

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN UNTUK TALENTA VOICE
& MUSIC COURSE MAGELANG JAWA TENGAH**

SKRIPSI



disusun oleh

Wahyuri Pramudya R

14.11.8303

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN UNTUK TALENTA VOICE
& MUSIC COURSE MAGELANG JAWA TENGAH**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Wahyuri Pramudya R

14.11.8303

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN UNTUK TALENTA
VOICE & MUSIC COURSE MAGELANG JAWA TENGAH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wahyuri Pramudya R

14.11.8303

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 28 Februari 2019

Dosen Pembimbing,

Mei P. Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN UNTUK TALENTA VOICE & MUSIC COURSE MAGELANG JAWA TENGAH

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wahyuri Pramudya R

14.11.8303

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 April 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Barka Satva, M.Kom

NIK. 190302126

Bayu Setiaji, M.Kom

NIK. 190302216

Mei P. Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 16 Mei 2019

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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 16 Mei 2019



Wahyuri Pramudya R

14.11.8303

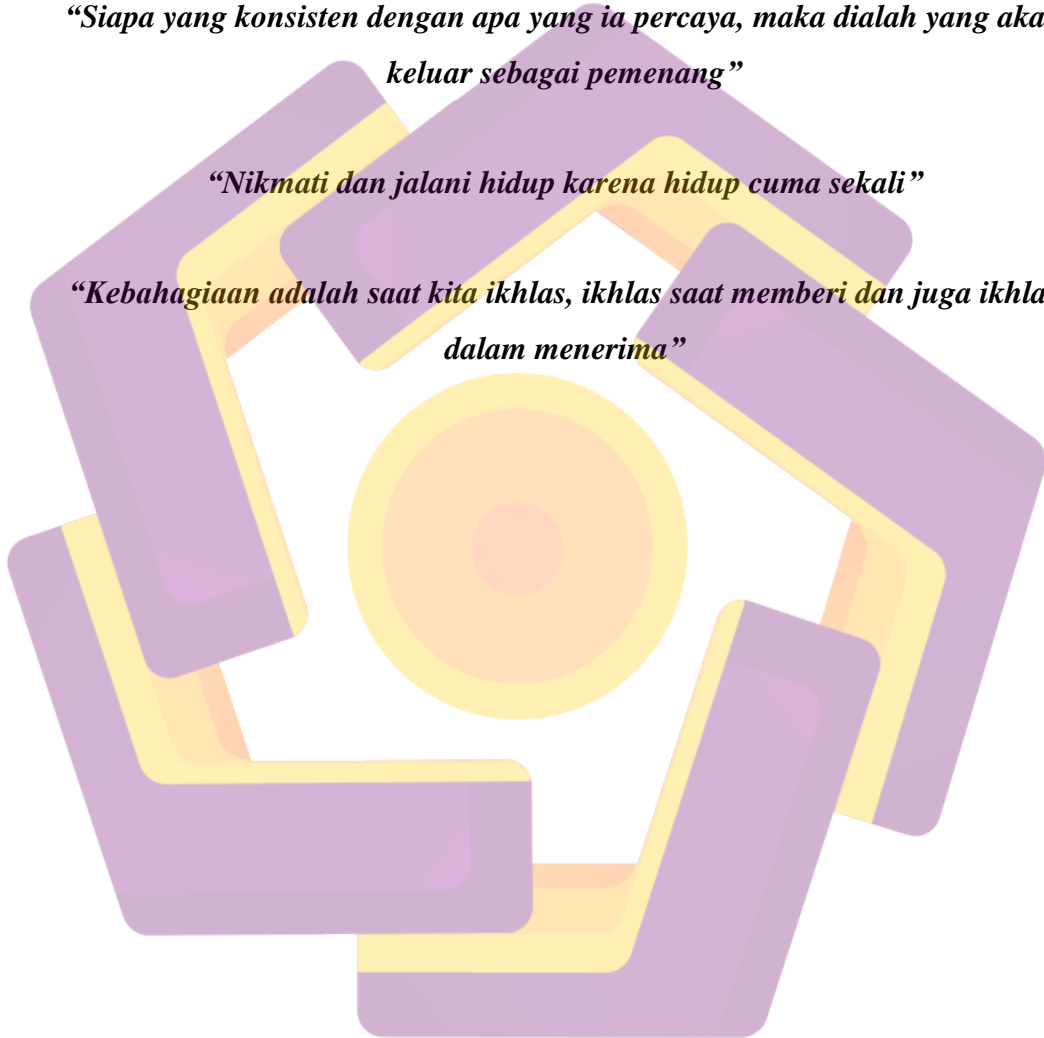
MOTTO

“Orang yang perlu dikasihani adalah orang yang sudah kehilangan semangat hidup”

