

**ANALISIS DAN PERANCANGAN IKLAN UNTUK CAFE DAPUR MPOK
DUREN BERBASIS MOTION GRAPHIC**

Studi Kasus: Cafe Dapur Mpok Duren

SKRIPSI



disusun oleh

Muchammad Syafik Rizki

12.11.6155

PROGRAM SARJANA

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

2016

**ANALISIS DAN PERANCANGAN IKLAN UNTUK CAFE DAPUR MPOK
DUREN BERBASIS MOTION GRAPHIC**

Studi Kasus: Cafe Dapur Mpok Duren

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Muchammad Syafik Rizki

12.11.6155

PROGRAM SARJANA

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN IKLAN UNTUK CAFE DAPUR
MPOK DUREN BERBASIS MOTION GRAPHIC**

yang disusun oleh

Muhammad Syafik Rizki

12.11.6155

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada Tanggal 26 Desember 2015

Dosen Pembimbing,



Dina Maulina, M.Kom

NIK. 190302250

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN IKLAN UNTUK CAFE DAPUR
MPOK DUREN BERBASIS MOTION GRAPHIC**

yang disusun oleh
Muchammad Syafik Rizki

12.11.6155

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 11 Mei 2016

Susunan Dewan Penguji


Nama Penguji

Dina Maulina, M.Kom
NIK. 190302250

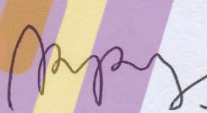
Ahlihi Masruro, M.Kom
NIK. 190302148

Krisnawati, S.Si,MT
NIK. 190302038

Tanda Tangan







Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 04 Juni 2016



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, 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, 26 Desember 2015

Meterai
Rp. 6.000

Muchammad Syafik Rizki

12.11.6155

MOTTO

“ 1 Mission 1 Gun “

“ Tetapkan satu tekad yang teguh di dada dan ingatlah perjuangan yang telah di lalui maka tuailah hasil mu dipenghujung hayat ”

“ Semua hal yang hebat dapat di ekspresikan kedalam kata-kata sederhana dan bermakna. Kebebasan, Keadilan, Kehormatan, Tugas, Kewajiban dan Harapan”

“untuk menciptakan sesuatu yang istimewa maka percayalah bahwa hal yang kamu lakukan istimewa”

“didunia ini ada keseimbangan, diamana kita dikalahkan, disana kita akan meraih kemenangan”



PERSEMBAHAN

ALHAMDULILLAH, Puji dan syukur akhirnya hamba bisa menyelesaikan Skripsi ini. Terima kasih ya Allah SWT. Dan saya persembahkan Skripsi kecil ini untuk:

Ibunda Suryati, malaikat ku yang menjagaku selama di dunia ini, tanpamu aku bukanlah siapa-siapa di dunia fana ini. Ketika kecil hingga sekarang engkau tempat curahan hatiku, begitu ikhlas menyayangiku, menghidupiku dan membesarkanku. Akan ku gunakan secara bijak apa yang telah engkau berikan kepadaku, karena perjuanganmu tak mungkin bisa kubalas dengan apapun, dalam setiap doaku ku sebut namamu ibu. Aku begitu menyayangi ibu seperti beliau menyayangiku. Terima kasih ibu.

Ayahanda Erwandono, orang yang telah memberikan segala idealisme, prinsip, edukasi dan kasih sayang yang berlimpah dengan wajah datar menyimpan kegelisahan ataukah perjuangan yang tidak pernah ku ketahui, namun tenang dan penuh kesabaran dan pengertian luar biasa, memberikan sebuah nafkah untukku agar aku tetap bisa berjuang dan hidup hingga saat ini. Aku begitu menyayangi ayah seperti beliau menyayangiku. Terima kasih ayah.

Kakak ku Ayu Kedesih, S.Pd,M.Pd, terima kasih atas segala dorongan dan dukunganmu yang sangat berarti bagiku, membuatku tetap berjiwa tegar dan dewasa dalam mengambil sebuah keputusan.

Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmu dan pengalaman selama kuliah

Kepada Saudari Endah Dwi Lestari, Amd.Keb sekaligus kekasih yang sudah membantu dan memberi saya semangat dan pengertian selama kuliah, terima kasih

Kepada teman-teman seperjuangan khususnya anak kelas S1-TI 06 yang tidak bisa di sebutkan namanya satu persatu, terimakasih atas kebersamaan dan dukungan kalian.

