

**PERANCANGAN IKLAN PADA CV. PITA BIRU ADVERTISING
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA
PROMOSI
SKRIPSI**



Disusun oleh

Ciptadi Indra Laksana

13.12.7577

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

2020

**PERANCANGAN IKLAN PADA CV PITA BIRU ADVERTISING
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA
PROMOSI**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Ciptadi Indra Laksana

13.12.7577

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN IKLAN PADA CV. PITA BIRU ADVERTISING
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ciptadi Indra Laksana

13.12.7577

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Juli 2020

Dosen Pembimbing,

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.

NIK. 190302164

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN IKLAN PADA CV. PITA BIRU ADVERTISING
MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC
SEBAGAI MEDIA PROMOSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ciptadi Indra Laksana

13.12.7577

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Juli 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.
NIK. 190302164

Bayu Setiaji, M.Kom.
NIK. 190302216

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Juli 2020

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan ini 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 orang lain kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 20 Agustus 2020

BETERAI
KEMPEL
KORBEA/F586580613
6000
EMAS/INDONESIA
Ciptadi Indira Lakshana
NIM. 13.12.7577

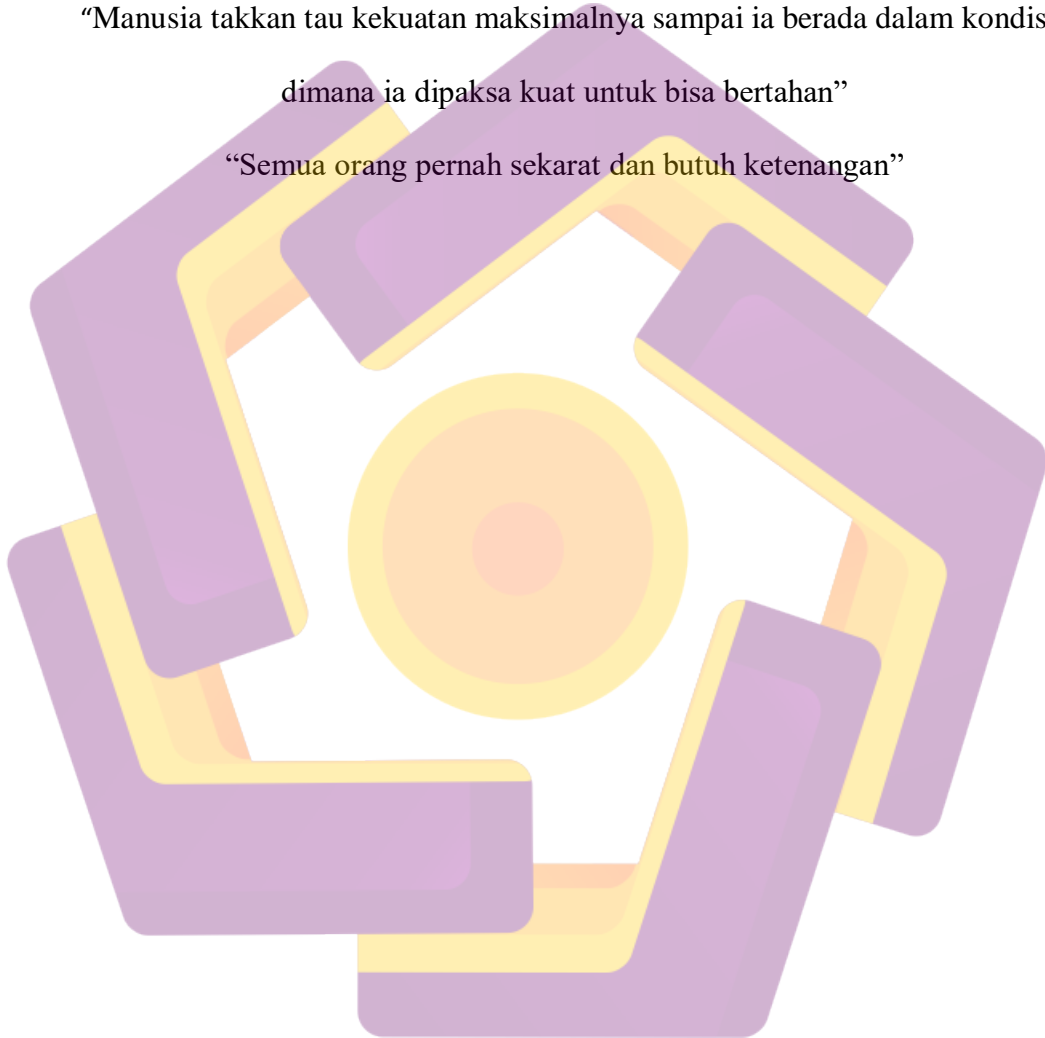
MOTTO

“Apa yang menyakitimu, memberkatimu. Kegelapan adalah lilinmu”

