

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN MEDIA SOSIAL
RISE GAMENET DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



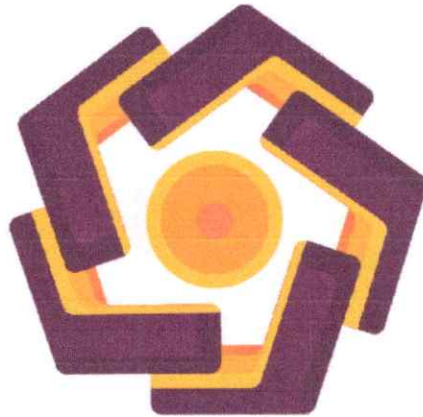
disusun oleh

**Caraka Aji Pranata
14.11.7838**

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN MEDIA SOSIAL
RISE GAMENET DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI
untuk memenuhi sebagai persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Caraka Aji Pranata
14.11.7838

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**PERSETUJUAN
SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN MEDIA
SOSIAL RISE GAMENNET DENGAN TEKNIK MOTION
GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Caraka Aji Pranata

14.11.7838

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 Juli 2018

Dosen Pembimbing,

Amir Fatah Sofyan, S.T.,M.Kom.

NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN MEDIA SOSIAL RISE
GAMENET DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Caraka Aji Pranata

14.11.7838

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Juli 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom.
NIK. 190302047

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Agus Fatkhurohman, M.Kom
NIK. 190302249

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 9 Mei 2018

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 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 1 September 2018



Caraka Aji Pranata
NIM.14.11.7838

MOTTO

“Jika ada suatu hal yang tidak ingin dilakukann, maka lebih baik jangan lakukan hal tersebut. Namun jika ingin mencoba melakukannya, lakukanlah dengan segera”

“Kesuksesan diri tidak bisa diukur dengan kesuksesan orang lain, semua ada waktunya sendiri-sendiri”

“Komunikasi dapat membuat hidup lebih mudah”

“Semua manusia itu sama, hanya watak lah yang menjadi pembedanya”

“God always with us”

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas nikmat, rahmat, dan hidayah-Nya yang telah dianugerahkan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam senantiasa penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW sebagai suri tauladan terbaik. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua bapak Margono dan ibu Sri Pudiastuti yang telah memberi semangat saya sehingga dapat menempuh belajar hingga sarjana.
2. Kedua kakak saya Aditya Arya Pradana dan Baskara Adi Permana yang selalu memberi motivasi untuk dapat berjalan di jalan yang telah saya pilih.
3. Dosen-dosen Universitas Amikom Pak Amir Fatah Sofyan, Robert Marco, Pak Agus Purwanto, Bu Salamah Permadyanti Putri yang dengan sabar membimbing penulis dengan sabar hingga akhir.
4. Rekan SITI 04, Bowo Christianto, Haris Kumaradhana, Amirudin KH, Dio Alif Utama, Juliana Indri Rosa, Anggun Prasanti, Feri Andriansyah, Riswanti Rahmawati Putri, Windri Alfika, yang selalu sabar menghadapi manusia seperti saya.
5. Sahabat 8 Squad Rohmat Wahyu Aji, Ridho Brillianto, Andri Rahmat F, Yansuma Putra Pamungkas, Azwar Ramadhan, Yusuf Eko

- Prasetyo, Yusuf Maulana, yang selalu menemani dan mengerti penulis sejak semester 1.
6. Satpam Universitas AMIKOM tercinta yang selalu membantu mempertemukan dengan orang-orang yang memperlancar skripsi.
 7. Rekan UPT Mas Yus, Tama, Alwi, Bayu, Andika, Ilham, Pak Yudi, Mas Bangun, Pak Andika, Pak Dhani, Pak Bhanu, Pak Mulya, Pak Agus F, Pak Lukman, Pak Agung, Agung Kecil, Mbak Dewi, Pak Jono, Mas Kurniawan yang memberikan petunjuk yang menguatkan mengerjakan skripsi.
 8. Teman-teman Wooden dan Wardoyo Vapor Mas Dri, Mbak Indira, Dodi, Ikhsan, Fabio, Oksa, Dimas, Dedi, Ana, 3R famz yang menemani masa-masa sulit mengerjakan skripsi.
 9. Rekan kerja di Cygnus.Computer Pak Endri, Mas Indra, Januri, dan Jedi yang selalu memompa semangat hingga akhir.
 10. Dan kepada semua sahabat Kujira.Net, Angkringan OG, TOS.CO, Racoon, Basic Cleaner yang sudah membantu saya hingga sekarang.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi. Tidak lupa sholawat beserta salam penulis haturkan pada junjungan umat Islam yaitu Nabi Muhammad SAW, yang telah menyebarkan agama Islam sehingga penulis dan seluruh umat Islam dapat merasakan indahny Islam.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

