

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TELEVISI
PADA PT. DIKTIRA MANDIRI KONSTRUKSI
YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Baruri Pasolima

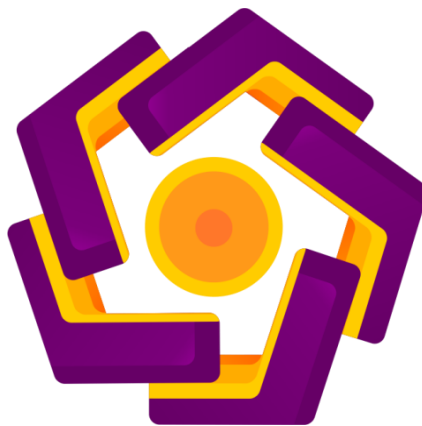
16.22.1859

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TELEVISI
PADA PT. DIKTIRA MANDIRI KONSTRUKSI
YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagai persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Baruri Pasolima

16.22.1859

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TELEVISI
PADA PT. DIKTIRA MANDIRI KONSTRUKSI
YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Baruri Pasolima

16.22.1859

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 19 April 2018

Dosen Pembimbing,



Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TELEVISI

PADA PT. DIKTIRA MANDIRI KONSTRUKSI

YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Baruri Pasolima

16.22.1859

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 April 2018

Susunan Dewan Penguji

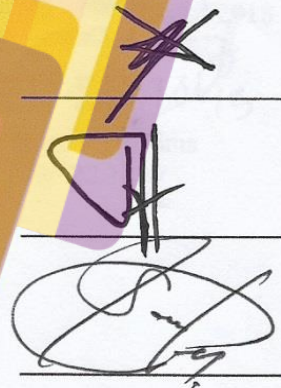
Nama Penguji

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

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 April 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN 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 orang lain untuk memperoleh gelar akademik disuatu institusi pendidikan manapun, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah dituliskan/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 saya pribadi.

Yogyakarta, 22 April 2018



Baruri Pasolimaⁿ
16.22.1859

MOTTO

*Barang siapa menginginkan mutiara yang indah, harus
berani terjun kelautan yang dalam
(ir.Soekarno)*

*Kemuliaan terbesar dalam hidup bukan terdapat pada
tidak pernah gagal, melainkan pada bangkit setiap kali
anda terjatuh
(Nelson Mandela)*

*Biarlah masa lalu kita menjadi tonggak petunjuk, dan
bukan tonggak yang membelenggu kita
(Dr.Drs.H.Muhammad Hatta)*

*“Urip Iku Urup” Hidup itu seharusnya memberi
cahaya penerang jalan atau menjadi tauladan bagi
masyarakat
(Terate 1922)*

*“Hasil Tidak akan mengkhianati Proses, Yakini Usaha
Sampai “
“Emas Dimanapun Tempatnya Dia Akan Tetap
Bernilai
(Pasolima 1947)*

PERSEMBAHAN



“Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang”

