

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN “ARENA TAS KERTAS”  
YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Anggi Julianata**

**12.12.6865**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN “ARENA TAS KERTAS”**

**YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**Anggi Julianata**

**12.12.6865**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

### PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN "ARENA TAS KERTAS" YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Anggi Julianata**

**12.12.6865**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 20 Maret 2019

**Dosen Pembimbing,**

**Mei P. Kurniawan, M.Kom**

**NIK. 190302187**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN "ARENA TAS KERTAS"**  
**YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Anggi Julianata**

12.12.6865

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 18 Juli 2019

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

Mei P Kurniawan, M.Kom  
NIK. 190302187

Agus Purwanto, M.Kom  
NIK. 190302229

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom  
NIK. 190302164


**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 31 Juli 2019

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 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 tanggung jawab saya pribadi.

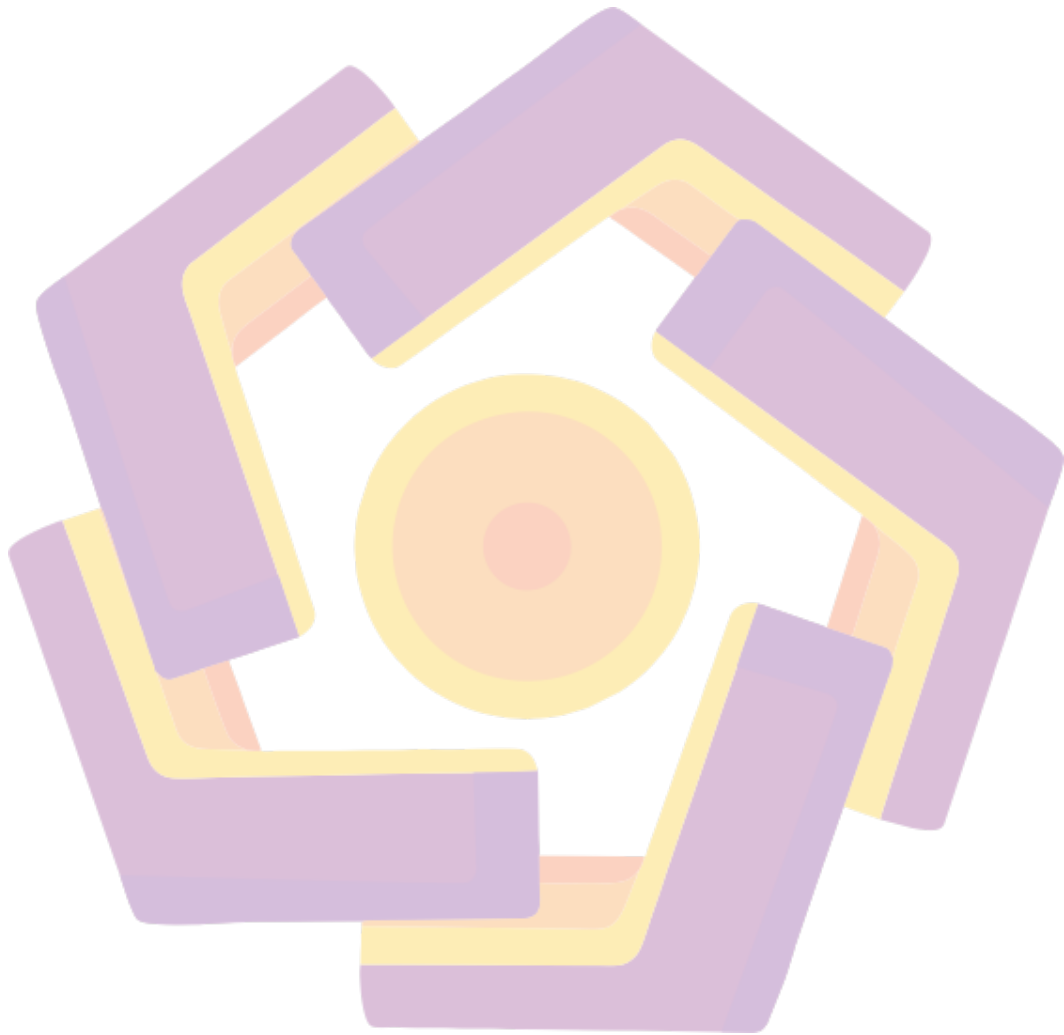
Yogyakarta, 05 Agustus 2019



Anggi Julianata  
12.12.6865

## MOTTO

*"Mimpi indah. Bangun dan berkegaslah untuk menggapai keindahan"*



## PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa sebagai tanda rasa syukur atas segala nikmat dan karunia sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kepada orang tua, bapak Sri Sutanto ibu Herlina dan Paman Slamet Riyadi yang selalu mendo'akan, dan bersabar mencurahkan kasih sayang kepada saya. Dan yang telah membiayai dan mendidik saya hingga sekarang ini.
2. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom sebagai dosen pembimbing skripsi, saya mengucapkan terimakasih banyak atas masukan, saran, dan himbauan sehingga dapat terselesaikanya skripsi ini dengan baik dan lancar.
