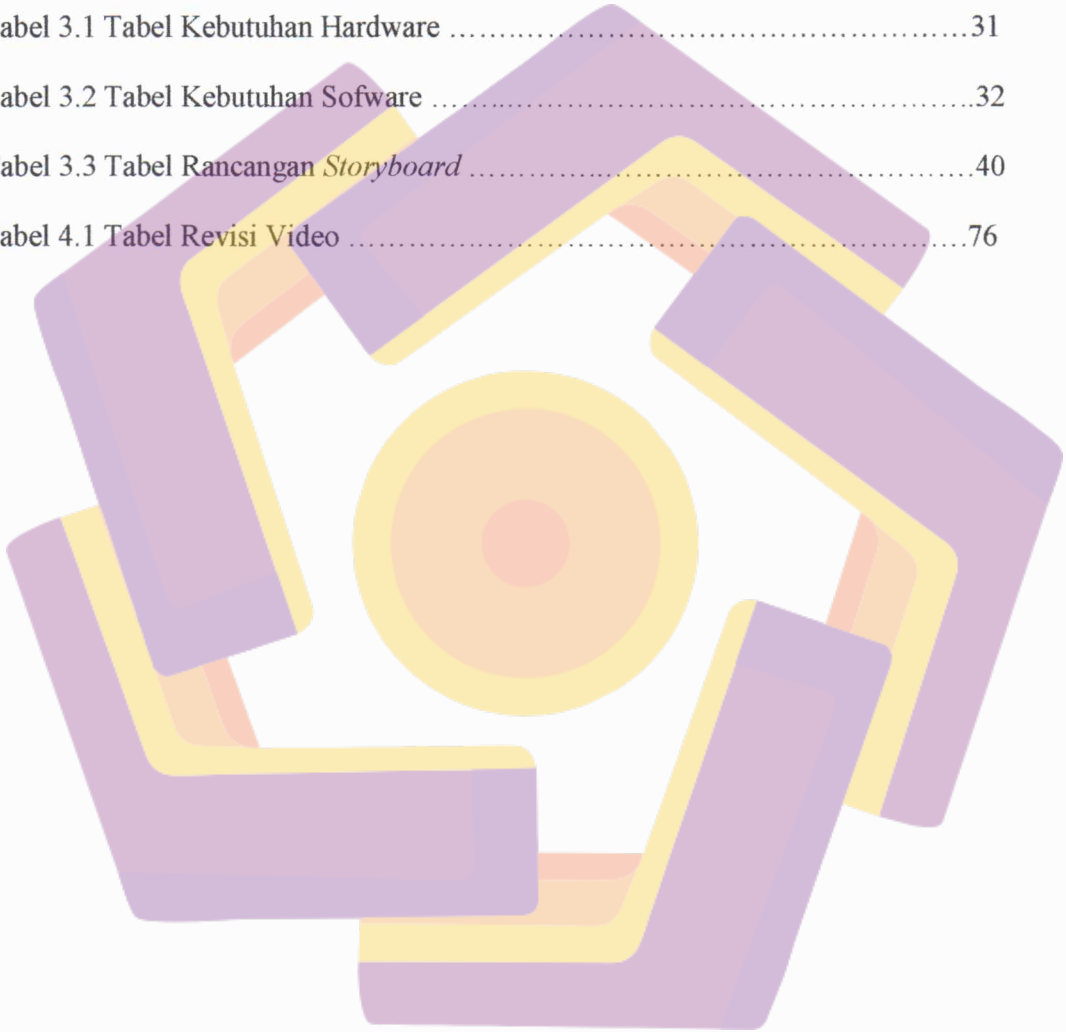
| | | |
|---|---------------------------------|----|
| 3.1 | Tinjauan Umum..... | 27 |
| 3.1.1 | Profil Stupidot Sablon..... | 27 |
| 3.1.2 | Visi Misi Stupidot Sablon..... | 28 |
| 3.2 | Analisis Masalah..... | 29 |
| 3.2.1 | Langkah - langkah Analisis..... | 29 |
| 3.2.2 | Analisis Data..... | 30 |
| 3.2.3 | Solusi yang dipilih..... | 30 |
| 3.3 | Analisis Kebutuhan..... | 30 |
| 3.3.1 | Kebutuhan Fungsional..... | 30 |
| 3.3.2 | Kebutuhan Non Fungsional..... | 31 |
| 3.4 | Perancangan Iklan..... | 33 |
| 3.4.1 | Tema atau Ide..... | 33 |
| 3.4.2 | Konsep Iklan..... | 34 |
| 3.4.3 | <i>Survey</i> atau Riset..... | 34 |
| 3.4.4 | Analisis Data..... | 34 |
| 3.4.5 | Pre-Produksi..... | 35 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN..... | | 43 |
| 4.1 | Implementasi..... | 43 |



