

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA EASY MART  
YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Ninda Karina**

**14.11.8270**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA EASY MART  
YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Ninda Karina**

**14.11.8270**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

### PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA EASY MART YOGYAKARTA

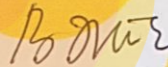
yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ninda Karina**

**14.11.8270**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 28 April 2018

Dosen Pembimbing,



**Barka Satya, M.Kom.**

**NIK. 190302126**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA EASY  
MART YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ninda Karina**

**14.11.8270**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada tanggal 23 April 2018

**Susunan Dewan Penguji**

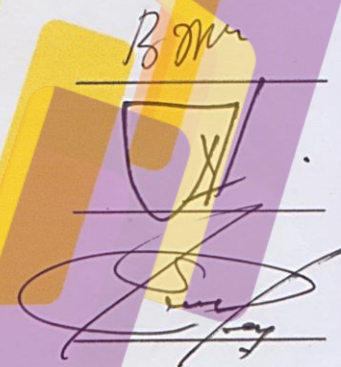
**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Barka Satya, M.Kom.**  
NIK. 190302126

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

**Tonny Hidayat, M.Kom.**  
NIK. 190302182



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 28 April 2018

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Krisnawati, S.Si, M.T.**  
NIK. 190302038

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah 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, 28 April 2018



Ninda Karina

NIM. 14.11.8270

## MOTTO

“Cara terbaik untuk keluar dari suatu persoalan adalah memecahkannya.”

“Jangan pernah merasa puas dengan apa yang telah kamu kerjakan, teruslah belajar dan berjuang.”

“Kerjakan sesuatu dengan sepenuh hati, jangan setengah hati.”

“Jika kamu merasa ingin meyerah, ingat tujuan awalmu. Tetaplah berdo'a dan percaya Tuhan akan membantumu.”