Kepada Almamaterku STMIK AMIKOM YOGYAKARTA beserta seluruh civitas akademik, terimakasih atas segala bentuk dukungan dan kerjasama selama pendidikan dan perkuliahanku.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diinginkan penulis. Skripsi 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 Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

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

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Ibu Dina Maulina M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi
3. Ibu Krisnawati, S.SI, MT selaku penguji 1 yang telah bersedia meluangkan waktu untuk menguji, mengoreksi, dan memberikan masukan serta saran terhadap skripsi ini
4. Bapak Ahlihi Masruro, S.Kom selaku penguji 2 yang telah bersedia meluangkan waktu untuk menguji, mengoreksi, dan memberikan masukan serta saran terhadap skripsi ini
5. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

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

Yogyakarta, 26 Desember 2015

Muchammad Syafik Rizki

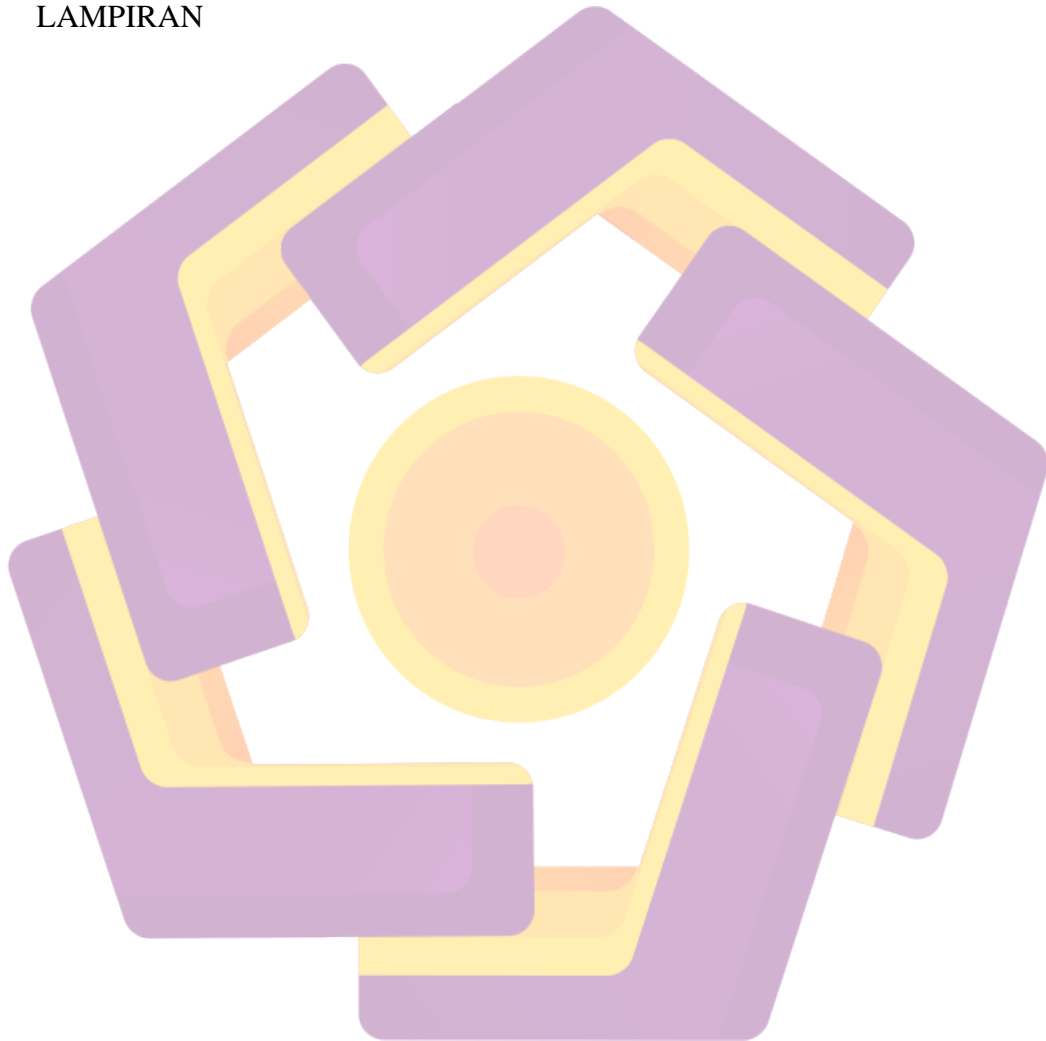
DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.7 Sistematika Penelitian.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Pengertian Multimedia.....	8
2.2.1 Element Multimedia.....	8
2.2.2 Jenis-Jenis Multimedia.....	9
2.2.3 Manfaat Multimedia.....	10
2.2.4 Langkah-Langkah Pembuatan aplikasi multimedia.....	10

