

**PEMBUATAN IKLAN UNTUK MEDIA PROMOSI**

**PADA THE KRIPPS JOGJA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Taqwa Cloudia Megahputri**

**10.12.5175**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PEMBUATAN IKLAN UNTUK MEDIA PROMOSI**

**PADA THE KRIPPS JOGJA**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

**Taqwa Cloudia Megahputri**

**10.12.5175**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN IKLAN UNTUK MEDIA PROMOSI**

**PADA THE KRIPPS JOGJA**

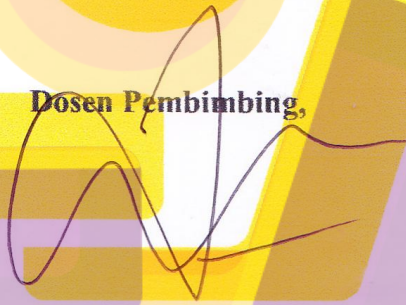
yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Taqwa Cloudia Megahputri**

**10.12.5175**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 27 Juli 2017

**Dosen Pembimbing,**



**Armadyah Amborowati, S.Kom, M. Eng.**

**NIK. 190302063**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PEMBUATAN IKLAN UNTUK MEDIA PROMOSI**  
**PADA THE KRIPPS JOGJA**

yang disusun oleh  
**Taqwa Cloudia Megahputri**  
**10.12.5175**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 22 November 2017

**Susunan Dewan Penguji**

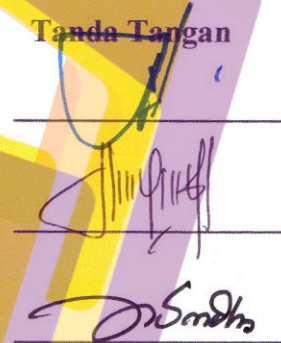
**Nama Penguji**

**Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom**  
**NIK. 190302187**

**Hartatik, ST, M.Cs**  
**NIK. 190302232**

**Windha Mega Pradnya D, M.Kom**  
**NIK. 190302185**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 20 Februari 2018

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Krisnawati, S.Si, MT**  
**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 diaçu 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, 19 Desember 2017