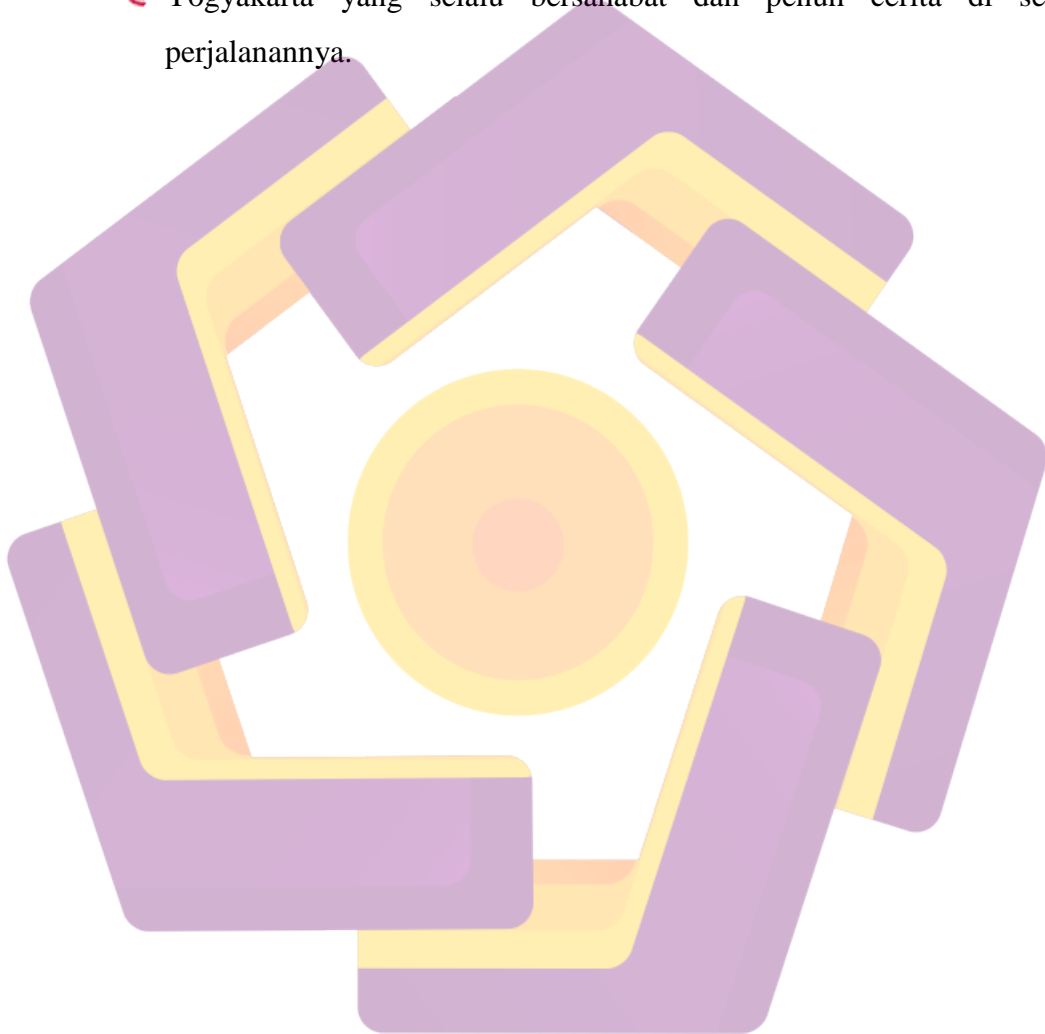
Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah *Subhanahu wa ta'ala* yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga saya diberi kemudahan dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.

Shalawat serta salam tiada henti-hentinya selalu tercurahkan kepada nabi besar, Muhammad *Shallallahu 'alaihi wa sallam* yang selalu kita nanti-nantikan syafaatnya di *yaumul qiyamah*. *Aamiin*

Dengan segala kerendahan hati dan segala rasa suka cita, saya persembahkan tugas akhir skripsi ini kepada :

- ☉ Allah SWT dan Baginda Rasul Muhammad SAW yang telah memberikan Segalanya Sehingga Penulis Bisa Menyelesaikan Skripsi.
- ☉ Kedua orang tuaku tercinta, yang dengan penuh kasih sayang dan pengorbanan serta kesabarannya untuk saya sejauh ini.
- ☉ Terkhusus buat orang spesial dalam hidupku Tri Wahyuni(yoens Pabichara) yang sudah sabar dan memberikan banyak suport dalam banyak hal.
- ☉ Saudara-saudara IKPM-Silampari beserta kawan-kawan Seluruh organisasi yang telah memberikan banyak pelajaran berharga.
- ☉ Seluruh Senior dan Sesepeuh serta dosen pembimbing yang sudah banyak membantu sesuai porsinya.

