

**PEMBUATAN IKLAN REYRO LIMITED CLOTHING
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI



**disusun oleh
Mahmud Beny Sulistya
15.12.8427**

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

**PEMBUATAN IKLAN REYRO LIMITED CLOTHING
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI



**disusun oleh
Mahmud Beny Sulistya
15.12.8427**

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN IKLAN REYRO LIMITED CLOTHING
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mahmud Beny Sulistya

15.12.8427

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 29 September 2018

Dosen Pembimbing,


Akhmad Dahlan, M.Kom
NIK. 190302174

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN IKLAN REYRO LIMITED CLOTHING
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mahmud Beny Sulistya

15.12.8427

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 April 2019

Susunan Dewan Penguji

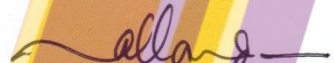
Nama Penguji

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Akhmad Dahlan, M.Kom
NIK. 190302174

Agus Fatkhurohman, M.Kom
NIK. 190302249

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 29 April 2019

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 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, 29 April 2019



Mahmud Beny Sulistya

NIM. 15.12.8427

MOTTO

“Don’t say I will but say I must to reach a goal”

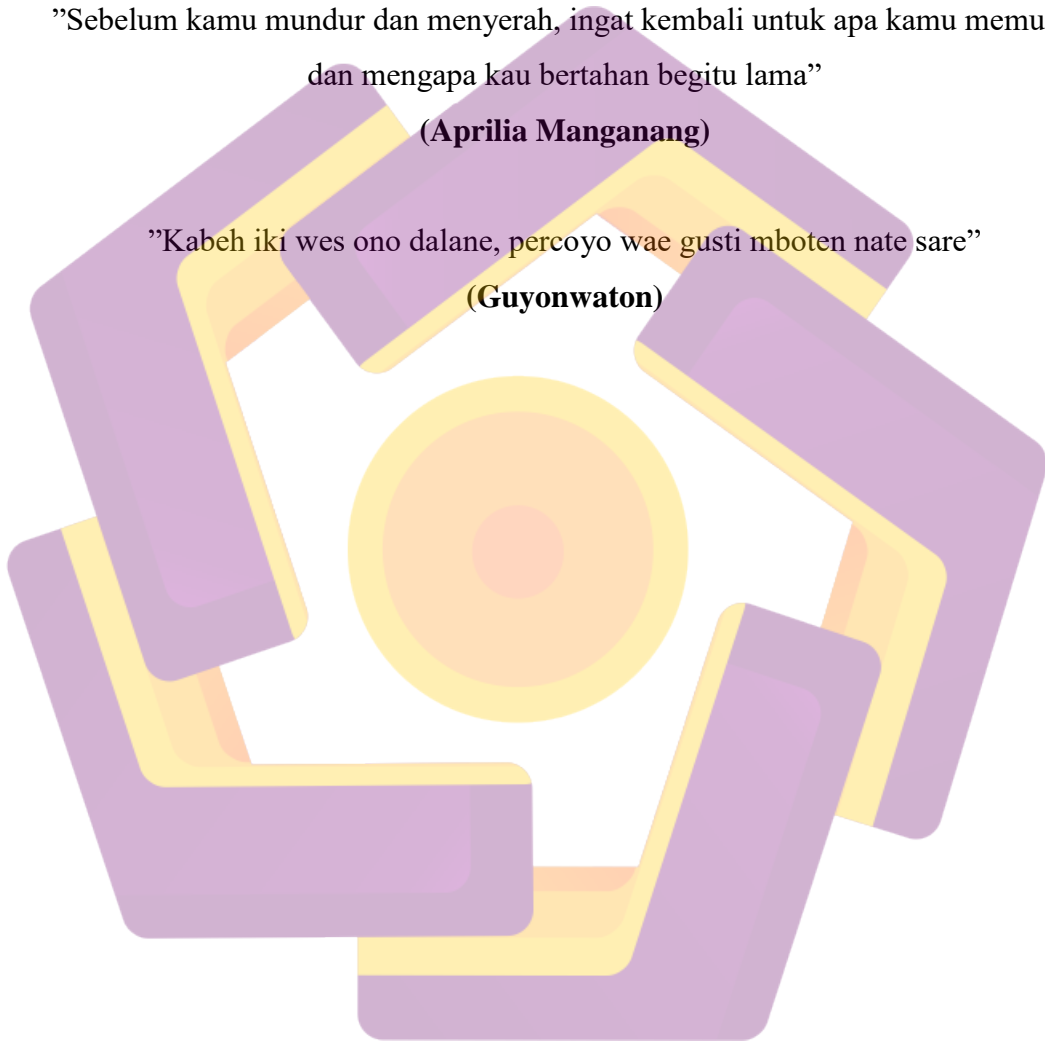
(Dwiyono Iriyanto, Drs. , M.M)

