

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN COOKIEMOET
KELURAHAN PATHUK KECAMATAN NGAMPILAN YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Andreanes Yusup

15.11.8832

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN COOKIEMOET
KELURAHAN PATHUK KECAMATAN NGAMPILAN YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Ilmu Komunikasi



disusun oleh

Andreanes Yusup

15.11.8832

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN COOKIEMOET
KELURAHAN PATHUK KECAMATAN NGAMPILAN
YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Andreanes Yusup

15.11.8832

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 6 September 2021

Dosen Pembimbing,

Amir Fatah Sofyan, ST , M.Kom
NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN COOKIEMOET
KELURAHAN PATHUK KECAMATAN NGAMPILAN
YOGYAKARTA**

Andreanes Yusup

15.11.8832

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 7 Juni 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom.
NIK. 190302047

Tanda Tangan

Haryoko, S.Kom. M.Cs.
NIK. 190302286

Uycok Anggoro Saputro. M.Kom.
NIK. 190302419

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk
memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi
Tanggal 7 Juni 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom
NIK. 190302096

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 sarjana di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis 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, 7 Juni 2022



Andreanes Yusup

NIM. 15.11.8832

MOTTO

**CITA-CITA ITU BUKAN SEBERAPA TINGGI DAN SEBERAPA
BESAR TAPI TENTANG SEBERAPA BESAR KEINGINAN KAMU
UNTUK MERAIHNYA.**

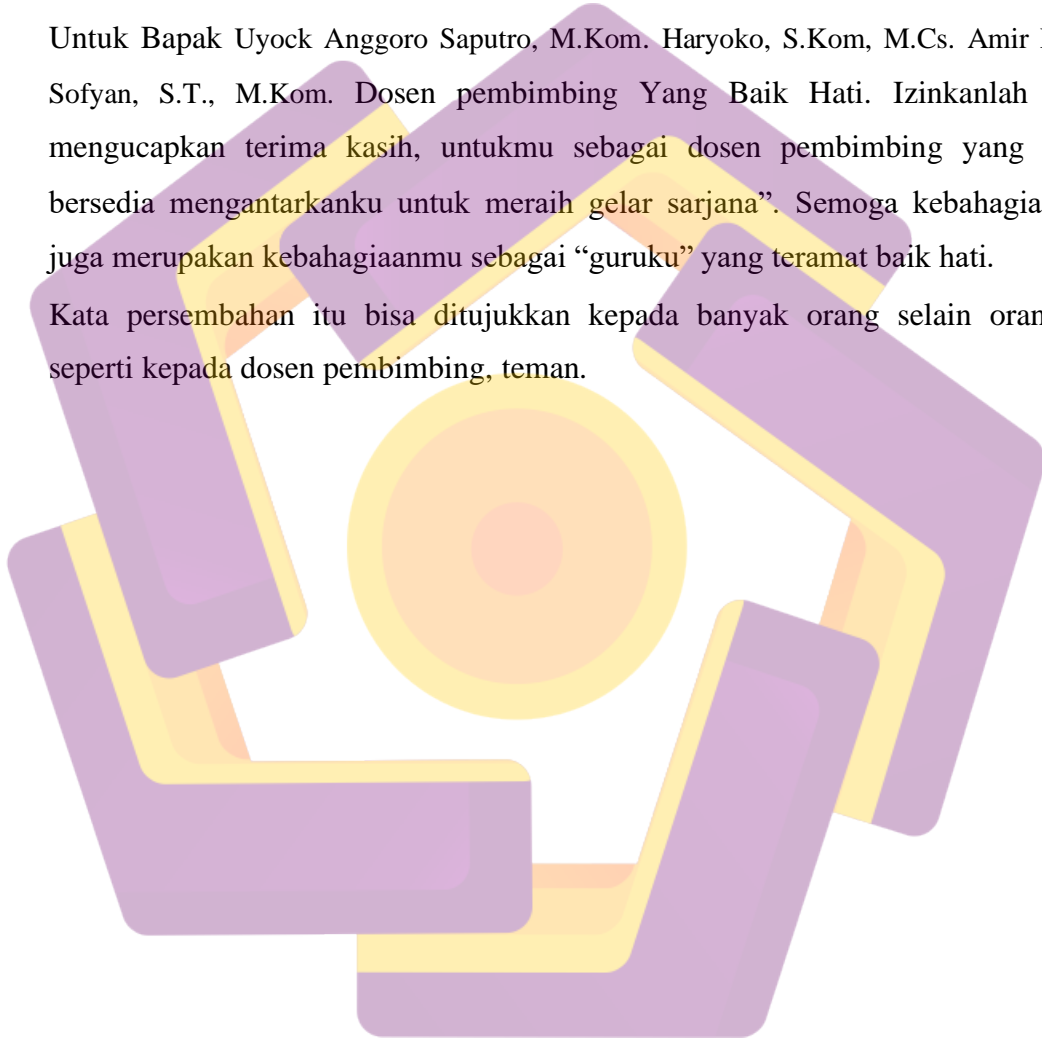


PERSEMBAHAN

