

**ANALISA DAN PEMBUATAN IKLAN KAMPOENG VET PESHOP
YOGYAKARTA**

SKRIPSI



di susun oleh :

Bagus Setiawan

13.12.7598

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**ANALISA DAN PEMBUATAN IKLAN KAMPOENG VET PESHOP
YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



di susun oleh :

Bagus Setiawan

13.12.7598

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISA DAN PEMBUATAN IKLAN
KAMPOENGVET PESHOP YOGYAKARTA**

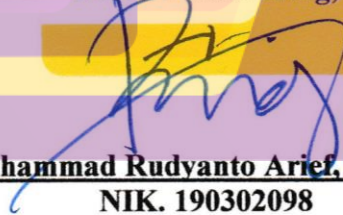
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bagus Setiawan

13.12.7598

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 30 Agustus 2017

Dosen Pembimbing,



Muhammad Rudyanto Arief, S.T, M.T
NIK. 190302098

PENGESAHAN
SKRIPSI
ANALISA DAN PEMBUATAN IKLAN
KAMPOENGVET PESHOP YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bagus Setiawan

13.12.7598

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Hastari Utama, M.Cs
NIK. 190302230

Windha Mega Pradnya D, M.Kom
NIK. 190302185

Barka Satya, M.Kom.
NIK. 190302126


Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 30 Agustus 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER




Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

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 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 29 Agustus 2017



Bagus Setiawan

NIM. 13.12.7598

MOTTO

"Sesungguhnya yang terbaik di antara kalian adalah yang paling baik akhlaknya." (HR al-Bukhari dan Muslim)

"Kalian tidak akan mampu memberi kepada semua orang dengan hartamu, akan tetapi kamu bisa memberi kepada semua orang dengan senyuman dan akhlak mulia." (Musnad Al-Bazzar: Hasan)

"Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal itu amat baik bagi kamu. Dan boleh jadi kamu mencintai sesuatu, padahal itu amat buruk bagi kamu. Allah Maha mengetahui sedangkan kamu tidak mengetahui" (Al-Baqarah : 216)

"Jika kau cinta dengan tuhanmu, tapi tidak menjalankan perintah dan ajarannya, maka cintamu itu adalah palsu" (Dr. Zakir Naik)

"We get strength and encouragement from watching children." (Hayao Miyazaki)

"Semua makhluk hebat dalam satu hal, tapi tidak dalam segala hal." (Spongebob Squarepants)

"Allah is enough for me" (At-Taubah : 129)

PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur dipanjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, kesehatan, kesempatan, pengetahuan dan kekuatannya, sehingga skripsi ini dapat dibuat dan diselesaikan dengan lancar tanpa halangan yang berarti. Shalawat dan salam juga tercurahkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW yang telah membawa zaman kedamaian dan beradab ke muka bumi. Dalam kesempatan ini, diutarakan seluruh isi hati kepada seluruh pihak yang telah mensukseskan skripsi ini, yaitu:

1. Kedua orang tua tercinta Ibu Endang Eryani dan Bapak Widodo Santoso yang selalu medoakan dan membimbing dalam setiap langkah yang diambil.
2. Untuk kakak, Wahyu Wicaksono Putro yang selalu memberikan arahan, motivasi dan semangat untuk selalu sehat walau dalam kesibukan mengerjakan skripsi.
3. Keluarga besar Kaboel dan keluarga besar Adang, yang selalu mendoakan.
4. Bapak M Rudyanto Arief, ST, MT. atas bimbingan dan arahan bapak, diucapkan banyak sekal terimakasih.
5. Drh.Andy Prasetyo dan Drh.Andriani Lufia R selaku pihak KampoengVet Petshop yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian dan bersedia meluangkan waktu untuk memberikan informasi-informasi yang diperlukan.