“Siapa yang konsisten dengan apa yang ia percaya, maka dialah yang akan keluar sebagai pemenang”

“Nikmati dan jalani hidup karena hidup cuma sekali”

“Kebahagiaan adalah saat kita ikhlas, ikhlas saat memberi dan juga ikhlas dalam menerima”

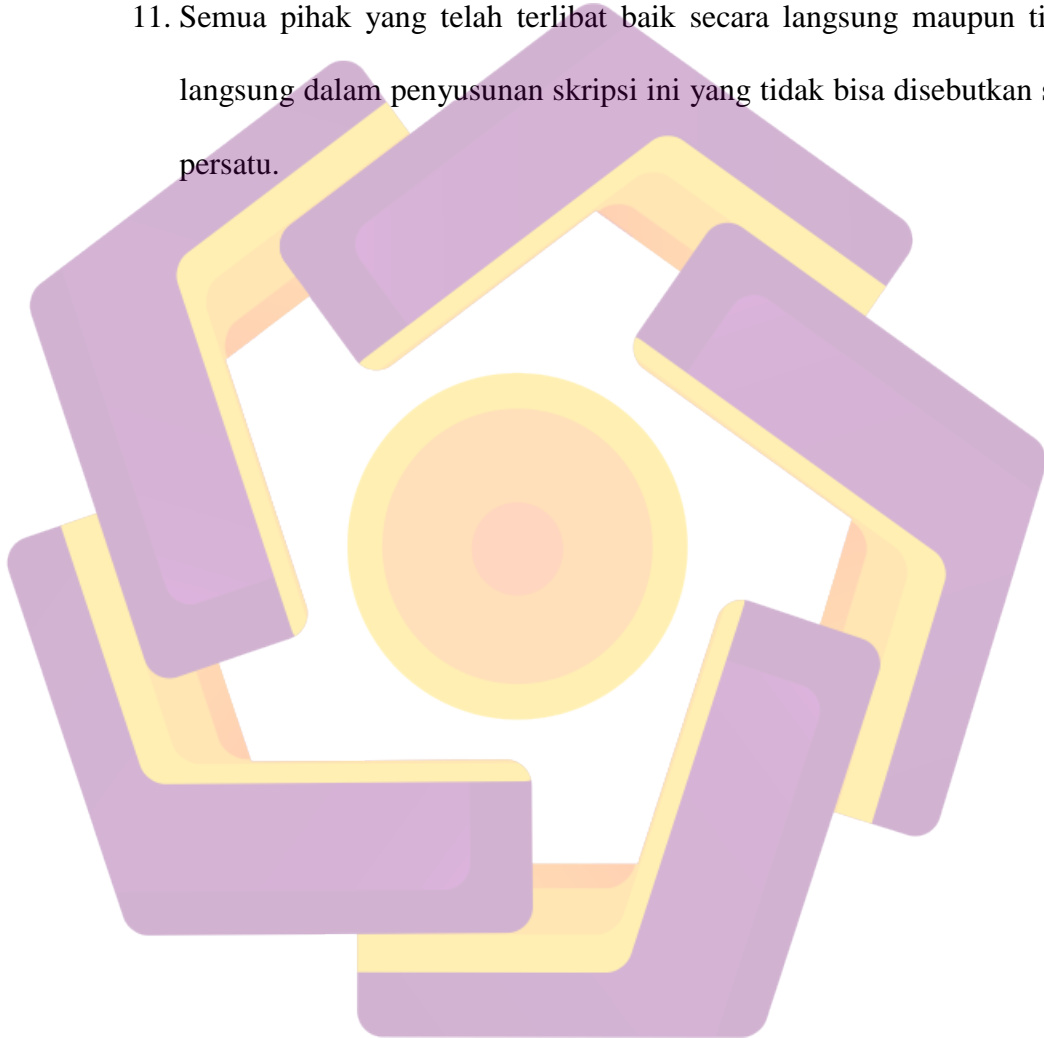


PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Tuhanku Allah *Subhanahu wata'ala* yang selalu mengarahkanku, menguatkanku, memberiku ketenangan lahir dan batin. Hanya kepada-Mu aku bersyukur dan memohon pertolongan karena Engkau adalah sebaik – baik pelindung dan penolong.
2. Nabi Muhammad *Sallallahu alaihi wasallam* beserta para sahabat, dan semua Nabi dan Rosul. Engkau adalah sebaik – baik tauladan bagi umat.
3. Orang Tua, Alm. Bapak Heri Hartawan dan Ibu Agoes Setyani W tercinta yang selalu mendukung, mendoakan dan selalu memberikan yang terbaik.
4. Saudari Perempuan dan Saudara Laki-laki, Ninda Rahma Y dan Rizqi Zulfikar S R yang selalu memberi Doa dan Semangat.
5. Keluarga besar Joko Sunaryo yang telah mewarnai hidup, yang selalu memberi semangat.