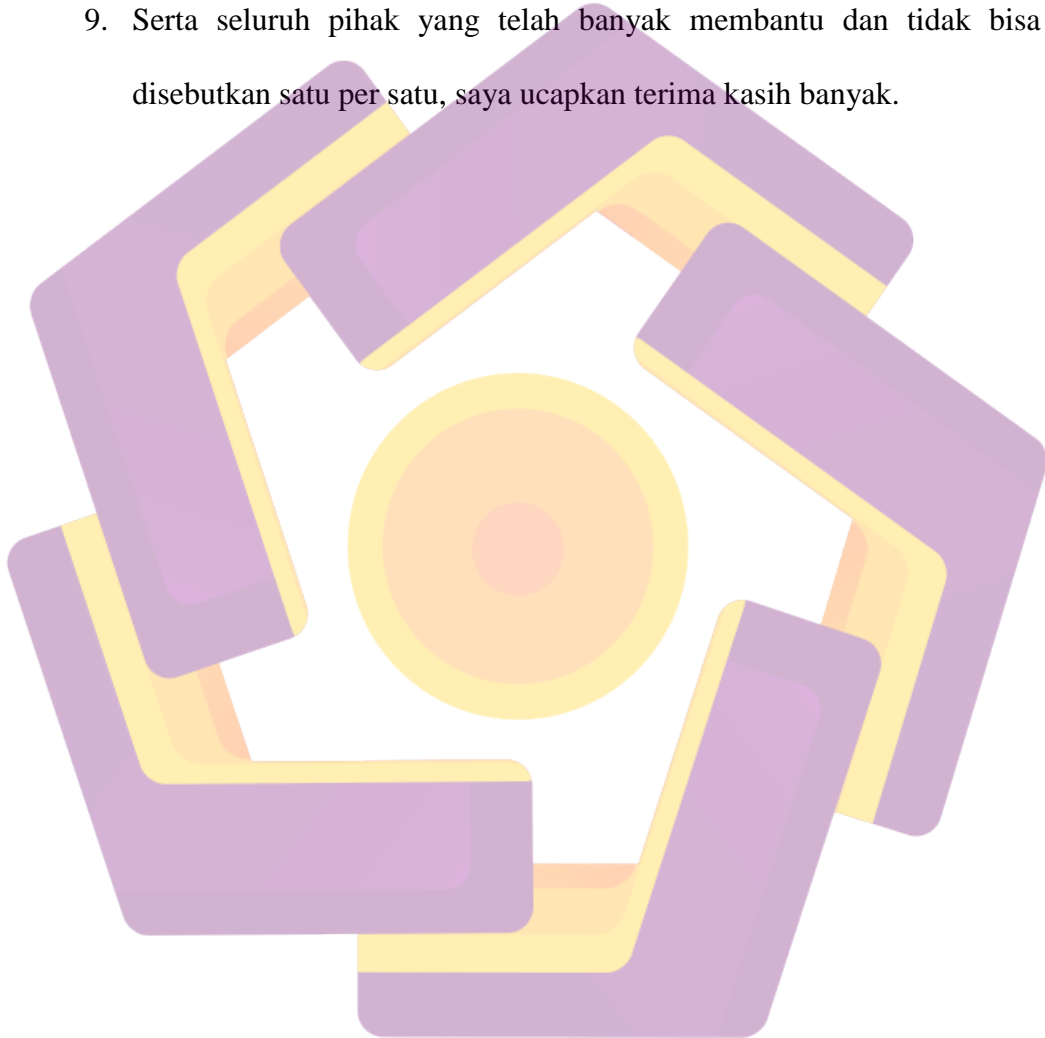


## PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada semua pihak yang terlibat langsung maupun tidak langsung dalam proses pembuatan skripsi.

1. Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW, yang telah memberikan kemudahan dan kesehatan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga hambamu ini dapat menjadi lebih baik seiring berjalannya waktu serta dapat menjadi hambaMu yang beriman dan bertaqwa.
2. Kedua orangtuaku, Bapak Karno dan Ibu Romlah yang selalu memberikan kasih dan sayangnnya, memberikan dukungan, memberikan motivasi, serta yang tidak pernah berhenti berdo'a demi kebaikan anak-anaknya.
3. Kedua kakak saya, Susilo Aris dan Dyah Wahyu Fitriyani yang telah memberikan dukungan lahir maupun batin. Tetap lakukan hal baik agar menjadi pribadi yang lebih baik.
4. Bapak Barka Satya, M.Kom yang telah membimbing dan memberikan motivasi dari awal hingga selesai dalam pembuatan skripsi ini.
5. Dosen-dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmu selama kuliah.
6. Sahabat seperjuangan saya, Selfyana Ayu Wardhany. Terimakasih telah menjadi *partner* apapun dan selalu memberikan *support* dari awal semester hingga saat ini. Semoga kebaikan selalu datang untuk kita.

7. Sahabat saya, Fahry dan Ovillia Dyah. Terimakasih atas *support* yang telah diberikan selama ini.
8. Teman-teman kelas 14 S1 TI 11 yang telah menemani dari awal kuliah sampai selesai, terima kasih dan semoga sukses selalu.
9. Serta seluruh pihak yang telah banyak membantu dan tidak bisa disebutkan satu per satu, saya ucapkan terima kasih banyak.





## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diinginkan penulis. Tidak lupa sholawat serta salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi Muhammad SAW, yang telah menyebarkan agama Islam sehingga penulis dan seluruh umat Islam dapat merasakan indahnya Islam.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Barka Satya, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Kedua orangtua saya, Bapak Karno dan Ibu Romlah.

5. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
6. Teman-teman saya semasa kuliah.
7. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 28 April 2018

Penulis

## DAFTAR ISI

|                                     |              |
|-------------------------------------|--------------|
| <b>HALAMAN JUDUL</b> .....          | <b>i</b>     |
| <b>PERSETUJUAN</b> .....            | <b>ii</b>    |
| <b>PENGESAHAN</b> .....             | <b>iii</b>   |
| <b>PERNYATAAN</b> .....             | <b>iv</b>    |
| <b>MOTTO</b> .....                  | <b>v</b>     |
| <b>PERSEMBAHAN</b> .....            | <b>vi</b>    |
| <b>KATA PENGANTAR</b> .....         | <b>viii</b>  |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....             | <b>x</b>     |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....           | <b>xv</b>    |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....          | <b>xvi</b>   |
| <b>INTISARI</b> .....               | <b>xviii</b> |
| <b>ABSTRACT</b> .....               | <b>xix</b>   |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....      | <b>1</b>     |
| 1.1 Latar Belakang Masalah .....    | 1            |
| 1.2 Rumusan Masalah .....           | 2            |
| 1.3 Batasan Masalah .....           | 3            |
| 1.4 Tujuan Penelitian .....         | 3            |
| 1.5 Metode Penelitian .....         | 4            |
| 1.5.1 Metode Pengumpulan Data ..... | 4            |
| 1.5.2 Metode Analisis .....         | 5            |
| 1.5.3 Metode Perancangan .....      | 5            |