“Hal yang paling jauh dari kita adalah waktu, yang paling dekat adalah kematian,
yang paling berat adalah amanah”

“Manusia takkan tau kekuatan maksimalnya sampai ia berada dalam kondisi
dimana ia dipaksa kuat untuk bisa bertahan”

“Semua orang pernah sekarat dan butuh ketenangan”



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah mencurahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga Penulis mampu menyelesaikan Skripsi dengan judul **“Perancangan Iklan Pada CV Pita Biru Advertising Dengan Teknik Motion Graphic Sebagai Media Promosi”** ini dengan baik. Karya ini Saya persembahkan untuk :

1. Kedua Orang Tua tercinta, Ibu Ritwalminah dan Bapak Sumijo serta seluruh keluarga yang telah memberikan dorongan, semangat, moral, materi, limpahan kasih sayang, dan do'a yang selalu menyertai setiap langkah ini.
2. Bapak Bhanu Sri Nugraha M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dalam skripsi ini.
3. Kepada objek penelitian saya, CV Pita Biru Advertising yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis, sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini.
4. Kepada seluruh Keluarga Besar Himmsi Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan semangat dan motivasi.
5. Kepada teman-teman dalam menuntut ilmu, terutama teman-teman kelas 13-S1SI-07. Semoga selalu diberikan kelancaran dalam setiap langkah yang kalian jalani.
6. Kepada teman teman yang tidak bisa saya sebutkan namanya satu persatu, terimakasih atas semangat, motivasi dan dukungannya sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini.

7. Kepada seluruh orang-orang yang selalu bertanya “kapan lulus?”.

Semoga Skripsi ini bisa memberikan manfaat bagi kita semua dan ilmu yang sebaik-baiknya.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Skripsi ini.

Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan program pendidikan Strata 1 Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta. Sejak persiapan sampai selesainya Skripsi ini penulis menerima bantuan dan dukungan dari berbagai pihak yang penulis butuhkan guna terselesaikannya laporan ini.

Untuk itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, M.Si, M. T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer dan Ketua Program Studi Strata 1 Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan, waktu dan arahan dalam pembuatan Skripsi ini.
4. Seluruh Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan.

5. Kepada objek penelitian saya, CV Pita Biru Advertising yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis, sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini.
6. Kepada orang tua penulis yang sudah banyak memberikan support, doa, semangat dan motivasi kepada penulis agar dapat terselesaikannya skripsi dengan baik.
7. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penulisan Skripsi ini baik langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

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 penyusun sendiri pada khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya. Terima Kasih.

Yogyakarta, 20 Agustus 2020

Ciptadi Indra Laksana

DAFTAR ISI

<u>JUDUL</u>	iii
<u>PERSETUJUAN</u>	iii
<u>PENGESAHAN</u>	iv
<u>PERNYATAAN</u>	v
<u>MOTTO</u>	vi
<u>PERSEMBAHAN</u>	vii
<u>KATA PENGANTAR</u>	ix
DAFTAR ISI	xi
INTISARI	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xvix
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2 Metode Analisis	5
1.5.3 Metode Perancangan	5
1.5.4 Metode Pengembangan	5
1.5.5 Metode Testing	5
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II	8
LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Konsep Dasar Multimedia	9
2.1.1 Sejarah Multimedia	9
2.1.2 Definisi Multimedia	10
2.2.3 Elemen Multimedia	11

