

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TELEVISI INSPIRA
FURNITURE AND CRAFTS INSPIRATION YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Rizal Renaldy Saputra

12.12.6974

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TELEVISI INSPIRA
FURNITURE AND CRAFTS INSPIRATION YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Rizal Renaldy Saputra

12.12.6974

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TELEVISI INSPIRA FURNITURE AND CRAFTS INSPIRATION YOGYAKARTA

yang disusun oleh

Rizal Renaldy Saputra

12.12.6974

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 Maret 2016

Dosen Pembimbing,



Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TELEVISI INSPIRA
FURNITURE AND CRAFTS INSPIRATION YOGYAKARTA**

yang disusun oleh

Rizal Renaldy Saputra

12.12.6974

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 25 Mei 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Nila Feby Puspitasari, S.Kom, M.Cs

NIK. 190302161

Robert Marco, MT

NIK. 190302228

Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 10 Juni 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.

NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya sayasendiri (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.



MOTTO

- ❖ If you want not move then you will not run
- ❖ Keberhasilan dalam mengerjakan sesuatu harus diawali dengan niat yang tidak goyah dengan godaan apapun
- ❖ Berdiri menantang masalah, bukan duduk diam seolah tak tau apa apa
- ❖ Selalu berfikir positif
- ❖ #menolaksedih
- ❖ Man Jadda Wajada
- ❖ Apapun saya bisa jika saya mau
- ❖ Terkadang Nadzar itu juga perlu untuk menstabilkan semangat dalam mencapai tujuan

PERSEMBAHAN

- ❖ Rasa syukur yang besar saya ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya dan dengan takdirnya yang membimbing saya untuk menjadi seorang yang seperti sekarang ini.
- ❖ Kedua orangtua saya, yang selalu memberi dukungan berupa doa, restu, kasih sayang yang tak terhingga dan tak akan ada habisnya jika dihitung dan tak akan pernah cukup diri ini untuk membalasnya.
- ❖ Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom, yang senantiasa membimbing dalam penyusunan skripsi ini.
- ❖ Pimpinan Inspira, Ibu Ani F Raharjo yang telah bekerja sama dalam menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Teman-teman kelas SI09, kebersamaan selama kuliah yang tak akan terlupakan serta banyak sekali pelajaran hidup yang didapat.
- ❖ Teman-teman Kontrakan yang senantiasa membantu dan mensupport dalam pembuatan skripsi ini.
- ❖ M. Naffiuddin, Y. Manying dan Mutia yang sangat membantu dalam take video iklan.
- ❖ Para Gamer dusun besole yang telah menemani dalam penyusunan naskah skripsi.
- ❖ Semua yang terlibat dalam pembuatan skripsi, yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Puji syukur kitaucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam tidak lupa kita ucapkam kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, serta keluarga dan para sahabatnya yang memberi syafaatnya kepada kita semua sehingga kita dalam perlindungan-Nya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan mahasiswa STMIK "AMIKOM". Selain itu juga merupakan bukti mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Srtata-1 dan untuk memperoleh gelar sarjana komputer.

Keberhasilan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Dalam kesempatannya, penulis berterima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M Suyanto, MM, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT, selaku ketua Program Studi Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak pengarahan dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu saat kuliah.

5. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu semoga Allah SWT membalas kebaikan dan melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua.

Penulis telah berupaya dengan semaksimal mungkin dalam penyelesaian skripsi ini, namun penulis menyadari masih banyak kekurangan baik dari segi isi maupun tata bahasa, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun sehingga berguna bagi kesempurnaan skripsi ini.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati penulis berharap dan berdoa semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Amin.