”Sebelum kamu mundur dan menyerah, ingat kembali untuk apa kamu memulai dan mengapa kau bertahan begitu lama”

(Aprilia Manganang)

”Kabeh iki wes ono dalane, percoyo wae gusti mboten nate sare”

(Guyonwaton)



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga karya ini dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya, tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak.

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- Orang tua dan keluarga yang telah membesarkan dan memberi kasih sayang, dukungan serta doa terbaik yang senantiasa mengalir mendampingi saya.
- Teman – teman saya yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu, jassa serta doa mereka yang telah membuat saya semangat dalam menjalani hidup

Terima kasih kepada :

- Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom sebagai pembimbing yang telah mendampingi dan menemani dalam penyusunan juga sidang skripsi ini.
- Mas Arif selaku owner Reyro Ltd yang telah memberikan izin penelitian di tokonya.
- Teman – teman dan sahabat satu kelas sewaktu kuliah Gerry, Iwan, Flo, Maydina, Novy Tyas, Dedi, Tedi, Nisvanda Dwiki, Yusi, Robby Mulyo, Bima, Sidiq, Patan, Tama dan lain – lain.
- Teman – teman Mabur PUBG dan Mobile Legends Mamet, Ambon, Kecu, Satriyo, Niko yang telah membantu menghilangkan kejenuhan.
- Keluarga besar 15 S1 Sistem Informasi 02 untuk semua kenangan indah dimasa kuliah.

Semua pihak yang telah membantu dan tidak bisa saya sebutkan satu persatu

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat, hidayah serta inayah-Nya penulis masih diberi kesempatan dan kemudahan untuk menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana Strata 1 pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada :

1. Ibu dan ayah tercinta yang telah menyelipkan doa di setiap sujudnya agar penulis terus maju dan menjadi pribadi yang lebih baik.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan waktunya dengan sepenuh hati.
5. Segenap Dosen dan staf Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
6. Rekan 15-S1-SI-02 yang memberikan banyak dukungan dan berbagai pengalaman.

7. Bapak Arif Apri Dwiyana sebagai owner dari Reyro Limited Clothing yang telah memberikan kesempatan kerja sama dalam penelitian.
8. Sahabat dan rekan seperjuangan tercinta yang tiada henti memberi dukungan dan motivasi kepada penulis.
9. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, maka oleh sebab itu penulis mengharapkan 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, 29 April 2019

Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| COVER | i |
| PERSETUJUAN | ii |
| PENGESAHAN | iii |
| PERNYATAAN | iv |
| MOTTO | v |
| PERSEMBAHAN | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| INTISARI | xvii |
| ABSTRACT | xix |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah | 2 |
| 1.4 Tujuan Penelitian | 3 |
| 1.5 Manfaat Penelitian | 4 |
| 1.5.1 Bagi Penulis | 4 |
| 1.5.2 Bagi Reyro Limited Clothing | 4 |
| 1.6 Metode Penelitian | 4 |
| 1.6.1 Metode Pengumpulan Data | 4 |

