

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN  
GENTENG “D&D SOKA ASLI” KEBUMEN  
JAWA TENGAH**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Dzaky Fauzan**

**15.11.8928**

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

**2022**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN  
GENTENG “D&D SOKA ASLI” KEBUMEN  
JAWA TENGAH**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi **Informatika**



disusun oleh  
**Dzaky Fauzan**  
**15.11.8928**

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

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

### **PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN GENTENG “D&D SOKA ASLI” KEBUMEN JAWA TENGAH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Dzaky Fauzan**

**15.11.8928**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 26 April, 2019

**Dosen Pembimbing,**

**Mei P Kurniawan, M.Kom**

**NIK. 190302029**

# PENGESAHAN

## SEKRIPSI

### PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN GENTENG “D&D SOKA ASLI” KEBUMEN JAWA TENGAH

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Dzaky Fauzan**

**15.11.8928**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 28 Desember 2021

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Mei P Kuriniawan, M.Kom.**  
NIK. 190302029

**Uyock Anggoro Saputro, M.Kom.**  
NIK. 190302419

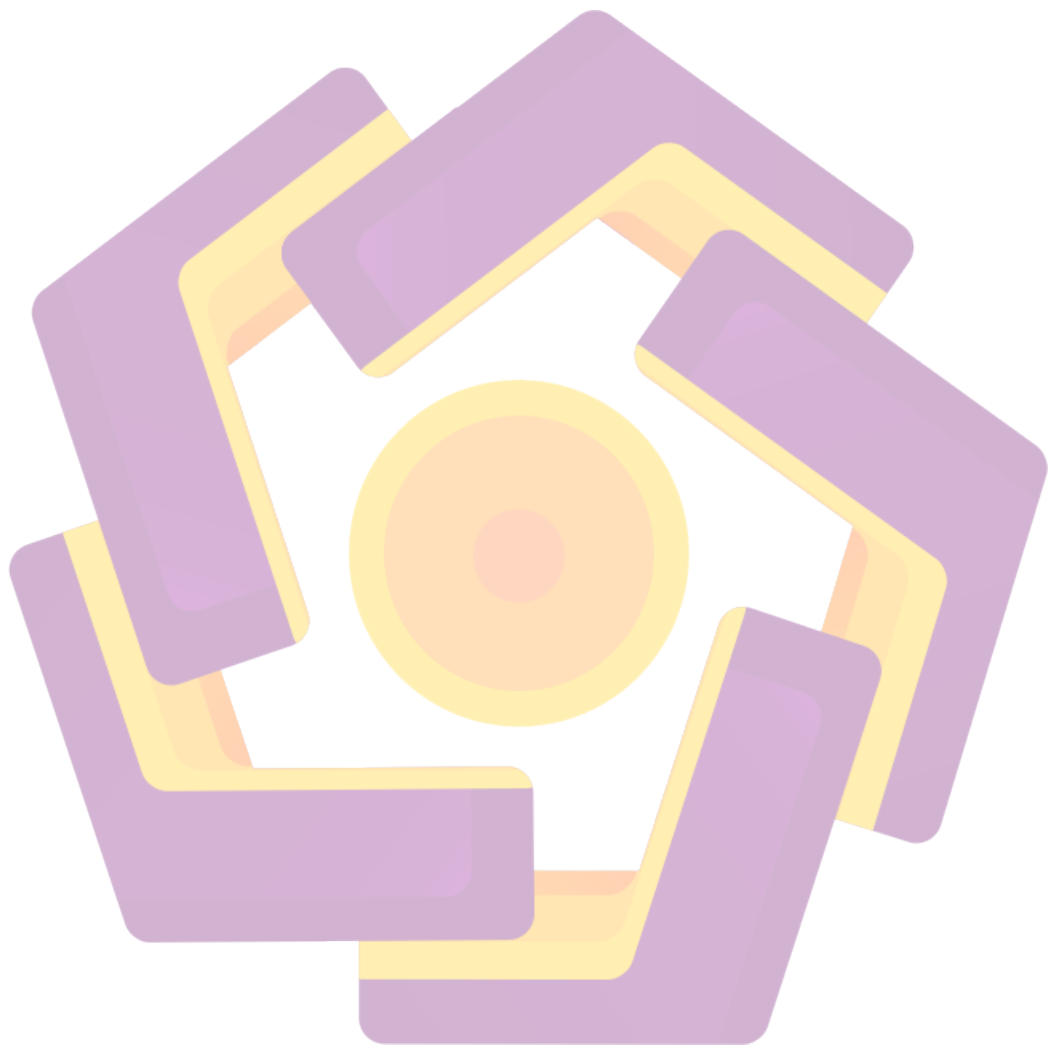
**Rikski Sukma Kharisma, M.Kom.**  
NIK. 190302215

