

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA  
CV ARUPADATU KREASITAMA BERBASIS 3D  
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Marissa Nurul Sotya Isnaini**

**11.12.5801**

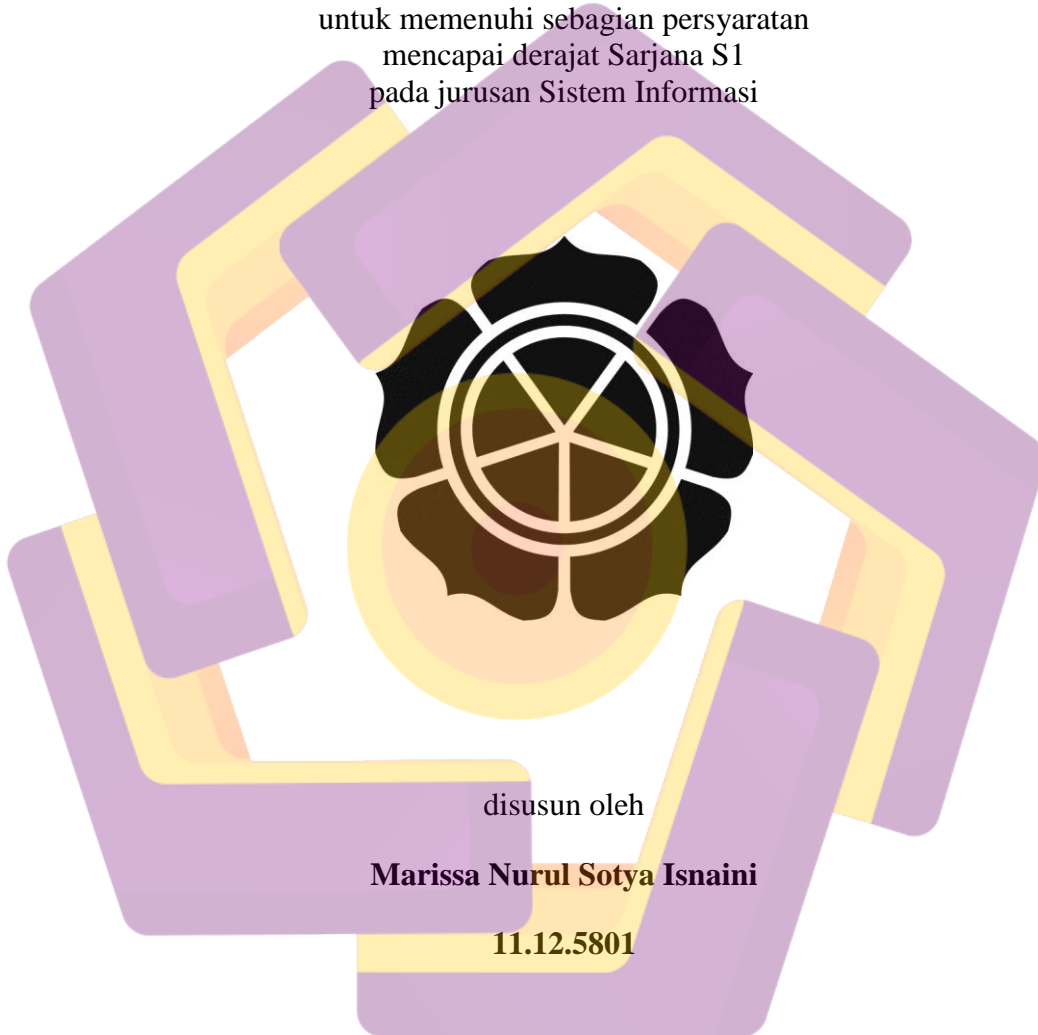
**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**



**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA  
CV ARUPADATU KREASITAMA BERBASIS 3D  
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Marissa Nurul Sotya Isnaini**

**11.12.5801**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA  
CV ARUPADATU KREASITAMA BERBASIS 3D  
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Marissa Nurul Sotya Isnaini**