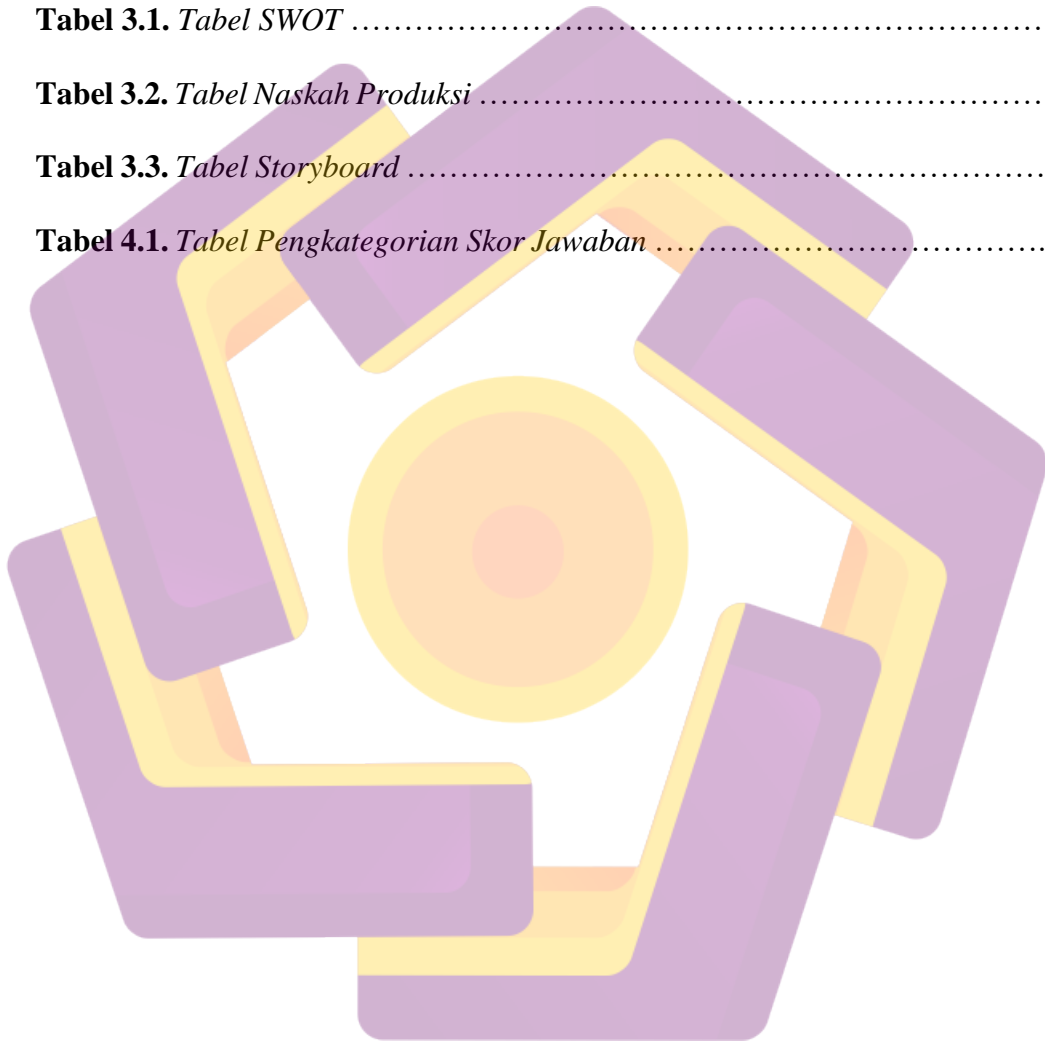
| | | |
|------------------------------------|--------------------------------|----------|
| 1.6.2 | Metode Analisis | 5 |
| 1.6.3 | Metode Pengembangan | 5 |
| 1.6.4 | Metode Testing | 6 |
| 1.7 | Sistematika Penulisan | 6 |
| BAB II LANDASAN TEORI | | 8 |
| 2.1 | Tinjauan Pustaka | 8 |
| 2.2 | Konsep Dasar Multimedia | 10 |
| 2.2.1 | Definisi Multimedia | 10 |
| 2.2.2 | Unsur Sistem Multimedia | 11 |
| 2.3 | Konsep Dasar Iklan | 13 |
| 2.3.1 | Pengertian Iklan | 13 |
| 2.3.2 | Jenis-Jenis Iklan | 13 |
| 2.4 | Difinisi Liveshoot | 14 |
| 2.4.1 | Teknik Liveshoot | 15 |
| 2.4.2 | Teknik Pergerakan Kamera | 20 |
| 2.5 | Difinisi Motion Graphic | 21 |
| 2.6 | Motion Tracking | 22 |
| 2.7 | Analisis SWOT | 22 |
| 2.7.1 | Strenght (Kekuatan) | 23 |
| 2.7.2 | Weakness (kelemahan) | 23 |
| 2.7.3 | Opportunity (Peluang) | 23 |
| 2.7.4 | Threats (Ancaman) | 23 |
| 2.8 | Analisis Kebutuhan | 24 |

