

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA WATERPARK
GALUH TIRTONIRMOLO**

SKRIPSI



disusun oleh

Ika Muwarna Sari

13.12.7176

**POGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA WATERPARK
GALUH TIRTONIRMOLO**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Ika Muwarna Sari

13.12.7176

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA WATERPARK
GALUH TIRTONIRMOLO**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ika Muwarna Sari

13.12.7176

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 29 April 2016

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, S.Kom.M.Kom

NIK.190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA WATERPARK GALUH TIRTONIRMOLO

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ika Muwarna Sari

13.12.7176

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 02 Juni 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Erni Seniwati, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302231

Ferry Wahyu Wibowo, S.Si., M.Cs
NIK. 190302235

Ema Utami, Prof. Dr., S.Si, M.Kom.
NIK.190302037



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 09 Juni 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

HALAMAN 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 orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah dituliskan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 10 Juni 2017



Ika Muwarna Sari
NIM. 13.12.7176

MOTTO

“musuh yang paling berbahaya diatas dunia ini adalah penakut dan bimbang,. Teman yang paling setia adalah keberanian yang teguh.”

-Andrew Jackson-

“sesuatu yang belum dikerjakan, selalu tampak mustahil. Kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik.”

-Evelyn Underhill-

“cara untuk menjadi di depan adalah memulai sekarang. Jika memulai sekarang, tahun depan anda akan tahu banyak hal yang sekarang tidak diketahui dan anda tidak akan mengetahui masa depan jika anda menunggu-nunggu.”

-William Feather-

“I don't stop when I'm tired. I'm only stop when I'm done.”

-Marilyn Monroe-

“you're future is created by what you do today, not tomorrow.”

“syukurilah kesulitan, karena terkadang kesulitan mengantar kita pada hasil yang lebih baik dari apa yang kita bayangkan.”

PERSEMBAHAN

Dengan segala puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa dan atas dukungan dan do'aakhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan lancar.

Kupersembahkan karya ini untuk:

Orang tua tercinta, Bapak Muhilal dan Ibu Suwasti serta keluarga besar yang tak bisa saya sebutkan satu per satu yang telah mendukung, memotivasi, dan senantiasa mendoakan keberhasilan belajarku

Teman seperjuanganku Niken Septia Wijayanti, Salats Chandra Syabaningtyas, Hersandi Agung Setyawati, Azhar Rofik Masruri, Azzam Fathoni.

Kupersembahkan karya ini untuk almamaterku, Universitas Amikom Yogyakarta

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan berkat dan karunia-Nya sehingga tersusunlah skripsi ini yang berjudul **“Perancangan dan Pembuatan Iklan Pada Waterpark Galuh Tirtonirmolo”** dapat selesai dengan baik, lancar, dan tepat waktu. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer, Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta. Skripsi ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto M.M, selaku ketua STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Krisnawati, S.Si., M.T. selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Hanif Al fatta, S.Kom.M.Komselaku Dosen Pembimbing.
4. Segenap Bapak dan Ibu Dosen STMIK Amikom Yogyakarta yang telah membimbing serta memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis.
5. Para dosen STMIK Amikom Yogyakarta yang telah mendidik dan membimbing dalam proses perkuliahan.
6. Keluarga tercinta, Bapak Muhilal dan Ibu SuwastisertaadikDian Nugrohoyang senantiasa memberi kasih dan semangat demi keberhasilan pendidikanku.
7. Manajemen Hotel Galuh dan Waterpark Galuh Tirtonirmolo Prambanan yang telah memberikan izin penelitian.

8. Niken Septia Wijayanti, Salats Chandra Syabaningtyas, Hersandi Agung Setyawan, Azhar Rofik Masruri, Azzam Fathoni, Satria Buana, Ridho Riski Nurseha teman seperjuanganku dan turut serta membantu menyelesaikan cobaan ini.
9. Rekan-rekan kelas 13 Sistem Informasi 01 yang telah membantu dan memberikan dukungan kepada penulis.
10. Semua pihak yang telah memberikan bimbingan, dukungan, dan perhatian serta do'a yang tidak dapat disebutkan satu persatu hingga terselesaikannya skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa karya ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak untuk perbaikan. Semoga karya ini bermanfaat bagi dunia pendidikan.

