

**PEMBUATAN IKLAN OMAH WAYANG KLATEN
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Nurisca R **14.01.3344**

Iftitah **14.01.3352**

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PEMBUATAN IKLAN OMAH WAYANG KLATEN
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Program Diploma – Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

Nurisca R 14.01.3344

Iftitah 14.01.3352

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN IKLAN OMAH WAYANG KLATEN

SEBAGAI MEDIA PROMOSI

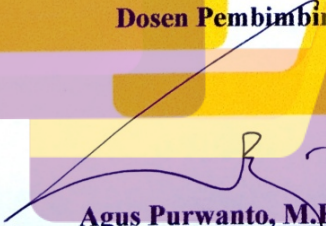
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nurisca Rahmawati **14.01.3344**

Iftitah **14.01.3352**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 23 Maret 2017

Dosen Pembimbing


Agus Purwanto, M.Kom.

NIK.190302229

PENGESAHAN

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN IKLAN OMAH WAYANG KLATEN

SEBAGAI MEDIA PROMOSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nurisca Rahmawati

14.01.3344

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 29 Agustus 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.

NIK. 190302105

Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 29 Agustus 2017



DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si., M.T.

NIK. 190302038

PERNYATAAN

Kami yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kami berdua (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan kami 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 kami pribadi.

Yogyakarta, 04 September 2017



Nurisca Rahmawati

NIM. 14.01.3344

MOTTO

“Bersemangatlal atas apa yang bermanfaat bagimu,meminta tolonglah pada Allah, janganlah engkau lemah”
(HR.Muslim)

“Libatkan Allah dalam segala urusan”
(Arief Agung P)

“Ketika saya lebih baik, semua akan lebih baik untuk saya”
(Nurisca Rahmawati)



PERSEMBAHAN

Puji Syukur saya panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga tugas akhir ini bisa selesai tepat waktu. Laporan tugas akhir ini saya persembahkan kepada :

1. Bapak dan Mamak yang tiada henti mendoakanku, selalu memberikan apa saja yang mereka miliki, selalu mengusahakan yang terbaik, dan yang selalu sabar mendidik dan merawat si bungsu yang bandel ini.
2. Untuk kakakku, Nurisa Latifatul Aini yang selalu mendukung dalam bentuk apapun dan selalu mendengarkan curhatannya yang sering gaje banget.
3. Dosen Pembimbing Agus Purwanto, M.Kom yang selalu teliti, sabar, , memberi masukan dan setia membimbing dengan sepenuh hati sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
4. Semua pihak Omah Wayang Klaten terutama Bp. Kristian Apriyanta yang telah mempermudah dan memfasilitasi pengerjaan tugas akhir ini.
5. My honey bunny sweetly Iftitah selaku partner Tugas Akhir yang selalu semangat berjuang bersama, ngantuk bersama, capek bersama, laper bersama, dan banyak hal bersama.
6. Arief Agung P dan teman-teman stupid ladies (Aulia, Cindy, Puspa, Rizky), yang selalu ada dalam keadaan suka maupun duka serta yang selalu memberikan semangat serta hiburan ketika merasa jenuh.
7. Teman-teman kelas 14 D3TI 01 khususnya Anjar S, mas Rudi, Tantio, Ripto, Dony, Eko, Dika, Anggit, Pakde, Tatag yang telah banyak membantu.
8. Semua pihak yang telah membantu dan mensupport saya.

TERIMA KASIH..

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul **“Pembuatan Iklan Omah Wayang Klaten sebagai Media Promosi”**

Penulisan Tugas Akhir ini dimaksudkan untuk memenuhi syarat kelulusan program D-3 Teknik Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