| | | |
|---|-------------------------------------|-----------|
| 2.8.1 | Kebutuhan Fungsional | 24 |
| 2.8.2 | Kebutuhan Non Fungsional | 24 |
| 2.9 | Tahap Pra Produksi | 25 |
| 2.9.1 | Ide Cerita | 25 |
| 2.9.2 | Naskah Cerita | 25 |
| 2.9.3 | Storyboard | 25 |
| 2.10 | Produksi | 26 |
| 2.11 | Tahap Pasca Produksi | 27 |
| 2.12 | Testing | 28 |
| 2.12.1 | Skala Likert | 29 |
| 2.12.2 | Rumus Presentase Skala Likert | 29 |
| BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN | | 31 |
| 3.1 | Profil Reyro Limited Clothing | 31 |
| 3.2 | Metode Wawancara | 32 |
| 3.3 | Analisis Sistem | 32 |
| 3.3.1 | Analisis SWOT | 32 |
| 3.3.2 | Kelemahan | 33 |
| 3.3.3 | Solusi | 34 |
| 3.4 | Analisis Kebutuhan | 35 |
| 3.4.1 | Kebutuhan Fungsional | 35 |
| 3.4.2 | Kebutuhan Non Fungsional | 35 |
| 3.5 | Tahap Pra Produksi | 36 |
| 3.5.1 | Ide dan Konsep | 36 |

| | | |
|---|---------------------------------------|-----------|
| 3.5.2 | Naskah | 36 |
| 3.5.3 | Storyboard | 38 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN | | 41 |
| 4.1 | Tahap Produksi | 41 |
| 4.1.1 | Perlengkapan Shooting | 41 |
| 4.1.2 | Pengambilan Gambar | 43 |
| 4.1.3 | Pembuatan Motion Graphic | 46 |
| 4.1.4 | Pembuatan Motion Tracking | 56 |
| 4.2 | Pasca Produksi | 59 |
| 4.3 | Implementasi | 64 |
| 4.4 | Pembahasan | 65 |
| 4.4.1 | Testing | 65 |
| 4.4.2 | Rumusan Presentase Skala Likert | 69 |
| 4.4.3 | Perhitungan Skala Likert | 70 |
| BAB V PENUTUP | | 73 |
| 5.1 | Kesimpulan | 73 |
| 5.2 | Saran | 74 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 75 |
| LAMPIRAN | | |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 2.1. <i>Tabel Perbandingan</i> | 9 |
| Tabel 2.2. <i>Contoh Matrik SWOT</i> | 24 |
| Tabel 2.3. <i>Pengkategorian Skor Jawaban</i> | 30 |
| Tabel 3.1. <i>Tabel SWOT</i> | 32 |
| Tabel 3.2. <i>Tabel Naskah Produksi</i> | 36 |
| Tabel 3.3. <i>Tabel Storyboard</i> | 38 |
| Tabel 4.1. <i>Tabel Pengkategorian Skor Jawaban</i> | 69 |



