

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN
DI LESEHAN ENADA 68 YOGYAKARTA
DENGAN *MOTION GRAPHICS***

SKRIPSI



disusun oleh
Aditia Kusraina
15.12.8570

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN
DI LESEHAN ENADA 68 YOGYAKARTA
DENGAN *MOTION GRAPHICS***

SKRIPSI

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



disusun oleh
Aditia Kusraina
15.12.8570

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN DI LESEHAN ENADA 68 YOGYAKARTA DENGAN *MOTION GRAPHICS*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aditia Kusraina

15.12.8570

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 8 Juni 2022

Dosen Pembimbing,

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN
DI LESEHAN ENADA 68 YOGYAKARTA
DENGAN *MOTION GRAPHICS*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aditia Kusraina

15.12.8570

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Juni 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom
NIK. 190302163

Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 Juni 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, 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 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, 10 Juni 2022



Aditia Kusraina

NIM. 15.12.8570

MOTTO

“Late is when you do nothing until it passes the deadline”

“Success consists of going from failure to failure without loss of enthusiasm”

- Winston Churchill

“Never go to war, especially with yourself”

- Yuri Orlov

“Hope is the first step on the road to disappointment”

- Isador Akios



PERSEMBAHAN

Segala bentuk puji dan syukur penulis panjatkan terhadap kehadiran Allah SWT, atas segala limpahan rahmat, manfaat, rezeki, dan hidayah-Nya, sehingga skripsi penulis dapat terselesaikan. Adapun dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih sekaligus mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kelancaran dan kesuksesan dalam penyelesaian skripsi yang dikerjakan penulis.
2. Kedua orang tua penulis atas segala ketulusan dan dukungan baik materil ataupun moril yang tidak dapat dibalaskan melalui cara apapun selain pengabdian tulus dari penulis.
3. Keluarga besar Isnaini atas segala dukungan moril yang dikururkan tanpa henti dalam penyelesaian skripsi penulis.
4. Bapak Hendi Widodo, S.Sn selaku pemilik UMKM Lesehan Enada 68 Yogyakarta yang telah memberikan izin penulis menggunakan usaha beliau sebagai objek penelitian.
5. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku pembimbing yang senantiasa memberikan masukan, saran, dan bimbingan sehingga dapat terselesaikannya skripsi penulis
6. Reina Ariesta Lestari selaku pengisi suara narator dalam pembuatan video iklan *motion graphic*.
7. Seluruh responden yang telah memberikan waktu, pendapat, dan penilaian dalam membantu penyelesaian skripsi ini.
8. Teman-teman Universitas Amikom program studi S1 Sistem Informasi kelas 04 yang telah memberikan dukungan dari berbagai aspek.

KATA PENGANTAR

Segala bentuk puji dan syukur penulis panjatkan terhadap kehadiran Allah SWT, atas segala limpahan rahmat, manfaat, rezeki, dan hidayah-Nya, sehingga skripsi penulis berjudul “Perancangan dan Pembuatan Iklan di Lesehan Enada 68 Yogyakarta dengan *Motion Graphics*” dapat terselesaikan. Penyelsaian skripsi tersebut guna memenuhi salah satu syarat penyelesaian Program Sarjana (S1) Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis juga mneyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, masukan, saran, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak selama proses penyusunan skripsi ini. Pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan terima kasih setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing skripsi.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen wali penulis.
5. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan secara satu persatu yang telah memberikan bantuan dalam berbagai aspek dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis juga mneyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan ataupun kesalahan, oleh karena itu segala kritik dan saran yang membangun akan menyempurnakan penulisan skripsi serta dapat memberikan manfaat bagi penulis dan para pembaca.

