

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA AGROMINA  
WISATA KARANGASRI**

**TUGAS AKHIR**



disusun oleh

**Yoseph Ferry Saputro**

**13.01.3286**

**Dika Puspita Dewa**

**13.01.3288**

**PROGRAM DIPLOMA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA AGROMINA  
WISATA KARANGASRI**

**TUGAS AKHIR**

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya  
pada jenjang Program Diploma – Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

**Yoseph Ferry Saputro**

**13.01.3286**

**Dika Puspita Dewa**

**13.01.3288**

**PROGRAM DIPLOMA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

# **PERSETUJUAN**

## **TUGAS AKHIR**

### **PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA AGROMINA WISATA KARANGASRI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Yoseph Ferry Saputro** 13.01.3286

**Dika Puspita Dewa** 13.01.3288

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 11 Mei 2016

**Dosen Pembimbing**

**Rizqi Sukma Kharisma, M. Kom.**  
NIK. 190302215

# PENGESAHAN

## TUGAS AKHIR

### PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA AGROMINA WISATA KARANGASRI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Yoseph Ferry Saputro** 13.01.3286

**Dika Puspita Dewa** 13.01.3288

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 31 Agustus 2016

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Sudarmawan, MT.  
NIK. 190302035



Erni Seniwati, S.Kom, M.Cs.  
NIK. 190302231



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
tanggal 5 September 2016

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.  
NIK. 190302001

# PENGESAHAN

## TUGAS AKHIR

### PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA AGROMINA WISATA KARANGASRI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Yoseph Ferry Saputro** 13.01.3286

**Dika Puspita Dewa** 13.01.3288

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 31 Agustus 2016

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Andi Sunyoto, M.Kom.**

**NIK. 190302052**

**Hartatik, ST, M.Cs.**

**NIK. 190302232**

**Tanda Tangan**



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 5 September 2016

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**

**NIK. 190302001**

## PERNYATAAN

Kami yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kami berdua (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan kami 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 kami pribadi.

