

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TELEVISI PARIWISATA
KABUPATEN BANJAR KALIMANTAN SELATAN**

SKRIPSI



disusun oleh
Muhammad Irfan Huzair
14.11.7968

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**



**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TELEVISI PARIWISATA
KABUPATEN BANJAR KALIMANTAN SELATAN**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

Muhammad Irfan Huzair

14.11.7968

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**



PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TELEVISI PARIWISATA KABUPATEN BANJAR KALIMANTAN SELATAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Irfan Huzair

14.11.7968

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 6 Maret 2018

Dosen Pembimbing,



Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TELEVISI PARIWISATA KABUPATEN BANJAR KALIMANTAN SELATAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Irfan Huzair

14.11.7968

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Agustus 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ahlihi Masruro, M.Kom
NIK. 190302148

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 September 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, M.T
NIK. 190302001

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, 13 September 2018



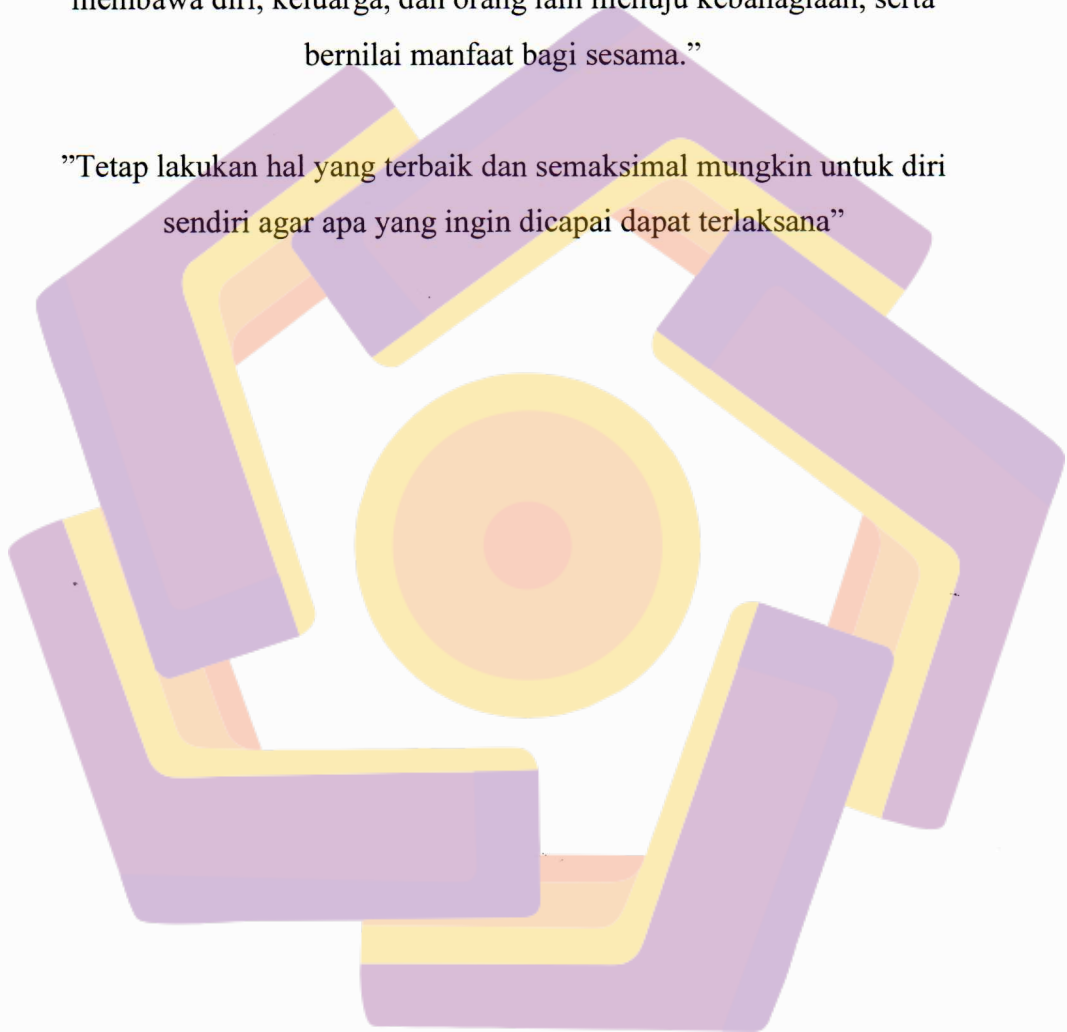
Muhammad Irfan Huzair

NIM. 14.11.7968

MOTTO

”Orang berilmu tentu memiliki kepribadian tangguh yang bisa membawa diri, keluarga, dan orang lain menuju kebahagiaan, serta bernilai manfaat bagi sesama.”

”Tetap lakukan hal yang terbaik dan semaksimal mungkin untuk diri sendiri agar apa yang ingin dicapai dapat terlaksana”



PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Dengan Rahmat Allah yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang... Dengan ini saya persembahkan karya ini untuk Ayahanda dan Ibunda ku yang tercinta, H. Abdullah Fahtar, SE, MM dan Hj. Ida Royani, S.Ag. Terimakasih atas limpahan doa dan kasih sayang yang tak terhingga dan selalu memberikan yang terbaik kepada saya.

Keluarga besar H Yunani Basri dan Alm. H Muhammad Seman yang selalu memberikan masukan, motivasi, dan semangat yang tiada henti nya kepada saya agar saya dapat menjadi manusia yang bertanggung jawab dalam segala apapun.