6. Teman satu Band *Interstellar*, ARP, Karsha, Pelabuhan Kecil yang telah menemani karir selama di jogja.
7. Semua saudara – saudari di unit kegiatan mahasiswa Amikom Music Organization yang selalu berbagi ilmu, relasi dan pengalaman.
8. Teman – teman seperjuangan yang membuat penulis termotivasi untuk menyelesaikan studi.

9. Teman – teman dekat yang selalu menemani dalam proses pengerjaan skripsi ini.
10. Bapak Mei P. Kurniawan, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang selalu memberi arahan dan bimbingan pada proses penyusunan skripsi.
11. Semua pihak yang telah terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat dan rahmat – Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Iklan untuk Talenta Voice & Music Course Magelang Jawa Tengah”.

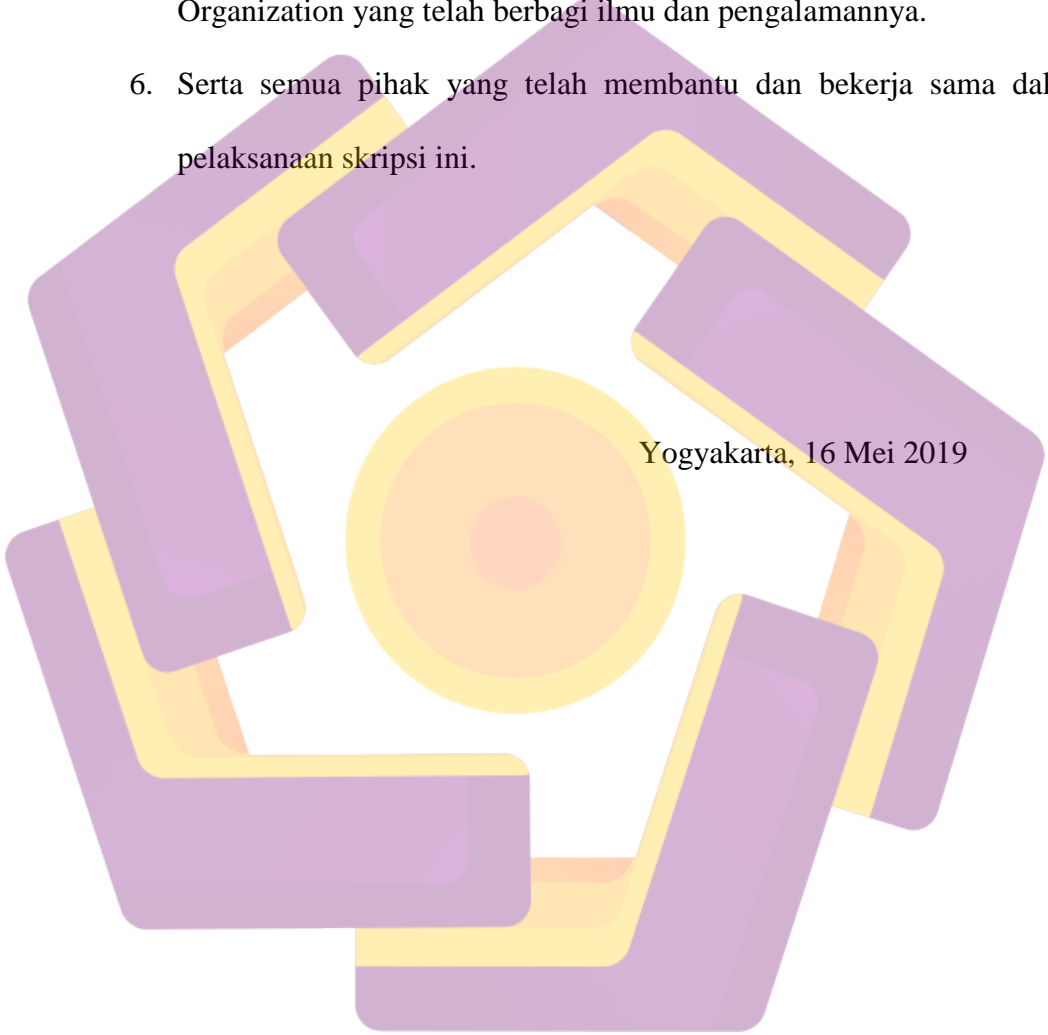
Adapun tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi program studi Strata-1 Teknik Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Serta dengan terbuka mengucapkan terima kasih atas kritik dan saran dari pembaca guna perbaikan pada masa mendatang.

