

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PISANG MONYET  
YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

***Ardy Listyo Cahyo Utomo***

**12.11.6463**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

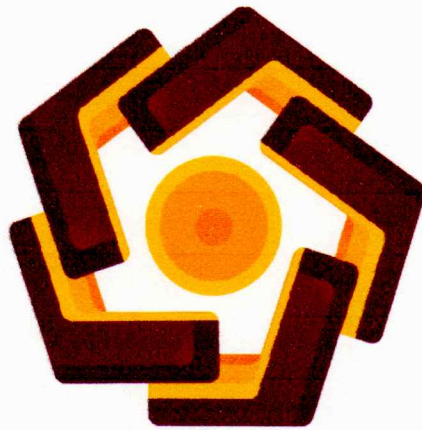
**2016**



**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PISANG MONYET  
YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

***Ardy Listyo Cahyo Utomo***

**12.11.6463**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2016**



**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PISANG MONYET  
YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ardy Listyo Cahyo Utomo**

**12.11.6463**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 23 Agustus 2016

**Dosen Pembimbing,**



**M. Rudyanto Arief, MT**  
**NIK. 190302098**



**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PISANG MONYET**  
**YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ardy Listyo Cahyo Utomo**

**12.11.6463**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 18 Agustus 2016

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Joko Dwi Santoso, M.Kom**  
**NIK. 190302181**

**Hastari Utama, M.Cs**  
**NIK. 190302230**

**M. Rudyanto Arief, MT**  
**NIK. 190302098**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
pada tanggal 23 Agustus 2016



**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

**Prof. Dr. M. Suryanto, M.M.**  
**NIK. 190302001**

## 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 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, 23 Agustus 2016