Sahabat saya Fajar Muslim yang selalu menemani dalam proses pembuatan skripsi ini selama melakukan penelitian di Kabupaten Banjar.

Sahabat senasib, seperjuangan, sepenanggungan, dan wadah untuk berkarya, Agung Setiawan dan Raka Satrio Aji Pratama. terimakasih atas gelak tawa dan solidaritas yang luar biasa sehingga membuat hari-hari semasa kuliah lebih berarti. semoga tak ada lagi duka nestapa di dada tapi suka dan bahagia juga tawa dan canda selamanya.

Keluarga Besar Asrama Mahasiswa Kabupaten Banjar "Al-Banjary" Yogyakarta yang sudah memberi tempat bernaung, berbagi pengalaman kehidupan di jogja, selalu memberikan support untuk mengerjakan tugas akhir namun terkadang melalaikan.

Semoga Allah SWT membalas jasa budi kalian dikemudian hari dan memberikan kemudahan dalam segala hal, aaminn.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan segala nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi tepat pada waktunya. Atas limpahan serta karunia dan rahmat-Nya penulis laporan skripsi yang berjudul **“PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TELEVISI PARIWISATA KABUPATEN BANJAR KALIMANTAN SELATAN”** dapat terselesaikan.

Didalam pengerjaan skripsi ini telah banyak pihak yang sangat membantu dalam banyak hal. Oleh sebab itu, disini penulis sampaikan rasa terima kasih sedalam-dalam nya 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 Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan,M.T, Selaku Ketua Program Studi S1 Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Mei P Kurniawan,M.Kom, Selaku Pembimbing Skripsi yang telah memberikan masukan, saran dan kritik yang membangun dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.
5. Abah dan Mama tercinta yang telah banyak memberikan do'a dan dukungan kepada penulis baik secara moril maupun materil hingga dapat terselesaikan Skripsi ini.
6. Kakek, Nenek dan Seluruh anggota keluarga yang senantiasa selalu memberikan do'a dan dukungan semangat kepada penulis.
7. Fajar Muslim, Sahabat penulis yang senantiasa memberikan motivasi,dan semangat dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.
8. Keluarga besar Asrama Mahasiswa “Al-Banjary” Kabupaten Banjar Yogyakarta yang sudah memberikan tempat bernaung dan belajar selama penulis berada di Yogyakarta untuk menempuh studi.

9. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam penyusunan skripsi yang tidak bisa penulis sebutkan semuanya.

Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana komputer di Jurusan Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta. Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari sempurna, sehingga saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga laporan ini bermanfaat bagi pembacanya dan bagi civitas akademik Universitas Amikom Yogyakarta.

Akhirnya, penulis berharap agar penyusunan laporan ini mampu memberikan pengetahuan dan referensi bagi perkembangan dan kemajuan informatika Universitas Amikom Yogyakarta.



Yogyakarta, 9 September 2018

Penulis
Muhammad Irfan Huzair

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABLE	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI	xviii
ABSTRACT	xix
BAB 1 PENDAHULUAN	
1. Latar Belakang	1
2. Rumusan Masalah	2
3. Batasan Masalah	3
4. Maksud Dan Tujuan Penelitian	3
4.1 Maksud Penelitian	4
4.2 Tujuan Penelitian	4
5. Metode Penelitian	4
5.1 Metode Pengumpulan Data	5
5.1.1 Observasi (<i>Observation</i>)	5
5.1.2 Wawancara (<i>Interview</i>)	5
5.1.3 Kepustakaan (<i>Library</i>)	5
5.2 Metode Analisis	5

5.3 Metode Perancangan	6
6. Sistematika Penulisan	6

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Landasan Teori.....	9
2.2.1 Sejarah Multimedia	9
2.2.2 Definisi Multimedia	9
2.2.3 Konsep Dasar Multimedia	10
2.2.4 Elemen Multimedia	11
2.3 Video	12
2.3.1 Pengertian Video	12
2.3.2 Standart Video.....	12
2.3.3 Format File Video	13
2.4 Pengertian Live Shot	14
2.4.1 Teknik Pengambilan Gambar.....	15
2.5 Motion Grafis	15
2.5.1 Definisi Motion Grafis	15
2.5.2 Elemen-elemen Motion Grafis	17
2.5.3 Karakteristik Motion Grafis	17
2.6 Sejarah Iklan	18
2.6.1 Pengertian Iklan	19
2.6.2 Tujuan Iklan	20
2.6.3 Jenis-Jenis Iklan	20
2.6.4 Televisi Sebagai Media Periklanan.....	22
2.6.5 Kelemahan dan Kelebihan Iklan Televisi	22
2.7 Promosi	23
2.7.1 Definisi Promosi	23
2.7.2 Tujuan Media Informasi.....	24
2.8 Analisis Sistem.....	24
2.8.1 Analisis SWOT	25

2.8.2 Analisis Kebutuhan Sistem	26
2.8.2.1 Kebutuhan Fungsional	26
2.8.2.2 Kebutuhan Non-Fungsional	26
2.9 Tahapan Produksi Iklan.....	27
2.9.1 Pra Produksi	27
2.9.2 Produksi	28
2.9.3 Pasca Produksi	28

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Tinjauan Umum	29
3.1.1 Deskripsi Objek.....	29
3.1.2 Visi dan Misi.....	30
3.1.3 Struktur Organisasi	31
3.1.4 Lokasi Objek	31
3.2 Pengumpulan Data	32
3.2.1 Metode Wawancara.....	32
3.2.2 Metode Observasi	32
3.3 Analisis Masalah	33
3.3.1 Analisis SWOT	33
3.3.1.1 Analisis Kekuatan (<i>Strenght</i>)	33
3.3.1.2 Analisis Kelemahan (<i>Weakness</i>)	34
3.3.1.3 Analisis Peluang (<i>Opportunity</i>).....	34
3.3.1.4 Analisis Ancaman (<i>Threat</i>).....	34
3.3.2 Solusi Yang Dapat Diterapkan.....	36
3.4 Analisis Kebutuhan Sistem	36
3.3.1 Kebutuhan Fungsional	36
3.3.2 Kebutuhan Non Fungsional	37
3.3.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	37
3.3.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	38
3.5 Tahap Pra Produksi	38
3.4.1 Ide Iklan	38

