

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA TOKO SEPATU
FRENDY SPORTS YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Muhamad Miftakhul Huda

13.11.7569

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA TOKO SEPATU
FRENDY SPORTS YOGYAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Muhamad Miftakhul Huda

13.11.7569

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA TOKO SEPATU
FRENDY SPORTS YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Miftakhul Huda

13.11.7569

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 Februari 2019

Dosen Pembimbing,

Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom.
NIK. 190302187

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA TOKO SEPATU
FRENDY SPORTS YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhamad Miftakhul Huda

13.11.7569

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Oktober 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom.
NIK. 190302187

Tonny Hidayat, M.Kom.
NIK. 190302182

Agung Nugroho, M.Kom.
NIK. 190302242

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 30 September 2020

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, 30 September 2020

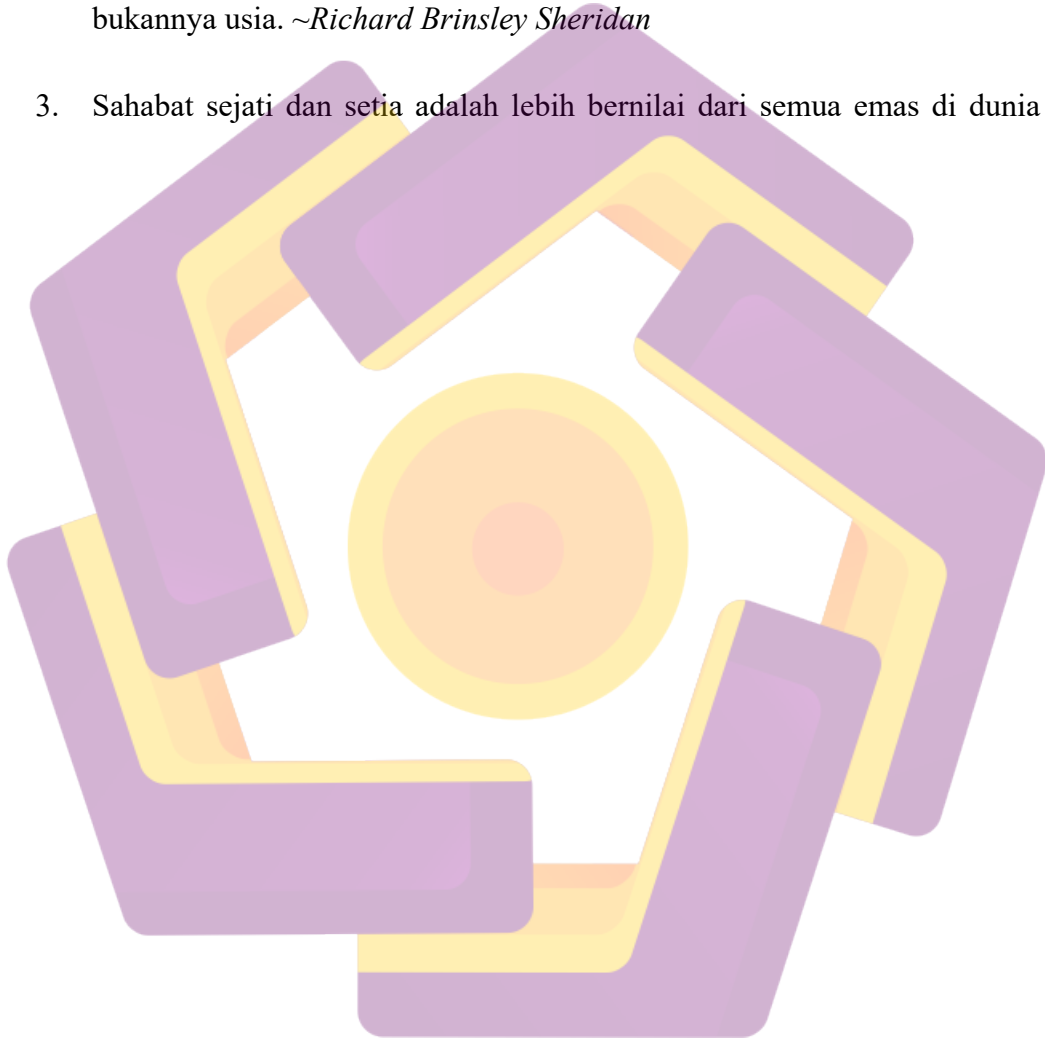


Muhamad Miftakhul Huda

13.11.7569

MOTTO

1. *Life before Death. Strength before Weakness. Journey before Destination.*”
— *Brandon Sanderson*
2. Nilai hidup harus diukur dengan garis yang lebih mulia, iaitu kerja dan bukannya usia. ~*Richard Brinsley Sheridan*
