

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA STARTUP BRINGIN.ID MENGGUNAKAN
TEKNIK *MOTION GRAPHIC***

SKRIPSI



disusun oleh

Zakaria Noviansyah

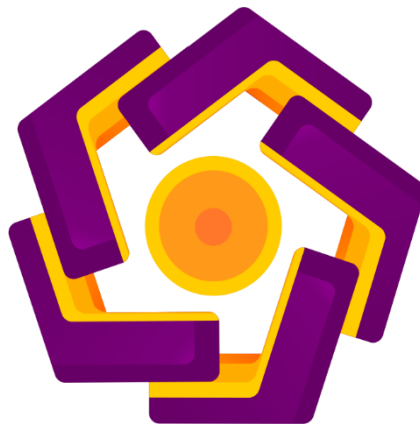
16.12.9520

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA STARTUP BRINGIN.ID MENGGUNAKAN
TEKNIK *MOTION GRAPHIC***

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Zakaria Noviansyah

16.12.9520

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

PERSETUJUAN

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA STARTUP BRINGIN.ID MENGGUNAKAN
TEKNIK *MOTION GRAPHIC***

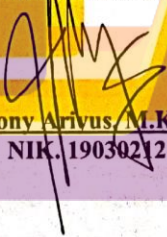
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Zakaria Noviansyah

16.12.9520

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 Oktober 2019

Dosen Pembimbing,


Dony Arivus, M.Kom
NIK. 190302128

PENGESAHAN

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA STARTUP BRINGIN.ID MENGGUNAKAN
TEKNIK *MOTION GRAPHIC*

yang dipersiapkan dan disusun oleh
Zakaria Noviansyah
16.12.9520
telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Februari 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji	Tanda Tangan
<u>Tonny Hidavat, M.Kom</u> NIK. 190302182	
<u>Robert Marco, M.T</u> NIK. 190302228	
<u>Dony Ariyus, M.Kom</u> NIK. 190302128	

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 Februari 2020

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

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 Agustus 2020



Zakaria Noviansyah

NIM. 16.12.9520

MOTTO

“Hidup itu perjuangan ga perlu jadi baik cukup jangan jadi jahat.”

“Sedikit lebih beda itu lebih baik dari pada sedikit lebih baik.”

“Filsafat Untuk Cerita Ke Umur.”

“Hidup untuk hari ini.”



PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa, karena atas rahmatNya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan sebaik baiknya. Tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua yang selalu mendoakan, menyemangati, memotivasi dan memberikan dukungan dalam segala hal.
2. Bapak Dony Ariyus, M.Kom, selaku dosen pembimbing, terima kasih telah memberikan motivasi, kritik dan saran yang membangun dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
3. Teman-teman seperjuangan 16.SI.09 selama 4 tahun terakhir ini kalian luar biasa.
4. Teman teman Amikom Computer Club yang lucu-lucu dan ngangenin.
5. Dan untuk teman teman main yang gabisa disebutin satu per satu yang banyak membantu.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum. Wr. Wb.

Segala puji bagi Allah SWT yang dengan kebesaran dan keagungan-Nya telah memberikan begitu banyak anugerah ilmu, risky berlimpah, rahmat serta hidayahNya kepada kita semua. Dengan mengucap rasa syukur Alhamdulillah Skripsi dengan judul : **PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA STARTUP BRINGIN.ID MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC** telah disusun dengan baik. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu terselesainya laporan ini, antara lain :

1. Bapak Prof.Drs.M.Suyanto, MM selaku Ketua Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Kepala Jurusan S1 Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Dony Ariyus, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan masukan, arahan dan bimbingan yang sangat membantu dalam menyelesaikan Skripsi ini.
4. Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu dalam penyusunan tugas akhir ini.