3.4.2 Tema Iklan	39
3.4.3 Perancangan Naskah Iklan.....	39
3.4.4 Perancangan Storyboard.....	42

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

4.1 Pembahasan.....	50
4.2 Produksi	50
4.2.1 Pengambilan Gambar Live Shoot	50
4.2.2 Proses Perekaman Narasi	55
4.2.2.1 Merekam Suara	55
4.2.2.2 Menyortir Suara	55
4.2.2.3 Editing Suara.....	56
4.2.2.3.1 Membuka Adobe Audition CS6.....	56
4.2.2.3.2 Proses Menghilangkan Noise pada suara.....	57
4.2.2.3.3 Proses Menjernihkan Suara Rekaman.....	59
4.2.2.3.4 Memperbesar Suara Rekaman.....	60
4.2.2.3.5 Menambahkan Preset Radio Announcer Voice	61
4.2.3 Editing Motion Graphic	62
4.2.3.1 Proses Compositing Pulau Kalimantan.....	63
4.2.3.2 Pembuatan Transisi	65
4.2.3.3 Effect Ease and Wizz	66
4.2.3.4 Burst Circle	67
4.2.4 Editing.....	67
4.2.4.1 Compositing Video	68
4.2.4.2 Coloring	69
4.2.4.2.1 RGB Curves	69
4.2.4.3 Brightness & Contrast.....	71
4.2.4.4 Warp Stabilizer.....	71
4.2.4.5 Split Screen	72
4.3 Pasca Produksi	73
4.3.1 Rendering	73

4.4 Hasil Video Iklan Pariwisata Kabupaten Banjar..... 75

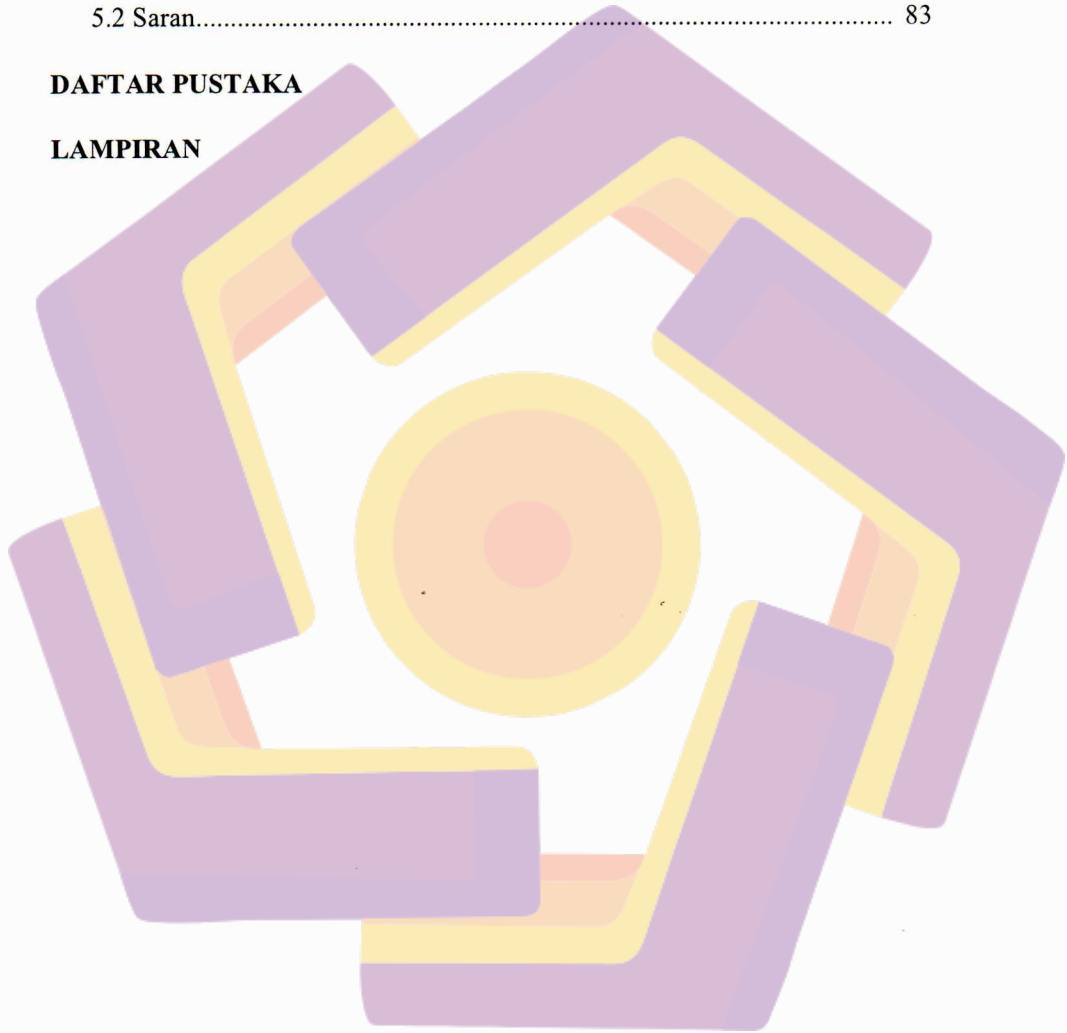
BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan 83