Dengan selesainya skripsi ini, penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Mei P. Kurniawan, M.Kom selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah banyak membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak dan Ibu Dosen serta seluruh Staf dan Karyawan/Karyawati Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis mengikuti perkuliahan.
3. Ayah dan Ibu yang telah banyak memberikan doa, motivasi dan semangat.

4. Sahabat Agung Sulistyو, Yordannata Rindhi, Muhammad Ikshan, Ari Armanda dan Oktavia Puspita Sari yang telah membantu dalam proses pengerjaan project skripsi ini.
5. Saudara - saudari di unit kegiatan mahasiswa Amikom Music Organization yang telah berbagi ilmu dan pengalamannya.
6. Serta semua pihak yang telah membantu dan bekerja sama dalam pelaksanaan skripsi ini.



Yogyakarta, 16 Mei 2019

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	ii
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
Daftar Tabel	xv
Daftar Gambar	xvi
Intisari	xviii
Abstract	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2 Metode Analisis	5
1.6.3 Metode Perancangan	5
1.6.4 Metode Pengembangan	5
1.6.5 Metode Testing	5

1.7	Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI		7
2.1	Tinjauan Pustaka	7
2.2	Konsep Dasar Multimedia	8
2.2.1	Pengertian Multimedia	8
2.2.2	Manfaat Media	8
2.2.3	Komponen Multimedia	9
2.3	Konsep Dasar Iklan	11
2.3.1	Pengertian Iklan	11
2.3.2	Sejarah Periklanan	11
2.3.3	Jenis-jenis Periklanan	12
2.4	Konsep Dasar Video	13
2.4.1	Video Analog	14
2.4.2	Video Digital	14
2.5	Musik	14
2.6	Home Recording	15
2.6.1	Suara / Bunyi	15
2.6.2	Sinyal Analog	16
2.6.3	Sinyal Digital	17
2.6.4	Sample Rate	17
2.6.5	dB Level	19
2.6.6	Bit Depth	20
2.6.7	Panning Audio Stereo	22
2.6.8	DAW	23
2.7	MIDI	23