Yogyakarta, 9 September 2016



Nama Yoseph Ferry Saputro  
NIM. 13.01.3286

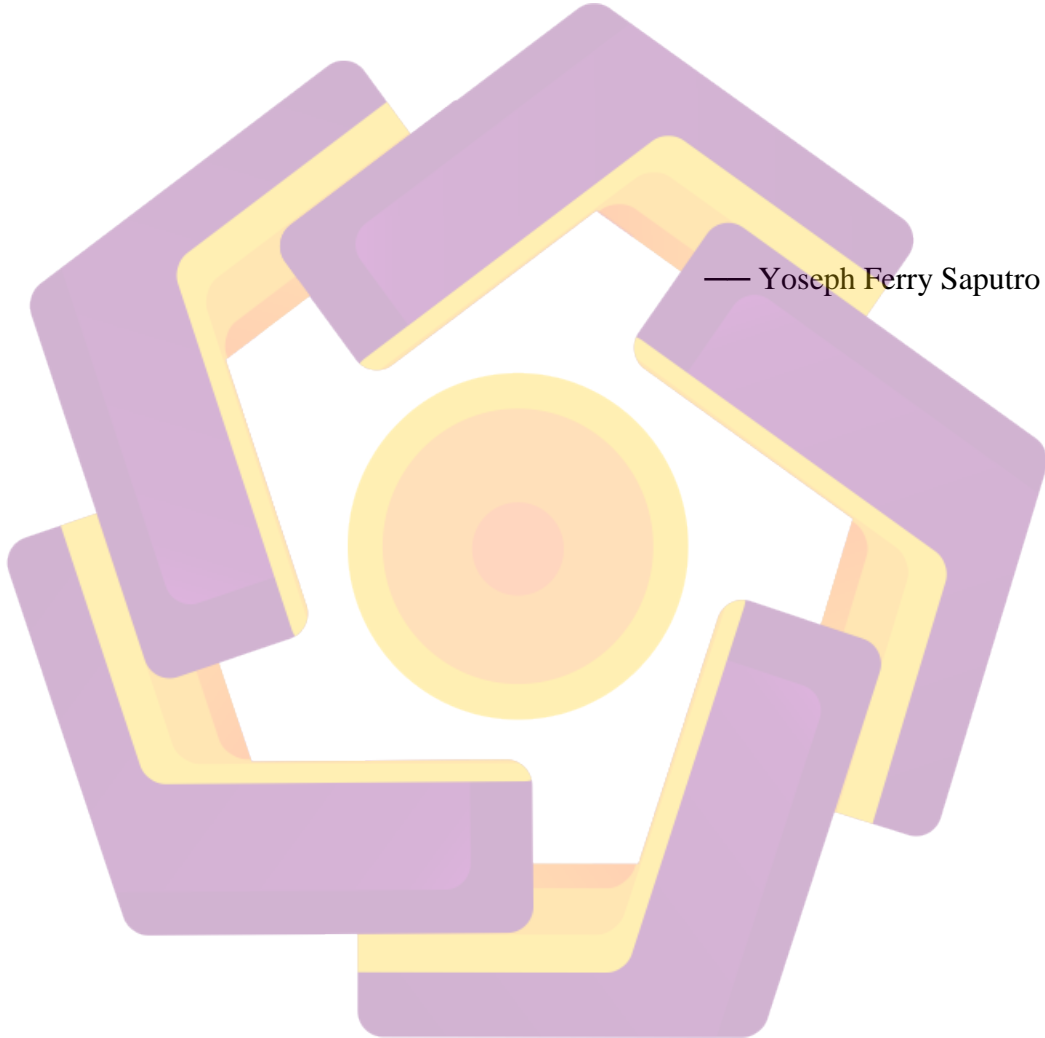


Nama Dika Puspita Dewa  
