

**PEMBUATAN IKLAN INSTAGRAM  
PADA POSE PHOTO STUDIO**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Febri Cahyo Nugroho**

**16.12.9492**

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

**PEMBUATAN IKLAN INSTAGRAM  
PADA POSE PHOTO STUDIO**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
Mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**Febri Cahyo Nugroho**

**16.12.9492**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN IKLAN INSTAGRAM  
PADA POSE PHOTO STUDIO**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Febri Cahyo Nugroho**

**16.12.9492**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 03 Juni 2022

**Dosen Pembimbing,**

**Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom**

**NIK. 190302215**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PEMBUATAN IKLAN INSTAGRAM**  
**PADA POSE PHOTO STUDIO**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Febri Cahyo Nugroho**

**16.12.9492**

telah dipertahankan di depan Dewan Pengaji  
pada tanggal 28 Juni 2022

**Susunan Dewan Pengaji**

**Nama Pengaji**

**M. Nuraminudin, M.Kom**  
**NIK. 190302408**

**Tanda Tangan**

**Robert Marco, M.T.**  
**NIK. 190302228**

**Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom**  
**NIK. 190302215**

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

### 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, 02 Juli 2022



Febri Cahyo Nugroho

NIM 16.12.9492

## MOTTO

“Tidak masalah apabila Anda berjalan lambat,  
Asalkan Anda tidak pernah berhenti berusaha”.

(Confucius)

"Tegakkan cita-cita lebih dahulu sebelum berusaha".

(Buya Hamka)

“Cara untuk memulai adalah berhenti berbicara dan mulai melakukan”.

(Walt Disney)

“Setiap orang menjadi guru. Setiap rumah menjadi sekolah”.

(Ki Hajar Dewantara)

“Sibuklah untuk hidup, atau sibuklah untuk mati”

(Andy dufrence)

"Mulai sekarang, ayo kita isi hidup kita dengan semua hal yang menyenangkan."

(Nao Tomori)

"Dunia dimana semua orang mendapatkan perlakuan yang sama,

Dunia seperti itu hanyalah ilusi."

(Shiba Tatsuya)

“Berkomitmen dan berprinsip untuk diri sendiri, bukan karena orang lain”

(Febri Cahyo Nugroho)

## **PERSEMBAHAN**

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta bimbingan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi. Oleh karena itu skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Allah SWT yang telah senantiasa mengabulkan segala do'a dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat diselesaikan.
2. Kedua orang tua yang telah mendoakan saya, mendukung dan serta memberi semangat untuk terus maju dan berkarya.
3. Dosen pembimbing saya bapak Rizqi Sukma Kharisma, yang telah sabar dalam membimbing dan memberikan masukan kepada saya dari awal hingga skripsi ini selesai.
4. Seseorang yang memberikan semangat, mengingatkan, dan mendukung saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Teman-teman “Markas Moba”, “Indog Barbar”, kerabat, dan teman-teman 16-SI-08, terima kasih atas canda dan tawa yang telah kita lewati bersama-sama. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan kalian dan selalu dimudahkan dalam segala hal.