2.3	Definisi <i>Motion Graphic</i>	12
2.3.1	Sejarah <i>Motion Graphic</i>	13
2.3.2	Element-Element <i>Motion Graphic</i>	15
2.3.3	Karakteristik <i>Motion Graphic</i>	15
2.3.4	Konsep Dasar Perancangan Video.....	16
2.4	Pengolahan Data Kuisisioner	18
2.4.1	<i>Skala Likert</i>	18
2.4.2	Menentukan Interval	19
2.4.3	Rumus Presentase	19
2.5	Perangkat Lunak yang di Gunakan.....	20
2.5.1	Adobe Illustrator CS6	20
2.5.2	Adobe After Effect CS6.....	21
2.5.3	Adobe Audition CS6.....	22
2.5.4	Adobe Photoshop CS6	23
2.5.5	Adobe Premiere CS6.....	24
2.5.6	Corel Draw X6.....	24
BAB III ANALISI DAN PERANCANGAN		
3.1	Tinjauan Umum	26
3.1.1	Deskripsi Obyek.....	26
3.1.2	Visi Dan Misi.....	26
3.2	Analisis	27
3.2.1	Analisi SWOT.....	27
3.2.1.1	Analisis Kekuatan (<i>Streng</i>).....	27
3.2.1.2	Analisis Kelemahan (<i>Weakness</i>).....	28
3.2.1.3	Analisis Peluang (<i>Opportunity</i>).....	28
3.2.1.4	Analisi Ancaman (<i>Threats</i>)	28
3.2.2	Analisis Kebutuhan Sistem	30
3.2.3	Analisi Kebutuhan Fungsional.....	30
3.2.4	Analisi Kebutuhan Non Fungsional.....	31

3.2.4.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	31
3.2.4.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	32
3.2.4.3	Analisis Kebutuhan Pengguna atau User (<i>Brainware</i>).....	32
3.3	Study Kelayakan Teknis	34
3.3.1	Study Kelayakan Teknis	34
3.3.2	Study Kelayakan Organisasi	34
3.3.3	Study Kelayakan Hukum	34
3.4	Tahap Pra Produksi.....	35
3.4.1	Perancangan Ide dan Konsep	35
3.4.2	Tema.....	35
3.4.3	<i>Skript</i> atau Naskah	35
3.4.4	Perancangan Story Board.....	38
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		
4.1	Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>).....	43
4.1.1	Pengambilan Audio Narasi	43
4.1.2	Pemilihan <i>Backsound</i>	44
4.1.3	Pembuatan Objek 2D	44
4.2	Pembuatan (<i>Assembly</i>).....	49
4.2.1	Mengedit Audio	49
4.2.2	Proses Pembuatan Animasi <i>Motion Graphic</i>	52
4.2.2.1	Mempersiapkan Lembar Kerja	52
4.2.2.2	Pengolahan File	53
4.2.2.3	<i>Rendering</i> Composition.....	55
4.2.2.4	<i>Composting</i>	56
4.2.2.5	<i>Final Rendering</i>	57
4.3	Pengujian (<i>Testing</i>).....	58
4.3.1	Pengujian Pemilik Cafe.....	58
4.3.2	Uji Random Audiens.....	61
4.4	Publikasi	63

