

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN CHAMPION CAMPUS

YOGYAKARTA

SKRIPSI



disusun oleh :

Ferdian Yahya

11.12.5428

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

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN CHAMPION CAMPUS

YOGYAKARTA

SKRIPSI

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



disusun oleh :

Ferdian Yahya

11.12.5428

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN CHAMPION CAMPUS
YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ferdian Yahya

12.11.5428

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 8 Desember 2017

Dosen Pembimbing,



Mei P. Kurniawan, M.Kom.

NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN CHAMPION CAMPUS
YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ferdian Yahya

11.12.5428

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Desember 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

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

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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 Desember 2017



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, 27 Desember 2017



Ferdian Yahya
NIM.11.12.5428

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya serta Nabi Muhammad SAW yang menjadikan tauladan bagi seluruh umat manusia, Skripsi ini saya dedikasikan untuk :

1. Orang tuaku, Bapak Ismail dan Ibu Wirda Murni yang selalu mendukung dan selalu memberikan do'a serta restu sehingga aku dapat menyelesaikan skripsiku dengan lancar.
2. Adikku Ali dan Sita, serta kakakku Hendra yang menjadi sumber motivasiku untuk selalu bersemangat agar skripsi ini cepat selesai.
3. Nindy Puspita yang tidak pernah lelah untuk mengingatkanku agar segera menyelesaikan kuliahku.
4. Teman-teman di Champion Campus yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, terima kasih atas dukungan dan kerja samanya.
5. Ivan , Marshal, Albar yang senantiasa membantu memberikan masukan, saran, serta dorongan untuk skripsiku ini.
6. Keluarga Besar Jondrong Guwewek : Emon, Mul, Kukuk, Cingkring, Dobleh, Cahyo, Gufi, Njek, Ricky, Dullah, Kaisar, Nico, Olik, Yulia, Illine, Ella, Yana, Dita, Fanny, Rina, Syifa yang senantiasa menjadi keluarga keduaku.
7. Teman-teman seperjuangan S1-SI-02, pengalaman yang sangat berharga bisa berkenalan dengan kalian.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan yang baik serta menjadi motivasi bagi penulis.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata-1 Jurusan Sistem Informasi UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta guna memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi yang berjudul *“Perancangan dan Pembuatan Iklan Champion Campus Yogyakarta”* dengan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Mei P. Kurniawan, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak saran, bantuan, masukan, dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Stanley Onggowijaya selaku Pimpinan Champion Campus Yogyakarta.
5. Seluruh Staff Champion Campus Yogyakarta yang telah memberikan dukungan serta bantuan selama pembuatan skripsi ini.

6. Sahabat dan teman-teman kelas 11-SISI-02 yang telah berjuang bersama selama 6 semester.
7. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu oleh penulis.

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian ini.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca umumnya dan khususnya untuk pengembangan pada bidang multimedia.

