

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN *MOTION GRAPHIC*  
SNACK SIMBOK YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



disusun oleh :

**Inna Apriani**

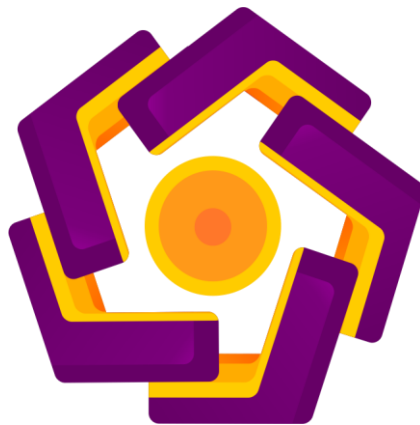
**11.12.5620**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN *MOTION GRAPHIC*  
SNACK SIMBOK YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh :

**Inna Apriani**

**11.12.5620**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN MOTION GRAPHIC  
SNACK SIMBOK YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Inna Apriani**

**11.12.5620**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 31 Juli 2018

**Dosen Pembimbing,**



**Bayu Setiaji, M.Kom**  
**NIK 190302216**

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

#### PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN MOTION GRAPHIC SNACK SIMBOK YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Inna Apriani**

**11.12.5620**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 9 Agustus 2018

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Bayu Setiaji, M.Kom  
NIK. 190302216

Windha Mega Pradnya D, M.Kom  
NIK. 190302185

Ainul Yaqin, M.Kom  
NIK. 190302255



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 9 Agustus 2018




## PERYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 9 Agustus 2018



  
**Inna Apriani**  
**NIM 11.12.5620**

## MOTTO

Orang berilmu tentu memiliki kepribadian tangguh, yang bisa membawa diri, keluarga dan orang lain menuju kebahagiaan, serta bernilai manfaat bagi sesama. Orang berilmu tentu memiliki kepribadian tangguh, yang bisa membawa diri, keluarga dan orang lain menuju kebahagiaan, serta bernilai manfaat bagi sesama.



## PERSEMBAHAN

- ❖ Allah SWT, Alhamdulillah syukur kepada-Mu yang memberikan hamba begitu banyak nikmat ini.
- ❖ Bapak Sarpin, terimakasih banyak telah memberikan izin kepada Ani untuk kuliah hingga lulus. Semoga Ani bisa membalas semua pengorbanan Bapak, aamiin.
- ❖ Mama Yana, engkau adalah ibu terbaik di dunia ini. Ridhomu memberikan Ani semangat untuk membahagiakan Mama.
- ❖ A Anas suamiku, terimakasih karena akhirnya kita bisa melaluinya.
- ❖ Abang Acel, Dedek Dea dan Dek Alvi, Mamah sayang kalian nak.
- ❖ Pabe Resa dan Kakak Icha, terimakasih selalu mendo'akan mbak Ani.
- ❖ Buat sahabat-sahabatku Ivan, Nabila dan Anggun terimakasih dukungannya. Kalian memang yang terbaik.
- ❖ Mba-mba ku nongki cantiq, kalian luar biasa.
- ❖ Buat teman-teman lainnya yang tidak bisa aku sebutkan satu per satu.

## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum Wr. Wb*

Segala puji dan syukur marilah kita panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahman dan pertolongan-Nya kepada makhluk yang ada di muka bumi ini. Shalawat beriring salam senantiasa kita curahkan kepada Rasul junjungan Nabi Besar Muhammad SAW beserta keluarga, para sahabat dan pengikut-pengikutnya yang senantiasa mencintai umatnya dan semoga kita termasuk umatnya yang senantiasa meluhurkan Islam dalam rangka 'izzati al-Islam wa al-Muslimin untuk mencapai kebahagiaan hidup dunia dan akhirat.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa / mahasiswi UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta. Penulis menyadari penulisan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh Karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini perkenankan penulis mengucapkan rasa terimakasih kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. MSuyanto, MM., selaku ketua UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Krisnawati, S.Si, M.T. selaku dekan fakultas Ilmu Komputer UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
3. Bayu Setiaji, M.Kom, selaku pembimbing yang dengan kerendahan hati membimbing Penulis dalam menyusun skripsi ini.
4. Segenap Dosen penguji skripsi penulis.
5. Seluruh Dosen UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu kepada Penulis selama ini.