6. Muh Hafidzul Ikhsan, S.Kom, yang tak pernah lelah mengingatkan untuk selalu bersyukur atas segala keadaan.
7. Raynaldi Fatih Amanullah, S.Kom, yang menjadi teman yang mendukung dalam terlaksananya skripsi ini.
8. Gunita Gama Anindita, yang menasehati agar selalu ingat dengan apa yang harus dikerjakan dan dihindarkan dari kelaparan.
9. Yudha Febrika, Aviga Eggy Juliandana dan Aditya Dwi Aprian Budhiman, sebagai teman seperjuangan dalam hiruk pikuk pembuatan skripsi.
10. Keluarga besar 13-S1SI-07, tempat belajar, bermain dan tempat berkembang. Terimakasih karna telah dan tetap menjadi teman, keluarga sekaligus rival dalam kesuksesan.
11. Seluruh dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan waktunya untuk mengajarkan segala ilmu yang bermanfaat.
12. Bapak Suherminanta sekeluarga, yang bersedia menampung hingga terselesaikannya skripsi ini.
13. Teman-teman UGM Mir'atul Ashfiya, Claudia Dewi Kusumaningrum, Erischa Juliana, Ratu Vidya Nuraini dan Dianisa Isnaini, yang telah memberikan kesempatan untuk belajar tentang *motion graphic*.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah, serta inayah-Nya, sehingga terselesaikannya laporan skripsi ini yang berjudul “Analisa dan Pembuatan Iklan KampoengVet Petshop Yogyakarta”.

Penyusunan laporan ini dimaksudkan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana S1 pada Program Studi Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Proses penyusunan hingga selesainya laporan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung yang telah memberikan motivasi kepada penulis. Maka dari itu, sebagai rasa hormat diucapkans terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku ketua Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Sudarmawan, MT. Selaku ketua Jurusan Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Muhammad Rudyanto Arief, S.T, M.T. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan masukan, arahan dan motivasi kepada penulis.
4. Segenap staf dan dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya selama perkuliahan.

5. Teman-teman seperjuangan kelas 13-S1SI-07.
6. Semua pihak yang telah membantu kelancaran penyusunan laporan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Disadari masih ada kekurangan dari penyusunan laporan skripsi ini. Kritik dan saran yang membangun selalu diharapkan demi kemajuan dan arah lebih baik di masa yang akan datang. Semoga laporan skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 29 Agustus 2017

Bagus Setiawan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN KATA PENGANTAR	viii
HALAMAN DAFTAR ISI	x
HALAMAN DAFTAR TABEL	xiv
HALAMAN DAFTAR GAMBAR.....	xvi
HALAMAN DAFTAR LAMPIRAN	xx
INTISARI.....	xxi
<i>ABSTRACT</i>	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	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	5

1.5.5	Metode Testing dan Implementasi	5
1.6	Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI		7
2.1	Tinjauan Pustaka	7
2.2	Konsep Dasar Iklan	10
2.2.1	Pengertian Iklan	10
2.2.2	Jenis-Jenis Iklan	12
2.2.3	Tujuan Iklan	14
2.3	Konsep Dasar Animasi	16
2.3.1	Definisi Animasi	16
2.3.2	Sejarah Animasi	17
2.3.3	Prinsip Dasar Animasi	18
2.3.4	Jenis Animasi	28
2.4	Konsep Dasar <i>Motion Graphic</i>	29
2.4.1	Sejarah <i>Motion Graphic</i>	29
2.4.2	Definisi <i>Motion Graphic</i>	30
2.5	Standar Video	31
2.6	Tahap Pembuatan Animasi	32
2.6.2	Pra Produksi	32
2.6.3	Produksi	34
2.6.3	Pasca Produksi	35
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		37
3.1	Tinjauan Umum	37
3.1.1	Sejarah KampoengVet Petshop Yogyakarta	37
3.1.2	Visi dan Misi	38