NIM. 13.01.3288

## MOTTO

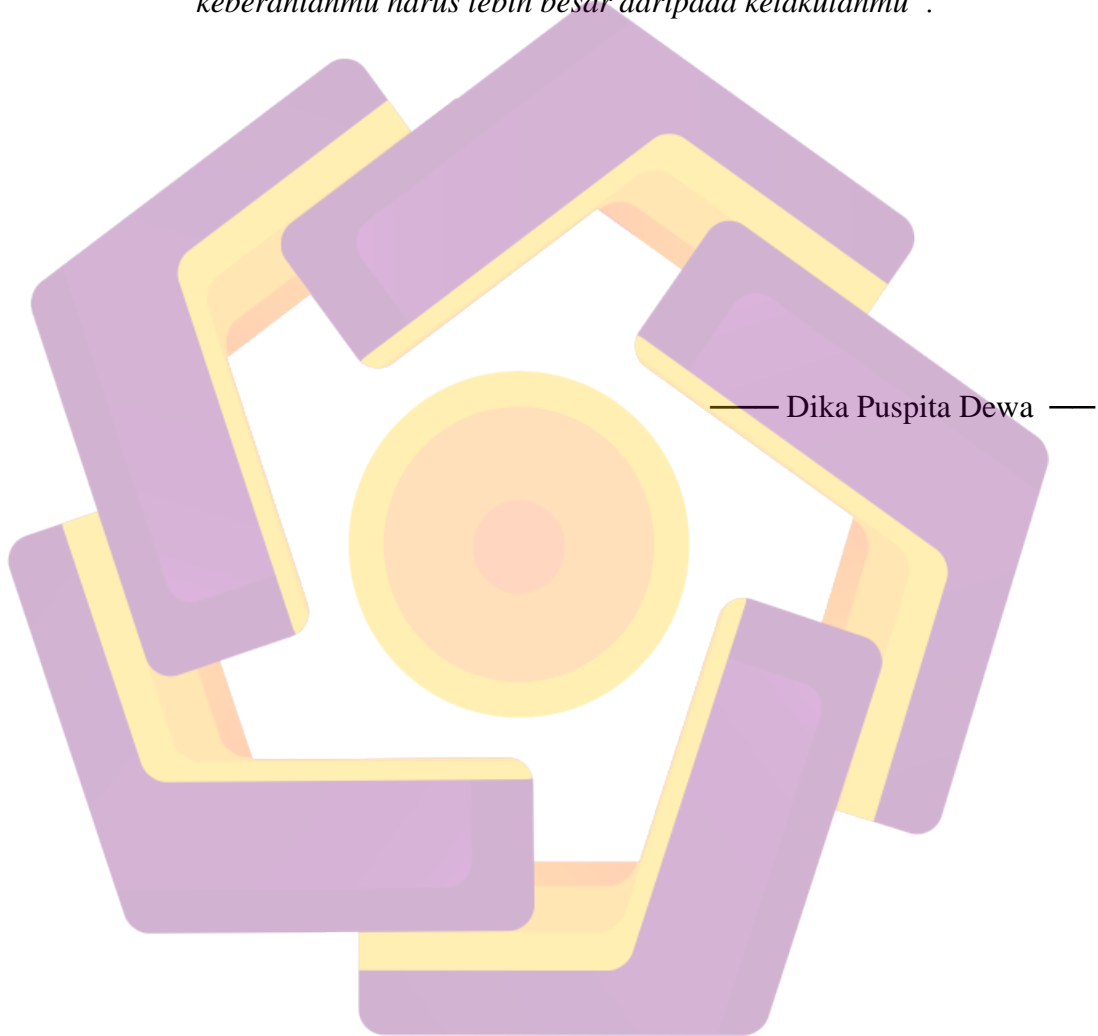
*“Semua orang punya jatah kegagalan,  
maka habiskanlah kegagalanmu di usia semua mungkin”.*

