

**ANALISA DAN PEMBUATAN IKLAN  
PADA PENJOEAL GAME**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Muhammad Anwar Rosyid**

**18.22.2146**

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

**ANALISA DAN PEMBUATAN IKLAN  
PADA PENJOEAL GAME**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Muhammad Anwar Rosyid**

**18.22.2146**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**ANALISA DAN PEMBUATAN IKLAN  
PADA PENJOEAL GAME**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Anwar Rosyid**

**18.22.2146**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 3 Januari 2019

**Dosen Pembimbing,**

**Bernadhed M. Kom.**

**NIK. 190302243**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**ANALISA DAN PEMBUATAN IKLAN  
PADA PENJOEAL GAME**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Anwar Rosyid**

**18.22.2146**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 21 Mei 2019

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Ali Mustopa, M.Kom**  
**NIK. 190302192**

**Donni Prabowo, M.Kom**  
**NIK. 190302253**

**Bernadhed, M.Kom**  
**NIK. 190302243**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 25 Mei 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 1 Juli 2019



Muhammad Anwar Rosyid

NIM. 18.22.2146

## **MOTTO**

**“MAN JADDA WA JADA.”**

**(SIAPA BERSUNGGUH-BERSUNGGUH PASTI BERHASIL)**

**“MAKA SESUNGGUHNYA BERSAMA KESULITAN ITU ADA  
KEMUDAHAN.” QS AL INSYIRAH 5-6**

**“HIDUP BUKANLAH MASALAH YANG HARUS DIPECAHKAN,  
TETAPI KENYATAAN YANG HARUS DIALAMI.”**

**SOREN KIERKEGAARD**



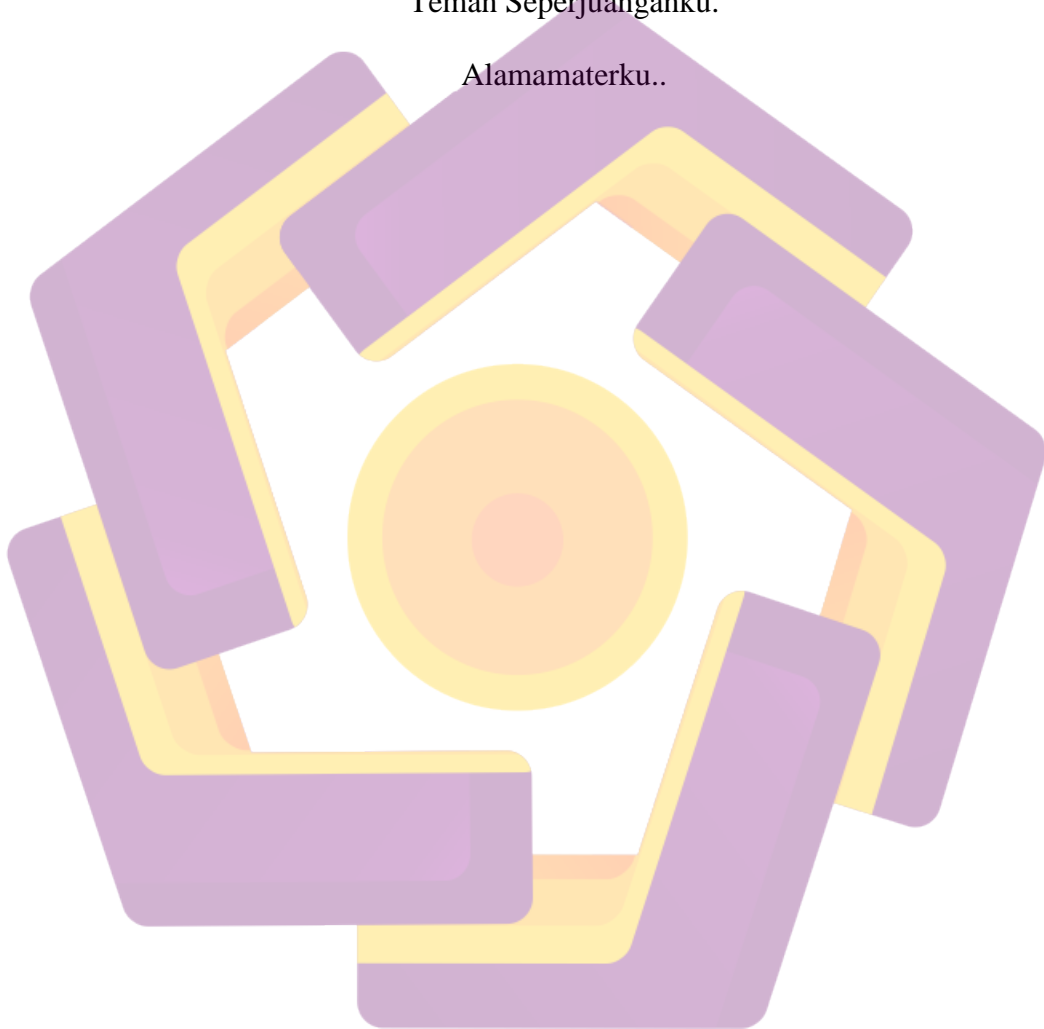
## **PERSEMBAHAN**

Untuk Bapak dan Ibu. Orang tua terhebatku di dunia.

Keluargaku.

Teman Seperjuanganku.

Alamamaterku..



## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr Wb