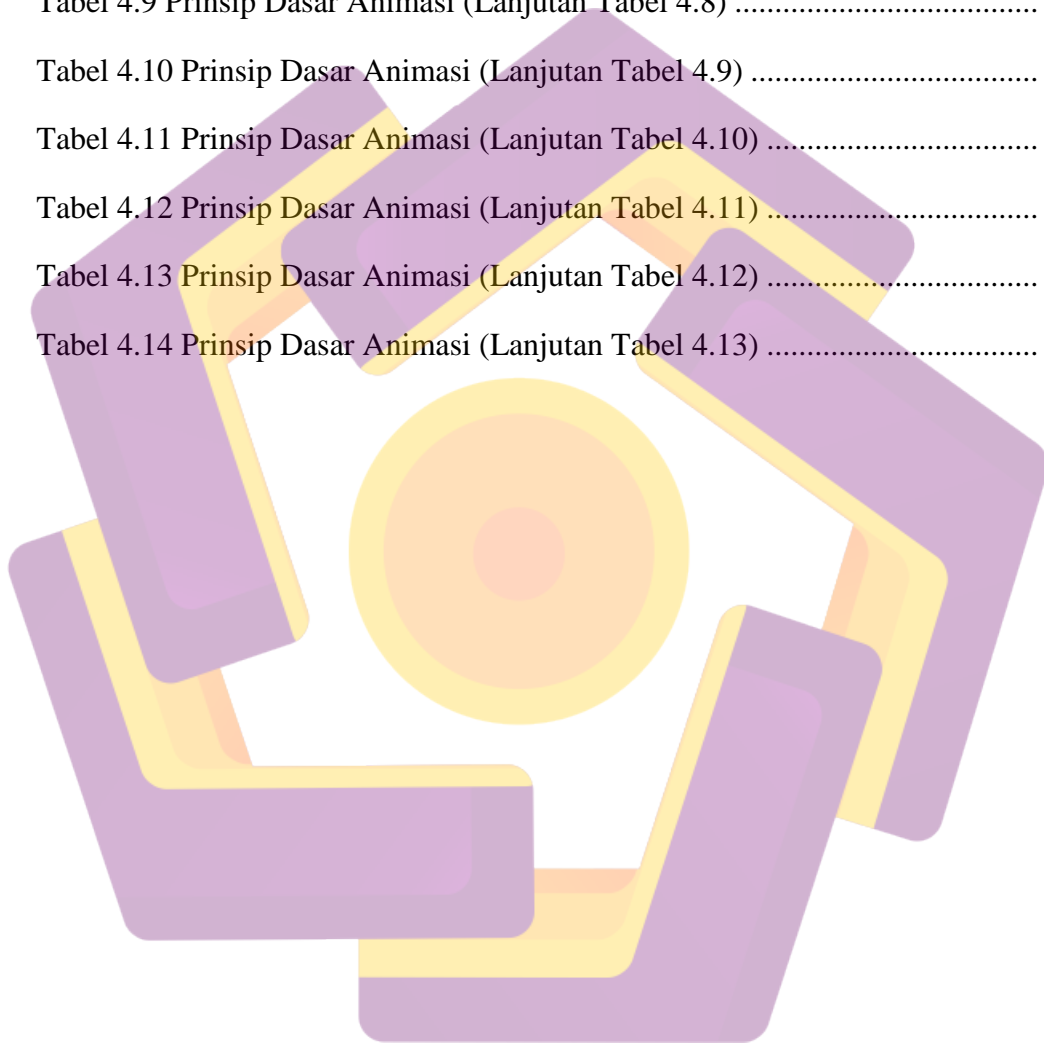
3.1.3	Struktur.....	39
3.2	Analisis Masalah	39
3.3	Identifikasi Masalah	39
3.3.1	Analisis SWOT	40
3.3.2	Solusi Masalah	45
3.4	Analisisis Kebutuhan	45
3.4.1	Kebutuhan Fungsional	45
3.4.2	Kebutuhan Non-Fungsional	46
3.5	Analisis Kelayakan.....	51
3.6	Pra Produksi	52
3.6.1	Ide.....	52
3.6.3	Tema.....	52
3.6.3	Logline	53
3.6.4	Naskah.....	53
3.6.5	<i>Storyboard</i>	55
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		66
4.1	Implementasi	66
4.2	Produksi	67
4.2.1	<i>Drawing</i>	67
4.2.1.1	<i>Drawing</i> menggunakan Adobe Illustrator	68
4.2.1.2	<i>Drawing</i> Menggunakan Adobe After Effect	76
4.2.1.3	<i>Drawing</i> menggunakan Adobe Photoshop	83
4.2.2	<i>Coloring</i>	87
4.2.3	<i>Recording</i>	93
4.2.4	<i>Compositing</i>	96