**11.12.5801**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 20 Mei 2015

Dosen Pembimbing,



**M. Rudyanto Arief, M.T.**

**NIK. 190302098**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA  
CV ARUPADATU KREASITAMA BERBASIS 3D  
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

yang disusun oleh

**Marissa Nurul Sotya Isnaini**

**11.12.5801**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 12 Mei 2015

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Sidiq Wahyu Surya Wijaya, ST, M.Kom**  
**NIK. 190302234**

**M. Rudyanto Arief, M.T**  
**NIK. 190302098**

**Windha Mega Pradnya D, M.Kom**  
**NIK. 190302185**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 22 Mei 2015

**KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## **PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa laporan Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri (ASLI) dan isi laporan skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain. Sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

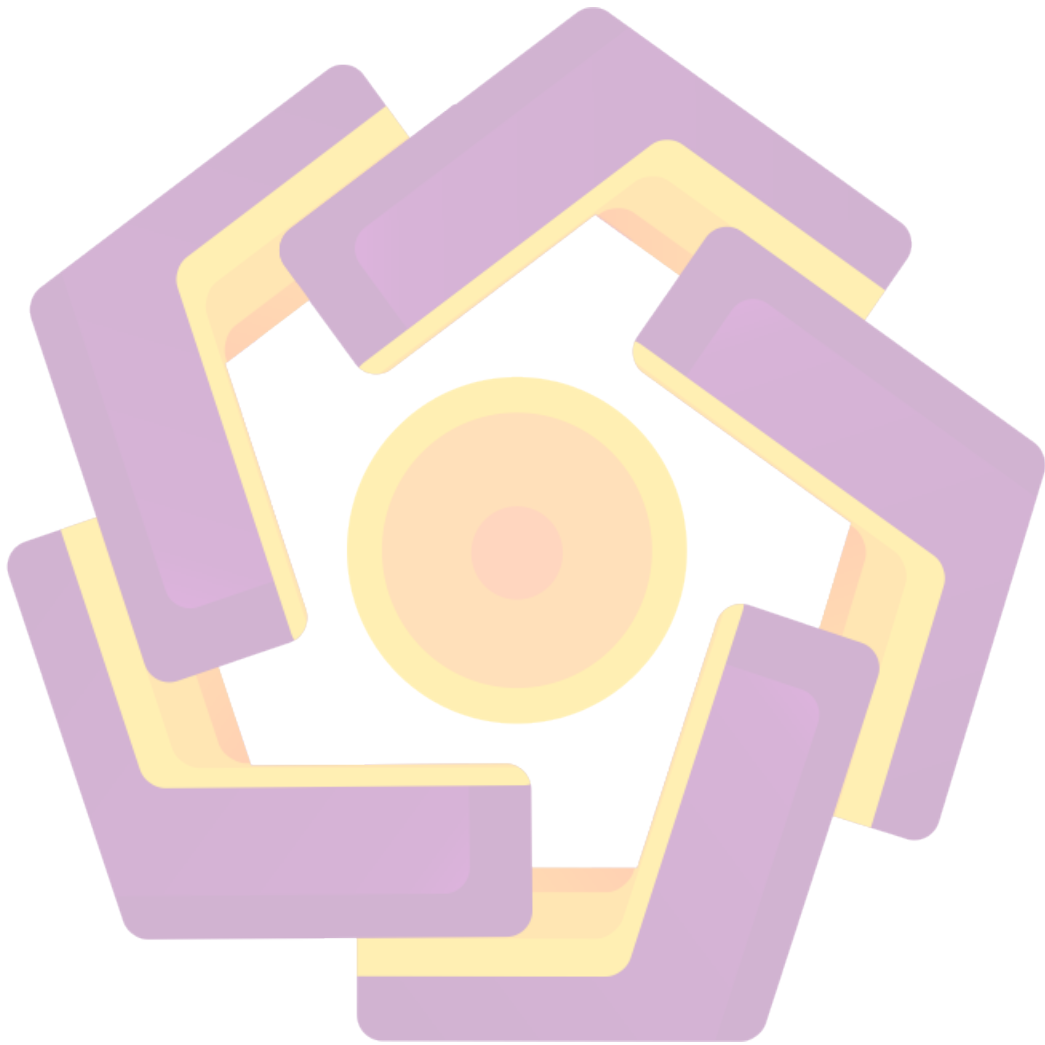
Yogyakarta, 22 Mei 2015

**Marissa Nurul Sotya Isnaini**

**11.12.5801**

## MOTTO

- Selama Allah ada di hati kita, Allah akan menuntun jalan kita.
  - Jangan pernah meragukan kemampuan diri sendiri.
- Karena sebuah hasil tidak akan pernah mengkhianati prosesnya.
- Cobalah untuk tidak menjadi seorang yang SUKSES, tapi jadilah seorang yang BERNILAI -Albert Einstein-
  - *Step Up !* Bergeraklah lagi. Jangan menyerah. Kita tidak perlu memperhitungkan usia dan kegagalan yang telah lalu. Hari ini dan hari esok disediakan Tuhan agar kita bisa merancang peluang sukses untuk hidup ke depan. Tidak pernah ada kata terlambat ! -Merry Riana-





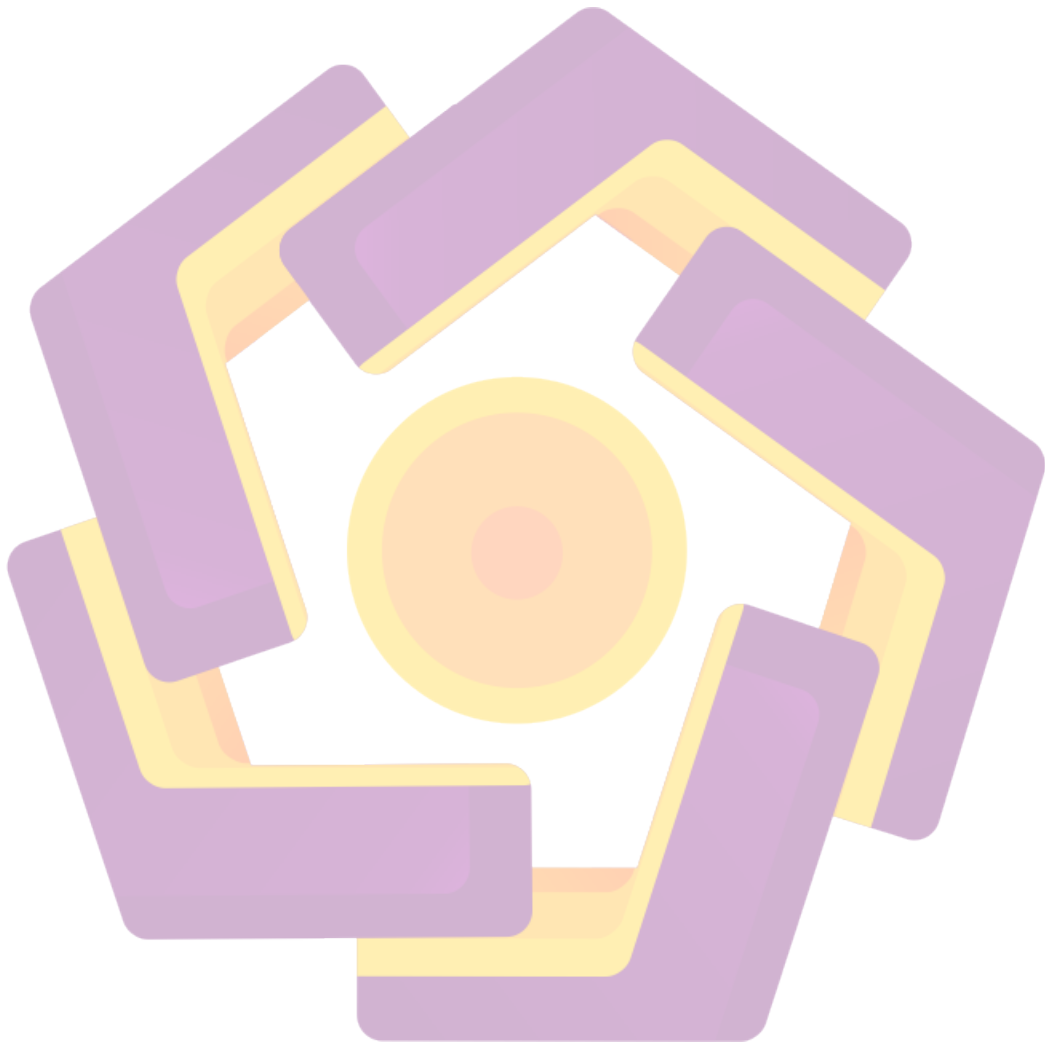
## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah skripsi ini selesai juga !!