## KATA PENGANTAR

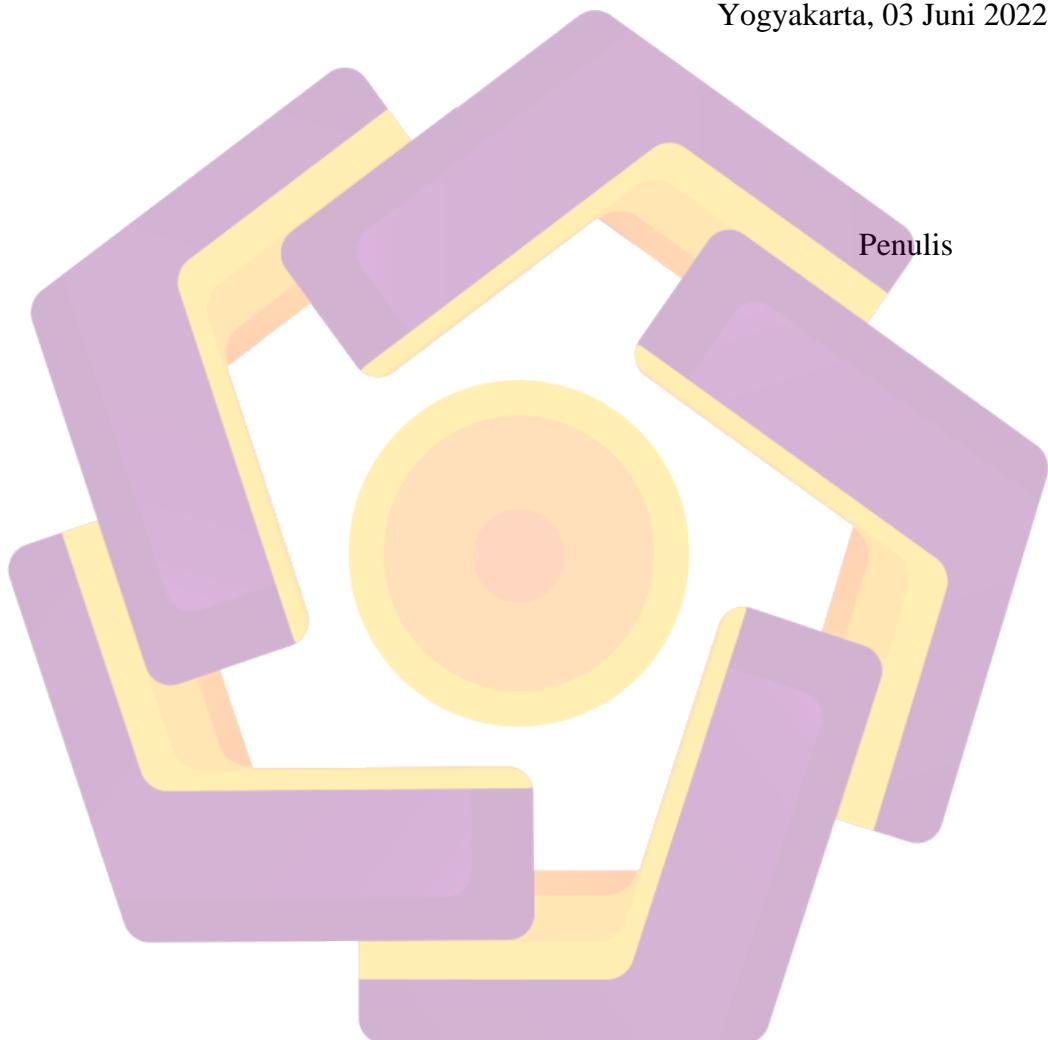
Penulis panjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik yang berjudul, **“PEMBUATAN IKLAN INSTAGRAM PADA POSE PHOTO STUDIO”** disusun sebagai salah satu syarat utama untuk menyelesaikan program sarjana pada Universitas AMIKOM Yogyakarta. Penyelesaian skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu bijaksana dan sabar dalam memberikan bimbingan, waktu serta nasehat selama pengerjaan skripsi ini.
4. Segenap Dosen di Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
5. Ibu Krisnawati, S.Si, MT. Selaku dosen wali saya yang selalu mengingatkan serta memberikan semangat dan motivasi dalam mengerjakan skripsi.
6. Kedua orang tua saya yang tak pernah lelah untuk memberi semangat, motivasi, dukungan dan do'a.
7. Ibu Isti Tri Wahyuningsih, A.Md. Selaku pemilik dari Pose Photo Studio yang sudah memperbolehkan saya untuk melakukan penelitian skripsi.
8. Teman-teman 16-SI-08 dan teman- teman (Indog Barbar) yang menjadi teman seperjuangan dan selalu bersedia membantu dari awal sampai akhir.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan dan kelemahan. Maka penulis menerima segala bentuk kritik dan saran yang

membangun, serta teguran dari semua pihak. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi kita semua. Terima kasih.