4.2.5	<i>Editing</i>	96
4.2.5.1	<i>Editing</i> Video Menggunakan <i>Adobe After Effect CS6</i>	96
4.2.5.2	<i>Editing</i> Video Menggunakan <i>Adobe Premiere CS6</i>	100
4.3	Pasca Produksi	101
4.3.1	<i>Rendering</i>	102
4.3.2	Pembahasan.....	102
4.4	Evaluasi.....	112
4.4.1	<i>Review Testing</i> Iklan	112
4.4.2	Pembahasan Hasil oleh Objek.....	112
BAB V PENUTUP.....		113
5.1	Kesimpulan	113
5.2	Saran.....	114
DAFTAR PUSTAKA		115
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 SWOT	43
Tabel 3.2 SWOT(Lanjutan Tabel 3.1)	44
Tabel 3.3 SWOT(Lanjutan Tabel 3.2)	45
Tabel 3.4 Kebutuhan Prangkat Keras Pra Produksi	46
Tabel 3.5 Kebutuhan Prangkat Keras Produksi	47
Tabel 3.6 Kebutuhan Prangkat Keras PascaProduksi	48
Tabel 3.7 Kebutuhan Prangkat Lunak Pra Produksi	48
Tabel 3.8 Kebutuhan Prangkat Lunak Produksi	49
Tabel 3.9 Kebutuhan Prangkat Lunak Pasca Produksi	49
Tabel 3.10 <i>Storyboard</i>	55
Tabel 3.11 <i>Storyboard</i> (Lanjutan Tabel 3.10).....	56
Tabel 3.12 <i>Storyboard</i> (Lanjutan Tabel 3.11).....	57
Tabel 3.13 <i>Storyboard</i> (Lanjutan Tabel 3.12).....	58
Tabel 3.14 <i>Storyboard</i> (Lanjutan Tabel 3.13).....	59
Tabel 3.15 <i>Storyboard</i> (Lanjutan Tabel 3.14).....	60
Tabel 3.16 <i>Storyboard</i> (Lanjutan Tabel 3.15).....	61
Tabel 3.17 <i>Storyboard</i> (Lanjutan Tabel 3.16).....	62
Tabel 3.18 <i>Storyboard</i> (Lanjutan Tabel 3.17).....	63
Tabel 3.19 <i>Storyboard</i> (Lanjutan Tabel 3.18).....	64
Tabel 3.20 <i>Storyboard</i> (Lanjutan Tabel 3.19).....	65
Tabel 4.1 Tabel Alur Prosedur Pembuatan	66
Tabel 4.2 Aset <i>File Drawing Adobe Illustrator</i>	75
Tabel 4.3 Aset <i>File Drawing Adobe Illustrator</i> (Lanjutan tabel 4.2)	76
Tabel 4.4 Aset <i>File Drawing Adobe After Effect</i>	83

Tabel 4.5 Aset <i>File Drawing Adobe Photoshop</i>	86
Tabel 4.6 Prinsip Dasar Animasi	103
Tabel 4.7 Prinsip Dasar Animasi(Lanjutan Tabel 4.6)	104
Tabel 4.8 Prinsip Dasar Animasi (Lanjutan Tabel 4.7)	105
Tabel 4.9 Prinsip Dasar Animasi (Lanjutan Tabel 4.8)	106
Tabel 4.10 Prinsip Dasar Animasi (Lanjutan Tabel 4.9)	107
Tabel 4.11 Prinsip Dasar Animasi (Lanjutan Tabel 4.10)	108
Tabel 4.12 Prinsip Dasar Animasi (Lanjutan Tabel 4.11)	109
Tabel 4.13 Prinsip Dasar Animasi (Lanjutan Tabel 4.12)	110
Tabel 4.14 Prinsip Dasar Animasi (Lanjutan Tabel 4.13)	111