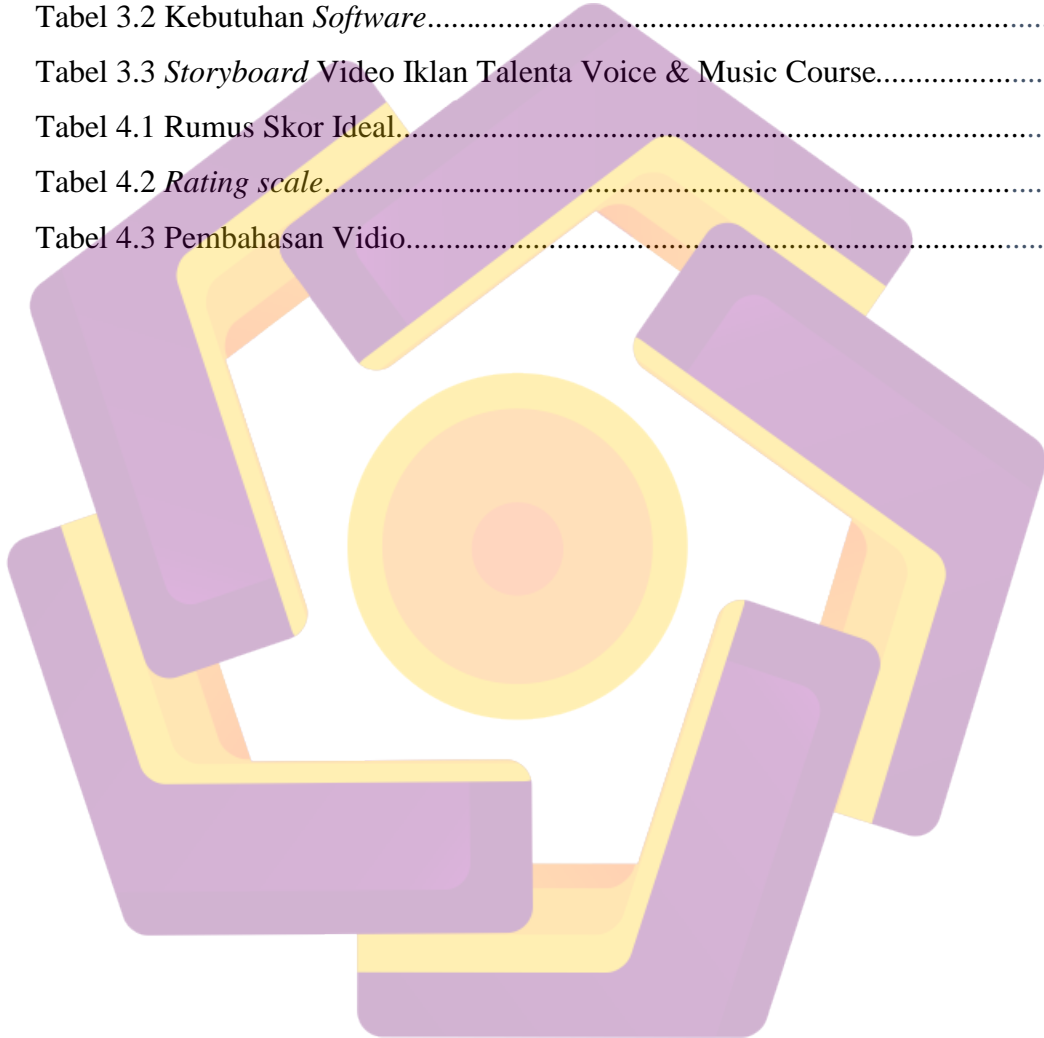
2.7.1	Pengertian GM (<i>General MIDI</i>)	27
2.7.2	Spesifikasi GM	28
2.7.3	Keuntungan MIDI	28
2.7.4	Jenis Instrumen MIDI	31
2.7.5	Kabel MIDI	34
2.7.6	Perintah MIDI	35
2.7.7	Aftertouch	36
2.7.8	Pitch Bend	36
2.7.9	Program Change	37
2.7.10	Control Change	37
2.7.11	System <i>Exlusive</i>	37
2.7.12	Standard MIDI File	37
2.7.13	Koneksi MIDI	39
2.7.14	Format File Audio	42
2.8	Metode Analisis	47
2.8.1	Analisis SWOT	47
2.9	Metode Perancangan	51
2.9.1	Pra-Produksi	51
2.9.2	Tema	51
2.9.4	Pembuatan Storyboard	51
2.10	Metode Pengembangan	52
2.10.1	Produksi	52
2.10.2	Pasca Produksi	53
2.11	Metode Skala Model Likert	53
2.11.1	Skala Model Likert	53

2.12	Analisis Kebutuhan	55
2.12.1	Kebutuhan Fungsional	55
2.12.2	Kebutuhan Non Fungsional	56
2.13	Perangkat lunak yang digunakan	56
2.13.1	<i>Adobe Premiere Pro CC 2018</i>	56
2.13.2	<i>Presonus Studio One 3</i>	57
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		59
3.1	Tinjauan Umum	59
3.1.1	Visi dan Misi Talenta Voice & Music Course	60
3.1.2	Profil Owner/Pemilik	60
3.1.3	Profil Talenta Voice & Music Course	60
3.1.4	Logo Perusahaan	61
3.2	Pengumpulan Data	61
3.2.1	Pengamatan/Observasi	61
3.2.2	Wawancara	62
3.3	Analisis	63
3.3.1	Analisis SWOT	63
3.4	Analisis Kebutuhan	65
3.4.1	Analisis Kebutuhan Informasi	65
3.4.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	66
3.4.3	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	66
3.4.4	Analisis Kebutuhan Sumber Daya Manusia	67
3.5	Pra Produksi	67
3.5.1	Tema	67
3.5.2	Narasi	67