Yogyakarta, 28 Juni 2022

Penulis,

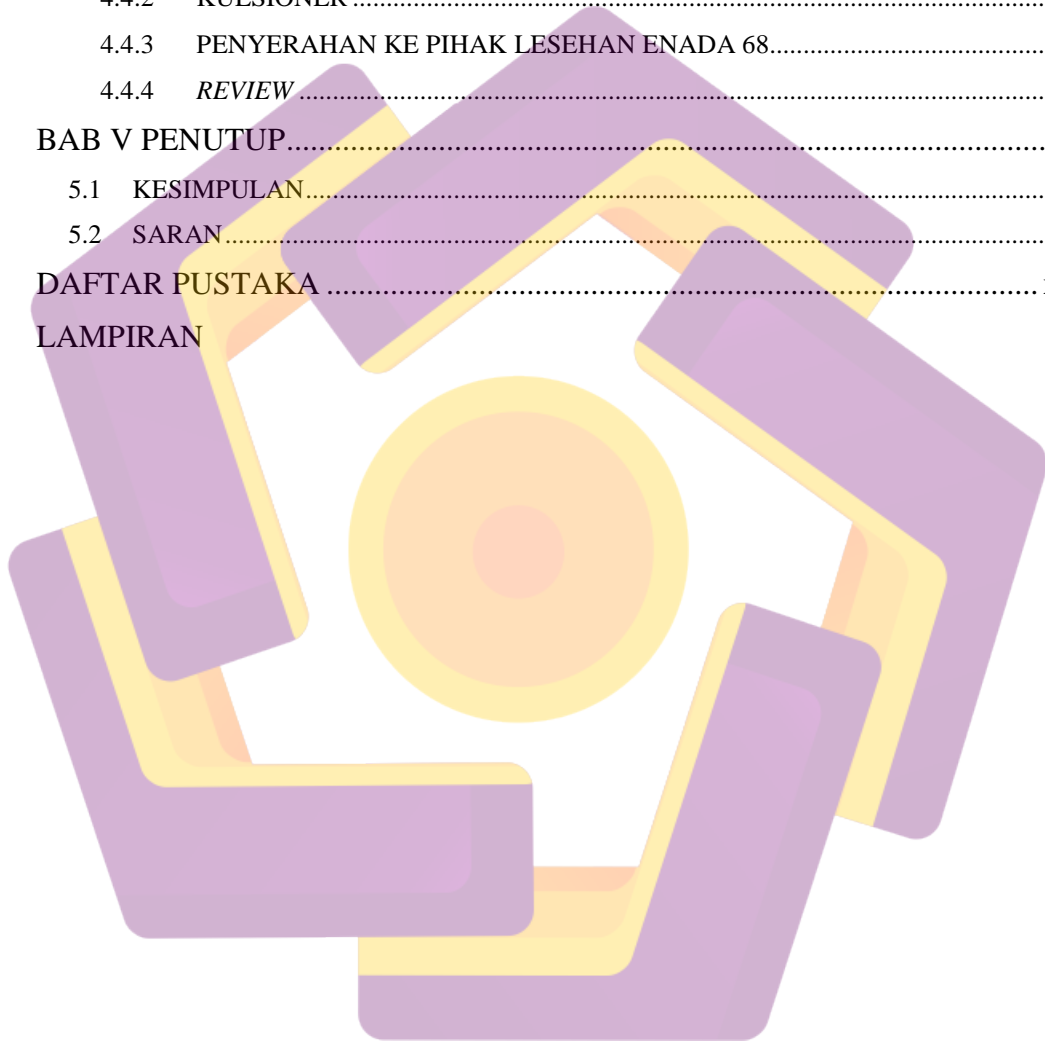

Aditia Kusraina

DAFTAR ISI

JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	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
1.5.1 MANFAAT BAGI PENELITI.....	4
1.5.2 MANFAAT BAGI OBJEK PENELITIAN.....	5
1.5.3 MANFAAT BAGI UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA	5
1.6 METODE PENELITIAN.....	5
1.6.1 METODE PENGUMPULAN DATA	5
1.6.2 METODE ANALISIS	6
1.6.3 METODE PERANCANGAN	6
1.6.4 METODE <i>TESTING</i>	6
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 TINJAUAN PUSTAKA	9
2.2 DASAR TEORI	12
2.2.1 KONSEP DASAR IKLAN	12
2.2.2 KONSEP DASAR MULTIMEDIA	14

2.2.3	KONSEP DASAR <i>MOTION GRAPHIC</i>	16
2.2.4	COVID-19.....	18
2.3	ANALISIS.....	22
2.3.1	ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM.....	22
2.3.2	ANALISIS KEBUTUHAN FUNGSIONAL.....	22
2.3.3	ANALISIS KEBUTUHAN NON-FUNGSIONAL.....	22
2.4	PERANCANGAN.....	23
2.4.1	PRA PRODUKSI.....	23
2.4.2	PRODUKSI.....	24
2.4.3	PASCA PRODUKSI.....	25
2.5	PENGOLAHAN DATA KUESIONER.....	26
2.5.1	SKALA <i>LIKERT</i>	26
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		28
3.1	TINJAUAN UMUM.....	28
3.1.1	DESKRIPSI UMUM LESEHAN ENADA 68 YOGYAKARTA.....	28
3.1.2	PROFIL LESEHAN ENADA 68 YOGYAKARTA.....	29
3.1.3	VISI DAN MISI LESEHAN ENADA 68 YOGYAKARTA.....	30
3.1.4	LOGO LESEHAN ENADA 68 YOGYAKARTA.....	30
3.2	PENGUMPULAN DATA.....	30
3.2.1	OBSERVASI.....	30
3.2.2	WAWANCARA.....	35
3.3	ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM.....	38
3.3.1	ANALISIS KEBUTUHAN FUNGSIONAL.....	38
3.3.2	ANALISIS KEBUTUHAN NON FUNGSIONAL.....	39
3.3.3	ANALISIS KELAYAKAN SISTEM.....	41
3.4	PRA PRODUKSI.....	43
3.4.1	KONSEP.....	43
3.4.2	TEMA.....	44
3.4.3	NASKAH.....	44
3.4.4	<i>STORYBOARD</i>	46
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		52
4.1	IMPLEMENTASI.....	52
4.2	PRODUKSI.....	53
4.2.1	<i>DRAWING</i>	54
4.2.2	<i>COLORING</i>	59
4.2.3	<i>BACKGROUND</i>	62
4.2.4	<i>SOUND RECORDING DAN EDITING</i>	65