Pertama, saya sebagai mahasiswa memberikan persembahan skripsinya kepada Tuhan yang maha esa. Lalu yang kedua kepada orang tua saya tercinta yang telah merawatku sejak dari bayi hingga sekarang hingga meraih gelar Sarjana. Ketiga dosen, dekan, rektor dan seterusnya.

Untuk Bapak Uyock Anggoro Saputro, M.Kom. Haryoko, S.Kom, M.Cs. Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom. Dosen pembimbing Yang Baik Hati. Izinkanlah saya mengucapkan terima kasih, untukmu sebagai dosen pembimbing yang telah bersedia mengantarkanku untuk meraih gelar sarjana”. Semoga kebahagiaanmu juga merupakan kebahagiaanmu sebagai “guruku” yang teramat baik hati.

Kata persembahan itu bisa ditunjukkan kepada banyak orang selain orangtua seperti kepada dosen pembimbing, teman.



Kata Pengantar

Puji syukur, Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya kepada kita semua sehingga kami dapat menyelesaikan skripsi yang diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program strata satu (S1) di program studi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.

Adapun penyusunan skripsi ini digunakan sebagai bukti bahwa penyusun telah melaksanakan dan menyelesaikan penelitian Skripsi. Dalam proses penyusunan laporan ini penyusun mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu kami mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. (Rektor Universitas Amikom Yogyakarta).
2. Krisnawati, S.Si., M.T. (Dekan Informatika Universitas Amikom Yogyakarta)
3. Sudarmawan, S.T., M.T. (Kaprosdi, Universitas Amikom Yogyakarta)
4. Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom. (Pembimbing).
5. Karolus Ama One (Pihak instansi/objek penelitian)*
6. Dan lain-lain