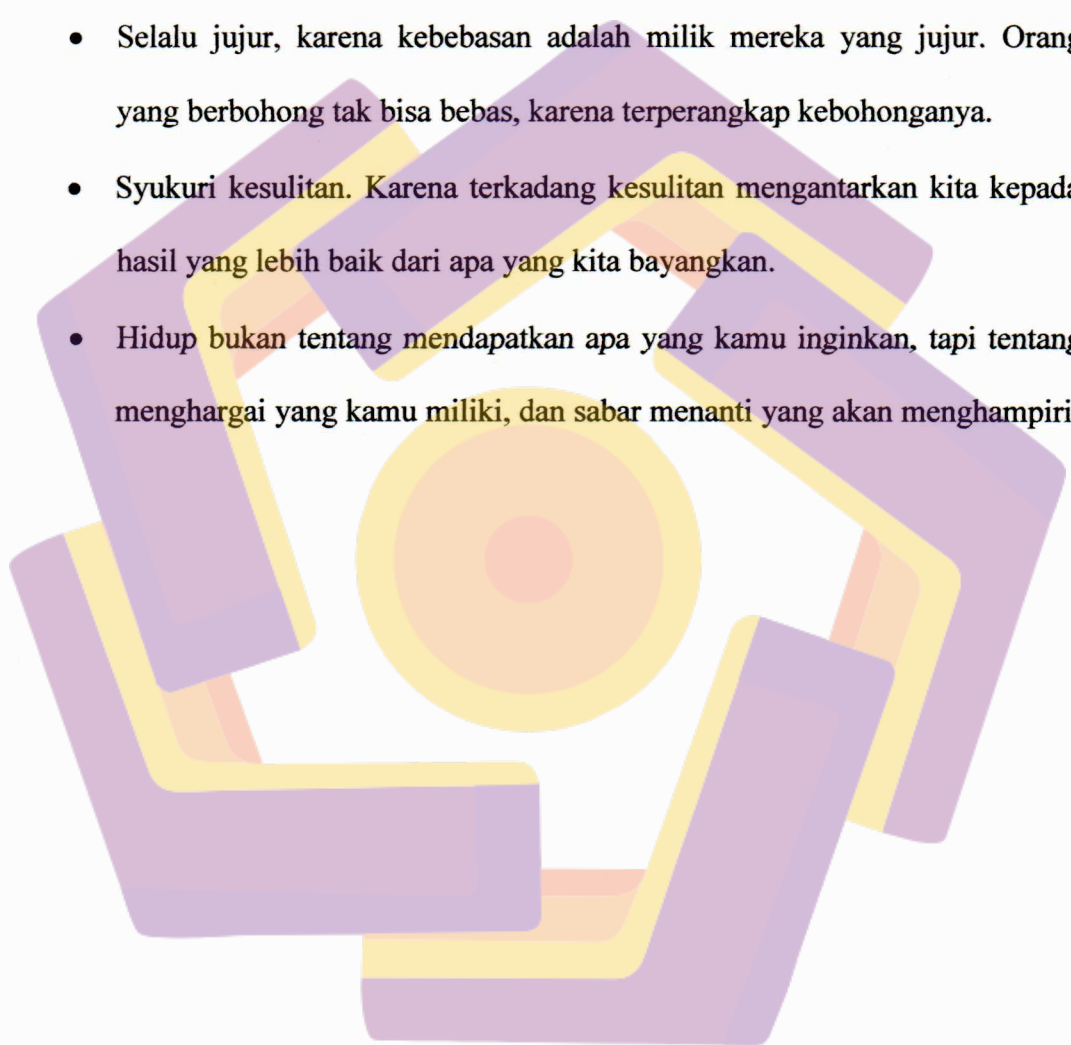
Ardy Listyo Cahyo utomo

NIM. 12.11.6463



## MOTTO

- *Apapun, dimanapun dan dalam keadaan bagaimanapun, doa dan restu orang tua akan selalu menyelamatkanmu dari keburukan.*
- *Selalu jujur, karena kebebasan adalah milik mereka yang jujur. Orang yang berbohong tak bisa bebas, karena terperangkap kebohongannya.*
- *Syukuri kesulitan. Karena terkadang kesulitan mengantarkan kita kepada hasil yang lebih baik dari apa yang kita bayangkan.*
- *Hidup bukan tentang mendapatkan apa yang kamu inginkan, tapi tentang menghargai yang kamu miliki, dan sabar menanti yang akan menghampiri.*



## PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT, atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya Alhamdulillah skripsi ini bisa terselesaikan. Pada kesempatan ini tak lupa penulis ucapkan terimakasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan nikmat-Nya yang sungguh luar biasa sampai saat ini.
2. Bapak dan Ibu yang telah merawat, mendidik, memfasilitasi serta memberikan kasih sayang yang begitu luar biasa.
3. Teman-teman kontrakan Lusya Suryantoro, S.kom, Alwi Fiyan Saputra, S.kom, Tatag Adi Sulistio Putro, S.kom, Ali Maksum, S.kom, Muhammad Arif Rahman, S.kom, Dzakiya Yusa AL, S.kom, Rio Ardiansyah, S.kom, Dwiyan Primastia Saputra, Fransiskus Barawira yang telah mensupport, menjadi sebuah keluarga kedua dijogja, yang selalu ada disetiap senang maupun susah, dan juga menjadi salah satu motivasi untuk menyelesaikan studi ini.
4. Teman-teman kelas 12-S1TI-11 yang telah berjuang dan menemani kuliah setiap hari.
5. Teman-teman FL OMUStore Tompi, Fajar, Mira, Sherly, Yusse, Sani, Wawan, Umam yang selalu membantu menggantikan shift kerja disaat ada kuliah dan selalu membantu.
6. Serta semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat dan anugerah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam Kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan yang baik serta menjadi motivasi bagi penulis.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata-1 Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta guna memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Iklan Pisang Monyet Yogyakarta” dengan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak M. Rudyanto Arief, MT, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak saran, bantuan, masukan, dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Sudarmawan, MT, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Ibu dan Bapak tercinta, adikku tersayang, sahabat-sahabat tersayang, dan seseorang tercinta yang telah memberikan doa, kasih sayang, dan dorongan selama kuliah.
5. Teman-teman Kelas 12-S1TI-11 yang telah berjuang bersama selama ini.



6. Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmu, bimbingan, dan semangat.
7. Teman kontrakan yang selalu terbuka menjadi tempat keluh-kesah dan memberikan semangat.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu oleh penulis.

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan penulis, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca umumnya dan khususnya untuk pengembangan pada bidang multimedia.