— Yoseph Ferry Saputro —



## MOTTO

*”Untuk mendapatkan kesuksesan,  
keberanianmu harus lebih besar daripada ketakutanmu”.*





## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, tiada henti-hentinya saya mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT. Atas ridho-Nya, akhirnya saya bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini. Sholawat serta salam penulis kirimkan kepada Rosululloh SAW, sehingga sampai sekarang indahnnya iman dan Islam masih terasa. Bantuan dari berbagai pihak pun tak luput dalam penyelesaian Tugas Akhir ini, baik bantuan secara materi, spiritual, informasi, dan motivasi. Sehingga Tugas Akhir ini bisa terselesaikan.

Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk :

1. Allah SWT yang selalu memberikan kemudahan dan kelancaran serta Rahmad terindah dalam hidupku.
2. Keluarga, terutama Kedua orang tua tercinta, adik tercinta dan keluarga yang selalu memberikan semangat, dorongan dan doa serta dukungan moril dan materil selama studi dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
3. Bapak Rizki Sukma selaku Dosen Pembimbing. Terima kasih atas bimbingan, dan arahan serta waktunya dalam menyelesaikan penyusunan laporan Tugas Akhir ini.
4. Partner Tugas Akhir Saya Yoseph Feri Saputro yang telah bekerja sama dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
5. Sahabat Sahabat saya Dwi kurnita, Bang koko, Mbak dede, Yazid, Aryo, Galeh, Acmad, Pungki, Arlinda, yang telah menemani dan mendukung dalam pembuatan tugas akhir ini.
6. Dan juga Seluruh teman-teman D3-TI-02 dan pihak-pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan semangat dan doa.
7. Dan juga sangat berterima kasih kepada tim PSS SLEMAN yang menjadi salah satu pemicu semangat dalam mengerjakan tugas akhir ini.

— Dika Puspita Dewa —

## PERSEMBAHAN

Puji Tuhan, tiada henti-hentinya saya mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa. Atas Karuainya, akhirnya saya bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini. Pujian dan doa salam penulis kirimkan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Bantuan dari berbagai pihak pun tak luput dalam penyelesaian Tugas Akhir ini, baik bantuan secara materi, spiritual, informasi, dan motivasi. Sehingga Tugas Akhir ini bisa terselesaikan.

Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang selalu memberikan kemudahan dan kelancaran dalam hidupku.
2. Keluarga, terutama Kedua orang tua tercinta, keluarga yang selalu memberikan semangat, dorongan dan doa serta dukungan moril dan materil selama studi dalam penyelesaian Tugas Akhir ini dan Pacar saya yang selalu memberikan semangat Sandra Ayu.
3. Bapak Rizki Sukma selaku Dosen Pembimbing. Terima kasih atas bimbingan, dan arahan serta waktunya dalam menyelesaikan penyusunan laporan Tugas Akhir ini.
4. Partner Tugas Akhir Saya Dika Puspita Dewa yang telah bekerja sama dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
5. Sahabat Sahabat saya, Acmad Tiyan, Yazid, Aryo, Galeh, , Pungki, Arlinda, yang telah menemani dan mendukung dalam pembuatan tugas akhir ini.
6. Juga Seluruh teman-teman D3-TI-02 dan pihak-pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan semangat dan doa.
7. Dan juga sangat berterima kasih kepada tim PSS SLEMAN yang menjadi salah satu pancuan semangat dalam mengerjakan tugas akhir ini.

