

**ANALISIS DAN PEMBUATAN IKLAN PADA  
RAMINTEN CABARET SHOW  
YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Nova Andriyanto**

**10.11.3850**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**ANALISIS DAN PEMBUATAN IKLAN PADA  
RAMINTEN CABARET SHOW  
YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Nova Andriyanto**

**10.11.3850**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PEMBUATAN IKLAN PADA  
RAMINTEN CABARET SHOW  
YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Nova Andriyanto**

**10.11.3850**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 9 Juni 2017

**Dosen Pembimbing,**

**Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng.**

**NIK. 190302063**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### ANALISIS DAN PEMBUATAN IKLAN PADA RAMINTEN CABARET SHOW YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Nova Andriyanto**

**10.11.3850**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 9 Juni 2017

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

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



**Windha Mega Pradnya D, M.Kom.**  
**NIK. 190302185**



**Joko Dwi Santoso, M.Kom.**  
**NIK. 190302181**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 20 Desember 2017

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 tanggung jawab pribadi.

Yogyakarta, 20 Desember 2017



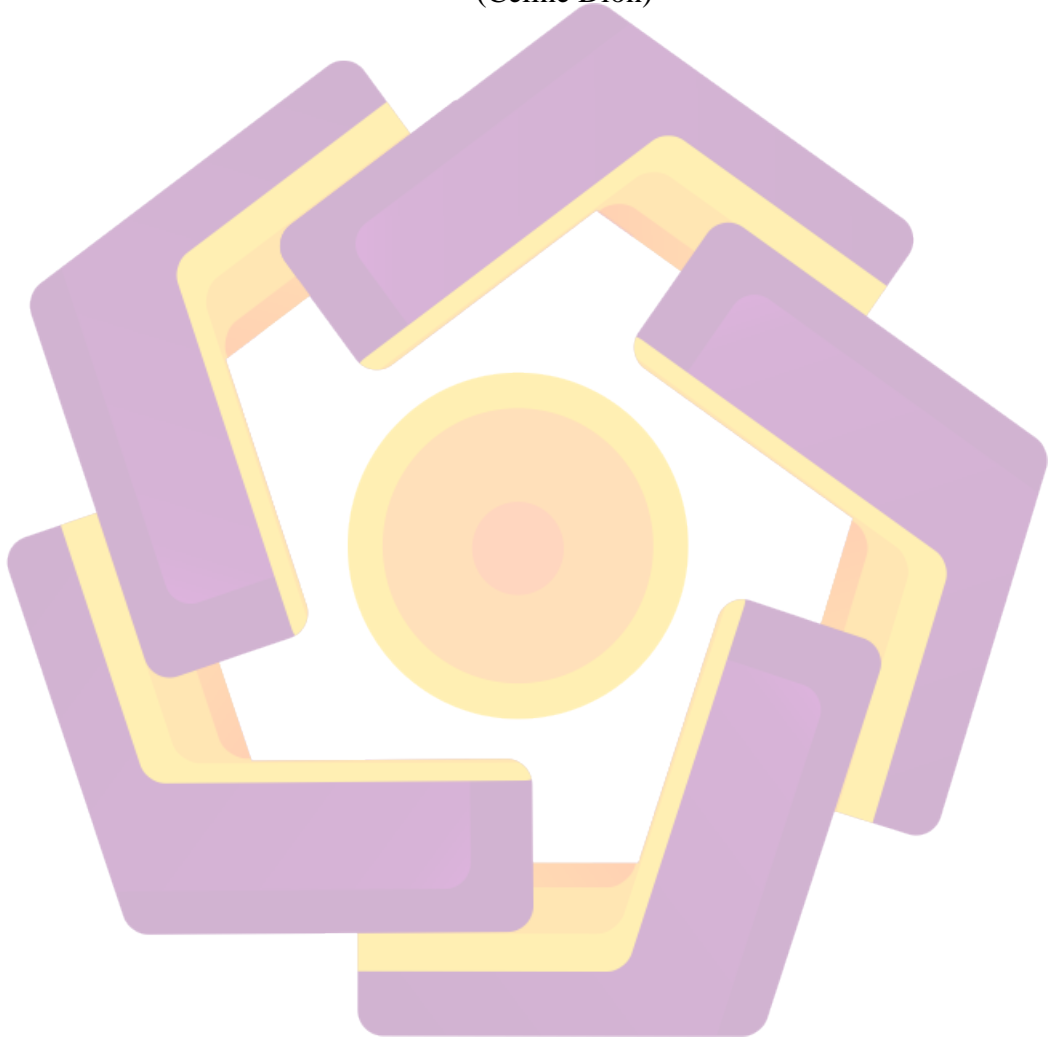
Nova Andriyanto

NIM : 10.11.3850

**MOTTO**

“The Best Is Yet To Come”

