

**PERANCANGAN IKLAN RENCANGKUSTOM.YK
SEBAGAI MEDIA INFORMASI
SKRIPSI**



disusun oleh
Anis Susanti
13.12.7754

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

**PERANCANGAN IKLAN RENCANGKUSTOM.YK
SEBAGAI MEDIA INFORMASI**

SKRIPSI

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



disusun oleh
Anis Susanti
13.12.7754

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN IKLAN RENCANGKUSTOM.YK SEBAGAI MEDIA INFORMASI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Anis Susanti

13.12.7754

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 9 April 2020

Dosen Pembimbing,

Ahlihi Masruro, M.Kom
NIK. 190302148

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN IKLAN RENCANGKUSTOM.YK SEBAGAI MEDIA INFORMASI

yang dipersiapkan dan disusun oleh
Anis Susanti
13.12.7754

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 April 2020
Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tony Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

Arifiyanto Hadinegoro, S.Kom, M.T

NIK. 190302289

Ahlihi Masruro, M.Kom

NIK. 190302148

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 16 April 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 disuatu instansi 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 disebut dalam daftar pustaka.

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

Yogyakarta, 22 Agustus 2020

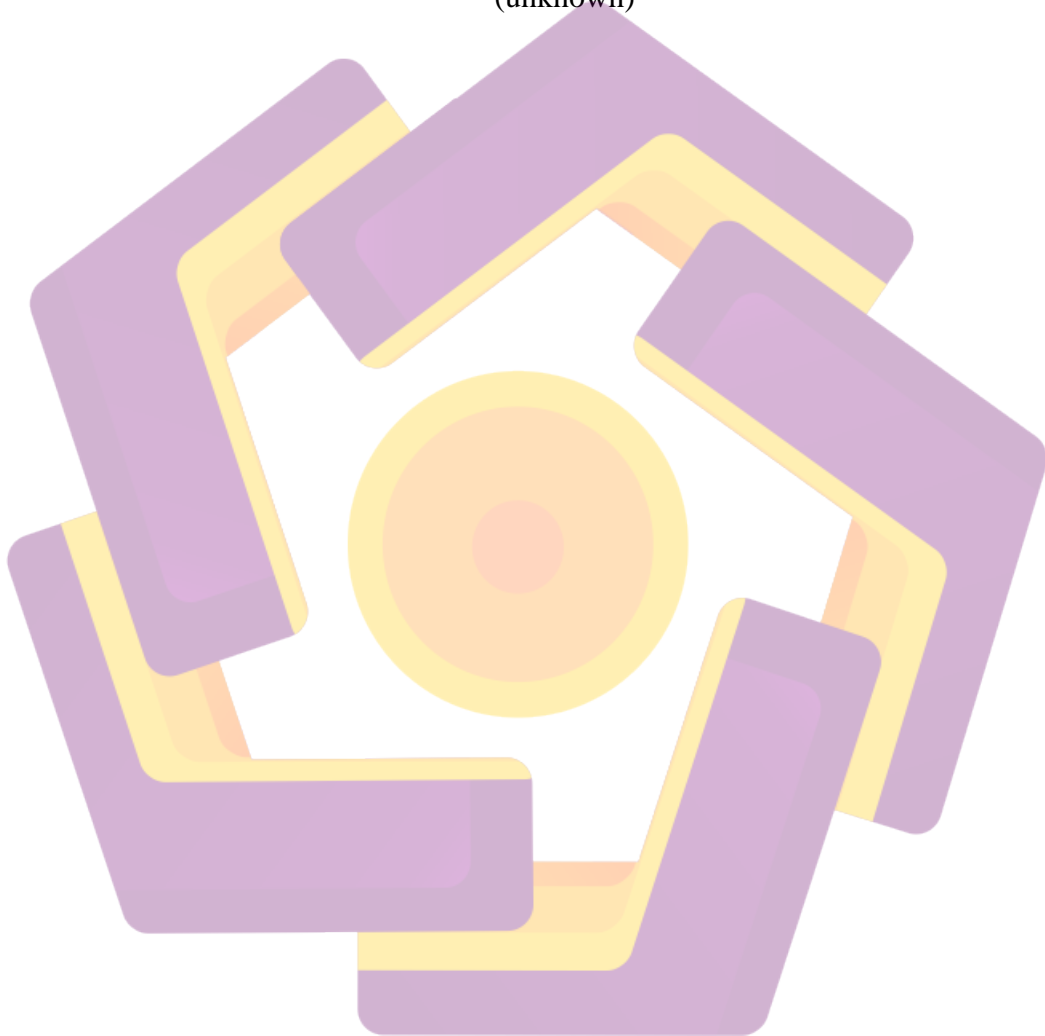


Anis Susanti
NIM. 13.12.7754

MOTTO

“Allah tidak akan menciptakan segala sesuatu untuk dicapai dengan mudah, yang harus kita yakini adalah Allah selalu menghargai setiap upaya dan menjajikan kebaikan bagi hambaNya yang ikhlas dan sabar”

(unknown)



PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah yang telah memberikan kekuatan dan kesempatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Perancangan Iklan Rencangkustom.yk Sebagai Media Informasi, shalawat serta salam selalu tercurahkan untuk Rasulullah Muhammad Shalallahu`alahi wassalam yang telah memberikan teladan sebaik baiknya teladan.