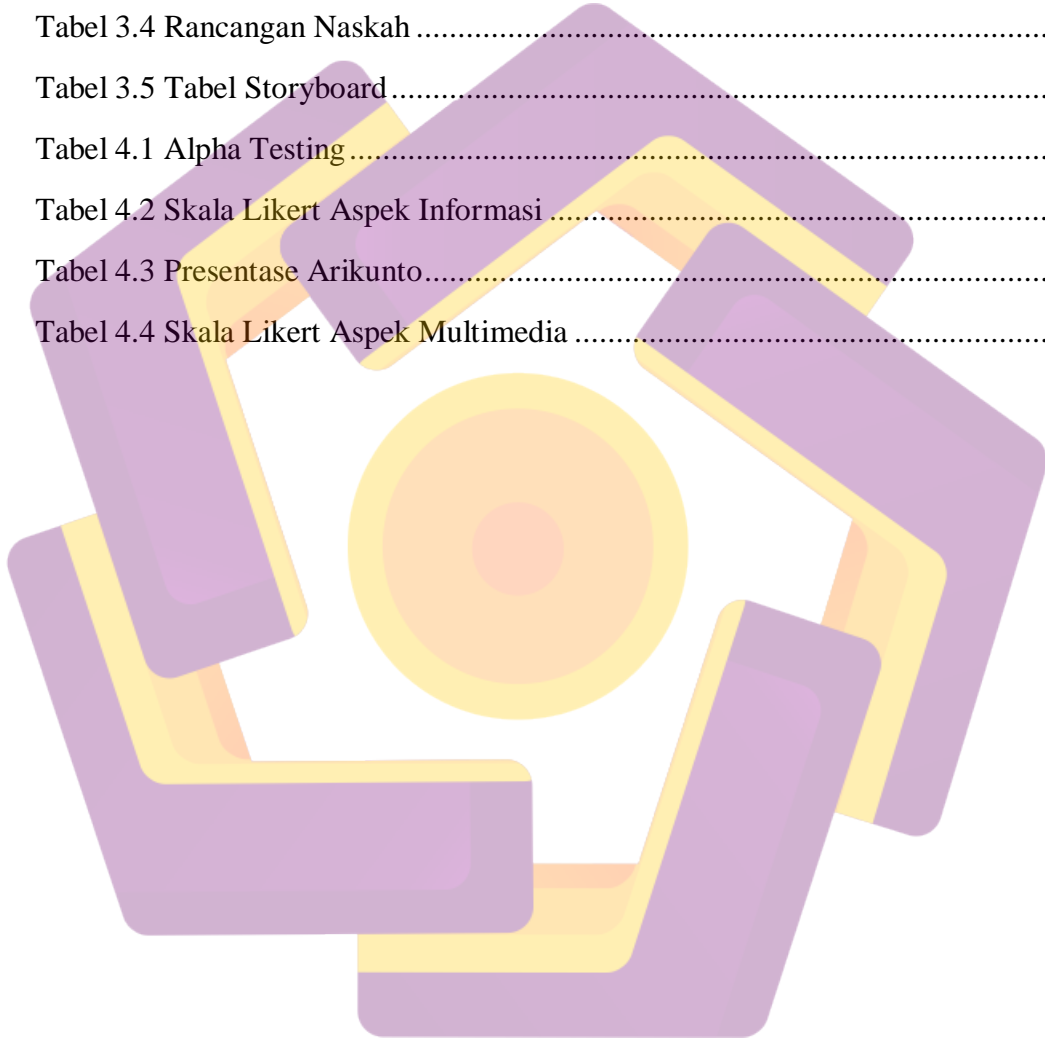
2.3	Iklan	12
2.3.1	Definisi Iklan	12
2.3.2	Tujuan Iklan.....	12
2.3.3	Jenis Iklan Berdasarkan Tujuan	13
2.3.4	Srategi Pembuatan Iklan.....	14
2.4	Konsep Teknik Motion Graphic	14
2.4.1	Pengertian Motion Graphic	14
2.4.2	Sejarah Motion Graphic	15
2.4.3	Definisi Motion Graphic	15
2.5	Video.....	16
2.5.1	Definisi Video.....	16
2.5.2	Kategori Video.....	17
2.5.3	Codec.....	18
2.6	Tahap Pengerjaan Video Promosi	18
2.6.1	Pra Produksi.....	18
2.6.1.1	Ide Cerita	18
2.6.1.2	Menentukan Tema	19
2.6.1.3	Pembuatan Naskah.....	19
2.6.1.4	Pembuatan Storyboard	19
2.6.2	Produksi.....	20
2.6.2.1	Drawing	20
2.6.2.2	Coloring.....	20
2.6.2.3	Background.....	20
2.6.2.4	Sound Recording dan Sound Editing	20
2.6.3	Pasca Produksi	21
2.6.3.1	Compositing	21
2.6.3.2	Editing	21
2.6.3.3	Rendering	21
2.7	Instagram Ads.....	22
2.8	Pengujian.....	22
2.8.1	Pengujian Alpha (Alpha Testing)	22
2.8.2	Pengujian Beta (Beta Testing)	22