5.2 Saran..... 83

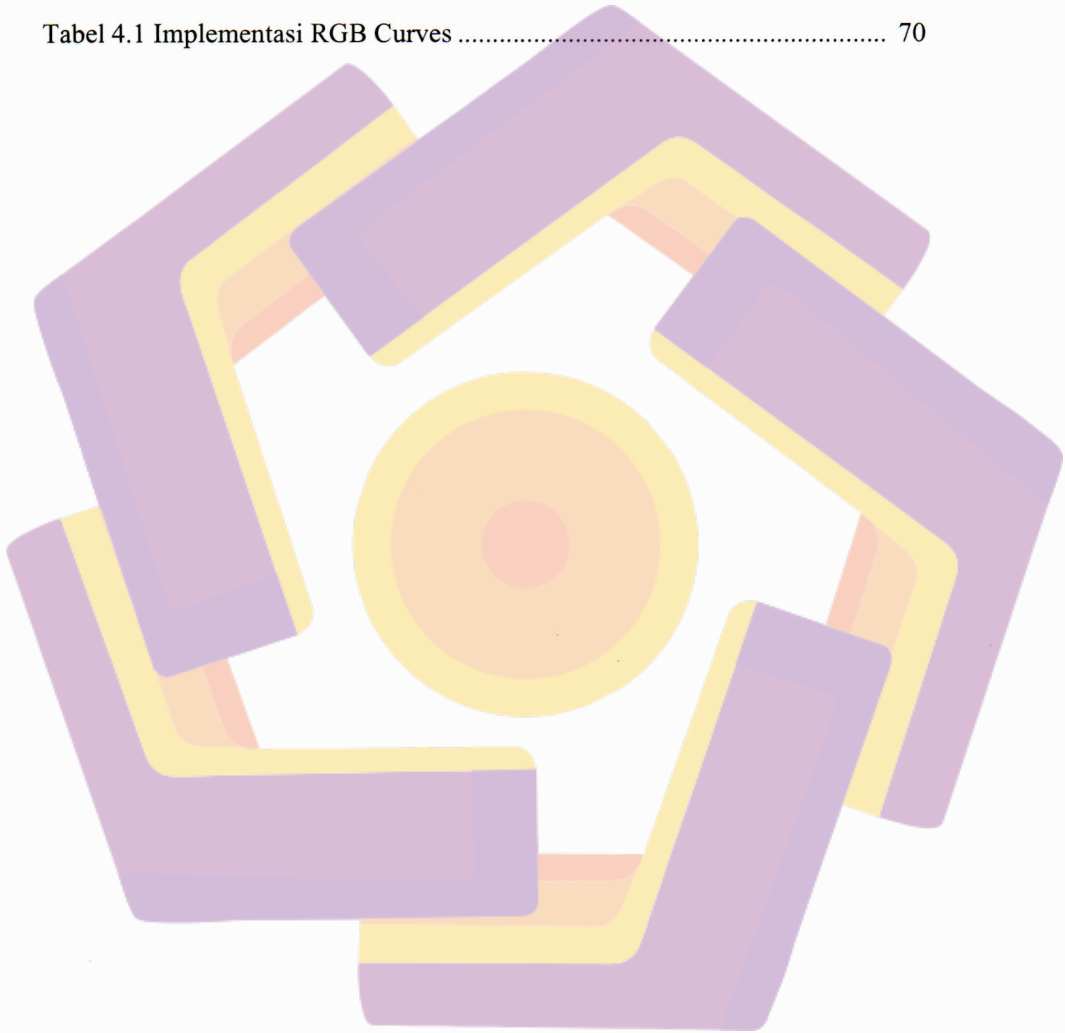
DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT	35
Tabel 3.2 Tabel Storyboard	43
Tabel 4.1 Implementasi RGB Curves	70