3. Kepada Jati Wisnu Pamungkas dan teman-teman satu kontrakan yang sudah menemani dan menjadi motivasi dalam pembuatan skripsi ini.
4. Kepada sepupuku Septiana yang sudah membantu suport untuk biaya print dan fotocopy naskah
5. Terimakasih kepada Arena Tas Kertas yang telah bersedia menjadi objek dalam skripsi ini.
6. Kepada teman-teman kelas 12-S1SI-08 saya ucapkan banyak terimakasih sudah mendukung dan mendoakan agar terselaikanya skripsi ini.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat ALLAH SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Iklan Arenataskertas Yogyakarta” ini disusun sebagai salah satu syarat guna menyelesaikan studi pada jenjang S-1 Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam kesempatan ini dengan segala kerendahan hati penulis sampaikan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada pihak yang telah mendukung, membantu dan membimbing, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan seperti yang diharapkan, khususnya kepada:

1. ALLAH SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya yang diberikan kepada penulis.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer dan Kaprodi S-1 Jurusan Sistem Informasi.
4. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
5. Seluruh para Dosen, Asisten Dosen, Karyawan dan Teknisi Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan fasilitas, dukungan dan ilmu selama di perkuliahan.
6. Kedua orang tua tercinta beserta segenap keluarga yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan motivasi.



7. Teman-teman saya yang telah membantu dan mendukung dalam penulisan skripsi ini.
8. Dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu dalam melancarkan penyusunan skripsi ini sampai selesai.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis bersedia menerima kritik dan saran, serta masukan yang bersifat membangun agar selanjutnya skripsi ini menjadi lebih baik lagi. Harapan penulis semoga skripsi ini berguna bagi semua pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta , Oktober 2017