Karya tulis ini dengan bangga penulis persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua saya , Bapak Suwondo dan Ibu Suwarsi atas segala doa, dukungan, dan semangat yang terus diberikan kepada penulis.
2. Dhanis Ramadhan atas dukungan selama mengerjakan dan dukungannya disegala langkah.
3. Bapak Ahlihi Masruro, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membimbing penulis dalam penyusunan skripsi.
4. Teman-teman kelas 13 S1SI 09 yang sudah memberikan dukungan dalam penyusunan skripsi.
5. Rencangkustom.yk yang bersedia memberikan ijin penelitian skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang senantiasa mencurahkan berkat, anugerah, cinta kasih-Nya kepada setiap umat-Nya. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata 1 Jurusan Sistem Informasi, Universitas AMIKOM Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer. Dengan selesainya skripsi yang berjudul Perancangan Iklan Rencangkustom.yk Sebagai Media Informasi, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H.M Suyanto, MM. Selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Ahlihi Masruro, M.Kom. Selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak masukan dan membantu dalam menyelesaikan skripsi ini hingga selesai.
4. Seluruh Dosen dan Staff Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah berjasa dalam memberikan ilmu yang bermanfaat.
5. Bapak, Ibu, Saudara dan segenap keluarga yang telah memberikan doa dan dukungannya dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Sahabat, teman dan seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu sehingga terselesaikannya skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam menyusun skripsi ini karena terbatasnya pengetahuan dan pengalaman penulis. Kritik dan saran yang membangun senantiasa diharapkan demi kebaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan pada umumnya dan penulis khususnya.