(Celine Dion)



## PERSEMBAHAN

Dengan rasa bersyukur dan terimakasih, saya persembahkan skripsi ini kepada :

1. Allah SWT Tuhan semesta alam, karena dengan kuasanya saya mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Kedua orang tua saya tercinta, ( Bapak Liki Klau dan Ibu Siti As'amah ) yang selalu memberikan dukungan dalam segala hal positif, mendoakan setiap waktu, tiada henti dan menjadi penyemangat, inspirasi nomor satu dan mereka adalah segalanya bagi saya.
3. Kakak saya Wiwit Amaliawati dan Budi Setiyoko, keponakan tercinta Ananda Dewi Syachrani dan seluruh anggota keluarga besar saya.
4. Teman dan sahabat yang sudah seperti keluarga sendiri selama di Jogja yang sudah sangat banyak membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini (Marko, Fransiska, Fadhlhan, Ismi, Miko, Indra, Valia, Izal, Gentha, Restu)
5. Seluruh anggota keluarga besar Raminten Cabaret Show tentunya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang sudah sangat banyak membantu dalam proses penelitian di lapangan dan terselesaikannya skripsi ini.
6. Bapak Suyanto sebagai ketua Universitas AMIKOM.
7. Dosen pembimbing saya yang tak pernah lelah dan terus berjuang dengan semangat terus membara, Ibu Armadyah Amborowati sekaligus menjadi inspirasi saya agar tidak pantang menyerah dan selalu sabar.
8. Seluruh teman seperjuangan angkatan 2010 yang selalu mengisi hari-hari saya di kampus tercinta.

## KATA PENGANTAR

Segala puja dan puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya dan tak lupa sholawat serta salam kepada junjungan saya Nabi Muhammad SAW. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Analisis dan Pembuatan Iklan pada Raminten Cabaret Show Yogyakarta”.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat utama untuk memperoleh gelar sarjana komputer pada Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Pembuatan skripsi ini tidak terlepas dari pihak yang telah banyak membantu, untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Armadyah Amborowati, M.Eng selaku dosen pembimbing yang telah banyak membantu dalam membimbing pembuatan skripsi ini.
3. Kedua orang tua, Bapak dan Ibu yang senantiasa mendoakan, memberikan semangat dan kasih sayang untuk memndukung tekad seorang anak untuk mencapai kesuksesan dunia dan akhirat.
4. Semua pihak yang telah membantu untuk kelancaran skripsi ini.



