

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN MEDIA SOSIAL PADA
VOX STORE MENGGUNAKAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



disusun oleh

MUHAMMAD FIKRI DHAIFULLAH

14.12.8267

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN MEDIA SOSIAL PADA
VOX STORE MENGGUNAKAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar sarjana
pada program studi sistem informasi



disusun oleh

MUHAMMAD FIKRI DHAIFULLAH

14.12.8267

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

PERSETUJUAN

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN MEDIA SOSIAL PADA
VOX STORE MENGGUNAKAN MOTION GRAPHIC**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Fikri Dhaifullah

14.12.8267

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 16 April 2019

Dosen Pembimbing,


Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

PENGESAHAN

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN MEDIA SOSIAL PADA
VOX STORE MENGGUNAKAN MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Fikri Dhaifullah

14.12.8267

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 November 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agung Nugroho, M.Kom
NIK. 190302242

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

Mulia Sulistivono, M.Kom
NIK. 190302248

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 4 Januari 2020

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si, M.T.

PERNYATAAN

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, 21 September 2020



Muhammad Fikri Dhaifullah

NIM. 14.11.8267

MOTTO

*“Dalam kuliah kamu hanya mendapatkan sampah, karena itu janganlah berlama
– lama di bangku kuliah ”*

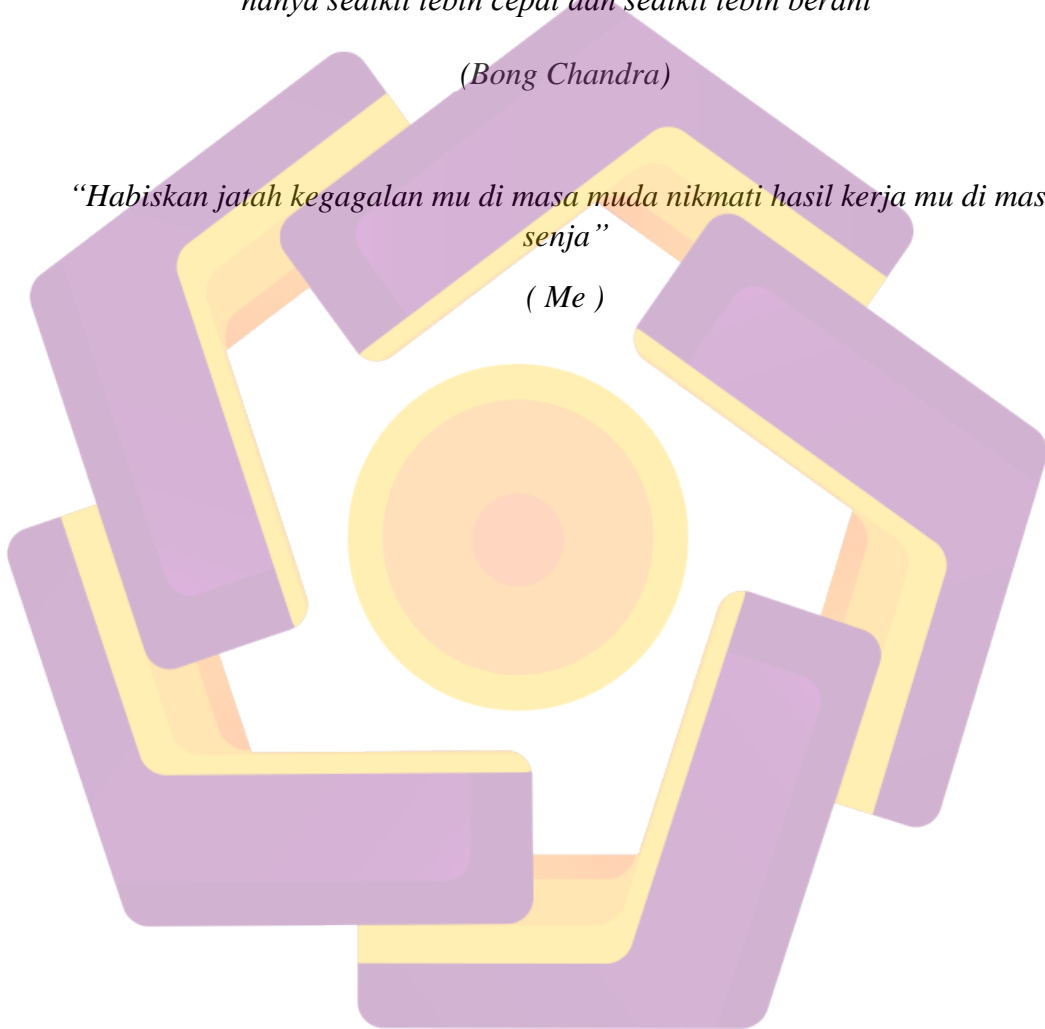
(Bob Sadino)

