

**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG
KEPARIWISATAAN PADA DINAS PERIKANAN DAN
KELAUTAN KABUPATEN GUNUNGKIDUL**

SKRIPSI



disusun oleh

Galuh Chandra

12.12.6379

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG
KEPARIWISATAAN PADA DINAS PERIKANAN DAN
KELAUTAN KABUPATEN GUNUNGKIDUL**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Galuh Chandra

12.12.6379

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI
PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG
KEPARIWISATAAN PADA DINAS PERIKANAN DAN
KELAUTAN KABUPATEN GUNUNGKIDUL


yang disusun oleh

Galuh Chandra
12.12.6379

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal
20 April 2015

Dosen Pembimbing,


Amir Fatah Sofyan, ST, M.kom

NIK. 190302197

PENGESAHAN**SKRIPSI****PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG
KEPARIWISATAAN PADA DINAS PERIKANAN DAN
KELAUTAN KABUPATEN GUNUNGKIDUL**

yang disusun oleh

Galuh Chandra**12.12.6379**telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 September 2015**Susunan Dewan Penguji****Nama Penguji****Tanda Tangan****Bayu Setiaji, M.Kom**
NIK. 190302216**Joko Dwi Santoso, M.Kom**
NIK. 190302181**Tonny Hidayat, M.Kom**
NIK. 190302182Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 1 Oktober 2015**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA****Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi berjudul “ PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG KEPARIWISATAAN PADA DINAS PERIKANAN DAN KELAUTAN KABUPATEN GUNUNGKIDUL “ Ini merupakan karya sendiri (ASLI) dan dalam sepengetahuan saya di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, serta tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 1 Oktober 2015



Chandra

NIM.12.12.6379

MOTTO

- Tiada doa yang lebih indah selain doa agar skripsi ini cepat selesai.
- Tidak seperti tes, setiap soal yang rumit pasti ada jawaban.
- I'm born to rich.



PERSEMBAHAN

Syukur terima kasih Tuhan Yang Maha Esa , yang telah memberikan yang terbaik yang saya butuhkan, ilmu, kesehatan, kebahagiaan, keceriaan, rezeki, dan kelancaran sehingga akhirnya saya bisa mendapatkan gelar S.Kom.

Untuk Ibukku yang terhebat, terimakasih untuk semua perjuangannya, yang telah memberikan suport, sabar, serta kasih sayang yang tiada henti, untuk Bapakku yang tiada henti memberikan perhatian, wejangan serta masukan yang selalu bisa menjadi pegangan hingga detik ini, dan untuk Mbah Putri, Mbah Petrus, Bude Asih, Om Kukuh, Ganang, Emun dan semuanya terimakasih atas suport dan doanya selama ini.

Buat teman-temanku 365 (Kakakku tercinta Mbakmey jangan lupa misi kita!!! You know laaah, kita lahir untuk bahagia, Si Istimewa Fadhil thank's for everything, Si Ayan Imah sukses slalu cantik, Si Gila Debby sukses ya, Bhebhe cucok ayo cepet normal, Si Atlet Roni move on Ron, Simbah tambah dewasa ya, Aryok jangan pacaran terus, Ardhi cepet lulus ya) Amat Gupron si master animasi, dan keluarga besar S1-SI-01 yang hebat banget aku nggak bakal pernah nyesel kenal kalian semua, terimakasih atas kerjasama, perjuangan, atensi, canda, tawa dan cerita selama 3 tahun ini, sukses semua ya. I Love You All.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun panjatkan kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karuniaNya kepada setiap hamba-Nya dan tak lupa penyusun ucapkan sholawat serta salam kepada junjungan Nabi kita, Nabi Muhammad SAW .

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Starata I Jurusan Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi berjudul “ *Perancangan Iklan Layanan Masyarakat tentang Kepariwisataaan pada Dinas Perikanan dan Kelautan Kabupaten Gunungkidul*”. Dengan ini penyusun ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. M.Suyanto,MM. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M. Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak bantuan, masukan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa penyusun sebutkan satu per satu.

Dalam penulisan skripsi ini penyusun menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penyusun, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian ini.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca umumnya dan khususnya untuk pengembangan di bidang multimedia.

