Sekolah Tinggi
Teknologi
Informasi NIIT

I-Tech

PERANCANGAN IKLAN PRODUK BERBASIS DIGITAL

GUNA MENGINGKATKAN DAYA BELI KONSUMEN

Muhammad Fauzan
Najwa Farah
Jefri Rahmadian, S.Kom., M.Kom.
Fajar Septian, S.Pd., S.Kom., M.Kom

eureka
media aksara
Anggota IKAPI
No. 225/JTE/2021

0858 5343 1992
eurekamediaaksara@gmail.com
Jl. Banjaran RT.20 RW.10
Bojongsari - Purbalingga 53362

ISBN 978-623-120-287-1
9 786231 202871

PERANCANGAN IKLAN PRODUK BERBASIS DIGITAL GUNA MENINGKATKAN DAYA BELI KONSUMEN

Muhammad Fauzan
Najwa Farah
Jefri Rahmadian, S.Kom., M.Kom.
Fajar Septian, S.Pd., S.Kom., M.Kom.

PENERBIT CV.EUREKA MEDIA AKSARA

PERANCANGAN IKLAN PRODUK BERBASIS DIGITAL GUNA MENINGKATKAN DAYA BELI KONSUMEN

Penulis : Muhammad Fauzan
Najwa Farah
Jefri Rahmadian, S.Kom., M.Kom.
Fajar Septian, S.Pd., S.Kom., M.Kom.

Desain Sampul : Ardyan Arya Hayuwaskita

Tata Letak : Rizki Rose Mardiana

ISBN : 978-623-120-287-1

Diterbitkan oleh : **EUREKA MEDIA AKSARA, FEBRUARI 2024**
ANGGOTA IKAPI JAWA TENGAH
NO. 225/JTE/2021

Redaksi:
Jalan Banjaran, Desa Banjaran RT 20 RW 10 Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga Telp. 0858-5343-1992
Surel : eurekamediaaksara@gmail.com
Cetakan Pertama : 2024

Eureka Media Aksara bekerjasama dengan
Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT

All right reserved

Hak Cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun dan dengan cara apapun, termasuk memfotokopi, merekam, atau dengan teknik perekaman lainnya tanpa seizin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Kami bersyukur karena telah menuntaskan tugas proyek yang sudah ditugaskan kepada kami sehingga bisa menambah wawasan baru. Buku ini berjudul **PERANCANGAN IKLAN PRODUK BERBASIS DIGITAL GUNA MENINGKATKAN DAYA BELI KONSUMEN.** Bantuan dan masukan dari kalian semua sangat berarti bagi kelancaran penyelesaian tugas laporan ini. Sebab itu, kami sangat berterima kasih khususnya kepada Ketua STTI NIIT, Pak Fajar Septian, S.Pd., S.Kom., M.Kom. Transformasi digital yang berkembang seiring perkembangan zaman membuat teknologi informasi berubah dengan sangat cepat sehingga berpengaruh terhadap perusahaan dan lembaga yang mau tidak mau harus menyesuaikan perubahan.

Tim Penyusun

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR ..... **iii**
DAFTAR ISI ..... **iv**
DAFTAR GAMBAR ..... **vi**
BAB 1 PENDAHULUAN **1**
A. Pendahuluan 1
B. Tujuan Perancangan Iklan 3
C. Sistematika Perancangan Iklan 3
BAB 2 KONSEP DAN ANALISIS SISTEM **6**
A. Pengertian Perancangan 6
B. Pengertian Multimedia 6
C. Animasi 8
D. Design Grafis dan Komunikasi Visual 9
E. Prinsip Desain 10
F. Fungsi Desain Komunikasi Visual 11
G. Teori Warna 12
H. Storyboard 21
I. Tipografi 23
J. Visi dan Misi 27
K. *Legibility* dan Keterbacaan 27
L. Tata Letak 28
BAB 3 ANALISIS BISNIS **34**
A. Membuat Produk Olahan Makanan 34
B. Membuat Rancangan Logo 34
C. Membuat Rancangan Visi 35
D. Membuat Rancangan Misi 35
E. Target Pasar 35
F. Rancangan Tema Desain 35
G. Warna 36
BAB 4 PERANCANGAN SISTEM **37**
A. Storyline 37
BAB 5 PERANCANGAN DESIGN **38**
BAB 6 PERANCANGAN STORYBOARD **39**
BAB 7 IMPLEMENTASI DESIGN **44**
BAB 8 PENUTUP **50**
A. Kesimpulan 50