6. Teman-teman satu Sistem Informasi yang telah banyak memberikan nasehat semangat kepada penulis.
7. Kedua orang tuaku yang tak lelah menyayangiku serta membimbingku dari aku kecil sampai sebesar ini.
8. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun. Atas saran dan kritikan-nya penulis mengucapkan banyak terima kasih.

Yogyakarta, 9 Agustus 2018

Penulis

**Inna Apriani**

**NIK 11.12.5620**

## DAFTAR ISI

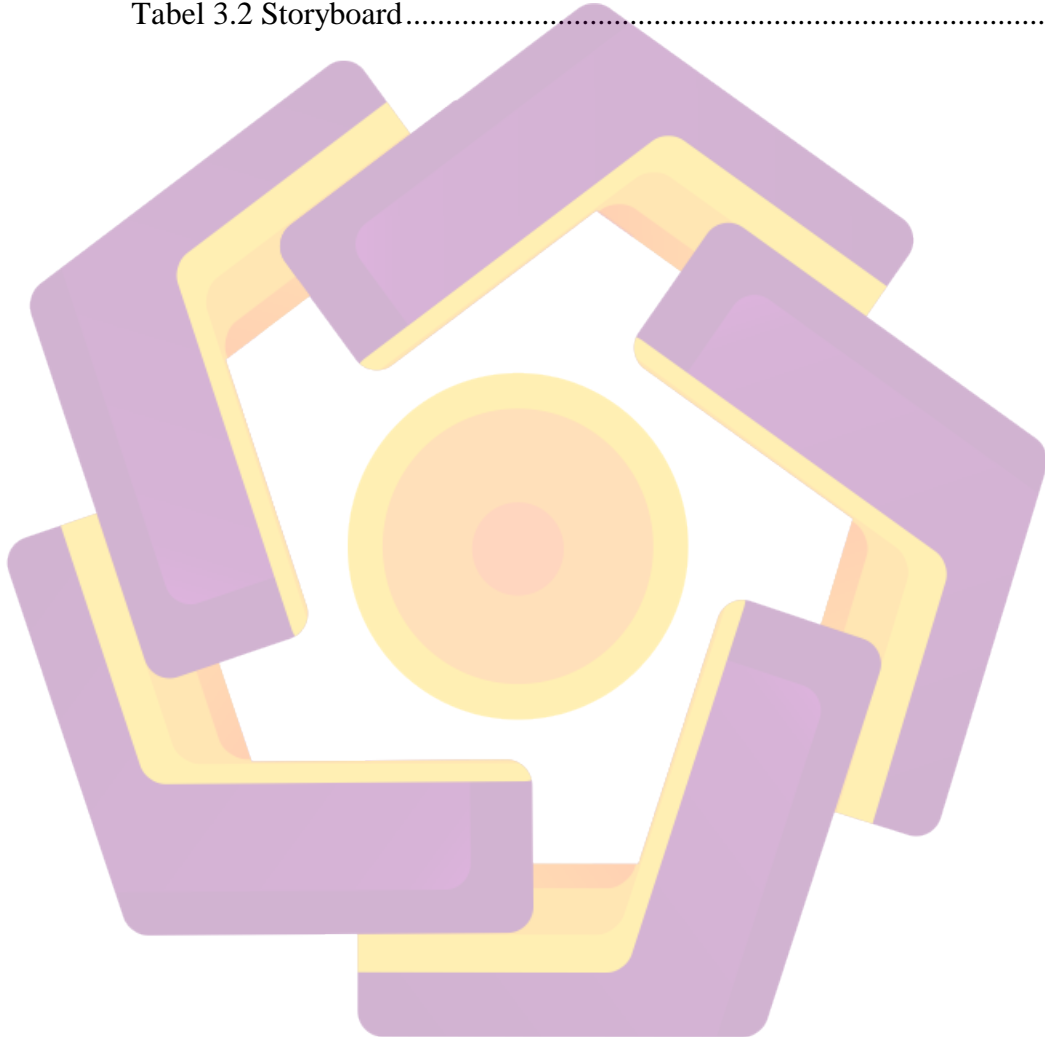
JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat.....	4
1.5.1 Bagi Penulis .....	4
1.5.2 Bagi Snack Simbok.....	4
1.5.3 Bagi Universitas Amikom .....	4
1.6 Metodologi Penelitian .....	4
1.6.1 Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Metode Analisis Data.....	5
1.6.3 Metode Perancangan.....	5
1.6.4 Metode Implementasi .....	6
1.6.5 Metode Testing .....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	6