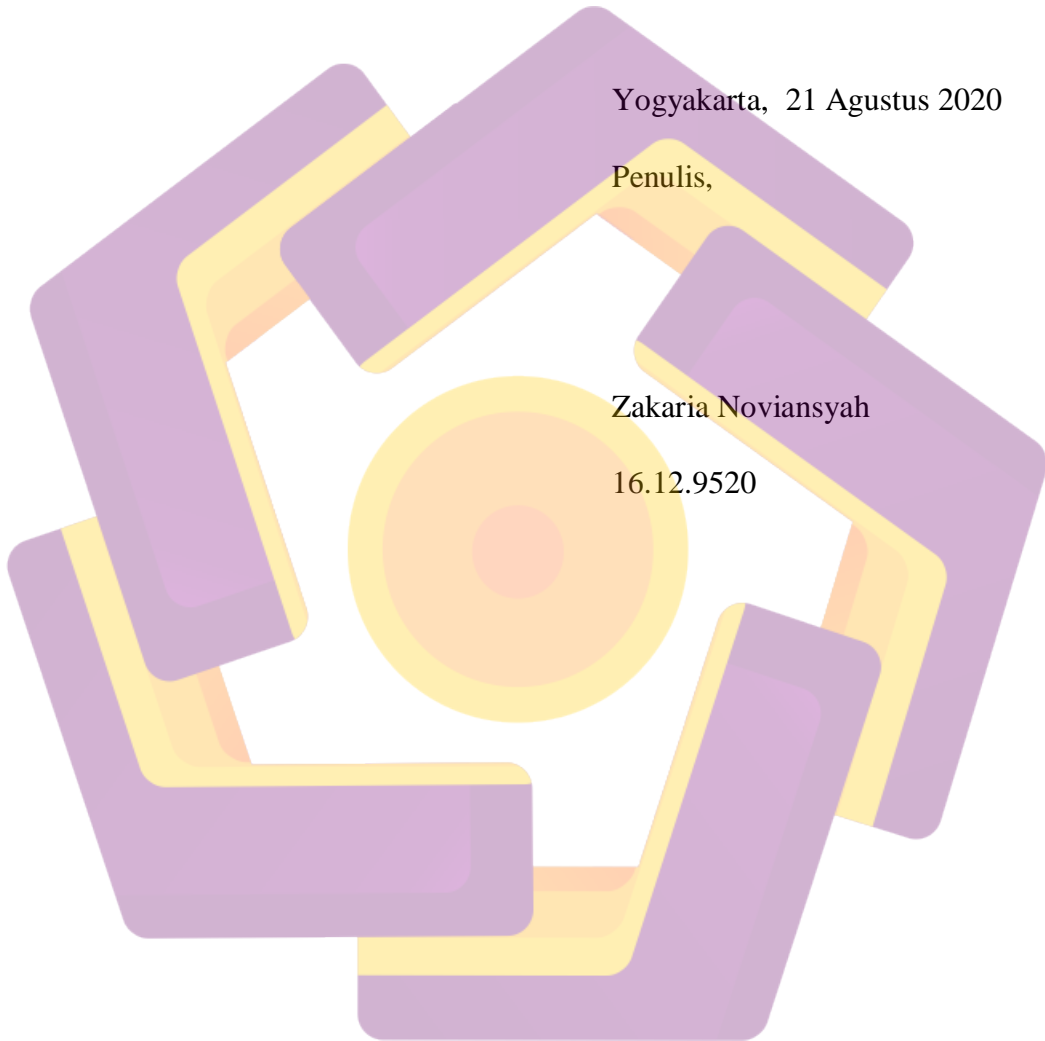
Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis selalu membuka diri untuk saran dan kritik yang membangun dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri pada khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya. Terima kasih.