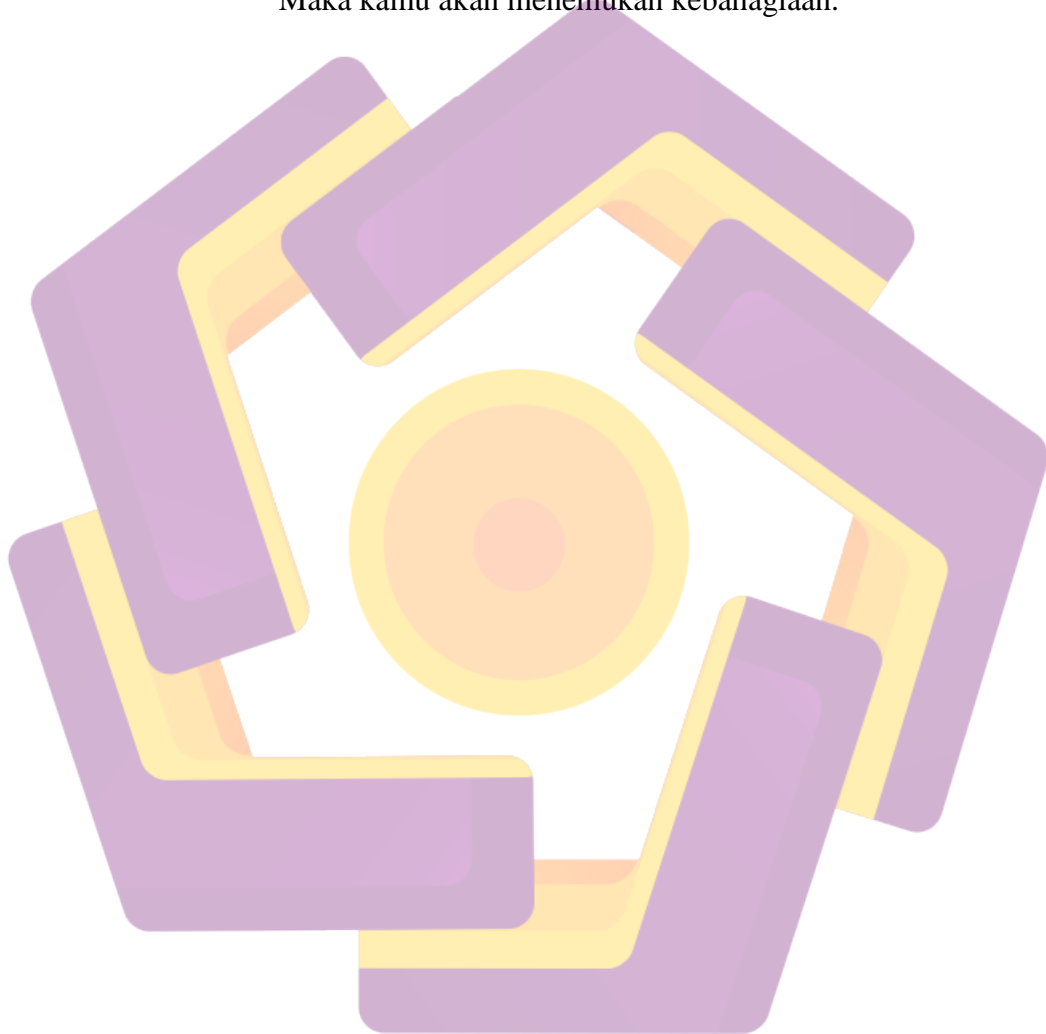
Taqwa Cloudia Megahputri

NIM. 10.12.5175

## **MOTTO**

“Berbuat baik sebanyak-banyaknya. Berekspektasi serendah-rendahnya.

Maka kamu akan menemukan kebahagiaan.”



## PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

- Bapak Sumego Adie S. dan Ibu Rindah Harpuranti, orang tuaku yang tidak pernah lelah menunggu, mendoakan, memberikan doa terbaik dan motivasi untuk menyelesaikan kuliah ini. Juga untuk kedua adikku Firman Tornado dan Adlina Windya yang ikut membantu dan mendoakanku.
- Windy Dwi Vacnoris yang walaupun jauh Surabaya - Jogja, tapi tetep kasih semangat dan motivasi saya supaya cepett lulus. Terima kasih Bo, sudah sabar menunggu selama ini.
- Ibu Armadyah Ambarowati selaku dosen pembimbing.
- Semua Bapak dan Ibu Dosen yang telah mengajarkan ilmu yang sangat berharga.
- Terima Kasih untuk teman-teman, Mbak Iput, Mas Bima dkk, Lavish Ruru Maman, Sela, Mbak Hana, Mbak Pepi, Mbak Naufi, dan banyak lagi yang sudah banyak memberi bantuan dan info-info saat saya mengejerjakan penelitian ini.
- Untuk sepupu saya Iput, dan Tante Reny. Terima kasih sudah bersedia menjadi talent dan berakting dengan baik.
- Untuk objek penelitian The Kripps Jogja, semua tim promosi dan manajemen yang sudah membantu saya.
- Serta semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu disini, yang telah membantu hingga selesainya prosesi kuliah saya.

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Shubhanahu wa taala, atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya dan segala kebaikannya bagi saya sehingga saya mampu menyelesaikan proses penyusunan skripsi yang merupakan salah satu prasyarat untuk meraih gelar Sarjana Komputer.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari adanya kerjasama dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segenap kerendahan hati pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak berikut.