First of all i want to thanks to God, segala puji syukur saya ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, anugrah, kesehatan, rezeki, ilmu, dan kelancaran dalam pengerjaan skripsi ini.

Thanks to :

- ✓ Bapak-ibuk-kakakku,,terima kasih buat doa, fasilitas dan dukungan kalian, yang selalu menguatkan.
- ✓ Bapak M. Rudyanto Arief yang telah membimbingku dalam penyusunan skripsi ini.
- ✓ Bapak dan Ibu dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- ✓ Teman-teman "Seven System" kalian luar biasa !!
- ✓ Gigin, Vivi, Mella, terimakasih sudah menjadi teman sekaligus guru, Andi terimakasih atas bantuannya.
- ✓ Semua teman-teman terimakasih atas doa dan dukungannya.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada setiap hamba-Nya dan tak lupa sholawat serta salam kepada junjungan Nabi besar kita, Nabi Muhammad SAW.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata-1 Jurusan Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi yang berjudul "Perancangan dan Pembuatan Iklan pada CV Arupadatu Kreasitama Berbasis 3D Sebagai Media Promosi", dengan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak M. Rudyanto Arief, MT, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak saran, bantuan, masukan, dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM, selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Ibu dan Bapak tercinta, kakak tersayang, yang telah memberikan doa, kasih sayang, fasilitas, dan dorongan kepada penulis.
5. Seluruh Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.

6. Seluruh keluarga, sahabat dan teman-teman yang telah membantu dan mendoakan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis, 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 pada bidang multimedia.

Yogyakarta, 22 Mei 2015

Penulis

## DAFTAR ISI

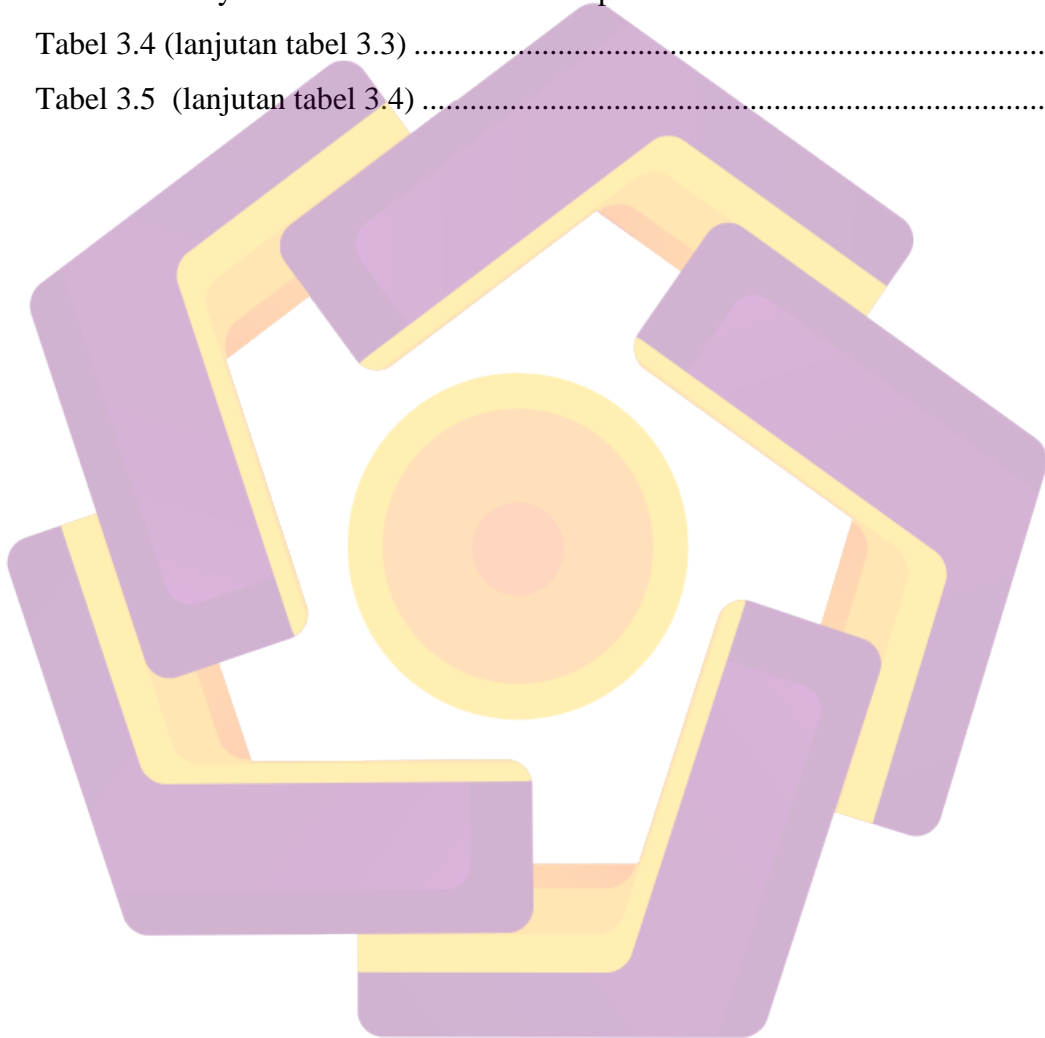
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>xv</b>
<b>ABSTARCT.....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
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 Metode Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
2.2 Dasar-dasar Periklanan.....	8
2.2.1 Definisi Iklan.....	8
2.2.2 Fungsi Periklanan.....	9
2.2.3 Tujuan Periklanan .....	11
2.2.4 Manfaat Iklan .....	13
2.3 Iklan Internet .....	13