Yogyakarta, 27 Desember 2017

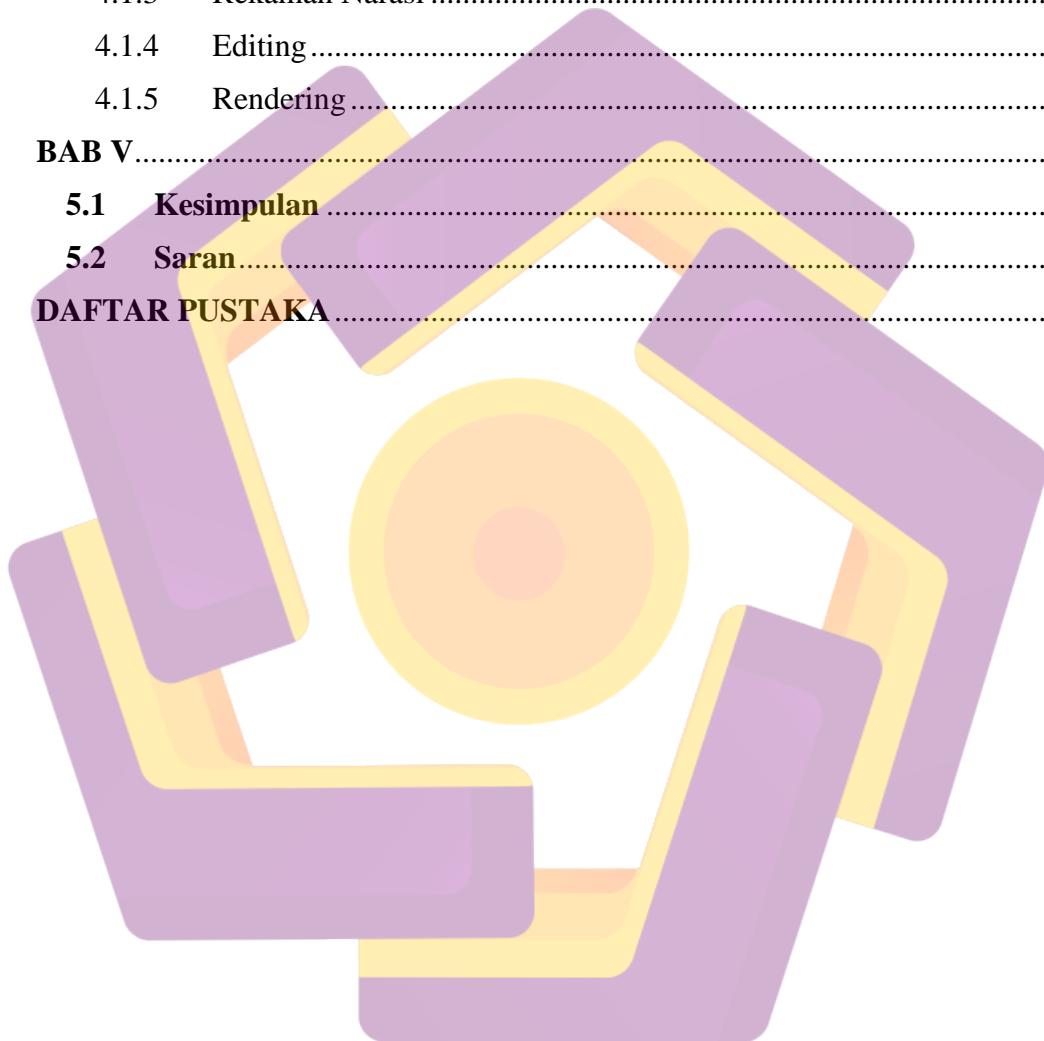
Penulis

DAFTAR ISI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN CHAMPION CAMPUS YOGYAKARTA	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xiii
ABSTRACT	xiv
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penulisan	3
1.5 Manfaat	4
1.5.1 Bagi Penulis	4
1.5.2 Bagi Champion Campus	4
1.5.3 Bagi Universitas Amikom	4
1.6 Metode Pengumpulan Data	5
BAB II	7
LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Multimedia	8
2.2.1 Definisi Multimedia	8
2.2.2 Elemen Multimedia.....	9
2.3 Konsep Motion Graphic	11

2.3.1	Pengertian Motion Graphic	11
2.3.2	Konsep Dasar Motion Graphic	11
2.4	Konsep Dasar Iklan	14
2.4.1	Pengertian Periklanan.....	14
2.4.2	Tujuan Periklanan	14
2.5	Pengertian Iklan Televisi	16
2.5.1	Langkah – Langkah dalam Strategi Merancang Iklan Televisi	16
2.6	Tahapan Analisis	20
2.6.1	Analisis SWOT	20
2.7	Analisis Kebutuhan Sistem	23
BAB III	25
ANALISIS DAN PERANCANGAN	25
3.1	Tinjauan Umum.....	25
3.1.1	Champion Campus	25
3.1.2	Profil.....	26
3.2	Analisis SWOT	28
3.2.1	Strength (Kekuatan)	28
3.2.2	Weakness (Kelemahan).....	28
3.2.3	Opportunity (Peluang).....	28
3.2.4	Threat (Ancaman)	29
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem	29
3.3.1	Definisi Analisis Sistem.....	29
3.3.2	Analisis Kebutuhan Informasi	30
3.3.3	Kebutuhan Perangkat Lunak	30
3.3.4	Kebutuhan Perangkat Keras	31
3.3.5	Kebutuhan Brainware.....	31
3.4	Percancangan Iklan.....	32
3.4.1	Rancangan Konsep Iklan	32
3.4.2	Rancangan Naskah Iklan.....	32
3.4.3	Rancangan Story Board.....	35
3.5	Media Penyampaian Iklan	37
3.5.1	Jangkauan Media.....	37

