

**ANALISIS DAN PERANCANGAN IKLAN TELEVISI  
PADA RUMAH PALAGAN UNTUK  
MEDIA PROMOSI**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Adam Stiantoro**

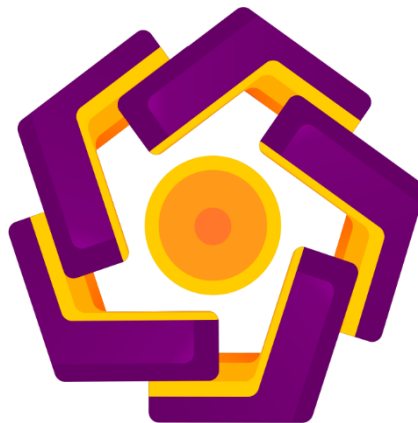
**10.12.5082**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN IKLAN TELEVISI  
PADA RUMAH PALAGAN UNTUK  
MEDIA PROMOSI**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Adam Stiantoro**

**10.12.5082**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN IKLAN TELEVISI  
PADA RUMAH PALAGAN UNTUK  
MEDIA PROMOSI**

yang telah dipersiapkan dan disusun oleh

**Adam Stiantoro**

**10.12.5082**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 10 November 2016

**Dosen Pembimbing,**



**Dhani Ariatmanto, M.Kom**

**NIK. 190302197**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### ANALISIS DAN PERANCANGAN IKLAN TELEVISI PADA RUMAH PALAGAN UNTUK MEDIA PROMOSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Adam Stiantoro**

**10.12.5082**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 22 November 2016

**Susunan Dewan Penguji**

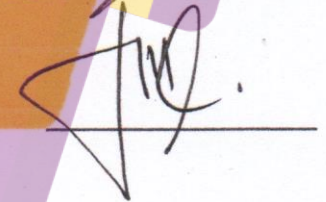
**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Windha Mega.PD, M.Kom**  
**NIK. 190302185**

**Ali Mustopa, M.Kom**  
**NIK. 190302192**

**Joko Dwi Santoso, M.Kom**  
**NIK. 190302181**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
tanggal 10 Desember 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 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, 14 Desember 2016



Adam Stiantoro

10.12.5082

## MOTTO

" Sesuatu mungkin mendatangi mereka yang mau menunggu, namun hanya didapatkan oleh mereka yang bersemangat mengejarnya "

(Abraham Lincoln)

“Berangkat dengan penuh keyakinan, Berjalan dengan penuh keiklasan, Istiqomah dalam menghadapi cobaan. Jadilah karang di lautan yang kuat dihantam ombak dan kerjakanlah hal yang bermanfaat untuk diri sendiri dan orang lain, karena hidup hanya sekali, dan hannya pada Allah SWT apapun dan di manapun kita berada kepada Dia-lah tempat meminta dan memohon.”

(Penulis)

## PERSEMBAHAN

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya
2. Untuk Ayah Drs. Brojo Pamungkas, M.Si dan Bunda Fauziah Attamimi.  
Cinta kasih dan doa kalian adalah semangat hidup saya.
3. Kedua adik saya Annisa Pristianti dan Azzahra Pratiwi yang tak lupa selalu memberi semangat kepada saya selalu.
4. Kepada Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku dosen pembimbing dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Kepada Ibu Ema (Manager Rumah Palagan) yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.
6. Kepada Mba Mutiara rahma yang cantik jelita yang selalu mau menemani dalam urusan perihal pengerjaan skripsi ini.
7. Kepada keluarga dan sahabat-sahabat yang selalu memberi dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini, terima kasih semua.

## KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim,

Alhamdulillahilahirabil'alamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Peneliti mengaku bahwa banyak pihak yang menunggu selesainya skripsi ini, terutama ayah dan bunda yang selalu mendoakan agar putranya dapat segera menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana S1 pada Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta. Penulisan dan pembuatan karya dalam skripsi ini tentu banyak dibantu oleh berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Ketua STMIK Amikom Yogyakarta yang telah memberikan fasilitas selama penulis menimba ilmu di STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah membimbing, memberi masukan, memberi dorongan serta meluangkan waktunya supaya penulisan skripsi ini cepat selesai.
3. Seluruh Dosen STMIK Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang tidak terhingga kepada penulis selama menempuh perkuliahan di STMIK Amikom Yogyakarta.