4.5	Distribution	63
BAB V PENUTUP		
5.1	Kesimpulan	65
5.2	Saran	65
DAFTAR PUSTAKA		67
LAMPIRAN		



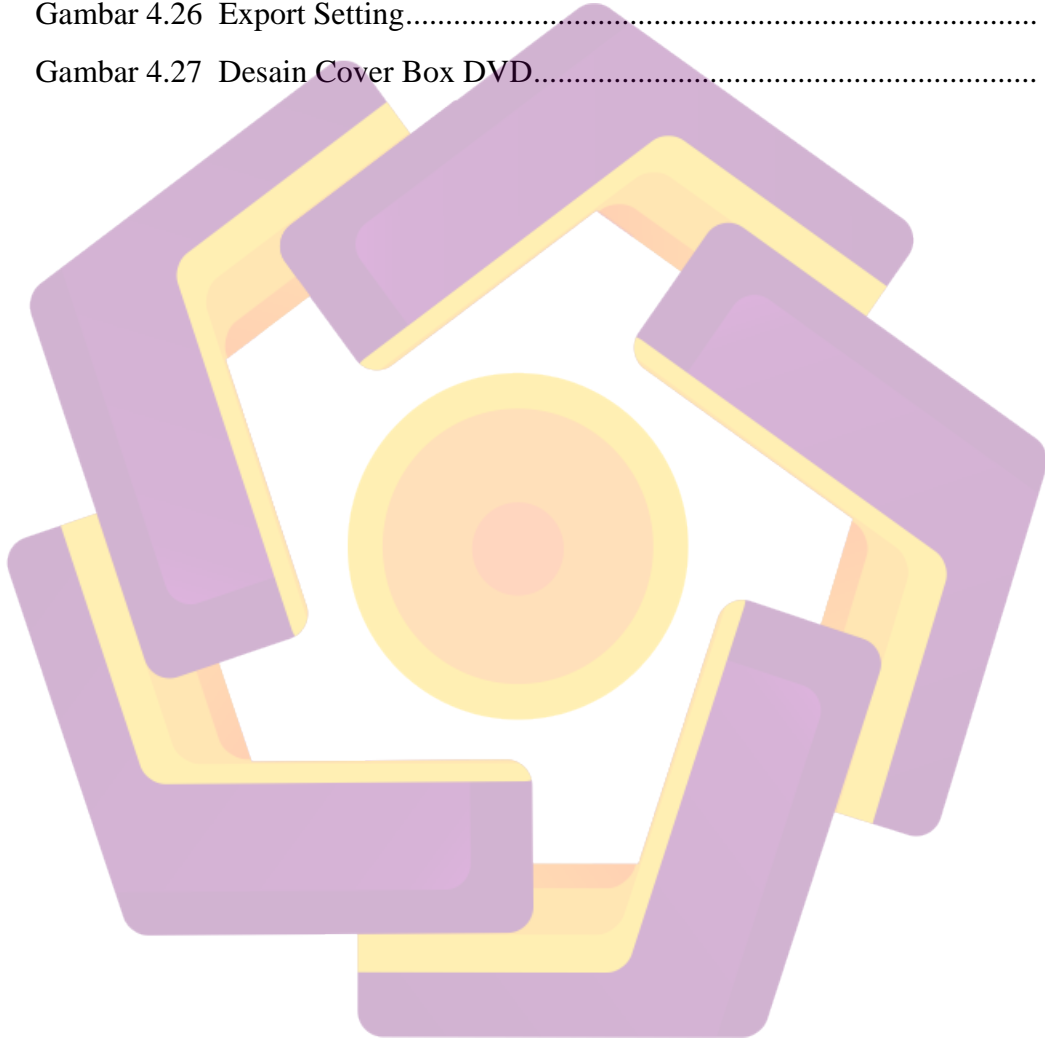
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Tinjauan Pustaka	6
Tabel 2.2	Interval Kategori	19
Tabel 2.3	Tabel Perhitungan	20
Tabel 3.1	Analisis SWOT	29
Tabel 3.2	<i>Hardware</i>	31
Tabel 3.3	Perangkat Lunak	32
Tabel 3.4	Skript dan Naskah	36
Tabel 3.5	Story Board	39
Tabel 4.1	Pengujian Pemilik Cafe.....	59
Tabel 4.2	Penentuan Interval.....	60
Tabel 4.3	Hasil Uji Pemilik Cafe	61
Tabel 4.4	Interval Uji Random Audiens	62
Tabel 4.5	Hasil Uji Random Audiens	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Siklus Pengembangan Multimedia.....	11
Gambar 2.2	Tampilan Adobe Illustrator CS6	21
Gambar 2.3	Tampilan Adobe After Effect CS6.....	22
Gambar 2.4	Tampilan Adobe Audition CS6.....	22
Gambar 2.5	Tampilan Adobe Photoshop CS6	23
Gambar 2.6	Tampilan Adobe Premiere CS6.....	24
Gambar 2.7	Tampilan Corel Draw X6.....	25
Gambar 4.1	Software Smart Voice Recorder.....	43
Gambar 4.2	Toolbox Corel Draw X6.....	44
Gambar 4.3	Pembuatan Objek 2D	45
Gambar 4.4	Pembuatan Objek 2D	45
Gambar 4.5	Pembuatan Objek 2D	46
Gambar 4.6	Pembuatan Objek 2D	46
Gambar 4.7	Pembuatan Objek 2D	46
Gambar 4.8	Pembuatan Objek 2D	47
Gambar 4.9	Hasil Objek Setelah Pewarnaan	47
Gambar 4.10	Hasil Objek Setelah Pewarnaan	48
Gambar 4.11	Hasil Objek Setelah Pewarnaan	48
Gambar 4.12	Hasil Objek Setelah Pewarnaan	48
Gambar 4.13	Import File Video	49
Gambar 4.14	Hasil Setting Pada <i>Mastering</i>	50
Gambar 4.15	Hasil Setting Pada <i>Stretch</i> dan <i>Pitch</i>	50
Gambar 4.16	Hasil Proses <i>Slicing</i>	51
Gambar 4.17	Setting Pada Menu <i>Export</i>	51
Gambar 4.18	Composition Setting.....	52
Gambar 4.19	Layer Dalam Satu <i>Composition</i>	53
Gambar 4.20	Penerapan <i>Basic Animation</i>	54