3.5.3	<i>Storyboard</i>	67
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	71
4.1	Implementasi	71
4.2	Produksi	71
4.2.1	Produksi	71
4.2.2	<i>Shooting</i>	71
4.2.3	<i>Audio Recording</i>	71
4.2.4	<i>Sound Editing</i>	81
4.3	Pasca Produksi	90
4.3.1	Editing	91
4.3.2	Rendering	94
4.4	Kuisisioner	95
BAB V	PENUTUP	109
5.1	Kesimpulan	109
5.2	Saran	110
	Daftar Pustaka	112

DAFTAR TABEL

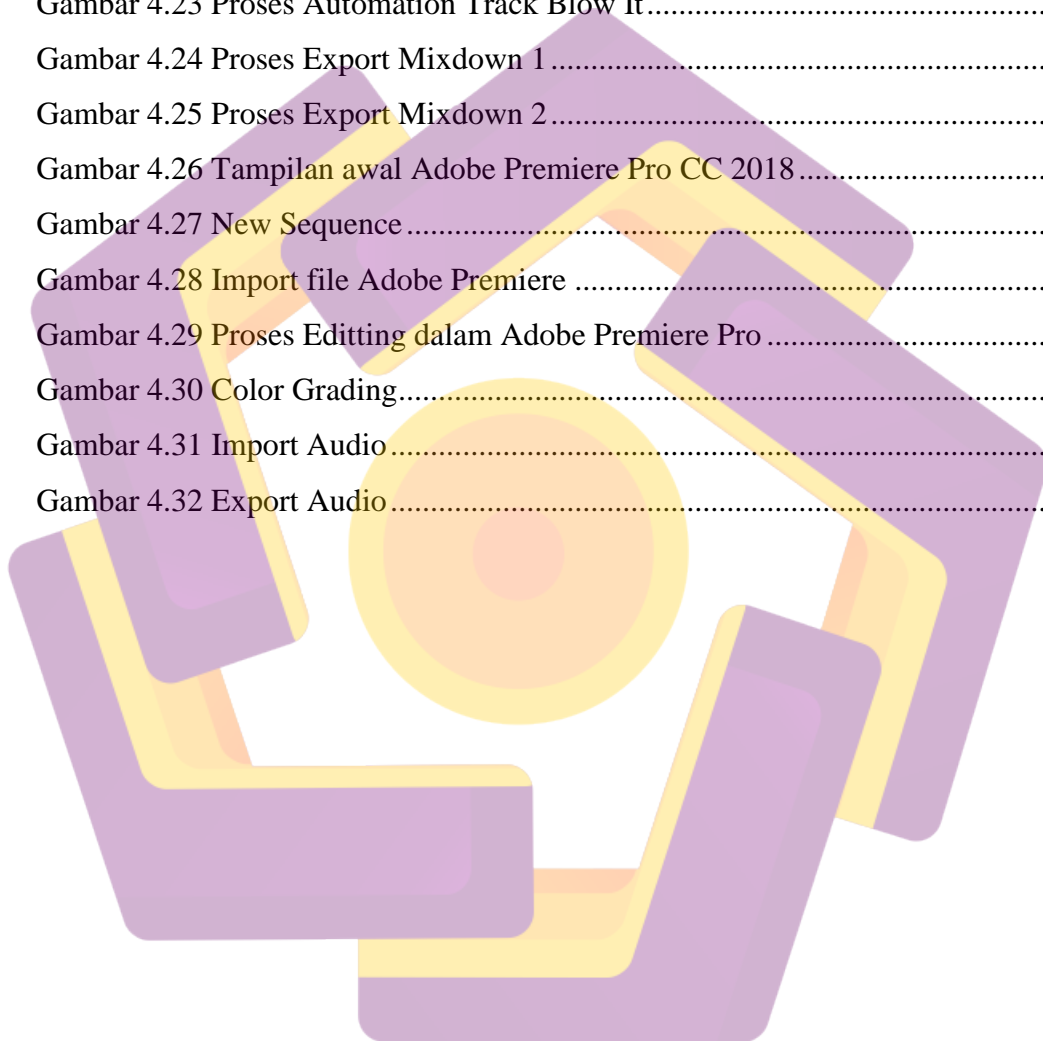
Tabel 2.1 Sample Rate.....	19
Tabel 2.2 Skala pengukuran Likert.....	55
Tabel 3.1 Analisis SWOT.....	64
Tabel 3.2 Kebutuhan <i>Software</i>	66
Tabel 3.3 <i>Storyboard</i> Video Iklan Talenta Voice & Music Course.....	68
Tabel 4.1 Rumus Skor Ideal.....	96
Tabel 4.2 <i>Rating scale</i>	96
Tabel 4.3 Pembahasan Vidio.....	97