*“Ketahuilah bahwa orang sukses tidaklah sehebat yang kita bayangkan, mereka
hanya sedikit lebih cepat dan sedikit lebih berani”*

(Bong Chandra)

*“Habiskan jatah kegagalan mu di masa muda nikmati hasil kerja mu di masa
senja”*

(Me)



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puja dan puji syukur kepada Allah SWT, berkah dan limpahan rahmat serta karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat, serta hidayahnya sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Kedua orang tuaku Bapak dan Ibu yang selalu memberikan doa, dukungan serta semangat sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Bernardhed, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan saran, bantuan, masukan, dan bimbingan untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Sahabat-sahabat saya yang memberikan semangat dan motivasi untuk tidak pantang menyerah.
5. Sahabat-sahabaku di Jogja yang selalu support satu sama lain.
6. Kepada teman-teman kelas S1-SI-08, terimakasih kepada kalian yang telah menjadi teman saya semasa kuliah serta kenangan yang telah kita lalui.
7. Kepada sahabat-sahabat Grup pecundang yang telah memberikan kenangan dan juga semangat saat proses pengerjaan skripsi.
8. Kepada Ipul Asyahri yang telah membantu mengajarkan proses pembuatan video.
9. Kepada Sitinur Hajidah Mardhiyah selaku pemilik Vox Store yang telah memberikan perijinan untuk melakukan penelitian.
10. Dan seluruh pihak yang sudah membantu saya yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, saya ucapkan terimakasih.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Puji syukur kita ucapkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam tidak lupa kita ucapkan kepada junjungan kita nabi Muhammad SAW, serta keluarga dan para sahabatnya yang memberi syafaatnya kepada kita semua sehingga kita dalam perlindungan-Nya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan mahasiswa UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA. Selain itu juga merupakan bukti mahasiswa menyelesaikan kuliah jenjang Strata-1 dan untuk memperoleh gelar sarjana komputer.

Keberhasilan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Dalam kesempatannya, penulis berterima kasih :

1. Bapak Prof. Dr. M Suyanto, MM, selaku ketua UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT, selaku ketua jurusan Sistem Informasi UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
3. Bapak Bernardhed, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan saran, bantuan, masukan, dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu dosen UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA yang telah memberikan ilmu saat perkuliahan.
5. Semua pihak yang membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada pihak yang tidak bisa disebutkan satu per-satu semoga Allah SWT membalas kebaikan dan melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua.

Penulis telah berupaya dengan semaksimal mungkin dalam penyelesaian skripsi ini, namun penulis menyadari masih banyak kekurangan baik dari segi isi maupun tata bahasa, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun sehingga berguna bagi kesempurnaan skripsi ini.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati penulis berharap dan berdoa semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Amin.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 21 September 2020

Muhammad Fikri Dhaifullah

NIM. 14.11.8267

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xvi
<i>ABSTRAC</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan	4
1.5 Metode Penelitian	4
1.5.1 Metode Analisis	5
1.5.2 Metode Pengembangan	5
1.5.3 Metode Evaluasi	6
1.5.4 Metode Testing	6
BAB II LANDASAN TEORI	8

2.1	Tinjauan Pustaka	8
2.2	Multimedia	11
2.3	Komponen Multimedia	12
2.3.1	Teks.....	13
2.3.2	Grafik	13
2.3.3	Audio.....	13
2.3.4	Animasi.....	14
2.4	Pengembangan Sistem Multimedia.....	14
2.5	Software Multimedia.....	15
2.6	Konsep Dasar Iklan	16
2.6.1	Pengertian Iklan	16
2.6.2	Tujuan Iklan Televisi	17
2.6.3	Jenis-Jenis Iklan	18
2.6.4	Fungsi dari Iklan	19
2.6.5	Tujuan dari Iklan.....	20
2.6.6	Strategi Pembuatan Iklan	20
2.7	<i>Motion Graphic</i>	21
2.7.1	Definisi <i>Motion Graphic</i>	21
2.7.2	Karakteristik <i>Motion Graphic</i>	22
2.7.3	Konsep Dasar <i>Motion Graphic</i>	23
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		28
3.1	Tinjauan Umum.....	28
3.1.1	Deskripsi Objek	28
3.1.2	Visi dan Misi.....	28
3.1.3	Logo Perusahaan.....	29