Yogyakarta, 13 Juni 2016

Penulis

Rizal Renaldy Saputra

DAFTAR ISI

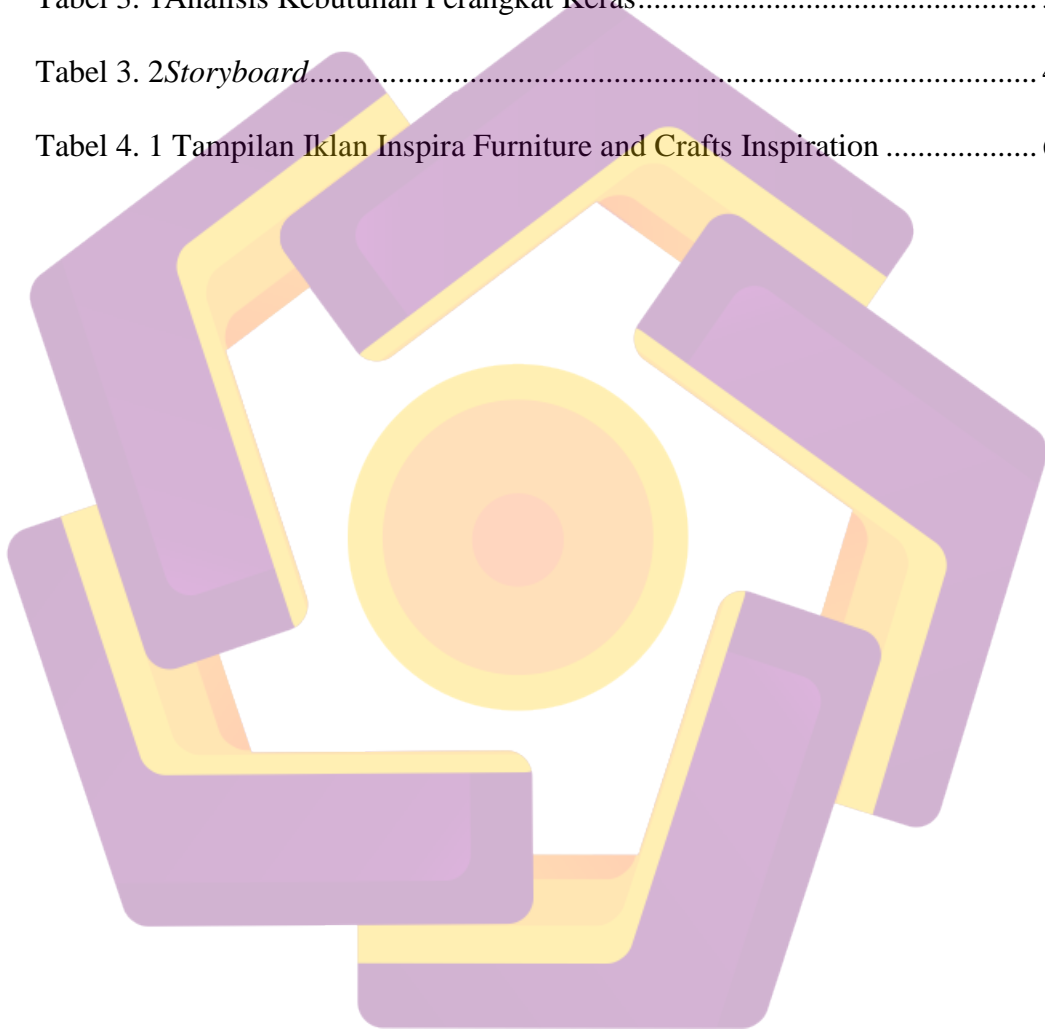
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.2.1 Batasan Masalah	2
1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian	2
1.4 Metode Penelitian.....	3
1.4.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.4.2 Metode Analisis Data.....	4
1.5 Sistematika Penulis.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Konsep Dasar Iklan	7
2.2.1 Pengertian Iklan	7

2.2.2	Komponen Iklan Televisi.....	7
2.2.3	Jenis-Jenis Iklan	8
2.2.4	Tujuan Periklanan Televisi	9
2.2.5	Kekuatan dan Kelemahan Iklan Televisi	11
2.2.6	Fungsi dan Tujuan Iklan	12
2.3	Strategi Perancangan Iklan Televisi	14
2.3.1	Tahap Produksi Iklan	14
2.3.2	Menentukan Daya Tarik Pesan	17
2.4	Peralatan Editing dan Peralatan Pengambilan Gambar	18
2.4.1	Software	18
2.4.2	Teknik Pengambilan Video.....	20
2.4.3	Bidikan Kamera	21
2.4.4	Pergerakan Kamera	24
2.4.5	Animasi.....	25
2.4.6	Merekam Suara	26
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	28
3.1	Sejarah Umum Inspira Furniture and Crafts Inspiration	28
3.1.1	Visi dan Misi Inspira Furniture and Crafts Inspiration	28
3.2	Logo Inspira Furniture and Crafts Inspiration	29
3.3	Analisis.....	30
3.3.1	Pengertian Analisis Sistem.....	30
3.3.2	Analisis Kebutuhan Pembuatan Iklan	32
3.4	Tahap Praproduksi.....	35
3.4.1	Rancangan Ide Iklan.....	35
3.4.2	Rancangan Konsep Iklan	36