Yogyakarta, 14 September 2021

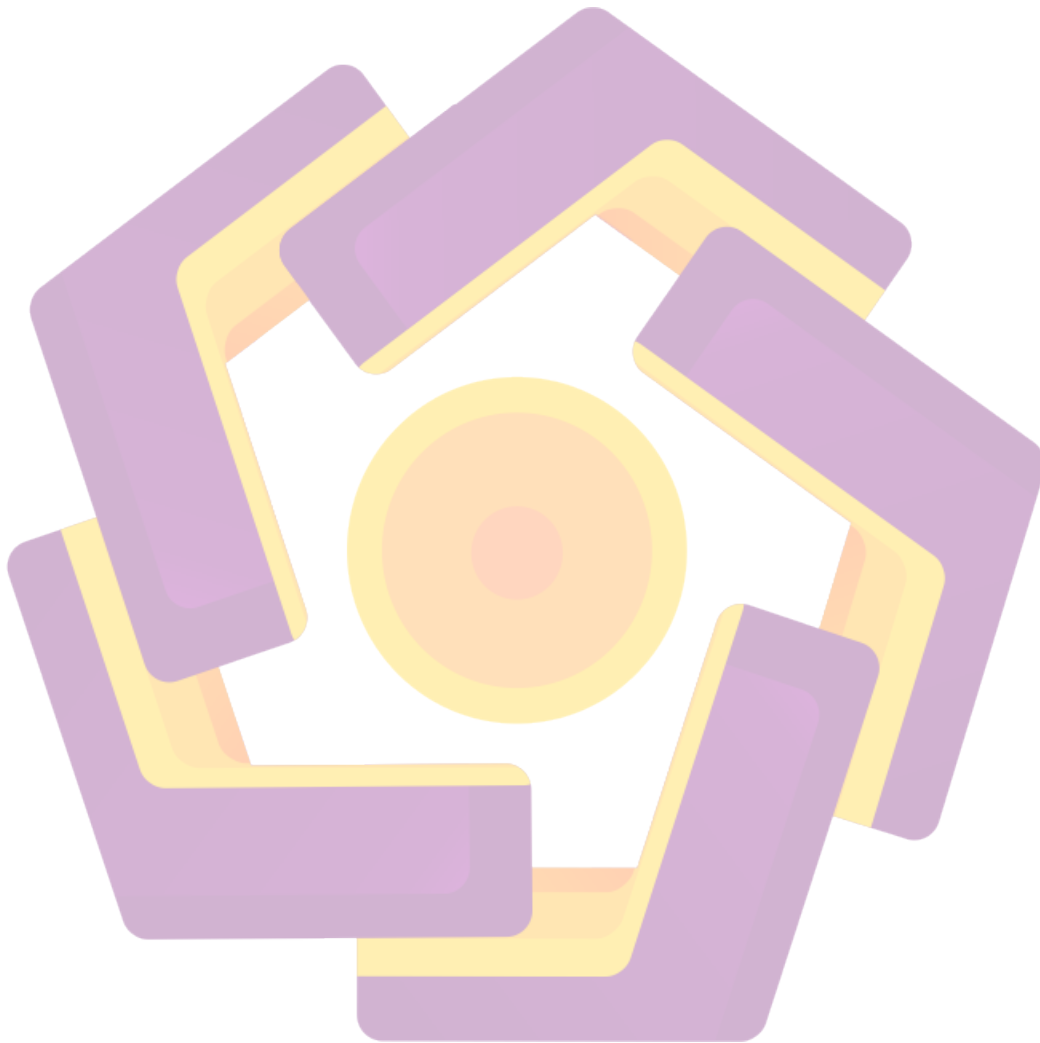
(Andreanes Yusup)

DAFTAR ISI

JUDUL	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN.....	VII
MOTTO	VIII
PERSEMBAHAN	IX
KATA PENGANTAR.....	X
DAFTAR ISI.....	XI
DAFTAR TABEL.....	XIII
DAFTAR GAMBAR	XIV
ABSTRACT.....	XVI
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATARBELAKANG MASALAH.....	1
1.2 RUMUSANMASALAH.....	4
1.3 BATASAN MASALAH.....	4
1.4 MAKSUDDAN TUJUAN	4
1.5 MANFAAT PENELITIAN	5
1.6 METODE PENELITIAN	5
1.6.1 METODE PENGUMPULAN DATA.....	5
1.6.2 OBSERVASI.....	6
1.6.3 WAWANCARA.....	6
1.6.4 METODE KEPUSTAKAAN.....	6
1.6.5 METODE PERANCANGAN	6
1.6.6 TESTINGDAN IMPLEMENTASI	7
1.6.7 EVALUASI.....	7
1.7 SISTEMATIKAPENULISAN LAPORAN	8
BAB III LANDASAN TEORI.....	9
2.1 TINJAUAN PUSTAKA	9