Alhamdulillah. Puji syukur penulis haturkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Analisa dan Pembuatan Iklan Pada Penjoeal Game”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam meraih derajat Sarjana Komputer program Strata Satu (S-1) di Universitas Amikom Yogyakarta.

Selama penyusunan skripsi ini, penulis tidak luput dari kendala. Kendala tersebut dapat diatasi penulis berkat adanya bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada :

1. Allah SWT atas segala nikmat yang diberikan. Sehingga tiada alasan bagi saya untuk berhenti bersyukur. Alhamdulillah
2. Kedua orang tua tercinta, mereka adalah orang-orang yang menjadi alasan utama bagi saya untuk segera menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik mungkin, karena kebanggaan mereka adalah kebahagiaan saya.
3. Bpk. Bernadhed, M.kom. selaku dosen pembimbing yang sangat sabar membimbing saya sejauh ini. Terimakasih sudah memberikan kesempatan untuk terus menjadi mahasiswa yang bias menyelesaikan skripsi dibawah bimbingan anda.
4. Teman-temanku Ellyana Krissetyadi, Gilang Pamungkas, Rizky Nugrahantoro, Wisnu Kurniawan, Putut Wijanarko. Parter kuliah abadi dari kelas transfer 2016 sampai pemutihan 2018
5. Mas Rudi selaku pemilik kos yang selalu bawel setiap ketemu tanya ”sampai mana skripsinya”. Terima kasih
6. Hafidz Irhas Purtantyo selaku pemilik Penjoeal Game yang telah memberikan kepercayaan kepada saya untuk menyelesaikan web rental outdoor sebagai objek dari penelitian skripsi saya.
7. Seluruh pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dan doa sehingga terselesaikannya skripsi ini.



Penulisan dan penyusunan skripsi ini penulis sadari masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran dapat disampaikan kepada penulis. Semoga skripsi ini dapat memberi manfaat bagi semua pihak yang terkait.  
Wassalamualaikum Wr. Wb