Yogyakarta, 03 Juni 2022



## DAFTAR ISI

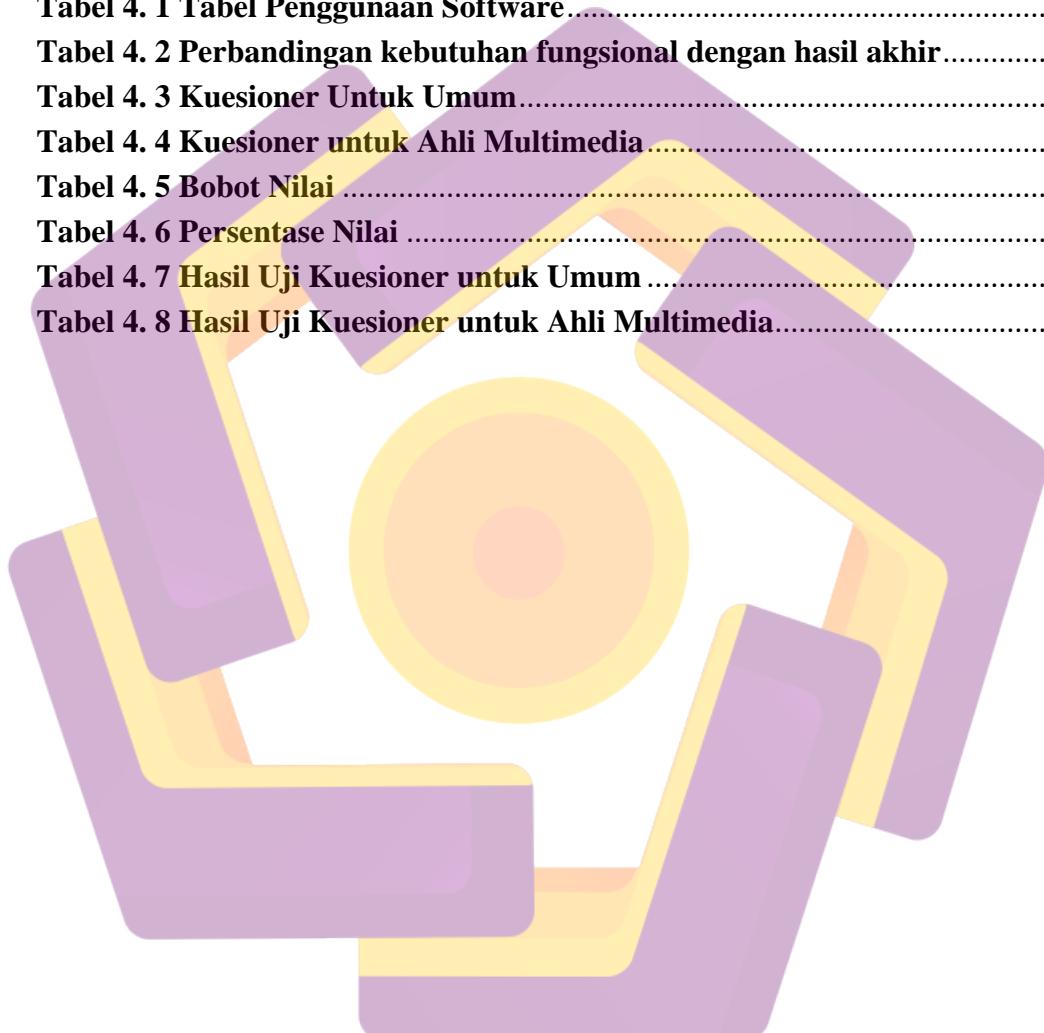
|   |      |
|---|------|
| <b>PERSETUJUAN</b> .....                    | iii  |
| <b>PENGESAHAN</b> .....                     | iv   |
| <b>PERNYATAAN</b> .....                     | v    |
| <b>MOTTO</b> .....                          | vi   |
| <b>PERSEMBERAHAN</b> .....                  | vii  |
| <b>KATA PENGANTAR</b> .....                 | viii |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....                     | x    |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....                   | xiii |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....                  | xiv  |
| <b>INTISARI</b> .....                       | xv   |
| <b>ABSTRACT</b> .....                       | xvi  |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....              | 1    |
| 1.1. <b>Latar Belakang Masalah</b> .....    | 1    |
| 1.2. <b>Rumusan Masalah</b> .....           | 2    |
| 1.3. <b>Batasan Masalah</b> .....           | 2    |
| 1.4. <b>Tujuan Penelitian</b> .....         | 3    |
| 1.5. <b>Manfaat Penelitian</b> .....        | 3    |
| 1.6. <b>Metode Penelitian</b> .....         | 3    |
| 1.6.1. <b>Metode Pengumpulan Data</b> ..... | 3    |
| 1.6.1.1. <b>Metode Observasi</b> .....      | 3    |
| 1.6.1.2. <b>Metode Wawancara</b> .....      | 3    |
| 1.6.1.3. <b>Metode Studi Pustaka</b> .....  | 4    |
| 1.6.1.4. <b>Metode Literatur</b> .....      | 4    |
| 1.6.2. <b>Metode Perancangan</b> .....      | 4    |
| 1.6.3. <b>Metode Evaluasi</b> .....         | 4    |
| 1.7. <b>Sistematika Penulisan</b> .....     | 4    |
| <b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....          | 6    |
| 2.1 <b>Tinjauan Pustaka</b> .....           | 6    |