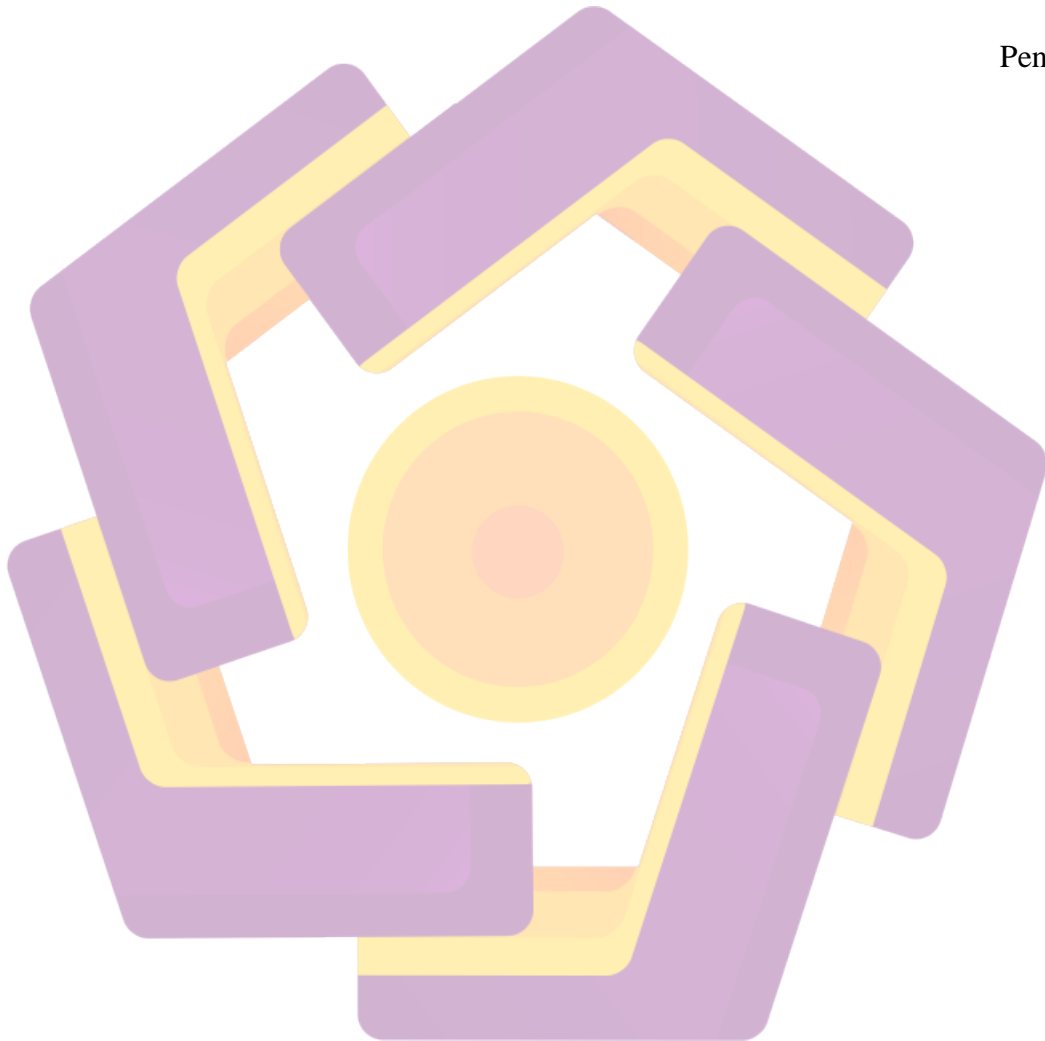
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK AMIKOM YOGYAKARTA, yang telah mengesahkan skripsi ini.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MTselaku Ketua Jurusan Sistem Informasi yang telah memberikan izin dalam penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng. selaku pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu dan pemikirannya dalam membimbing penulis menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom, Ibu Hartatik S.T, M.Cs, dan Ibu Windha Mega Pradnya D, M.Kom, selaku penguji yang telah menguji penulis sehingga dapat lulus sebagai selayaknya seorang sarjana.
5. Toko The Kripps Jogja khususnya pemilik yang telah mengizinkan untuk menjadi objek penelitian skripsi saya.
6. Semua pihak yang berkontribusi yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam pelaksanaan skripsi ini

Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis menjadi amalan yang akan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Di akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak.