Yogyakarta, 23 Agustus 2016

Penulis



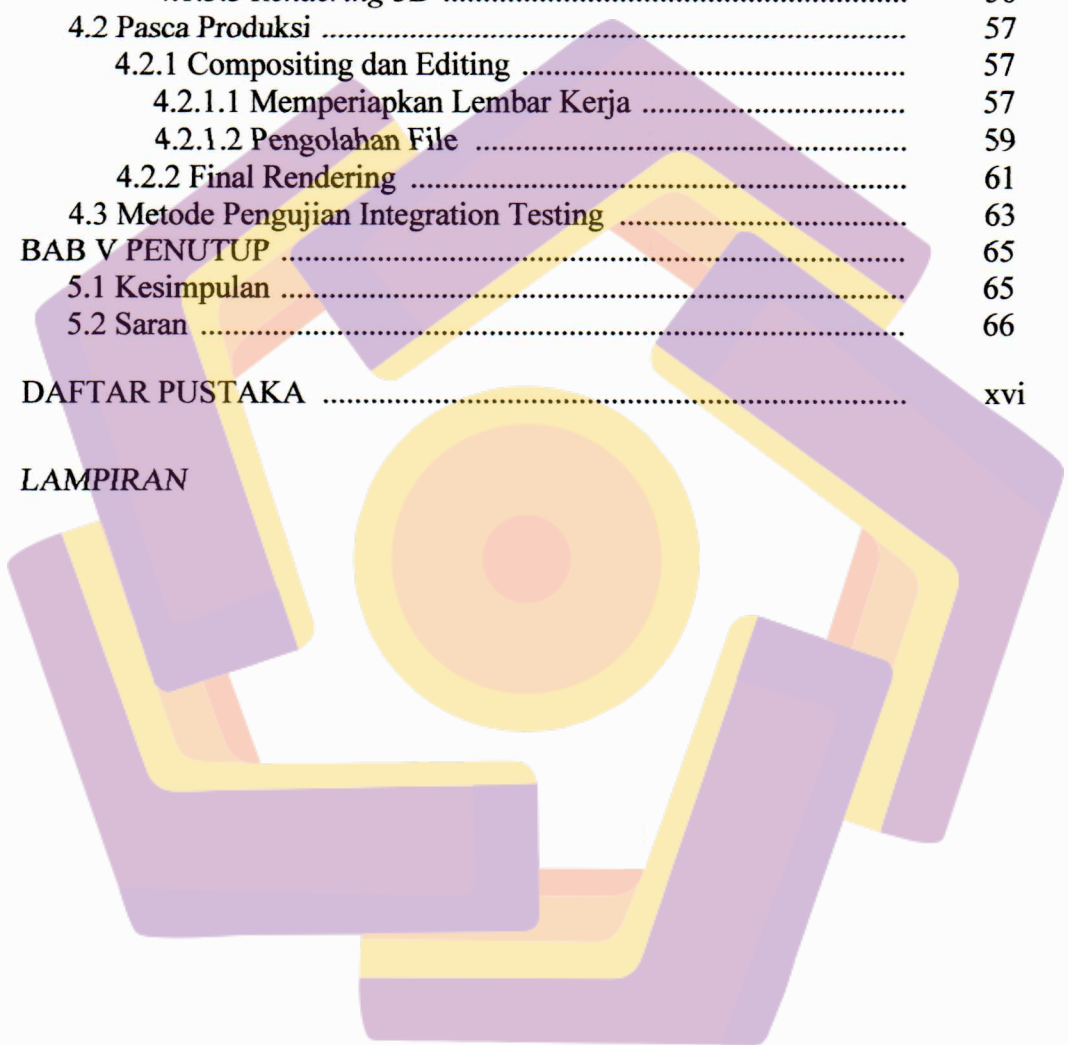
Ardy Listyo Cahyo Utomo  
12.11.6463

## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI .....	xiv
<i>ABSTRACT</i> .....	xv
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Metode Penelitian .....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.5.2 Metode Analisis .....	4
1.5.3 Metode Perancangan .....	5
1.5.4 Metode Pengembangan .....	5
1.5.5 Implementasi Rencana .....	5
1.6 Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	7
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
2.2 Multimedia .....	8
2.2.1 Pengertian Multimedia .....	8
2.2.2 Elemen Multimedia .....	9
2.3 Animasi .....	10
2.3.1 Pengertian Animasi .....	10
2.3.2 Jenis Animasi .....	11