- ☺ Untuk teman-teman seperjuanganku best friends yang luar biasa : Lendra martomi, Mami anggita beserta bojone Roberth Yosep Rumbewas☺, Jati Utama, Wijang Sabda Tama dan bagas Mulyanto.
- ☺ Semua keluarga besar dari ibu dan bapak yang tak bisa disebut satu persatu.
- ☺ Yogyakarta yang selalu bersahabat dan penuh cerita di setiap perjalanannya.



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas limpahan berkat dan karunianya sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik, lancar, dan tepat waktu. Skripsi ini di susun untuk memenuhi 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 terima kasih kepada :

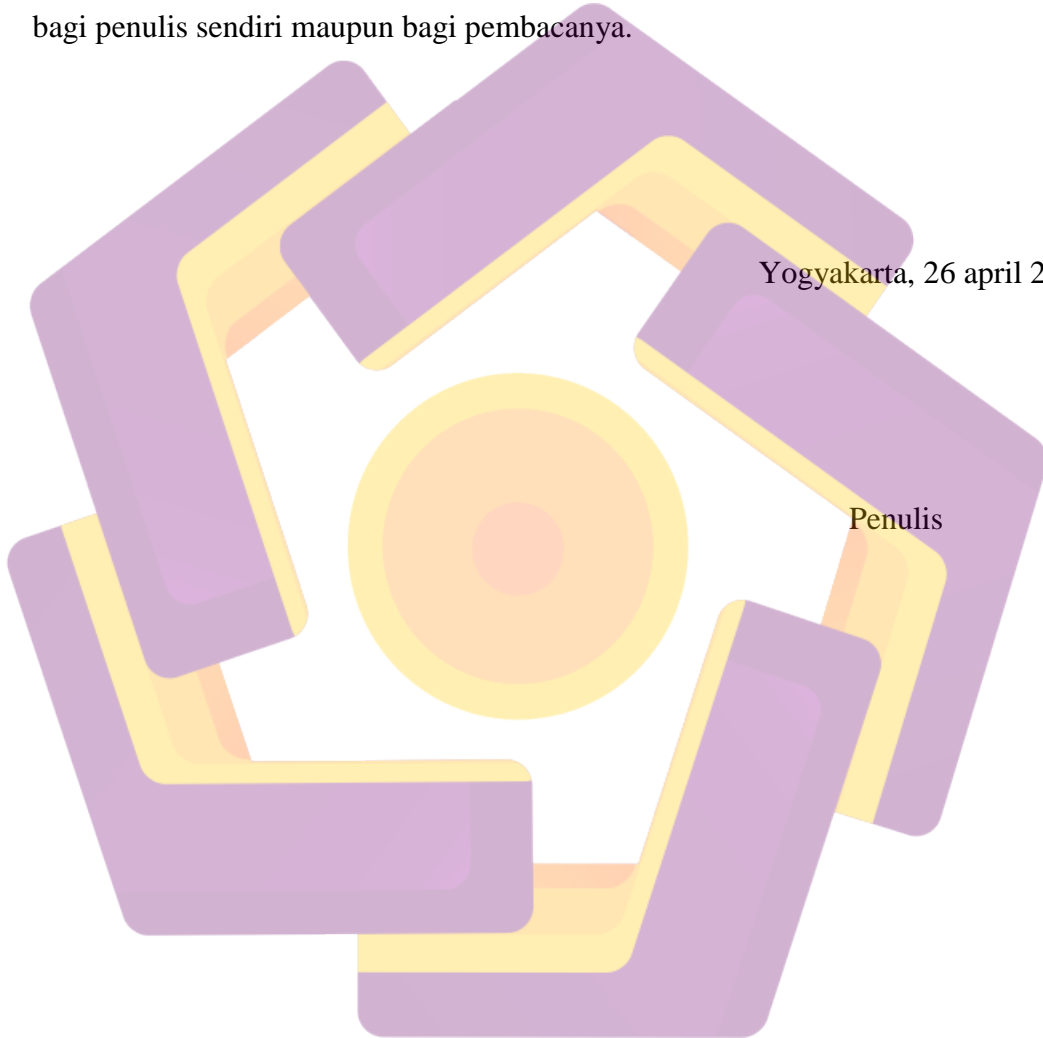
1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan dan Kaprodi Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Mei P Kurniawan, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam membimbing penulis.
4. PT. Diktira Mandiri Konstruksi yang telah memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian.
5. Orang tua dan saudara penulis yang telah memberikan dukungan moril dan materiil.
6. Para dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah mendidik dan membimbing dalam proses perkuliahan.
7. Teman-teman dan saudara-saudara penulis.
8. Dan semua pihak yang telah memberikan dukungan sehingga terselesaikannya skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan. Kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca sangat diharapkan untuk perbaikan pada kesempatan penulis yang akan datang.