Yogyakarta, 7 November 2017

Penulis



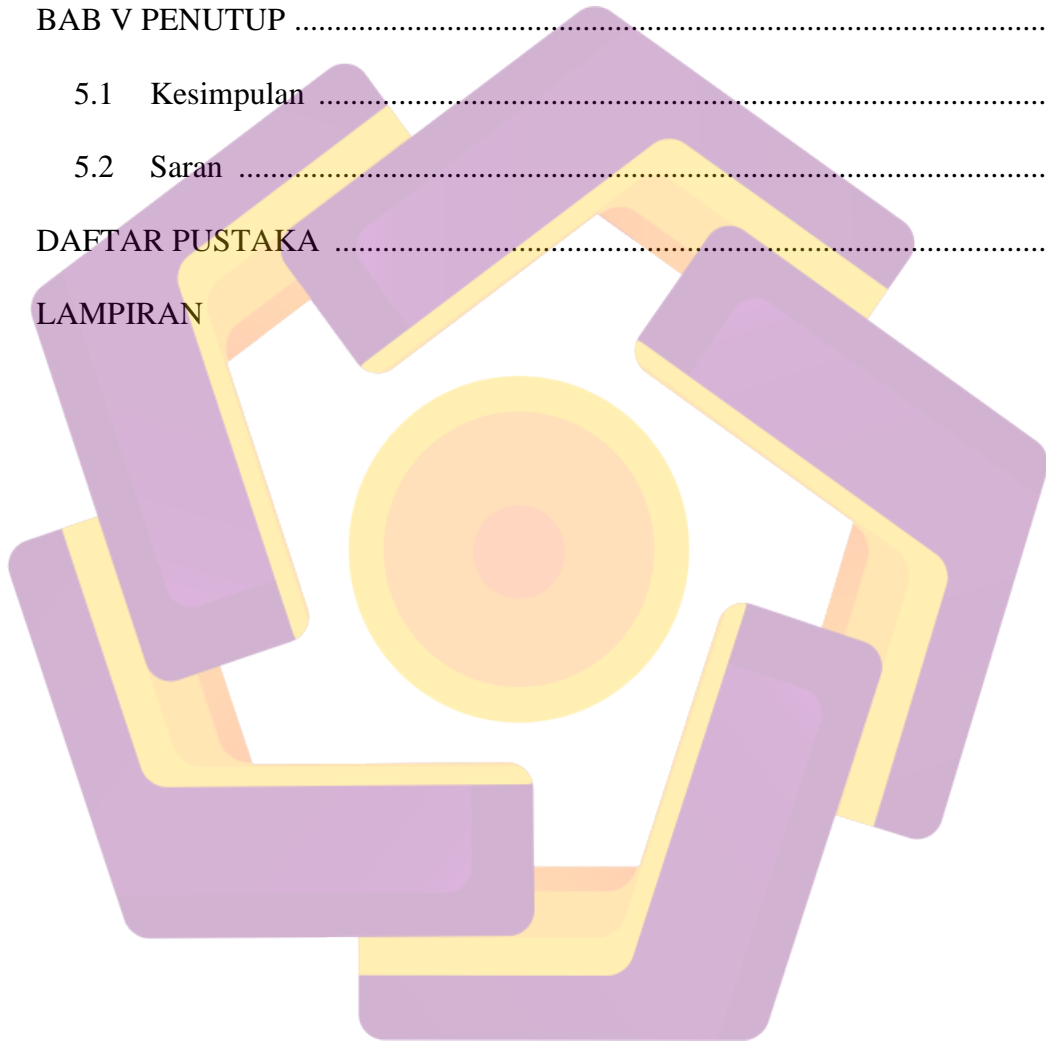
## DAFTAR ISI

|  |       |
|--|-------|
| PERNYATAAN.....                        | v     |
| MOTTO .....                            | vi    |
| PERSEMBAHAN .....                      | vii   |
| KATA PENGANTAR .....                   | viii  |
| DAFTAR ISI.....                        | x     |
| DAFTAR TABEL.....                      | xiv   |
| DAFTAR GAMBAR .....                    | xv    |
| INTISARI.....                          | xvii  |
| ABSTRACT.....                          | xviii |
| BAB I PENDAHULUAN .....                | 1     |
| 1.1 Latar Belakang .....               | 1     |
| 1.2 Rumusan Masalah .....              | 2     |
| 1.3 Batasan Masalah.....               | 2     |
| 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian ..... | 3     |
| 1.4.1 Maksud Penelitian .....          | 3     |
| 1.4.2 Tujuan Penelitian .....          | 3     |
| 1.5 Metode Penelitian .....            | 4     |
| 1.5.1 Metode Pengumpulan Data .....    | 4     |
| 1.5.2 Metode Analisis.....             | 4     |
| 1.5.3 Metode Perancangan .....         | 5     |
| 1.5.4 Metode Evaluasi .....            | 5     |

