

**PEMBUATAN DESAIN DAN VIDEO IKLAN PADA ONLINE SHOP
MAKE SOME ROOKIE (STUDI KASUS: MAKE SOME ROOKIE)**

SKRIPSI

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



disusun oleh

SESILLIA ANNO PUTRI TALENTA

21.22.2451

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2023

**PEMBUATAN DESAIN DAN VIDEO IKLAN PADA ONLINE SHOP
MAKE SOME ROOKIE (STUDI KASUS: MAKE SOME ROOKIE)**

SKRIPSI

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



disusun oleh

SESILLIA ANNO PUTRI TALENTA
21.22.2451

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN DESAIN DAN VIDEO IKLAN PADA ONLINE SHOP
MAKE SOME ROOKIE (STUDI KASUS: MAKE SOME ROOKIE)**

yang disusun dan diajukan oleh

Sesillia Anno Putri Talenta

21.22.2451

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Juli 2023

Dosen Pembimbing,



Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN DESAIN DAN VIDEO IKLAN PADA ONLINE SHOP MAKE SOME ROOKIE (STUDI KASUS: MAKE SOME ROOKIE)

yang disusun dan diajukan oleh

Sesillia Anno Putri Talenta

21.22.2451

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Juli 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ahlihi Masruro, M.Kom
NIK. 190302148

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Juli 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Sesillia Anno Putri Talenta
NIM : 21.22.2451

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Pembuatan Desain dan Video Iklan Pada Online Shop Make Some Rookie (Studi Kasus: Make Some Rookie)

Dosen Pembimbing: Mei P Kurniawan, 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, <tanggal lulus ujian skripsi>