2.3.2	Iklan Internet .....	14
2.3.3	Format Iklan Internet.....	16
2.3.4	Keunggulan Iklan Internet.....	19
2.3.5	Kelemahan Iklan Internet.....	21
2.3.6	Eksekusi Kreatif Iklan Internet .....	24
2.4	Menentukan Daya Tarik Iklan.....	27
2.5	Strategi Menetapkan Audiens Sasaran .....	30
2.6	Data Statistik Pengguna Internet .....	32
2.7	Analisis SWOT.....	34
2.8	Teori Perancangan Iklan.....	35
2.9	Teknik Rendering V-Ray .....	36
2.10	Storyboard .....	36
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>38</b>
3.1	Tinjauan Umum.....	38
3.1.1	Profil CV. Arupadatu Kreasitama.....	38
3.1.2	Latar Belakang .....	38
3.1.3	Visi dan Misi.....	39
3.1.4	Logo Perusahaan .....	39
3.2	Analisis.....	40
3.2.1	Analisis SWOT .....	40
3.2.2	Analisis Kebutuhan Sistem .....	44
3.3	Analisis Kelayakan.....	46
3.3.1	Analisis Kelayakan Teknologi .....	46
3.3.2	Analisis Kelayakan Hukum .....	47
3.3.3	Analisis Kelayakan Ekonomi.....	47
3.4	Perancangan Iklan .....	48
3.4.1	Rancangan Konsep Iklan .....	48
3.4.2	Rancangan Desain.....	49
3.4.3	Rancangan Naskah Iklan.....	50
3.4.4	Rancangan Storyboard .....	51
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>55</b>

4.1	Produksi.....	55
4.1.1	Modelling .....	55
4.1.2	Material dan Texture .....	58
4.1.3	Background .....	60
4.1.4	Animasi dan Pencahayaan.....	61
4.1.5	Rendering .....	62
4.1.6	RekamanNarasi .....	64
4.2	Pasca Produksi.....	64
4.2.1	Compositing .....	64
4.2.2	Final Render .....	66
4.3	Uji Iklan.....	68
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>69</b>
5.1	Kesimpulan.....	69
5.2	Saran.....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>70</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Matriks Faktor Analysis Summary .....	42
Tabel 3.2 Analisis Biaya dan Manfaat .....	47
Tabel 3.3 Storyboard Iklan Internet CV Arupadatu Kreasitama.....	51
Tabel 3.4 (lanjutan tabel 3.3) .....	53
Tabel 3.5 (lanjutan tabel 3.4) .....	54





