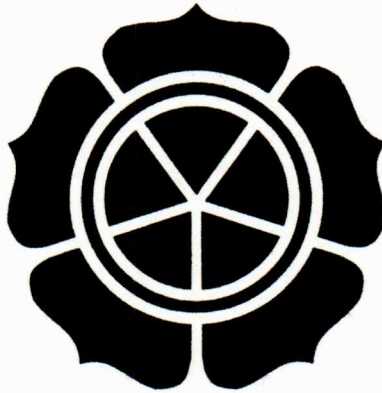


**PEMBUATAN IKLAN LINKARMAS GUESTHOUSE  
DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE  
SHOOTING DAN 3D ANIMASI**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Candra Tri Wibowo**

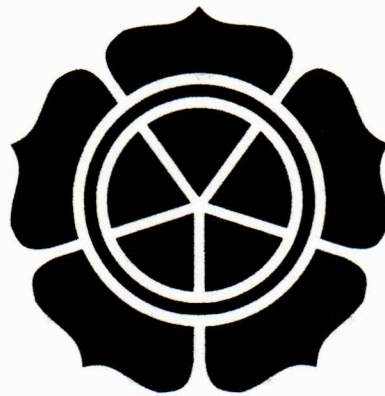
**10.12.4522**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2013**

**PEMBUATAN IKLAN LINKARMAS GUESTHOUSE  
DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE  
SHOOTING DAN 3D ANIMASI**

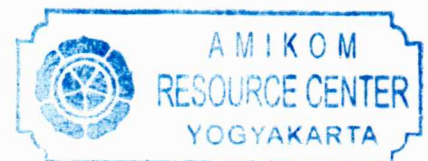
**Skripsi**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

**Candra Tri Wibowo**  
**10.12.4522**



**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2013**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN IKLAN LINKARMAS GUESTHOUSE  
DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE  
SHOOTING DAN 3D ANIMASI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Candra Tri Wibowo**

**10.12.4522**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 28 Agustus 2013

Dosen Pembimbing,

  
**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
**NIK. 190302096**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN IKLAN LINKARMAS GUESTHOUSE  
DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE  
SHOOTING DAN 3D ANIMASI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Candra Tri Wibowo**

**10.12.4522**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 26 November 2013

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng**  
**NIK. 190302105**

**Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom**  
**NIK. 190302215**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
**NIK. 190302096**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 3 Desember 2013



**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

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

## HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oranglain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Institusi Pendidikan, 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.

Yogyakarta, 26 Nov 2013

**Candra Tri Wibowo**

**10.12.4522**

## MOTTO

"Hidup itu IYA dan TIDAK, jangan pernah ragu dalam menentukan pilihan"

***Candra Tri Wibowo -***

"Lahir sebagai pemenang dan mati selalu di kenang"

***Candra Tri Wibowo -***

*"It's not what you say out of your mouth that determines your life, it's what you whisper to yourself that has the most power!"*

***Robert T. Kiyosaki -***

*"Tindakan adalah tiga perempat kehidupan kita dan itulah bagian yang paling penting".*

***Warren Buffet -***

*"Science without religion is lame. Religion without science is blind".*

***Albert Einstein -***



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji dan Syukur hamba panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala nikmat dan karuniaNya yang jika air laut sebagai tintanya untuk menulis di atas seluruh dedaunan maka itu tidak akan cukup untuk aku menghitungnya. Sedikit tulisan ini penulis persembahkan :

1. Teruntuk Ibunda tercinta, terimakasih yang paling tulus untukmu, atas semua pengorbanan dan doa yang tak pernah putus untuk anak-anakmu.
2. Untuk Ayahanda tercinta yang selalu mendoakan dan selalu mensupport
3. Untuk My Sister dan My Brother terimakasih banyak atas semua dukungan dan doanya, semoga Allah tetap menjadikan kita keluarga yang penuh kasih sayang.
4. Untuk Hilma Fandari Agustin terima kasih, berkat kamu saya bisa jadi seperti ini, terima kasih buat dukungan dan doanya selama ini. Kamu akan selalu di hati aku.
5. Sahabatku di Rira 17 Brotherhood Simbah, Firman, Marsha, Ady, Yogi, Obad, Uchen, Ramdon, Cah battle, Dyas, Fafa, Andika, Tri, Ki Arno, Bontet, Pak Suhu, Devit, Haris, Henghong, Oka, Hadi, Om Vega, Danang dan yang belum saya sebutkan terimakasih untuk kebersamaan selama ini.
6. Teman – teman 10-S1SI-02 dan 10-S1SI-03 ( Eko Rusdiono, Anang, Jojo, Ady, Jeni, Helmi, Wisnu, Riski, Sanjaya, Hadi, Edi, Handa, Pace endra, gesit, ferdi, ridho, Michiko, Angga, Erna, dll), terimakasih untuk kebersamaanya, sukses untuk kalian semua.
7. Untuk Dosen-dosen ku tercinta (Bp Hanif Al Fatta, Bp Melwin, Bp Risky Sukma dll), atas bimbingan dan kebaikannya.
8. Untuk teman-teman nongkrong Asih, Dawa, Nisa, Clarisa, Nita, Icha ugm, budhe ayu, Icha uad, dewi, Tofa, amrih dll. Terimakasih untuk canda tawanya.

## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum Wr. Wb*

Pada akhirnya hanya ungkapan syukur yang pantas terucap kehadirat Allah SWT yang tanpanya penulis tidak sanggup menyelesaikan Tugas Akhir yang penulis beri judul “PEMBUATAN IKLAN LINKARMAS GUESTHOUSE DENGAN TEKNIK LIVE SHOOTING DAN 3D ANIMASI” sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta. Penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof.Dr.M.Suyanto,MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Bambang Sudaryatno, Drs,MM selaku ketua jurusan S1 Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah bersedia memberikan pengarahan dan bimbingan dalam penyusunan Tugas Akhir.
4. Segenap Dosen, Staff, dan karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu kepada penulis dibangku kuliah dan juga membantu dalam proses administrasi sampai terselesaikanya Tugas Akhir.
5. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan Tugas Akhir ini yang tidak dapat penulis sebut satu per satu.

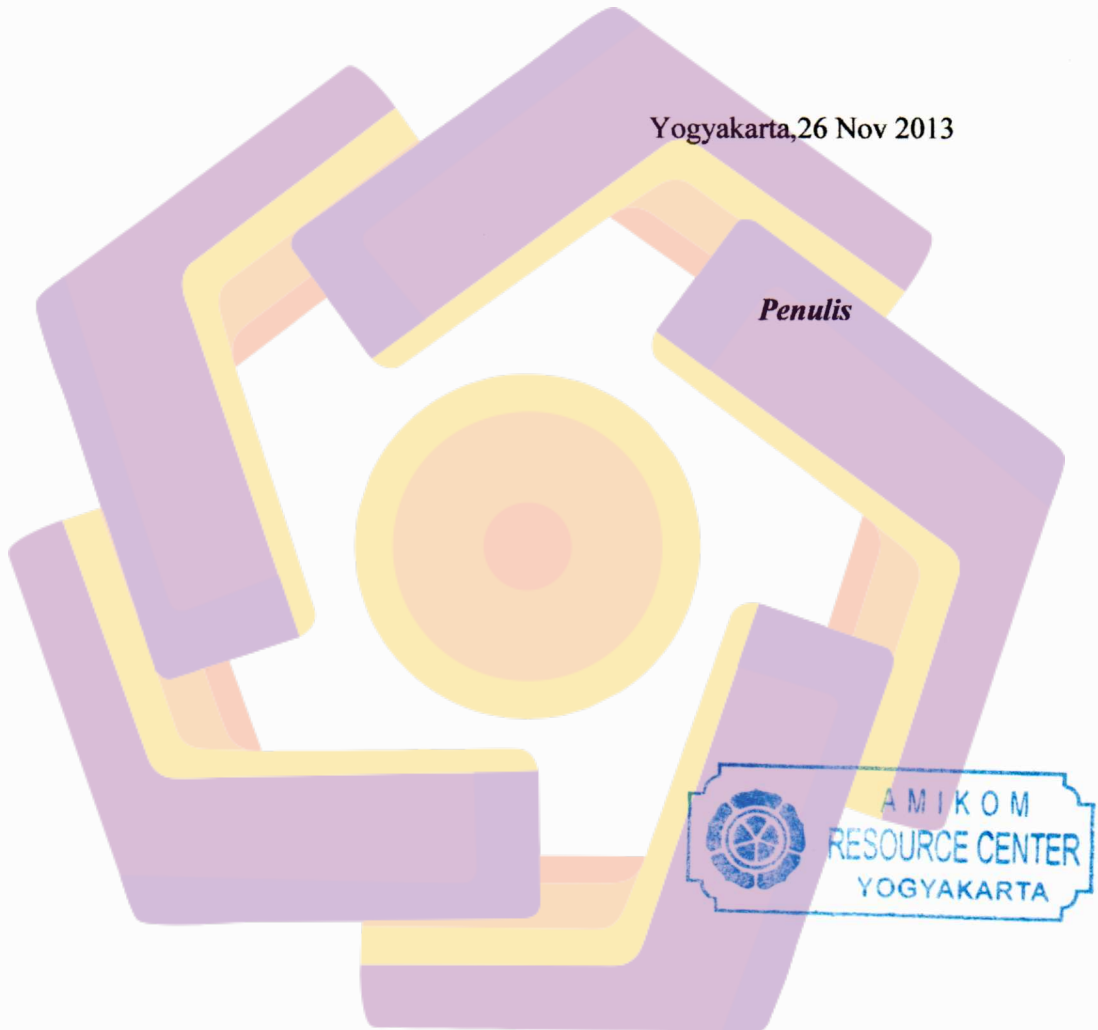


Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu penulis meminta maaf sebesar-besarnya dan mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk perbaikan selanjutnya.

*Wassalamualaikum Wr.Wb*

Yogyakarta, 26 Nov 2013

*Penulis*



## 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 .....	XII
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
INTISARI.....	XV
<i>ABSTRACT</i> .....	XVII
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH .....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH .....	2