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Gambar <i>Squash and Stretch</i>	19
Gambar 2.2 Contoh Gambar <i>Anticipation</i>	19
Gambar 2.3 Contoh Gambar <i>Staging</i>	20
Gambar 2.4 Contoh Gambar <i>Straight Ahead</i>	21
Gambar 2.5 Contoh Gambar <i>Pose to Pose</i>	21
Gambar 2.6 Contoh Gambar <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	22
Gambar 2.7 Contoh Gambar <i>Slow In Slow Out</i>	23
Gambar 2.8 Contoh Gambar <i>Arc</i>	23
Gambar 2.9 Contoh Gambar <i>Secondary Action</i>	24
Gambar 2.10 Contoh Gambar <i>Timing</i>	25
Gambar 2.11 Contoh Gambar <i>Exaggeration</i>	26
Gambar 2.12 Contoh Gambar <i>Solid Drawing</i>	27
Gambar 2.13 Contoh Gambar <i>Appeal</i>	27
Gambar 3.1 Struktur Organisasi.....	39
Gambar 4.1 Pen Tool di Adobe Illustrator.....	67
Gambar 4.2 Shape Tool Adobe Illustrator	67
Gambar 4.3 <i>Shape Tool</i> Adobe After Effect.....	68
Gambar 4.4 <i>Pen Tool</i> Adobe After Effect	68
Gambar 4.5 Lembar Kerja Adobe Illustrator	68
Gambar 4.6 Tampilan Membuat file Baru	69
Gambar 4.7 Pen Tool Ilustrasi Fasilitas	70
Gambar 4.8 <i>Add Anchor Point Tool</i> Ilustrasi Fasilitas.....	70
Gambar 4.9 <i>Add Anchor Point Tool</i> Ilustrasi Fasilitas.....	70

Gambar 4.10 <i>Rectangle Tool</i> Ilustrasi Fasilitas.....	70
Gambar 4.11 <i>Rounded Rectangle Tool</i> Ilustrasi Fasilitas	70
Gambar 4.12 <i>Elipse Tool</i> Ilustrasi Fasilitas.....	71
Gambar 4.13 <i>Pick Tool</i>	71
Gambar 4.14 <i>Direct Selection Tool</i>	71
Gambar 4.15 <i>Type Tool</i>	71
Gambar 4.16 <i>Pathfinder</i>	72
Gambar 4.17 <i>Alignment</i>	72
Gambar 4.18 <i>Cursor</i>	73
Gambar 4.19 <i>Cursor</i>	73
Gambar 4.20 Barang Dagangan Kebutuhan Hewan Peliharaan	73
Gambar 4.21 Dokter Hewan	73
Gambar 4.22 Kontak.....	74
Gambar 4.23 Denah Perusahaan	74
Gambar 4.24 Logo KampoengVet Petshop	74
Gambar 4.25 Lembar Kerja Adobe After Effect.....	76
Gambar 4.26 Aspek Rasio After Effect	77
Gambar 4.27 <i>Pen Tool</i> After Effect	77
Gambar 4.28 <i>Add Vertex Tool</i> After Effect	78
Gambar 4.29 <i>Delete Vertex Tool</i> After Effect.....	78
Gambar 4.30 <i>Convert Vertex Tool</i> After Effect	78
Gambar 4.31 <i>Rectangle Tool</i> After Effect	78
Gambar 4.32 <i>Rounded Rectangle Tool</i> After Effect.....	79
Gambar 4.33 <i>Ellipse Tool</i> After Effect.....	79
Gambar 4.34 <i>Horizontal Type Tool</i> After Effect.....	79

Gambar 4.35 <i>Selection Tool</i>	79
Gambar 4.36 <i>Hand Tool</i>	80
Gambar 4.37 <i>Zoom Tool</i>	80
Gambar 4.38 Bangunan.....	81
Gambar 4.39 <i>Web Browser</i>	81
Gambar 4.40 Panel Foto Pelayanan	81
Gambar 4.41 Panel Diagram.....	82
Gambar 4.42 Panel Definisi KampoengVet.....	82
Gambar 4.43 <i>Smartphone</i>	82
Gambar 4.44 <i>Closing</i>	83
Gambar 4.45 Tampilan Lembar Kerja Adobe Photoshop.....	83
Gambar 4.46 Aspek Rasio.....	84
Gambar 4.47 <i>Brush Tool</i> Adobe Photoshop	84
Gambar 4.48 Macam <i>Brush Tool</i> Adobe Photoshop	85
Gambar 4.49 <i>Eraser Tool</i> Adobe Photoshop.....	85
Gambar 4.50 Gambar <i>Outline</i> Kucing	86
Gambar 4.51 Gambar <i>Outline</i> Anjing.....	86
Gambar 4.52 <i>Tampilan Proses Coloring</i> Kebutuhan Hew:an	87
Gambar 4.53 <i>Cursor</i>	88
Gambar 4.54 <i>Dokter</i>	88
Gambar 4.55 <i>Text</i> KampoengVet Petshop	88
Gambar 4.56.Denah	88
Gambar 4.57 Kontak	89
Gambar 4.58 Tampilan Proses Coloring Denah Perusahaan	89
Gambar 4.59 Bangunan.....	90