|                                    |                                    |          |
|------------------------------------|------------------------------------|----------|
| 1.5.4                              | Metode Pengembangan .....          | 5        |
| 1.5.5                              | Evaluasi .....                     | 6        |
| 1.6                                | Sistematika Penulisan .....        | 6        |
| <b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b> |                                    | <b>8</b> |
| 2.1                                | Tinjauan Pustaka .....             | 8        |
| 2.1.1                              | Persamaan .....                    | 9        |
| 2.1.2                              | Perbedaan .....                    | 9        |
| 2.2                                | Dasar Teori .....                  | 9        |
| 2.2.1                              | Multimedia .....                   | 9        |
| 2.2.2                              | Jenis Multimedia .....             | 10       |
| 2.2.3                              | Elemen Multimedia .....            | 10       |
| 2.3                                | Video .....                        | 12       |
| 2.4                                | Animasi .....                      | 13       |
| 2.5                                | Prinsip Dasar Animasi .....        | 14       |
| 2.6                                | Iklan .....                        | 16       |
| 2.6.1                              | Definisi Iklan .....               | 16       |
| 2.6.2                              | Jenis-Jenis Media Iklan .....      | 16       |
| 2.6.3                              | Tujuan Periklanan .....            | 17       |
| 2.7                                | Strategi Memproduksi Iklan .....   | 19       |
| 2.7.1                              | Tahap Pra Produksi .....           | 19       |
| 2.7.2                              | Tahap Produksi .....               | 20       |
| 2.7.3                              | Tahap Pasca Produksi .....         | 21       |
| 2.8                                | Konsep Teknik Motion Graphic ..... | 22       |

|   |   |           |
|---|---|-----------|
| 2.8.1   | Pengertian Motion Graphic .....                                   | 22        |
| 2.8.2   | Sejarah Motion Graphic .....                                      | 22        |
| 2.8.3   | Karakteristik Motion Graphic .....                                | 23        |
| 2.8.4   | Konsep Dasar Perancangan Video dan Teknik Motion Graphic<br>..... | 24        |
| 2.9   | Analisis SWOT .....   | 26        |
| 2.9.1   | Komponen Dasar Analisis SWOT .....                                | 26        |
| 2.10  | Teori Analisis Kebutuhan Sistem .....                             | 28        |
| 2.10.1  | Kebutuhan Fungsional .....  | 28        |
| 2.10.2  | Kebutuhan Non Fungsional.....                                     | 28        |
| <b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b> |   | <b>29</b> |
| 3.1   | Tinjauan Umum .....   | 29        |
| 3.1.1   | Easy Mart Yogyakarta .....  | 29        |
| 3.1.2   | Visi dan Misi Easy Mart Yogyakarta .....                          | 30        |
| 3.1.3   | Struktur Organisasi .....   | 30        |
| 3.1.4   | Logo .....  | 32        |
| 3.2   | Pengumpulan Data .....  | 33        |
| 3.2.1   | Wawancara atau Interview .....                                    | 33        |
| 3.2.2   | Survei atau Observasi .....                                       | 34        |
| 3.3   | Analisis SWOT .....   | 37        |
| 3.3.1   | Analisis Kekuatan (Strength) .....                                | 37        |
| 3.3.2   | Analisis Kelemahan (Weakness) .....                               | 38        |
| 3.3.3   | Analisis Peluang (Opportunity) .....                              | 39        |

|   |                                 |           |
|---|---------------------------------|-----------|
| 3.3.4   | Analisis Ancaman (Threat) ..... | 40        |
| 3.3.5   | Kelemahan .....                 | 45        |
| 3.3.6   | Solusi yang Ditawarkan .....    | 46        |
| 3.4   | Analisis Kebutuhan Sistem ..... | 47        |
| 3.4.1   | Kebutuhan Fungsional .....      | 47        |
| 3.4.2   | Kebutuhan Non Fungsional .....  | 48        |
| 3.5   | Tahap Pra Produksi .....        | 50        |
| 3.5.1   | Rancangan Ide Iklan .....       | 50        |
| 3.5.2   | Rancangan Konsep Iklan .....    | 51        |
| 3.5.3   | Rancangan Naskah .....          | 51        |
| 3.5.4   | Storyboard .....                | 54        |
| <b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b> |                                 | <b>59</b> |
| 4.1   | Proses Pengembangan .....       | 59        |
| 4.1.1   | Proses Produksi .....           | 59        |
| 4.1.1.1   | Produksi Desain Grafis .....    | 59        |
| 4.1.1.2   | Produksi Audio .....            | 69        |
| 4.1.1.3   | Produksi Animation .....        | 73        |
| 4.1.2   | Pasca Produksi .....            | 76        |
| 4.1.2.1   | Composite .....                 | 76        |
| 4.1.2.2   | Editing .....                   | 78        |
| 4.1.2.3   | Rendering .....                 | 79        |
| 4.2   | Pembahasan .....                | 82        |
| <b>BAB V PENUTUP .....</b>                      |                                 | <b>88</b> |

|     |                             |           |
|-----|-----------------------------|-----------|
| 5.1 | Kesimpulan .....            | 88        |
| 5.2 | Saran .....                 | 89        |
|     | <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b> | <b>90</b> |
|     | <b>LAMPIRAN</b>             |           |



## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| <b>Tabel 2.1</b> Matrix SWOT .....                                | 27 |
| <b>Tabel 3.1</b> Kualitatif Matrix SWOT .....                     | 41 |
| <b>Tabel 3.2</b> Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak .....         | 48 |
| <b>Tabel 3.3</b> Analisis Kebutuhan Perangkat Keras .....         | 49 |
| <b>Tabel 3.4</b> Storyboard .....                                 | 54 |
| <b>Tabel 4.1</b> Tools Corel Draw X7 .....                        | 59 |
| <b>Tabel 4.2</b> Hasil Desain Grafis .....                        | 64 |
| <b>Tabel 4.3</b> Pembahasan Penerapan Teknik Motion Graphic ..... | 83 |
| <b>Tabel 4.4</b> Pembahasan Durasi dan Format Video .....         | 85 |
| <b>Tabel 4.5</b> Pembahasan Alur Video .....                      | 86 |



## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| <b>Gambar 3.1</b> Struktur Organisasi .....         | 31 |
| <b>Gambar 3.2</b> Logo Easy Mart .....              | 32 |
| <b>Gambar 3.3</b> Easy Mart Tampak Depan .....      | 35 |
| <b>Gambar 3.4</b> Easy Mart dari Dalam .....        | 35 |
| <b>Gambar 3.5</b> Tempat Duduk Easy Mart .....      | 36 |
| <b>Gambar 3.6</b> Spanduk Easy Mart .....           | 36 |
| <b>Gambar 4.1</b> Tampilan Awal Corel Draw X7 ..... | 60 |
| <b>Gambar 4.2</b> Membuat Objek .....               | 61 |
| <b>Gambar 4.3</b> Layer Objek .....                 | 61 |
| <b>Gambar 4.4</b> Memberi Warna Objek .....         | 62 |
| <b>Gambar 4.5</b> Mengexport Objek .....            | 62 |
| <b>Gambar 4.6</b> Disable Layer .....               | 63 |
| <b>Gambar 4.7</b> Noise .....                       | 72 |
| <b>Gambar 4.8</b> Noise Reduction .....             | 72 |
| <b>Gambar 4.9</b> Simpan File .....                 | 73 |
| <b>Gambar 4.10</b> Basic Animation .....            | 74 |
| <b>Gambar 4.11</b> Trim Phats .....                 | 74 |
| <b>Gambar 4.12</b> Slider Control .....             | 75 |
| <b>Gambar 4.13</b> Expression .....                 | 75 |
| <b>Gambar 4.14</b> Compositon Baru .....            | 77 |
| <b>Gambar 4.15</b> Compositing .....                | 77 |