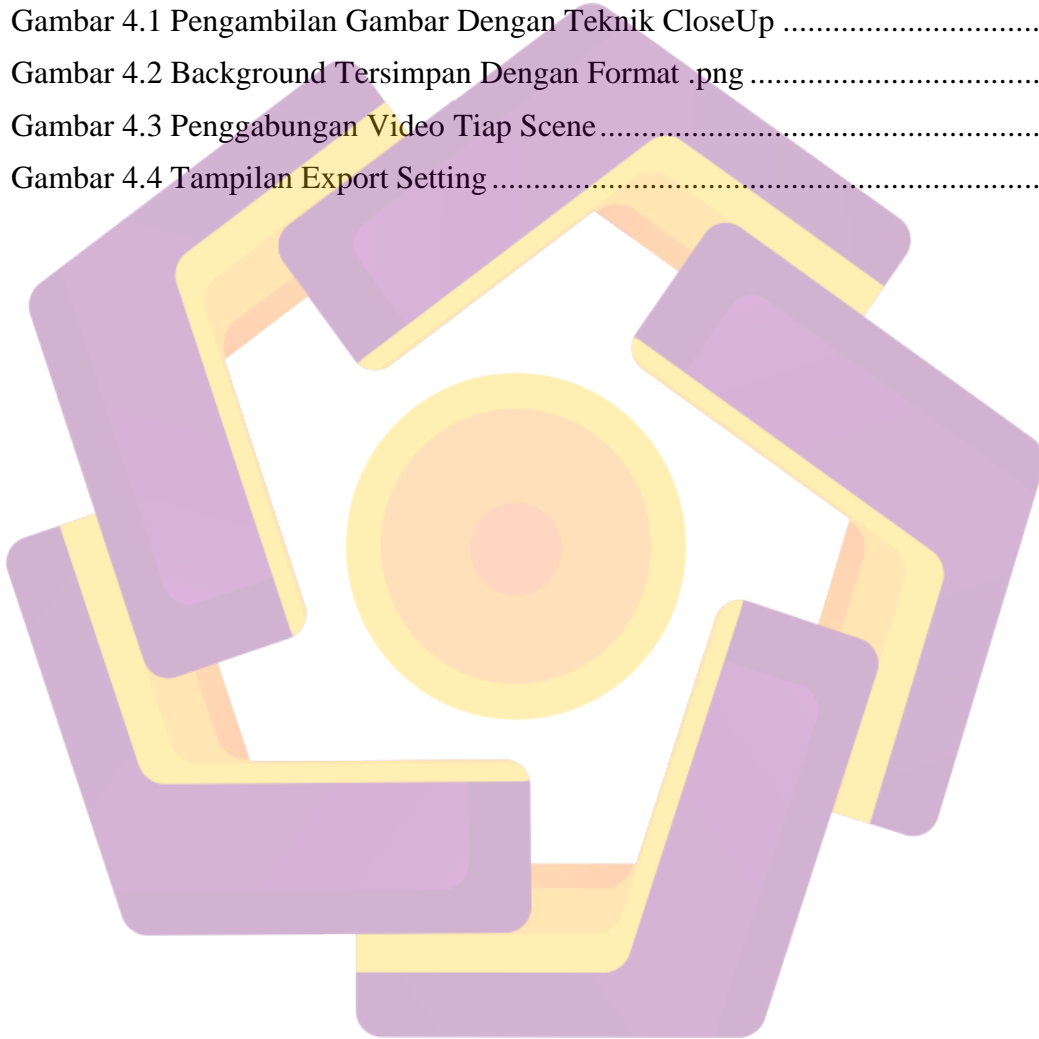
2.2	LANDASAN TEORI.....	10
2.2.1	PENGERTIAN MULTIMEDIA	10
2.2.2	PROMOSI.....	13
2.2.3	PERIKLANAN.....	17
2.2.4	TAHAPAN PEMBUATAN IKLAN.....	22
2.2.5	SOFTWARE YANG DIGUNAKAN.....	26
2.2.6	HARDWARE YANG DIGUNAKAN	26
BAB III.....		27
ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		27
3.1	TINJAUAN UMUM.....	27
3.1.1	TENTANG COOKIEMOET YOGYAKARTA	27
3.1.2	VISI MISI COOKIEMOETYOGYAKARTA	28
3.2	ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM.....	28
3.2.1	ANALISA KEBUTUHAN FUNGSIONAL.....	29
3.2.2	ANALISIS KEBUTUHAN NON FUNGSIONAL.....	30
3.2.3	ANALISIS KEBUTUHAN BIAYADANMANFAAT	32
3.3	TAHAP PRA PRODUKSI.....	34
3.3.1	PENGUMPULANDATA	34
3.3.2	PERANCANGAN IDE DAN KONSEP	34
3.3.3	SCRIPTATAU NASKAH	35
3.3.4	PERANCANGAN <i>STORYBOARD</i>	36
3.3.5	PENJADWAL.....	37
BAB IV.....		39
4.1	TAHAP PRODUKSI.....	39
4.1.1	PEMILIHAN <i>BACKGROUND</i>	39
4.1.2	PENGAMBILAN <i>VIDEO</i>	39
4.2	PASCA PRODUKSI	40
4.2.1	EDITING	40
4.3	PEMBAHASAN.....	43
4.3.1	KENDALA DALAM PRODUKSI	43
4.3.2	PERBANDINGAN KEBUTUHAN FUNGSIONAL DENGAN HASIL AKHIR.....	44