Yang Menyatakan,



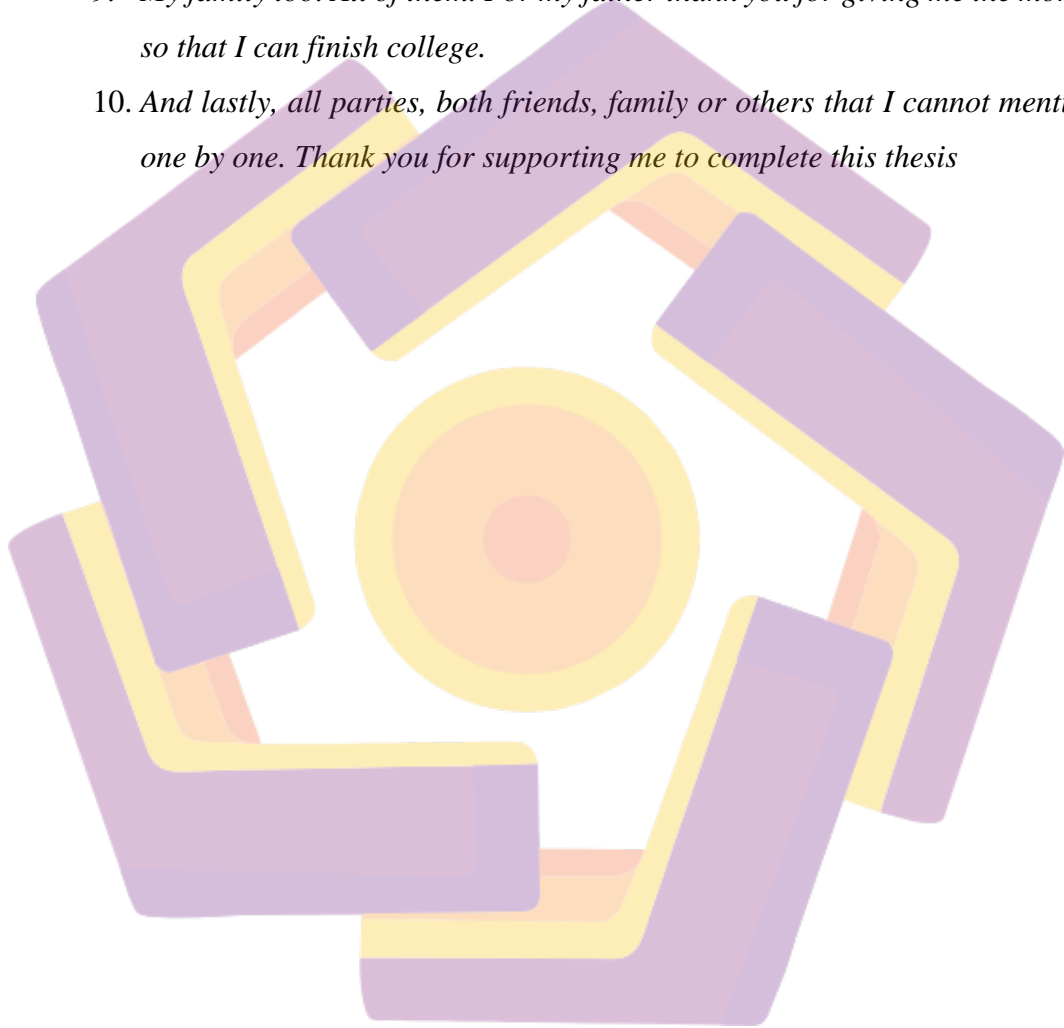
Sesillia Anno Putri Talenta

HALAMAN PERSEMBAHAN

This is the page where I want thank to everything who helped me so much when I was doing finished my thesis:

- 1. First of all, I'm going to myself alone because I can finish my work. I really really know that I'm not doing such a great thing or anything special but, it doesn't matter to appreciate myself for doing like a small thing. I hope I can grow bigger after this shit is done.*
- 2. For the second, I want to thank Yodyansyah Putra Khalid my beloved ebi. My one and only ebi for me in this world. Thank you for the help and support you have done to me. Without you, maybe I can't do this thing peacefully. Thank you for this relationship for around 4 years, I hope I can grow up together and get old with you. I like you in my deep heart. My love belongs to you.*
- 3. Then, I want to thank my mother that always supports me when I do my work at home. Serve me with some piece of melon every night and morning.*
- 4. Thank you to Genshin Impact. I really used to play this game to release my stress. Thank you for creating characters who helped me to get inspiration and a great experience doing gacha. Even though it makes very huge cost. And your soundtrack too, make me concentrate when I was doing my thesis.*
- 5. Without some Korean idol, I never finish my thesis at all. Thank you new jeans, bts, nct 127 for helping me get inspiration and get me some money too. I was really honored to become a fan of K-Pop when I was in Junior High School. Especially my bias which is Jungkook BTS, Jennie BlackPink, GD BigBang, and Haruto Treasure when I saw them I felt like my stress has gone melt somewhere.*
- 6. I used to listen to this band when I got stressed, sad, and feeling empty either lonely. Thank you to The 1975, Artic Monkey, DPR Ian, The Weeknd, and the other artist and bands. You really have a piece of great music in this world and really bless my ears.*

7. *Thank you for the anime and manhwa too. My hobby is reading and watching animation. I got myself with joyfulness and happiness when I watched them.*
8. *For my all friend, especially nita and my model friends. Thank you for being my friend even though I know they don't give a shit to my thesis.*
9. *My family too. All of them. For my father thank you for giving me the money so that I can finish college.*
10. *And lastly, all parties, both friends, family or others that I cannot mention one by one. Thank you for supporting me to complete this thesis*



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan kepada Tuhan Yang Maha Esa dan kehidupan alam semesta yang telah memberikan keyakinan dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Pembuatan Desain dan Video Iklan Pada Online Shop Make Some Rookie (Studi Kasus: Make Some Rookie) ” ini sesuai dengan waktu yang diinginkan penulis.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga sebagai bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang S1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