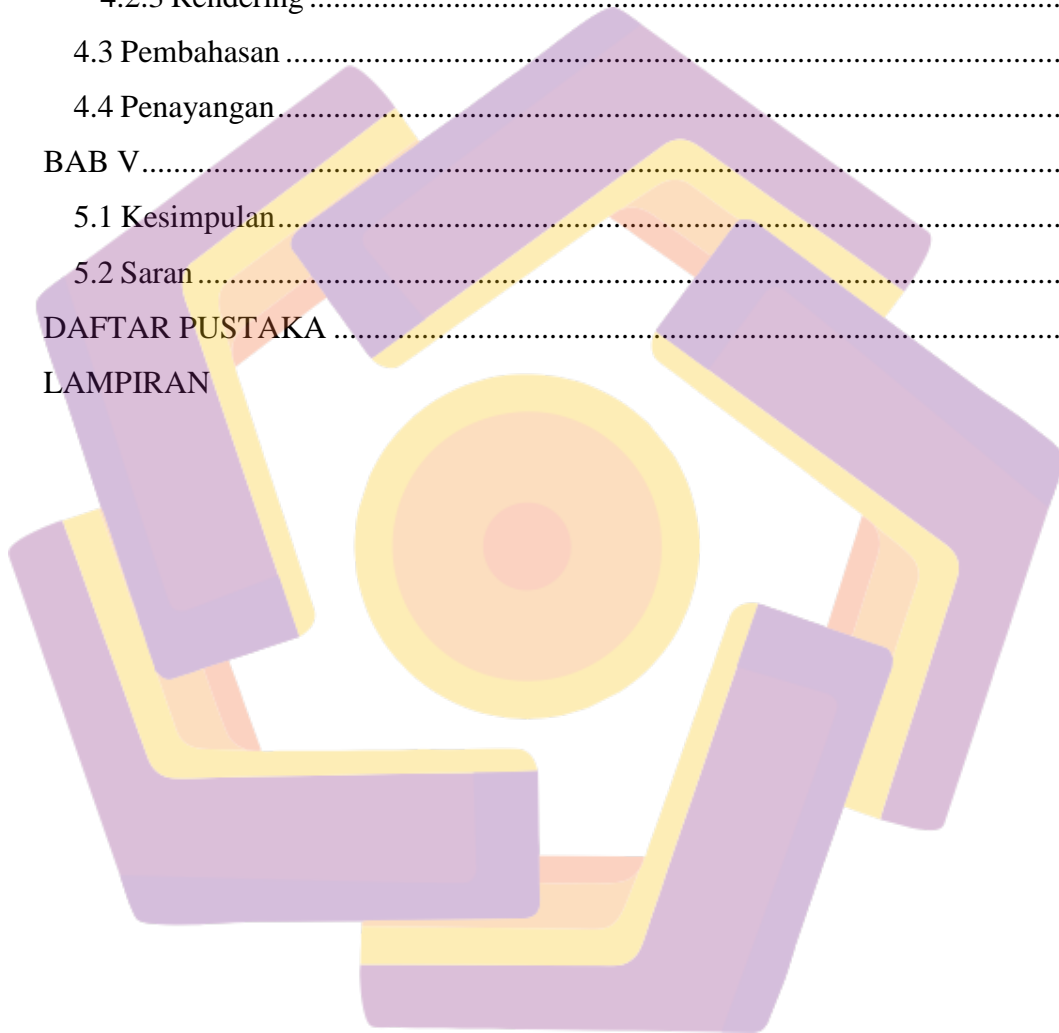
Penulis

## DAFTAR ISI

JUDUL .....	ii
PERSETUJUAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PENGESAHAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PERNYATAAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Perancangan .....	5
1.6.3 Metode Pengembangan .....	5
1.6.4 Testing .....	6
1.6.5 Implementasi.....	6
1.6.6 Metode Evaluasi.....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka .....	8
2.2 Definisi Multimedia.....	9