Gambar 4.21 Penerapan Teknik <i>Masking</i>	54
Gambar 4.22 Panel Render Queue	55
Gambar 4.23 Output Module Setting	56
Gambar 4.24 Proses Compositing Video dan Audio	57
Gambar 4.25 Menu Export.....	57
Gambar 4.26 Export Setting.....	58
Gambar 4.27 Desain Cover Box DVD.....	64



INTISARI

Dapur Mpok Duren adalah sebuah kafe yang baru saja berdiri, untuk dapat memperkenalkan produk, konsep dan profil cafe mereka membutuhkan promosi. Untuk dapat mencapai target Dapur Mpok Duren harus mengambil hati tentang jenis kampanye yang akan mereka gunakan.

Terkadang tiap promosi dilakukan hanya untuk formalitas, tetapi promosi dapat menentukan keberhasilan sebuah organisasi. Teknik promosi atau penggunaan iklan berbasis *Motion Graphic* belum di terapkan, Selain itu teknik ini belum banyak digunakan sebagai media promosi iklan. Tidak hanya menggunakan teknik *Motion Graphics* tetapi juga akan menambah animasi dalam bentuk teks dan suara *amplifier* dimaksudkan sebagai iklan untuk menjadi lebih hidup dan menarik.

Berdasarkan pengamatan Observasi objek penulis yang di gunakan dalam penelitian ini, penulis menemukan bahwa promosi yang dilakukan Dapur Mpok Duren saat hanya ini menggunakan media sosial, media kampanye seperti facebook dan twitter. Saat ini masih dianggap minimal dan kurang luas cakupannya. Dengan iklan media berbasis *Motion Graphic* diharapkan untuk menyebarkan informasi tentang Dapur Mpok Duren dapat lebih efektif dan efisien.

Kata Kunci: Iklan, *Motion Graphic*, Multimedia, Observasi

ABSTRACT

Dapur Mpok Duren is a cafe that had just stood, to be able to introduce the products, concepts and café profiles they need promotion. In order to achieve the target of Dapur Mpok Duren should take careful about the type of campaign they will use.

Sometimes the campaign is done only for the formality, but promotion can determine the success of an organization. Promotion or use of advertising techniques based Motion Graphic has not been applied, addition of this technique has not been widely used as a medium for advertising promotions. Not only use techniques and Motion Graphics but also will add animation in the form of text and voice amplifiers intended as an advertisement to be more lively and interesting.

Based on observations of objects Observation writer that is used in this study, the authors found that the campaign carried Dapur Mpok Duren while only using social media, media campaigns such as facebook and twitter. While this is still considered to be minimal and less wide-ranging. With Motion Graphic advertising-based media are expected to disseminate information about Dapur Duren Mpok can be more effective and efficient.

Keyword: Advertising, Motion Graphic, Multimedia, Observasi