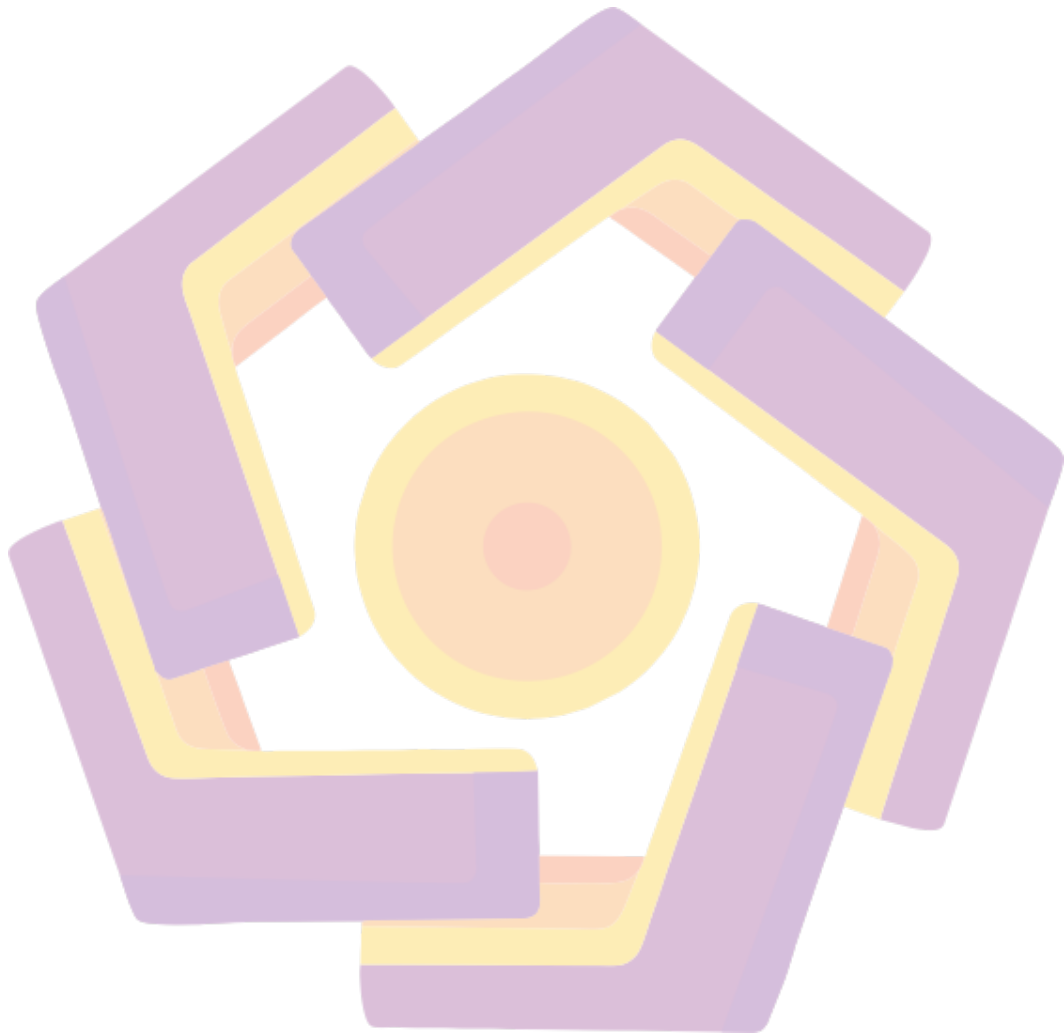
Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tulus kepada pihak yang telah memberi bantuan, bimbingan, pengarahan, dan saran dalam proses penulisan skripsi ini, terutama kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di kampus ini.
2. Ibu Mei P. Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan petunjuk, bimbingan dan nasihatnya dalam proses penulisan skripsi ini.
3. Bapak Hanif Al Fatta ,S.Kom., M.Kom.selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi.
5. Bapak, Ibu dosen serta staff dan pegawai Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membagi ilmunya kepada penulis.

Dalam pembuatan skripsi ini penulis menyadari bahwa masih banyak kesalahan dan kekurangan. Hal ini dikarenakan keterbatasan dan pengetahuan yang penulis miliki. Penulis berharap saran dan kritik yang bersifat membangun guna memperbaiki skripsi ini menjadi lebih baik lagi dan dapat bermanfaat bagi kita semua