Gambar 4.60 Web Browser.....	90
Gambar 4.61 Panel Foto Pelayanan	90
Gambar 4.62 Panel Diagram	91
Gambar 4.63 Panel Daftar Diagram.....	91
Gambar 4.64 <i>Smartphone</i>	91
Gambar 4.65 <i>Closing</i>	91
Gambar 4.66 Tampilan Proses Coloring \gambar Kucing	92
Gambar 4.67 Gambar Kucing	92
Gambar 4.68 Gambar Anjing	93
Gambar 4.69 Tampilan Lembar Kerja Adobe Audition CS6	94
Gambar 4.70 Menghilangkan Audio yang Tidak Terpakai	94
Gambar 4.71 <i>Strech and Pitch</i>	95
Gambar 4.72 <i>Noise Reduction</i>	95
Gambar 4.73 <i>Compositing</i>	96
Gambar 4.74 <i>Jendela New Composition</i>	97
Gambar 4.75 <i>Transformasi Dasar</i>	97
Gambar 4.76 <i>Move Ancer Point Panel</i>	98
Gambar 4.77 <i>Set Matte</i>	98
Gambar 4.78 <i>Masking</i>	99
Gambar 4.79 <i>3D Layer</i>	99
Gambar 4.80 <i>Adobe Premiere New Project</i>	100
Gambar 4.81 <i>Adobe Premiere New Squence</i>	100
Gambar 4.82 <i>Razor Tool</i>	101
Gambar 4.83 <i>Proses Penggabungan Video dan Audio</i>	101
Gambar 4.84 <i>Proses Rendering</i>	102

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A DOKUMENTASI.....	1
LAMPIRAN B SURAT BALASAN PERSETUJUAN PENELITIAN.....	3
LAMPIRAN C LEMBAR <i>ESSAY TESTING</i> KE PIHAK PERUSAHAAN	4
LAMPIRAN D SURAT BUKTI TELAH DILAKUKAN <i>TESTING IKLAN</i> OLEH PIHAK PERUSAHAAN	5



INTISARI

KampoengVet Petshop adalah instansi yang bergerak dalam bidang kesehatan dan pelayanan hewan serta penjualan kebutuhan hewan peliharaan yang bertempat tinggal di Yogyakarta. Dalam sejarah KampoengVet Petshop Yogyakarta belum pernah melakukan pemasaran atau promosi menggunakan suatu media kecuali media verbal atau mulut ke telinga.

Pada Skripsi ini, akan dianalisis pokok-pokok permasalahan yang ada pada sistem lama dan mencoba memberikan sarana lain untuk promosi. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode analisis SWOT. Selain itu juga digunakan metode perancangan, pengembangan dan metode *testing* dan implementasi.

Maka dari itu terciptalah sebuah kesempatan untuk dibuatnya iklan berbentuk video yang akan diserahkan kepada pihak KampoengVet Petshop sebagai media promosi. Iklan ini akan dibuat dalam bentuk video animasi *motion graphic* agar informasi tersampaikan kepada masyarakat yang melihatnya khususnya di Yogyakarta. Oleh karena itu akan diteliti tentang "Analisa dan Pembuatan Iklan KampoengVet Petshop Yogyakarta".

Kata Kunci: Iklan, Video, KampoengVet Petshop Yogyakarta

ABSTRACT

KampoengVet Petshop is an agency that specializes in health and animal services and the sale of pet needs that reside in Yogyakarta. In the history of KampoengVet Petshop Yogyakarta, has never done any promotion or promotion using a media to verbal or door to door.

In this Thesis, will analyzed set of problem main at old system and try to give another medium promotion. Research method that used is SWOT analyze method. Beside it also used plan method, development, and testing and implementation method.

Therefore, created an opportunity to make a video-shaped ads that will be submitted to KampoengVet Petshop as a media campaign. KampoengVet Petshop Yogyakarta advertisement will be formed in the form of animated graphic motion video for te information conveyed to the connected community especially in Yogyakarta. Therefore, it will be studied about “Analysis and Design of Advertising KampoengVet Petshop Yogyakarta”.

Keyword: *Advertisement, Video, KampoengVet Petshop Yogyakarta*