4.3 PASCA PRODUKSI.....	72
4.3.1 <i>COMPOSITING</i>	72
4.3.2 <i>EDITING</i>	78
4.3.3 <i>RENDERING</i>	82
4.4 PEMBAHASAN.....	83
4.4.1 <i>TESTING</i>	83
4.4.2 KUESIONER.....	86
4.4.3 PENYERAHAN KE PIHAK LESEHAN ENADA 68.....	94
4.4.4 <i>REVIEW</i>	95
BAB V PENUTUP	98
5.1 KESIMPULAN.....	98
5.2 SARAN.....	99
DAFTAR PUSTAKA	xvii
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan Antar Penelitian.....	10
Tabel 2.2 Skala Jawaban	26
Tabel 3.1 Profil Lesehan Enada 68 Yogyakarta.....	29
Tabel 3.2 Daftar Perangkat Keras	39
Tabel 3.3 Daftar Perangkat Lunak	40
Tabel 3.4 Daftar Sumber Daya Manusia.....	41
Tabel 3.5 <i>Storyboard</i>	47
Tabel 4.1 <i>Testing</i> Kebutuhan Fungsional	84
Tabel 4.2 Pengujian Aspek Multimedia.....	87
Tabel 4.3 Skala Nilai Jawaban.....	87
Tabel 4.4 Presentase Nilai.....	88
Tabel 4.5 Hasil Pengujian Aspek Multimedia	88
Tabel 4.6 Pengujian Aspek Informasi.....	90
Tabel 4.7 Hasil Pengujian Aspek Informasi	90
Tabel 4.8 Pengujian Kejelasan Informasi	92
Tabel 4.9 Skala Nilai Jawaban.....	93
Tabel 4.10 Hasil Pengujian Kejelasan Informasi.....	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tampilan Luar Lesehan Enada 68 Yogyakarta	28
Gambar 3.2 Logo Lesehan Enada 68 Yogyakarta	30
Gambar 3.3 Tampilan Instagram Lesehan Enada 68	33
Gambar 3.4 Tampilan Facebook Lesehan Enada 68.....	34
Gambar 4.1 Tampilan Alur Kerja Proses Perancangan dan Implementasi	52
Gambar 4.2 Tampilan <i>Loading</i> Adobe Illustrator CS6.....	54
Gambar 4.3 Pembuatan Lembar Kerja Baru Adobe Illustrator CS6.....	55
Gambar 4.4 Tampilan Lembar Kerja Baru Adobe Illustrator CS6	56
Gambar 4.5 Bentuk Dasar <i>Smartphone</i>	57
Gambar 4.6 Bentuk Dasar <i>Smartphone</i> Dengan Detail	58
Gambar 4.7 Hasil Akhir Bentuk <i>Smartphone</i>	59
Gambar 4.8 Pewarnaan Bentuk Dasar <i>Smartphone</i>	60
Gambar 4.9 Pemosisian Gambar Sesuai Objek	61
Gambar 4.10 Hasil Akhir <i>Clipping Mask</i> Objek.....	61
Gambar 4.11 Objek Dasar <i>Background</i>	62
Gambar 4.12 Hasil Akhir <i>Gradient Background</i>	63
Gambar 4.13 <i>Export</i> Objek	64
Gambar 4.14 Kumpulan Berbagai <i>Export</i> Objek.....	65
Gambar 4.15 Tampilan <i>Loading</i> Adobe Audition CS6	66
Gambar 4.16 Pembuatan <i>Audio File</i> Baru Adobe Audition CS6.....	67
Gambar 4.17 Tampilan <i>Audio File</i> Baru Adobe Audition CS6.....	67
Gambar 4.18 Hasil <i>Sound Recording</i>	68
Gambar 4.19 Memilih dan Mengambil Sampel <i>Noise</i>	69
Gambar 4.20 Ketentuan <i>Noise Reduction</i>	70
Gambar 4.21 Hasil Akhir <i>Sound Editing</i>	70
Gambar 4.22 Penyimpanan <i>Audio File</i>	71
Gambar 4.23 Kumpulan Berbagai <i>Audio File</i>	72
Gambar 4.24 Tampilan <i>Loading</i> Adobe Premiere Pro 2020.....	73
Gambar 4.25 Pembuatan Projek Baru Adobe Premiere Pro 2020	74