|   |           |
|---|-----------|
| <b>2.2 Multimedia .....</b>                               | <b>7</b>  |
| <b>2.2.1 Definisi Multimedia .....</b>                    | <b>7</b>  |
| <b>2.2.2 Elemen Multimedia .....</b>                      | <b>8</b>  |
| <b>2.3 Iklan .....</b>                                    | <b>9</b>  |
| <b>2.3.1 Jenis-Jenis Iklan.....</b>                       | <b>10</b> |
| <b>2.4 Promosi.....</b>                                   | <b>11</b> |
| <b>2.5 Desain Grafis.....</b>                             | <b>11</b> |
| <b>2.5.1 Elemen-Elemen Desain Grafis .....</b>            | <b>11</b> |
| <b>2.5.2 Prinsip-Prinsip Desain Grafis.....</b>           | <b>12</b> |
| <b>2.6 Video .....</b>                                    | <b>13</b> |
| <b>2.6.1 Jenis-Jenis Video.....</b>                       | <b>14</b> |
| <b>2.7 Animasi.....</b>                                   | <b>15</b> |
| <b>2.7.1 Prinsip Animasi.....</b>                         | <b>15</b> |
| <b>2.7.2 Animasi Berdasarkan Teknik Pembuatanya .....</b> | <b>18</b> |
| <b>2.8 <i>Motion Graphic</i> .....</b>                    | <b>19</b> |
| <b>2.9 Proses Produksi .....</b>                          | <b>19</b> |
| <b>2.9.2 Produksi.....</b>                                | <b>20</b> |
| <b>2.9.3 Pasca Produksi.....</b>                          | <b>21</b> |
| <b>2.10 Instagram .....</b>                               | <b>21</b> |
| <b>2.11 Kuesioner .....</b>                               | <b>22</b> |
| <b>2.12 Sampel .....</b>                                  | <b>23</b> |
| <b>2.13 Jumlah Responden .....</b>                        | <b>24</b> |
| <b>2.14 Skala .....</b>                                   | <b>24</b> |
| <b>2.14.1 Skala Secara Umum .....</b>                     | <b>24</b> |
| <b>2.14.2 Skala Likert.....</b>                           | <b>26</b> |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>                    | <b>30</b> |
| <b>3.1 Tinjauan Umum .....</b>                            | <b>30</b> |
| <b>3.1.1 Tentang Pose Photo Studio .....</b>              | <b>30</b> |