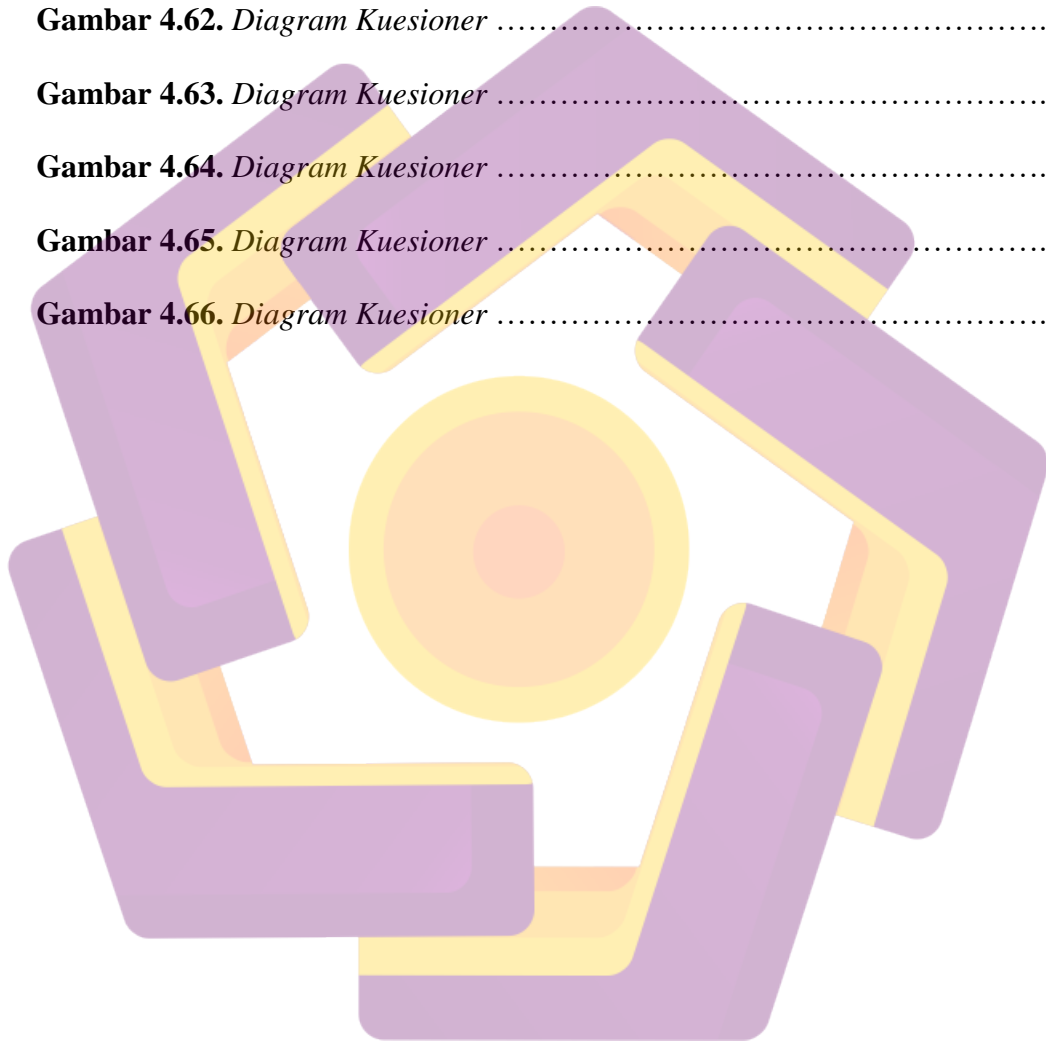
DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1. <i>Diagram Multimedia</i> | 11 |
| Gambar 2.2. <i>Contoh Extreme Close Up</i> | 15 |
| Gambar 2.3. <i>Contoh Close Up</i> | 16 |
| Gambar 2.4. <i>Contoh Medium Close Up</i> | 17 |
| Gambar 2.5. <i>Contoh Knee $\frac{3}{4}$ Shot</i> | 17 |
| Gambar 2.6. <i>Contoh Extreme Long Shot</i> | 18 |
| Gambar 2.7. <i>Contoh Long Shot</i> | 19 |
| Gambar 2.8. <i>Contoh Medium Shot</i> | 19 |
| Gambar 2.9. <i>Contoh Storyboard Tiga Kolom</i> | 26 |
| Gambar 2.10. <i>Contoh Storyboard Sederhana</i> | 26 |
| Gambar 3.1. <i>Reyro Limited Clothing</i> | 31 |
| Gambar 4.1. <i>Kamera Canon 700D</i> | 41 |
| Gambar 4.2. <i>Lensa Canon Kit 18-55mm</i> | 42 |
| Gambar 4.3. <i>Stabilizer Zhiyun Crane 1</i> | 42 |
| Gambar 4.4. <i>Shot Papan Nama Reyro Store</i> | 43 |
| Gambar 4.5. <i>Shot Tampilan Depan Reyro Ltd</i> | 44 |
| Gambar 4.6. <i>Shot Gambar Jam Kerja Reyro Ltd</i> | 44 |
| Gambar 4.7. <i>Shot Gambar</i> | 45 |
| Gambar 4.8. <i>Shot Gambar Kaos</i> | 45 |
| Gambar 4.9. <i>Shot Gambar Sepatu</i> | 46 |
| Gambar 4.10. <i>Shot Gambar Gelang</i> | 46 |
| Gambar 4.11. <i>New Composition</i> | 47 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4.12. <i>Pen Tool</i> | 47 |
| Gambar 4.13. <i>Masking Dengan Pen Tool</i> | 48 |
| Gambar 4.14. <i>Mengubah Stroke Width</i> | 48 |
| Gambar 4.15. <i>Mengaktifkan Trim Paths</i> | 49 |
| Gambar 4.16. <i>Trim Paths End</i> | 49 |
| Gambar 4.17. <i>Posisi keyframe</i> | 49 |
| Gambar 4.18. <i>Ellipse Tool</i> | 50 |
| Gambar 4.19. <i>Pen Tool</i> | 50 |
| Gambar 4.20. <i>Design Impose</i> | 50 |
| Gambar 4.21. <i>Anchor Point di Tengah</i> | 51 |
| Gambar 4.22. <i>Menempatkan Anchor Point Dengan Behind Tool</i> | 51 |
| Gambar 4.23. <i>Mengubah Angka Size Scale</i> | 51 |
| Gambar 4.24. <i>Posisi keyframe</i> | 52 |
| Gambar 4.25. <i>Type Tool</i> | 52 |
| Gambar 4.26. <i>Posisi Awal Teks Sebelum Pengaturan Position</i> | 52 |
| Gambar 4.27. <i>Mengatur Position</i> | 53 |
| Gambar 4.28. <i>Posisi Teks Setelah Position di Atur</i> | 53 |