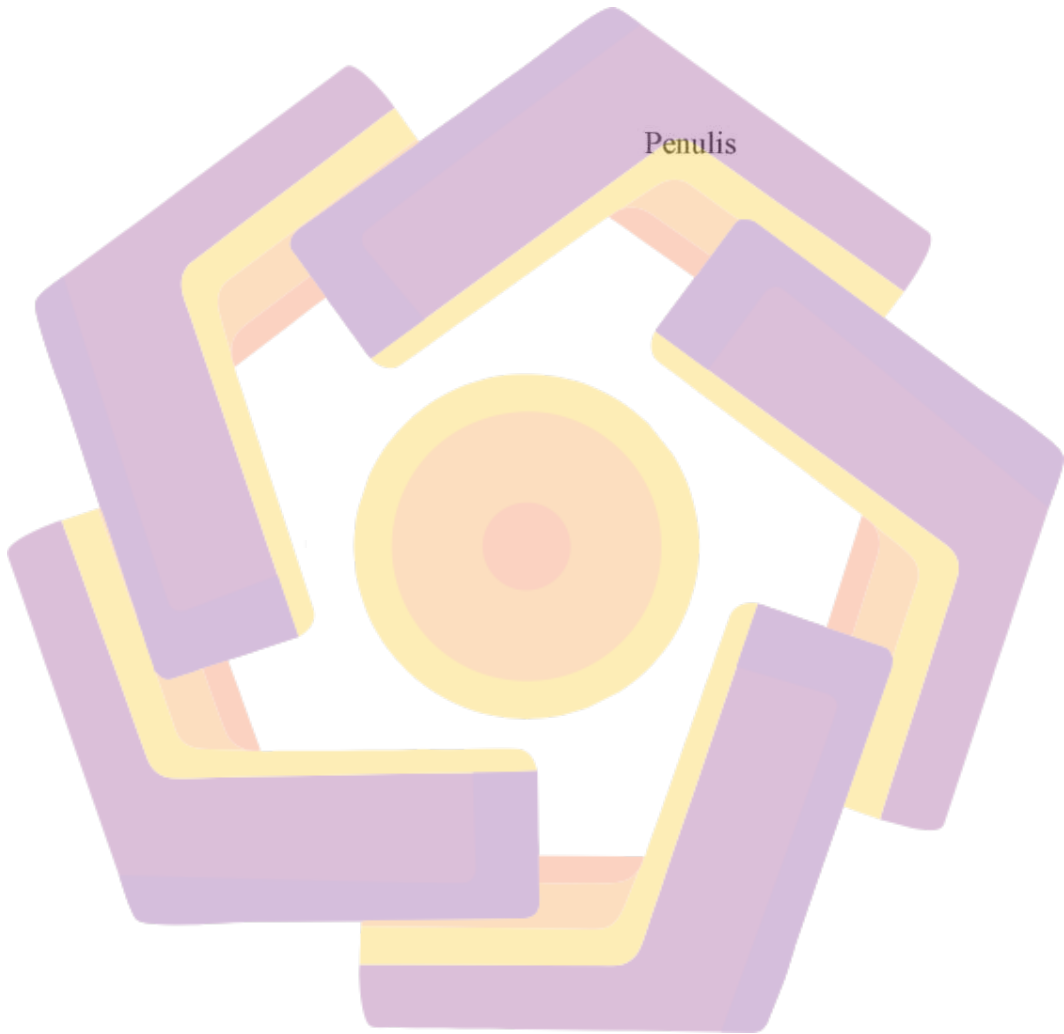
Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. Selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
3. Teman-teman saya semasa kuliah.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahan. Oleh karena 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 akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 1 September 2018