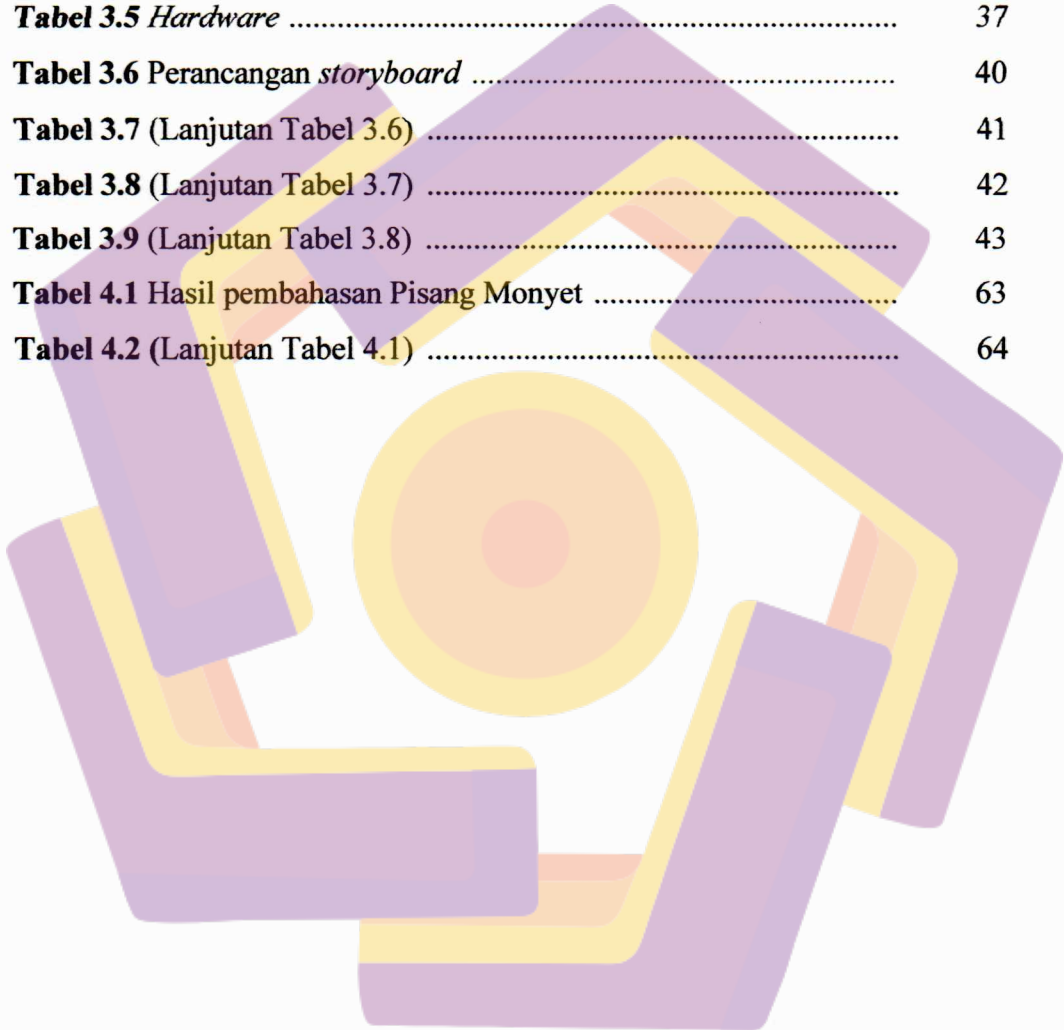
2.3.3 Prinsip Animasi .....	13
2.3.4 Animasi 3D .....	16
2.4 Konsep <i>Motion Graphic</i> .....	17
2.4.1 Sejarah <i>Motion Graphic</i> .....	17
2.4.2 Teknik <i>Motion Graphic</i> .....	19
2.5 Iklan .....	22
2.5.1 Pengertian Iklan .....	22
2.5.2 Tipe Iklan .....	22
2.5.3 Tujuan Iklan .....	23
2.5.4 Manfaat Iklan .....	23
2.5.5 Jenis Iklan .....	23
2.5.6 Media Iklan .....	24
2.6 Tahap Memproduksi Iklan .....	26
2.6.1 Tahap Produksi Iklan .....	26
2.6.2 Tahap Produksi .....	27
2.6.3 Tahap Pasca Produksi .....	28
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN</b> .....	30
3.1 Tinjauan Umum .....	30
3.1.1 Sejarah Pisang Monyet .....	30
3.1.2 Logo .....	31
3.1.3 Menu dan Daftar Harga .....	31
3.1.3.1 Makanan .....	31
3.2 Analisis Sistem .....	31
3.2.1 Analisis SWOT .....	31
3.2.1.1 Analisis Kekuatan ( <i>Strenght</i> ) .....	32
3.2.1.2 Analisis kelemahan ( <i>Weakness</i> ) .....	32
3.2.1.3 Analisis Peluang ( <i>Opportunity</i> ) .....	32
3.2.1.4 Analisis Ancaman ( <i>Threat</i> ) .....	33
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem .....	35
3.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional .....	35
3.3.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	36
3.3.2.1 Kebutuhan Perangkat Lunak .....	36
3.3.2.2 Kebutuhan Perangkat Keras .....	37
3.3.2.3 Perangkat Penyampaian Demonstrasi .....	37
3.3.2.4 Kebutuhan Brainware .....	38
3.4 Perancangan Iklan .....	38
3.4.1 <i>Brainstorming</i> Iklan Televisi .....	38
3.4.2 Konsep Iklan Televisi .....	38
3.4.3 Pra Produksi .....	39
3.4.3.1 Perancangan Naskah .....	39
3.4.3.2 Perancangan Storyboard .....	40
3.4.3.3 Animasi .....	43
3.4.3.4 Audio .....	44