BAB II	LANDASAN TEORI .....	7
2.1	Tinjauan Pustaka .....	7
2.2	Multimedia .....	8
2.2.1	Definisi Multimedia.....	8
2.2.2	Elemen Multimedia.....	9
2.3	Periklanan.....	11
2.3.1	Tujuan Periklanan.....	11
2.4	Pengertian Iklan Televisi.....	13
2.4.1	Langkah-langkah dalam Strategi Merancang Iklan Televisi .....	13
2.5	Konsep Motion Graphic .....	17
2.5.1	Pengertian Motion Graphic.....	17
2.5.2	Konsep Dasar Motion Graphic .....	18
2.6	Tahapan Analisis .....	20
2.6.1	Analisis SWOT .....	20
2.7	Implementasi Multimedia dalam Industri Periklanan .....	24
2.7.1	Keunggulan Multimedia dalam Periklanan.....	24
2.7.2	Tahap Pengembangan Aplikasi Multimedia untuk Periklanan.....	25
2.8	Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	27
1.	Corel Draw X7 .....	27
2.	Adobe Audition CS6 .....	27
3.	Adobe After effects C6.....	28
4.	Adobe Premier Pro C6.....	29
5.	Celtx .....	29
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN .....	30
3.1	Gambaran Umum .....	30
3.1.1	Snack Simbok .....	30
3.1.2	Misi dan Visi.....	30
3.1.3	Logo .....	31
3.2	Analisis SWOT.....	31
3.2.1	Strength (Kekuatan).....	32
3.2.2	Weakness (Kelemahan) .....	32

3.2.3	Opportunity (Peluang) .....	32
3.2.4	Threat (Ancaman) .....	33
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	34
3.3.1	Definisi Analisis Sistem.....	34
3.3.2	Analisis Kebutuhan Informasi .....	34
3.3.3	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	34
3.3.4	Kebutuhan Perangkat Keras.....	35
3.3.5	Kebutuhan Brainware .....	35
3.3.6	Kebutuhan Fungsional .....	35
3.3.7	Kebutuhan Non Fungsional .....	36
3.4	Percancangan Iklan.....	36
3.4.1	Rancangan Konsep Iklan .....	36
3.4.2	Rancangan Naskah Iklan .....	37
3.4.3	Rancangan Story Board .....	38
<b>BAB IV</b>	<b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>41</b>
4.1	Produksi .....	41
4.1.1	Pembuatan Desain Grafis.....	42
4.1.2	Animating dan Compositing.....	47
4.1.3	Rekaman Narasi.....	52
4.1.4	Editing.....	52
4.1.5	Rendering.....	55
4.2	Jangkauan Penyampaian Iklan .....	57
4.2.1	Jangkauan Media .....	57
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP.....</b>	<b>58</b>
5.1	Kesimpulan.....	58
5.2	Saran.....	58
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>59</b>	
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>60</b>	