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia	11
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banjar.....	31
Gambar 4.1 Makam Abah Guru Sekumpul.....	51
Gambar 4.2 Pengambilan gambar di Sungai Kambang	51
Gambar 4.3 Di atas bukit matang kaladan	52
Gambar 4.4 Rumat Adat Banjar “Bubungan Tinggi”	52
Gambar 4.5 Alun-alun ratu zalecha	53
Gambar 4.6 Di masjid Al-Karomah Martapura	53
Gambar 4.7 Makam Datu Kalampayan.....	54
Gambar 4.8 Di Taman Cahaya Bumi Selamat Martapura Kota.....	54
Gambar 4.9 hasil dari menyortir suara.....	55
Gambar 4.10 Jendela Adobe Audition CS6	57
Gambar 4.11 Halaman Utama Adobe Audition.....	57
Gambar 4.12 Bagian suara yang ingin noise nya dihilangkan	58
Gambar 4.13 tampilan menu Effect – Capture Noise Print	58
Gambar 4.14 Tampilan Effect – Noise Reduction	59
Gambar 4.15 Tampilan Effect – Parametric Equalizer	59
Gambar 4.16 Jendela Effect – Parametric Equalizer	60
Gambar 4.17 Tampilan Effect – Amplitude and Compressio – Multiband Compressor.....	61

Gambar 4.18	Jendela Effect – Multiband Compressor	61
Gambar 4.19	Tampilan setelah diberikan preset Radio Announcer Voice	62
Gambar 4.20	Tampilan spectrum setelah diberikan efek Radio Announcer Voice	62
Gambar 4.21	Tampilan Composition Settings	63
Gambar 4.22	Layer Komposisi Peta Kalimantan.....	64
Gambar 4.23	Jendela Camera	64
Gambar 4.24	Tampilan Zoom In Pulau Kalimantan	65
Gambar 4.25	layer transisi	65
Gambar 4.26	Layer shape yang sudah dilakukan animasi	66
Gambar 4.27	Tampilan Animasi Transisi	66
Gambar 4.28	Jendela ease and wiz	66
Gambar 4.29	layer burst circle	67
Gambar 4.30	Tampilan Burst Circle	67
Gambar 4.31	Tampilan layar utama adobe premiere cs6.....	68
Gambar 4.32	Tampilan layer editing	68
Gambar 4.33	Tampilan RGB Curves	70
Gambar 4.34	Tampilan brightness & contrast	71
Gambar 4.35	Tampilan Warp Stabilizer	71
Gambar 4.36	Effect Crop	72
Gambar 4.37	Effect Linear Wipe	72
Gambar 4.38	Tampilan Split Screen	73