1.3 BATASAN MASALAH .....	2
1.4 TUJUAN PENELITIAN .....	2
1.5 METODE PENGUMPULAN DATA .....	3
1.6 MANFAAT PENELITIAN.....	3
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN.....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>6</b>
2.1 IKLAN.....	6
2.1.1 Pengertian Iklan .....	6
2.1.2 Unsur – Unsur Iklan.....	7
2.1.3 Tujuan dan Manfaat Periklanan.....	8
2.1.4 Jenis – Jenis Iklan .....	11
2.2 KONSEP DASAR MULTIMEDIA .....	14

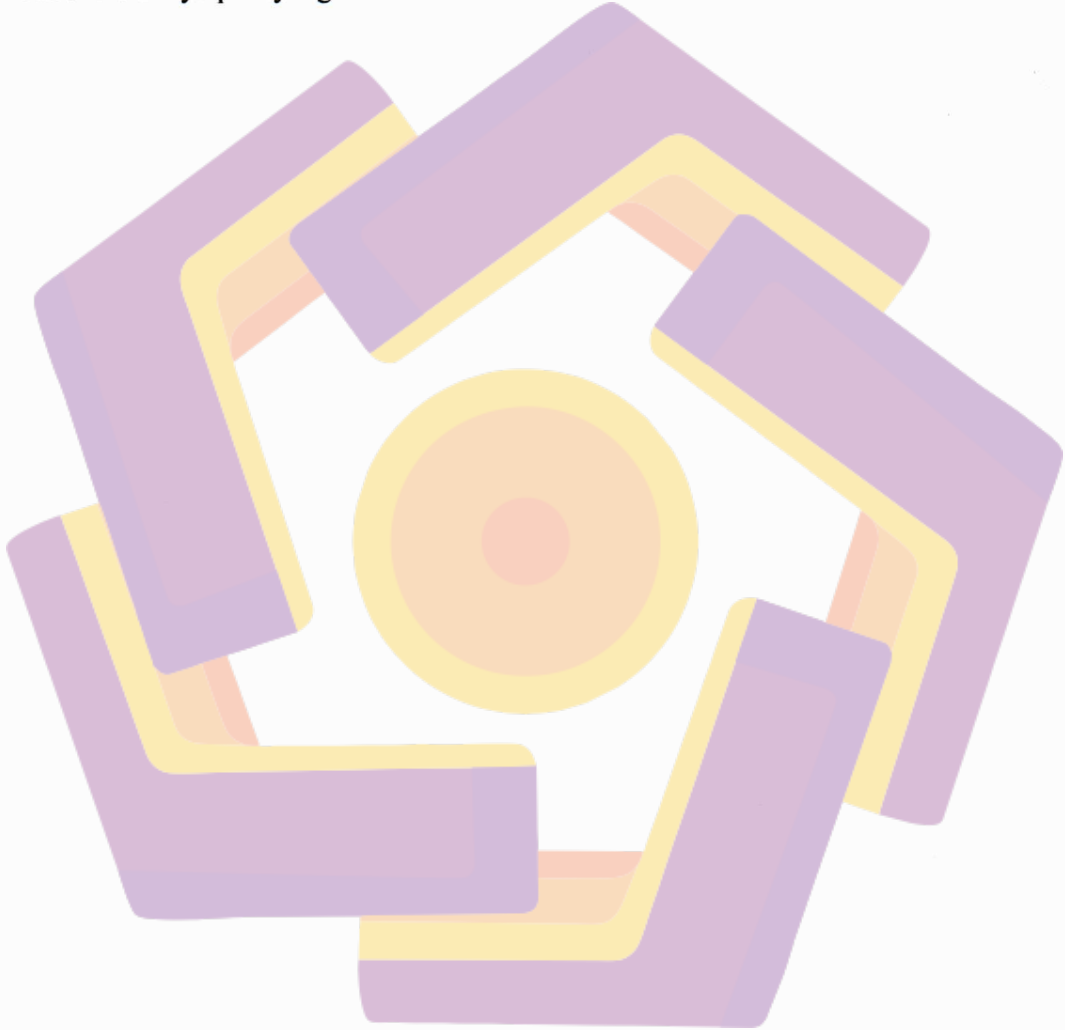
2.2.1 Pengertian Multimedia .....	14
2.2.2 Elemen-elemen Multimedia .....	15
2.2.3 Struktur Sistem Informasi Multimedia.....	17
2.2.4 Langkah-langkah memproduksi iklan.....	20
2.2.5 Produk-produk Multimedia .....	22
2.3 KONSEP DASAR ANIMASI .....	23
2.4 TEKNIK VIDEOGRAFI.....	25
2.4.1 Gerakan Kamera dan Lensa.....	25
2.4.2 Teknik <i>Shot</i> .....	28
2.4.3 Kamera Angle .....	32
2.5 SOFTWARE YANG DIGUNAKAN .....	33
2.5.1 Adobe After Effects CS4.....	33
2.5.2 3D Studio Max 2012 .....	34
2.5.4 Adobe Soundbooth CS4 .....	36
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>	<b>37</b>
3.1 SEJARAH DAN PERKEMBANGAN .....	37
3.1.1 Linkarmas Guesthouse .....	37
3.2 VISI DAN MISI LINKARMAS GUESTHOUSE .....	38
3.2.1 Visi Usaha.....	38
3.2.2 Misi Usaha.....	38
3.3 STRUKTUR ORGANISASI .....	39
3.4 PERTUMBUHAN PERUSAHAAN .....	39
3.5 PERSAINGAN USAHA .....	40
3.6 ANALISIS PERMASALAHAN .....	40
3.7 PERMASALAHAN YANG TIMBUL.....	40
3.8 ANALISIS PENYEBAB MASALAH .....	41
3.9 ANALISA SWOT .....	41
3.9.1 Strength .....	41
3.9.2 Weakness .....	42
3.9.3 Opportunities .....	42
3.9.4 Threats .....	42