Yogyakarta, 1 Oktober 2015

Penyusun




DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vi
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 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Pengumpulan.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7

2.2 Definisi Iklan.....	8
2.2.1 Komponen iklan.....	8
2.2.2 Tujuan Iklan.....	9
2.2.3 Manfaat Iklan.....	9
2.2.4 Jenis Iklan.....	10
2.2.5 Iklan Layanan Masyarakat.....	10
2.2.6 Durasi Periklanan.....	11
2.3 Strategi Perancangan Iklan.....	12
2.4 Tahap Memproduksi Iklan.....	13
2.5 Peralatan Pengambilan Gambar dan Software Editing.....	15
2.5.1 Peralatan Pengambilan Gambar.....	15
2.6 Teknik Pengambilan Gambar.....	16
2.6.1 Bidikan Kamera.....	16
2.6.2 Pergerakan Kamera.....	18
2.6.3 Merekam Suara.....	20
2.7 Software Editing.....	20
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	23
3.1 Tinjauan umum.....	23
3.1.1 Dinas Perikanan dan Kelautan Kabupaten Gunungkidul.....	23
3.1.2 Visi dan Misi.....	23

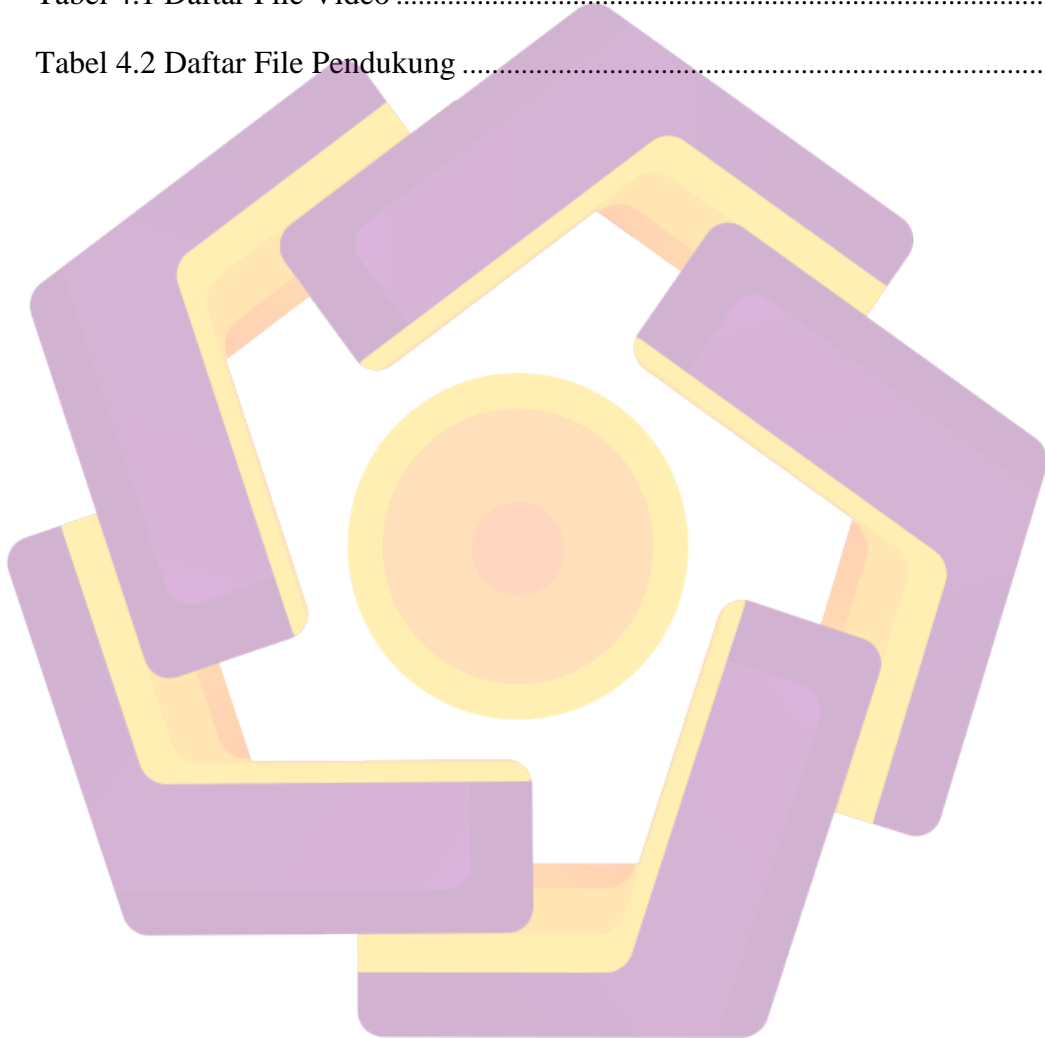
3.1.3	Logo	24
3.1.4	Susunan Organisasi Dinas Perikanan dan Kelautan Gunungkidul .	24
3.1.5	Peran Dinas	25
3.2	Analisis Sistem	26
3.2.1	Analisis SWOT	27
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem	30
3.3.1	Analisis Kebutuhan Informasi	30
3.3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak	30
3.3.3	Kebutuhan Perangkat Keras	31
3.3.4	Kebutuhan Brainware	31
3.4	Perancangan Iklan	32
3.4.1	Rancang Konsep Iklan	32
3.4.2	Rancangan Naskah Iklan	32
3.4.3	Rancangan Storyboard	34
3.5	Penjadwalan	42
3.6	Implementasi Iklan	43
3.6.1	Media Penyampaian Iklan	43
3.6.2	Tarif Iklan RBTv Yogyakarta	44
Tabel 3.2 Tarif Penayangan iklan		44
BAB IV IMPPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		46

