

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN ZALFA
FASHION SLEMAN YOGYAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi *Sistem Informasi*



disusun oleh
Sri Bkti Wulan .S
17.12.0395

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN ZALFA
FASHION
SLEMAN YOGYAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi *Sistem Informasi*



disusun oleh
Sri Bkti Wulan .S
17.12.0395

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN ZALFA FASHION

SLEMAN YOGYAKARTA

yang disusun dan diajukan oleh

Sri Bkti Wulan Sukowening.

17.12.0395

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 November 2022

Dosen Pembimbing,

Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN ZALFA FASHION

SLEMAN YOGYAKARTA

yang disusun dan diajukan oleh

Sri Bkti Wulan Sukowening

17.12.0395

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 November 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

M. Fairul Filza, S.Kom, M.Kom
NIK. 190302332

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 1190302216

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 November 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Sri Bekti Wulan Sukowening
NIM : 17.12.0395

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan dan Pembuatan Iklan Zalfa Fashion Sleman Yogyakarta

Dosen Pembimbing : Mei P Kurnimawan, M.kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 24 November 2022

Yang Menyatakan,



Sri Bekti Wulan S.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Sujud syukur saya persembahkan kepada Allah SWT Yang Maha Kuasa, berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar dan kedepannya dapat bermanfaat.

Tidak lupa Sholawat serta Salam untuk Baginda Rasullullah Muhammad SAW yang telah memberikan teladan sebaik - baiknya. Skripsi ini saya persembahkan :

- ❖ Kepada Allah SWT Yang Maha Segalanya, berkat segala Izin dan Kuasa yang telah di berikan-NYA saya bisa sampai pada titik ini.
- ❖ Kepada diri saya sendiri yang telah berusaha serta bekerja keras terimakasih karena sudah bertahan untuk tetap kuat sampai detik ini .
- ❖ Kepada Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing serta mengarahkan saya selama ini sehingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik .
- ❖ Kedua Orang tua saya Bapak (Sokimin) dan Ibu (Murni Suyati) tercinta yang tidak pernah lelah mendidik, membesarkan saya dengan sepenuh hati dan tidak pernah berhenti mendukung serta mendoakan dalam segala hal hingga sampai saat ini.
- ❖ Kepada adik saya (Irfan wegig Rusdiyanto) tersayang yang membuat hari saya berwarna dengan kenakalanya.
- ❖ Kepada saudari sepupu saya yang telah banyak membantu serta mendukung saya sepenuh hati (Ulfah Minftakurohmah dan Hidayatul Nuril Badriyah).
- ❖ Serta teman – teman yang banyak memeberikan semangat dan masukan – masukan lola , rista , mbk nonik , mbk nuke , mbk nita , mbk zuha , tina , cekod , alif , keke , dan semua teman teman yang lain yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.terimakasih atas segala dukungan serta doanya .

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuhu

Syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT atas berkat dan rahmat Nya, maka penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang disusun untuk melengkapi tugas dan memenuhi syarat dalam kelulusan bagi setiap mahasiswa UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA, selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah Program Strata-1 untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dalam pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahan. Oleh sebab 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 dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membaca.

Yogyakarta, 4 Desember 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI	xii
ABSTRAK	xiii
BAB 1	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	2
1.6 Metode penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB 2	6
2.2 Multimedia.....	7
2.3 Iklan	10

2.4	Video.....	12
2.5	Animasi	13
2.6	Motion Graphic	23
2.7	Tahap Pembuatan Video Motion Graphic	25
BAB 3		28
3.1	Metode Penelitian	30
3.2	Objek Dan Subjek	30
3.3	Populasi Dan Sampel	30
3.4	Teknik Pengambilan Sampel	30
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	31
3.6	Instrumen Penelitian	31
3.7	Analisis Iklan	32
3.8	Analisis Swot	32
3.9	Analisis Kebutuhan Sistem.....	33
3.10	Perancangan Iklan.....	34
BAB 4		39
4.1	Sejarah Singkat Zalfa Fashion	39
4.2	Visi Zalfa Fashion.....	40
4.3	Tahap Produksi	40
4.4	Tahap Pasca Produksi	45
4.5	Kueisoner	49
BAB 5		51
5.1	KESIMPULAN.....	51
5.2	SARAN.....	51
DAFTAR PUSTAKA		52