3.4.3 Rancangan Naskah Iklan.....	37
3.4.4 Rancangan Storyboard Iklan Inspira.....	40
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	47
4.1 Implementasi	47
4.1.1 Perekaman Video (<i>Shooting</i>)	47
4.1.2 Pembuatan Animasi	51
4.1.3 Perekaman Suara (<i>Dubbing</i>)	58
4.1.4 Pengeditan Video	58
4.1.5 Penggabungan dan <i>Rendering</i>	62
4.2 Pembahasan	64
4.3 <i>Testing</i>	69
4.3.1 Alpha Testing.....	69
4.3.2 Beta Testing	69
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	71
5.1 Kesimpulan.....	71
5.2 Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

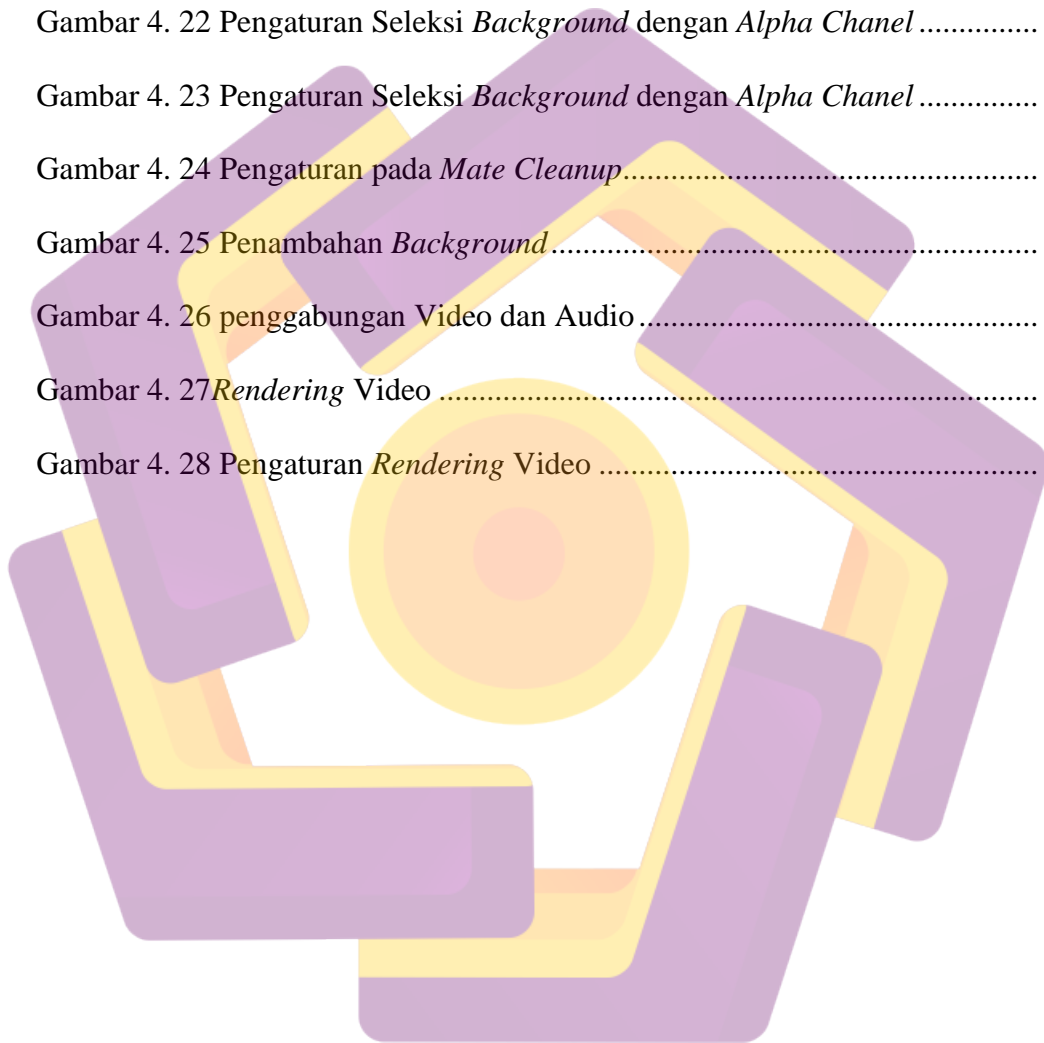
Tabel 2. 1 Tahap Produksi Iklan	15
Tabel 3. 1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	34
Tabel 3. 2 <i>Storyboard</i>	40
Tabel 4. 1 Tampilan Iklan Inspira Furniture and Crafts Inspiration	64