|   |          |
|---|----------|
| 1.6 Metode Penelitian .....               | 5        |
| <b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>        | <b>7</b> |
| 2.1 Tinjauan Pustaka .....                | 7        |
| 2.2 Dasar Teori .....                     | 9        |
| 2.2.1 Definisi pembuatan .....            | 9        |
| 2.2.2 Definisi Iklan .....                | 9        |
| 2.3 Jenis Iklan Berdasarkan Tujuan .....  | 10       |
| 2.4 Definisi Keripik .....                | 11       |
| 2.5 Konsep Dasar Multimedia .....         | 12       |
| 2.5.1 Dasar Multimedia .....              | 12       |
| 2.5.2 Elemen Multimedia.....              | 12       |
| 2.6 Definisi Motion Graphic .....         | 14       |
| 2.7 Tahapan Memproduksi Iklan .....       | 15       |
| 2.7.1 Tahap Pra Produksi .....            | 15       |
| 2.7.2 Tahap Produksi .....                | 16       |
| 2.7.3 Tahap Pasca Produksi .....          | 17       |
| 2.8 Teknik Pengambilan Gambar .....       | 17       |
| 2.8.1 Sudut Pengambilan Gambar .....      | 17       |
| 2.8.2 Ukuran Gambar .....                 | 21       |
| 2.9 Tahapan Analisis .....                | 23       |
| 2.9.1 Analisis SWOT .....                 | 23       |
| 2.9.2 Analisis Kebutuhan Sistem .....     | 26       |
| 2.9.2.1 Kebutuhan Sistem Fungsional ..... | 26       |