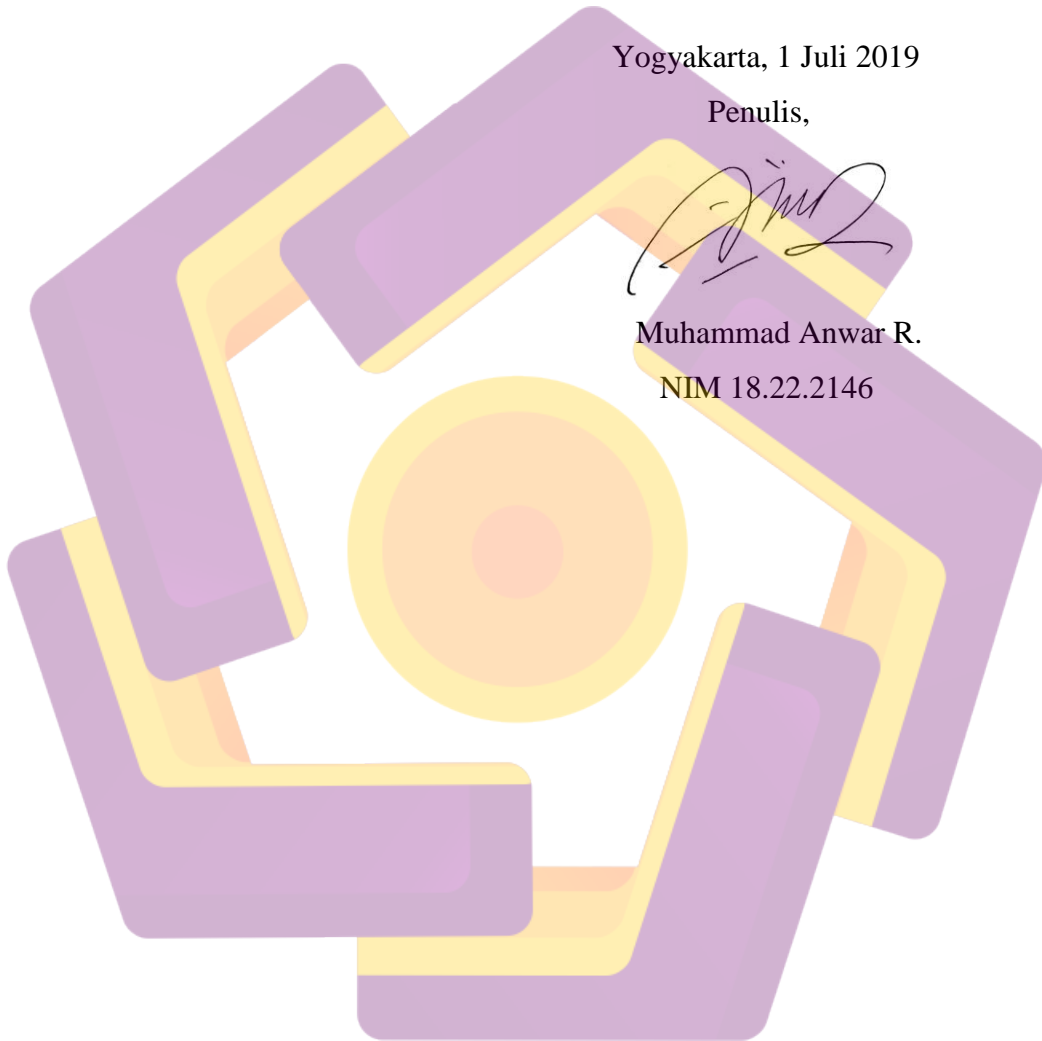
Yogyakarta, 1 Juli 2019

Penulis,



Muhammad Anwar R.