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....	45
4.1 Produksi .....	45
4.1.1 Pembuatan Narasi .....	46
4.1.2 Pembuatan Design Obyek 2D .....	47
4.1.3 Pembuatan design Obyek 3D .....	50
4.1.3.1 <i>Modeling</i> .....	50
4.1.3.2 <i>Texturing</i> .....	54
4.1.3.3 <i>Rendering 3D</i> .....	56
4.2 Pasca Produksi .....	57
4.2.1 Compositing dan Editing .....	57
4.2.1.1 Memperiapkan Lembar Kerja .....	57
4.2.1.2 Pengolahan File .....	59
4.2.2 Final Rendering .....	61
4.3 Metode Pengujian Integration Testing .....	63
BAB V PENUTUP .....	65
5.1 Kesimpulan .....	65
5.2 Saran .....	66
DAFTAR PUSTAKA .....	xvi
LAMPIRAN	



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3.1</b> Harga Pisang Monyet .....	31
<b>Tabel 3.2</b> Analisis SWOT .....	33
<b>Tabel 3.3</b> (Lanjutan Tabel 3.2) .....	34
<b>Tabel 3.4</b> <i>Software</i> .....	36
<b>Tabel 3.5</b> <i>Hardware</i> .....	37
<b>Tabel 3.6</b> Perancangan <i>storyboard</i> .....	40
<b>Tabel 3.7</b> (Lanjutan Tabel 3.6) .....	41
<b>Tabel 3.8</b> (Lanjutan Tabel 3.7) .....	42
<b>Tabel 3.9</b> (Lanjutan Tabel 3.8) .....	43
<b>Tabel 4.1</b> Hasil pembahasan Pisang Monyet .....	63
<b>Tabel 4.2</b> (Lanjutan Tabel 4.1) .....	64