4.1	Produksi.....	46
4.2	Pasca Produksi.....	48
4.2.1	Desain Objek Grafis.....	49
4.2.2	Animasi 3D.....	50
4.2.3	Editing.....	51
4.2.4	Audio Processing.....	52
4.2.5	Compositing.....	53
4.2.6	Final Rendering.....	54
BAB V PENUTUP.....		55
5.1	Kesimpulan.....	55
5.2	Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA.....		56
LAMPIRAN.....		



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Storyboard.....	35
Tabel 3.2 Tarif Penayangan iklan	44
Tabel 4.1 Daftar File Video	47
Tabel 4.2 Daftar File Pendukung	48



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Adobe After Effects CS6.....	21
Gambar 2.2 Adobe Premiere CS6.....	21
Gambar 2.3 Adobe Audition CS6.....	22
Gambar 2.4 Adobe Photoshop CS6.....	22
Gambar 3.1 Logo Pemerintahan Gunungkidul.....	24
Gambar 4.1 Bagan Proses Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat.....	49
Gambar 4.2 Desain Objek Grafis.....	50
Gambar 4.3 Desain Logo dalam Bentuk Vektor.....	51
Gambar 4.4 Editing.....	52
Gambar 4.5 Cara Menghilangkan Noise Audio.....	52
Gambar 4.6 Proses Compositing After Effects.....	54
Gambar 4.7 Proses Rendering.....	54

INTISARI

Setiap daerah pasti memiliki cara untuk memperkenalkan daerah tersebut memiliki sesuatu hal yang unik dan layak, cara memperkenalkan daerah, barang, maupun produk saat ini sudah cukup mudah karena sistem dan teknik informasi selalu berkembang dengan pesat, contohnya menggunakan iklan Televisi, Facebook, Youtube, dan media sosial lainnya. Dalam hal ini penulis ingin membuat iklan yang menggabungkan teknik live shoot, animasi 2D, dan stopmotion yang bertujuan sebagai media informasi wisata Pantai Gunungkidul.

Iklan adalah kegiatan yang menginformasikan suatu jasa atau produk melalui media baik online maupun offline . Dalam pembuatan iklan tersebut menggunakan software seperti Adobe Premiere CS6, Adobe After Effects CS6 untuk pengeditan liveshoot dan membuat stopmotion, Adobe Photoshop CS6 dan Corell Draw untuk membuat objek animasi 2D, serta Autodesk Maya 2015 untuk pembuatan animasi 3D, Adobe Audition untuk pengeditan audio.

Tujuan iklan ini dibuat untuk mempublikasikan pariwisata lingkup Dinas Perikanan dan Kelautan Kabupaten Gunungkidul, sedangkan tujuan penggunaan teknik dalam iklan ini adalah membantu proses pembuatan iklan agar menghasilkan daya traik tersendiri untuk publik.

Kata Kunci : Iklan, Animasi, *Stopmotion*, *Liveshoot*

ABSTRACT

Each area would have a way to introduce the area has something unique and appropriate, to introduce the area, goods, and the product is now quite easy because the systems and techniques of information is always growing rapidly, for example, using advertisements Television, Facebook, Youtube, and other social media. In this case I want to create ads that combine live shoot technique, 2D animation and stopmotion which is intended as a medium Gunungkidul beach travel information.

Advertising is an activity that informs a service or product through both online and offline media. In the manufacture of such ads using the software like Adobe Premiere CS6, Adobe After Effects CS6 for editing livenesshoot and make stopmotion, Adobe Photoshop CS6 and Corell Draw to create 2D animation objects, as well as Autodesk Maya 2015 for the creation of 3D animation, Adobe Audition for audio editing.

The purpose of this ad is made to publicize the scope of Tourism Department of Fisheries and Marine Gunungkidul, whereas the purpose of the use of the techniques in this ad is to assist the ad creation process in order to generate its own power traik to the public.

Keywords: Advertising, Animation, Stop Motion, Live Shoot