NIM 18.22.2146



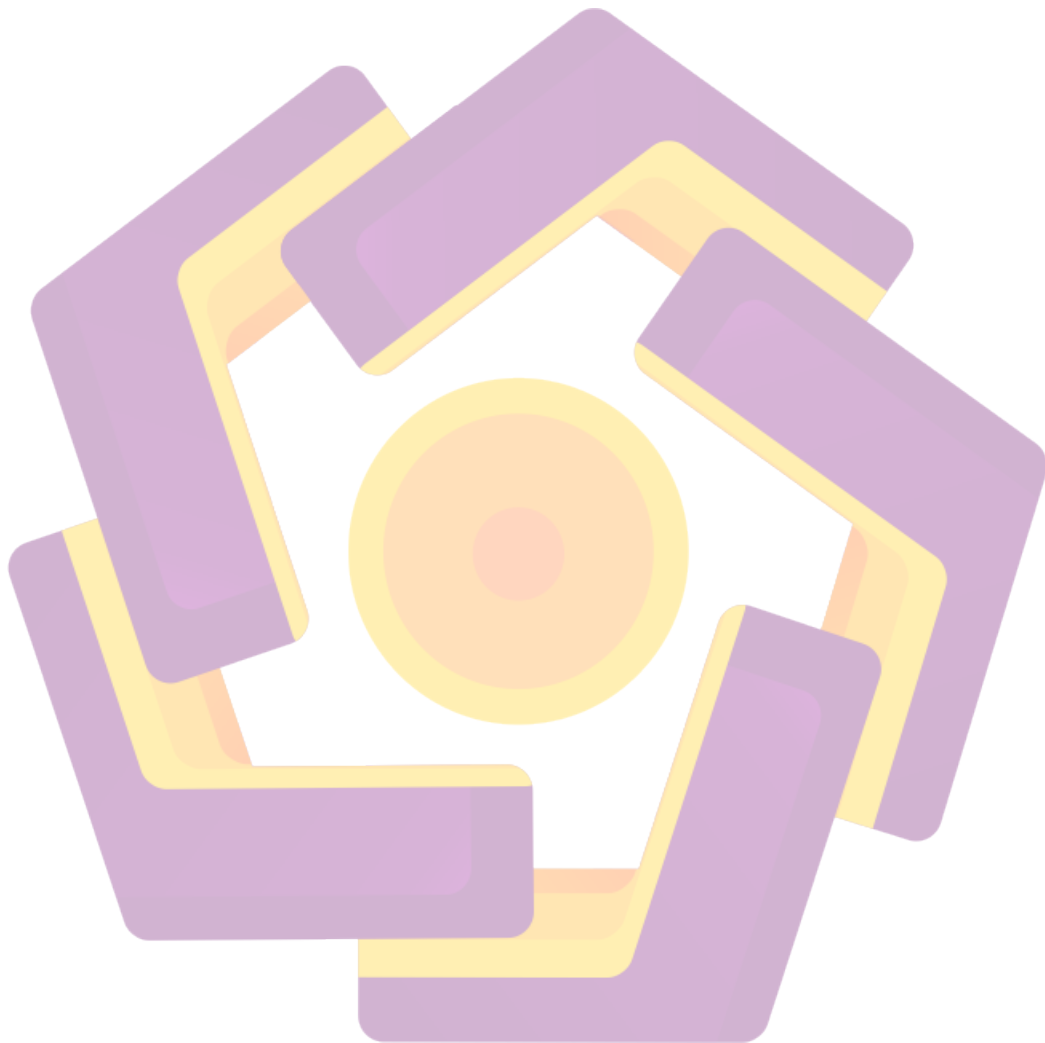
## DAFTAR ISI

HALAMAN COVER.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI.....	xviii
<i>ABSTRACT</i> .....	xix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Metode Analisis.....	5
1.6.3 Metode Perancangan.....	6
1.6.4 Metode Pengembangan.....	6
1.6.5 Metode Testing dan Implementasi.....	7
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	9
2.1 Kajian Pustaka.....	9
2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	12