Yogyakarta, 06 Juli 2023

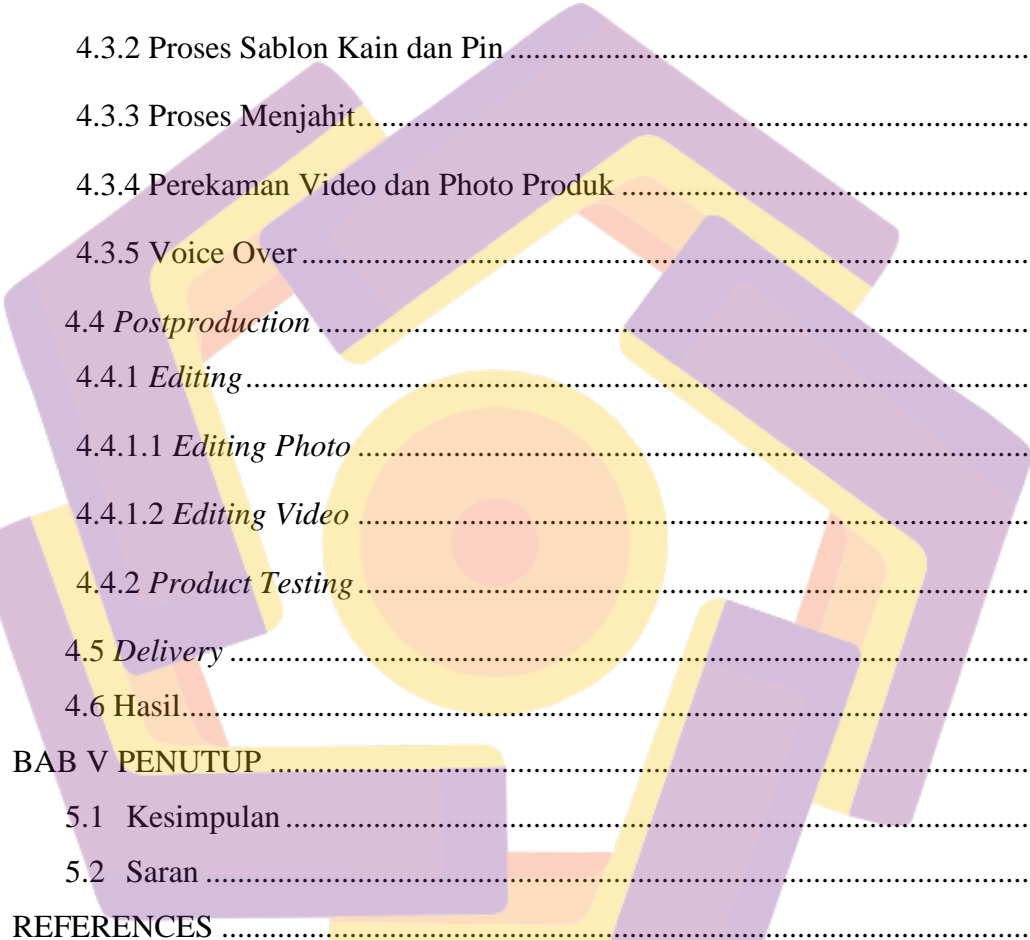
Penulis



DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur.....	5
2.2 Dasar Teori	13
2.2.1 Multimedia.....	13
2.2.2 Korean Pop (K-Pop).....	13
2.2.2.1 Definisi Korean Pop (K-Pop).....	13
2.2.2.2 Sejarah Musik <i>Korean Pop</i> (K-Pop).....	13
2.2.2.3 Perkembangan Musik K-Pop di Indonesia.....	14
2.2.3 Analisis Swot	14

2.2.4 Iklan	15
2.2.5 Video	16
2.2.6 Video Iklan.....	16
2.2.7 Desain Produk	16
2.2.8 Desain	17
2.2.8.1 Pengertian Desain	17
2.2.8.1 Unsur Desain.....	18
2.2.8.1.1 Warna.....	18
2.2.8.1.2 Logo	19
2.2.9 Media Sosial.....	20
2.2.10 <i>E-Commerce</i>	20
2.2.10 Villamil-Molina	20
BAB III METODE PENELITIAN	22
3.1 Objek Penelitian.....	22
3.1.1 Deskripsi Singkat Make Some Rookie	22
3.2.2 Make Some Rookie Online Shop.....	22
3.2 Alur Penelitian	25
3.3 Alat dan Bahan.....	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	28
4.1 <i>Development</i>	28
4.2 <i>Pre-production</i>	29
4.2.1 <i>Audience Research/Target Audience</i>	29
4.2.2 Analisis Harga Pasar	31
4.2.3 Konsep Warna.....	32
4.2.4 Teks <i>Voice Over</i>	33
4.2.5 Alat dan Bahan.....	34