2.8.2.1	Skala Likert.....	23
BAB III.....		25
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....		25
3.1	Tinjauan Umum.....	25
3.1.1	Profil CV. Pita Biru Advertising.....	25
3.1.2	Visi dan Misi Organisasi.....	25
3.1.2.1	Visi.....	25
3.1.2.2	Misi.....	25
3.1.3	Logo Pita Biru Advertising.....	25
3.1.4	Struktur Organisasi Perusahaan.....	26
3.2	Pengumpulan Data.....	27
3.2.1	Wawancara.....	27
3.2.2	Observasi.....	28
3.2.2.1	Instagram.....	28
3.2.2.2	Instagram Ads.....	29
3.3	Analisis Masalah.....	31
3.3.1	Analisis SWOT.....	31
3.4	Solusi yang Dipilih.....	34
3.5	Analisis Kebutuhan Sistem.....	34
3.5.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	34
3.5.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	35
3.5.2.1	Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	35
3.5.2.2	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	36
3.5.2.3	Brainware.....	37
3.6	Analisis Kelayakan.....	37
3.6.1	Kelayakan Teknologi.....	37
3.6.2	Kelayakan Operasional.....	38
3.6.3	Kelayakan Hukum.....	38
3.6.4	Kelayakan Ekonomi.....	38
3.7	Pra Produksi.....	39
3.7.1	Ide Cerita.....	39
3.7.2	Pembuatan Naskah Video Iklan.....	39

3.7.3	Rancangan Storyboard.....	42
BAB IV	49
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	49
4.1	Implementasi	49
4.2	Tahap Pra Produksi.....	50
4.2.1	Pembuatan Aset Grafis	50
4.2.1.1	Pembuatan Desain Aset Karakter	53
4.2.1.2	Proses Penyimpanan Aset	55
4.2.2	Pembuatan Narasi.....	56
4.2.2.1	Proses Perekaman Audio	56
4.2.2.2	Proses Editing Audio.....	57
4.3	Tahap Pasca Produksi.....	60
4.3.1	Compositing	60
4.3.2	Editing	65
4.3.3	Rendering.....	67
4.4	Evaluasi.....	68
4.4.1	Alpha Testing.....	69
4.4.2	Beta testing	71
4.4.2.1	Perhitungan Skala Likert Aspek Informasi	71
4.4.2.2	Perhitungan Skala Likert Aspek Multimedia	75
4.5	Media Placement	79
BAB V	84
PENUTUP	84
5.1	Kesimpulan.....	84
5.2	Saran	84

DAFTAR ISI TABEL

Tabel 3.1 Profil Organisasi	26
Tabel 3.2 Matriks Strategi SWOT	32
Tabel 3.3 Kebutuhan Software	36
Tabel 3.4 Rancangan Naskah	39
Tabel 3.5 Tabel Storyboard	42
Tabel 4.1 Alpha Testing	69
Tabel 4.2 Skala Likert Aspek Informasi	71
Tabel 4.3 Presentase Arikunto	72
Tabel 4.4 Skala Likert Aspek Multimedia	75