2.2.1	Sejarah Multimedia.....	12
2.2.2	Definisi Multimedia.....	12
2.2.3	Elemen Multimedia.....	13
2.3	Konsep Dasar Iklan.....	16
2.3.1	Pengertian Iklan.....	16
2.3.2	Jenis Iklan.....	18
2.3.3	Tujuan Iklan.....	20
2.4	Konsep Dasar Animasi.....	22
2.4.1	Definisi Animasi.....	22
2.4.2	Prinsip Dasar Animasi.....	22
2.5	Konsep <i>Motion Graphic</i> .....	28
2.5.1	Sejarah <i>Motion Graphic</i> .....	28
2.5.2	Definisi <i>Motion Graphic</i> .....	30
2.6	Tahap Pembuatan Animasi.....	31
2.6.1	Pra Produksi.....	31
2.6.2	Produksi.....	32
2.6.3	Pasca Produksi.....	33
2.7	Pengolahan Data Kuisisioner.....	34
2.7.1	Skala Likert.....	34
2.7.2	Menentukan Interval.....	34
2.7.3	Rumus Presentase.....	35
<b>BAB III</b>	<b>METODE PENELITIAN.....</b>	<b>36</b>
3.1	Tinjauan Umum Perusahaan.....	36
3.1.1	Profil Perusahaan Penjoeal Game.....	36
3.1.2	Visi dan Misi Penjoeal Game.....	37
3.1.3	Struktur Organisasi Penjoeal Game.....	37
3.1.4	Logo Penjoeal Game.....	38
3.1.5	Denah Lokasi.....	38
3.2	Analisis Masalah.....	38
3.2.1	Identifikasi Masalah.....	39
3.2.2	Analisis Masalah.....	39

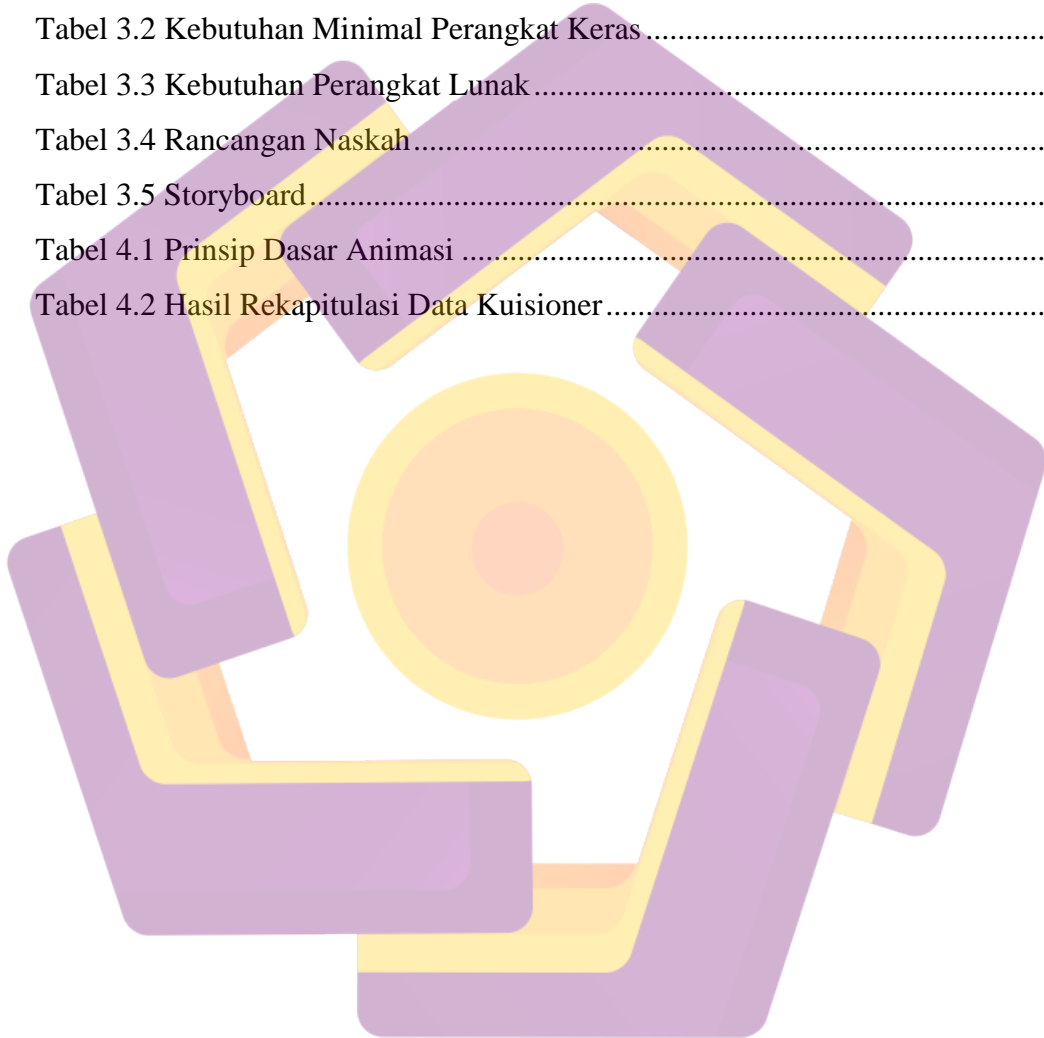
3.2.3	Solusi Masalah .....	42
3.3	Analisis Kebutuhan .....	43
3.3.1	Kebutuhan Informasi.....	43
3.3.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	43
3.4	Analisis Kelayakan.....	45
3.4.1	Kelayakan Teknologi .....	45
3.4.2	Kelayakan Hukum.....	46
3.4.3	Kelayakan Operasional .....	46
3.5	Pra Produksi .....	46
3.5.1	Ide.....	46
3.5.2	Tema.....	47
3.5.3	Logline .....	47
3.5.4	Naskah.....	47
3.5.5	Storyboard.....	48
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>52</b>
4.1	Hasil Implementasi.....	52
4.2	Produksi .....	53
4.2.1	Drawing.....	53
4.2.2	Coloring .....	58
4.2.3	Recording .....	62
4.2.4	Compositing .....	65
4.2.5	Editing.....	65
4.3	Pasca Produksi .....	71
4.3.1	Rendering .....	71
4.3.2	Pembahasan.....	72
4.4	Evaluasi .....	78
4.4.1	Review Testing Iklan .....	78
4.4.2	Pembahasan Hasil Kuisisioner .....	78
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>81</b>
5.1	Kesimpulan .....	81
5.2	Saran.....	82