4.3 <i>Production</i>	37
4.3.1 Pembuatan Desain	37
4.3.1.1 Desain Logo	37
4.3.1.2 Desain Tas	40
4.3.1.3 Desain Sablon Tote Bag	42
4.3.2 Proses Sablon Kain dan Pin	46
4.3.3 Proses Menjahit	48
4.3.4 Perakaman Video dan Photo Produk	49
4.3.5 Voice Over	54
4.4 <i>Postproduction</i>	54
4.4.1 <i>Editing</i>	55
4.4.1.1 <i>Editing Photo</i>	55
4.4.1.2 <i>Editing Video</i>	56
4.4.2 <i>Product Testing</i>	59
4.5 <i>Delivery</i>	61
4.6 Hasil	63
BAB V PENUTUP	66
5.1 Kesimpulan	66
5.2 Saran	66
REFERENCES	67

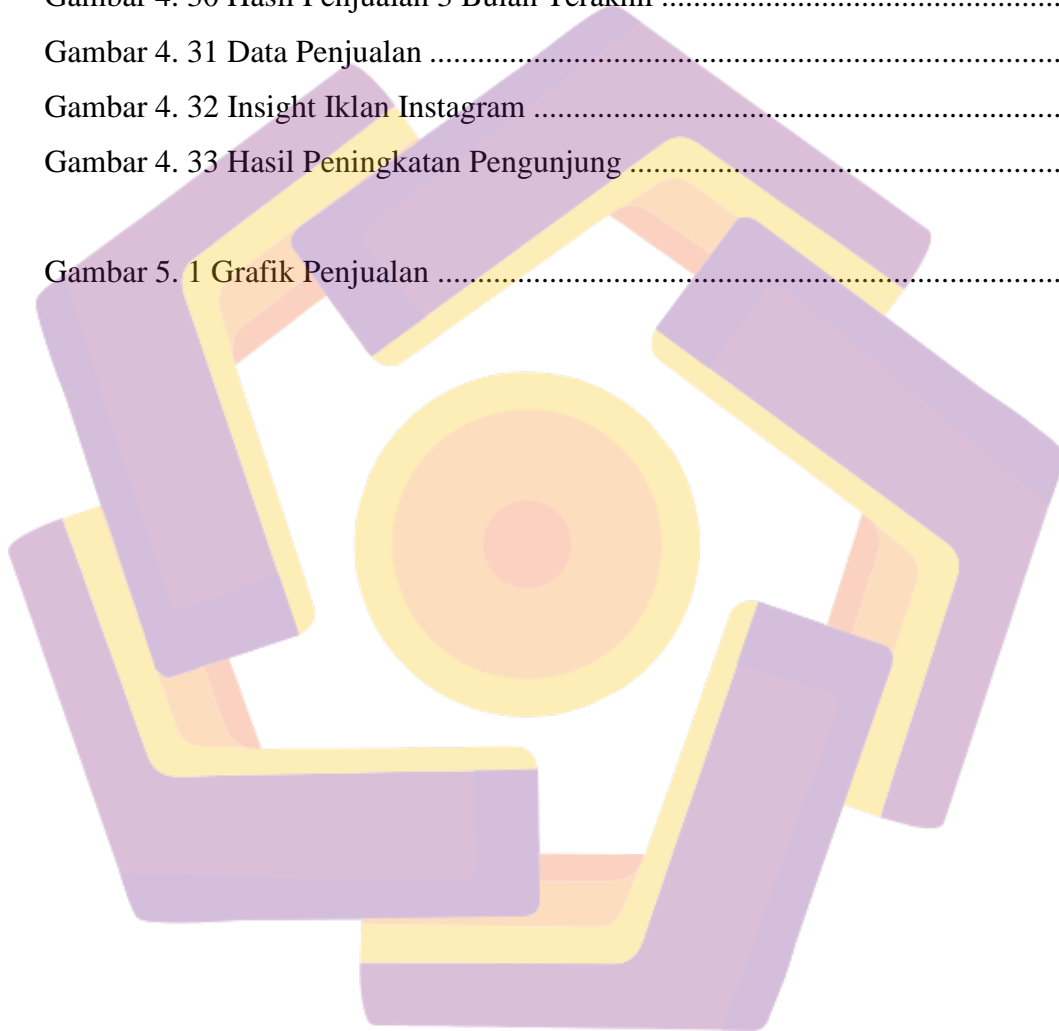
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian	8
Tabel 2. 2 Karakter Warna.....	18
Tabel 3. 1 Tabel Bahan	27
Tabel 3. 2 Tabel Alat	27
Tabel 4. 1 Tabel <i>Development</i>	28
Tabel 4. 2 Tabel Penelitian Target Pasar	29
Tabel 4. 3 Tabel Kebutuhan Software	34
Tabel 4. 4 Tabel Kebutuhan Alat dan Bahan	34
Tabel 4. 5 Tabel Kebutuhan Alat dan Bahan 2	36
Tabel 4. 6 Pilihan Warna Logo	39
Tabel 4. 7 Tabel Desain	43
Tabel 4. 8 Tabel Desain Fix	45
Tabel 4. 9 Tabel Preset.....	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Shopee Make Some Rookie	23
Gambar 3. 2 Akun Tik Tok Make Some Rookie	24
Gambar 3. 3 Instagram Make Some Rookie	25
Gambar 3. 4 Alur Penelitian Metode Villamil-Molina	26
Gambar 4. 1 Gambar Harga Pasar	32
Gambar 4. 2 <i>Pallete Color</i>	33
Gambar 4. 3 Rancangan Logo.....	38
Gambar 4. 4 Proses Editing Logo	38
Gambar 4. 5 Logo Official make Some Rookie.....	40
Gambar 4. 6 Desain Bentuk Tote Bag	41
Gambar 4. 7 Proses Editing Desain Sablon	42
Gambar 4. 8 Proses Sablon	47
Gambar 4. 9 Pin Logo Group.....	48
Gambar 4. 10 Pin Logo Toko	48
Gambar 4. 11 Proses Menjahit.....	49
Gambar 4. 12 Lokasi <i>Outdoor</i>	50
Gambar 4. 13 Lokasi <i>Indoor</i>	51
Gambar 4. 14 Lighting	51
Gambar 4. 15 Hasil Foto <i>Outdoor</i> Kamera.....	52
Gambar 4. 16 Hasil Foto <i>Indoor</i> HP	53
Gambar 4. 17 Hasil Foto <i>Outdoor</i> HP	53
Gambar 4. 18 Proses perekaman voice over menggunakan ponsel.	54
Gambar 4. 19 Proses Editing Video Konten Menggunakan CapCut.....	56
Gambar 4. 20 Proses Editing Video 2.....	57
Gambar 4. 21 Proses Editing Video 3.....	57
Gambar 4. 22 Proses Editing Menggunakan Canva	58
Gambar 4. 23 Proses Editing Menggunakan Canva	59
Gambar 4. 24 Proses Editing Menggunakan Adobe premiere 2023.....	59