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 grafik responden berdasarkan gender	49
Tabel 4.2 grafik responden berdasarkan usia	50
Tabel 4.3 grafik responden berdasarkan domisili	50



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Elemen – Elemen Multimedia Interaktif	8
Gambar 2.2. Contoh Gambar Animasi	13
Gambar 2.3 gambar <i>Gerakan Squash And Stretch</i>	14
Gambar 2.4 contoh Gerakan <i>Anticipation</i>	14
Contoh 2.5 contoh Gerakan <i>Staging</i>	15
Gambar 2.6 <i>Straight Ahead Action And Pose To Pose</i>	16
Gambar 2.7 <i>Follow Through And Overlapping Action</i>	16
Gambar 2.8 <i>slow in and slow out</i>	17
Gambar 2.9 <i>Arcs</i>	17
Gambar 2.10 <i>Second Action</i>	18
Gambar 2.11 <i>Appeal</i>	19
Gambar 2.12 <i>exaggeration</i>	19
Gambar 2.13 <i>Solid drawing</i>	20
Gambar 2.14 contoh gambar <i>motion graphic</i>	26
Gambar 4.1 logo zalfa fashion.	39
Gambar 4.2 struktur organisasi zalfa fashion	39
Gambar 4.3 loading screen adobe illustrator	40
Gambar 4.4 pembuatan lembar kerja pada adobe Illustrator	41
Gambar 4.5 Menu Pada Lembar Kerja Adobe Illustrator	41
Gambar 4.6 proses pembuatan asset pada adobe illustrator	41
Gambar 4.7 Proses Penyimpanan Aset Adobe Illustrator	42
Gambar 4.8 proses coloring asset	42
Gambar 4.9 asset yang telah diwarnai	42
Gambar 4.10 asset 3	43
Gambar 4.11 asset 2	43
Gambar 4.12 asset 5	43
Gambar 4.13 asset 6	44
Gambar 4.14 record dubbing untuk video	44
Gambar 4.15 menu setting pada adobe after effect	45
Gambar 4.16 Proses import file pada adobe after effect	46
Gambar 4.17 gambar proses editing	47
Gambar 4.18 Proses rigging dalam menggerakan tubuh manusia menggunakan duik baseel	47
Gambar 4.19 pembuatan animasi dengan memanfaatkan efek	48
Gambar 4.20 proses trim dubbing	48
Gambar 4.21 Proses rendering video iklan animasi	49

Intisari

Dewasa ini perkembangan teknologi dan internet semakin pesat memunculkan banyaknya web maupun aplikasi yang di bangun guna memenuhi kebutuhan masyarakat,. Hal ini bermanfaat sehingga memudahkan masyarakat dalam menerima segala informasi dari banyak sisi . Zalfa fashion adalah sebuah toko baju yang juga memerlukan teknologi sebagai media dalam mempromosikan bisnis mereka.

Instagram merupakan salah satu aplikasi yang dapat memberikan banyak informasi . Banyaknya fitur yang di kembangkan membuat instagram dapat dijadikan sebagai alat promosi dalam berbisnis. Iklan merupakan sebuah promosi yang dilakukan guna menyampaikan sebuah informasi yang ditujukan kepada masyarakat baik itu iklan produk ,layanan masyarakat , barang , maupun jasa . Iklan biasanya berisi bujukan atau dorongan agar masyarakat tertarik dengan produk atau jasa yang ditawarkan.

Animasi merupakan sebuah budaya global yang dapat di terima oleh seluruh kalangan sehingga dapat di gunakan untuk media promosi dan menarik minat pelanggan .

Keywords: Zalfa Fashion, Instagram, Iklan, Animasi.

Abstrak

Today technological and Internet developments increasingly generate vast amounts of web and applications designed to meet the needs of communities. This is useful and has made it easier for people to receive information from all sides. Zalfa fashion is a clothing store that also needs technology as a medium in promoting their business.

Instagram is one of many informative apps. The many instagram features can be viewed as promotional tools for business. It is a promotion made to convey information directed to the public whether it is advertising products, services, goods, or services. Ads often encourage people to be attracted by products or services.

Animation is a global culture that can be accepted by all people so that it can be used for promotional media and attract customers.

Keywords: Zalfa Fashion, Instagram, Advertising, Animation