Penulis,

(Ika Muwarna Sari)

DAFTAR ISI

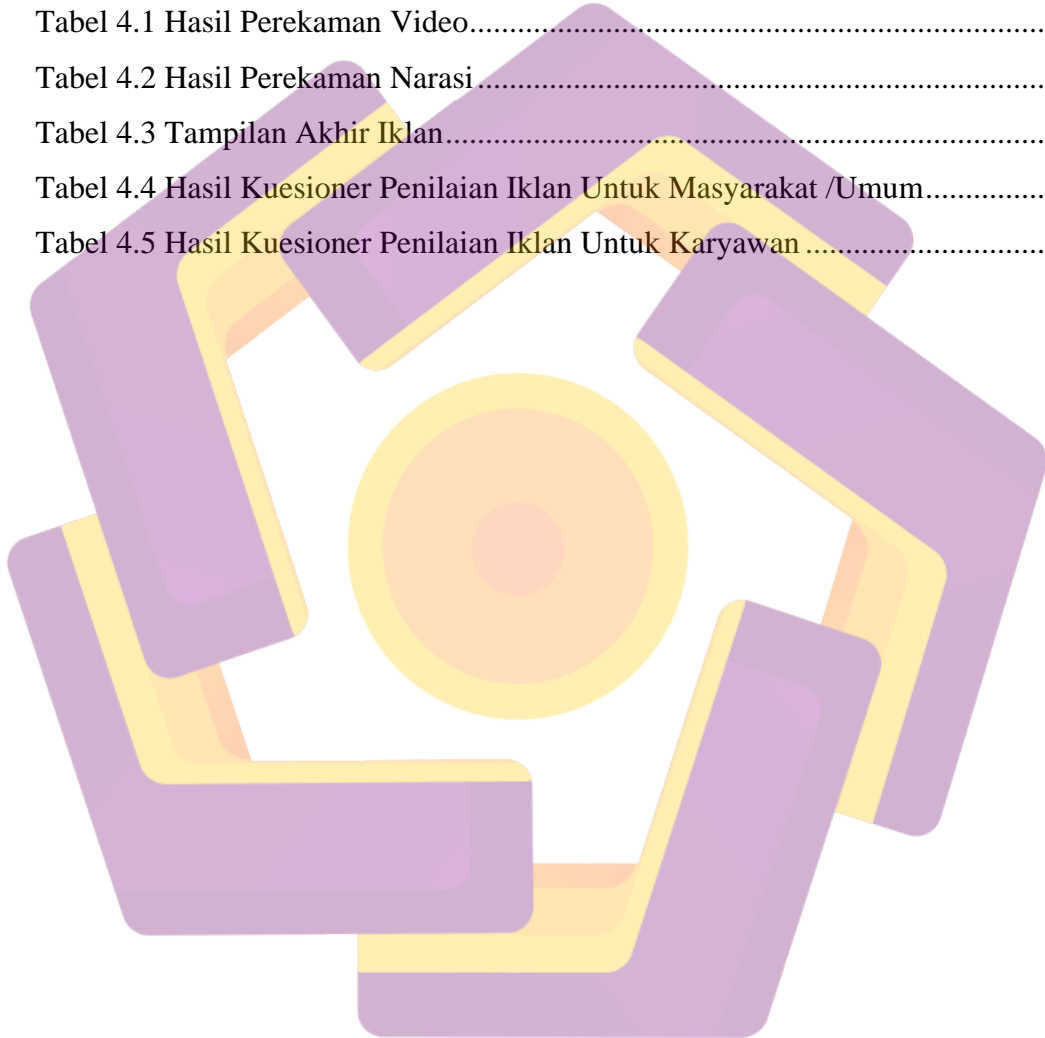
JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	2
1.3 BATASAN MASALAH	2
1.4 TUJUAN PENELITIAN	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN	3
1.5.1 Peneliti	3
1.5.2 Institusi Terkait	4
1.5.3 Pihak Lain	4
1.6 METODE PENELITIAN	4
1.6.1 Pengumpulan Data	4
1.6.2 Perencanaan	5
1.6.3 Produksi	5
1.6.4 Evaluasi	5
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	5

BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 TINJAUAN PUSTAKA	8
2.2 KONSEP DASAR IKLAN	9
2.2.1 Pengertian Iklan	9
2.2.2 Jenis Jenis iklan.....	9
2.2.3 Sejarah Periklanan Televisi.....	11
2.2.4 Fungsi dan Tujuan Iklan.....	12
2.2.5 Kelebihan dan Kelemahan Iklan Televisi	14
2.3 STRATEGI PERANCANGAN IKLAN DI TELEVISI.....	14
2.3.1 Tahap Pra Produksi	14
2.3.2 Tahap Produksi	15
2.3.3 Tahap Pasca Produksi	16
2.4 TEKNIK PENGAMBILAN GAMBAR.....	16
2.4.1 Pengambilan Gambar (<i>Camera Angel</i>)	16
2.4.2 Bidikan Kamera	21
2.4.3 Gerakan Pada Kamera.....	26
2.5 TESTING.....	27
2.6 FORMAT FILE VIDEO.....	28
2.7 PERANGKAT LUNAK YANG DIGUNAKAN	30
2.7.1 Adobe Premiere Pro CS6	30
2.7.2 Adobe After Effect CS6.....	30
2.8 DEFINISI MOTION TRACKING	31
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	33
3.1 TINJAUAN UMUM PERUSAHAAN	33
3.1.1 Profil Waterpark Galuh Tirtonirmolo	33
3.1.2 Visi dan Misi Waterpark Galuh Tirtonirmolo.....	34
3.1.3 Logo Waterpark Galuh Tirtonirmolo	35
3.2 ANALISIS	35
3.2.1 Identifikasi Masalah.....	35
3.2.2 Analisis SWOT	35
3.2.2.1 Kekuatan (<i>Strenght</i>)	36

3.2.2.2 Kelemahan (<i>Weakness</i>)	36
3.2.2.3 Peluang (<i>Opportunity</i>).....	37
3.2.2.4 Ancaman (<i>Threat</i>)	37
3.2.3 Analisis Kebutuhan	40
3.2.3.1 Analisis Kebutuhan Informasi	40
3.2.3.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	40
3.2.3.3 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	41
3.2.3.4 Analisis Kebutuhan Brainware	41
3.3 PERANCANGAN VIDEO IKLAN.....	42
3.3.1 Ide Cerita.....	42
3.3.2 Rancangan Konsep Video	43
3.3.3 Rancangan <i>Storyboard</i> Video Iklan.....	43
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	47
4.1 IMPLEMENTASI.....	47
4.2 PRODUKSI IKLAN	47
4.2.1 Pengambilan Gambar dan Video	51
4.2.2 Proses <i>Capturing Video</i>	59
4.2.3 Perekaman Narasi.....	60
4.2.4 Pembuatan <i>Motion Tracking</i>	63
4.3 PASCA PRODUKSI.....	64
4.3.1 <i>Compositing</i>	64
4.3.2 <i>Rendering</i>	67
4.4 TAMPILAN AKHIR IKLAN.....	68
4.5 HASIL PENGUJIAN DAN PEMBAHASAN IKLAN.....	73
BAB V PENUTUP.....	77
5.1 Kesimpulan	77
5.2 Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Analisis SWOT</i>	38
Tabel 3.2 <i>Storyboard</i>	43
Tabel 4.1 Hasil Perekaman Video.....	59
Tabel 4.2 Hasil Perekaman Narasi.....	60
Tabel 4.3 Tampilan Akhir Iklan.....	69
Tabel 4.4 Hasil Kuesioner Penilaian Iklan Untuk Masyarakat /Umum.....	74
Tabel 4.5 Hasil Kuesioner Penilaian Iklan Untuk Karyawan	75



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Bird eye view</i>	17
Gambar 2.2 <i>High angle</i>	17
Gambar 2.3 <i>Low angle shoot</i>	18
Gambar 2.4 <i>Eye level</i>	18
Gambar 2.5 <i>Frog level</i>	19
Gambar 2.6 <i>Slanted</i>	19
Gambar 2.7 <i>Over Shoulder</i>	20
Gambar 2.8 <i>Extreem Close-up</i>	21
Gambar 2.9 <i>Big Close-up</i>	21
Gambar 2.10 <i>Close-up</i>	22
Gambar 2.11 <i>MediumClose-up</i>	22
Gambar 2.12 <i>Mid Shoot</i>	23
Gambar 2.13 <i>Knee Shoot</i>	23
Gambar 2.14 <i>Full Shoot</i>	24
Gambar 2.15 <i>Long Shoot</i>	24
Gambar 2.16 <i>Extreme Long Shoot</i>	25
Gambar 2.17 <i>One Shoot</i>	25
Gambar 2.18 <i>Two Shoot</i>	26
Gambar 2.19 <i>Group Shoot</i>	26
Gambar 3.1 Logo Waterpark Galuh Tirtonirmolo	35
Gambar 4.1 Alur Proses Produksi	47
Gambar 4.2 Kamera <i>Canon EOS Kiss</i>	48
Gambar 4.3 <i>Tripod</i>	49
Gambar 4.4 <i>Memory Card Sandisk Ultra</i>	49
Gambar 4.5 <i>Lensa Canon</i>	50
Gambar 4.6 Hasil Pengambilan Gambar (<i>Shooting</i>)	50
Gambar 4.7 <i>Scene 1</i>	51