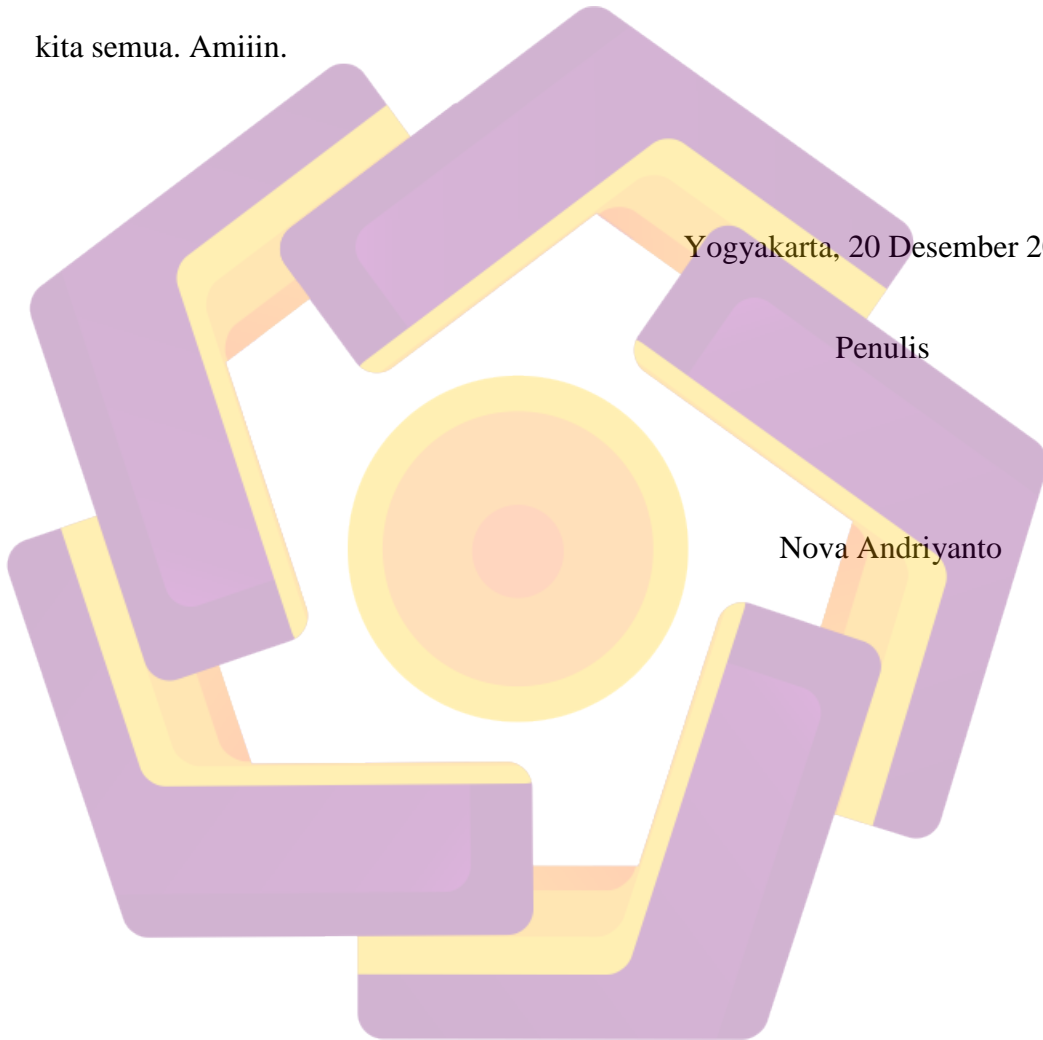
Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Maka saran dan kritik yang bersifat membangun sangatlah penulis harapkan demi memperbaiki kekurangan yang ada dalam skripsi ini.

Dan akhirnya penulis berharap semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua. Amiiin.

Yogyakarta, 20 Desember 2017

Penulis

Nova Andriyanto



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	I
PERSETUJUAN .....	II
PENGESAHAN .....	III
PERNYATAAN .....	IV
MOTTO .....	V
PERSEMBAHAN .....	VI
KATA PENGANTAR .....	VII
DAFTAR ISI .....	IX
DAFTAR TABEL .....	XIII
DAFTAR GAMBAR .....	XIV
INTISARI .....	XVII
ABSTRACT .....	XVIII
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	4
1.4 Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.5.1 Bagi Kabaret .....	4
1.5.2 Bagi Penulis .....	5
1.5.3 Bagi Masyarakat Umum .....	5
1.6 Metode Penelitian .....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	5
1.6.2 Metode Analisis .....	5

1.6.3	Perancangan .....	6
1.7	Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>		
2.1	Tinjauan Pustaka .....	8
2.1	Pengertian Multimedia .....	10
2.2.1	Elemen Multimedia .....	10
2.2.2	Jenis-Jenis Multimedia .....	11
2.2.3	Manfaat Multimedia .....	13
2.3	Definisi Iklan .....	13
2.3.1	Pengertian Iklan .....	13
2.3.2	Jenis-Jenis Iklan .....	13
2.3.3	Penetapan Tujuan Periklanan .....	15
2.3.4	Kekuatan dan Kelemahan Iklan Televisi .....	17
2.3.5	Manajemen Periklanan .....	17
2.4	Definisi Desain Grafis .....	18
2.4.1	Elemen-Elemen Desain Grafis .....	18
2.5	Siklus Hidup Pengembangan Multimedia .....	20
2.6	Memproduksi Iklan .....	21
2.6.1	Tahap Pra Produksi .....	22
2.6.2	Tahap Produksi .....	22
2.6.3	Tahap Pasca Produksi .....	23
2.7	Pengertian Media Informasi .....	24
2.8	Pengertian Kabaret .....	24
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM</b>		
3.1	Gambaran Umum .....	27
3.1.1	Raminten Cabaret Show .....	27
3.1.2	Struktur Organisasi Raminten Cabaret Show .....	29