BAB IV	38
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	38
4.1 Produksi	38
4.1.1 Pembuatan Desain Grafis	39
4.1.2 Animating dan Compositing	45
4.1.3 Rekaman Narasi	49
4.1.4 Editing	50
4.1.5 Rendering	52
BAB V	56
5.1 Kesimpulan	56
5.2 Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	57



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Matriks SWOT.....	23
Tabel 3. 1 Storyboard.....	37



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Elemen Multimedia	9
Gambar 3. 1 Logo Champion Campus	26
Gambar 3. 2 Struktur Organisasi Champion Campus	27
Gambar 4. 1 Bagan Produksi Iklan Champion Campus	38
Gambar 4. 2 Tampilan <i>Pick Tool</i> pada Corel Draw	39
Gambar 4. 3 Tampilan <i>Pen Tool</i> pada Corel Draw	40
Gambar 4. 4 Tampilan hasil <i>drawing</i>	41
Gambar 4. 5 Pewarnaan <i>Baground</i>	42
Gambar 4. 6 Warna RGB	42
Gambar 4. 7 Proses <i>export</i> gambar	43
Gambar 4. 8 Penamaan <i>File</i>	44
Gambar 4. 9 Pembagian <i>Folder</i>	44
Gambar 4. 10 <i>Compostion Settings</i>	45
Gambar 4. 11 <i>Import</i> Gambar	46
Gambar 4. 12 Proses Penataan Gambar	46
Gambar 4. 13 Pembuatan <i>Keyframe</i>	47
Gambar 4. 14 <i>Easy Ease</i>	47
Gambar 4. 15 <i>Keyframe</i> Setelah Diberi <i>Easy Ease</i>	48
Gambar 4. 16 Mengatur Gerakan <i>Easy Ease</i>	48
Gambar 4. 17 Mengatur <i>Timing</i>	48
Gambar 4. 18 <i>Composition</i>	49
Gambar 4. 19 Hasil <i>Recording</i>	50
Gambar 4. 20 <i>Import</i> File <i>AE</i>	51
Gambar 4. 21 <i>Import Sound</i> ke <i>AE</i>	51
Gambar 4. 22 <i>Drag File</i> Ke <i>Timeline Sequence</i>	52
Gambar 4. 23 <i>Export Media</i>	53
Gambar 4. 24 <i>Export Settings</i>	54
Gambar 4. 25 H.264	54
Gambar 4. 26 Proses Render	55