4. Rumah Palagan, Yogyakarta yang telah banyak membantu dari mulai perizinan untuk melakukan penelitian untuk pembuatan karya ini hingga bantuan dalam pengumpulan data sehingga skripsi ini dapat selesai.
5. Kedua orangtua saya yang telah mendukung secara mental maupun finansial hingga skripsi ini dapat selesai seperti sekarang.
6. Teman-teman seperjuangan S1-SI 12, Mayapala, Teman-teman Salsa Dance Yogyakarta, Bolang Jogja Knife Throwing Sport, teman-teman yang belum saya sebutkan disini yang telah memberi warna dan pengalaman dalam hidup penulis selama menjadi mahasiswa. Terima kasih untuk canda tawa selama ini.
7. Semua pihak yang membantu dalam penulisan skripsi ini yang belum peneliti sebutkan.

Semoga jasa-jasa semua pihak yang telah membantu akan mendapatkan balasan kebaikan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna, oleh karena itu peneliti menerima kritik dan saran dari berbagai pihak. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya bidang multimedia, serta berguna bagi pembaca.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabbarakatu.

Yogyakarta, 10 Desember 2016

Penulis

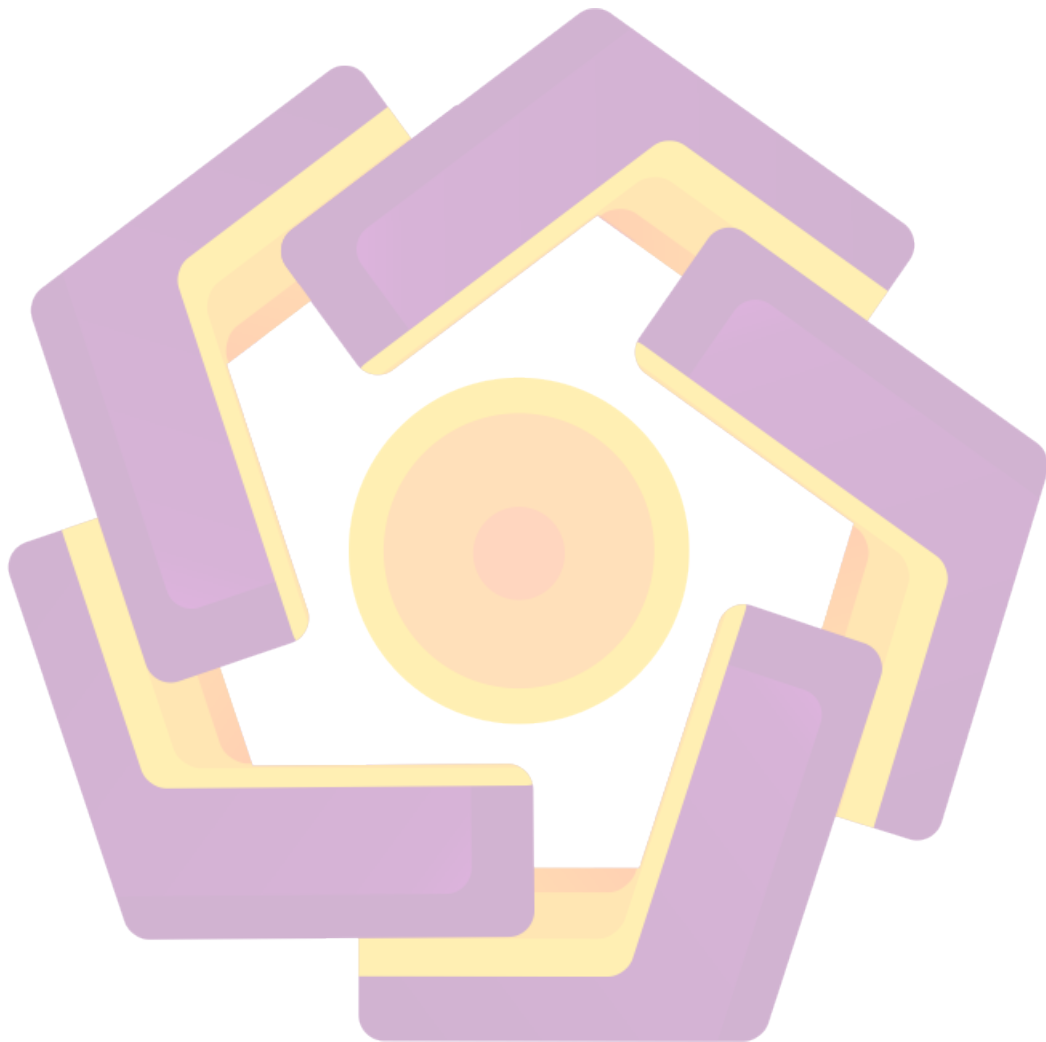
## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i> .....	xvi
BAB I 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 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.5.2 Metode Analisis .....	4
1.5.3 Metode Perancangan.....	4
1.5.4 Metode Pengembangan.....	4
1.5.5 Metode <i>Testing</i> .....	5
1.5.6 Metode Implementasi.....	5
1.6 Sistem Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
2.2 Dasar Teori.....	7
2.2.1 Konsep Dasar Iklan.....	7
2.2.1.1 Pengertian Iklan.....	7