|  |           |
|--|-----------|
| <b>3.1.2 Struktur Organisasi.....</b>                    | <b>30</b> |
| <b>3.1.3 Visi Pose Photo Studio.....</b>                 | <b>30</b> |
| <b>3.1.4 Misi Pose Photo Studio .....</b>                | <b>30</b> |
| <b>3.1.5 Logo Pose Photo Studio.....</b>                 | <b>31</b> |
| <b>3.2 Pengumpulan Data .....</b>                        | <b>31</b> |
| <b>    3.2.1 Observasi .....</b>                         | <b>31</b> |
| <b>    3.2.2 Wawancara.....</b>                          | <b>32</b> |
| <b>3.3 Analisis Kebutuhan .....</b>                      | <b>32</b> |
| <b>    3.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....</b>      | <b>32</b> |
| <b>    3.3.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....</b> | <b>33</b> |
| <b>3.4 Metode Perancangan.....</b>                       | <b>34</b> |
| <b>    3.4.1 Pra Produksi.....</b>                       | <b>34</b> |
| <b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>          | <b>43</b> |
| <b>4.1 Pembahasan .....</b>                              | <b>43</b> |
| <b>4.2 Tahapan Produksi .....</b>                        | <b>43</b> |
| <b>4.3 Pasca Produksi.....</b>                           | <b>47</b> |
| <b>4.4 Evaluasi .....</b>                                | <b>53</b> |
| <b>4.5 Kuesioner .....</b>                               | <b>55</b> |
| <b>4.6 Implementasi.....</b>                             | <b>61</b> |
| <b>BAB V PENUTUP .....</b>                               | <b>65</b> |
| <b>5.1 Kesimpulan .....</b>                              | <b>65</b> |
| <b>5.2 Saran.....</b>                                    | <b>66</b> |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                              | <b>67</b> |

## DAFTAR TABEL

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Tabel 3. 1 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software) .....</b>                 | <b>33</b> |
| <b>Tabel 3. 2 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware) .....</b>                 | <b>33</b> |
| <b>Tabel 3. 3 Kebutuhan Sumber Daya Manusia .....</b>                        | <b>34</b> |
| <b>Tabel 3. 4 Rancangan Storyboard .....</b>                                 | <b>37</b> |
| <b>Tabel 4. 1 Tabel Penggunaan Software .....</b>                            | <b>43</b> |
| <b>Tabel 4. 2 Perbandingan kebutuhan fungsional dengan hasil akhir .....</b> | <b>54</b> |
| <b>Tabel 4. 3 Kuesioner Untuk Umum .....</b>                                 | <b>56</b> |
| <b>Tabel 4. 4 Kuesioner untuk Ahli Multimedia .....</b>                      | <b>57</b> |
| <b>Tabel 4. 5 Bobot Nilai .....</b>  | <b>59</b> |
| <b>Tabel 4. 6 Persentase Nilai .....</b>                                     | <b>59</b> |
| <b>Tabel 4. 7 Hasil Uji Kuesioner untuk Umum .....</b>                       | <b>59</b> |
| <b>Tabel 4. 8 Hasil Uji Kuesioner untuk Ahli Multimedia.....</b>             | <b>60</b> |