3.10 ANALISIS KEBUTUHAN .....	42
3.10.1 Kebutuhan Perangkat Keras .....	42
3.10.2 Sistem .....	43
3.12 PERANCANGAN SISTEM .....	46
3.12.1 Strategi Perancangan Sistem .....	46
3.12.2 Perancangan Iklan .....	46
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>51</b>
4.1 PROSES PRODUKSI PEMBUATAN IKLAN LINKARMAS GUESTHOUSE .....	51
4.1.1 Pembuatan 3D Text.....	51
4.1.3 Editing video.....	58
4.2 PASCA PRODUKSI.....	63
4.2.1 Audio mixing .....	63
4.2.2 Final rendering .....	64
4.3 IMPLEMENTASI.....	65
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>66</b>
5.1 KESIMPULAN DAN SARAN .....	66
5.1.1 Kesimpulan .....	66
5.1.2 Saran.....	67
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>68</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Biaya Produksi iklan .....	43
Tabel 3.2 Biaya Kebutuhan hardware. ....	44
Tabel 3.3 Biaya penayangan iklan .....	44



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia .....	16
Gambar 2.2 Struktur Linear .....	18
Gambar 2.3 Struktur Hierarki .....	19
Gambar 2.4 Struktur Piramida .....	19
Gambar 2.5 Struktur Polar .....	20
Gambar 2.6 Tampilan Extreme Close up.....	28
Gambar 2.7 Tampilan CU wajah.....	29
Gambar 2.8 Medium Close up .....	29
Gambar 2.9 Tampilan Medium Shoot .....	30
Gambar 2.10 Tampilan long shot.....	30
Gambar 2.11 Tampilan very longshot .....	30
Gambar 2.12 Tampilan two shot.....	31
Gambar 2.13 Tampilan POV.....	31
Gambar 2.14 Interface Adobe after effect CS4.....	34
Gambar 2.15 Interface 3ds max 2012.....	35
Gambar 2.16 Interface Adobe Premiere Cs4 .....	36
Gambar 2.17 Interface adobe Soundbooth.....	36
Gambar 3.1 Struktur Organisasi.....	39