## DAFTAR TABEL

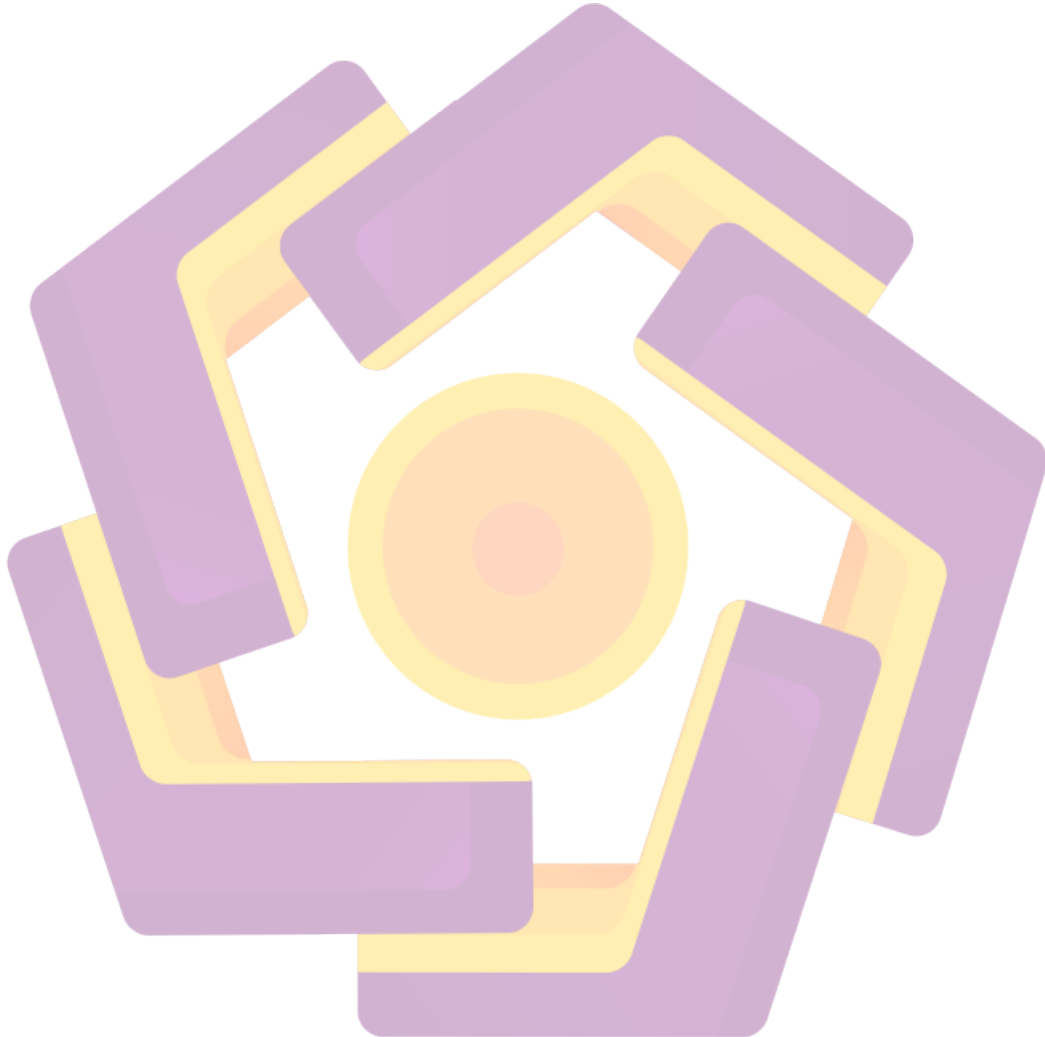
Tabel 1.1 Tabel Matriks SWOT.....	23
Tabel 3.1 Tabel Matrix SWOT .....	33
Tabel 3.2 Storyboard.....	39