Gambar 4.26 Tampilan Projek Baru Adobe Premiere Pro 2020.....	74
Gambar 4.27 Pembuatan <i>Sequence</i> Baru	75
Gambar 4.28 Tampilan <i>Sequence</i> Baru.....	76
Gambar 4.29 Memilih <i>File Import</i>	77
Gambar 4.30 Hasil <i>Import File</i>	77
Gambar 4.31 Hasil Penataan Aset.....	79
Gambar 4.32 Pemanfaatan Teknik <i>Position</i>	80
Gambar 4.33 Pemanfaatan Teknik <i>Scale</i>	80
Gambar 4.34 Pemanfaatan Teknik <i>Rotation</i>	81
Gambar 4.35 Pemanfaatan Teknik <i>Opacity</i>	81
Gambar 4.36 Pemanfaatan Teknik <i>Level</i>	82
Gambar 4.37 Ketentuan <i>Export</i>	83
Gambar 4.38 Hasil Penautan Video <i>Post</i> Instagram Lesehan Enada 68.....	95
Gambar 4.39 Hasil Penautan <i>Reels</i> Instagram Lesehan Enada 68.....	96
Gambar 4.40 Hasil Penautan Video <i>Post</i> Facebook Lesehan Enada 68.....	96
Gambar 4.41 <i>Insight</i> Video Iklan Instagram Lesehan Enada 68.....	97
Gambar 4.42 <i>Insight Reels</i> Video Iklan Instagram Lesehan Enada 68.....	97

INTISARI

Lesehan Enada 68 Yogyakarta merupakan sebuah bisnis yang bergerak dibidang kuliner. Lesehan Enada 68 beralamat di Jalan Sugeng Jeroni No. 68 RT 33 RW 06 Patangpuluhan Wirobrajan Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta. Lesehan Enada 68 memadukan konsep kuliner dengan konsep musik karena lokasinya yang dekat dengan sekolah musik.

Di masa pandemi virus Covid-19, Lesehan Enada 68 Yogyakarta cukup terdampak baik dari sisi jumlah pelanggan hingga pendapatan harian yang biasa didapatkan. Terlebih lagi disaat adanya penerapan aturan-aturan yang mengakibatkan lebih banyak pembatasan yang semakin mengekang bisnis diberbagai bidang. Untuk mengatasi permasalahan tersebut Lesehan Enada 68 Yogyakarta juga telah menerapkan berbagai cara seperti beriklan di media sosial dan berafiliasi dengan jasa aplikasi *online*. Meskipun demikian, usaha yang dilakukan dirasa masih kurang maksimal dalam menarik minat beli para pelanggan.

Dari permasalahan yang disebutkan di atas, maka penulis berkeinginan membuat sebuah penelitian berjudul “Perancangan dan Pembuatan Iklan di Lesehan Enada 68 Yogyakarta dengan *Motion Graphics*” dengan melibatkan setiap unsur multimedia agar dapat menampilkan keunggulan yang dimiliki Lesehan Enada 68 Yogyakarta.

Kata Kunci: Kuliner, *Motion Graphic*, Media, Iklan, Informasi

ABSTRACT

Lesehan Enada 68 Yogyakarta is a business engaged in the culinary field. Lesehan Enada 68 is located at Jalan Sugeng Jeroni No. 68 RT 33 RW 06 Patangpuluhan Wirobrajan Yogyakarta, Special Region of Yogyakarta. Lesehan Enada 68 combines the culinary concept with the music concept because of its location close to a music school.

During the Covid-19 virus pandemic, Lesehan Enada 68 Yogyakarta was quite affected both in terms of the number of customers and the daily income that they usually get. Even more so when there are regulations that result in more restrictions that are increasingly constraining businesses in various fields. To overcome this problem, Lesehan Enada 68 Yogyakarta has also implemented various methods such as advertising on social media and being affiliated with online application services. However, the efforts made are still not optimal in attracting customers' buying interest.

From the problems mentioned above, the authors wish to conduct a study entitled "Design and Production of Advertisements at Lesehan Enada 68 Yogyakarta with Motion Graphics" by involving every multimedia element in order to display the advantages of Lesehan Enada 68 Yogyakarta.

Keyword: *Culinary, Motion Graphic, Media, Advertising, Information*