DAFTAR ISI GAMBAR

Gambar 2.1 Presentase Penilaian Likert	24
Gambar 3.1 Logo CV. Pita Biru Advertising	26
Gambar 3.2 Instagram CV. Pita Biru Advertising	29
Gambar 3.3 Kebijakan Non-Diskriminasi.....	30
Gambar 4.1 Bagan Produksi & Pasca Produksi	49
Gambar 4.2 Pembuatan Dokumen Baru Pada Lembar Kerja.....	50
Gambar 4.3 Selection Tool.....	51
Gambar 4.4 Pen Tool.....	51
Gambar 4.5 Eyedropper Tool.....	52
Gambar 4.6 Fill.....	52
Gambar 4.7 Free Transform.....	52
Gambar 4.8 Rectangle Tool.....	52
Gambar 4.9 Desain Karakter	53
Gambar 4.10 Pewarnaan Aset Karakter	54
Gambar 4.11 Pembuatan Desain Objek Pendukung	54
Gambar 4.12 Pewarnaan Beberapa Objek Pendukung	55
Gambar 4.13 Gambar disimpan dalam Format *.ai.....	56
Gambar 4.14 Iphone 6S	56
Gambar 4.15 Mengcapture Noise Untuk Diseleksi	57
Gambar 4.16 Menghilangkan atau Membersihkan Noise.....	58
Gambar 4.17 Efek Noise Reduction	58
Gambar 4.18 Preset Radio Announcer Voice	59
Gambar 4.19 Menyimpan File Audio	59
Gambar 4.20 Proses Pembuatan Composition Baru.....	61
Gambar 4.21 Menentukan Ukuran Frame Video	61
Gambar 4.22 Proses Import File.....	62

Gambar 4.23 Hasil Import File.....	62
Gambar 4.24 Contoh Penyusunan Layer	63
Gambar 4.25 Contoh Transform.....	63
Gambar 4.26 Contoh Penggunaan Transform	64
Gambar 4.27 Contoh Penggunaan Transform	64
Gambar 4.28 Proses Rendering	64
Gambar 4.29 Membuat Projek Baru	65
Gambar 4.30 Import Video	66
Gambar 4.31 Meletakkan File Kedalam Timeline	66
Gambar 4.32 Menyesuaikan Video dengan Audio.....	67
Gambar 4.33 Efek Exponential Fade	67
Gambar 4.34 Proses Rendering	68
Gambar 4.35 Penilaian Skala Likert	73
Gambar 4.36 Penayangan di Instagram	80
Gambar 4.37 Video Berhasil Dipromosikan	80
Gambar 4.38 Insight Promosi 1	81
Gambar 4.39 Insight Promosi 2	82
Gambar 4.40 Insight Promosi 3	82
Gambar 4.41 Insight Promosi 4	83

INTISARI

Iklan memiliki peran penting pada promosi produk kepada konsumen. Terutama dalam bentuk iklan video yang menyajikan dalam bentuk audio visual. Pita Biru Advertising adalah perusahaan dalam bentuk layanan periklanan dan event organizer. Advertising adalah suatu penyajian materi atau pesan secara persuasif kepada masyarakat melalui media massa yang bertujuan untuk mempromosikan produk ataupun jasa yang dijual oleh perusahaan.

Advertising merupakan media yang sudah tersebar luas yang dapat memungkinkan produk yang dijual oleh perusahaan dapat terjual dan dipesan berulang-ulang oleh konsumen. Iklan juga dapat memungkinkan para konsumen untuk menerima sekaligus membandingkan pesan yang disampaikan dengan pesaing lainnya.

Masalah yang akan dibahas dalam hal ini adalah bagaimana merancang sebuah layanan iklan pemasaran yang dapat menarik orang untuk menggunakan layanan iklan. Metode pengumpulan data dengan metode observasi dan wawancara, untuk merancang iklan mereka sendiri melalui beberapa tahap termasuk studi kelayakan, perencanaan awal, analisis, desain dan implementasi sistem iklan. Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah setelah after effect, adobe audition, adobe premiere pro dan adobe illustrator.

Kata Kunci : CV Pita Biru Advertising, Iklan, Promosi.

ABSTRACT

Advertising has an important role on promoting the product to consumers. Especially in the form of video advertising that presents in the form of visual audio. CV Pita Biru Advertising is a company in the form of advertising services and event organizer. Advertising is a presentation of the material or in a persuasive message to the public through the mass media aimed at promoting products or services sold by the company.

Advertising is a medium that is already widespread to allow the products sold by the company to be sold and ordered repeatedly by consumers. Ads also can allow consumers to receive the message delivered at once to compare with other competitors.

Issues that will be discussed in this regard is how to design a marketing advertising services that can attract people to use the advertising services. The data collection method with the method of observation and interviews, to design their own ads through several stages including a feasibility study, preliminary planning, analysis, design and implementation of systems advertising advertising system. The software used to create this application is after effects, adobe audition, adobe premiere pro and adobe illustrator.

Keywords – CV Pita Biru Advertising, Advertising, Promotion.