## DAFTAR GAMBAR

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Gambar 2. 1 Elemen Multimedia .....</b>                               | <b>8</b>  |
| <b>Gambar 2. 2 Storyboard.....</b>                                       | <b>20</b> |
| <b>Gambar 3. 1 Logo Pose Photo Studio.....</b>                           | <b>31</b> |
| <b>Gambar 3. 2 Instagram Pose Photo Studio.....</b>                      | <b>31</b> |
| <b>Gambar 3. 3 Youtube pptpixel.....</b>                                 | <b>32</b> |
| <b>Gambar 4. 1 Pose Photo Studio .....</b>                               | <b>44</b> |
| <b>Gambar 4. 2 Loading Screen .....</b>                                  | <b>44</b> |
| <b>Gambar 4. 3 Lembar Kerja Baru.....</b>                                | <b>45</b> |
| <b>Gambar 4. 4 Membuat Tampilan Dasar Objek .....</b>                    | <b>45</b> |
| <b>Gambar 4. 5 Proses Pewarnaan Objek .....</b>                          | <b>46</b> |
| <b>Gambar 4. 6 Proses Penyimpanan File Adobe Illustrator (*.ai).....</b> | <b>46</b> |
| <b>Gambar 4. 7 Proses Perekaman Suara .....</b>                          | <b>47</b> |
| <b>Gambar 4. 8 Pemilihan Audio .....</b>                                 | <b>48</b> |
| <b>Gambar 4. 9 Pengeditan Suara .....</b>                                | <b>48</b> |
| <b>Gambar 4. 10 Mengatur Komposisi .....</b>                             | <b>49</b> |
| <b>Gambar 4. 11 Proses Import File.....</b>                              | <b>50</b> |
| <b>Gambar 4. 12 Hasil Import File.....</b>                               | <b>50</b> |
| <b>Gambar 4. 13 Penyusunan Layer .....</b>                               | <b>51</b> |
| <b>Gambar 4. 14 Transform.....</b>                                       | <b>51</b> |
| <b>Gambar 4. 15 Easy Ease .....</b>                                      | <b>52</b> |
| <b>Gambar 4. 16 Animation Composer .....</b>                             | <b>52</b> |
| <b>Gambar 4. 17 Menu Render.....</b>                                     | <b>53</b> |
| <b>Gambar 4. 18 Rendering .....</b>                                      | <b>53</b> |
| <b>Gambar 4. 19 Penyerahan video Iklan.....</b>                          | <b>62</b> |
| <b>Gambar 4. 20 Posting Instagram.....</b>                               | <b>62</b> |
| <b>Gambar 4. 21 Target Jangkauan.....</b>                                | <b>63</b> |
| <b>Gambar 4. 22 Insight .....</b>  | <b>64</b> |

## INTISARI

Pose Photo Studio merupakan usaha yang bergerak dibidang jasa Fotografi yang terletak di Jalan KH. Agus Salim No.48, Kepek II Wonosari, Kepek I, Kepek, Kec.Wonosari, Gunungkidul, Yogyakarta. Pose Photo Studio melayani berbagai macam tema fotografi seperti, *prewedding*, foto keluarga, foto wisuda, dan foto *baby new born*.

Pose Photo Studio menggunakan metode promosi pada usahanya dengan metode penyebaran informasi melalui mulut ke mulut dan juga media sosial seperti *Instagram* dan *Whatsapp*. Informasi tersebut berbentuk poster dan gambar hasil foto yang sudah cukup efektif untuk menarik minat konsumen. Namun pemilik Pose Photo Studio ingin meningkatkan metode promosinya dengan menggunakan video iklan melalui media sosial. Akan tetapi karna keterbatasan sumber daya manusia iklan yang dimaksud belum dapat terealisasi.

Dengan adanya masalah diatas maka penulis melakukan penelitian untuk membuat video iklan *instagram* pada Pose Photo Studio. Iklan tersebut berbentuk video dengan durasi 1 menit yang dikemas dengan teknik *motion graphic*.

Kata Kunci: Video Iklan, Foto Studio, *Motion Graphic*

## **ABSTRACT**

*Pose Photo Studio is a business engaged in Photography services located on Jalan KH. Agus Salim No.48, Kepek II Wonosari, Kepek I, Kepek, Kec. Wonosari, Gunungkidul, Yogyakarta. Pose Photo Studio have many photography themes, such as pre-wedding, family photos, graduation photos, and baby new born photos.*

*Pose Photo Studio uses a promotional method in its business, the method to share information still through word of mouth and also social media such as Instagram and Whatsapp. The information is in the form of posters and photographic images that are effective enough to attract consumer interest. However, the owner of Pose Photo Studio wants to improve his promotion method by using video advertisements through social media. However, due to limited human resources, the intended advertisement has not been realized.*

*With the above problems, the authors conducted research to create Instagram ad videos on Pose Photo Studio. The ads is in the form of a video with a duration of 1 minute packed with motion graphic techniques.*

**Keywords:** Advertising Video, Photo Studio, Motion Graphic

