

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TEMPAT WISATA
UNGGULAN UNTUK DINAS PARIWISATA DAN KEBUDAYAAN
BANGKA BELITUNG**

SKRIPSI



disusun oleh:

Muhammad Egar Prambudi

11.11.5388

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TEMPAT WISATA
UNGGULAN UNTUK DINAS PARIWISATA DAN KEBUDAYAAN
BANGKA BELITUNG**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Muhammad Egar Prambudi

11.11.5388

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TEMPAT WISATA
UNGGULAN UNTUK DINAS PARIWISATA DAN KEBUDAYAAN
BANGKA BELITUNG**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Egar Prambudi

11.11.5388

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 29 Oktober 2014

Dosen Pembimbing,


Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TEMPAT WISATA
UNGGULAN UNTUK DINAS PARIWISATA DAN KEBUDAYAAN
BANGKA BELITUNG

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Egar Prambudi

11.11.5388

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Agustus 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

Tanda Tangan



Handwritten signatures of the examiners: Agus Purwanto, Amir Fatah Sofyan, and Dhani Ariatmanto.

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 15 Desember 2017

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, 12 Februari 2017

METERAI
TEMPEL

02358AEF847024990

6000
ENAM RIBU RUPIAH

Muhammad Egar Prambudi

NIM. 11.11.5388

MOTTO

- Jenjang hari esok berbekal iman dan akhlak
- Selalu bersyukur dalam setiap waktu.
- "Life is a struggle, there is no life without a struggle."



PERSEMBAHAN

Puji syukur senantiasa terucap kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan nikmat yang luar biasa kepada setiap hamba-Nya. Shalawat serta salam selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW.

Skripsi ini saya persembahkan kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan. Skripsi ini di dedikasikan untuk :

1. Kedua Orang Tua, yang telah memberikan dukungan baik moril maupun material. Untuk doa bimbinganya selama ini.
2. Terima Kasih Yuliana Dewi Anggraini S.Farm telah menjadi penyemangat dalam hidup ini.
3. Terima Kasih buat anak ku Muhammad Irvan Novic, Muhammad Ibrahim Ramadhan yang selalu menyemangatin dan doa.
4. Teman-teman 11-S1TI-11, yang telah banyak memberikan kenangan di kelas. Terima kasih atas dukungan, kritik, dan sarannya semoga kita semuanya sukses dunia akhirat.
5. Seluruh teman teman dekatku dan terimakasih atas bantuan dan ilmunya Abdul Rachim S.Kom, Mario Fangohoi, Dwi Mukti, Septian Nurwijaya S.Kom, Risva Apipah NurpatwaS.E., Alvian Budi, Danu Rob S.Kom, Isep Santika , Ipank Sigit P S.Kom, dan semua anak kontrakan 134C dan lain-lain yang tidak bisa di sebutkan satu persatu.

Dan semua pihak atau instansi yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh

Alhamdulillah, Puji syukur kehadiran Allah *Subhanahu wa ta'ala* yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini yang diberi judul **”PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TEMPAT WISATA UNGGULAN UNTUK DINAS PARIWISATA DAN KEBUDAYAAN BANGKA BELITUNG.”**

Penyusunan laporan ini dimaksudkan sebagai syarat untuk memperoleh derajat Sarjana S1 pada Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer ”AMIKOM” Yogyakarta.

Proses penyusunan hingga selesainya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak secara langsung maupun tidak langsung telah memberikan motivasi kepada penulis. Maka dari itu, sebagai rasa hormat penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Orang tua dan keluarga besar atas doa dan dukungannya selama ini.
2. Bapak Prof. Dr. H. M. Suyanto, MM sebagai Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan S.T, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberika masukan, arahan, dan motivasi kepada penulis.

5. Segenap staff dan dosen STMIK Amikom Yogyakarta yang telah sharing dan memberikan ilmunya selama kuliah.
6. Semua pihak yang telah membantu kelancaran penyusunan skripsi yang tidak dapat penulis tulis satu per satu.