DAFTAR PUSTAKA ..... 83  
LAMPIRAN.....85



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Tinjauan Pustaka .....	10
Tabel 2.2 Skala Likert .....	34
Tabel 2.3 Interval Tingkat Intensitas Skala Likert.....	35
Tabel 3.1 Analisa SWOT .....	41
Tabel 3.2 Kebutuhan Minimal Perangkat Keras .....	43
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	43
Tabel 3.4 Rancangan Naskah.....	47
Tabel 3.5 Storyboard.....	48
Tabel 4.1 Prinsip Dasar Animasi .....	72
Tabel 4.2 Hasil Rekapitulasi Data Kuisisioner.....	78



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Promosi melalui Facebook .....	2
Gambar 2.1 Elemen Teks .....	13
Gambar 2.2 Elemen Gambar .....	14
Gambar 2.3 Elemen Audio .....	15
Gambar 2.4 Elemen Video .....	15
Gambar 2.5 Elemen Animasi .....	16
Gambar 2.6 Iklan Komersial .....	18
Gambar 2.7 Iklan Non Komersial .....	19
Gambar 2.8 Iklan Nasional .....	20
Gambar 2.9 Squash & Stretch .....	23
Gambar 2.10 Anticipation .....	23
Gambar 2.11 Staging .....	24
Gambar 2.12 Straight Ahead & Pose to Pose .....	24
Gambar 2.13 Follow Through & Overlapping Action .....	25
Gambar 2.14 Slow In & Slow Out .....	25
Gambar 2.15 Arcs .....	26
Gambar 2.16 Secondary Action .....	26
Gambar 2.17 Timing .....	27
Gambar 2.18 Exanggeration .....	27
Gambar 2.19 Solid Drawing .....	28
Gambar 2.20 Appeal .....	28
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Penjoel Game .....	37
Gambar 3.2 Logo Penjoel Game .....	38
Gambar 3.3 Denah Lokasi Penjoel Game .....	38
Gambar 4.1 Alur Produksi .....	52
Gambar 4.2 Membuat File Baru .....	53
Gambar 4.3 Ilustrasi Anjungan Tunai Mandiri (ATM) .....	54
Gambar 4.4 Ilustrasi Compact Disk (CD) .....	54
Gambar 4.5 Ilustrasi Telunjuk (Tangan) .....	55