4.3.3	HASIL AKHIR.....	44
BAB V	46
5.1	SARAN DAN KESIMPULAN.....	46
	DAFTAR PUSTAKA.....	.47



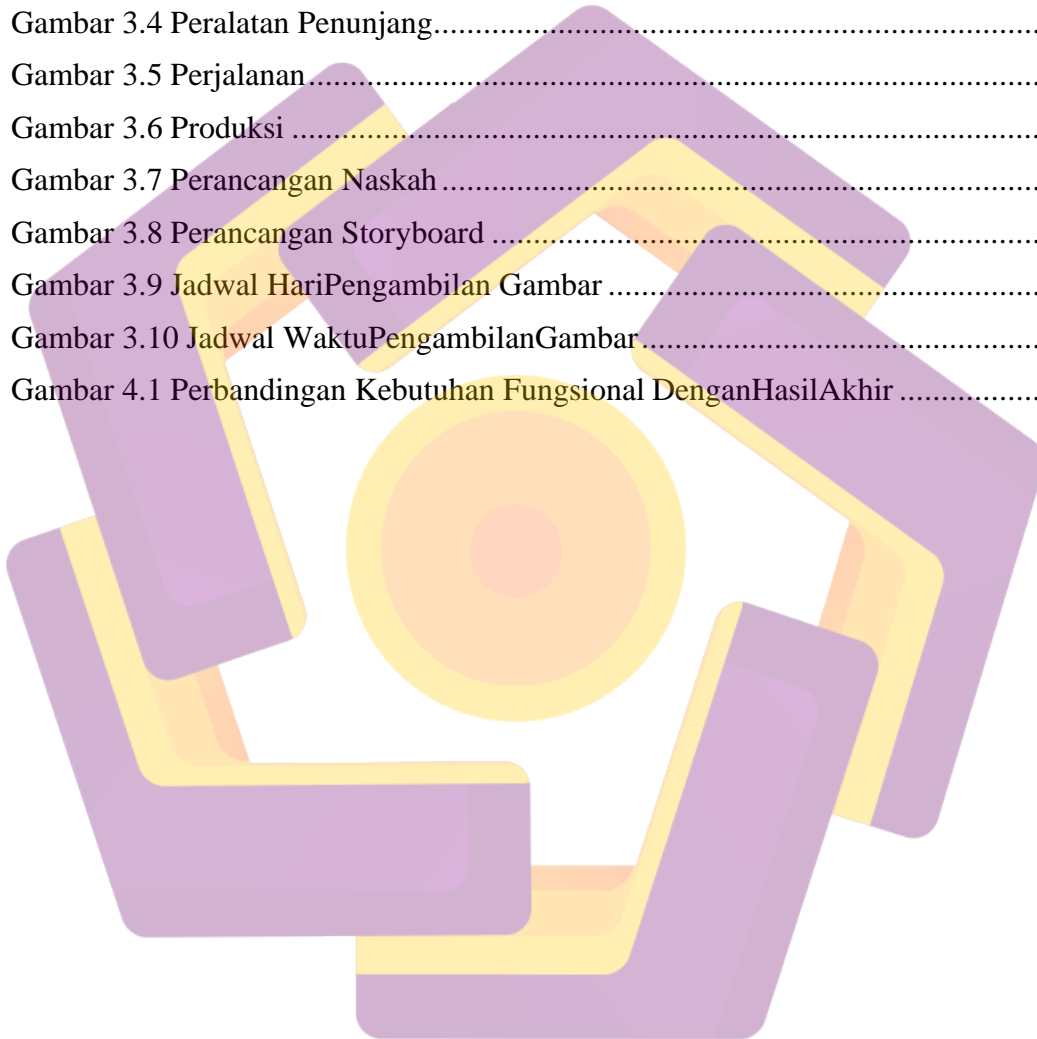
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia	11
Gambar 3.1 Instagram Cookiemoet.....	27
Gambar 3.2 Instagram Cookiemoet.....	28
Gambar 4.1 Pengambilan Gambar Dengan Teknik CloseUp	39
Gambar 4.2 Background Tersimpan Dengan Format .png	41
Gambar 4.3 Penggabungan Video Tiap Scene.....	42
Gambar 4.4 Tampilan Export Setting	43