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 22 Agustus 2021

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.**

**NIK. 190302096**



## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu intitusi tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karta atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab pribadi

Yogyakarta, 11 Juni 2022



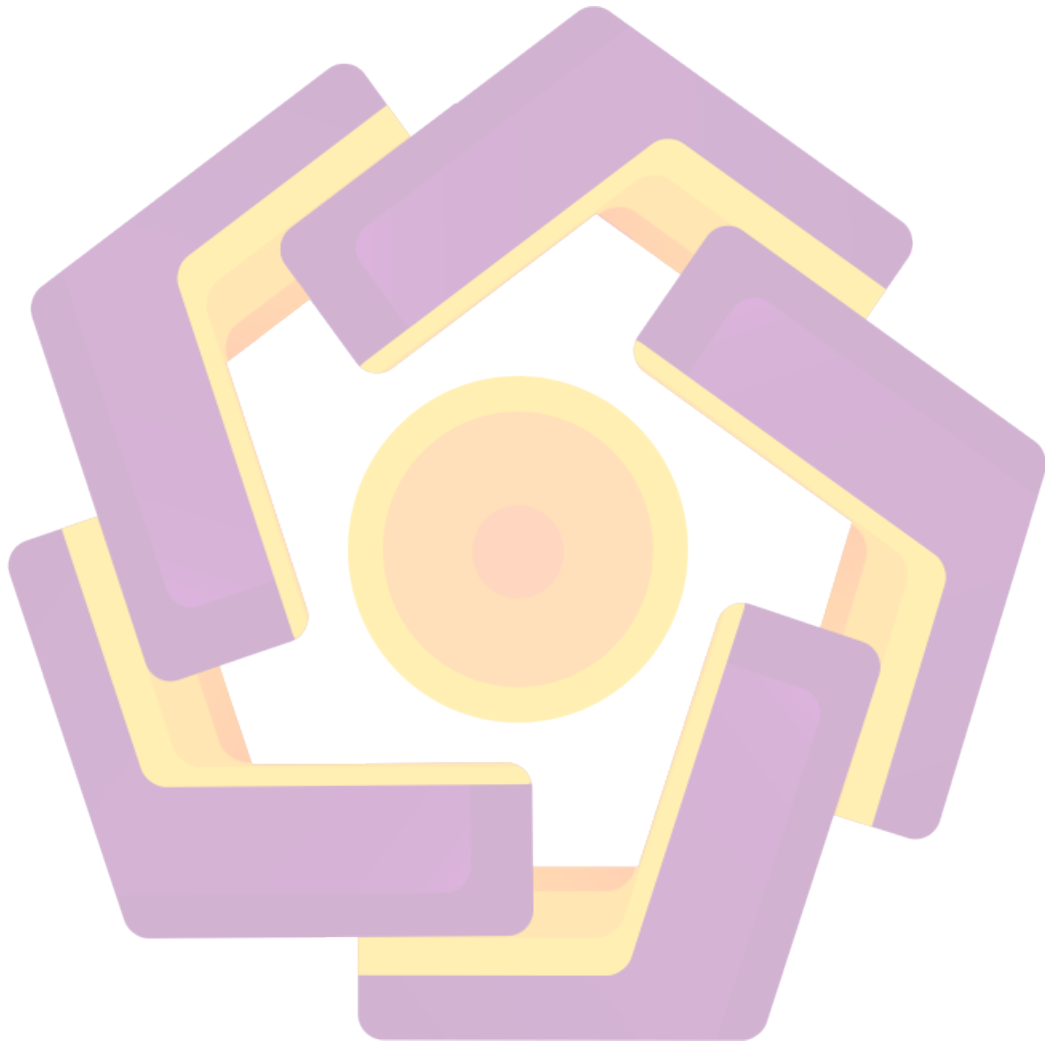
Dzaky Fauzan

NIM 15.11.8928

## **MOTTO**

“Jika ingin hidup bahagia, terikatlah pada tujuan, bukan orang atau benda”

Albert Einstein



## PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah Subhanahuataalla yangtelah memberikan segala kenikmatan yang tidak bisa hitung jumlahnya. Terimakasih kepada ke dua orang tua saya tercinta, Bapak. Sutarno dan Ibu Tuty Setiawati yang telah mendidik saya, mendukung saya dalam melangkah, menemani saya setiap saat, dan setiap hari mendo'akan saya hingga saya mampu untuk menyelesaikan segala kewajiban saya di bangku pendidikan. Kepada ke dua Soudari saya, Dea armindri dan Delta Cahaya, terimakasih atas segala dukungan dan motivasinya, semoga keluarga kita kelak dikumpulkan didalam surga – Nya.