| Gambar 4.29. <i>Posisi Sebelum Menambahkan Persegi Panjang</i> | 54 |
| Gambar 4.30. <i>Menambahkan Persegi Panjang</i> | 54 |
| Gambar 4.31. <i>Menyesuaikan Pergerakan</i> | 54 |
| Gambar 4.32. <i>Mengubah Warna Stroke</i> | 55 |
| Gambar 4.33. <i>Membuat Persegi Panjang</i> | 55 |
| Gambar 4.34. <i>Mengaktifkan Trim Paths</i> | 55 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4.35. <i>Mengatur Trim Paths end</i> | 56 |
| Gambar 4.36. <i>Mengatur Trim Paths Start dan posisi Keyframe</i> | 56 |
| Gambar 4.37. <i>Create New Composition</i> | 57 |
| Gambar 4.38. <i>Track Motion</i> | 57 |
| Gambar 4.39. <i>Analyze Forward</i> | 58 |
| Gambar 4.40. <i>Membuat Null Object</i> | 58 |
| Gambar 4.41. <i>Edit Target dan Apply Tracker</i> | 59 |
| Gambar 4.42. <i>Parent Objek</i> | 59 |
| Gambar 4.43. <i>Rendering Video</i> | 59 |
| Gambar 4.44. <i>Import File</i> | 60 |
| Gambar 4.45. <i>Pilih Sequence</i> | 60 |
| Gambar 4.46. <i>Timeline Adobe Premier Pro</i> | 61 |
| Gambar 4.47. <i>Menambahkan Adjustment Layer Transisi</i> | 61 |
| Gambar 4.48. <i>Menambahkan Adjustmen Layer Grading</i> | 61 |
| Gambar 4.49. <i>Menambahkan Lumetri Color</i> | 62 |
| Gambar 4.50. <i>Mengatur Lumetri Color</i> | 62 |
| Gambar 4.51. <i>Before color Grading</i> | 63 |
| Gambar 4.52. <i>After Color Grading</i> | 63 |
| Gambar 4.53. <i>Menambahkan Backsound</i> | 63 |
| Gambar 4.54. <i>Rendering Video</i> | 64 |
| Gambar 4.55. <i>Postingan di Instagram @byst20_</i> | 64 |
| Gambar 4.56. <i>Postingan di Instagram @reyro.ltd</i> | 64 |
| Gambar 4.57. <i>Diagram Kuesioner</i> | 65 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4.58. <i>Diagram Kuesioner</i> | 66 |
| Gambar 4.59. <i>Diagram Kuesioner</i> | 66 |
| Gambar 4.60. <i>Diagram Kuesioner</i> | 66 |
| Gambar 4.61. <i>Diagram Kuesioner</i> | 67 |
| Gambar 4.62. <i>Diagram Kuesioner</i> | 67 |
| Gambar 4.63. <i>Diagram Kuesioner</i> | 67 |
| Gambar 4.64. <i>Diagram Kuesioner</i> | 68 |
| Gambar 4.65. <i>Diagram Kuesioner</i> | 68 |
| Gambar 4.66. <i>Diagram Kuesioner</i> | 68 |