Gambar 4.39 Tampilan langkah export video.....	74
Gambar 4.40 Tampilan jendela export.....	74
Gambar 4.41 Tampilan Opening.....	75
Gambar 4.42 Tampilan view dari atas menuju kota martapura	76
Gambar 4.43 Tampilan Transisi.....	76
Gambar 4.44 Tampilan animasi motion graphic pulau kalimantan	77
Gambar 4.45 Tampilan Provinsi Kalimantan Selatan dan Kabupaten Banjar	77
Gambar 4.46 Tampilan ikon kota martapura	78
Gambar 4.47 Tampilan wisata bahari bukit matang kaladan.....	78
Gambar 4.48 Tampilan wisata alam Sungai Kambang.....	79
Gambar 4.49 tampilan wisata sejarah rumah adat banjar “bubungan tinggi”	79
Gambar 4.50 Tampilan wisata religi Makam Datu Kalampayan Dan Kubah Abah Guru Sekumpul	80
Gambar 4.51 Tampilan wisata belanja pasar terapung	80
Gambar 4.52 tampilan taman cahaya bumi selamat.....	81
Gambar 4.53 tampilan masjid al-karomah.....	81
Gambar 4.54 tampilan suasana kota martapura	82
Gambar 4.55 tampilan ending.....	82

INTISARI

Pemanfaatan teknologi telah menjadi cara untuk memperkenalkan dan mempromosikan pariwisata di berbagai negara. Selain itu, teknologi di bidang pariwisata tidak hanya digunakan sebagai media promosi, tetapi teknologi juga merupakan media pembelajaran bagi wirausaha di bidang pariwisata. Peningkatan kesejahteraan rakyat berbanding lurus dengan peningkatan kebutuhan akan liburan. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, dibutuhkan informasi tentang destinasi wisata, objek wisata menarik, keamanan dan kenyamanan serta fasilitas yang tersedia seperti transportasi untuk mencapai tujuan wisata, penginapan, kuliner, produk wisata yang diminati dan lain sebagainya.

Pariwisata adalah aset dari identitas suatu daerah, yang menunjukkan karakteristik atau karakter masing-masing. Tidak hanya itu, pariwisata telah menjadi peluang investasi yang memberikan nilai jual tinggi, sehingga menarik wisatawan lokal dan asing untuk datang dan menjadikan negara itu sebagai salah satu tujuan wisata.

Hasil akhir pembuatan iklan wisata televisi diharapkan dapat digunakan sebagai contoh realisasi perkembangan media informasi dan teknologi dalam penyediaan informasi pariwisata di Kabupaten Banjar. Selain itu, pembuatan iklan televisi pariwisata juga diharapkan menjadi motivator untuk mencintai Kabupaten Banjar dengan segala potensi pariwisatanya dan juga sebagai inspirasi untuk lebih mengembangkan karya animasi asli Indonesia.

Kata Kunci : pariwisata, media informasi, pemanfaatan teknologi

ABSTRACT

Utilization of technology has become a way to introduce and promote tourism in various countries. In addition, technology in the field of tourism is not only used as a media campaign, but technology is also a learning medium for entrepreneurs in the field of tourism. Increasing people's welfare is directly proportional to the increased need for vacation. To meet these needs, it takes information about tourist destinations, interesting attractions, safety and comfort as well as available facilities such as transportation to reach tourist destinations, lodging, culinary, tourism products are in demand and so forth.

Tourism is the asset of the identity of an area, which shows the characteristics or character of each. Not only that, tourism has become an investment opportunity that provides high selling value, thus attracting local and foreign tourists to come and make the country as one of the tourist destinations.

The end result of making television tourism ads is expected to be used as an example of realization of the development of information and technology media in providing tourism information in the district of Banjar. In addition, the manufacture of television advertising tourism is also expected to be a motivator to love Banjar Regency with all its tourism potential and also as an inspiration to further develop the original animation work of Indonesia.

Keywords: tourism, information media, technology utilization