Gambar 4.1 Tampilan composition setting .....	51
Gambar 4.2 Tampilan pembuatan layer solid .....	52
Gambar 4.3 Tampilan text yang belum 3D.....	52
Gambar 4.4 Proses 3D text .....	53
Gambar 4.5 Pemberian effect shatter .....	53
Gambar 4.6 Pengaturan shatter .....	54
Gambar 4.7 Pemberian Cahaya.....	54
Gambar 4.8 Proses Render .....	55
Gambar 4.9 Pembuatan Rangka buku .....	56
Gambar 4.10 tampilan setelah di extrude .....	56
Gambar 4.11 Pembuatan cover buku.....	56
Gambar 4.12 Mengatur gerakan buku .....	57
Gambar 4.13 Render setup.....	57
Gambar 4.14 Proses rendering Flipbook 3D.....	58
Gambar 4.15 Tampilan new project .....	58
Gambar 4.16 Tampilan new sequence.....	59
Gambar 4.17 Drag footage.....	60
Gambar 4.18 Proses pemotongan .....	60
Gambar 4.19 Export Setting.....	61
Gambar 4.20 Proses rendering file .avi .....	61
Gambar 4.21 Pembuatan Video pendopo .....	62
Gambar 4.24 File yang telah di importkan .....	64
Gambar 4.26 Proses Final Rendering .....	65

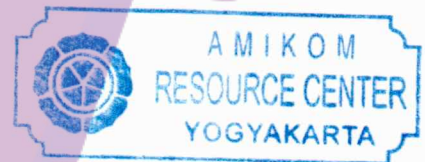
## INTISARI

Banyaknya tempat penginapan seperti hotel, motel dan homestay membuat persaingan semakin ketat. Terlebih dengan banyaknya wisatawan yang mengunjungi tempat-tempat wisata yang ada di Yogyakarta khususnya di Sleman. Tentunya membuat para pengelola berpikir keras untuk mempromosikan tempat penginapannya agar menjadi pilihan para wisatawan untuk tinggal. Tidak hanya melalui persaingan harga dan pelayanan namun juga menggunakan media promosi, baik itu secara lisan, cetak maupun iklan televisi. Kali ini penulis mencoba untuk membuat sebuah iklan televisi bagi Homestay Omah Sambi dengan teknik live shoot dan 3d animasi.

Penulis menggunakan teknik live shoot untuk menggambarkan secara nyata bentuk dan lokasi dari homestay maupun gambaran pelayanannya, sedangkan 3d animasi digunakan sebagai ilustrasi maupun tambahan kecil di beberapa elemennya. Live shoot adalah pengambilan gambar secara langsung menggunakan kamera, untuk kamera yang digunakan adalah dslr tipe canon eos 500d. Sedangkan 3d animasi nya menggunakan 3ds max.

Diharapkan nantinya dengan iklan televisi ini Homestay Omah Sambi lebih mudah dan lebih variatif dalam mempromosikan tempatnya. Karena penonton televisi lebih banyak daripada pembaca koran maupun pendengar radio. Sehingga pangsa pasarnya lebih luas dan diharapkan banyak menarik wisatawan untuk tinggal.

**Kata kunci:** Iklan, *Live shoot*, *3d animasi*, *homestay*





## **ABSTRACT**

*Many lodging places like hotels, motels and homestays making the competition gets tougher. Especially with the many tourists who visit tourist attractions in Yogyakarta especially in Sleman. Would make the manager think hard to promote its base in order to be an option for tourists to stay. Not only through price and service competition but also use promotional media, whether it be oral, print and television advertising. This time the author tries to make a television commercial for Homestay Omah Sambu technique with a live shoot and 3d animation.*

*The author uses a live shoot technique to describe the real shape and location of the homestay and an overview His ministry, while the 3d animation is used as an illustration or an extra small in some elemenya. Live shoot was taking pictures directly using the camera, for the camera used is a type of canon eos 500D dslr. While his 3d animation using 3ds max.*

*Expected that the television ad was Homestay Omah Sambu easier and more variaktif to promote the place. Because more television viewers than newspaper readers or listeners radio. Sehingga wider market share and is expected to attract many tourists to stay.*

**Keywords:** *advertising , Live shoot, 3d animation , homestay*