Penulis menyadari masih ada kekurangan dari penyusunan laporan skripsi ini. Kritik dan saran yang bersifat membangun selalu penulis harapkan demi kemajuan dan arah lebih baik di masa yang akan datang sehingga dapat bermanfaat bagi penulis serta pihak-pihak yang membutuhkan.

Akhirnya dengan doa kepada Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* semoga laporan skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Wassalamu 'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.

Yogyakarta, 10 Mei 2017

Penyusun

DAFTAR ISI

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.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2 Metode Analisis.....	4
1.6.3 Metode Perancangan iklan.....	5
1.6.4 Metode Tahap Evaluasi	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Konsep Dasar Iklan	8
2.2.1 Definisi Iklan.....	8

2.2.2	Komponen Iklan.....	8
2.2.3	Iklan Komersial dan Nonkomersial	9
2.3	Konsep Dasar Multimedia	9
2.4	Konsep Dasar Animasi.....	10
2.4.1	Pengertian Animasi.....	10
2.4.2	Jenis Animasi	10
2.4.3	Animasi Komputer.....	11
2.5	Analisis SWOT	12
2.6	Analisis Kebutuhan	14
2.6.1	Kebutuhan Fungsional	14
2.6.2	Kebutuhan Non fungsional.....	14
2.6.3	Tahapan Pembuatan Iklan	15
2.6.4	Pra Produksi.....	15
2.6.5	Produksi	16
2.6.6	Pasca Produksi.....	17
2.7	Teknik Pengambilan Gambar	18
2.7.1	Bidikan Kamera.....	20
2.7.2	Pergerakkan Kamera.....	27
2.8	Evaluasi	28
2.9	Teori Skala Likert.....	28
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		30
3.1	Tinjauan umum.....	30
3.1.1	Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Bangka Belitung	30
3.1.2	Visi dan Misi	31
3.1.3	Logo	32
3.1.4	Susunan Organisasi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Bangka Belitung
.....	33
3.2	Pengumpulan Data.....	33
3.2.1	Wawancara.....	34
3.2.2	Observasi	34