Terimakasih kepada dosen – dosen yang telah sabar dan ikhlas dalam mendidik saya, terutama kepada Bapak Mei P Kurniawan, M.kom sehingga tugas Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Semoga ilmu yang beliau berikan bermanfaat bagi seluruh mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta.



## KATA PENGANTAR

Dalam menyelesaikan skripsi ini, banyak pihak yang telah memberikan bantuan baik secara moril, nasihat, dan semangat maupun materil. Atas segala bantuan yang telah diberikan, penulis ingin menyampaikan doa dan ucapan terimakasih yang sedalam – dalamnya kepada :

1. Bapak Prof. Suyanto selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta,S.Kom., M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta beserta seluruh staf.
3. Bapak Mei P Kurniwan, M.Kom selaku dosen pembimbing penulis yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, mengarahkan dan memberi masukan kepada penulis dalam pengerjaan skripsi ini hingga akhir.

Berbagai kekurangan dan kesalahan mungkin pembaca temukan dalam penulisan skripsi ini, untuk itu penulis menerima segala kritik dan saran yang membangun dari pembaca sekalian. Semoga apa yang menjadi kekurangan bisa disempurnakan oleh peneliti selanjutnya dan semoga karya ini senantiasa dapat memberi manfaat.

Yogyakarta, 17 Juni 2022

Dzaky Fuzan

NIM. 15.11.8928

## DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
INTISARI.....	xviii
ABSTRAK.....	xix
BAB I .....	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.....	6
1.6.3	Metode Perancangan.....	6
1.6.4	Metode Evaluasi.....	6
1.7	Sistematika Penulisan.....	6
<b>BAB II.....</b>		<b>8</b>
2.1	Tinjauan Pustaka.....	8
2.2	Multimedia.....	13
2.2.1	Element Multimedia.....	14
2.2.2	Penyajian Multimedia.....	15
2.3	Animasi.....	16
2.3.1	Pengertian Animasi.....	16
2.3.2	Prinsip Animasi.....	17
2.3.3	Jenis-Jenis Animasi.....	19
2.4	<i>Motion Graphic</i> .....	21
2.4.1	Pengertian <i>Motion Graphic</i> .....	21
2.4.2	Produksi <i>Motion Graphic</i> .....	22
2.5	Video.....	23
2.5.1	Standar Video.....	24
2.5.2	Jenis <i>Video</i> .....	25

2.6	Periklanan .....	26
2.6.1	Jenis-Jenis Iklan .....	27
2.6.2	Tujuan Periklanan .....	30
2.7	Warna .....	32
2.7.1	Simbolis Warna .....	33
2.8	Analisis Masalah .....	37
2.8.1	Analisa Swot .....	37
2.8.2	Strategi Swot .....	39
2.8.3	Analisa Kebutuhan Sistem .....	40
2.9	Produksi .....	40
2.9.1	Pra Produksi .....	40
2.9.2	Produksi .....	41
2.9.3	Pasca Produksi .....	41
2.10	Evaluasi .....	41
2.10.1	Pengertian Skala Likert .....	41
2.10.2	Langkah Perhitungan Skala Likert .....	42
BAB III .....		44
3.1	Tinjauan Umum .....	44
3.1.1	Gambaran Umum Perusahaan .....	44
3.2	Pengumpulan Data .....	45

3.2.1	Wawancara .....	45
3.2.2	Observasi .....	46
3.3	Analisa Masalah .....	46
3.3.1	Analisis SWOT .....	46
3.3.1.1	<i>Strength</i> (Kekuatan) .....	47
3.3.1.2	<i>Weakness</i> (Kelemahan) .....	47
3.3.1.3	<i>Opportunity</i> (Peluang) .....	47
3.3.1.4	<i>Threat</i> (Ancaman) .....	48
3.3.1.5	Kelemahan Media lama .....	49
3.3.1.6	Solusi Yang Ditawarkan .....	49
3.3.1.7	Kesimpulan .....	50
3.3.2	Analisis Kebutuhan .....	50
3.3.2.1	Kebutuhan Fungsional .....	50
3.3.2.2	Kebutuhan Non Fungsional .....	50
3.4	Pra produksi .....	52
3.4.1	Rancangan Konsep .....	52
3.4.2	Skenario .....	53
3.4.3	<i>Storyboard</i> .....	58
BAB IV	.....	62
4.1	Produksi .....	62