3.1.3	Media Informasi Saat Ini Pada Raminten Cabaret Show .....	30
3.2	Analisis .....	30
3.2.1	Identifikasi Masalah .....	30
3.2.2	Metode Analisis SWOT .....	30
3.2.3	Analisis Kebutuhan .....	33
3.2.4	Analisis Kelayakan .....	38
3.3	Pra Produksi .....	39
3.3.1	Ide Cerita .....	39
3.3.2	Storyboard .....	39
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b>		
4.1	Implementasi .....	42
4.1.1	Pengambilan Video .....	43
4.1.2	Pembuatan Grafis .....	43
4.1.3	Pembuatan Sound .....	44
4.1.4	Compositing dan Editing .....	45
4.1.5	Rendering .....	51
<b>BAB V PENUTUP</b>		
5.1	Kesimpulan .....	52
5.2	Saran .....	53
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		54

## DAFTAR TABEL

Tabel 1	Tinjauan Pustaka .....	9
Tabel 2	Analisis SWOT .....	31

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Definisi Multimedia .....	12
Gambar 2	Siklus Hidup Pengembangan Multimedia .....	21
Gambar 3	Struktur Organisasi Raminten Cabaret Show .....	29
Gambar 4	Storyboard .....	40
Gambar 5	Storyboard .....	41
Gambar 6	Produksi dan Pasca Produksi .....	42
Gambar 7	File Hasil Pengambilan Video .....	43
Gambar 8	Penerapan Teknik Image Trace .....	44
Gambar 9	Pemotongan dan Penggabungan File Suara .....	44
Gambar 10	Penerapan Teknik Create Shapes From Vector Layer .....	45
Gambar 11	Penerapan Shatter Setting .....	46
Gambar 12	Penerapan Keyframe Pada Scale dan Opacity Setting .....	47
Gambar 13	Penerapan Time-Reverse Layer .....	47
Gambar 14	Penambahan Video Background dan Render Queue .....	48
Gambar 15	Penerapan Time-Stretch Layer .....	49
Gambar 16	Penerapan Frame Blending dan Motion Blur .....	49
Gambar 17	Penerapan Add Title .....	50
Gambar 18	New Title .....	50
Gambar 19	Penerapan Kryframe .....	51
Gambar 20	Rendering .....	51

## INTISARI

Iklan merupakan sebuah bentuk pesan tentang suatu produk atau jasa yang disampaikan lewat media dan ditujukan kepada masyarakat umum. Iklan juga bukan suatu hal asing dalam perekonomian di Indonesia. Bentuk iklan dapat berupa gambar, tulisan, video ataupun gabungan dari keseluruhan unsur tersebut. Iklan juga sering kali menggiring khalayak untuk percaya pada produk dalam waktu yang lebih singkat sedangkan pengaruhnya akan melekat lebih lama pada ingatan pemirsa, sehingga mendorong calon konsumen untuk mengkonsumsi maupun mempertahankan loyalitas konsumen.

Pada Raminten Cabaret Show, iklan ditujukan sebagai media informasi yang ditayangkan pada layar tv LED di gedung Hamzah Batik dan Raminten Resto Kotabaru Jogjakarta. Dimana pada area tersebut banyak pengunjung baik turis lokal dan turis internasional. Sehingga mereka dapat menyaksikan iklan tersebut sebagai informasi dan menarik minat para pengunjung untuk menyaksikan pertunjukan Raminten Cabaret.

Kesimpulan yang didapat adalah dalam pembuatan atau merancang sebuah aplikasi berbasis multimedia disarankan harus kreatif, sabar dan teliti. Dengan demikian bahwa multimedia mampu berperan di dunia teknologi informasi dengan memanfaatkan keahlian dalam menyampaikan informasi secara menarik.

**Kata Kunci :** media informasi, multimedia, iklan, raminten cabaret show

## ABSTRACT

Advertising is a message from a product or service which delivered through media and addressed to the general public. Advertising is also not a strange matter in the economy in Indonesia. The forms of advertising can be images, text, video or a combination from the whole elements. Advertising often leads the audience to believe in the product in a shorter time, while the effect will last longer on audience memory, thus encouraging potential customers to consume and maintain consumer loyalty.

In Raminten Cabaret Show, advertisement is intended as a media of information that aired on LED TV at Hamzah Batik building and Raminten Resto Kotabru Jogjakarta. Where in these area many visitors both local and international tourists. So that they can watch the advertisement as information and yes to attract them to come and watch the Raminten Cabaret Show.

The conclusion is in the making or designing a multimedia-based application are advised to be creative, patient, and through. Thus that multimedia can play a role in the world of Information Technology by utilizing expertise in conveying information in an interesting way.

**Keyword** : media of information, multimedia, advertising, advertisement, raminten cabaret show