2.2.1.2	Sejarah Iklan .....	8
2.2.1.3	Etika Periklanan.....	10
2.2.1.4	Manajemen Periklanan .....	11
2.2.1.5	Jenis-jenis Iklan .....	11
2.2.1.6	Fungsi-fungsi Iklan .....	12
2.2.2	Perancangan Merancang Iklan Televisi .....	13
2.2.2.1	Menetapkan <i>Audien</i> Sasaran.....	13
2.2.2.3	Mencari Keunggulan Produk Yang Dipasarkan .....	14
2.2.2.4	Perencanaan Ide Penjualan Utama Sebagai Tema Kampanye. 15	
2.2.2.5	Perancangan Daya Tarik Pesan Iklan .....	15
2.2.2.6	Perancangan Gaya Dalam Mengeksekusi Pesan Iklan .....	16
2.2.2.7	Perancangan slogan, Logo, dan Simbol.....	16
2.2.2.8	Perancangan Naskah dan <i>Storyboard</i> Iklan Televisi .....	16
2.3	Metode Analisis.....	24
2.4	Metode Perancangan .....	24
2.5	Metode Pengembangan .....	24
2.6	Metode <i>Testing</i> .....	24
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>		<b>25</b>
3.1	Tinjauan Umum.....	25
3.1.1	Latar Belakang Rumah Palagan .....	25
3.1.2	Fasilitas-Fasilitas.....	25
3.2	Analisis .....	26
3.2.1	Identifikasi Masalah.....	26
3.2.1.1	Analisis Penelitian Kualitatif.....	27
3.2.1.2	Observasi .....	30
3.2.1.3	Kesimpulan Awal Hasil Wawancara .....	30
3.2.1.4	Kesimpulan Hasil Observasi.....	31
3.2.1.5	Solusi yang dapat diterapkan .....	32
3.2.1.6	Solusi yang dipilih .....	32
3.2.2	Analisis Kebutuhan Iklan.....	32
3.2.2.1	Kebutuhan Informasi .....	32
3.2.2.2	Kebutuhan Perangkat Keras.....	33