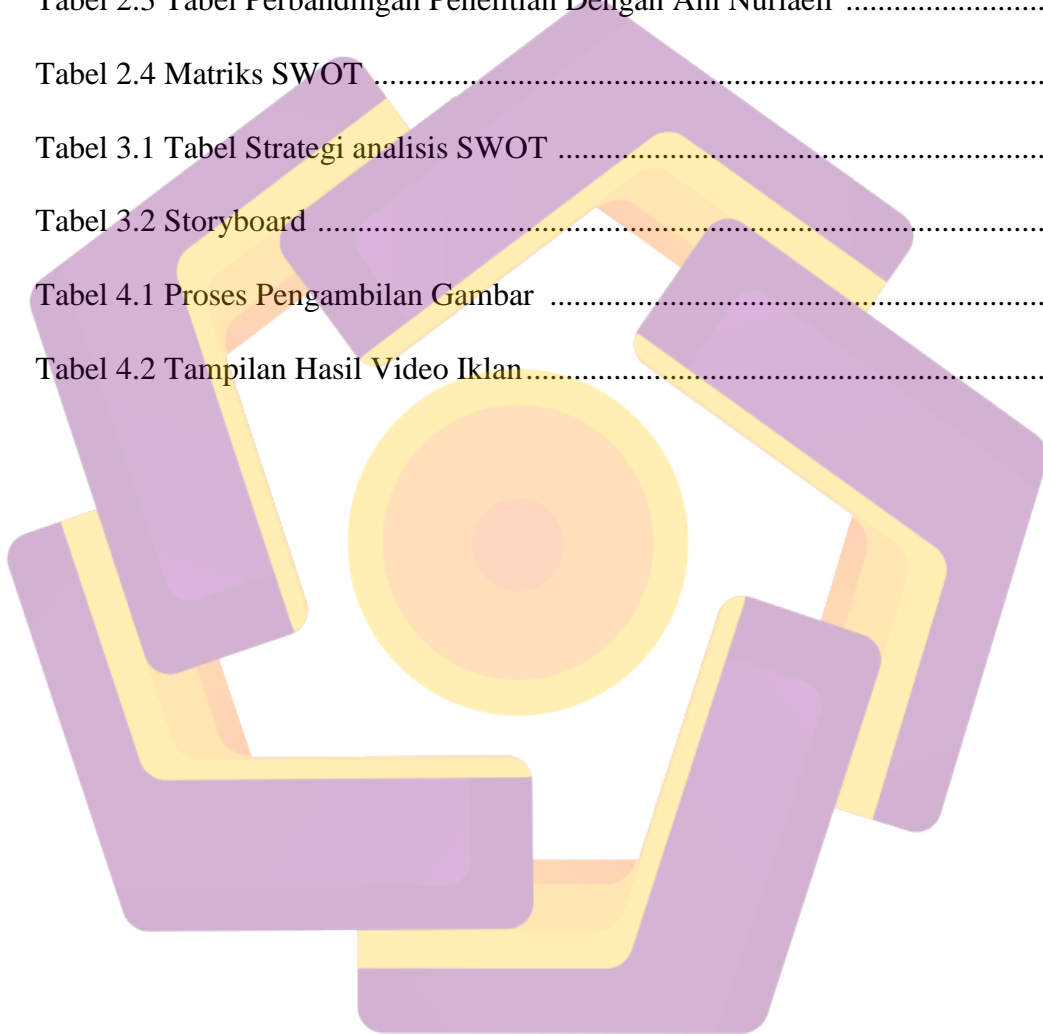
|                |  |           |
|----------------|--|-----------|
| 2.9.2.2        | Kebutuhan Sistem non Fungsional .....  | 27        |
| <b>BAB III</b> | <b>ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>  | <b>28</b> |
| 3.1            | Deskripsi Perusahaan .....             | 28        |
| 3.1.1          | Visi Perusahaan The Kripps Jogja ..... | 28        |
| 3.1.2          | Misi Perusahaan The Kripps Jogja ..... | 28        |
| 3.1.3          | Logo Perusahaan The Kripps Jogja ..... | 29        |
| 3.1.4          | Produk-produk The Kripps Jogja .....   | 29        |
| 3.2            | Pengumpulan Data .....                 | 32        |
| 3.2.1          | Wawancara .....                        | 32        |
| 3.2.2          | Observasi .....                        | 33        |
| 3.3            | Analisis Masalah .....                 | 34        |
| 3.3.1          | Analisis SWOT .....                    | 34        |
| 3.3.2          | Kelemahan Media Lama .....             | 36        |
| 3.3.3          | Solusi Yang Ditawarkan .....           | 36        |
| 3.4            | Analisis Kebutuhan Sistem .....        | 37        |
| 3.4.1          | Kebutuhan Fungsional .....             | 37        |
| 3.4.2          | Kebutuhan Non Fungsional .....         | 37        |
| 5.4.2.1        | Kebutuhan Hardware .....               | 37        |
| 5.4.2.2        | Kebutuhan Software .....               | 38        |
| 3.5            | Pra Produksi .....                     | 38        |
| 3.5.1          | Ide .....                              | 38        |
| 3.5.2          | Naskah .....                           | 39        |
| 3.5.3          | Storyboard .....                       | 40        |

|  |    |
|--|----|
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN ..... | 45 |
| 4.1 Implementasi .....                   | 45 |
| 4.1.1 Tahap Produksi .....               | 46 |
| 4.1.2 Tahap Pascaproduksi .....          | 52 |
| BAB V PENUTUP .....                      | 64 |
| 5.1 Kesimpulan .....                     | 64 |
| 5.2 Saran .....                          | 65 |
| DAFTAR PUSTAKA .....                     | 66 |
| LAMPIRAN                                 |    |