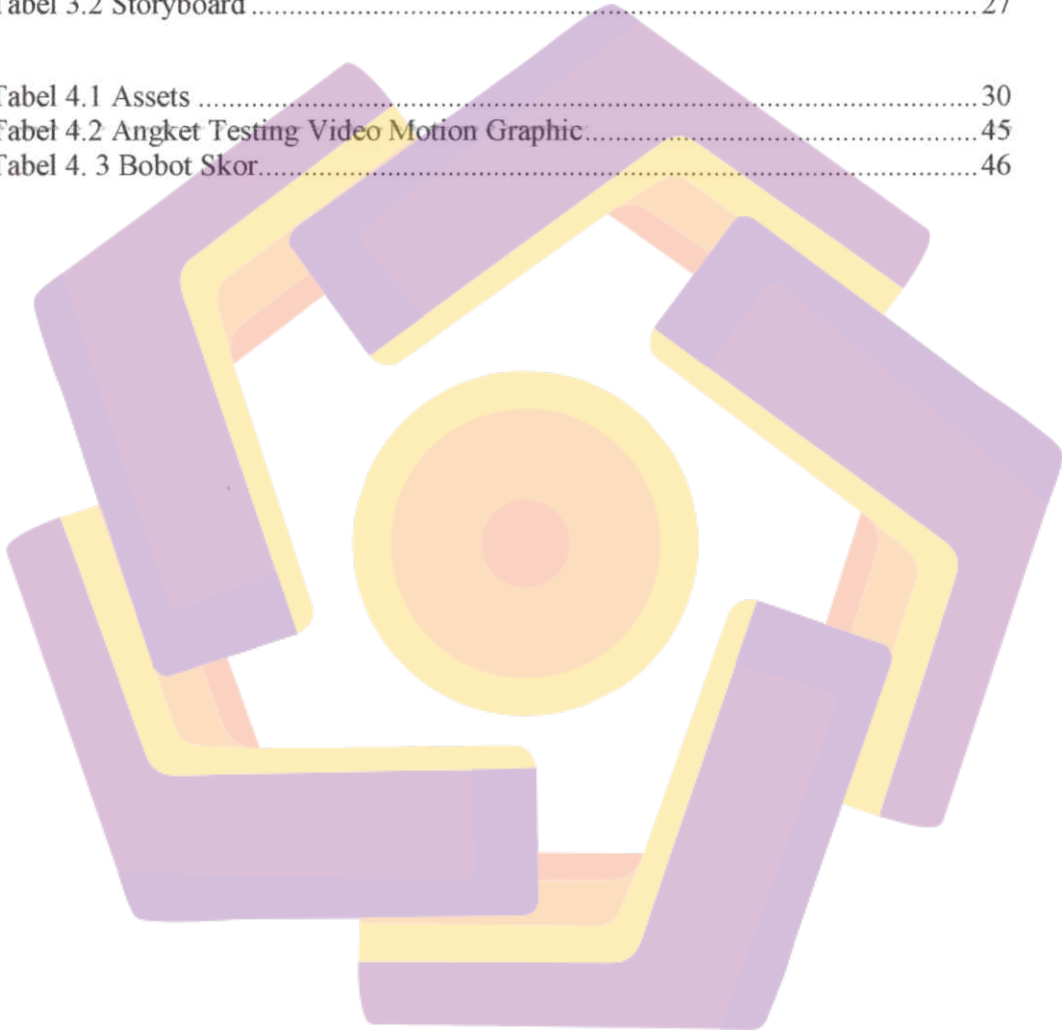
DAFTAR ISI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN MEDIA SOSIAL RISE GAMENET DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
Daftar Tabel	xii
Daftar Gambar	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Pengumpulan Data	3
BAB II	4
2.1 Tinjauan Pustaka	4
2.2 Dasar Teori	6
2.2.1 Iklan	6
2.2.2 Motion Graphic	12
2.2.3 Storyboard	13
2.2.4 Metode Analisis	13
2.2.5 Metode Perancangan	13
2.2.6 Metode Pengembangan	14
2.2.7 Metode Testing	15
2.2.8 Metode Implementasi	15