DAFTAR PUSTAKA 51
TENTANG PENULIS 52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Bagan Sistematika Perancangan Iklan 5
Gambar 2. 1 Produksi Konten Multimedia 8
Gambar 2. 2 Roda Warna 13
Gambar 2. 3 Warna Primer 14
Gambar 2. 4 Warna Sekunder.....14
Gambar 2. 5 Warna Tersier 15
Gambar 2. 6 Warna Pokok Additive & Warna Pokok Subtractive 16
Gambar 2. 7 Warna RGB 17
Gambar 2. 8 Warna CMYK 18
Gambar 2. 9 Warna Lab 19
Gambar 2. 10 Warna Greyscale 19
Gambar 2. 11 Anatomi Huruf.....26
Gambar 2. 12 Contoh Urutan 30
Gambar 2. 13 Contoh Emphasis 31
Gambar 2. 14 Contoh Balance.....32
Gambar 2. 15 Contoh Unity 33
Gambar 3. 1 Rancangan Logo HeavenSnack 34
Gambar 3. 2 Palet Warna 36
Gambar 5. 1 Font Dunkin.....38
Gambar 6. 1 Storyboard Iklan Heaven Snack 39
Gambar 6. 2 Scene 1.....40
Gambar 6. 3 Scene 2.....40
Gambar 6. 4 Scene 3.....41
Gambar 6. 5 Scene 4.....41
Gambar 6. 6 Scene 5.....42
Gambar 6. 7 Scene 6.....42
Gambar 7. 1 Implementasi Iklan Heaven Snack 45
Gambar 7. 2 Implementasi Scene 1 45
Gambar 7. 3 Implementasi Scene2 46
Gambar 7. 4 Implementasi Scene 3 46
Gambar 7. 5 Implementasi Scene 4 47
Gambar 7. 6 Implementasi Scene 5 47

Gambar 7. 7 Implementasi Scene 7 48
Gambar 7. 8 Implementasi Scene 7 48
Gambar 7. 9 Implementasi Scene 8 49

PERANCANGAN IKLAN PRODUK BERBASIS DIGITAL GUNA MENGINGKATKAN DAYA BELI KONSUMEN

Muhammad Fauzan
Najwa Farah
Jefri Rahmadian, S.Kom., M.Kom.
Fajar Septian, S.Pd., S.Kom., M.Kom

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Pendahuluan

Transformasi digital berkembang secara masif dan cukup sulit untuk diprediksi sehingga berdampak terhadap berbagai macam aspek dalam lini kehidupan yang mana dahulu perusahaan biasa menjalankan bisnisnya dengan cara tradisional atau konvesional sudah tidak bisa bersaing pada zaman sekarang. Oleh sebab itu, Perusahaan harus bisa beradaptasi dengan menggunakan teknologi saat ini agar bisa bertahan dan bersaing dalam menjalankan bisnis perusahaan.

Keuntungan yang didapat jika perusahaan sudah bisa menggunakan teknologi informasi adalah perusahaan bisa bertahan lama dan terhindar dari resiko kebangkrutan yang umumnya yang terdapat di tempat lain, masih konvensional dalam pelayanan datanya, dan juga untuk promosinya, produk ini belum mempunyai iklan dalam bentuk video yang bisa digunakan untuk meddia promosi di sosial media seperti yang banyak kita temukan sekarang ini.

Untuk kemudahan pelanggan saat bertransaksi pembelian menu yang disediakan. Kemudahan akses pembelian dan pembayaran yang diharapkan dapat mempercepat pelayanan yang dibutuhkan. Hal seperti ini yang dibutuhkan produk agar bisa berkembang dan menjadi salah satu perusahaan makanan terbaik di tingkat nasional yang mana adalah bagian dari visi dan misi dari perusahaan. Adapun masalah yang dibahas dalam buku ini yaitu mengenai

BAB 2

KONSEP DAN ANALISIS SISTEM

A. Pengertian Perancangan

Desain adalah salah satu hal terpenting untuk membuat iklan ini. Tujuan dari desain adalah agar konsumen akan tertarik dengan iklan yang kami produksi sehingga membuat para konsumen tertarik untuk membeli produk-produk kami yang berkualitas.

Desain terdiri berbagai macam jenis dan bentuk walaupun begitu desain sangat berpengaruh dalam hal iklan yang mana desain membuat calon konsumen terpukau dengan desain produk yang berkualitas dan menarik.

B. Pengertian Multimedia

Kata multimedia ini sendiri pada dasarnya adalah kata yang berasal dari suatu konsep teater dan juga dimaksud dengan sesuatu yang dipresentasikan dengan menggunakan lebih dari satu media maka hal itu disebut multimedia. Dan juga multimedia ini sendiri pada masa kini bermaksud membantu pengguna komputer untuk bisa melihat gambar maupub foto tiga dimensi yang juga bisa bergerak juga memiliki suara.

