

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TV PADA STUDIO FOTO  
GURITA MULTIMEDIA YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Wahyu Setya Pambudi**

**13.12.7504**

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TV PADA STUDIO FOTO  
GURITA MULTIMEDIA YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Wahyu Setya Pambudi**

**13.12.7504**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TV PADA STUDIO FOTO  
GURITA MULTIMEDIA YOGYAKARTA**

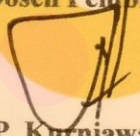
yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Wahyu Setya Pambudi**

**13.12.7504**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 23 November 2016

Dosen Pembimbing,

  
**Mei P. Kurniawan, M.Kom**  
**NIK. 190302187**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TV PADA STUDIO FOTO GURITA MULTIMEDIA YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Wahyu Setya Pambudi**

**13.12.7504**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 22 November 2017

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tonny Hidayat, M.Kom**

**NIK. 190302182**

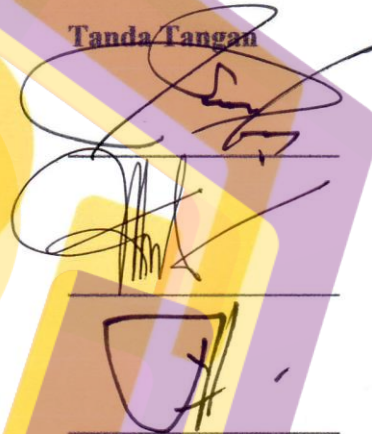
**Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.**

**NIK. 190302105**

**Mei P. Kurniawan, M.Kom**

**NIK. 190302187**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 29 November 2017

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Krisnayati, 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, 30 November 2017



Wahyu Setya Pambudi

NIM. 13.12.7504

## MOTTO

" Jangan mengulangi kesalahan yang sama, masih banyak kesalahan - kesalahan lain yang harus dicoba "



## PERSEMBAHAN

Puji Syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan ridho-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, tak lupa penulis mengucapkan terima kasih dan hasil ini penulis persembahkan teruntuk:

1. Kepada kedua orang tua saya bapak Drs Sunasib dan Ibu Budiartini yang telah memberikan motivasi dan dorongan moral maupun materi. Serta doa mereka yang *senantiasa* mengiringi saya, sehingga saya bisa sampai sejauh ini.
2. Dosen Pembimbing Mei P. Kurniawan, M.Kom yang telah membimbing saya sehingga skripsi ini sesuai dengan apa yang diharapkan.
3. Teman teman Kost Sany, Ade Nugraha, Dhany, Acun, dan Mas Yanto sekeluarga yang selalu mau direpotkan.
4. Keluarga besar Gurita Multimedia Yogyakarta yang memberikan ilmu dan kesempatan mengembangkan diri di dunia multimedia.
5. Rekan rekan 13S1SI06 , dan group *whatshapp* Pengajian Bapak Bapak, Lanang, Fadil, Anjar, Bani, Kusworo yang menemani semasa kuliah, semoga kesuksesan bersama kita.
6. Tak lupa terimakasih kepada Harti Indah Lestari yang selalu memberikan waktu dan dukungan secara penuh untuk menyelesaikan skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat selesai tanpa ada hambatan yang berarti.

Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan program Strata-1 Jurusan Sistem Informasi, Universitas Amikom Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar sarjana komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka saya juga menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini. Khususnya kepada:

1. Prof. M. Suyanto, selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Krisnawati. S.Si, M.T selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Mei P Kurniawan, M.Kom selaku Dosen Pembimbing skripsi.
4. Tonny Hidayat, M.Kom, Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng, selaku dosen penguji.
5. Seluruh dosen Universitas Amikom Yogyakarta.
6. Gurita Multimedia Yogyakarta.



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
INTISARI .....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	2
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.5.1 Manfaat Bagi Penulis .....	3
1.5.2 Manfaat Bagi Perusahaan .....	3
1.5.3 Manfaat Bagi Konsumen .....	3
1.6 Metode Penelitian .....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.6.2 Metode Perencanaan .....	4
1.6.3 Metode Analisis .....	4
1.6.4 Implementasi Rencana .....	5
1.6.4 Metode Testing .....	5

1.7	Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>		<b>7</b>
2.1	Tinjauan Pustaka .....	7
2.2	Multimedia.....	9
2.2.1	Pengertian Multimedia.....	9
2.2.2	Elemen Multimedia.....	9
2.3	Jenis - Jenis Multimedia.....	10
2.4	Iklan .....	11
2.4.1	Pengertian Iklan .....	11
2.4.2	Jenis - jenis Iklan .....	12
2.4.3	Sejarah Periklanan Televisi.....	13
2.4.4	Tujuan Periklanan Televisi .....	13
2.4.5	Kekuatan dan Kelemahan Iklan Televisi .....	15
2.5	Definisi Motion Graphic .....	17
2.6	Definisi Shot .....	17
2.6.1	Teknik Teknik Shot.....	18
2.8	Memproduksi Iklan Televisi.....	19
2.9	Testing.....	20
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>21</b>
3.1	Tinjauan Umum .....	21
3.1.1	Profil Perusahaan GURITA MULTIMEDIA .....	21
3.1.2	Visi dan Misi GURITA MULTIMEDIA .....	22
3.1.3	Sejarah GURITA MULTIMEDIA.....	22
3.1.4	Struktur Organisasi GURITA MULTIMEDIA .....	22
3.1.5	Logo GURITA MULTIMEDIA .....	23
3.2	Analisis .....	23
3.2.1	Definisi Analisis Sistem.....	23
3.2.2	Analisis SWOT .....	24
3.2.2.1	Kekuatan ( <i>Strength</i> ).....	24
3.2.2.2	Kelemahan ( <i>Weakness</i> ).....	25