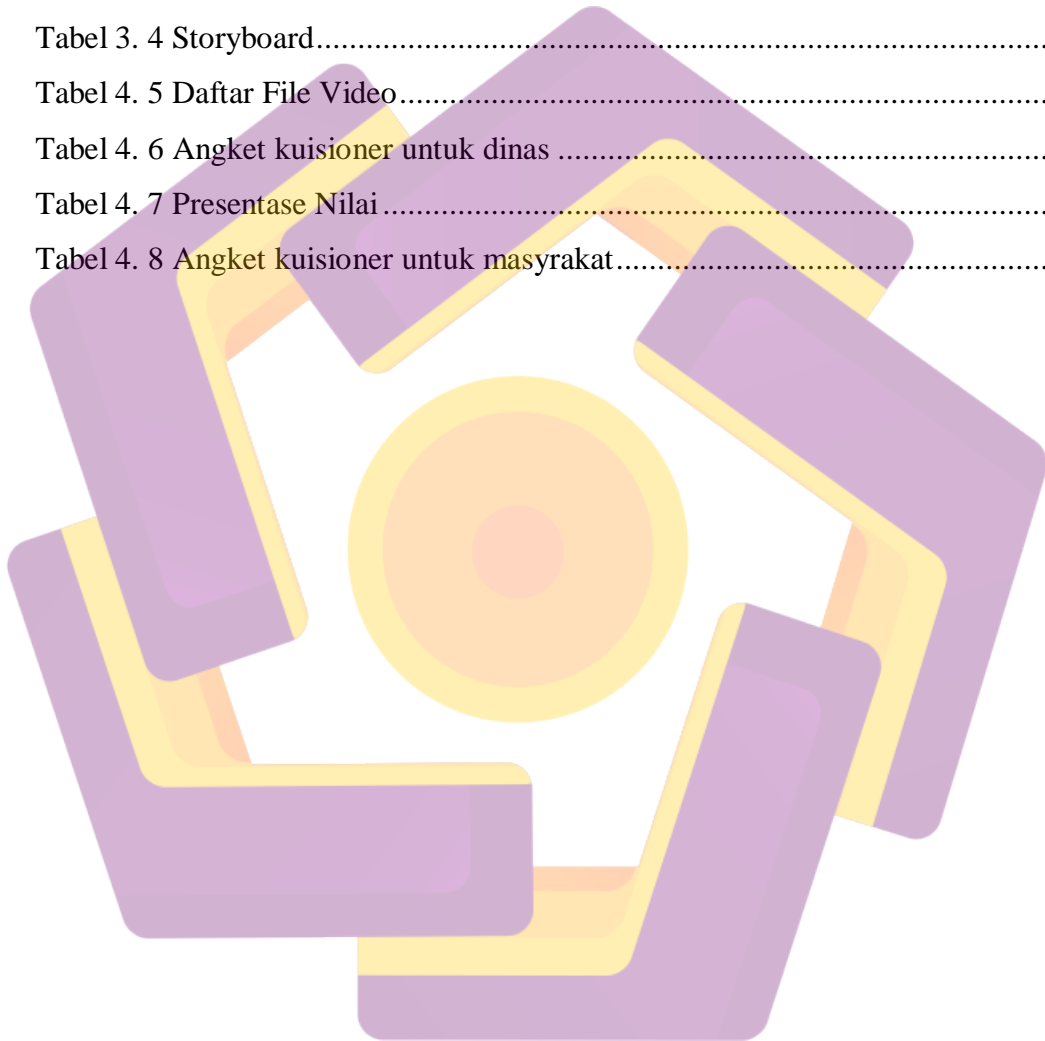
3.3 Analisis SWOT	35
3.3.1 Strength (Kekuatan)	36
3.3.2 Weakness (Kelemahan)	36
3.3.3 Opportunity (Peluang)	37
3.3.4 Threats (Ancaman).....	37
3.3.5 Tabel Swot.....	37
3.3.6 Kelamahan Media Lama.....	39
3.3.7 Solusi Yang Ditawarkan.....	40
3.4 Analisis Kebutuhan	40
3.4.1 Kebutuhan Fungsional	40
3.4.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	41
3.4.3 Kebutuhan Perangkat Keras	41
3.4.4 Kebutuhan Brainware	42
3.5 Perancangan Iklan	42
3.5.1 Rancangan Konsep Iklan	42
3.5.2 Naskah Cerita	42
3.5.3 Rancangan Storyboard.....	44
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	50
4.1 Produksi.....	50
4.2 Pasca Produksi.....	52
4.3 Desain Objek Grafis	53
4.3.1 Animasi 3D.....	58
4.3.2 Editing.....	68
4.3.3 Audio Processing	69
4.3.4 Final Rendering.....	69
4.4 Evaluasi	70
4.4.1 Proses evaluasi	70
4.4.2 Hasil Kuisisioner.....	70
BAB V PENUTUP	84
5.1 Kesimpulan	84

5.2 Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA.....	86
LAMPIRAN.....	88



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Matriks Analisis SWOT	13
Tabel 2. 2 Skor Skala Likert.....	29
Tabel 3. 3 Swot.....	38
Tabel 3. 4 Storyboard.....	44
Tabel 4. 5 Daftar File Video.....	51
Tabel 4. 6 Angket kuisisioner untuk dinas	70
Tabel 4. 7 Presentase Nilai.....	72
Tabel 4. 8 Angket kuisisioner untuk masyarakat.....	77