BAB III.....	16
3.1 Tinjauan Umum.....	16
3.1.1 Sejarah RISE Gamenet.....	16
3.1.2 Visi Misi Perusahaan.....	18
3.1.3 Sturktur Organisasi.....	18
3.1.4 Masalah yang Sedang Dihadapi	19
3.1.5 Rumusan/Kesimpulan dari Masalah yang Dihadapi	20
3.1.6 Usulan Pemecahan Masalah.....	20
3.2 Pengumpulan Data	20
3.2.1 Pengumpulan Data	21
3.2.2 Hasil Observasi.....	21
3.3 Analisis SWOT.....	22
3.4 Perancangan Video Iklan.....	25
3.4.1 Tahapan Pra Produksi.....	25
3.4.1.1 Perancangan Ide Cerita.....	25
3.4.1.2 Konsep Video Iklan	25
3.4.1.3 Storyline	26
3.4.1.4 Storyboard	26
BAB IV.....	29
4.1 Implementasi	29
4.1.1 Produksi.....	29
4.1.2 Pasca-Produksi	33
4.2 Pembahasan.....	43
4.2.1 Kendala Dalam Produksi.....	43
4.2.2 Metode Testing.....	44
4.2.3 Metode Implementasi.....	44
BAB V	47
1.1 Kesimpulan.....	47
1.2 Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA.....	49
LAMPIRAN	50