Akhir kata penulis berharap semoga laporan skripsi ini bisa bermanfaat bagi penulis sendiri maupun bagi pembacanya.

Yogyakarta, 26 april 2018

Penulis



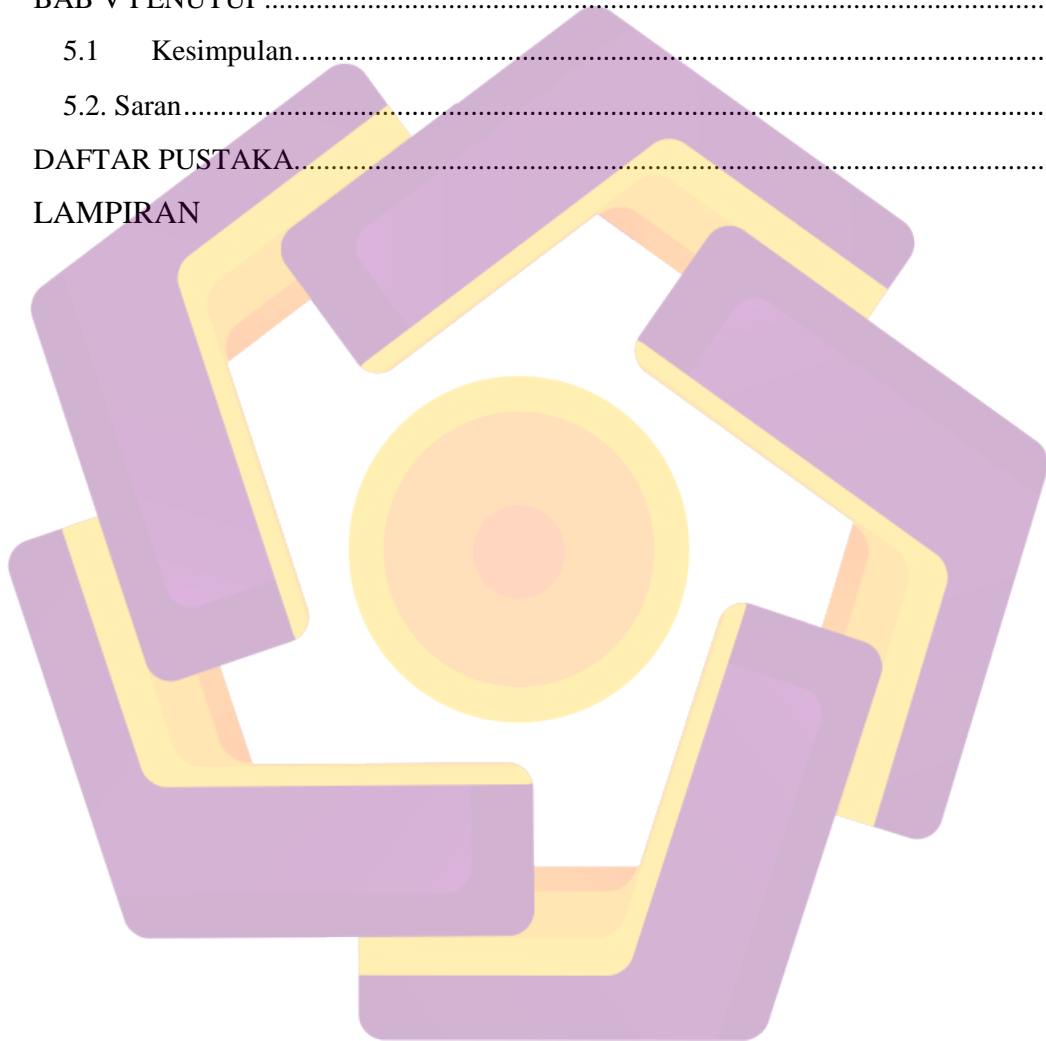
DAFTAR ISI

COVER	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1. Pengumpulan Data	3
1.5.2. Metode Observasi/Observation	3
1.5.3. Metode Wawancara/Interview.....	4
1.5.4. Metode Keputakaan/Library.....	4
1.5.5. Metode Kearsipan/Documentation	4
1.6 Tahap Penelitian	4
1.6.1 Perancangan Iklan	5
1.6.2 Implementasi	6

1.7 Kesimpulan.....	6
1.8 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Dasar Teori.....	9
2.2.1. Konsep Dasar Multimedia.....	9
2.2.2. Jenis-jenis Multimedia	12
2.2.3. Manfaat Multimedia	12
2.2.4. Pengertian Promosi.....	13
2.2.5. Media Promosi.....	15
2.3. Konsep Dasar Iklan	15
2.3.1. Pengertian Iklan.....	15
2.3.2. Jenis-Jenis Iklan	15
2.4. Sejarah Periklanan Televisi	17
2.4.1. Tujuan Periklanan Televisi.....	17
2.4.2. Manfaat Periklanan.....	18
2.5. Konsep dasar Strategi Perancangan Iklan	18
2.5.1. Menetapkan Audien atau Sasaran	18
2.5.2. Pembidikan Pasar dan Penempatan Posisi	19
2.5.3. Mencari Keunggulan Produk.....	19
2.5.4. Daya Tarik Iklan.....	21
2.5.5. Gaya Dalam Pelaksanaan Pesan Iklan.....	22
2.5.6. Merancang Slogan, Logo dan Simbol Periklanan	24
2.6. Tahap Produksi.....	25
2.6.1. Perancangan Ide Cerita Iklan.....	25
2.6.2. Menentukan Tema	25
2.6.3. Pembuatan Storyboard	26
2.7. Tahap Produksi.....	26
2.7.a. Pembuatan Backgorund dan Karakter Animasi.....	26
2.7.b. Perekaman Suara	27
2.7.c. Proses Pewarnaan	27