Daftar Gambar

Gambar 2.1 Sinyal Analog.....	16
Gambar 2.2 Sinyal Digital.....	17
Gambar 2.3 Grafik Rasio Sinyal Audio.....	20
Gambar 2.4 Koneksi MIDI antara 2 <i>Instrument</i>	26
Gambar 2.5 Koneksi MIDI ke Komputer	27
Gambar 2.6 Koneksi MIDI <i>IN</i> dan MIDI <i>OUT</i>	41
Gambar 2.7 Jenis-jenis Instrumen MIDI.....	42
Gambar 2.8 Contoh <i>Storyboard</i>	52
Gambar 2.9 Contoh Adobe Premiere Pro CC 2018.....	57
Gambar 2.10 Contoh Presonus Studio One 3	58
Gambar 3.1 Logo Talenta Voice & Music Course	61
Gambar 3.2 Tampilan Instagram Talenta Voice & Music Course.....	61
Gambar 3.3 Rancangan Naskah	67
Gambar 4.1 <i>Project Setup</i>	72
Gambar 4.2 <i>Transport Panel</i>	73
Gambar 4.3 <i>Track Instrument Guitar</i>	73
Gambar 4.4 Pemilihan Sampling Sound Guitar Kontakt 5 Stummed.....	74
Gambar 4.5 Piano Roll Guitar.....	74
Gambar 4.6 <i>Track Instrument Bass</i>	75
Gambar 4.7 Sampling Sound VST Modo Bass.....	76
Gambar 4.8 Piano Roll Instrument Bass	76
Gambar 4.9 <i>Track Instrument Drum</i>	77
Gambar 4.10 Sampling Sound VST Drum Ez Drummer 2.....	78
Gambar 4.11 Piano Roll Track Instrument Drum	78
Gambar 4.12 <i>Track Instrument Piano</i>	79
Gambar 4.13 Sampling Sound VST Piano Addictive Keys.....	80
Gambar 4.14 Piano Roll Track Instrument Piano	80
Gambar 4.15 Paning L & R Track Instrument Guitar.....	82
Gambar 4.16 Plugin Tone Generator	83
Gambar 4.17 Setting db Level Tone Generator Pada Output All Channel.....	84

Gambar 4.18 Proses Balancing All Track.....	84
Gambar 4.19 Proses penambahan Efek pada Track Voive Over	85
Gambar 4.20 Proses mengganti preset Telephone Effect	86
Gambar 4.21 Proses penambahan Efek pada Track VO Tagline.....	87
Gambar 4.22 Proses mengganti preset Radio FX	88
Gambar 4.23 Proses Automation Track Blow It.....	88
Gambar 4.24 Proses Export Mixdown 1	89
Gambar 4.25 Proses Export Mixdown 2.....	90
Gambar 4.26 Tampilan awal Adobe Premiere Pro CC 2018.....	91
Gambar 4.27 New Sequence	92
Gambar 4.28 Import file Adobe Premiere	92
Gambar 4.29 Proses Editing dalam Adobe Premiere Pro	93
Gambar 4.30 Color Grading.....	93
Gambar 4.31 Import Audio.....	94
Gambar 4.32 Export Audio.....	95