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia .....	9
Gambar 2. 2 Corel Draw X7 .....	27
Gambar 2. 3 Adobe Audition CS6 .....	28
Gambar 2.4 Adobe After Effect C6 .....	28
Gambar 2.5 Adobe Premier pro C6.....	29
Gambar 2.6 Celtx .....	29
Gambar 3.1 Logo Snack Simbok.....	31
Gambar 4.1 Bagan Produksi Iklan Champion Campus.....	41
Gambar 4.2 Tampilan <i>Pick Tool</i> pada Corel Draw.....	42
Gambar 4.3 Tampilan <i>Pen Tool</i> pada Corel Draw.....	43
Gambar 4.4 Tampilan hasil <i>drawing</i> .....	43
Gambar 4.5 Pewarnaan <i>Baground</i> .....	44
Gambar 4.6 Palette warna RGB.....	45
Gambar 4.7 Proses <i>export</i> gambar.....	45
Gambar 4.8 Penamaan <i>File</i> .....	46
Gambar 4.9 Pembagian <i>Folder</i> .....	46
Gambar 4.10 <i>Compostion Settings</i> .....	47
Gambar 4.11 <i>Import</i> Gambar .....	48
Gambar 4.12 Proses Penataan Gambar.....	49
Gambar 4.13 Pembuatan <i>Keyframe</i> .....	49
Gambar 4.14 <i>Easy Ease</i> .....	50
Gambar 4.15 <i>Keyframe</i> Setelah Diberi <i>Easy Ease</i> .....	50
Gambar 4.16 Mengatur Gerakan <i>Easy Ease</i> .....	50
Gambar 4.17 Mengatur <i>Timing</i> .....	51
Gambar 4.18 <i>Composition</i> .....	51
Gambar 4.19 Hasil <i>Recording</i> .....	52
Gambar 4.20 <i>Import</i> File AE.....	53
Gambar 4.21 <i>Import Sound</i> ke AE.....	54

Gambar 4.22 *Drag File Ke Timeline Sequence*.....54  
Gambar 4.23 *Export Media*.....55  
Gambar 4.24 *Export Settings* .....56  
Gambar 4.25 H.264.....56  
Gambar 4.26 *Proses Render*.....57



## INTISARI

Saat ini perkembangan teknologi informasi semakin berkembang pesat terutama dalam bidang periklanan. Iklan dapat memberikan inovasi-inovasi baru untuk membantu orang dalam mendapatkan informasi dengan cepat dan mudah. Sebuah perusahaan harus dapat membuat layanan informasi dan promosi untuk menarik konsumen.

Snack Simbok yang bergerak dalam bidang kuliner, memiliki masalah dalam memberikan informasi dan mempromosikan produknya. Masih banyak orang yang belum mengetahui keberadaan produk dari snack simbok.

Dengan adanya promosi melalui iklan televisi, Snack Simbok akan menjadi lebih efektif dalam memperkenalkan produknya kepada masyarakat. Iklan televisi pada Snack Simbok adalah sebagai media promosi menggunakan teknik motion graphic, sehingga konsumen dapat melihat informasi dan produk yang ditawarkan Snack Simbok lebih efisien dan efektif dalam pemasaran produk mereka.

**Kata kunci** : periklanan, promosi, pemasaran, motion graphic



## **ABSTRACT**

*Currently the development of information technology is growing rapidly in the field of advertising. Ads can provide new innovation to help people find information and promotion services to attract consumers.*

*Snack simbok is engaged in culinary, providing solution in providing information and promotion of its products. There are still many people who do not know the product of snack simbok.*

*By the promotion through advertising, snack simbok will be more effective in introducing its products to the public. Television advertising industry on snack simbok as a media campaign using motion graphic techniques, information consumers can see information and product offered snack simbok more efficient and effective in marketing their products.*

**Keywords:** *advertising, promotion, marketing, motion graphic*