Yogyakarta, 21 Agustus 2020

Penulis,

Zakaria Noviansyah

16.12.9520



DAFTAR ISI

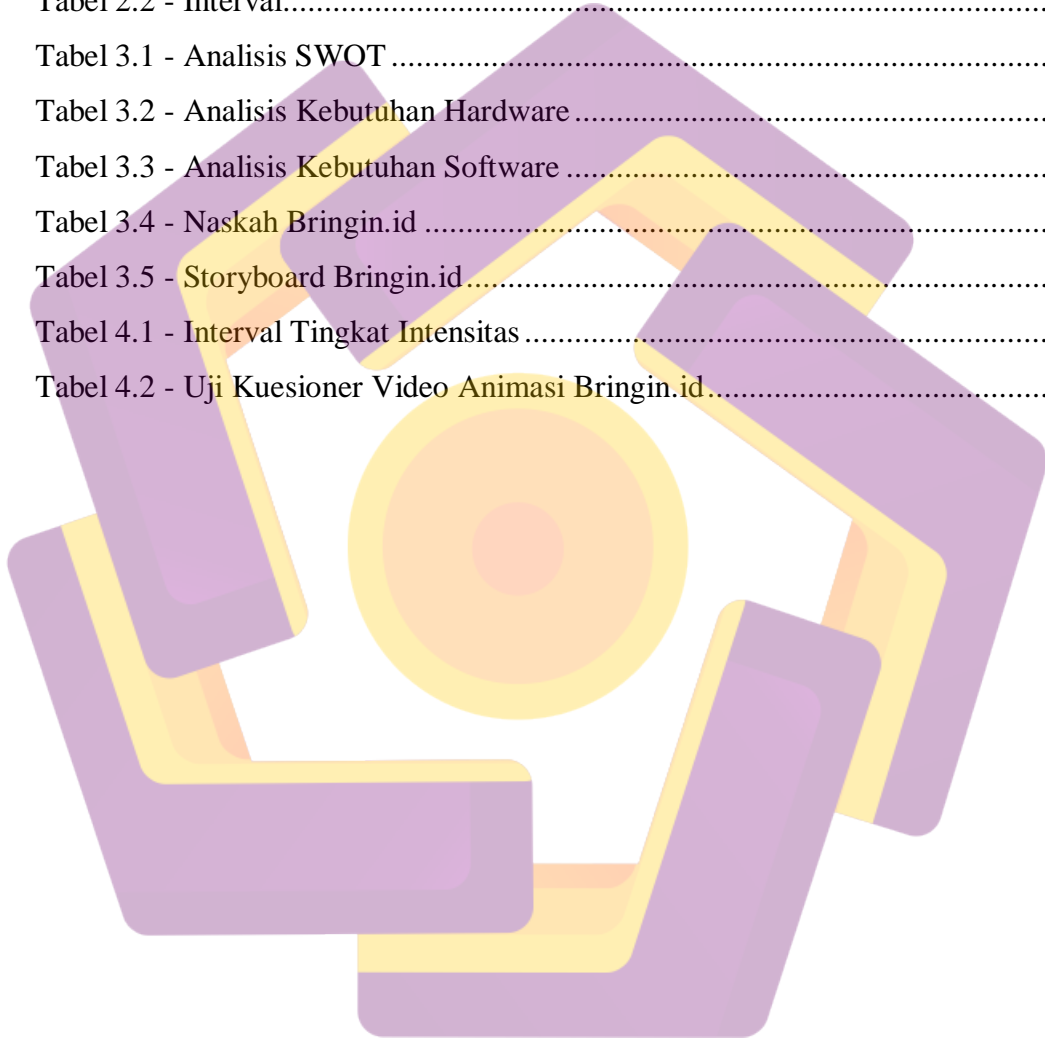
JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	4
1.4.1 Maksud Penelitian	4
1.4.2 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.5.1 Bagi Penulis	5
1.5.2 Bagi Bringin.id	6
1.5.3 Bagi Masyarakat Umum	6
1.5.4 Bagi Universitas Amikom Yogyakarta.....	6

1.6	Metode Penelitian.....	6
1.6.1	Metode Pengumpulan Data.....	6
1.6.2	Metode Analisis.....	7
1.6.3	Metode Perancangan.....	8
1.6.4	Metode Pengembangan.....	9
1.7	Implementasi.....	9
1.8	Evaluasi	9
1.9	Sistematika Penulisan.....	9
BAB II LANDASAN TEORI.....		11
2.1	Kajian Pustaka.....	11
2.2	Dasar Teori	13
2.2.1	Definisi Perancangan	13
2.2.2	Definisi Iklan.....	14
2.2.3	Definisi Media Promosi	19
2.2.4	Definisi Motion Graphic	20
2.2.5	Definisi Startup	23
2.2.6	Metode Analisis.....	23
2.2.7	Metode Testing.....	25
2.2.8	Analisis Kebutuhan.....	27
BAB III METODE PENELITIAN		29
3.1	Gambaran Umum.....	29
3.1.1	Profile Startup Bringin.id	29
3.1.2	Struktur Startup Bringin.id	30
3.1.3	Visi Bringin.id.....	30
3.1.4	Misi Bringin.id	30
3.1.5	Logo Bringin.id	30
3.2	Analisis	31
3.2.1	Hasil Observasi.....	31
3.2.2	Hasil Wawancara.....	33
3.3	Analisis SWOT	34

3.3.1	Strength (Kekuatan).....	34
3.3.2	Weakness (Kelemahan)	35
3.3.3	Opportunity (Peluang)	35
3.3.4	Threat (Ancaman).....	36
3.4	Solusi Yang Disarankan	39
3.5	Solusi Yang Dipilih	39
3.6	Analisis Kebutuhan	39
3.6.1	Analisis Kebutuhan Informasi.....	39
3.6.2	Analisis Kebutuhan Hardware	40
3.6.3	Analisis Kebutuhan Software.....	40
3.6.4	Analisis Kebutuhan Brainware.....	41
3.7	Tahapan Perancangan.....	42
3.7.1	Pra Produksi	42
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		49
4.1	Implementasi	49
4.1.1	Produksi	49
4.1.2	Paska Produksi	59
4.2	Pembahasan	63
4.2.1	Metode Testing.....	63
BAB V PENUTUP		69
5.1	Kesimpulan.....	69
5.2	Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA.....		71