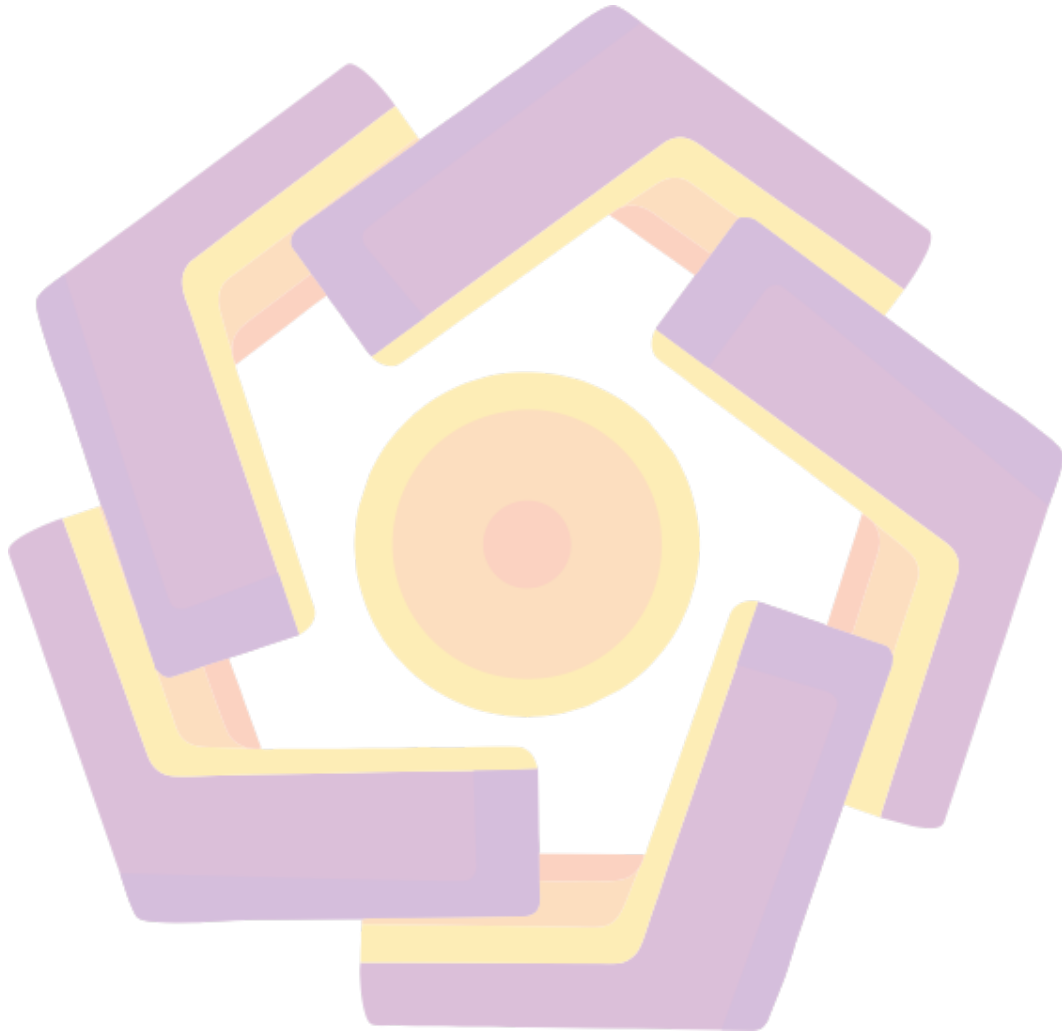
2.2.1 Element Multimedia.....	9
2.2.2 Jenis Multimedia .....	10
2.2.3 Manfaat Multimedia.....	10
2.3 Definisi Iklan .....	11
2.3.1 Pengertian Iklan .....	11
2.3.2 Jenis-Jenis Iklan .....	11
2.3.3 Tujuan Periklanan .....	12
2.4 Konsep Dasar Video.....	14
2.4.1 Jenis-Jenis Video.....	15
2.5 Motion Tracking.....	16
2.6 <i>Motion Graphic</i> .....	17
2.7 Memproduksi Iklan .....	18
2.6.1 Tahap Praproduksi .....	18
2.6.2 Tahap Produksi.....	22
2.6.3 Tahap Pasca Produksi .....	29
<b>BAB III .....</b>	<b>32</b>
3.1 Gambaran Umum .....	32
3.1.1 Sejarah Arena Tas Kertas .....	32
3.1.2 Profil Arena Tas Kertas.....	32
3.1.3 Logo .....	33
3.2 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	33
3.2.1 Kebutuhan Fungsional .....	33
3.2.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	35
3.2.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras .....	35
3.2.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak .....	36
3.2.2.3 Kebutuhan SDM.....	37
3.3 Pra Produksi.....	38
3.3.1 Perancangan Konsep .....	38
3.3.2 Perancangan <i>Storyboard</i> .....	41
<b>BAB IV .....</b>	<b>45</b>
4.1 Produksi.....	45

4.1.1 Pengambilan Gambar .....	46
4.1.2 <i>Record Sound</i> .....	46
4.2 Pasca Produksi .....	47
4.2.1 <i>Editing</i> .....	47
4.2.2 <i>Compositing</i> .....	55
4.2.3 <i>Rendering</i> .....	56
4.3 Pembahasan .....	58
4.4 Penayangan .....	59
BAB V .....	60
5.1 Kesimpulan .....	60
5.2 Saran .....	61
DAFTAR PUSTAKA .....	62
LAMPIRAN	