3.2.2.3	Peluang ( <i>Opportunity</i> ) .....	25
3.2.2.4	Ancaman ( <i>Threat</i> ) .....	25
3.2.3	Analisis Kebutuhan Non Fungsional Iklan .....	26
3.2.3.1	Hardware (Perangkat Keras) .....	26
3.2.3.2	Software (Perangkat Lunak) .....	26
3.2.3.3	Brainware (Sumber Daya Manusia).....	27
3.2.4	Study Kelayakan Sistem .....	28
3.2.4.1	Kelayakan Teknis.....	28
3.2.4.2	Kelayakan Operasi/Organisasi.....	29
3.2.4.3	Kelayakan Hukum.....	29
3.3	Tahap Produksi .....	29
3.3.1	Ide Iklan Televisi .....	29
3.3.2	Tema Iklan .....	29
3.3.3	Rancangan Naskah Iklan.....	30
3.3.4	Rancangan <i>Storyboard</i> .....	32
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....		35
4.1	Implementasi.....	35
4.1.1	Pengambilan gambar.....	36
4.1.2	Rekaman Narasi dan <i>Editing Backsound</i> .....	37
4.1.3	Editing Video .....	40
4.1.4	<i>Rendering</i> .....	47
4.2	Testing.....	49
4.3	Pembahasan.....	52
BAB V PENUTUP .....		53
5.1	Kesimpulan .....	53
5.2	Saran .....	54
DAFTAR PUSTAKA .....		55
LAMPIRAN .....		1

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Tinjauan Pustaka.....	8
Tabel 3. 1 <i>Storyboard</i> .....	32
Tabel 4. 1 Penyelarasan Storyboard.....	49
Tabel 4. 2 <i>Testing</i> .....	51



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Defenisi Multimedia .....	11
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi Gurita Multimedia Yogyakarta .....	23
Gambar 3. 2 Logo Studio Gurita Multimedia Yogyakarta .....	23
Gambar 4. 1 Bagan Pengembangan Video Iklan .....	35
Gambar 4. 2 Hasil Rekaman Mentah .....	38
Gambar 4. 3 Capture Noise Print .....	38
Gambar 4. 4 Efek <i>noise reduction</i> .....	39
Gambar 4. 5 Proses <i>noise reduction</i> .....	39
Gambar 4. 6 Hasil Akhir Rekaman .....	40
Gambar 4. 7 Membuat <i>composition</i> baru .....	41
Gambar 4. 8 <i>Import</i> File .....	41
Gambar 4. 9 Memberikan <i>Text</i> .....	42
Gambar 4. 10 Memberikan <i>effect typewriter</i> .....	43
Gambar 4. 11 Menggabungkan <i>Text</i> dengan <i>Video</i> .....	43
Gambar 4. 12 <i>Effect Croma Keying</i> .....	44
Gambar 4. 13 Teknik <i>croma keying</i> .....	44
Gambar 4. 14 <i>Effect croma keying green screen</i> .....	45
Gambar 4. 15 Membuat <i>Project Premiere</i> Baru .....	45
Gambar 4. 16 Mengimport <i>File</i> ke <i>Premiere</i> .....	46
Gambar 4. 17 Hasil Akhir <i>Adobe Premiere</i> .....	46
Gambar 4. 18 <i>Export File</i> .....	47
Gambar 4. 19 Pengaturan <i>Output</i> .....	48
Gambar 4. 20 Pengaturan <i>Nama dan Lokasi Penyimpanan Akhir Video</i> .....	48
Gambar 4. 21 Proses <i>Rendering</i> .....	49

## INTISARI

Studio Foto Gurita Multimedia Yogyakarta, sebuah usaha yang bergerak di bidang jasa foto dan video di Yogyakarta. Di kota Yogyakarta banyak sekali dijumpai jasa foto dan video, membuat persaingan menjadi ketat.

Oleh Karena itu, penulis mencoba mencoba membuat media promosi Studio foto Gurita Multimedia Yogyakarta agar lebih dikenal secara luas. Yaitu dengan merancang dan membuat iklan pada Televisi.

Dengan menggunakan media iklan pada televisi diharapkan akan lebih memperkenalkan studio foto Gurita Multimedia Yogyakarta kepada konsumen. Dengan iklan studio foto Gurita Multimedia Yogyakarta juga dapat meningkatkan minat untuk menggunakan jasa foto dan video Gurita Multimedia.

**Kata Kunci:** Multimedia, Media Promosi, Video, Iklan, Media Pemasaran

## **ABSTRACT**

*Studio Photos Gurita Multimedia Yogyakarta, a business engaged in photo and video services in Yogyakarta. In the city of Yogyakarta there are so many photo and video services, so the competition becomes tight.*

*Therefore, the author tries to make media promotion Studio Gurita Multimedia photo to be more widely known. That is by placing and creating ads on Television.*

*By using media advertising on television is expected to introduce more photo studio Gurita Multimedia Yogyakarta to consumers. With advertising photo studio Gurita Multimedia Yogyakarta can also increase interest to use photo and video service of Gurita Multimedia.*

**Keyword:** *Multimedia, Media Promotion, Video, Advertising, Marketing Media, Promotion, Video, Advertising, Marketing*