| | | |
|----------------------|---|----|
| 4.2 | Pengambilan Video | 44 |
| 4.3 | Pembuatan Desain Logo..... | 50 |
| 4.4 | Recording dan Editing Narasi | 64 |
| 4.5 | Compositting, editing dan Rendering Adobe Premiere CS6..... | 67 |
| 4.5.1 | <i>Compositting</i> Adobe Premiere | 67 |
| 4.5.2 | <i>Editing</i> Adobe Premiere..... | 71 |
| 4.5.3 | <i>Rendering</i> Adobe Premiere..... | 71 |
| 4.6 | Evaluasi | 75 |
| BAB V PENUTUP..... | | 79 |
| 5.1 | Kesimpulan..... | 79 |
| 5.2 | Saran..... | 80 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 81 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 2.1 Tabel Perbedaan Penelitian | 9 |
| Tabel 3.1 Tabel Kebutuhan Hardware | 31 |
| Tabel 3.2 Tabel Kebutuhan Software | 32 |
| Tabel 3.3 Tabel Rancangan <i>Storyboard</i> | 40 |
| Tabel 4.1 Tabel Revisi Video | 76 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Proses Manajemen Periklanan | 17 |
| Gambar 3.1 Foto media sosial Stupidot Sablon | 28 |
| Gambar 3.2 Foto bersama owner Stupidot Sablon | 29 |
| Gambar 3.3 Foto yang berperan dalam pemotongan kain dan menyablon | 37 |
| Gambar 3.4 Kain yang dipakai | 38 |
| Gambar 3.5 Meja yang dipakai | 38 |
| Gambar 3.6 Alat potong yang dipakai | 39 |
| Gambar 3.7 Screen yang dipakai | 40 |
| Gambar 4.1 Bagan Pengembangan Video | 43 |
| Gambar 4.2 Tampilan Kamera Canon EOS 600D | 45 |
| Gambar 4.3 Frame dan Screen sablon | 45 |
| Gambar 4.4 Cat Sablon | 46 |
| Gambar 4.5 Pewarna Sablon | 46 |
| Gambar 4.6 Menggambar pola di kain | 47 |
| Gambar 4.7 Memotong kain | 47 |
| Gambar 4.8 Kain yang telah dipotong | 48 |
| Gambar 4.9 Proses sablon | 48 |
| Gambar 4.10 Hasil jadi | 49 |
| Gambar 4.11 File dalam satu folder | 49 |
| Gambar 4.12 Teknik dasar Text Tool | 50 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4.13 Teknik Dasar Rectangle Tool | 50 |
| Gambar 4.14 Tampilan New Document Corel Draw X7 | 51 |
| Gambar 4.15 Membentuk desain dengan text tool | 52 |
| Gambar 4.16 Duplikat gambar | 52 |
| Gambar 4.17 Cara membuat <i>line</i> | 53 |
| Gambar 4.18 outline pen | 53 |
| Gambar 4.19 Memberi <i>line</i> pada desain..... | 54 |
| Gambar 4.20 Hasil desain setelah diberi <i>line</i> | 55 |
| Gambar 4.21 Mewarnai desain | 55 |
| Gambar 4.22 Hasil desain setelah digabung | 56 |
| Gambar 4.23 Menambahkan <i>rectangle tool</i> | 56 |
| Gambar 4.24 Menambahkan <i>Shape tool</i> | 57 |
| Gambar 4.25 Setelah ditambahkan <i>Shape tool</i> | 58 |
| Gambar 4.26 Setelah <i>rectangle tool</i> diberi <i>line</i> | 58 |
| Gambar 4.27 Edit <i>rectangle tool</i> | 59 |
| Gambar 4.28 Setelah mengedit <i>rectangle tool</i> | 60 |
| Gambar 4.29 Setelah <i>rectangle tool</i> ditempatkan dibelakang desain..... | 61 |
| Gambar 4.30 Menambahkan <i>text tool</i> | 61 |
| Gambar 4.31 Mengedit tulisan <i>ESTABLISHED MMXII</i> | 62 |
| Gambar 4.32 Menambah variasi | 63 |
| Gambar 4.33 <i>Export</i> desain masuk ke File – <i>export</i> | 63 |
| Gambar 4.34 Pilih .png dan ganti nama file | 64 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4.35 Pengaturan awal proses recording narasi | 65 |
| Gambar 4.36 Headphone Xiaomi | 66 |
| Gambar 4.37 Proses Recording di Adobe Audition CS6 | 67 |
| Gambar 4.38 Mengatur project baru | 68 |
| Gambar 4.39 Mengatur Sequence baru | 69 |
| Gambar 4.40 klik kanan pada kolom project > import | 70 |
| Gambar 4.41 pilih file yang akan di import | 70 |
| Gambar 4.42 Melakukan editing pada adobe premiere | 71 |
| Gambar 4.43 langkah rendering adobe premiere CS6 | 72 |
| Gambar 4.44 langkah pemilihan format | 73 |
| Gambar 4.35 langkah pemilihan preset | 74 |
| Gambar 4.46 Proses rendering | 75 |
| Gambar 4.47 Evaluasi dengan objek | 76 |
| Gambar 4.48 Surat pernyataan dari pihak Stupidiot sablon | 78 |