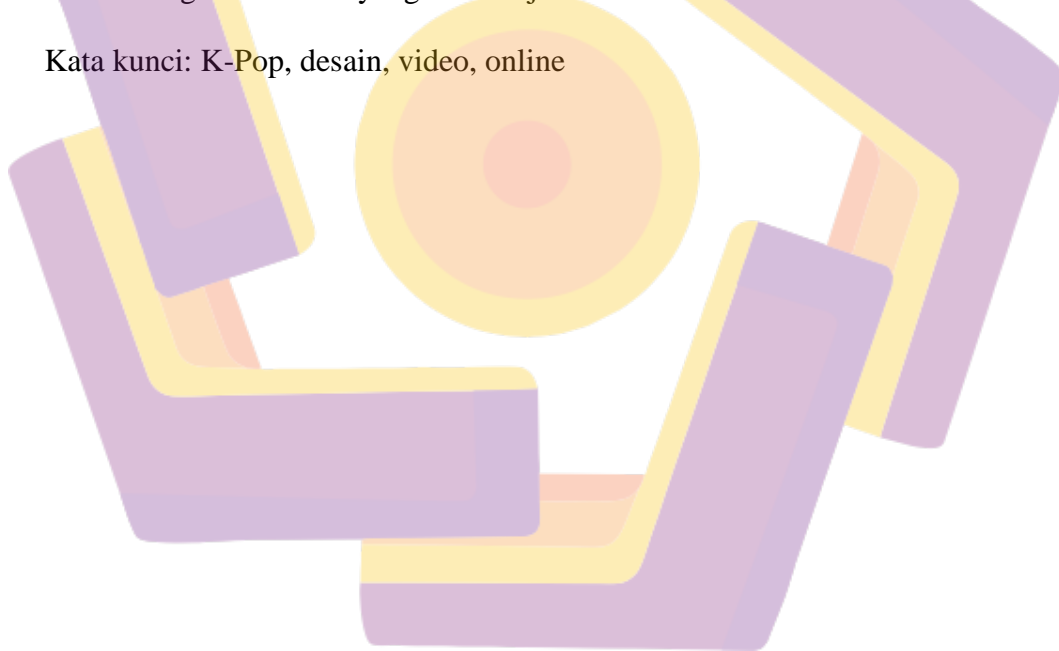
Gambar 4. 25 Tes Kekuatan Tote bag	60
Gambar 4. 26 Isi Tote Bag	61
Gambar 4. 27 Unggahan di Shopee	62
Gambar 4. 28 Unggahan di Instagram	62
Gambar 4. 29 Unggahan di Tik Tok	63
Gambar 4. 30 Hasil Penjualan 3 Bulan Terakhir	64
Gambar 4. 31 Data Penjualan	64
Gambar 4. 32 Insight Iklan Instagram	65
Gambar 4. 33 Hasil Peningkatan Pengunjung	65
Gambar 5. 1 Grafik Penjualan	66