Gambar 4.6 Ilustrasi Bangunan Museum Vredebrug.....	55
Gambar 4.7 Ilustrasi Karakter .....	56
Gambar 4.8 Ilustrasi Lokasi Kantor Penjoeal Game.....	56
Gambar 4.9 Ilustrasi Coin (Uang).....	57
Gambar 4.10 Ilustrasi Voucher Game.....	57
Gambar 4.11 iMac.....	57
Gambar 4.12 Tablet.....	58
Gambar 4.13 Coloring Anjungan Tunai Mandiri (ATM) .....	58
Gambar 4.14 Coloring CD .....	59
Gambar 4.15 Coloring Telunjuk (Tangan).....	59
Gambar 4.16 Coloring HP .....	60
Gambar 4.17 Coloring Karakter.....	60
Gambar 4.18 Coloring Alamat Kantor Penjoeal Game .....	61
Gambar 4.19 Coloring Coin.....	61
Gambar 4.20 Coloring iMac .....	61
Gambar 4.21 Coloring Tablet .....	62
Gambar 4.22 Lembar Kerja Adobe Audition CC 2015 .....	63
Gambar 4.23 Menghilangkan Audio yang Tidak Terpakai .....	63
Gambar 4.24 Streach and Pitch.....	64
Gambar 4.25 Noise Reduction.....	64
Gambar 4.26 Compositing .....	65
Gambar 4.27 Jendela Composition .....	66
Gambar 4.28 Transformasi Dasar .....	66
Gambar 4.29 Move Anchor Point .....	67
Gambar 4.30 Set Matte .....	67
Gambar 4.31 Masking.....	68
Gambar 4.32 Susunan Scene.....	68
Gambar 4.33 Adobe Premier New Project.....	69
Gambar 4.34 Adobe Premier New Sequence.....	70
Gambar 4.45 Razor Tool.....	70
Gambar 4.36 Proses Penggabungan Video dan Audio .....	71