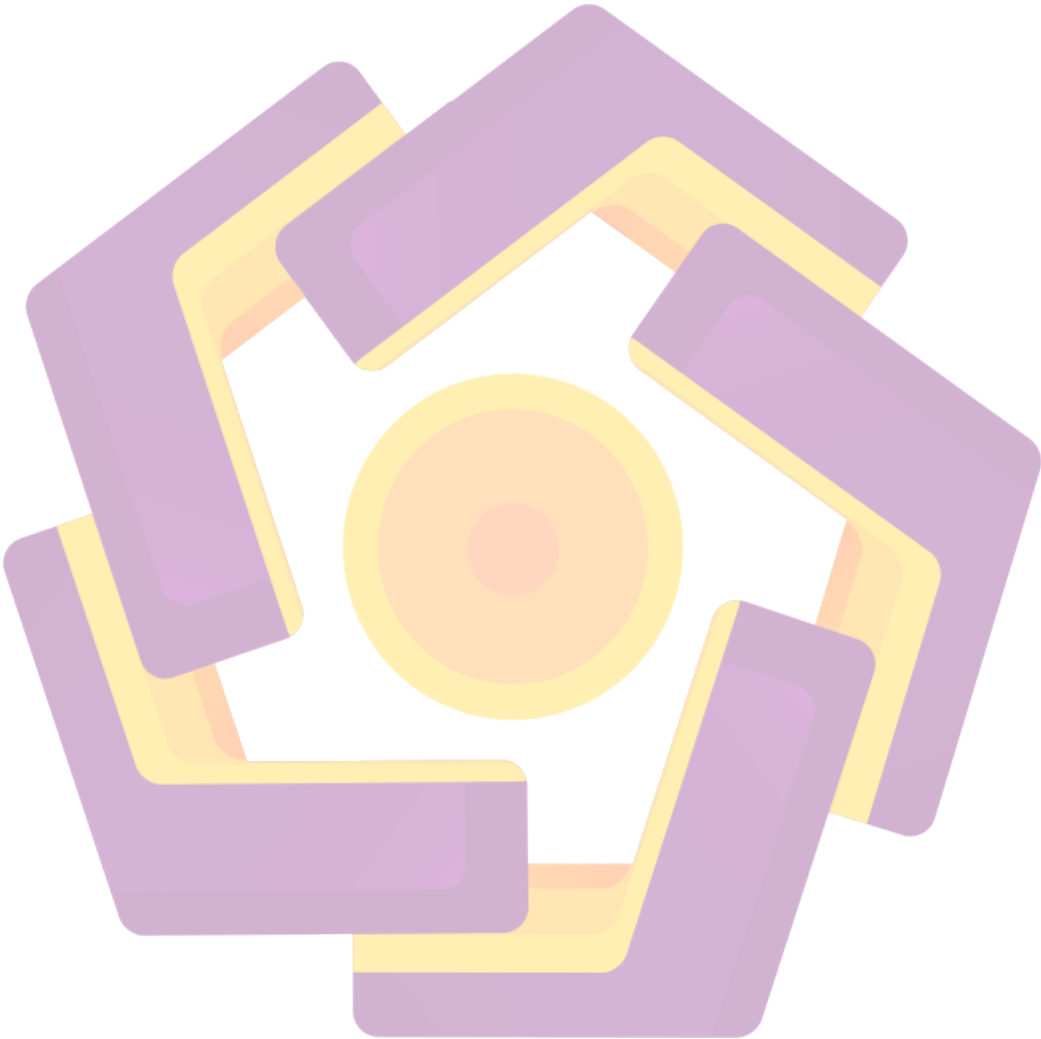
3.1.4	Lokasi Perusahaan	29
3.2	Identifikasi Masalah	29
3.3	Pengambilan Data	30
3.3.1	Wawancara.....	30
3.3.2	Observasi.....	30
3.3.3	Analisis Masalah.....	31
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem	33
3.4.1	Kebutuhan Informasi	33
3.4.2	Kebutuhan Perangkat Keras.....	33
3.4.3	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	34
3.4.4	Kebutuhan Brainware	34
3.5	Perancangan	35
3.5.1	Pencarian dan Penemuan Ide	35
3.5.2	Rancangan Naskah.....	35
3.5.3	Rancangan <i>Storyboard</i>	38
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		45
4.1	Implementasi	45
4.1.1	Proses Produksi.....	46
4.1.2	Pasca Produksi	63
4.1.3	Perhitungan Aspek Informasi	66
4.1.4	Implementasi.....	69
BAB V PENUTUP		71
5.1	Kesimpulan.....	71
5.2	Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA		73