4.1.1	Pengambilan Gambar dan Video Referensi .....	62
4.1.2	Ilustrasi Gambar dan Pewarnaan.....	65
4.1.2.1	Ilustrasi.....	65
4.1.2.2	Pewarnaan .....	67
4.1.3	Setting File .....	68
4.1.3.1	Setting Ilustrasi .....	68
4.1.3.2	Setting Folder Layers.....	71
4.2	Pasca Produksi.....	73
4.2.1	Pembuatan Animasi.....	73
4.2.1.1	Riging Objek .....	73
4.2.1.2	Animating.....	75
4.2.1.3	Composing Scan & Explore Animasi .....	77
4.2.2	Editing Video Akhir.....	79
4.2.2.1	Recording Narasi.....	79
4.2.2.2	Video.....	81
4.2.3	Rendering .....	83
4.3	Evaluasi .....	84
4.3.1	Perbandingan Kebutuhan Fungsional/ Informasi Dengan Hasil Akhir	84
4.3.2	Pengujian .....	86

4.3.2.1	Kuesioner Aspek informasi.....	86
4.3.2.2	Kuesioner Aspek Tampilan.....	86
4.3.2.3	Perhitungan Kuesioner Faktor Informasi .....	88
4.3.2.4	Perhitungan Kuesioner Faktor Tampilan .....	90
4.4	Implementasi .....	92
4.4.1	Mempublis ke instagram .....	92
4.4.2	Penyerahan Video .....	92
BAB V	.....	93
5.1	Kesimpulan .....	93
5.2	Saran .....	93
DAFTAR PUSTAKA	.....	95

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tinjauan Pustaka .....	11
Tabel 2. 2 Strategi SWOT .....	39
Tabel 2. 3 Skala Jawaban .....	11
Tabel 2. 4 Interval Tingkat Intensitas Skala Likert .....	11
Tabel 3. 1 Diagram Matriks Analisis SWOT .....	48
Tabel 3. 2 Perangkat Keras Pengembangan .....	51
Tabel 3. 3 Story Board .....	59
Tabel 4. 1 Evaluasi Kebutuhan Fungsional Informasi .....	85
Tabel 4. 2 Kuesioner Aspek Informasi .....	86
Tabel 4. 3 Kuesioner Faktor Tampilan .....	87
Tabel 4. 4 Bobot Nilai Kuesioner .....	87
Tabel 4. 5 Presentase Nilai Kuisoner .....	87



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Logo Perusahaan .....	44
Gambar 4. 1 Pabrik Genteng .....	62
Gambar 4. 2 Samping Pabrik .....	63
Gambar 4. 3 Proses Pencetakan Bahan .....	63
Gambar 4. 4 Proses Pemotongan.....	63
Gambar 4. 5 Pencetakan Genteng .....	64
Gambar 4. 6 Penganginan .....	64
Gambar 4. 7 Proses Pembakaran .....	64
Gambar 4. 8 Interface Corel 2017 .....	65
Gambar 4. 9 Pembuatan Objek .....	66
Gambar 4. 10 Penggunaan Shape tools .....	66
Gambar 4. 11 Hasil Ilustrasi.....	67
Gambar 4. 12 Pewarnaan Objek .....	67
Gambar 4. 13 Gradasi.....	68
Gambar 4. 14 Hasil Pewarnaan .....	68
Gambar 4. 15 Save Corel .....	69
Gambar 4. 16 Pemisahan Layers .....	69
Gambar 4. 17 Hasil Pemisahan .....	70
Gambar 4. 18 Hasil Peyerderhanaan .....	70
Gambar 4. 19 Save Folder Adobe Illustrator CC 2017.....	71
Gambar 4. 20 Pengelompokan File Adobe After Effect CC 2017.....	72
Gambar 4. 21 Import File .....	72
Gambar 4. 22 Pengelompokan File .....	72
Gambar 4. 23 Riging 1 .....	73
Gambar 4. 24 Seleksi Objek.....	74
Gambar 4. 25 Pembuatan Bone.....	74
Gambar 4. 26 Pemasangan Bone.....	74
Gambar 4. 27 Parent Objek .....	75