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 3.1</b> Logo Pisang Monyet .....	31
<b>Gambar 4.1</b> Bagan Produksi & Paskah Produksi .....	45
<b>Gambar 4.2</b> <i>Import file</i> hasil <i>dubbing</i> .....	46
<b>Gambar 4.3</b> Hasil <i>setting</i> pada <i>noise reduction</i> .....	47
<b>Gambar 4.4</b> <i>Eksport File</i> .....	47
<b>Gambar 4.5</b> Pembuatan Obyek 2D .....	48
<b>Gambar 4.6</b> Hasil Pembuatan Obyek 2D .....	49
<b>Gambar 4.7</b> Peletakan Obyek Berdasarkan Layer .....	49
<b>Gambar 4.8</b> Panel Pewarnaan Obyek .....	50
<b>Gambar 4.9</b> Pembuatan <i>Material Box</i> .....	51
<b>Gambar 4.10</b> <i>Extrude Box</i> .....	52
<b>Gambar 4.11</b> Hasil <i>Modeling</i> Atap Gerobak .....	52
<b>Gambar 4.12</b> Hasil <i>Modeling</i> Kompor .....	53
<b>Gambar 4.13</b> Hasil <i>Modeling</i> Box Makanan .....	53
<b>Gambar 4.14</b> Obyek 3d Gerobak .....	54
<b>Gambar 4.15</b> Jendela <i>Material Editor</i> .....	55
<b>Gambar 4.16</b> Hasil <i>Coloring</i> Obyek 3D .....	55
<b>Gambar 4.17</b> Jendela <i>Render Setting</i> .....	56
<b>Gambar 4.18</b> <i>Composition Setting</i> .....	58
<b>Gambar 4.19</b> Import Obyek 2D .....	58
<b>Gambar 4.20</b> Penataan Layer .....	59
<b>Gambar 4.21</b> Penerapan <i>Basic Animation</i> .....	60
<b>Gambar 4.22</b> Penerapan <i>Shape Layer Animation</i> .....	61
<b>Gambar 4.23</b> Panel <i>render Queue</i> .....	61
<b>Gambar 4.24</b> <i>Output Module Settings</i> .....	62

## INTISARI

Pisang Monyet merupakan salah satu bisnis dibidang kuliner dengan produk utama pisang yang dibuat dengan varian rasa berbeda, sebuah bisnis dibidang kuliner tentunya membutuhkan media promosi sebagai upaya peningkatan nilai penjualan agar dikenal oleh masyarakat dengan harapan meningkatkan jumlah kunjungan dan penjualan produk melalui media promosi iklan.

Perancangan media promosi iklan ini menggunakan metode Krasner, Jon S yang dimodifikasi. Teknik mengumpulkan data melalui observasi, wawancara dan angket. Perancangan media promosi iklan yang menarik diharapkan dapat meningkatkan citra positif suatu perusahaan, sehingga mampu mempresentasikan suatu image perusahaan yang baik. Proses perancangan media promosi iklan Pisang Monyet menggunakan software *Adobe After Effect CS6*, *Adobe Illustrator CS6*, *Adobe Audition CS6*, *Adobe Photoshop CS 6*, serta *Cinema 4D R14*.

Perancangan ini menghasilkan suatu produk berupa iklan berdurasi 30 detik yang mempresentasikan perusahaan supaya dikenal oleh masyarakat luas guna meningkatkan nilai penjualan perusahaan. Hasil perancangan ini diharapkan dapat menjadi acuan atau tolak ukur dalam perancangan media promosi iklan, baik bagi mahasiswa, desainer pemula, pengajar, dan lain sebagainya.

**Kata Kunci :** Media Promosi, Animasi 2D, *Motion Graphic*,



## **ABSTRACT**

*Banana Monkey is one of the businesses in the field of culinary products made with banana-different flavors, a business field of culinary course requires a media campaign as an effort to increase the value of sales to be known by the public in the hope of increasing the number of visits and the sale of products through media advertising campaign.*

*Designing media ad campaign is using Krasner, Jon S dimodifikasi. Mechanical collecting data through observation, interviews and questionnaires. Designing an attractive media ad campaign is expected to enhance the positive image of a company, so as to present a good corporate image. The process of designing media ad campaign Banana Monkey wear Adobe After Effects CS 6, Adobe Illustrator CS 6, Adobe Audition CS 6 Adobe Photoshop CS 6, and Cinema 4D R14.*

*This design results in a product in the form of 30 second ads present the company so well known by the public in order to increase the value of the company's sales. The result of this design is expected to be a reference or benchmark in the design of promotional media advertising, both for the student, novice designers, educators, and others.*

**Keywords :** *2D Animation, Promotion Media, Motion Graphic*