Semua ini waktu Apple pada tahun 80 an meluncurkan hypercard maka semua perkembangan multimedia ini dimulai dan kemudian beberapa bahkan banyak dan hampir menyeluruh pengguna komputer mulai menggunakan konsep multimedia ini.

BAB 3 ANALISIS BISNIS

Bab ini akan menganalisis sistem yang bisa dijalankan dalam bisnis Food & Beverages ini sehingga nantinya bisa bersaing dengan yang lain.

A. Membuat Produk Olahan Makanan

Heaven Snack nama yang dibuat sebagai produk olahan makanan yang menyediakan berbagai macam snack dan minuman kekinian.

B. Membuat Rancangan Logo

Gambar 3. 1 Rancangan Logo HeavenSnack

BAB 4 PERANCANGAN SISTEM

A. Storyline

Storyline yang digunakan untuk pembuatan iklan produk Heaven Snack adalah :

1. Scene 1

   Pada scene 1 ini terdapat opening berupa teks dan animasi "lapar dan haus?".

2. Scene 2

   Pada scene ini terdapat tulisan yang berisi "bingung mau jajan apa".

3. Scene 3

   Menampilkan logo dari "Heaven Snack" yang akan menjadi poin utama iklan ini.

4. Scene 4

   Pada scene ini ditampilkan menu minuman dari Heaven Snack yang di animasikan .

5. Scene 5

   Scene ini berisi menu makanan dari Heaven Snack yang di animasikan.

6. Scene 6

   Menampilkan sosial media dari "Heaven Snack" yang merupakan cara untuk memesan menu makanan dan minuman dari Heaven Snack.

BAB 5

PERANCANGAN DESIGN

Pada perancangan Design yang akan diimplementasikan pada bab selanjutnya maka akan dijelaskan komponen yang akan digunakan pada project iklan ini.

Font yang digunakan untuk logo Heaven Snack adalah Font Dunkin

Dunkin Bold

Gambar 5. 1 Font Dunkin

Dan warna yang digunakan untuk background logo Heaven Snack adalah biru muda.

BAB 6

PERANCANGAN STORYBOARD

Storyboard digunakan untuk mempermudah proses penggambaran dalam melakukan pengambilan gambar dan juga untuk rangkaian proses lainnya.

Untuk rancangan yang digunakan untuk membuat iklan Heaven Snack sendiri terdiri dari beberapa scene yang sudah digabungkan menjadi rangkaian dalam storyboard berikut ini:

Gambar 6. 1 Storyboard Iklan Heaven Snack

BAB 7

IMPLEMENTASI DESIGN

Pada tahap Implementasi ini maka akan dijelaskan bagaimana pengaplikasian perancangan dan design yang akan digunakan pada iklan

BAB 8 PENUTUP

A. Kesimpulan

Penulis membuat rancangan iklan produk ini sebagai wujud dari keikutsertaan dalam perkembangan dunia multi dan sebagai salah satu promosi. Software yang telah ikut serta di dalam pembuatan iklan produk ini adalah ibispaintX untuk gambar dan CapCut Editor untuk video.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Kadir. (2017). Pemogramanan Arduino dan Procesing. Jakarta: Penerbit kompas gramedia.

Mr. Dic'sr. (2017). Unified Modelling Language (UML). *Available at:* http://www.dicsr-qnt.com/2017/09/uml-unified-modelling-language.html. Diakses tanggal 3 Desember 2022.

TENTANG PENULIS

PENULIS 1
(Muhammad Fauzan)

Muhammad Fauzan adalah laki laki kelahiran 2001 pada tanggal 20 Juni Merupakan anak kedua dari tiga bersaudara. Menghabiskan masa kecil di kota Jakarta, tinggal bersama keluarga hingga lulus Sekolah Menengah Atas/Kejuruan.

Riwayat pendidikan dimulai dari TK Al Mustaqim (tahun 2006), SDN 12 Pagi (tahun 2007 - 2013), SMPN 67 (tahun 2013 - 2016), SMAN 43 (tahun 2016 - 2019), dan Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT Jakarta (tahun 2021).

Untuk saat ini saya aktif di kampus dan masuk atau ikut andil dalam organisasi Komandro, yang membuat saya lebih aktif dan lebih sosialisasi dan juga banyak melakukan hal-hal yang ternyata beguna bagi saya, dan juga orang lain. Dan juga untuk saat ini saya melanjutkan kuliah di STTI NIIT I-Tech dengan jurusan yang saya ambil yaitu Sistem Informasi di tahun 2021.