3. Sahabat sejati dan setia adalah lebih bernilai dari semua emas di dunia ini.



PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Bapak dan Ibuku tercinta yang selalu mendoakan saya, memberi dukungan dan kasih sayang.
2. Seluruh keluarga besarku yang selalu memberiku semangat dan motivasi dalam menghadapi semua masalah hidup ini.
3. Kepada teman-teman dekat yang selalu ada buat saya terutama Ferdika Noviansyah. Serta teman-teman satu Kos yang telah memberikan dorongan dan motivasi.
4. (Ucapan terimakasih kepada) Dosen-dosen Universitas Amikom yang telah membimbing saya.
5. Teman-teman informatika terutama angkatan 2013. Terimakasih untuk semua dukungan dan semangatnya, rasanya bangga punya teman-teman seperti kalian.
6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu penulis sekama ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah, penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan seribu jalan, sejuta langkah serta melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga laporan Skripsi yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Iklan pada Toko Sepatu Frendy Sports Yogyakarta” dapat berjalan dengan baik dan selesai dengan semestinya.

Penulis pun menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak penyusunan laporan Skripsi ini tidak akan berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Oleh karena itu pada kesempatan yang singkat ini, izinkanlah penulis menyampaikan selaksa pujian dan terimakasih kepada :