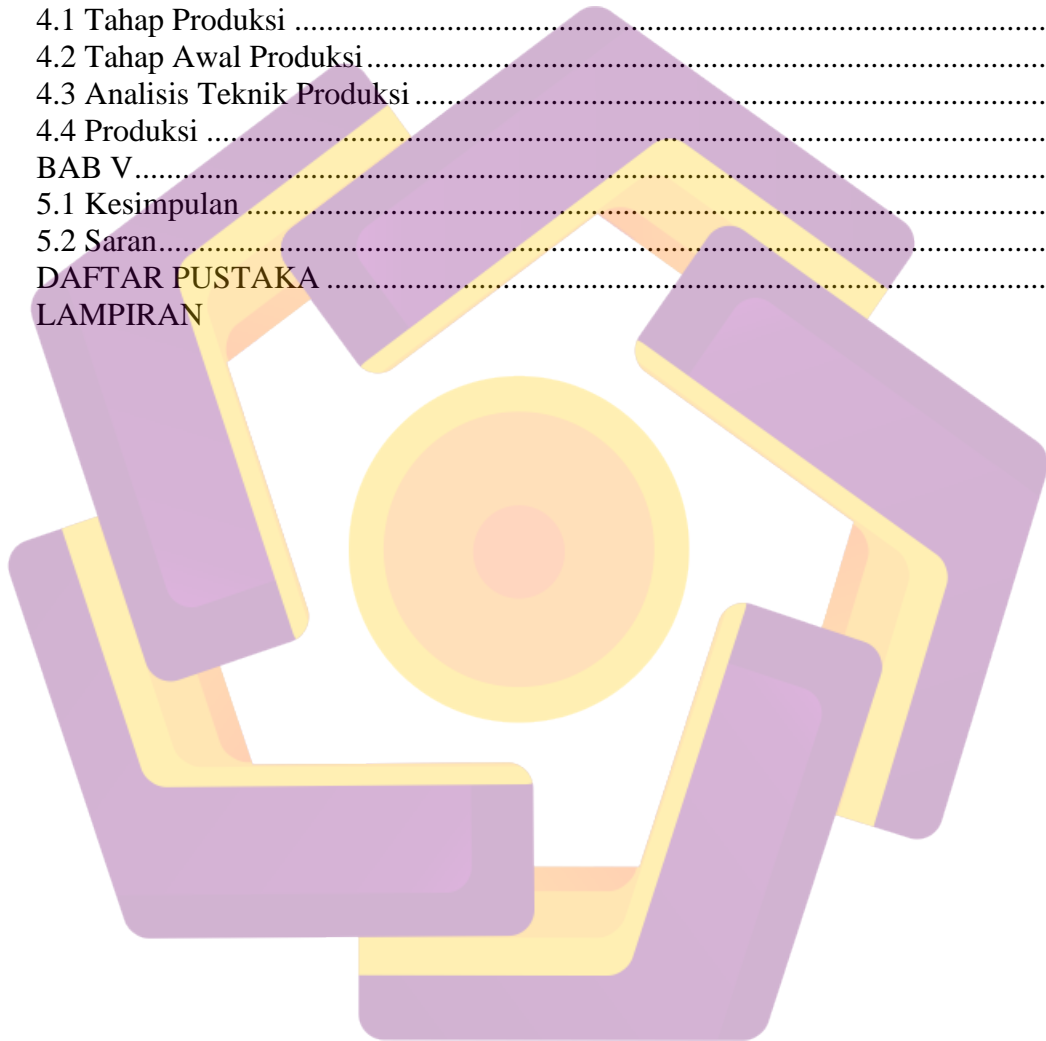
Yogyakarta, 15 April 2020

Anis Susanti

DAFTAR ISI

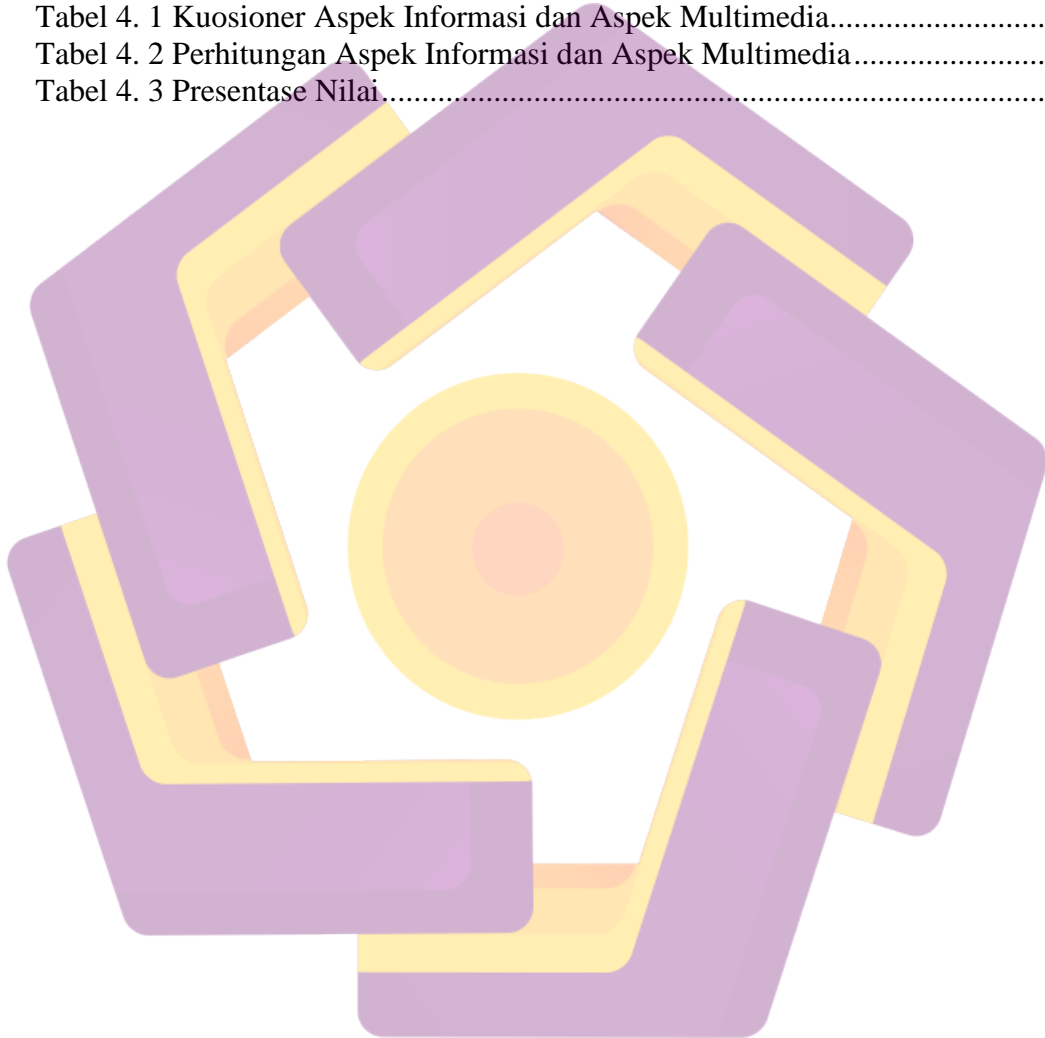
HALAMAN JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
Daftar Tabel	xi
Daftar Gambar.....	xii
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.4.1 Maksud Penelitian.....	3
1.4.2 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.6.2 Metode Identifikasi Masalah.....	5
1.6.3 Metode Analisis Data	6
1.6.4 Metode Perancangan	6
1.6.5 Metode Pengembangan	6
1.6.6 Metode Testing.....	7
1.6.7 Metode Implementasi.....	7
1.7 Sistematika Penulisan.....	8
BAB II.....	10
2.1 Tinjauan Pustaka	10
2.1.1 Persamaan	11
2.1.2 Perbedaan	11
2.2 Dasar Teori	11
2.2.1 Definisi Video	11
2.2.2 Standart Penyiaran Video.....	12
2.2.3 Konsep Promosi	13
2.2.4 Motion Graphic	16
2.3 Metode Analisis.....	17
2.3.1 Analisis SWOT	17
2.4 Metode Perancangan	19
2.4.1 Pra Produksi	19
2.4.2 Produksi	21
2.4.3 Pasca Produksi	26
2.5 Metode Testing.....	27

BAB III	28
3.1 Tinjauan Umum	28
3.2 Analisis Masalah	30
3.3 Solusi Yang di Tawarkan	33
3.4 Solusi yang di Pilih	34
3.5 Analisis Kebutuhan	34
3.6 Perancang Iklan	38
BAB IV	42
4.1 Tahap Produksi	42
4.2 Tahap Awal Produksi	42
4.3 Analisis Teknik Produksi	43
4.4 Produksi	43
BAB V	66
5.1 Kesimpulan	66
5.2 Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	