INTISARI

Usaha Pakaian STUPIDIOT CLOTHING ini masih jarang terdengar oleh masyarakat khususnya Yogyakarta karena Usaha tersebut saat ini proses penjualannya masih melalui perantara tidak ke konsumennya langsung. Di karenakan *brand* usaha ini belum dikenal banyak orang sehingga tingkat kepercayaan konsumen terhadap produk usaha ini kurang.

Tujuan penelitian ini adalah ingin mempromosikan suatu produk atau brand serta cara atau langkah langkah pembuatannya untuk memperkenalkan suatu brand tersebut kepada para konsumen khususnya di yogyakarta agar mendapatkan konsumen yang banyak. Bukan hanya produk mereka sendiri yang menjadi promosi tetapi tempat atau brand tersebut juga menerima pembuatan produk seperti kaos, jaket, tas dan lainnya dengan harga yang variatif tergantung banyaknya pembuatan produk itu sendiri.

Dengan adanya penelitian ini di upayakan agar para konsumen juga percaya dengan hasilnya yang memuaskan dan tidak ragu jika mereka ingin membuat produk di tempat tersebut. Perancangan ini menggunakan metode kebutuhan karena ingin menganalisis langkah strategi dalam pengoptimalan usaha yang lebih menguntungkan.

Kata Kunci : Iklan, Video, Stupidiot Sablon

ABSTRACT

This STUPIDIOT CLOTHING Apparel business is still rarely heard by the public, especially Yogyakarta because the business is currently selling its process through intermediaries not directly to consumers. Because this business brand is not known to many people so that the level of consumer confidence in this business product is lacking.

The purpose of this research is to promote a product or brand and how to make it to introduce a brand to consumers, especially in Yogyakarta to get a lot of consumers. Not only their own products are promoted but the place or brand also accepts the manufacture of products such as t-shirts, jackets, bags and others at varied prices depending on the number of products themselves.

With the existence of this research, it is endeavored that consumers also believe that the results are satisfactory and do not doubt if they want to make products in that place. This design uses the method of need because it wants to analyze the steps of a strategy in business optimization that is more profitable.

Keywords : Advertising, Video, Stupidiot Sablon