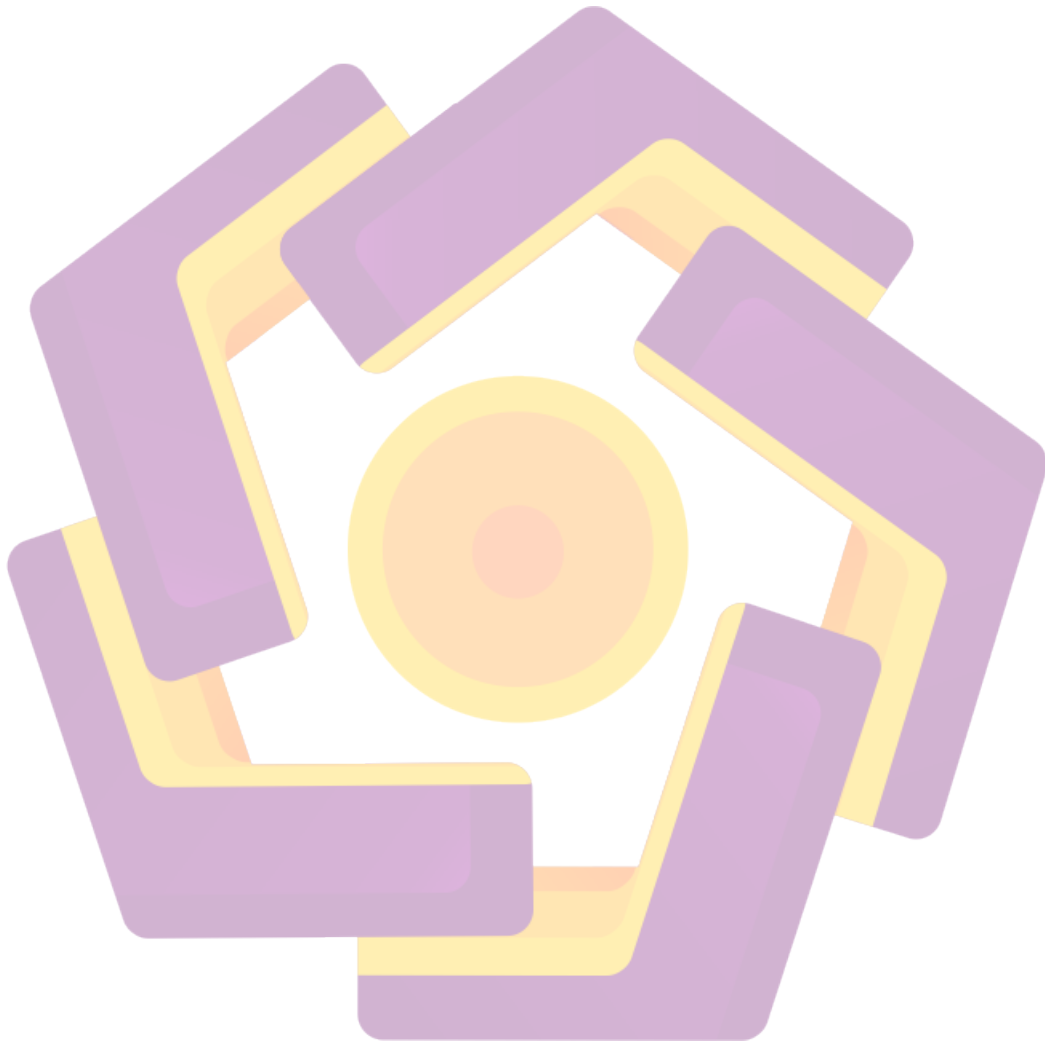
2.7.e. Proses Animasi	27
2.8. Tahap Pasca Produksi.....	27
2.8.a. Compositing.....	28
2.8.b. Rendering	28
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	29
3.1 Tinjauan Umum.....	29
3.1.1 Tentang PT.DIKTIRA MANDIRI KONSTRUKSI (MK)	29
3.1.2 Visi dan Misi PT.Diktira Mandiri Konstruksi	29
3.2 Analisis.....	30
3.2.1 Analisis Masalah	30
3.2.2 Analisis SWOT.....	31
3.3 Analisis Kebutuhan	33
3.3.1 Analisis Kebutuhan Informasi.....	33
3.3.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	34
3.3.3 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	34
3.4 Studi Kelayakan	35
3.4.1 Segmentasi TV (<i>Local</i>).....	35
3.4.2 Penempatan Iklan	36
3.4.3 Kelayakan Hukum	36
3.4.4 Kelayakan Strategik.....	36
3.5 Strategi Merancang Promosi	37
3.5.1 Strategi Menetapkan Sasaran.....	37
3.5.2 Strategi Merancang daya Tarik.....	38
3.5.3 Strategi Merancang Gaya dalam Eksekusi Pesan Iklan.....	38
3.6 Perancangan Iklan	38
3.6.1 Pra Produksi.....	38
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	46
4.1 Tahap-Tahap Pembuatan Iklan.....	46
4.2 Tahap Poduksi	47
4.2.1 Visualisasi.....	47
4.2.2. Rekaman Narasi atau backsound.....	54