Gambar 4.8 <i>Scene 2</i>	52
Gambar 4.9 <i>Scene 3</i>	52
Gambar 4.10 <i>Scene 4</i>	53
Gambar 4.11 <i>Scene 5</i>	53
Gambar 4.12 <i>Scene 6</i>	54
Gambar 4.13 <i>Scene 7</i>	54
Gambar 4.14 <i>Scene 8</i>	55
Gambar 4.15 <i>Scene 9</i>	55
Gambar 4.16 <i>Scene 10</i>	56
Gambar 4.17 <i>Scene 11</i>	56
Gambar 4.18 <i>Scene 12</i>	57
Gambar 4.19 <i>Scene 13</i>	57
Gambar 4.20 <i>Scene 14</i>	58
Gambar 4.21 <i>Scene 15</i>	58
Gambar 4.22 Edit Klip Audio ke Adobe Audition CS6	61
Gambar 4.23 <i>Noise</i>	62
Gambar 4.24 <i>Noise Reduction</i>	62
Gambar 4.25 Pembuatan <i>Motion Tracking</i>	63
Gambar 4.26 Tampilan Awal Adobe Premiere Pro CS6	65
Gambar 4.27 Membuat Halaman Kerja	65
Gambar 4.28 <i>Import Video</i>	66
Gambar 4.29 Menata Video	66
Gambar 4.30 <i>Settingan Rendering Video</i>	67
Gambar 4.31 <i>Rendering Video</i>	68
Gambar 4.32 Hasil Akhir Video	68

INTISARI

Tirtonirmolo Waterpark yang berlokasi di Daerah Prambanan ini merupakan salah satu tempat wisata air di Kabupaten Klaten dengan menghadirkan berbagai macam wahana air sebagai adrenalin dan dapat digunakan oleh berbagai kalangan. Skema yang diambil adalah mermbuat dan merancang iklan komersil yang baik dan mudah diterima sesuai dengan tujuan dari penonton dan pasar Tirtonirmolo Waterpark.

Seiring berkembangnya sumber daya dan teknologi, memunculkan pesaing-pesaing baru di Kabupaten Klaten, secara tidak langsung dapat mempengaruhi tingkat pengunjung di Tirtonirmolo Waterpark Prambanan. Sehingga diperlukan upaya untuk dapat meningkatkan kembali kunjungan pariwisata di Tirtonirmolo Waterpark Prambanan, meskipun berbagai upaya telah dilakukan.

Skema ini menggunakan metode analisis SWOT untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan pangsa pasar dan karakteristik pasar. Selain itu, mencoba untuk meraih pangsa pasar yang dimiliki oleh pesaing lain dengan segmentasi mahasiswa dan sekolah seperti PAUD/TK SD-SMA/SMK baik di Kabupaten Klaten maupun luar Kabupaten Klaten dalam bentuk ekstrakurikuler ataupun privat. Sehingga melalui skema ini diharapkan dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan kunjungan para wisatawan.

Kata Kunci: Iklan, Kolam Renang, Galuh Tirtonirmolo

ABSTRACT

Tirtonirmolo Waterpark is located in Prambanan Region is one of the sights of water in Klaten district by presenting a wide variety of water rides as adrenalin and can be used by various parties. The scheme taken is to make and design advertising commercials nice and easy received consistent with the objectives of from the audience Tirtonirmolo Waterpark market.

As the development of resources and technology, bringing new competitors in Klaten regency, indirectly can affect the visitors in tirtonirmolo waterpark prambanan. Leading to the need for many efforts to improve backvisits tourism in tirtonirmolo waterpark prambanan, although various efforts have been made.

This scheme using SWOT analysis method to get results that correspond to the market share and market characteristics. In addition, try to grab the market share held by other competitors by segmenting the students and the school as early childhood / kindergarten, primary to senior high school and vocational in both Klaten district and outside the district of Klaten in the form of extracurricular or private. So through this scheme is expected to be an alternative to improve the visit of tourists.

Keywords: Advertising, Waterpark, Galuh Tirtonirmolo