## DAFTAR TABEL

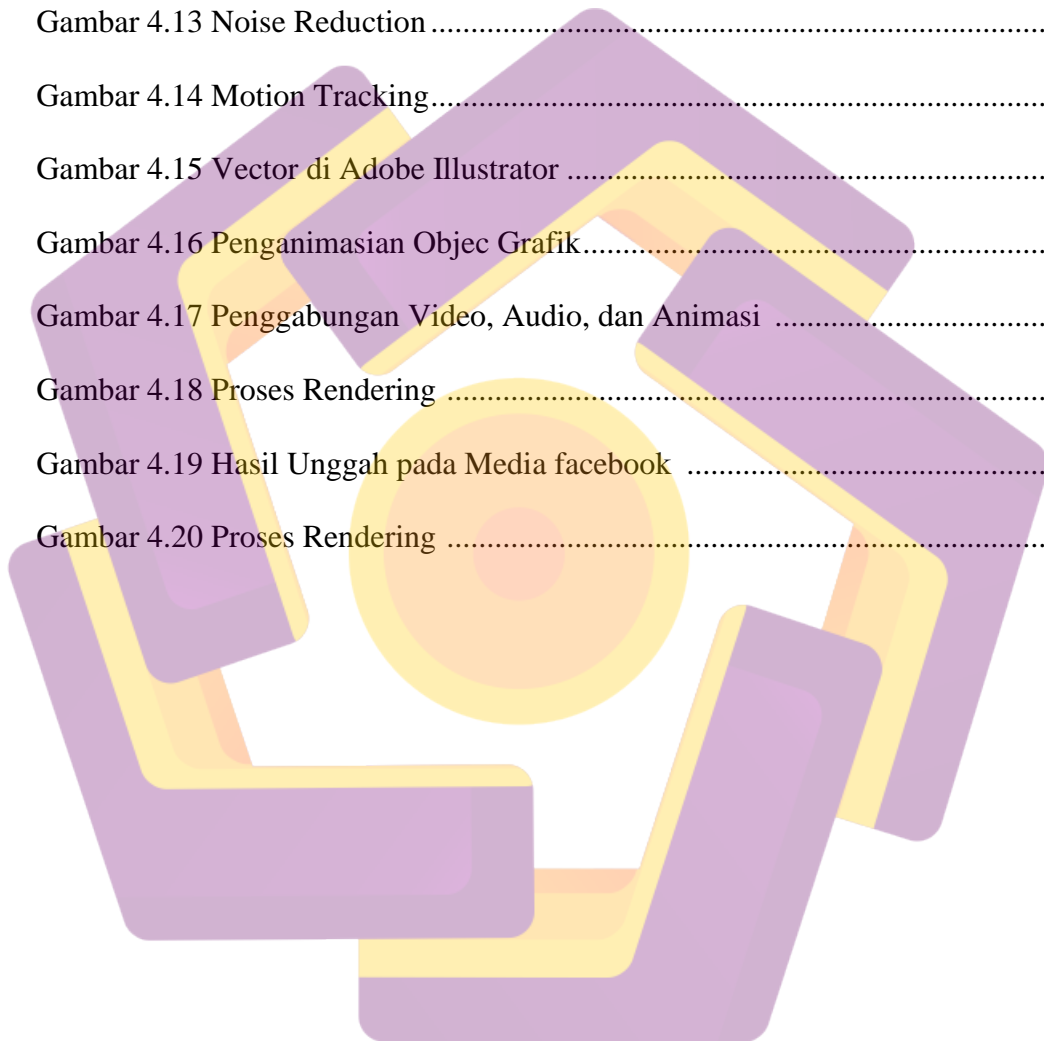
|  |    |
|--|----|
| Tabel 2.1 Tabel Perbandingan Penelitian Dengan Gatot Susilo .....          | 7  |
| Tabel 2.2 Tabel Perbandingan Penelitian Dengan Prarindra Okta Ichsan ..... | 8  |
| Tabel 2.3 Tabel Perbandingan Penelitian Dengan Ani Nurlaeli .....          | 9  |
| Tabel 2.4 Matriks SWOT .....   | 25 |
| Tabel 3.1 Tabel Strategi analisis SWOT .....                               | 35 |
| Tabel 3.2 Storyboard .....   | 40 |
| Tabel 4.1 Proses Pengambilan Gambar .....                                  | 49 |
| Tabel 4.2 Tampilan Hasil Video Iklan .....                                 | 59 |



## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 2.1 Contoh Storyboard .....                    | 16 |
| Gambar 2.2 Contoh SBird Eye View .....                | 18 |
| Gambar 2.3 Contoh High Angle .....                    | 19 |
| Gambar 2.4 Contoh Low Angle .....                     | 19 |
| Gambar 2.5 Contoh Eye Level .....                     | 20 |
| Gambar 2.6 Contoh Frog Eye .....                      | 21 |
| Gambar 3.1 Logo The Kripps Jogja .....                | 29 |
| Gambar 3.2 Kemasan the Kripps STIX .....              | 29 |
| Gambar 3.3 Kemasan the Kripps Express.....            | 30 |
| Gambar 3.4 Kemasan the Kripps Lite.....               | 30 |
| Gambar 3.5 Kemasan the Kripps Reguler.....            | 31 |
| Gambar 3.6 Kemasan the Kripps Jumbo.....              | 32 |
| Gambar 3.7 Instagram dan Brosur The Kripps Jogja..... | 34 |
| Gambar 4.1 Kegiatan Implementasi.....                 | 45 |
| Gambar 4.2 Kamera 60D .....                           | 46 |
| Gambar 4.3 Tripod.....                                | 47 |
| Gambar 4.4 Microphone .....                           | 47 |
| Gambar 4.5 Lensa fix 50mm.....                        | 48 |
| Gambar 4.6 Lighting 500watt .....                     | 48 |
| Gambar 4.7 Folder Sortir Video.....                   | 52 |
| Gambar 4.8 Manajemen File.....                        | 53 |