— Yoseph Ferry Saputro —

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat, taufik dan hidayah-nya kepada kita semua. Tak lupa semoga kita senantiasa tercurah rahmat dan rejeki yang berlimpah, kepada keluarganya, sahabatnya, kepada kita semua, serta kepada seluruh umatnya hingga akhir zaman yang menjadikan sebagai uswatun hasanah, suri tauladan yang baik.

Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Diploma-3 dan untuk memperoleh gelar ahli madya Komputer.

Dengan selesainya tugas akhir ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M. selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan tugas akhir.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
5. Semua keluarga besar penulis terutama untuk kedua orang tua yang tidak pernah lelah memberikan dukungan, semangat, dan do'a kepada penulis.
6. Teman-teman saya semasa kuliah.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian tugas akhir ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan tugas akhir ini masih banyak sekali kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan tugas akhir ini. Namun penulis tetap berharap tugas akhir ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 13 Mei 2016

Penyusun

## DAFTAR ISI

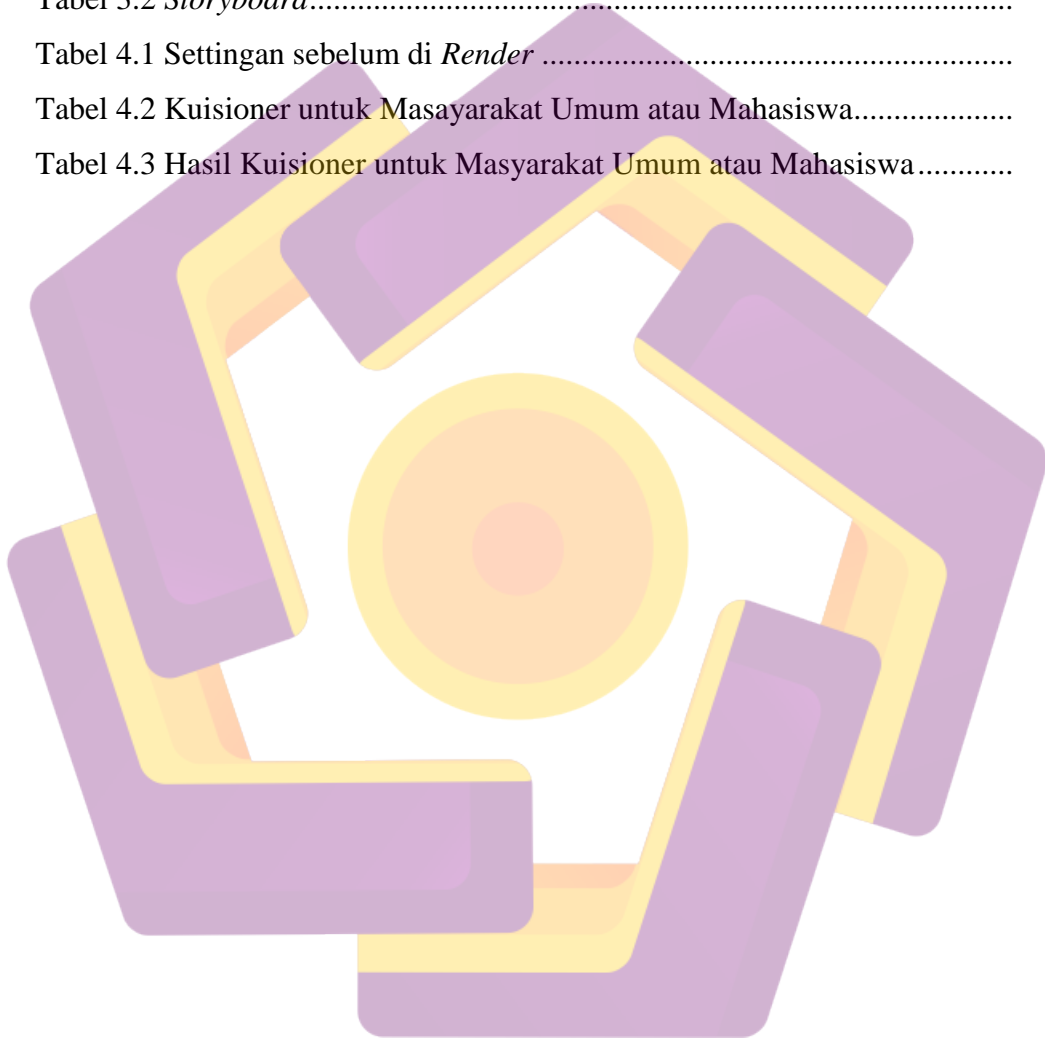
COVER (SAMPUL DEPAN) .....	i
LEMBAR JUDUL .....	ii
PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
PENGESAHAN .....	v
PERNYATAAN.....	vi
MOTTO .....	vii
MOTTO .....	viii
PERSEMBAHAN.....	ix
PERSEMBAHAN.....	x
KATA PENGANTAR .....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
INTISARI .....	xviii
<i>ABSTRACT</i> .....	xix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metode Pengumpulan Data .....	3
1.7 Sistematika Penelitian .....	4
1.8 Jadwal Penelitian .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	7
2.1 Pengertian Iklan .....	7
2.1.1 Tujuan Iklan .....	7
2.1.2 Sifat Periklanan .....	9