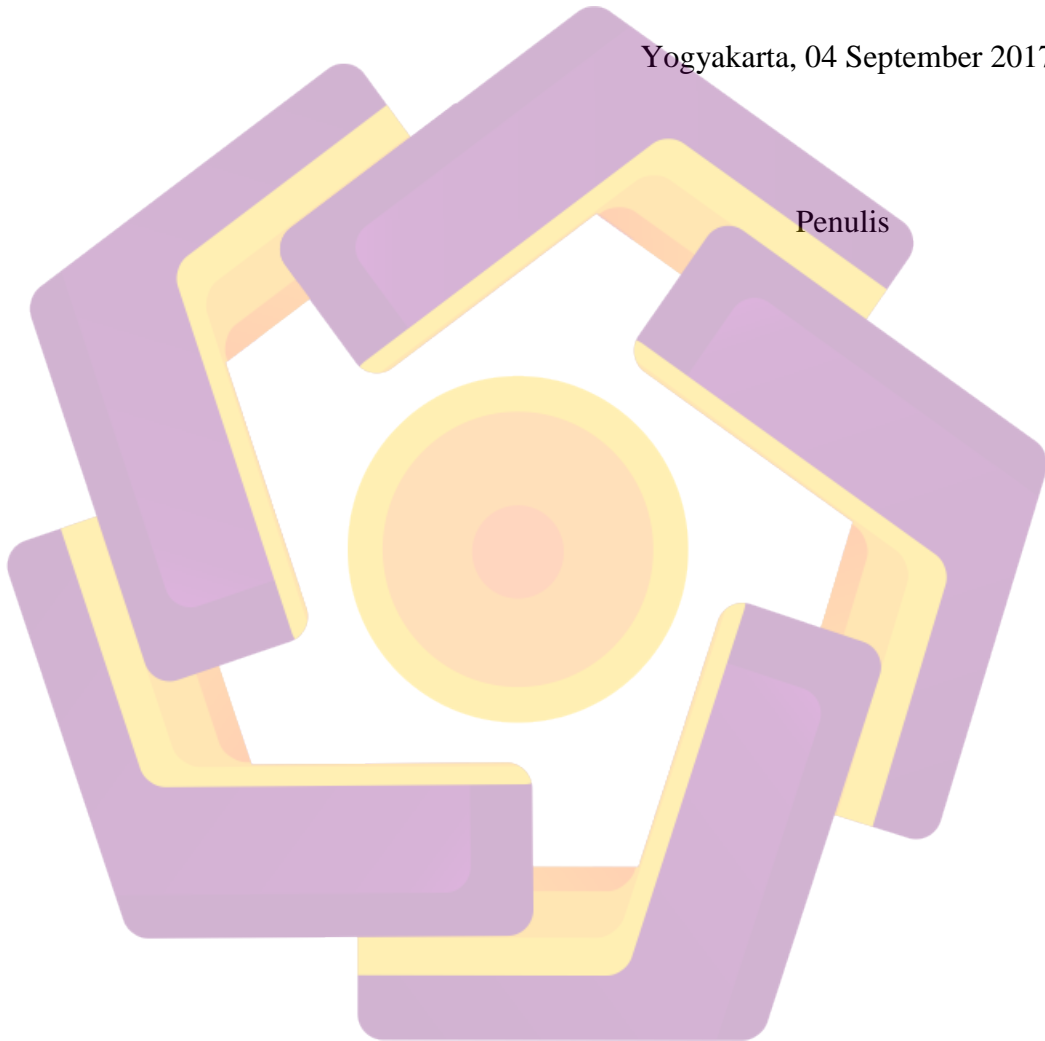
Selesaiannya tugas akhir ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan dorongan moril maupun spiritual dan juga bimbingan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng. Selaku ketua program studi D-3 Teknik Informatika.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan dalam pembuatan tugas akhir ini.
4. Seluruh dosen, staff maupun karyawan Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Kedua orang tua saya dan keluarga yang telah mendoakan dan mendukung selama ini.
6. Teman - teman di Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan dukungan.
7. Bapak Kristian Apriyanto selaku ketua lembaga PKBM Dewi Fortuna Omah Wayang Klaten yang telah membantu selama proses pembuatan tugas akhir ini.

Akhir kata penulis berharap semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca. Penulis menyadari pembuatan tugas akhir ini kurang dari sempurna. Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan Tugas Akhir ini.

Yogyakarta, 04 September 2017

Penulis



DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II Landasan Teori.....	7
2.1 Kajian Pustaka.....	7
2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	8
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	8
2.2.2 Element Multimedia.....	8
2.2.3 Standard Video Format	9
2.3 Animasi	10
2.3.1 Pengertian Animasi	10
2.3.2 Macam – Macam Animasi	10

2.3.3	Prinsip Animasi.....	12
2.4	Konsep Dasar Motion Grafis.....	15
2.4.1	Definisi Motion Grafis [8].....	15
2.4.2	Elemen-elemen Motion Grafis.....	16
2.4.3	Karakteristik Motion Grafis.....	17
2.5	Konsep Dasar Live Shoot.....	17
2.5.1	Definisi Live Shoot.....	17
2.6	Konsep Dasar Iklan.....	18
2.6.1	Pengertian Iklan.....	18
2.6.2	Tujuan Periklanan.....	18
2.6.3	Jenis –Jenis Iklan.....	20
2.7	Media Promosi.....	21
2.7.1	Definisi Media.....	21
2.7.2	Definisi Promosi.....	21
2.7.3	Definisi Media Promosi.....	22
2.7.4	Tujuan Media Promosi.....	22
2.8	Analisis.....	22
2.8.1	Analisis Kebutuhan Sistem.....	22
2.9	Tahap Memproduksi Iklan.....	25
2.9.1	Pra Produksi.....	25
2.9.2	Produksi.....	27
2.9.3	Pasca Produksi.....	38
BAB III TINJAUAN UMUM.....		41
3.1	Deskripsi Objek.....	41
3.1.1	Struktur Organisasi.....	42
3.1.2	Visi, Misi dan Moto.....	42
3.1.4	Sarana Prasarana.....	43
3.1.5	Bangunan.....	43
3.1.6	Program Kegiatan.....	44
BAB IV IMPLEMENTASI dan pembahasan.....		45
4.1	Pra Produksi.....	45