Selama berkuliah ini saya dengan aktif ikut dalam organisasi kemahasiswaan seperti komunitas design dan editing yang diadakan oleh kemahasiswaan, juga dengan aktif melakukan berbagai project yang berkaitan dengan design.

PENULIS 2
(Najwa Farah)

(Najwa Farah) adalah perempuan kelahiran 2002 pada tanggal 24 , Desember Merupakan anak Keempat dari empat bersaudara. Menghabiskan masa kecil di kota Bogor, tinggal bersama Orang tua hingga sekarang.

Riwayat pendidikan dimulai dari SDN Jampang 04 (tahun 2008-2014), SMP IT Daarul Rahman III (2015-2017), SMA IT Daarul Rahman III (tahun2018-2020), dan Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT Jakarta (tahun 2021).

Untuk saat ini saya aktif di kampus dan masuk atau ikut andil dalam organisasi BEM, yang membuat saya lebih aktif dan lebih sosialisasi dan juga banyak melakukan hal-hal yang ternyata beguna bagi saya, dan juga orang lain. Dan juga untuk saat ini saya melanjutkan kuliah di STTI NIIT I-Tech dengan jurusan yang saya ambil yaitu Sistem Informasi di tahun 2021.

Selama berkuliah ini saya dengan aktif ikut dalam organisasi kemahasiswaan seperti komunitas design dan editing yang diadakan oleh kemahasiswaan, juga dengan aktif melakukan berbagai project yang berkaitan dengan design.

PENULIS 3
(Jefri Rahmadian, S.Kom., M.Kom)

Jefri Rahmadian., S.Kom., M.Kom. lahir di Padang pada tanggal 28 Agustus 1976 yang merupakan anak bungsu dari tiga bersaudara dan menamatkan sekolahnya sampai tingkat menengah atas di Padang, Sumatera Barat. Selanjutnya penulis menempuh pendidikan tinggi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Swadharma Jakarta, dan penulis berhasil meraih gelar sarjana S1 pada Program Studi Sistem Informasi pada Tahun 2003. Setelah menamatkan kuliah penulis mengabdikan diri menjadi pengajar pada almamater beliau. Pada tahun 2008 penulis diangkat sebagai Dosen Tetap pada Sekolah Tinggi Teknologi Infomasi NIIT Jakarta. Tidak lama kemudian penulis melanjutkan Studinya di Program Magister Komputer (S2) di Sekolah Tinggi Manajemen dan Informatika Komputer ERESHA Jakarta dan berhasil menyelesaikan S2 pada Tahun 2012. Selain itu penulis juga pernah menjadi pengajar pada beberapa Perguruan Tinggi di Jakarta diantaranya Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta (POLIMEDIA), Universitas Krisna Dwipayana Jakarta (UNKRISNA), Sekolah Tinggi Desain Interstudi, serta pernah menjadi Dosen Tamu pada Politeknik Negeri Semarang (POLINES). Selain menjadi Dosen penulis juga aktif memberikan pelatihan pada Instansi pemerintah baik Sipil maupun Militer. Penulis juga pernah menjadi pembicara dalam sebuah workshop yang diselenggarakan oleh Kementrian Hukum Dan Hak Azazi Manusia. Saat ini penulis aktif terdaftar sebagai Asesor Uji Komptensi Badan Nasional Sertifikasi Profesi sejak tahun 2013.

PENULIS 4
(Fajar Septian)

Fajar Septian adalah pria kelahiran Bogor pada tanggal 09 September 1989, merupakan anak pertama dari empat bersaudara. Menghabiskan masa kecil di kota Depok. Riwayat pendidikan dimulai dari SDN Bedahan 01 (tahun 2001), SMPN 10 Depok (tahun 2004), SMA Yapan Indonesia (tahun 2007), Universitas Pamulang Tangerang Selatan Prodi Teknik Informatika (tahun 2012), dan STMIK Eresha Jakarta Prodi Magister Teknik Informatika (tahun 2014).

Saat ini aktif sebagai dosen tetap di Universitas Pamulang. Saya juga aktif mengajar di beberapa kampus sebagai dosen tidak tetap di Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT dan menjabat sebagai Kepala Bagian Teknologi Informasi (IT), dan Institut Teknologi dan Bisnis Swadharma. Mata kuliah yang di ampu Komputer Grafik, Teori Bahasa dan Automata, Graph Terapan dan Struktur Data. Saya aktif mengajar sejak tahun 2015 dibeberapa kampus.