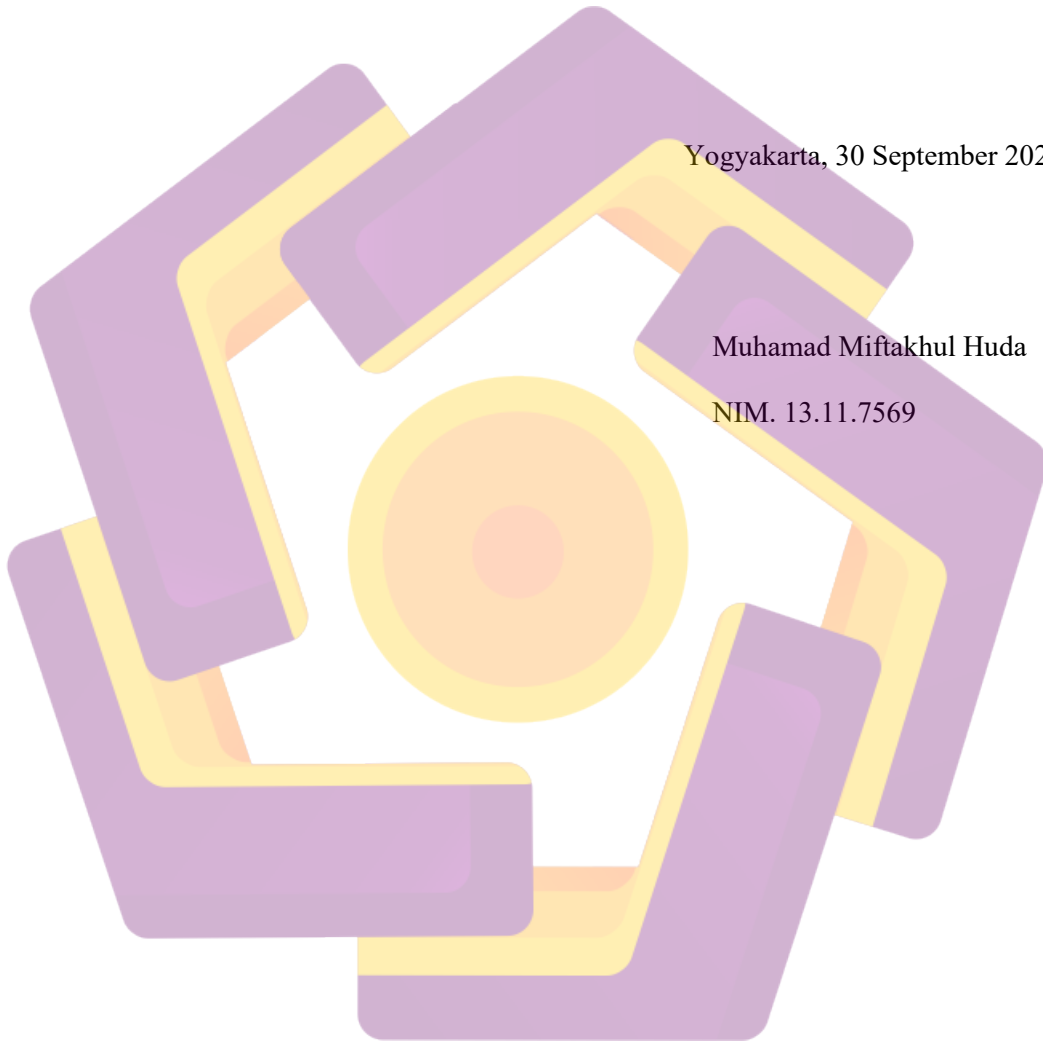
1. Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak masukan dan motivasi kepada penulis sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom. dan Bapak Agung Nugroho, M.Kom. selaku Dosen penguji.
3. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis.
4. Ayahanda dan Ibunda tercinta, yang telah mendukung dari segi materil maupun moril.
5. Seluruh teman-teman angkatan 2013 khususnya 13.S1TI.12 dan juga angkatan yang lainnya atas kebersamaan, dukungan dan semangatnya.
6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu penulis dalam pengerjaan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Laporan Skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun, penulis harapkan sebagai pemicu untuk dapat berkarya lebih baik lagi. Semoga Laporan Skripsi ini bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 30 September 2020