DAFTAR TABEL

Gambar 3.1 Peralatan Produksi	30
Gambar 3.2 Perlengkapan Pasca Produksi.....	31
Gambar 3.3 Personil Produksi.....	32
Gambar 3.4 Peralatan Penunjang.....	33
Gambar 3.5 Perjalanan.....	33
Gambar 3.6 Produksi	34
Gambar 3.7 Perancangan Naskah	35
Gambar 3.8 Perancangan Storyboard	36
Gambar 3.9 Jadwal Hari Pengambilan Gambar	38
Gambar 3.10 Jadwal Waktu Pengambilan Gambar.....	38
Gambar 4.1 Perbandingan Kebutuhan Fungsional Dengan Hasil Akhir	44



INTISARI

Penjualan tidak bisa terlepas dari sebuah promosi, oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk menambah daya tarik pembeli dan memberikan informasi tentang cookies berkarakter yang dapat dijadikan sovenir melalui video iklan di instagram. Disamping itu dapat juga memberikan info bahwa mereka dapat membuat cookies sesuai dengan karakter yang di inginkan.

Adapun metode yang digunakan adalah pengumpulan data, observasi, wawancara, kepustakaan, perancangan, testing dan implementasi, evaluasi. Dengan tersusunnya metode tersebut maka dapat menarik kesimpulan dari suatu penelitian yang memiliki nilai guna.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari berbagai pengujian dan evaluasi yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa kreatifitas bisa disalurkan melalui media apapun. Masyarakat cenderung tertarik dengan produk yang memiliki rasa dan bentuk yang menarik disertai pengemasan yang baik.

Kata kunci : advertising, strategi kreatif, above the line media

ABSTRACT

Sales cannot be separated from a promotion, therefore this study aims to increase the attractiveness of buyers and provide information about character cookies that can be used as souvenirs through advertising videos on Instagram. Besides, it can also provide information that they can make cookies according to the desired character.

The methods used are data collection, observation, interviews, literature, design, testing and implementation, evaluation. With the arrangement of these methods, it can draw conclusions from a study that has use value

The result of the study shows that from various tests and evaluations that have been carried out, it can be concluded that creativity can be channeled through any media. People tend to be attracted to products that have an attractive taste and shape accompanied by good packaging.

Kata kunci : advertising, strategi kreatif, above the line media