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 - Perbandingan Penelitian	12
Tabel 2.2 - Interval.....	26
Tabel 3.1 - Analisis SWOT	37
Tabel 3.2 - Analisis Kebutuhan Hardware	40
Tabel 3.3 - Analisis Kebutuhan Software	41
Tabel 3.4 - Naskah Bringin.id	44
Tabel 3.5 - Storyboard Bringin.id.....	46
Tabel 4.1 - Interval Tingkat Intensitas	64
Tabel 4.2 - Uji Kuesioner Video Animasi Bringin.id.....	66



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 - Iklan Biskuat Di Youtube	15
Gambar 2.2 - Jenis Iklan Di Youtube	16
Gambar 2.3 - Contoh Instagram Ads Jenis Story	17
Gambar 2.4 - Contoh Facebook Ads	18
Gambar 2.5 - Contoh Google AdsWord pada Situs Kumparan.com.....	19
Gambar 2.6 - Iklan Kreatif Gojek: Cendikiawan	20
Gambar 3.1 - Logo Bringin.id	30
Gambar 3.2 - Video Motion Graphic di Youtube.....	31
Gambar 4.1 - Tampilan Menu Rectangle Tool.....	49
Gambar 4.2 - Tampilan Menu Shape Builder Tool	50
Gambar 4.3 - Tampilan Artboard Baru.....	50
Gambar 4.4 - Pembuatan Karakter Petani.....	51
Gambar 4.5 - Coloring Karakter Petani	52
Gambar 4.6 - Management file.....	52
Gambar 4.7 - Composition Settings.....	53
Gambar 4.8 - Background	54
Gambar 4.9 - Import File	54
Gambar 4.10 - Hasil Import File	55
Gambar 4.11 - Pemberian Keyframe	55
Gambar 4.12 - Easy Ease	56
Gambar 4.13 - Proses Mengedit Hasil Dubbing.....	57
Gambar 4.14 - Proses Mengambil Sample Noise.....	58
Gambar 4.15 - Proses Menghilangkan Noise	59
Gambar 4.16 - Composing Main Project	60
Gambar 4.17 - Composing	61
Gambar 4.18 - Editing.....	62
Gambar 4.19 - Proses Rendering	63

INTISARI

Bringin.id merupakan salah satu startup asal Yogyakarta yang bergerak dibidang pertanian. Bringin.id didirikan pada tahun 2018 dengan visi untuk membantu mensejahterakan petani di Indonesia. Bringin.id berlokasi di Jl. Persatuan Condongcatur, Mladangan, Minomartani, Ngaglik, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Bringin.id bertujuan membantu petani dengan cara menjadi pasar daring yang menjembatani antara petani dengan konsumen langsung.

Peneliti mencoba melakukan Analisa permasalahan dan mencoba memberikan solusi agar media penyampaian informasi lebih optimal dengan dibuatkan sebuah video promosi yang meliputi tentang Bringin.id . Video ini menggunakan konsep multimedia teknik motion graphic.

Video promosi ini bertujuan mengenalkan Bringin.id masyarakat. karena video ini dibuat dengan menggabungkan teks, gambar dan suara yang diharapkan dapat menjadi langkah yang tepat sebagai media informasi.

Kata Kunci : *Motion graphic*, Media Promosi, Iklan

ABSTRACT

Bringin.id is a startup from Yogyakarta which is engaged in agriculture. Bringin.id was founded in 2018 with a vision to help the welfare of farmers in Indonesia. Bringin.id is at Jl. Condongcatur Association, Mladangan, Minomartani, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta Special Region. Bringin.id aims to help farmers by becoming an online market that bridges farmers with direct consumers.

Researchers try to analyze the problem and try to give solutions so that the media for delivering information is more optimal by making a promotional video which includes about Bringin.id. This video uses the multimedia concept of motion graphic techniques.

This promotional video aims to introduce Bringin.id to the community. because this video is made by combining text, images and sound which is expected to be the right step as a medium of information.

Keyword : Motion graphic, Promotion Media, Advertisement