Daftar Tabel

Tabel 2.1 Analisis SWOT	18
Tabel 3.1 Matriks Analisis SWOT.....	31
Tabel 3.2 Tabel Kebutuhan Hardware	35
Tabel 3.3 Tabel Kebutuhan Software.....	36
Tabel 3. 4 Tabel storyboard	39
Tabel 4. 1 Kuosioner Aspek Informasi dan Aspek Multimedia.....	62
Tabel 4. 2 Perhitungan Aspek Informasi dan Aspek Multimedia.....	63
Tabel 4. 3 Presentase Nilai.....	65



Daftar Gambar

Gambar 3.1 Logo Rencangkustom.yk.....	29
Gambar 4.1 Medium Close Up 1	44
Gambar 4.2 Medium Close Up 2	45
Gambar 4.3 Close Up.....	46
Gambar 4.4 Medium Shoot.....	47
Gambar 4.5 Teknik Dasar Pen Tool.....	47
Gambar 4.6 Teknik Dasar Shape Tool.....	48
Gambar 4.7 Membuat Dokumen Baru Pada Adobe Illustrator.....	49
Gambar 4.8 Membuat Karakter Orang.....	49
Gambar 4.9 Mewarnai Karakter Orang.....	50
Gambar 4.10 Composition Setting Pada Adobe After Effect	52
Gambar 4.11 Pilih File Import	52
Gambar 4.12 Tampilan Scene 1	53
Gambar 4.13 Tampilan Transform.....	54
Gambar 4.14 Tampilan Scene 2	54
Gambar 4.15 Tampilan Scene 3	55
Gambar 4.16 Tampilan Scene 4	56
Gambar 4.17 Tampilan Scene 4	56
Gambar 4.18 Tampilan Scene 5	57
Gambar 4.19 Tampilan Scene 6	58
Gambar 4.20 Tampilan Scene 7	59
Gambar 4.21 Tampilan Scene 8	60
Gambar 4.22 Tampilan Scene 8	60
Gambar 4.23 Tampilan Scene 9	61

INTISARI

RencangKustom.yk membutuhkan sebuah media promosi sebagai upaya mempromosikan RencangKustom.yk agar lebih dikenal oleh masyarakat luas dengan harapan meningkatkan minat memakai jasa RencangKustom.yk melalui media promosi iklan.

Perancangan media promosi iklan Youtube RencangKustom.yk ini menggunakan metode Live Shot dan Motion Graphic. Teknik dalam mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka. Dalam konsep perancangan, terdiri dari tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Proses perancangan televisi RencangKustom.yk menggunakan software Adobe After Effect, Adobe Premiere pro, Photoshop .

Perancangan ini menghasilkan suatu produk berupa iklan yang akan ditampilkakan di Channel Youtube milik RencangKustom.yk berdurasi ±140 detik yang mempresentasikan produk, fasilitas, serta citra positif perusahaan supaya lebih dikenal oleh masyarakat luas dan mengajak masyarakat untuk memakai produk dan jasa RencangKustom.yk. Hasil dari perancangan ini diharapkan dapat menjadi acuan atau tolak ukur dalam mengadakan perancangan iklan sebagai media promosi, baik bagi mahasiswa, desainer pemula, pengajar, dan lain seterusnya.

Kata Kunci: video iklan Youtube, RencangKustom.yk, Live Shot, Motion Graphic.

ABSTRACT

Rencang Costum needs a media promotion as an effort to promote Rencang Costum to be known by the public in the hope of increasing interest in using Rencang Costum services through the promotion of television advertising media.

The design of Rencang Costum television advertising uses the Live Shot, Motion Graphic method. Techniques in collecting data through observation, interviews, and literature. In the design concept, it consists of the stages of pre-production, production, and post-production. The process of designing Rencang Custom television ads using Adobe After Effect , Adobe Premiere Pro, Photoshop.

This design produces a 120-second in Youtube Channel advertisement that presents products, facilities, and a positive image of the company so that known by the public and invites the public to use Rencang Custom service products. The results of this design is expected to reference or benchmark in the design of television advertising, both for students, novice designers, teachers, and so forth.

Keywords: *Youtube advertising video, Rencang Costum, Live Shot, Motion Graphic.*