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Diagram SWOOT	12
Gambar 2. 2 Storyboard	16
Gambar 2. 3 High Angle (HA)	19
Gambar 2. 4 Eye Level(Normal)	19
Gambar 2. 5 Low Angel(LA)	20
Gambar 2. 6 Extreme Long Shot	21
Gambar 2. 7 Very Long Shot	21
Gambar 2. 8 Long Shot	22
Gambar 2. 9 Medium Long Shot	23
Gambar 2. 10 Medium Shot	24
Gambar 2. 11 Middle Close Up	24
Gambar 2. 12 Close Up	25
Gambar 2. 13 Big Close Up	26
Gambar 2. 14 Extreme Close Up	26
Gambar 3. 15 Logo Provinsi Bangka Belitung	32
Gambar 3. 16 Media Web	35
Gambar 4. 17 Bagan Proses Pembuatan Iklan	52
Gambar 4. 18 Photoshop	53
Gambar 4. 19 Menu Tool	54
Gambar 4. 20 Selection Tool	54
Gambar 4. 21 Tool	54
Gambar 2. 22 Polygonal Selection Tool	55
Gambar 2. 23 Bentuk Selection	55
Gambar 4. 24 Paint Bucket	55
Gambar 2. 25 Hasil Pewarnaan	56
Gambar 4. 26 Alpha Chanel	56
Gambar 4. 27 Layer	56
Gambar 4. 28 Save As for WEB	57

Gambar 4. 29 Save As for WEB.....	57
Gambar 4. 30 Splash Screen.....	58
Gambar 4. 31 Tampilan Awal	59
Gambar 4. 32 Add Image	59
Gambar 4. 33 Menu Pilih Gambar.....	60
Gambar 4. 34 Gambar setelah dimasukkan.....	60
Gambar 4. 35 Edit Mode.....	61
Gambar 4. 36 Extrude	61
Gambar 4. 37 Ketebalan Logo.....	62
Gambar 4. 38 Objek baru	62
Gambar 4. 39 Material	63
Gambar 4. 40 Texture	63
Gambar 4. 41 Uv Projection.....	64
Gambar 4. 42 Tampilan UV	65
Gambar 4. 43 Texture View	65
Gambar 4. 44 Insert Keyframe	66
Gambar 4. 45 Timeline	66
Gambar 4. 46 Render TAB	67
Gambar 4. 47 Editing Primer Pro	68
Gambar 4. 48 Noise Reducition	69
Gambar 4. 49 Rendering	70

INTISARI

Berkembangnya teknologi informasi saat ini semakin pesat dengan berbagai macam media yang beragam. Pemanfaatan media informasi saat ini khususnya pada media periklanan televisi memberikan daya tarik tersendiri sehingga menuntut suatu instansi untuk lebih mengembangkan informasi yang beragam.

Jika metode *video live shot* dan animasi 2D maupun 3D dipadukan untuk beriklan maka akan memberikan dorongan terhadap penonton untuk sekedar ingin tahu atau malah membeli produk dari perusahaan yang diiklankan. Ini juga akan memberikan citra bahwa perusahaan tersebut mengikuti perkembangan.

Iklan yang akan dibuat menggunakan teknik *live shot* dan animasi 2D maupun 3D, kemudian akan ditayangkan kepada pihak dinas yang berada di Bangka Belitung. *Software* yang akan digunakan dalam pembuatannya meliputi *Blender 3d*, *adobe premier pro*, dan *photoshop*.

Hasil akhir dari iklan ini berupa video yang berekstensi **.mp4*

Kata kunci : media iklan, *LiveShoot*, animasi, *Blender 3d*, *adobe premier pro*, dan *photoshop*

ABSTRACT

The development of information technology is currently growing rapidly with a variety of diverse media. Utilization of the current information media, especially on television advertising media provides its own attraction so that demands an instasi to further develop the various information.

If the live shot video and 2D or 3D animation methods are mixed to advertise then it will give the audience a boost to just want to know or even buy the product from the advertised company. It will also give an image that the company is keeping abreast of developments.

The ads that will be created using the technique of shot and animation 2D or 3D, then will be aired to the service in Bangka Belitung. Software that will be used in the manufacture include Blender 3d, adobe premier pro, and photoshop.

The end result of this ad is a video with extension * .mp4

Keywords: advertising media, LiveShoot, animation, Blender 3d, adobe premier pro, and photoshop