2.1.3 Fungsi Iklan .....	11
2.1.4 Faktor - faktor dalam Iklan .....	13
2.1.5 Aspek Terapan Iklan .....	14
2.2 <i>Multimedia</i> .....	15
2.2.1 <i>Elemen Multimedia</i> .....	16
2.3 Teknik dalam Membidik Kamera .....	18
2.4 Teknik Gerak Kamera .....	20
2.5 Jenis Format File Video .....	21
2.6 Standar Video .....	22
2.7 <i>Motion Grapic</i> .....	23
2.8 Konsep Dasar Produksi .....	24
2.8.1 Pra Produksi .....	24
2.8.2 Produksi .....	28
2.8.3 <i>Post Production</i> ( Paska Produksi ) .....	28
2.8.4 <i>Software</i> yang digunakan .....	28
2.8.4.1 <i>Adobe After Effect CS6</i> .....	29
2.8.4.2 <i>Adobe Premier Pro CS6</i> .....	30
2.8.4.3 <i>Adobe Audition CS6</i> .....	31
2.8.4.4 <i>Corel Draw</i> .....	33
<b>BAB III TINJAUAN UMUM</b> .....	35
3.1 Gambaran Umum .....	35
3.1.1 Sejarah Singkat Agromina Wisata Karangasri.....	35
3.1.2 Jenis Wisata .....	36
3.1.4 Visi dan Misi Agromina Wisata Karangasri .....	38
3.2 Tahap Produksi .....	39
3.2.1 Perancangan Konsep Iklan .....	39
3.2.2 Naskah Iklan Televisi.....	39
3.2.3 Pembuatan <i>Storyboard</i> .....	42
3.2.4 Kebutuhan <i>Sistem</i> .....	45
3.2.5 Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ).....	45
3.2.6 Aspek <i>Hardware</i> .....	46

3.2.7 Kebutuhan Sumber Daya Manusia ( <i>Brainware</i> ) .....	48
BAB IV PEMBAHASAN .....	49
4.1 Tahap Produksi .....	49
4.2 Tahap Paska Produksi .....	54
4.2.1 Menyeleksi Video Produksi .....	54
4.2.2 Proses <i>Editing</i> .....	54
4.2.2.1 Membuat Sketsa menggunakan <i>Corel Draw</i> .....	54
4.2.2.2 <i>Editing Video Adobe Premier CS6</i> .....	57
4.2.2.3 <i>Editing Video Adobe After Effect CS6</i> .....	64
4.3 Implementasi Iklan.....	70
BAB V PENUTUP .....	74
5.1 Kesimpulan .....	74
5.2 Saran .....	75
DAFTAR PUSTAKA .....	76
LAMPIRAN I .....	1
LAMPIRAN II .....	2