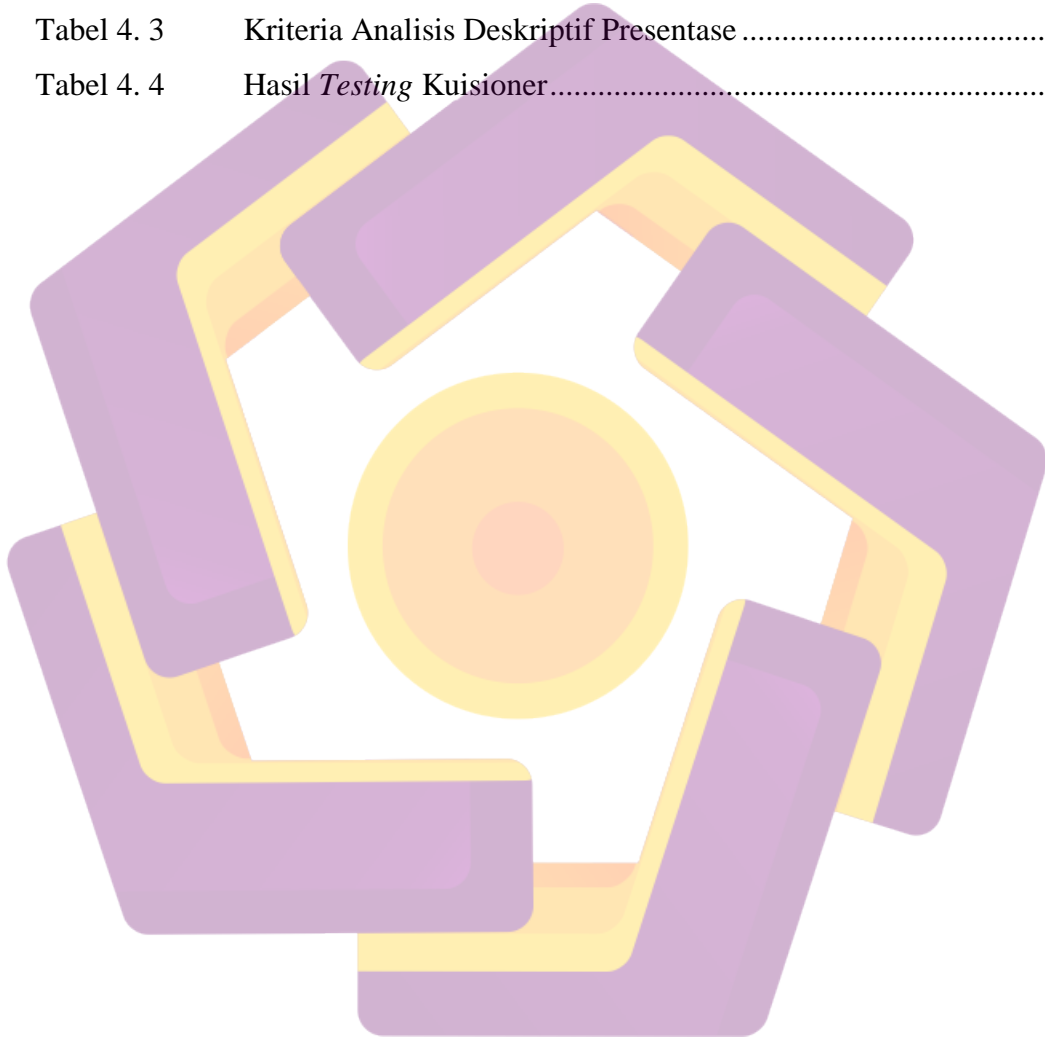
3.2.2.3	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	33
3.2.2.4	Kebutuhan Brainware .....	34
3.2.3	TahapProduksi.....	34
3.2.3.1	Ide IklanTelevisi .....	34
3.2.3.2	Tema Iklan Televisi .....	35
3.2.3.3	Naskah Iklan .....	35
3.2.3.4	Syuting <i>Schedule</i> .....	37
3.2.3.5	<i>Stroryboard</i> Iklan Televisi.....	37
<b>BAB IV</b>	<b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>39</b>
4.1	Perancangan Produksi .....	39
4.2	Tahap Produksi Video Iklan.....	39
4.2.1	Pemilihan Lokasi dan Persiapan Perlengkapan.....	40
4.2.1.1	Kamera.....	40
4.2.1.2	<i>Memory Card</i> .....	41
4.2.1.3	<i>Tripod</i> .....	41
4.2.2	Pengaturan Pencahayaan ( <i>Lighting</i> ).....	42
4.2.3	Pengaturan Kamera .....	42
4.2.4	Proses Pengambilan ( <i>Shooting</i> ).....	43
4.2.4.1	Hasil Pengambilan Video .....	43
4.3	Pasca Produksi Video .....	45
4.3.1	<i>Capturing</i> .....	46
4.3.2	<i>Editing</i> .....	47
4.3.2.1	Proses <i>Editing</i> Grafis .....	47
4.3.2.2	Proses <i>Compositing</i> dan Pengeditan Video .....	49
4.3.3	<i>Rendering</i> .....	50
4.3.4	<i>Matering</i> .....	52
4.3.5	<i>Testing</i> .....	53
4.4	Implementasi .....	54
4.4.1	Uji Kusioner .....	54
4.4.2	Teknik Analisis Data.....	54
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP.....</b>	<b>56</b>
5.1	Kesimpulan.....	56