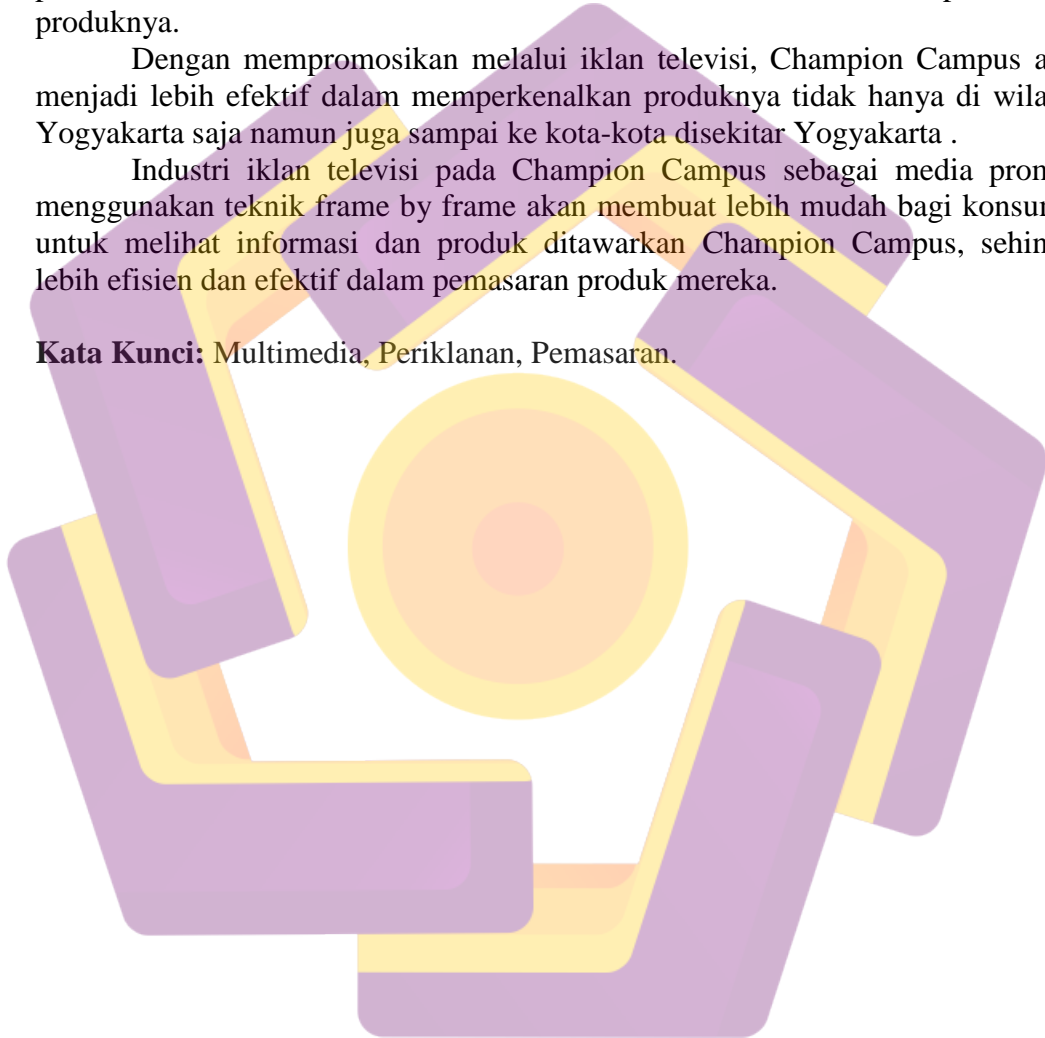
INTISARI

Saat ini perkembangan teknologi informasi semakin berkembang, terutama di bidang periklanan. Iklan menekankan pada inovasi-inovasi baru untuk membantu orang dalam mendapatkan informasi dengan cepat dan mudah. Sebuah perusahaan harus dapat membuat layanan informasi dan promosi untuk menarik konsumen. Champion Champus yang bergerak dalam bidang penyedia jasa percetakan, memiliki masalah dalam memberikan informasi dan mempromosikan produknya.

Dengan mempromosikan melalui iklan televisi, Champion Campus akan menjadi lebih efektif dalam memperkenalkan produknya tidak hanya di wilayah Yogyakarta saja namun juga sampai ke kota-kota disekitar Yogyakarta.

Industri iklan televisi pada Champion Campus sebagai media promosi menggunakan teknik frame by frame akan membuat lebih mudah bagi konsumen untuk melihat informasi dan produk ditawarkan Champion Campus, sehingga lebih efisien dan efektif dalam pemasaran produk mereka.

Kata Kunci: Multimedia, Periklanan, Pemasaran.



ABSTRACT

Currently the development of information technology is growing, especially in the field of advertising. Advertisements emphasize new innovations to help people find information quickly and easily. A company should be able to create information and promotional services to attract consumers. Champion Champus, which is engaged in printing service providers, has problems in providing information and promoting its products.

By promoting through television advertising, Champion Campus will be more effective in introducing its products not only in Yogyakarta area but also to cities around Yogyakarta.

The television advertising industry on Champion Campus as a media campaign using frame by frame techniques will make it easier for consumers to view the information and products offered by Champion Campus, making it more efficient and effective in marketing their products.

Keywords: *Multimedia, Advertising, Marketing.*