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan .....	6
Tabel 3.1 Naskah.....	39
Tabel 3.2 <i>Storyboard</i> .....	42
Tabel 4.1 Settingan sebelum di <i>Render</i> .....	63
Tabel 4.2 Kuisisioner untuk Masyarakat Umum atau Mahasiswa.....	71
Tabel 4.3 Hasil Kuisisioner untuk Masyarakat Umum atau Mahasiswa.....	72

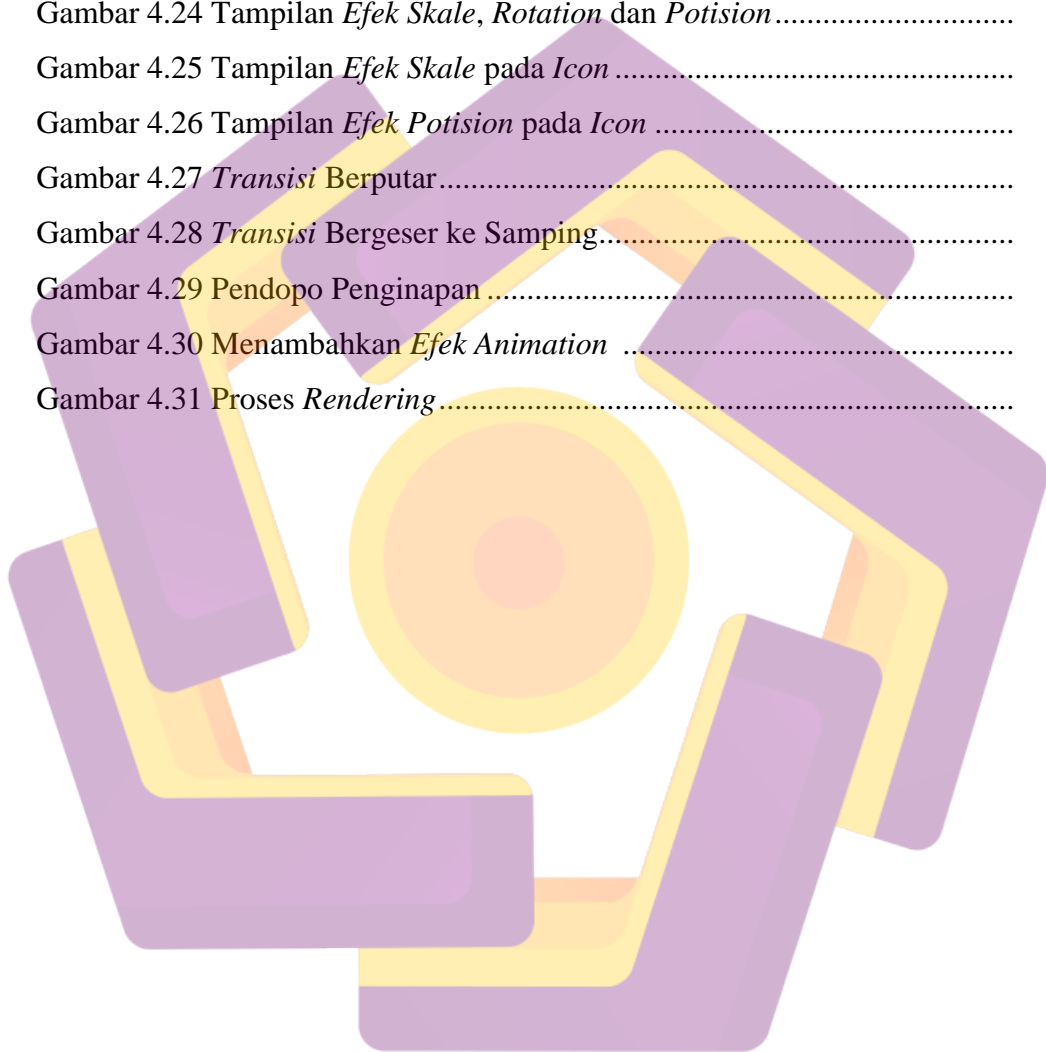


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2 <i>Elemen Multimedia</i> .....	15
Gambar 2.2 <i>Storyboard</i> .....	26
Gambar 2.3 <i>Adobe After Effect CS6</i> .....	29
Gambar 2.4 <i>Adobe Premier Pro CS6</i> .....	30
Gambar 2.5 <i>Adobe Audition CS6</i> .....	31
Gambar 2.6 <i>Corel Draw</i> .....	33
Gambar 3.1 <i>Outbond</i> .....	35
Gambar 3.2 <i>Susur sungai</i> .....	37
Gambar 3.3 <i>Camping</i> .....	37
Gambar 3.4 <i>Kuliner</i> .....	38
Gambar 3.5 <i>Laptop</i> .....	45
Gambar 4.1 <i>Kegiatan Outbond ibu-ibu PKK Koloulon</i> .....	49
Gambar 4.2 <i>Fishing</i> .....	49
Gambar 4.3 <i>Penginapan</i> .....	50
Gambar 4.4 <i>Kuliner</i> .....	51
Gambar 4.5 <i>Tripod</i> .....	52
Gambar 4.6 <i>Settingan Kamera</i> .....	52
Gambar 4.7 <i>Lensa</i> .....	53
Gambar 4.8 <i>Pengambilan Video</i> .....	54
Gambar 4.9 <i>Tampilan Newblank Document</i> .....	55
Gambar 4.10 <i>Import File</i> .....	55
Gambar 4.11 <i>Sketsa</i> .....	56
Gambar 4.12 <i>Mewarnai Sketsa</i> .....	56
Gambar 4.13 <i>Tampilan Adobe Premier Pro CS6</i> .....	57
Gambar 4.14 <i>Tampilan Jendela New Project</i> .....	58
Gambar 4.15 <i>Tampilan Jendela Squence</i> .....	58
Gambar 4.16 <i>Tampilan Kerja Adobe Premier Pro CS6</i> .....	59
Gambar 4.17 <i>Import File</i> .....	58
Gambar 4.18 <i>Proses Integrasi ke Jendela Time Line</i> .....	60



Gambar 4.19 <i>Razor Tool</i> .....	60
Gambar 4.20 Menambahkan <i>Efek Three Way Colour</i> .....	61
Gambar 4.21 Pengaturan sebelum <i>Rendering</i> .....	62
Gambar 4.22 Proses <i>Rendering</i> .....	63
Gambar 4.23 <i>Import File</i> .....	64
Gambar 4.24 Tampilan <i>Efek Skale, Rotation dan Potision</i> .....	65
Gambar 4.25 Tampilan <i>Efek Skale</i> pada <i>Icon</i> .....	65
Gambar 4.26 Tampilan <i>Efek Potision</i> pada <i>Icon</i> .....	66
Gambar 4.27 <i>Transisi Berputar</i> .....	67
Gambar 4.28 <i>Transisi Bergeser ke Samping</i> .....	67
Gambar 4.29 Pendopo Penginapan .....	68
Gambar 4.30 Menambahkan <i>Efek Animation</i> .....	69
Gambar 4.31 Proses <i>Rendering</i> .....	70