5.2 Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA .....	57
LAMPIRAN	



## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1	<i>Syuting Schedule</i> .....	37
Tabel 3. 2	<i>Storyboard</i> .....	37
Tabel 4. 1	Hasil Pengambilan Gambar.....	44
Tabel 4. 2	Hasil Review .....	53
Tabel 4. 3	Kriteria Analisis Deskriptif Presentase .....	55
Tabel 4. 4	Hasil <i>Testing</i> Kuisisioner.....	55



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1	Bagan Proses Produksi.....	39
Gambar 4. 2	Nikon D5100.....	40
Gambar 4. 3	SD-card sandisk 8GB class 10.....	41
Gambar 4. 4	<i>Tripod</i> .....	41
Gambar 4. 5	<i>Lighting</i> .....	42
Gambar 4. 6	<i>Setting</i> ukuran video.....	43
Gambar 4. 7	Bagan Proses Produksi.....	46
Gambar 4. 8	Manajemen File Rumah Palagan.....	47
Gambar 4. 9	Bagan Proses Produksi Rumah Palagan.....	47
Gambar 4. 10	Membuat Karakter Rumah Palagan di <i>Corel Draw X5</i> .....	48
Gambar 4. 11	<i>Tracing</i> logo di <i>Corel Draw X5</i> .....	48
Gambar 4. 12	Memposisikan <i>Shot Per Shot</i> yang Disesuaikan Dengan Naskah... .....	49
Gambar 4. 13	Pembuatan Transisi Tulisan bergerak di Tiap Video.....	49
Gambar 4. 14	<i>Import</i> Objek yang sudah siap.....	50
Gambar 4. 15	alur Proses <i>Rendering</i> .....	50
Gambar 4. 16	Pemilihan ukuran video.....	51
Gambar 4. 17	Pemilihan Format Video yang Digunakan.....	51
Gambar 4. 18	Pengaturan <i>Audio</i> .....	52
Gambar 4. 19	Proses <i>Rendering</i> .....	52
Gambar 4. 20	Hasil Akhir <i>Editing</i> .....	53

## INTISARI

Rumah Palagan adalah sebuah penginapan yang berdiri pada tahun 2007. Penginapan ini terletak di Jl. Kranji 19b Damai Mudal, Palagan Tentara Pelajar km.7,8 , Sari harjo Ngaglik Sleman, Yogyakarta. Belum banyak masyarakat umum mengetahui penginapan ini karena kurangnya informasi media yang tersedia, karena itu diperlukan iklan publikasi untuk menambah daya tarik wisatawan menuju ke Rumah Palagan.

Video iklan Rumah Palagan di buat dengan konsep multimedia, yaitu memanfaatkan visual video dan animasi, *text*, dan suara, dan gambar. Video ini dibuat dengan menggunakan software utama adobe premier CC dan software multimedia pendukung lainnya.

Untuk mendapatkan iklan publikasi yang berkualitas penulis melakukan analisis penelitian kualitatif. Metode yang digunakan adalah wawancara observasi dan kuesioner. Setelah video ini selesai diuji , kemudian akan di tayangkan di televisi-televisi. Dengan iklan berbasis multimedia ini diharapkan mampu meningkatkan daya tarik wisatawan local dan asing sebagai alternative tinggal ketika berkunjung di Yogyakarta

**Kata kunci :** Video iklan, Penginapan, Media promosi, Multimedia.



## **ABSTRACT**

*Rumah Palagan is a Guest house that stood in 2007. The Guest house is located at Jl. 19b Kranji Mudal Peace, Student Army Theater km.7,8, Harjo Sari Ngaglik Sleman, Yogyakarta. Not many public aware of this Guest house due to the lack of information available media, because it is necessary to add advertising publications attraction of tourists heading to Home Palagan.*

*Rumah Palagan video ads created with the concept of multimedia, which utilizes video and animated visual, text, and sounds, and images. This video was made using a major software adobe premiere CC and other supporting multimedia software.*

*To obtain a quality publication advertising the authors analyze the qualitative research. The method used is the observation interviews and questionnaires. Once the video is finished testing, and will be aired on TV stations. With multimedia-based advertising is expected to increase the attractiveness of local and foreign tourists as an alternative to stay when visiting Yogyakarta*

***Keywords :*** *Video advertising, lodging, media promotion, Multimedia.*