INTISARI

Saat ini di era globalisasi, Korea Selatan menjadi salah satu penyebab terjadinya trend di kalangan semua umur. Entah itu remaja, dewasa, maupun orang tua tengah menggemari masuknya berbagai kebudayaan Korea Selatan di Indonesia. Budaya Korea yang masuk ke Indonesia ini sangatlah beragam, mulai dari musik, makanan, serial drama, film, dan lain sebagainya. Tetapi dari sekian banyak hal tersebut yang paling digemari yaitu K-Pop atau *Korean Pop* yang identik dengan adanya *girlband* dan *boyband* yang merupakan sekumpulan perempuan maupun laki-laki dalam suatu grup. Beberapa contoh *girlband* dan *boyband* Korea antara lain BTS, BlackPink, New Jeans, Aespa, Itzy, Treasure, dll. Hal tersebut juga berdampak positif bagi perekonomian di Indonesia. Misalnya banyak orang yang menjual *merchandise* grup tersebut salah satunya adalah *Make Some Rookie*. Di toko online ini menjual tote bag dengan desain yang di buat sendiri yang tentunya berkaitan dengan K-Pop tersebut. Dibutuhkan penmgamatan yang tepat untuk memilih desain yang mencerminkan suatu *girl band* dan *boy band* tanpa mengurangi ciri khas dari grup tersebut. Oleh karena itu, di butuhkan pula video untuk mengiklankan tas yang akan di jual di *Make Some Rookie*.

Kata kunci: K-Pop, desain, video, online



ABSTRACT

Currently, in the era of globalization, South Korea is one of the causes of trends among all ages. Whether they are teenagers, adults, or the elderly, they are enjoying the inclusion of various South Korean cultures in Indonesia. Korean culture that has entered Indonesia is very diverse, ranging from music, food, drama series, films, and so on. But of the many things that are most popular, namely K-Pop or Korean Pop which is synonymous with the existence of girl bands and boy bands which are a group of women and men in a group. Some examples of Korean girl bands and boy bands include BTS, BlackPink, New Jeans, Aespa, Itzy, Treasure, etc. This also has a positive impact on the economy of Indonesia. For example, many people sell the group's merchandise, one of them is Make Some Rookie. This online shop sells tote bags with designs that you make yourself, which of course are related to K-Pop. Precise observation is needed to choose a design that reflects a girl band and boy band without compromising the characteristics of the group. Therefore, a video is also needed to advertise the bags that will be sold at Make Some Rookie.

Keyword: K-Pop, design, video, online