4.3	Tahap Pascaproduksi.....	55
4.3.1	<i>Compositting Editting Adobe After Effect CS6</i>	55
4.3.2.	<i>Compositting Editting Adobe Premiere Pro CS6</i>	64
4.4.1	Pembahasan.....	67
4.4.2	Pengujian.....	67
BAB V PENUTUP.....		69
5.1	Kesimpulan.....	69
5.2.	Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA.....		72
LAMPIRAN		



DAFTAR TABEL

Table 3.2 <i>Naskah Iklan</i>	40
Table 3.3 <i>Storyboard</i>	42
Table 4.1 Tabel objek.....	52
Tabel 4.2 Pemenuhan Terhadap Kebutuhan Fungsional	67



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1: Lima Element Multimedia.....	10
Gambar 3.1 Bagan Pra Produksi	39
Gambar 4.1 Bagian pengembangan video iklan.....	47
Gambar 4.2 Membuat dokumen baru.....	48
Gambar 4.3 Membuat objek.....	49
Gambar 4.4 Memberi warna pada objek	49
Gambar 4.5 Menyimpan objek.....	50
Gambar 4.6 Membuat dokumen baru.....	51
Gambar 4.7 Proses Pengabungan Foto.....	51
Gambar 4.8 Menyimpan Objek.....	52
Gambar 4.9 Proses Merekam Suara	54
Gambar 4.10 Membuat composition baru	56
Gambar 4.11 Membuat Background	56
Gambar 4.12 Import objek desain	57
Gambar 4.13 compositing dan editing	58
Gambar 4.14 Tehnik <i>Position</i> dan <i>Scale</i>	59
Gambar 4.15 Fitur <i>Puppet Pin Tool</i> dan Efek <i>Drop Shadow</i>	60
Gambar 4.15 Efek <i>3D layer</i> dan <i>Motion Blur</i>	61
Gambar 4.17 Fitur parent dan rectangle tool.....	61
Gambar 4.18 Fitur Alpha Mate	62
Gambar 4.19 Proses Render <i>After Effect CS6</i>	63
Gambar 4.20 import file	64
Gambar 4.21 mengatur scene dan audio.....	65
Gambar 4.22 pengaturan output module settings	66
Gambar 4.23 proses rendering.....	66

INTISARI

Multimedia merupakan salah satu media yang efektif untuk menyampaikan informasi, termasuk media iklan. Karena dalam penyampaian informasi melalui media iklan merupakan salah satu penyampaian yang memiliki tiga elemen seperti suara, gambar dan teks.

Menurut penelitian De Porter mengungkapkan manusia dapat menyerap sesuatu materi sebanyak 70% dari apa yang dikerjakan, 50% dari apa yang didengar dan dilihat(audio visual) dan dari yang dibaca 10%. Jadi media promosi melalui iklan merupakan suatu bentuk komunikasi untuk ditujukan mengajak orang yang melihatnya.

Pembuatan media promosi pada PT.Diktira Mandiri Konstruksi ini berdurasi 30 detik, yang kurang lebihnya mempresentasikan citra dan keunggulan perusahaan bertujuan menarik konsumen. Adapun software yang digunakan pada pembuatan iklan ini seperti adobe After effect cs6, adobe Photoshop cs6, adobe illustrator cs6 dan adobe premiere pro cs6.

Kata kunci : Iklan, promosi, informasi, adobe master cs6

ABSTRACT

Multimedia is one of the effective medium to convey information, include advertisement. Because in conveying information through advertising is one of the ways to convey the information that has 3 elements such as sound, picture, and text.

According to research De Potter, says that humans can absorb the sun as much as 70% from what they do, 50% from what they listen and see, and then 10% from what they read. So the media campaign through advertising is a form of communication which aims to encourage people who see it.

Making a media campaign on PT.Diktira Mandiri Construction is a duration of 30 seconds, which more or less present the image and corporate advantage to attract consumers. The software used in this ad creation such as adobe After Effect cs6, adobe Photoshop cs6, adobe illustrator cs6 and adobe premiere pro cs6.

Keyword: *advertising, promotion, information, adobe master cs6*