|   |    |
|---|----|
| Gambar 4.9 Manajemen File vector material motiongraphic ..... | 53 |
| Gambar 4.10 Manajemen File Video .....                        | 53 |
| Gambar 4.11 Manajemen File Audio.....                         | 53 |
| Gambar 4.12 Pemotongan Video dengan i-Movie.....              | 54 |
| Gambar 4.13 Noise Reduction .....                             | 55 |
| Gambar 4.14 Motion Tracking.....                              | 55 |
| Gambar 4.15 Vector di Adobe Illustrator .....                 | 56 |
| Gambar 4.16 Penganimasian Objec Grafik.....                   | 57 |
| Gambar 4.17 Penggabungan Video, Audio, dan Animasi .....      | 57 |
| Gambar 4.18 Proses Rendering .....                            | 58 |
| Gambar 4.19 Hasil Unggah pada Media facebook .....            | 63 |
| Gambar 4.20 Proses Rendering .....                            | 63 |





## INTISARI

Perkembangan zaman silih berganti dari waktu ke waktu, begitu juga dengan teknologi yang selalu berjalan beriringan dengan perkembangan zaman. Salah satu perkembangan teknologi adalah multimedia yang dapat dimantaafkan menjadi media promosi. Dengan adanya teknologi multimedia maka proses promosi akan menjadi lebih menarik dan interaktif. Karena di dalam multimedia terdapat penggabungan unsur teks, gambar, video, suara, yang dapat dibuat menjadi suatu media promosi dan mudah dipahami.

The Kripps Jogja merupakan salah satu tempat penjualan cemilan sehat berupa keripik sayur dan buah kering yang berada di Yogyakarta. The Kripps Jogja memulai penjualannya pada akhir tahun 2015, dan baru memakai media sosial Instagram untuk penjualan aktifnya. Oleh sebab itu untuk membantu pemasaran dalam menarik minat beli masyarakat, maka diperlukan iklan promosi yang dikemas dalam bentuk video.

Vidio iklan The Kripps Jogja dibuat menggunakan konsep Multimedia, motion graphic, dan live shoot. Setelah video ini selesai diuji, akan diunggah ke situs-situs media social seperti Youtube, Facebook, dan Instagram. Dengan demikian penelitian ini dapat berdampak positif bagi promosi The Kripps Jogja.

Kata kunci : Iklan Media Sosial, Live Shoot dan Motion Graphic, The Kripps Jogja

## ABSTRACT

*The rapid development of technology has an impact on life in a positive way. One of the development itself is multimedia technology that can be used as a media promotion or advertisement. By using multimedia technology, it makes the promotion or advertisement will be more attractive and interactive. Multimedia technology uses a combination of text, image, audio, graphics, drawing, and any other media that can be created into a media promotion or advertisement and easier to understand.*

*The Kripps Jogja is selling the healthy snack, vegetables chips and fruits chips that located in Yogyakarta. The Kripps Jogja started the business at the end of 2015 and only using Instagram as the media promotion. Because of that, making a video advertisement of the products is needed for helping the owner of The Kripps Jogja to promote the product and attract more costumers.*

*The video advertisement of The Kripps Jogja will be created by multimedia concept, motion graphic, and live shoot. After being tested, the video will be uploaded on social networking sites such as Youtube, Facebook, and Instagram. Therefore the author's hope this research can help to increase the number of sales in The Kripps Jogja.*

**Keyword:** *Media Social Advertismnt, Live Shoot and Motion Graphic, The Kripps Jogja*