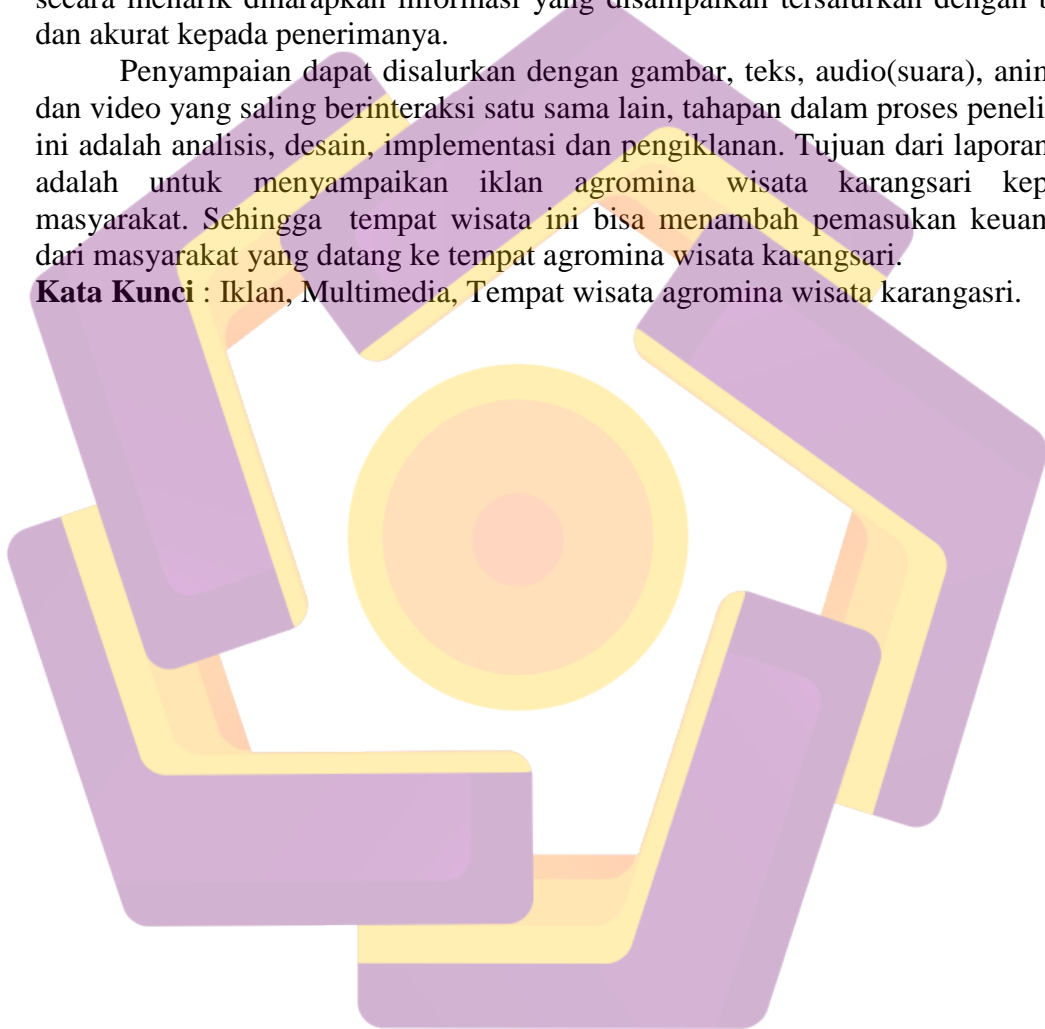


## INTISARI

Pengaruh teknologi informasi dan komunikasi zaman sekarang ini mempunyai peranan yang sangat besar terutama di bidang periklanan. Dengan pengaruh teknologi, iklan menjadi mudah untuk disampaikan ke masyarakat luas. Sehingga apabila penyampaian informasi sebagai informasi tersebut dikemas secara menarik diharapkan informasi yang disampaikan tersalurkan dengan baik dan akurat kepada penerimanya.

Penyampaian dapat disalurkan dengan gambar, teks, audio(suara), animasi dan video yang saling berinteraksi satu sama lain, tahapan dalam proses penelitian ini adalah analisis, desain, implementasi dan pengiklanan. Tujuan dari laporan ini adalah untuk menyampaikan iklan agromina wisata karangsari kepada masyarakat. Sehingga tempat wisata ini bisa menambah pemasukan keuangan dari masyarakat yang datang ke tempat agromina wisata karangsari.

**Kata Kunci :** Iklan, Multimedia, Tempat wisata agromina wisata karangsari.



## **ABSTRACT**

*The influence of information and communication technologies now has a very big role especially in the field of advertising. With the influence of technology, advertising becomes easy to pass onto the public. So when submitting information as that information is packaged in an interesting expected information submitted with good and accurate to recipients.*

*The submission can be routed with images, text, audio(voice), animations and video that mutually interact with one another, stages in the process of the research in the analysis, design, implementation and advertising. The purpose of this report is to convey advertising agromina tour karangasri to society. So these sight can add financial income from the community who came to the place agromina tour karangasri.*

**Keyword :** Advertising, Multimedia, Agromina tourist attractions karangasri.