Muhamad Miftakhul Huda

NIM. 13.11.7569



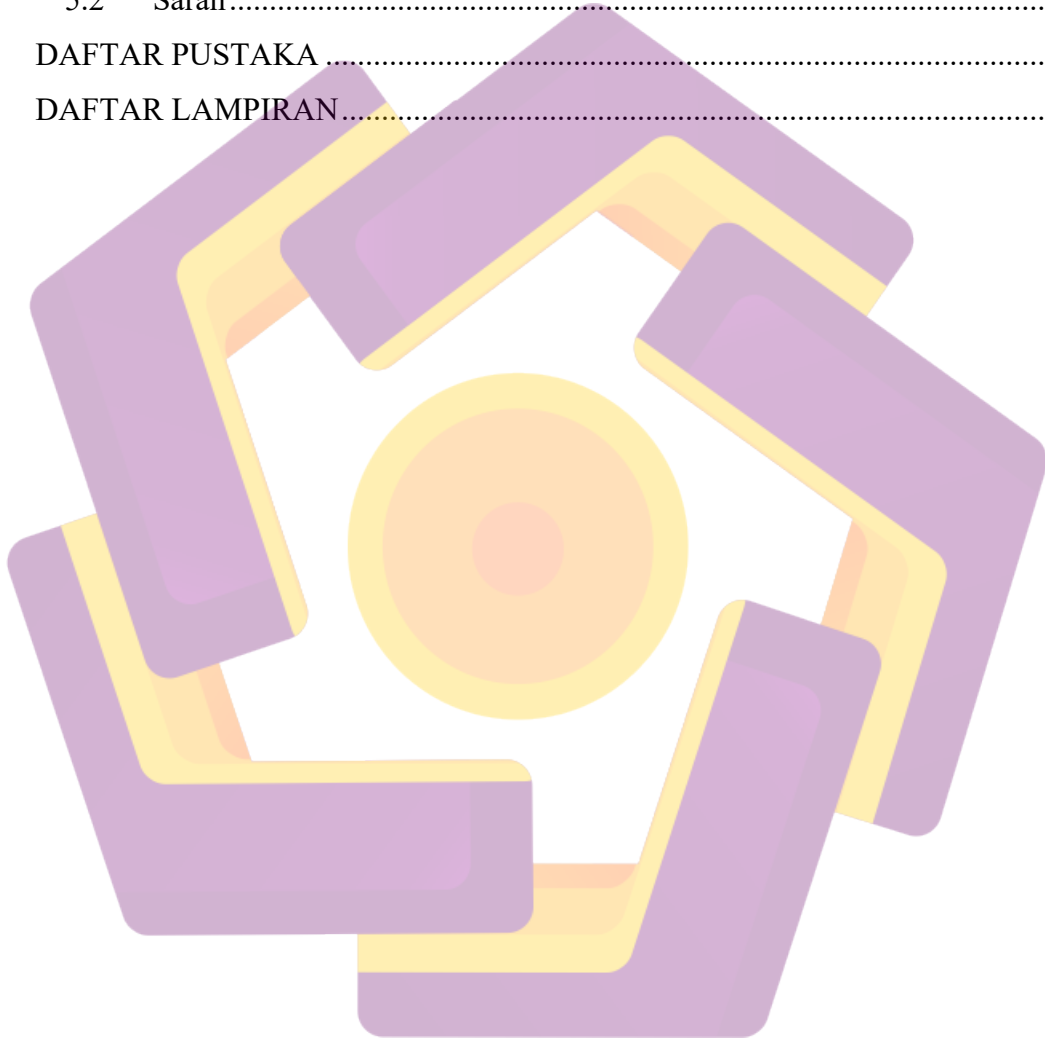
DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Analisis.....	5
1.6.3 Perancangan	5
1.6.4 Evaluasi.....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.1.1 Persamaan	10
2.1.2 Perbedaan	10

2.2	Dasar Teori	10
2.2.1	Definisi Multimedia	10
2.2.2	Elemen-elemen Multimedia	11
2.3	Konsep Dasar Video.....	13
2.3.1	Frame Rate	14
2.3.2	Frame Size dan Resolusi	15
2.4	Animasi	15
2.5	Pengertian Iklan.....	17
2.5.1	Tujuan Iklan	18
2.5.2	Manfaat Iklan	19
2.5.3	Jenis Media Iklan	20
2.6	Konsep Teknik Motion Graphic.....	22
2.6.1	Definisi Motion Graphic	22
2.6.2	Sejarah Motion Graphic	23
2.6.3	Prinsip Dasar Motion Graphic	24
2.6.4	Elemen – Elemen Motion Graphic.....	26
2.6.5	Karakteristik Motion Graphis	26
2.7	Analisis Kebutuhan Sistem.....	26
2.7.1	Kebutuhan Fungsional	27
2.7.2	Kebutuhan Non-Fungsional	27
2.8	Analisis SWOT.....	28
2.9	Tahapan Produksi.....	30
2.9.1	Tahap Pra Produksi	30
2.9.2	Tahap Produksi	32
2.9.3	Tahap Pasca Produksi	34
2.10	Tahapan Uji Coba.....	36
2.10.1	Skala Likert	37
ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		38
3.1	Tinjauan Umum.....	38