**Gambar 4.16** Layer Solid .....78

**Gambar 4.17** Narasi .....79

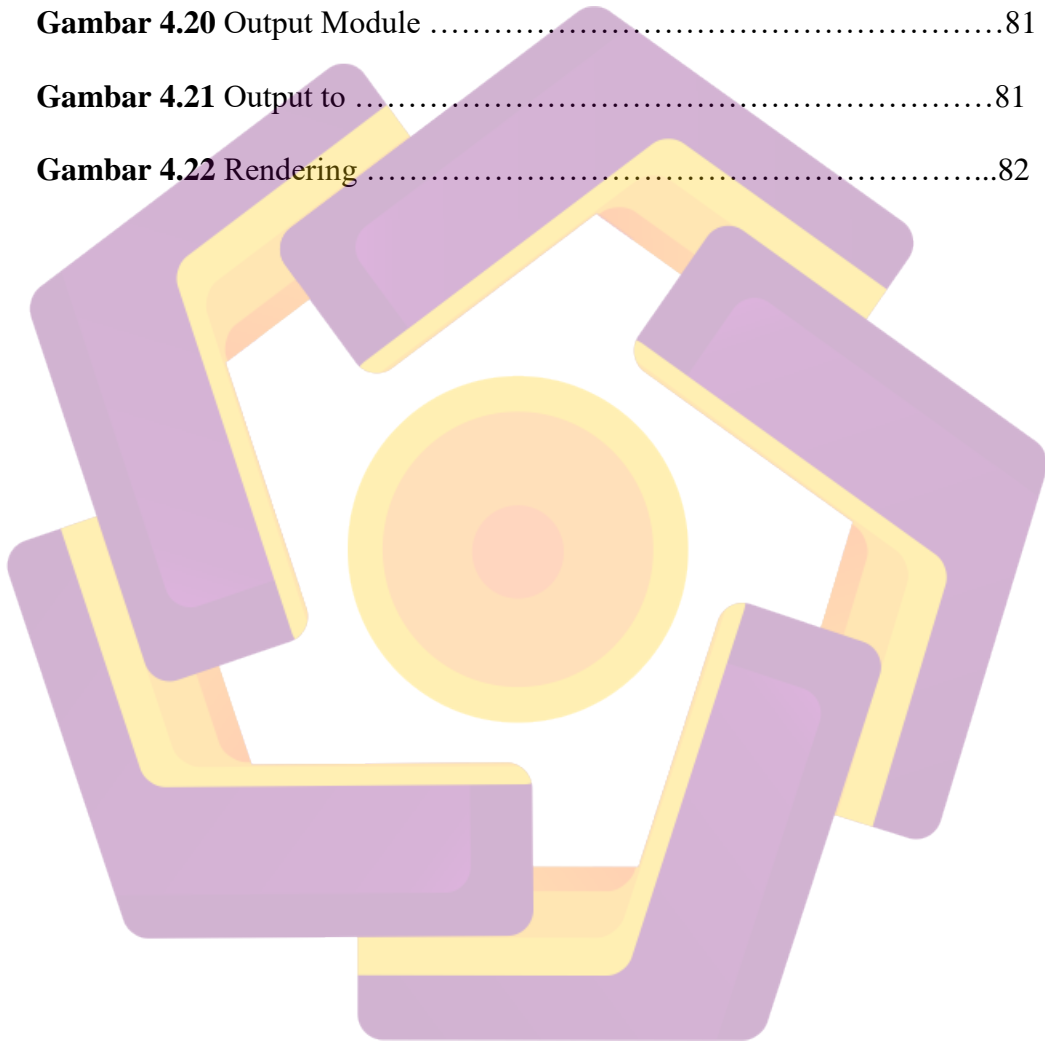
**Gambar 4.18** File Backsound .....79

**Gambar 4.19** Render Queue .....80

**Gambar 4.20** Output Module .....81

**Gambar 4.21** Output to .....81

**Gambar 4.22** Rendering .....82



## INTISARI

Penulisan karya tulis ini bertujuan untuk memaparkan manfaat iklan sebagai alternatif media promosi untuk menarik banyak pengunjung yang datang ke Easy Mart Yogyakarta. Adapun yang menjadi latar belakang penulisan ini karena Easy Mart merupakan market yang belum banyak di kenal oleh masyarakat luar. Ini terjadi dikarenakan kurangnya promosi yang dilakukan oleh Easy Mart.

Meskipun Easy Mart berada di tempat yang cukup strategis ternyata belum mampu menarik banyak pengunjung. Perlu adanya perubahan yang harus dilakukan supaya market ini bisa lebih di kenal oleh masyarakat luar. Diharapkan pembuatan iklan dapat meningkatkan standart kualitas promosi guna menarik lebih banyak pengunjung.

Proses pembuatan iklan akan menggunakan beberapa perangkat lunak seperti, Core DRAW X7, Adobe Audition, Adobe After effect, dan lainnya. Dengan menggunakan perangkat lunak tersebut diharapkan dapat menghasilkan iklan yang baik sebagai ajang promosi dari Easy Mart Yogyakarta.

**Kata kunci:** Multimedia, Media Promosi, Video Iklan, Easy Mart Yogyakarta.

## ***ABSTRACT***

*Writing this paper aims to describe the benefits of advertising as an alternative media campaign to attract many visitors who come to Easy Mart Yogyakarta. As for the background of this writing because Easy Mart is a market that has not been widely known by the outside community. This happens because of the lack of promotion by Easy Mart.*

*Although Easy Mart is in a strategic place it has not been able to attract many visitors. Need a change that must be done so that this market can be more familiar with outside society. It is expected that ad creation can improve the standard of promotion quality to attract more visitors.*

*The ad creation process will use some software such as Core DRAW X7, Adobe Audition, Adobe After effects, and more. By using such software is expected to result in a good advertisement as promotion of Easy Mart Yogyakarta.*

***Keyword : Multimedia, Promotion Media, Video Ads, Easy Mart Yogyakarta.***