INTISARI

Reyro Limited Clothing merupakan salah satu distro local di Yogyakarta. Produk yang dibuat bermacam-macam seperti Hoodie, Topi, Kaos, Celana, Flannel, Beanie, Sepatu dan Dompet. Produknya sangat disukai dari kalangan anak kecil sampai dewasa , jika sebelumnya hanya supplyer pada distro yang jauh sudah terkenal , kini Reyro Limited baru saja mendirikan toko sendiri yang dibuka pada awal agustus 2018. Reyro Limited ini harus mampu bersaing dengan distro-distro yang sudah terkenal supaya tidak kalah dibidang penjualannya.

Periklanan merupakan penggunaan media bayaran oleh seseorang penjual untuk mengomunikasikan informasi persuasif tentang produk , periklanan ini dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan reputasi toko. Pembuatan iklan ini menggunakan penggabungan teknik *Live Shoot*, *Motion Graphic* dan *Motion Tracking*.

Melalui media sosial video iklan produk dari Reyro Limited diupload dan disebarluaskan dengan tujuan supaya masyarakat luas mengenali produk-produk dari Reyro Limited ini dan tertarik untuk membelinya.

Kata-kunci : *Reyro Limited Clothing*, Distro, Iklan, Media Sosial, Bersaing

ABSTRACT

Reyro Limited Clothing is one of the local Clothing store in Yogyakarta. Various products made such as Hoodies, Hats, Shirts, Pants, Flannel, Beanie, Shoes and Wallets. The products are very popular among young children to adults, if previously only the distro's supplier was already know, now Reyro Limited has just its own shop that opened in August 2018. Reyro Limited must be able to compete with well-know so as not to lose in the their field

the advertising use of paid media by a seller to communicate persuasive information about products, this advertising can be used to improve store reputation. The making of this advertising use the combination of Live Shoot and Motion Graphic techniques.

with social media, advertisement videos products from Reyro Limited were uploaded and disseminated with the purpose for peoples know about these product from Reyro Limited and be interested to buying them.

Keywords: *Reyro Limited Clothing, Distro, Ad, Social Media, Compete*