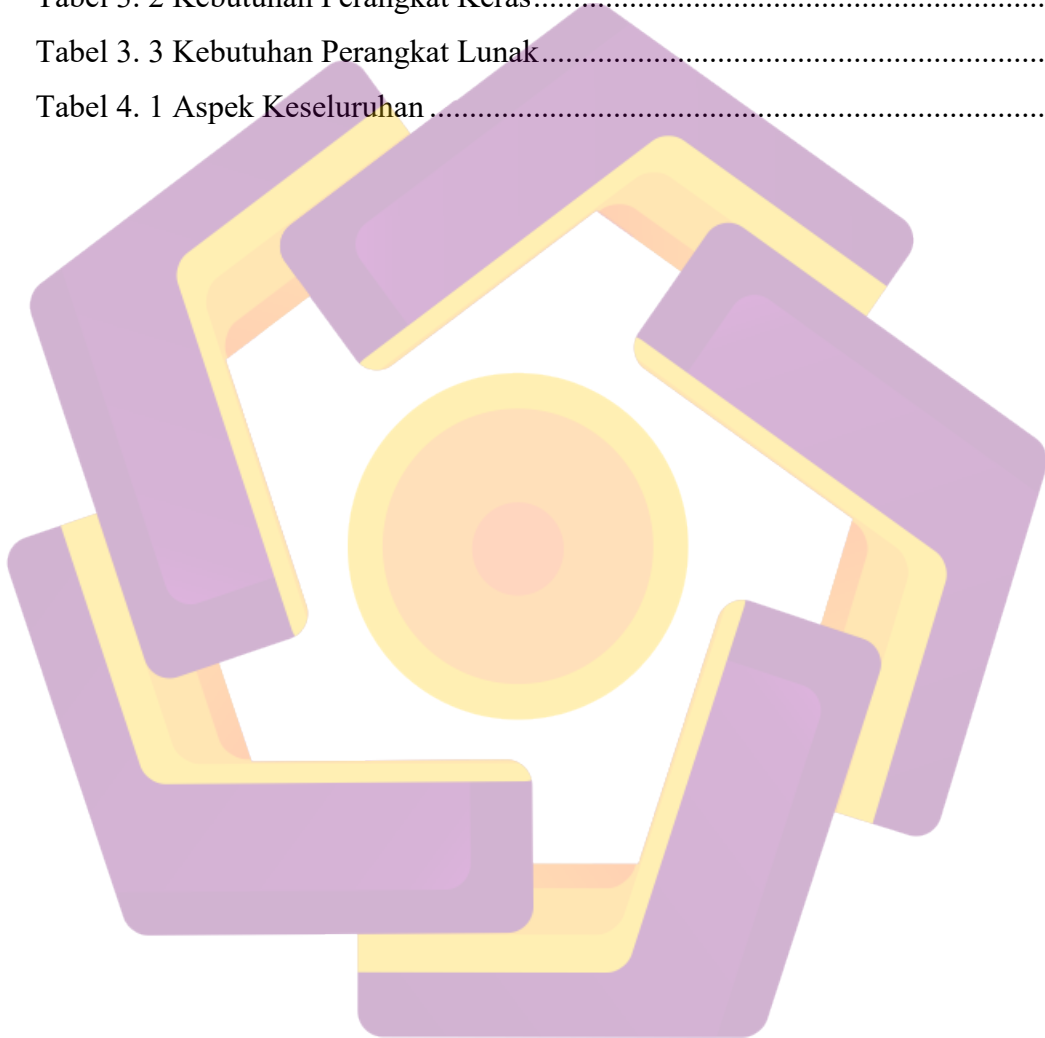
3.1.1	Profil Toko Sepatu Frendy Sports.....	38
3.1.2	Visi dan Misi.....	38
3.1.3	Logo Frendy Sports.....	39
3.1.4	Pemasaran Produk.....	39
3.2	Analisis Masalah	39
3.3	Kebutuhan Fungsional.....	43
3.4	Kebutuhan Non Fungsional.....	43
3.4.1	Perangkat Keras (Hardware).....	44
3.4.2	Perangkat Lunak (Software).....	44
3.4.3	Brainware	45
3.5	Study Kelayakan Sistem.....	46
3.5.1	Kelayakan Teknis.....	46
3.5.2	Kelayakan Organisasi.....	46
3.5.3	Kelayakan Hukum.....	46
3.6	Tahap Praproduksi.....	47
3.5.1	Ide dan Konsep.....	47
3.5.2	Tema.....	47
3.5.3	Script dan Naskah	48
3.7	Storyboard	48
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		53
4.1	Tahapan Produksi	53
4.1.1	Pembuatan Desain.....	53
4.1.2	Pembuatan Audio Narasi	56
4.2	Pasca Produksi.....	60
4.2.1	Penganimasaan.....	60
4.2.2	Compositing	62
4.2.3	Rendering	63
4.3	Tahapan Uji Coba.....	64