LAMPIRAN..... 1

Lampiran A 1

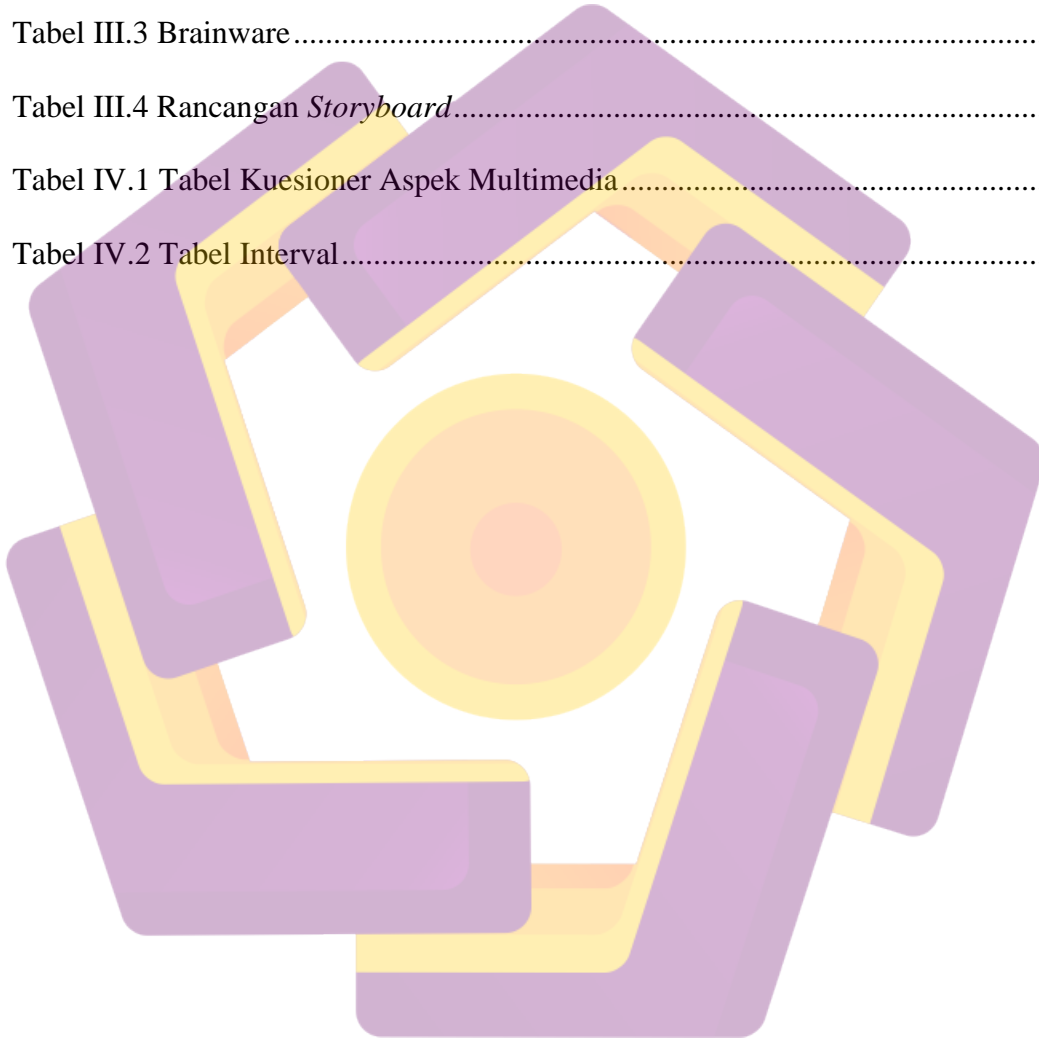
Lampiran B..... 2

Lampiran C..... 6



DAFTAR TABEL

Tabel II.1 Tabel Perbandingan.....	9
Tabel III.1 Analisis SWOT	32
Tabel III.2 Kebutuhan Perangkat Keras.....	34
Tabel III.3 Brainware.....	35
Tabel III.4 Rancangan <i>Storyboard</i>	39
Tabel IV.1 Tabel Kuesioner Aspek Multimedia.....	66
Tabel IV.2 Tabel Interval.....	67



DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Gambaran Definisi Multimedia.....	12
Gambar III.1 Logo Perusahaan.....	29
Gambar III.2 Tampilan Motion Graphic and Animation Portofolio.....	30
Gambar III.3 Tampilan Sosial Media & You.....	31
Gambar IV.1 Alur Produksi.....	45
Gambar IV.2 Contoh Preset Setting.....	46
Gambar IV.3 Layout.....	47
Gambar IV.4 Karakter Freepik.com.....	47
Gambar IV.5 Layering.....	48
Gambar IV.6 Penyimpanan File.....	48
Gambar IV.7 Composition Setting pada After Effect.....	50
Gambar IV.8 <i>Importing file</i> pada After Effect.....	50
Gambar IV.9 Memulai Penganimasian.....	51
Gambar IV.10 Pengaturan Puppet Pin.....	51
Gambar IV.11 Pengaturan Puppet Pin.....	52
Gambar IV.12 Pengaturan <i>Scale</i>	52
Gambar IV.13 Pengaturan <i>Scale</i>	53
Gambar IV.14 Hasil Scene 2.....	53
Gambar IV.15 Hasil Scene 3.....	54
Gambar IV.16 Pengaturan Scale.....	54
Gambar IV.17 Hasil Scene 4.....	55
Gambar IV.18 Hasil Scene 5.....	55

Gambar IV.19 Hasil Scene 6.....	56
Gambar IV.20 Hasil Text Reveal.....	56
Gambar IV.21 Preset Text Reveal	57
Gambar IV.22 Hasil Scene 7.....	57
Gambar IV.23 Settingan Keyframe	57
Gambar IV.24 Hasil Scene Objek 2 Smartphone	58
Gambar IV.25 Keyframe dari 2 Objek Smartphone	58
Gambar IV.26 Keyframe Text Reveal	58
Gambar IV.27 Hasil Scene 9.....	59
Gambar IV.28 Hasil Scene 10.....	60
Gambar IV.29 Menggambarkan Sedang Berjabat Tangan	60
Gambar IV.30 Menggambarkan Deal.....	61
Gambar IV.31 Logo Vox Store.....	61
Gambar IV.32 Import Audio ke Adobe Audition.....	62
Gambar IV.33 Noise Reduction Pada File Dubbing.....	62
Gambar IV.34 Export Audio to .mp3	63
Gambar IV.35 New <i>Sequence</i>	64
Gambar IV.36 Timeline.....	64
Gambar IV.37 Premier Pro Export <i>Export Setting</i>	65
Gambar IV.38 Hasil Akhir Video.....	65
Gambar IV.39 Hasil Engagement.....	69
Gambar IV.40 Hasil Presentasi Statistik Instagram.....	70

INTISARI

Vox Store adalah bisnis produk kasus khusus di mana pprint sesuai permintaan. Menyediakan hampir semua tipe smartphone dan menyediakan beberapa varian tipe case.

Di masa kini, kebutuhan akan informasi yang cepat, tepat, dan akurat terbukti sangat penting bagi semua lapisan masyarakat. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya media promosi dan informasi yang semakin meningkat mengikuti pesatnya perkembangan teknologi. Iklan berbasis visual Aduio merupakan salah satu pilihan untuk menyampaikan informasi dengan cepat dan saat ini sangat dicari oleh banyak orang.

Oleh karena itu, penulis mengangkat masalah tersebut untuk menjadi topik masalah skripsi yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Iklan Media Sosial pada Toko Vox Menggunakan Motion Graphics”. Diharapkan iklan yang dibuat dapat bermanfaat untuk kepentingan promosi di toko Vox.

Kata Kunci – Vox store, Motion graphic, Video

ABSTRAC

Vox Store is a custom case product business where pprint on demand. Provides almost all types of smartphones and provides several variants of case types.

In the current area, the needs of information quick, precise, and accurate proved very important for all walks of life. This is evidenced by the large number of media promotion and information has increased following the rapid development of technology. Aduio visual-based advertising is one of the options to convey information quickly and today are very sought after by many people.

Therefore, the riter raises this problem to be the topic of the thesis problem entitled “Design and manufacture of social media advertisements on the Vox store uses motion graphics”. It is hoped that advertisemntes made can be useful for promotional purpose at the Vox store.

Keywords – *Vox store, Motion graphic, Video*