Gambar 4. 28 Objek di Rigging .....	75
Gambar 4. 29 Null Objek .....	76
Gambar 4. 30 Keyframe .....	76
Gambar 4. 31 Ease Ease .....	77
Gambar 4. 32 Pergerakan Animasi .....	77
Gambar 4. 33 Penyusunan Compositing .....	78
Gambar 4. 34 Export File .....	78
Gambar 4. 35 Setting Export File.....	79
Gambar 4. 36 New Audio File .....	79
Gambar 4. 37 Perekaman Suara .....	80
Gambar 4. 38 Capture Noise Print .....	80
Gambar 4. 39 Noise Reduction .....	81
Gambar 4. 40 Penambahan Efek .....	81
Gambar 4. 41 Save File Adobe Audition CC 2017.....	81
Gambar 4. 42 Export File Adobe Premiere Pro 2017 .....	82
Gambar 4. 43 Penyusunan Komponen Animasi .....	82
Gambar 4. 44 Setting Audio Narasi .....	82
Gambar 4. 45 Setting Musik .....	83
Gambar 4. 46 Rendering Adobe Media Encoder 2017 .....	83
Gambar 4. 47 Setting Rendering.....	84
Gambar 4. 48 Setting Tempat Penyimpanan File .....	84

## INTISARI

D&D Soka Asli Kebumen merupakan perusahaan yang memproduksi genteng dan batu bata di kota Kebumen, dalam proses periklanan perusahaan ingin mengganti dari cara tradisional ke cara yang lebih modern yaitu menggunakan media sosial sebagai alat penyebaran iklan dengan video motion grafis sebagai penyampaian pesan iklan, hal ini dilakukan sebagai langkah mengikuti perkembangan teknologi informasi dan juga sebagai sarana memperluas pengetahuan masyarakat akan produk dari perusahaan D&D Soka Asli Kebumen.

Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan iklan ini terdapat beberapa tahap, yaitu mengumpulkan data dengan cara melakukan wawancara, observasi dan kepustakaan, setelah pengumpulan data selesai dilanjutkan dengan menganalisa data tersebut dengan metode SWOT, hasil dari metode SWOT digunakan untuk merancang video iklan, seperti penulisan naskah, pembuatan storyboard dan perancangan video, setelah proses perancangan, kemudian dilakukan evaluasi menggunakan kuesioner perbandingan kebutuhan fungsional dan nonfungsional, hasil dari kuesioner tersebut menunjukkan angka di atas 80 % dari aspek informasi maupun fungsional, setelah proses evaluasi selesai dilanjutkan dengan publikasi, yaitu mengiklankan video D&D Soka Asli Kebumen di instagram dan youtube.

Hasil dari penelitian ini adalah video iklan motion grafis selama 60 detik yang dibuat untuk membantu perusahaan D&D Soka Asli Kebumen membuat iklan yang mengikuti perkembangan teknologi informasi, memperluas jangkauan penyebaran iklan dan menambah pengetahuan masyarakat akan kualitas dari produk perusahaan D&D Soka Asli Kebumen.

**Kata Kunci: Video Iklan, Promosi Motion Graphic**

## **ABSTRAK**

*D&D Soka Asli Kebumen is a company that produces tiles and bricks in the city of Kebumen, in the advertising process the company wants to change from the traditional way to a more modern way, namely using social media as a means of distributing advertisements with motion graphics videos as the delivery of advertising messages, this is done as a step to follow the development of information technology and also as a means of expanding public knowledge of the products of the Kebumen Original Soka D&D company.*

*The research method used in making this advertisement has several stages, namely collecting data by conducting interviews, observations and literature, after data collection is complete, it is continued by analyzing the data using the SWOT method, the results of the SWOT method are used to design video advertisements, such as script writing. , making storyboards and designing videos, after the design process, then an evaluation is carried out using a questionnaire comparing functional and non-functional requirements, the results of the questionnaire show numbers above 80% of the informational and functional aspects, after the evaluation process is complete, it is continued with publication, namely advertising D&D videos. Soka Asli Kebumen on instagram and youtube.*

*The result of this research is a 60-second motion graphic advertisement video that was created to help the D&D Soka Asli Kebumen company create advertisements that follow the development of information technology, expand the reach of advertising distribution and increase public knowledge about the quality of the company's products D&D Soka Asli Kebumen.*

**Keywords: Advertising Video, Motion Graphic, Promotion**