4.3.1 Hasil Kuisisioner	64
4.3.2 Implementasi	67
PENUTUP.....	68
5.1 Kesimpulan.....	68
5.2 Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA	70
DAFTAR LAMPIRAN.....	71



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Contoh Analisis SWOT	29
Tabel 2. 2 Pengkategorian Skor Jawaban	37
Tabel 3. 1 Analisis SWOT	41
Tabel 3. 2 Kebutuhan Perangkat Keras.....	44
Tabel 3. 3 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	45
Tabel 4. 1 Aspek Keseluruhan	65



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Lima elemen multimedia.....	12
Gambar 3. 1 Logo Frendy Sports.....	39
Gambar 4. 1 Pembuatan kerangka karakter	54
Gambar 4. 2 Pewarnaan karakter	54
Gambar 4. 3 Layering	55
Gambar 4. 4 Penyimpanan File.....	55
Gambar 4. 5 Pembuatan kerangka properti.....	56
Gambar 4. 6 Pewarnaan Properti	56
Gambar 4. 7 Adobe Audition CC 2018.....	57
Gambar 4. 8 Pengaturan Audio.....	58
Gambar 4. 9 Noise Reduction pada file audio	59
Gambar 4. 10 Export Audio to .mp3.....	59
Gambar 4. 11 Composition Setting pada After Effect.....	61
Gambar 4. 12 Basic Animation.....	61
Gambar 4. 13 Pergerakan pada asset.....	62
Gambar 4. 14 Susunan Layer	62
Gambar 4. 15 Timeline	63
Gambar 4. 16 Export dari After Effect.....	63
Gambar 4. 17 Rendering pada Adobe Media Encoder	64
Gambar 4. 18 Video iklan yang sudah di upload.....	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Diagram Profesi Pengisian Kuisisioner.....	72
Lampiran 2 Diagram Penjelasan Jenis Sepatu	72
Lampiran 3 Diagram Penjelasan Cara Pembelian.....	73
Lampiran 4 Diagram Ilustrasi Sepatu Yang Dijual.....	73
Lampiran 5 Diagram Penjelasan Promo dan Diskon	74
Lampiran 6 Diagram Kecocokan Suara Dubbing Narasi.....	74
Lampiran 7 Diagram Kualitas Dubbing Narasi	75
Lampiran 8 Diagram Ketepatan Pemilihan Warna	75
Lampiran 9 Diagram Pemilihan Jenis Huruf dan Ukuran.....	76
Lampiran 10 Diagram Tampilan Jenis Huruf dan Ukuran.....	76