## DAFTAR TABEL

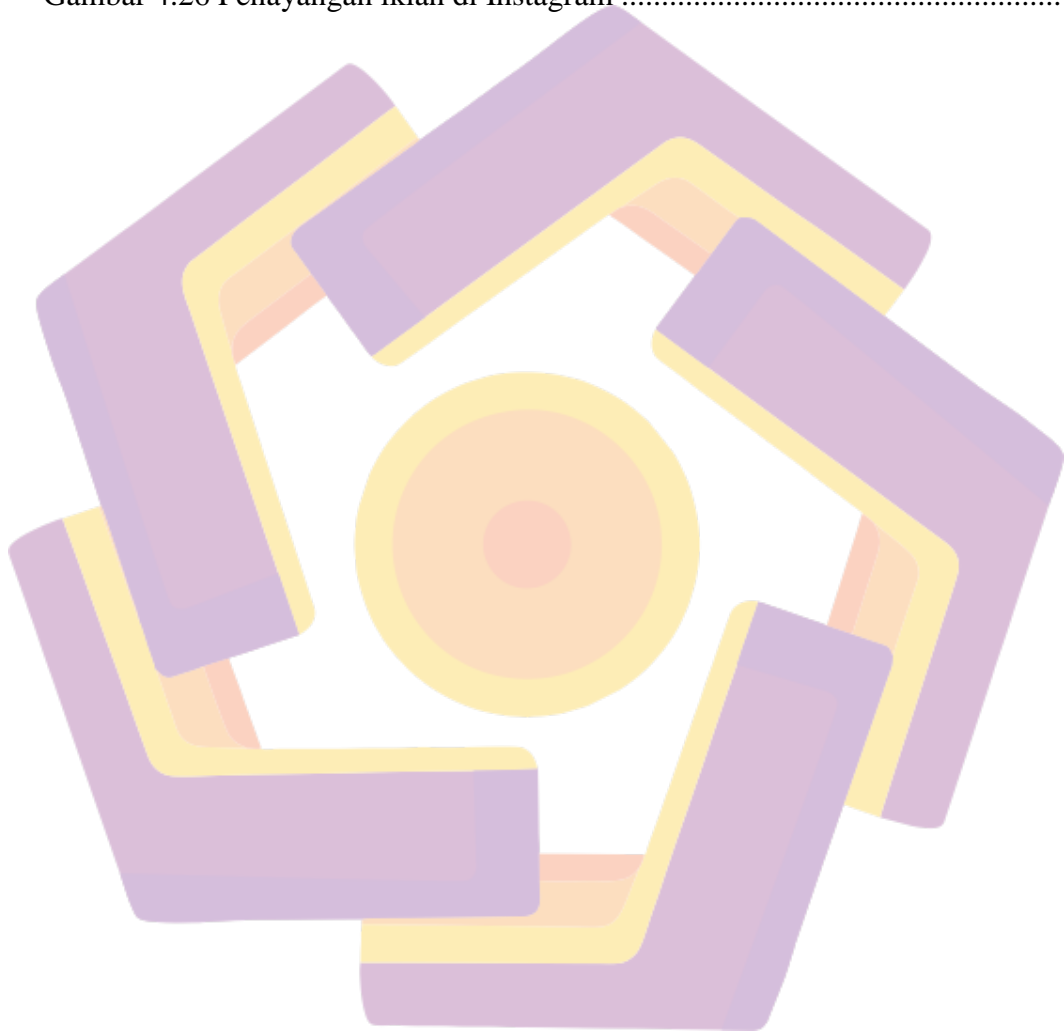
<u>Tabel 3.1 Tabel Kebutuhan <i>Hardware</i></u> .....	38
<u>Tabel 3.2 Tabel Kebutuhan Software</u> .....	38
<u>Tabel 3.3 Tabel Storyboard</u> .....	43
<u>Tabel 4.1 Hasil Pembahasan Arena Tas Kertas</u> .....	62