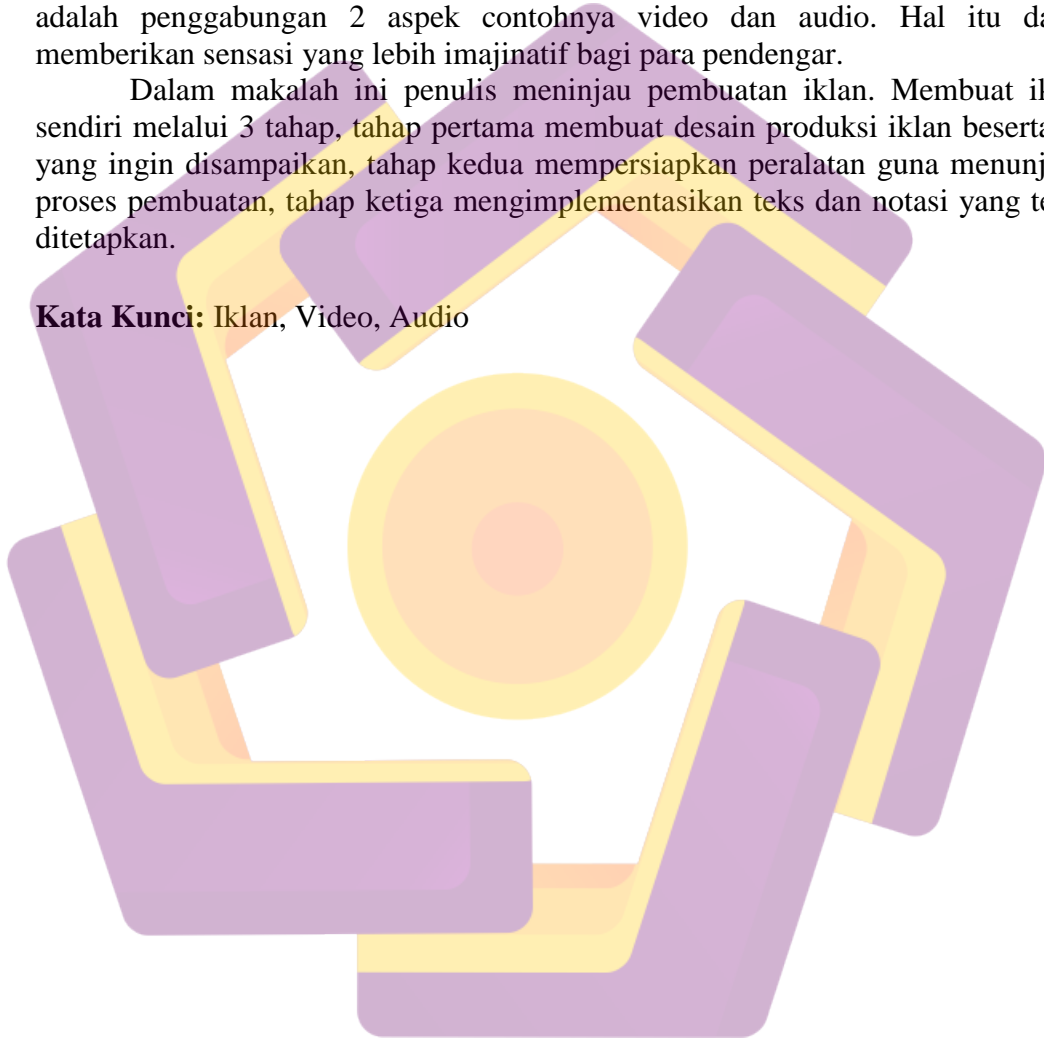
Intisari

Iklan adalah suatu pesan tentang barang/jasa (produk) yang dibuat oleh produser/pemrakasa yang disampaikan lewat media (cetak, audio, elektronik) yang di tujukan kepada masyarakat. Tujuan iklan adalah agar masyarakat tertarik untuk membeli atau menggunakan barang atau jasa tersebut.

Jenis iklan sekarang lebih jauh berkembang dibandingkan dengan awal masanya yang hanya terbatas oleh teks saja maupun audio saja. Salah satunya adalah penggabungan 2 aspek contohnya video dan audio. Hal itu dapat memberikan sensasi yang lebih imajinatif bagi para pendengar.

Dalam makalah ini penulis meninjau pembuatan iklan. Membuat iklan sendiri melalui 3 tahap, tahap pertama membuat desain produksi iklan beserta isi yang ingin disampaikan, tahap kedua mempersiapkan peralatan guna menunjang proses pembuatan, tahap ketiga mengimplementasikan teks dan notasi yang telah ditetapkan.

Kata Kunci: Iklan, Video, Audio



Abstract

The advertisement is a message about the goods / services (products) made by producer / pemrakasa conveyed through media (print, audio, electronic) addressed to the public. Advertising goal is that people are interested in buying or using goods or services.

This type of advertising is now further developed compared with the beginning of his day which is only limited by text-only or audio-only. One is the incorporation of two aspects of video and audio examples. It can provide more imaginative sensation for the listener.

In this paper the authors review the ad creation. Create your own ads through three stages, the first stage create advertising production design along with the contents to be conveyed, the second stage of preparing the equipment to support the manufacturing process, implementing the third phase of texts and notations that have been set.

Keywords: *Advertisement, Video, Audio*