4.1.1	Ide Cerita.....	45
4.1.2	Tema.....	45
4.1.3	Perancangan Naskah Iklan.....	45
4.1.4	Pembuatan Storyboard.....	50
4.2	Produksi.....	54
4.2.1	Pembuatan Gambar.....	54
4.2.2	Pewarnaan.....	57
4.2.3	Pengambilan Suara.....	58
4.2.4	Pembuatan Animasi Motion Graphic.....	60
4.2	Pasca Produksi.....	69
4.4.1	Editing.....	69
4.4.2	Penggabungan Video dan Audio.....	72
4.4.3	Rendering.....	74
4.4	Evaluasi.....	75
4.4.1	Hasil Wawancara.....	75
4.5	Implementasi.....	77
3.1.7	Mekanisme Promosi Terdahulu.....	80
BAB V PENUTUP.....		82
5.1	Kesimpulan.....	82
5.2	Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA.....		84

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	24
Tabel 2. 2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	24
Tabel 4. 1 Hasil Wawancara Omah Wayang Klaten.....	75



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Motion Graphic</i>	15
Gambar 2. 2 Contoh <i>Storyboard</i>	26
Gambar 2. 3 <i>Zooming (In/Out)</i>	27
Gambar 2. 4 <i>Tilting (Up/Down</i>	28
Gambar 2. 5 <i>Panning (Left/Right)</i>	28
Gambar 2. 6 <i>Tracking (In/Out)</i>	29
Gambar 2. 7 <i>Extreme Close Up (ECU)</i>	29
Gambar 2. 8 <i>Big Close Up (BCU)</i>	30
Gambar 2. 9 <i>Close Up (CU)</i>	31
Gambar 2. 10 <i>Medium Close Up (MCU)</i>	31
Gambar 2. 11 <i>Medium Shot (MS)</i>	32
Gambar 2. 12 <i>Full Shot (FS)</i>	32
Gambar 2. 13 <i>Long Shot (LS)</i>	33
Gambar 2. 14 <i>Extreme Long Shot (ELS)</i>	33
Gambar 2. 15 <i>Over Shoulder Shot (OSS)</i>	34
Gambar 2. 16 Contoh <i>Bird Eye's View</i>	34
Gambar 2. 17 Contoh <i>High Angle View</i>	35
Gambar 2. 18 Contoh <i>Low Angle View</i>	35
Gambar 2. 19 Contoh <i>Eye Level View</i>	36
Gambar 2. 20 Contoh <i>Frog Eye View</i>	36
Gambar 3. 1 Logo Omah Wayang Klaten.....	41
Gambar 3. 2 Struktur Organisasi PKBM Dewi Fortuna Klaten.....	42
Gambar 4. 1 Pembuatan File Baru	55
Gambar 4. 2 Pembuatan karakter	55
Gambar 4. 3 <i>Layout scene 5</i>	56
Gambar 4.4 <i>Layout scene 1</i>	56
Gambar 4. 5 Tampilan opsi <i>Fill</i>	57
Gambar 4. 6 Tampilan <i>eyedropper Tool</i>	58
Gambar 4. 7 <i>Import File</i>	58

Gambar 4. 8 <i>Capture Noise Print</i>	59
Gambar 4. 9 Tahap Akhir <i>Eksport</i> Rekaman	60
Gambar 4. 10 <i>Compotition Settings After Effect</i>	60
Gambar 4. 11 Rekomendasi Resolusi Video.....	61
Gambar 4. 12 Tampilan Awal <i>After Effect</i>	61
Gambar 4. 13 Tampilan <i>Time Indicator</i>	62
Gambar 4. 14 <i>Setting Gerakan</i>	62
Gambar 4. 15 <i>Graph Editor</i>	63
Gambar 4. 16 Tampilan <i>Effect Ramp</i>	63
Gambar 4. 17 Tampilan Transisi <i>Scene 4</i>	64
Gambar 4. 18 <i>Effect Radial Wipe</i>	64
Gambar 4. 19 <i>Effect Control Radial Wipe</i>	65
Gambar 4. 20 <i>Pop Up</i>	66
Gambar 4. 21 Transisi <i>Pop Up Circles</i>	66
Gambar 4. 22 Hasil <i>Pop Up</i>	67
Gambar 4. 23 <i>Lower Third</i>	67
Gambar 4. 24 Tampilan Kembang Api.....	68
Gambar 4. 25 Tampilan <i>Masking</i>	69
Gambar 4. 26 <i>Setting New Composition</i>	69
Gambar 4. 27 <i>Menyusun Scene</i>	70
Gambar 4. 28 <i>Add to Render Queue</i>	71
Gambar 4. 29 <i>Setting Format Render</i>	71
Gambar 4. 30 <i>Process Render</i>	72
Gambar 4. 31 <i>Setting New Project Adobe Premiere CS6</i>	72
Gambar 4. 32 <i>Import File Project</i>	73
Gambar 4. 33 Penyusunan <i>Audio dan Video</i>	73
Gambar 4. 34 <i>Setting Rendering Adobe Premiere CS6</i>	74
Gambar 4. 35 <i>Process Rendering</i>	74
Gambar 4. 36 Penyerahan Video	77
Gambar 4. 37 Tampilan <i>Scene 1</i>	77
Gambar 4. 38 Tampilan <i>Scene 2</i>	77