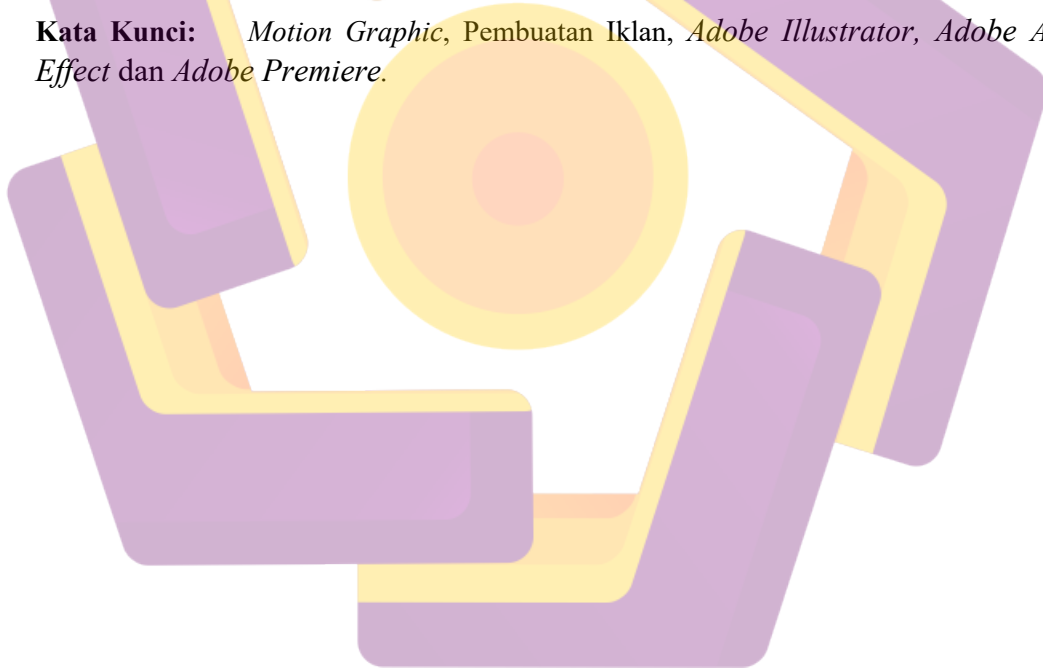
INTISARI

Toko Sepatu Frendy Sports merupakan toko sepatu olahraga yang ada di Yogyakarta dan melayani pengiriman ke seluruh Indonesia. Untuk menunjang pemasaran produk dibutuhkan video iklan yang menarik yang dapat ditayangkan di media sosial.

Dalam pembuatan video akan menggunakan teknik motion graphic agar lebih menarik untuk dilihat karena memberikan informasi dengan cara yang berbeda yang dikemas secara menarik, ringkas, dan kreatif dengan menggabungkan berbagai media berupa gambar, suara, dan teks sehingga dapat menyampaikan informasi dengan baik. Sedangkan *software* yang digunakan dalam pembuatan video adalah *Adobe Illustrator*, *Adobe After Effect* dan *Adobe Premiere*.

Diharapkan dengan dibuatnya video iklan ini akan meningkatkan penjualan produk pada Toko Sepatu Frendy Sports.

Kata Kunci: *Motion Graphic*, Pembuatan Iklan, *Adobe Illustrator*, *Adobe After Effect* dan *Adobe Premiere*.



ABSTRACT

Frendy Sports Shoe Shop is a sports shoe shop in Yogyakarta and serves shipping throughout Indonesia. To support product marketing, interesting video ads are needed that can be displayed on social media.

In making the video, it will use motion graphic techniques to make it more interesting to see because it provides information in different ways that are packaged in an interesting, concise, and creative way by combining various media in the form of images, sounds, and texts so that they can convey information well. While the software used in making videos is Adobe Illustrator, Adobe After Effect and Adobe Premiere.

It is hoped that this video ad will increase product sales at the Frendy Sports Shoe Shop.

Keywords: *Motion Graphic, Ads Making, Adobe Illustrator, Adobe After Effect dan Adobe Premiere.*