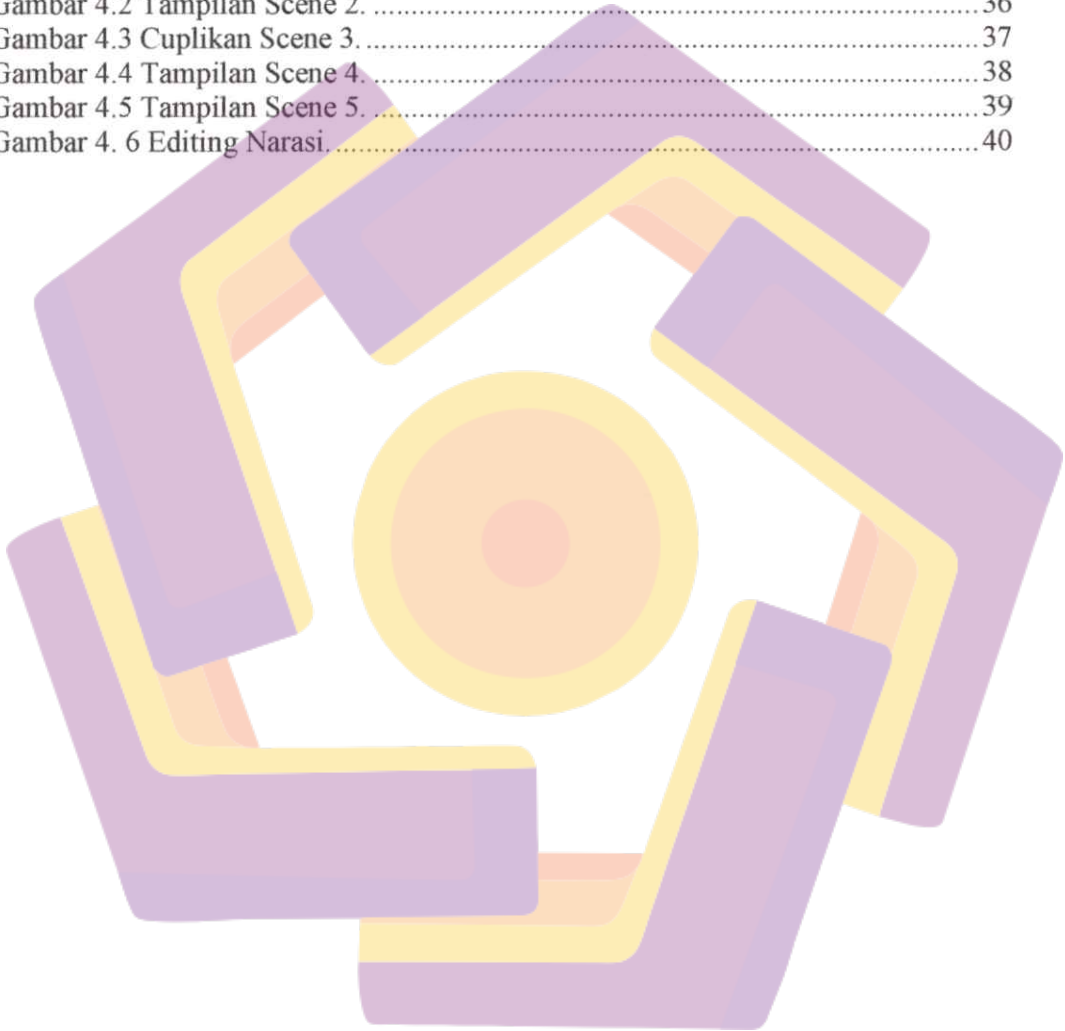
Daftar Tabel

Tabel 3.1 Analisis SWOT	24
Tabel 3.2 Storyboard	27
Tabel 4.1 Assets	30
Tabel 4.2 Angket Testing Video Motion Graphic.....	45
Tabel 4. 3 Bobot Skor.....	46



Daftar Gambar

Gambar 3.1 Tampilan RISE Gamenet dari beberapa sisi.....	16
Gambar 3.2. Bagan struktur organisasi RISE Gamenet.	18
Gambar 3.3 Flowchart perancangan video iklan.....	25
Gambar 4.1 Tampilan Scene 1.	36
Gambar 4.2 Tampilan Scene 2.	36
Gambar 4.3 Cuplikan Scene 3.	37
Gambar 4.4 Tampilan Scene 4.	38
Gambar 4.5 Tampilan Scene 5.	39
Gambar 4. 6 Editing Narasi.	40



INTISARI

RISE Gamenet merupakan salah satu bisnis yang bergerak pada penyediaan jasa di Yogyakarta. RISE Gamenet sudah beroperasi di bidang pelayanan jasa sejak tahun 2012 dan memiliki pelanggan yang berusia 15-30 tahun. Selama ini RISE gamenet melakukan promosi hanya dengan menggunakan spanduk atau banner dan informasi yang tersebar dari mulut-kemulut. Selama 5 tahun terakhir omzet yang didapat selalu tinggi, namun semenjak bulan Oktober tahun 2017, terjadi penurunan omzet sebesar 50% .

Sejak tahun 2013, tercatat ada 5 gamenet yang setara dengan RISE Gamenet. Melihat semakin banyaknya gamenet high-end yang ada di Yogyakarta. Hal itu membuat RISE Gamenet membutuhkan suatu hal yang dapat meningkatkan omzet mereka dengan cara menarik pelanggan lebih baik dari banner yang telah digunakan sampai saat ini. Demi mendapat kembali kestabilan omzet, RISE gamenet membutuhkan sebuah media promosi yang bisa menarik pelanggan jauh lebih baik daripada banner atau informasi mulut-kemulut. Salah satu contoh media promosi yang paling efektif untuk usia 17-34 tahun adalah iklan multimedia yang di unggah di media sosial.

Dalam perancangan dan pembuatan iklan ini, diperlukan tahap-tahap pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Dengan memanfaatkan teknologi komputer, penulis menerapkan pembuatan media informasi berupa video profile yang memakai teknik motion graphic. Dipilihnya motion graphic sebagai teknik yang digunakan karena adanya permintaan dari klien yang ingin sesuatu hal yang simple tapi tetap menarik.

Kata Kunci : 2D, Iklan, Animasi, Instagram

ABSTRACT

RISE Gamenet is one of the businesses engaged in providing services in Yogyakarta. RISE Gamenet has been operating in the service sector since 2012 and has customers aged 15-30 years. During this time, RISE played a promotion just by using banners or banners and information spread from mouth to mouth. During the last 5 years the turnover obtained has always been high, but since October 2017, there has been a decline in turnover of 50%.

Since 2013, there have been 5 games that are equivalent to RISE Gamenet. Seeing the increasing number of high-end games in Yogyakarta. This makes RISE Gamenet bring up something that can increase their turnover by attracting customers better than banners that have been used today. In order to regain turnover stability, RISE Gamenet needs a promotional media that can attract customers far better than banners or mouth-mouth information. One example of the most effective promotional media for ages 17-34 is multimedia ads uploaded on social media.

In the design and manufacture of this advertisement, it takes pre-production, production and post-production stages. By utilizing computer technology, the author applies the creation of information media in the form of profile videos using motion graphic techniques. Motion graphic was chosen as the technique used because of requests from clients who wanted something simple but still interesting.

Keywords—2D, ads, animation, Instagram.