Gambar 4.37 Proses Rendering..... 71



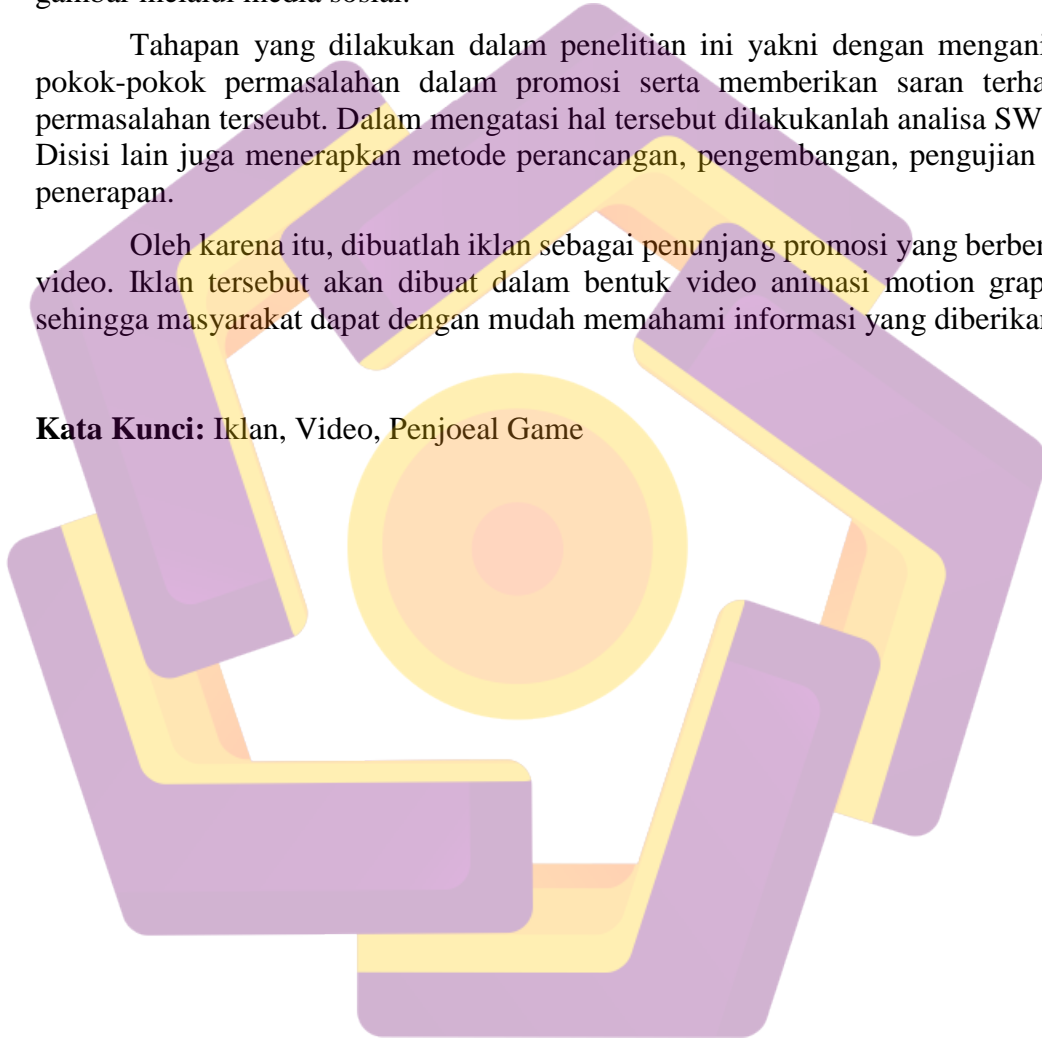
## INTISARI

Penjoeal Game merupakan perusahaan online yang bergerak dalam bidang penjualan kebutuhan game baik itu voucher game, avatar game dan lainnya. Dalam proses pemasaran atau promosinya Penjoeal Game menerapkan dua cara, dengan cara konvensional dari mulut ke mulut, dan melakukan posting berupa teks atau gambar melalui media sosial.

Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini yakni dengan menganalisa pokok-pokok permasalahan dalam promosi serta memberikan saran terhadap permasalahan tersebut. Dalam mengatasi hal tersebut dilakukanlah analisa SWOT. Disisi lain juga menerapkan metode perancangan, pengembangan, pengujian dan penerapan.

Oleh karena itu, dibuatlah iklan sebagai penunjang promosi yang berbentuk video. Iklan tersebut akan dibuat dalam bentuk video animasi motion graphic, sehingga masyarakat dapat dengan mudah memahami informasi yang diberikan.

**Kata Kunci:** Iklan, Video, Penjoeal Game



## **ABSTRACT**

*Penjoel Game is an online company that is engaged in selling game needs like game vouchers, game avatars and more. In the process of marketing or promotion, Penjoel Game applies two ways, by conventional means by mouth to mouth, and posts in the social media using text or images.*

*The stages carried out in this study are by analyzing the main problems in the promotion and providing suggestions on the problems mentioned. In dealing, a SWOT analysis was conducted. On the other side to applies the methods of design, development, testing, and application.*

*Therefore, advertisements were made as supporting promotions using videos. the ad will be made in the form of motion graphics animation videos so that people can easily understand the information provided.*

**Keyword:** *Advertisement, Video, Penjoel Game*