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Storyboard .....	21
Gambar 2.2 Kamera High Angle .....	24
Gambar 2.3 Kamera Low Angle .....	25
Gambar 2.4 Kamera Close Up .....	26
Gambar 2.5 Contoh Close Up (CU).....	27
Gambar 2.6 Contoh Long Shoot (LS).....	28
Gambar 2.7 Contoh Two Shoot .....	28
Gambar 2.8 Contoh Efek-Efek Spesial .....	30
Gambar 3.1 Logo Arena Tas Kertas .....	33
Gambar 4.1 Take Video .....	45
Gambar 4.2 Angel Medium Shoot .....	46
Gambar 4.3 Dubbing Narasi .....	47
Gambar 4.4 Rendering Project Adobe Premier.....	48
Gambar 4.5 Composition Setting .....	49
Gambar 4.6 Import File After Effect.....	49
Gambar 4.7 Menampilkan Tracker .....	50
Gambar 4.8 Menampilkan Null .....	50
Gambar 4.9 Meletakkan Tracking.....	50
Gambar 4.10 Compositing Baru .....	51
Gambar 4.11 Import File.....	51
Gambar 4.12 Gaambar Dengan Pen Tools.....	52
Gambar 4.13 Effect Dhases.....	52
Gambar 4.14 Editing Sound Dubbing.....	53
Gambar 4.15 Studio Reverb.....	53
Gambar 4.16 Dry.....	54
Gambar 4.17 Hapus Noise Sound .....	54
Gambar 4.18 Pilihan Render .....	54
Gambar 4.19 Render Mp3.....	54
Gambar 4.20 Pilihan Free Sound .....	55

Gambar 4.21 Pilihan Sequence Adobe Premier.....	55
Gambar 4.22 File Project .....	56
Gambar 4.23 Susunan Timeline.....	56
Gambar 4.24 Export File.....	57
Gambar 4.25 Pilihan Render Adobe Premier.....	57
Gambar 4.26 Penayangan iklan di Instagram .....	59





## INTISARI

Arena Tas Kertas merupakan salah satu tempat percetakan *paperbag* di daerah Istimewa Yogyakarta yang berdiri sejak tahun 2010. Arenataskertas yang beralamat di Jl. Sono, Sleman, Blotan, Wedomartani, Ngemplak, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55584. Mas Riza Nurdiansyah sebagai owner dari Arena Tas Kertas *Go green* menjadi istilah yang mendunia, tidak terkecuali terhadap trend bisnis saat ini.

Media online adalah media massa yang terhubung melalui koneksi internet. Di era sekarang ini sangat banyak digunakan untuk media beriklan, karena banyaknya aktivitas atau sesuatu yang sudah terintegrasi koneksi internet. ini berpeluang besar bagi biro iklan atau perusahaan yang ingin memperkenalkan produknya dengan biaya yang tidak terlalu besar contohnya seperti beriklan di media sosial Instagram kita dapat menyesuaikan iklan sesuai dengan anggarannya.

Media video promosi dengan menggunakan teknik motion tracking dan motion graphics ini diperlukan untuk memperkuat pesan promosi agar lebih berdampak pada target audience, dengan adanya promosi melalui instagram ini, masyarakat luas dapat lebih tertarik untuk mengunjungi Arena Tas Kertas.

Kata Kunci : Arena Tas Kertas, Promosi, *Instagram*, *Papperbag*

## **ABSTRACT**

*Arena Tas Kertas is one of the paperbag printing sites in Yogyakarta Special Region which was established in 2010. Arenatas paper which is located at Jl. Sono, Sleman, Blotan, Wedomartani, Ngemplak, Sleman Regency, Special Region of Yogyakarta 55584. Mas Riza Nurdiansyah as owner of the Arena Tas Kertas Go green is a global term, no exception to the current business trend.*

*Online media is mass media that is connected through an internet connection. In this era, it is very widely used for advertising media, because there are many activities or something that has integrated internet connection. This is a great opportunity for advertising agencies or companies that want to introduce their products at a cost that is not too large, for example, such as advertising on Instagram social media, we can adjust the ad according to its budget.*

*Promotional video media using motion tracking and motion graphics techniques is needed to strengthen promotional messages to have more impact on the target audience. With this promotion through Instagram, the wider community can be more interested in visiting the Arena Tas Kertas.*

**Keywords :** *Arena Tas Kertas, promotion, Instagram, Papperbag*