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Adobe Premier Pro CS6.....	19
Gambar 2. 2 Tampilan Adobe After Effect CS6.....	19
Gambar 2. 3 Tampilan Adobe Photoshop CS6.....	20
Gambar 3. 1 Logo Inspira Furniture and Crafts Inspiration.....	29
Gambar 4. 1 Kamera CANON 70D	49
Gambar 4. 2 Kamera CANON 70D	49
Gambar 4. 3 Tripod.....	50
Gambar 4. 4 Media Penyimpanan.....	50
Gambar 4. 5 <i>Import File</i>	51
Gambar 4. 6 <i>Create a New Composition</i>	51
Gambar 4. 7 Pemberian <i>Effect CC WarpoMatic</i>	52
Gambar 4. 8 Pemberian <i>Effect CC Twister</i>	52
Gambar 4. 9 Pemberian <i>Effect CC Light Wipe</i>	53
Gambar 4. 10 Pemberian <i>Effect CC Glass Wipe</i>	53
Gambar 4. 11 Pemberian <i>Effect CC Glass</i>	54
Gambar 4. 12 Membuat <i>New Composition</i>	54
Gambar 4. 13 <i>Composition</i>	55
Gambar 4. 14 Pembuatan Text.....	55
Gambar 4. 15 <i>Import File</i>	56
Gambar 4. 16 <i>Create a New Composition</i>	56
Gambar 4. 17 Penambahan <i>Effect CC Glass Wipe</i>	57

Gambar 4. 18 Pengaturan <i>Effect CC Glass Wipe</i>	57
Gambar 4. 19 <i>Import File Video</i>	58
Gambar 4. 20 Pemberian <i>Effect Ultra Key</i>	59
Gambar 4. 21 Penyeleksian <i>Background Green Screen</i>	59
Gambar 4. 22 Pengaturan Seleksi <i>Background</i> dengan <i>Alpha Chanel</i>	60
Gambar 4. 23 Pengaturan Seleksi <i>Background</i> dengan <i>Alpha Chanel</i>	60
Gambar 4. 24 Pengaturan pada <i>Mate Cleanup</i>	61
Gambar 4. 25 Penambahan <i>Background</i>	61
Gambar 4. 26 penggabungan <i>Video dan Audio</i>	62
Gambar 4. 27 <i>Rendering Video</i>	62
Gambar 4. 28 Pengaturan <i>Rendering Video</i>	63



INTISARI

Televisi adalah media telekomunikasi yang terkenal dan berfungsi sebagai penerimasiaran gambar bergerak beserta suara , baik monokrom (hitam - putih) maupun berwarna . Televisi dapat diartikan sebagai " alat komunikasi jarak jauh,media yang menggunakan media visual/pengelihatan. Selain menjadi media telekomunikasi, televisi juga bisa menjadi media promosi untuk memasarkan pruduk.

Inspira adalah perusahaan dibidang kerajinan dan mebel yang menginginkan kenaikan pada angka penjualan produk. masalah yang dihadapi adalah belum ada upaya promosi yang dilakukan oleh Inspira.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk membuat video iklan televisi untuk inspira Furniture and Crafts Inspiration. Adapun televisi dipilih sebagai media promosi karena televisi bukan lagi dianggap barang mewah sehingga banyak di miliki oleh masyarakat, baik dari kalangan menengah atau atas.Maka di harapkan dengan pemasaran iklan televisi dapat memberikan informasi kepada masyarakat serta dapat meningkatkan penjualan produk.

Kata kunci : Inspira Furniture and Crafts Inspiration, iklan televisi, media promosi.

ABSTRACT

Media television is a telecommunication the famous and serves as receiver press pictures moving along sound, both monochrome (black - white) or color. Television can be interpreted as a "means of communication Remote Media The use of visual media / vision. In addition to being a media telecommunications, television could also be a media campaign to market pruduk.

Inspira is a company in the craft and furniture that wants an increase in sales of products, problems encountered is no promotional efforts undertaken by Inspira.

The purpose of this study is to make television advertising video for inspira Furniture and Crafts Inspiration. As for television been a media campaign because television is no longer considered a luxury item that many owned by the community, either from the middle or upper. Then expected with a television ad marketing can provide information to the public and can increase product sales.

Keywords :Inspira Furrniture and Crafts Inspiration, Television ads, Promotion Media.