Gambar 4. 39 Tampilan <i>Scene 3</i>	78
Gambar 4. 40 Tampilan <i>Scene 4</i>	77
Gambar 4. 41 Tampilan <i>Scene 5</i>	78
Gambar 4. 42 Tampilan <i>Scene 6</i>	77
Gambar 4. 43 Tampilan <i>Scene 7</i>	78
Gambar 4. 44 Tampilan <i>Scene 8</i>	77
Gambar 4. 45 Tampilan <i>Scene 9</i>	78
Gambar 4. 46 Tampilan <i>Scene 10</i>	77
Gambar 4. 47 Tampilan <i>Scene 11</i>	79
Gambar 4. 48 Tampilan <i>Scene 12</i>	77
Gambar 4. 49 Tampilan <i>Scene 13</i>	79
Gambar 4. 50 Tampilan <i>Scene 14</i>	77
Gambar 4. 51 Tampilan <i>Scene 15</i>	79
Gambar 4. 52 Tampilan <i>Scene 16</i>	77
Gambar 4. 53 Tampilan <i>Scene 17</i>	79
Gambar 4.54 Brosur Omah Wayang.....	80
Gambar 4.55 Tampilan beranda	81
Gambar 4.56 Tampilan workshop.....	81
Gambar 4.57 Tampilan souvenir	81
Gambar 4.58 Tampilan mp3	81

INTISARI

Iklan merupakan proses komunikasi yang membantu menawarkan suatu barang, pelayanan atau jasa , gagasan atau ide-ide yang dipublikasikan melalui media tertentu dalam bentuk informasi yang bersifat memengaruhi *audiece*. Salah satunya adalah iklan yang menawarkan jasa yang dibuat dalam bentuk video dengan visual motion grafis yang mampu menjelaskan secara ilustratif scene yang tidak dapat diambil gambarnya secara live shoot.

Seni budaya yaitu suatu ungkapan dari ide-ide dan pemikiran yang bersifat estetika. Indonesia sendiri memiliki banyak seni budaya, salah satunya adalah wayang. Wayang termasuk seni budaya yang disajikan dalam bentuk pagelaran atau pertunjukan pada malam hari. Namun, seiring berkembangnya jaman peminat seni wayang ini semakin sedikit. Omah Wayang yang terletak di kota Klaten ini merupakan suatu lembaga pendidikan nonformal PKBM Dewi Fortuna yang melestarikan dan memberi pembelajaran mengenai seni wayang.

Video iklan “Omah Wayang Klaten” berbasis multimedia ini berisikan informasi mengenai kegiatan, program kelas, keunggulan, promosi dan lokasi guna dapat meningkatkan daya tarik konsumen.

Kata Kunci : Omah Wayang, Multimedia, Motion Graphic, Video Iklan

ABSTRACT

Advertising is a communication process that helps offers a good, service or service, idea or ideas were publicised in the media in a particular form of information that is impacting audiece. One of them is ads that offer services that are made in the form of videos with visual motion graphics capable of explaining in an illustrative scene that can't be taken pictures of her live shoot.

Art and culture that is an expression of the ideas and thoughts that are aesthetic. Indonesia it self has a lot of art and culture, one of which is a puppet. Puppets including art culture that is served in the form of performances or performances at night. However, over the growing interest in this era of puppet art is getting a little bit. The Puppet House is located in the town of Klaten on this constitutes a non-formal educational institutions PKBM Goddess Fortuna which preserve and make learning about the art of the puppet.

Video ads "Omah Klaten Puppet" multimedia-based contains information on the activities, and the promotion of excellence, in order to be able to increase the attractiveness of the consumer

Keywords : *Omah Wayang, Multimedia, Motion Graphic, Video Ads*