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Data Statistik Pengguna Internet menurut APJII .....	33
Gambar 2.2 Data Statistik Pengguna Internet menurut MarkPlus Insight .....	33
Gambar 2.3 Data Statistik Pengguna Internet menurut Internet World Stats .....	34
Gambar 3.1 Logo Perusahaan .....	40
Gambar 3.2 Desain Rumah Tampak dari Depan .....	49
Gambar 3.3 Desain Rumah Tampak dari Atas.....	49
Gambar 3.4 Desain Rumah Tampak dari Samping.....	50
Gambar 4.1 Bagan produksi iklan internet CV. Arupadatu Kreasitama.....	55
Gambar 4.2 Tampilan Utama Google SketchUp .....	56
Gambar 4.3 Desain Dasar .....	56
Gambar 4.4 Modelling Tembok.....	57
Gambar 4.5 Hasil Jadi Modelling .....	57
Gambar 4.6 Modelling Pintu dan Jendela.....	58
Gambar 4.7 Material .....	58
Gambar 4.8 Coloring.....	59
Gambar 4.9 Hasil Jadi Material .....	59
Gambar 4.10 Background .....	60
Gambar 4.11 Hasil background.....	60
Gambar 4.12 Scene .....	61
Gambar 4.13 Shadow .....	62
Gambar 4.14 Bring up the V-Ray for SketchUp Option Editor.....	62
Gambar 4.15 Output Setting .....	63
Gambar 4.16 Render .....	63
Gambar 4.17 Hasil Render.....	63
Gambar 4.18 Hasil Recording.....	64
Gambar 4.19 Composition Setting.....	65
Gambar 4.20 Import File.....	65
Gambar 4.21 Composition .....	66
Gambar 4.22 Output Render Setting.....	66

Gambar 4.23 Output File..... 67  
Gambar 4.24 Proses Render..... 67



## INTISARI

CV Arupadatu Kreasi Tama merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dibidang konsultan teknik bangunan. Perusahaan ini bekerja untuk melayani klien mereka dalam merancang dan mendesain sebuah bangunan sesuai dengan sketsa dan kehendak klien. Demi menunjang semakin berkembangnya perusahaan ini maka, dibutuhkan suatu manajemen pemasaran yang baik dan mendukung.

Salah satu teknik pemasaran yang dapat digunakan adalah dengan sebuah iklan. Tentu saja, iklan dikemas sebegitu menarik agar penonton dapat tertarik dengan iklan yang telah dibuat. Banyak pihak berlomba dalam menghasilkan sebuah hasil karya visual dalam format tiga dimensi (3D).

Tak ketinggalan iklan dalam bentuk 3D ini menjadi alternatif pemasaran yang sangat tepat. Mengingat 3D merupakan hasil karya visual yang dapat dinikmati dari segala sisi. Hal ini disesuaikan dengan kebutuhan manusia akan suatu informasi yang sedetail-detailnya.

**Kata Kunci :** Iklan, 3D, Promosi, CV Arupadatu Kreasitama, Video

## ABSTARCT

*CV Arupadatu Kreasi Tama is a company that engaged in building engineering consultants. The company is working to serve their clients in designing a building in accordance with the sketch and the will of the client. In order to support the development of this company, it takes a good and supporting marketing management.*

*One of the marketing techniques that can be used is an advertisement. Of course, the ad is packed with attractiveness so that viewers can be interested in the ads that have been made. Many parties compete in producing a visual work in the format of three-dimensional (3D).*

*Not to forget the ads in 3D has become a very appropriate alternative form of marketing. Given a 3D visual work that can be enjoyed from all sides. It is adapted to the human need for a great detail of information.*

**Keyword:** Advertising, 3D, Promotion, CV Arupadatu Kreasitama, Movie