

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN SEBAGAI MEDIA
PROMOSI GUDEG AYAM KAMPUNG MBAK WIEK MENGGUNAKAN
TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



disusun oleh

Muhammad Alfin Baasithul Wahid

16.11.0308

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN SEBAGAI MEDIA
PROMOSI GUDEG AYAM KAMPUNG MBAK WIEK MENGGUNAKAN
TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana pada
Program Studi Informatika



disusun oleh

Muhammad Alfin Baasithul Wahid

16.11.0308

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN
SEBAGAI MEDIA PROMOSI GUDEG AYAM KAMPUNG,
MBAK WIEK MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE
SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Alfin Baasithul Wahid

16.11.0308

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 Agustus 2021

Dosen Pembimbing,

Akhmad Dahlan, M.Kom
NIK. 190302174

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN
SEBAGAI MEDIA PROMOSI GUDEG AYAM KAMPUNG,
MTS WIEK MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE
SHOOT DAN MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh
Muhammad Alfin Baasithul Wahid
16.11.0308

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Agustus 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Akhmad Dahlan, M.Kom.
NIK. 190302174

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 23 Agustus 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

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, 23 Agustus 2021



Muhammad Alfin Baasithul Wahid

NIM. 16.11.0308

MOTTO

“Proses sama pentingnya dibanding hasil. Hasilnya nihil tak apa. yang penting sebuah proses telah dicanangkan dan dilaksanakan”

(Sujiwo Tejo)

"Janganlah pernah menyerah ketika kamu masih mampu berusaha lagi. Tidak ada kata berakhir sampai kamu berhenti mencoba."

(Brian Dyson)

“Tanpa tindakan, pengetahuan tidak ada gunanya dan pengetahuan tanpa tindakan itu sia-sia.”

(Abu Bakar As-Sidiq)

“Di dalam kesulitan yang amat sangat menyempitkan hati kita, ingatlah bahwa masih ada yang lebih menderita daripada kita.”

(Merry Riana)

"Berpikirlah positif, tidak peduli seberapa keras kehidupanmu."

(Ali bin Abi Thalib)

PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur saya panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa memberikan nikmat-NYA. Terimakasih atas nikmat dan karunia yang telah Engkau berikan. Terimakasih Engkau telah memberikan pertolongan, kekuatan, ilmu, kesabaran, serta telah mendekatkanku kepada orang - orang baik disekelilngku. Yang selalu memberiku semangat dan doa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Rasa terimakasih ini kuucapkan juga kepada:

1. Ibu saya yang selalu memberi dukungan, semangat dan mendoakan saya dengan tulus setiap harinya.
2. Bapak saya yang telah mendukung penuh dan memberi motivasi yang sangat berharga selama proses perkuliahan hingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom. Selaku dosen pembimbing yang selalu membimbing saya dalam mengerjakan skripsi ini.
4. Gudeg Ayam Kampung Mbak Wiek yang telah mengizinkan saya melakukan penelitian ini.
5. Teman – teman yang selalu ada untuk saya. Terimakasih telah membantu menuliskan cerita pada kehidupan saya.
6. Terimakasih kepada diri saya sendiri yang telah berani mengambil keputusan untuk menyelesaikan penelitian ini. Tanpa adanya tekad yang kuat dan pengalaman menghadapi berbagai masalah, saya hanya akan ada di zona nyaman saya.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

Puji dan syukur penulis pajatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi Program Studi Strata-1 Informatika di Universitas AMIKOM Yogyakarta dan meraih gelar Sarjana Komputer (S. Kom).

Sebagai ungkapan rasa syukur atas selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan arahan bagi peneliti dalam penyusunan skripsi.
4. Bapak dan Ibu dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberkan banyak ilmunya selama peneliti menempuh perkuliahan.
5. Keluarga besar peneliti terutama kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan, semangat, motivasi serta doa kepada penulis.

6. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan, pikiran dan tenaga dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu peneliti berharap kepada semua pihak dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Penulis yakin bahwa skripsi ini akan bermanfaat bagi pihak yang membaca dan diri penulis sendiri.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Yogyakarta, 23 Agustus 2021

Penulis,



Muhammad Alfin Baasithul Wahid

DAFTAR ISI

JUDUL	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PERNYATAAN	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT	xix
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian	4
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	Metode <i>Testing</i>	5
1.6	Sistematika Penulisan	5
BAB II.....		7
LANDASAN TEORI.....		7
2.1	Tinjauan Pustaka.....	7
2.2	Dasar Teori.....	10
2.2.1	Konsep Dasar Multimedia	10
2.3	Jenis-jenis Iklan	11
2.3.1	Iklan Komersial dan Nonkomersial	11
2.3.2	Iklan Corporate.....	11
2.4	Promosi dan Iklan	11
2.4.1	Definisi Promosi.....	11
2.4.2	Definisi Iklan.....	12
2.5	Tahap PraProduksi.....	13
2.6	Tahap Produksi.....	14
2.7	Tahap Pasca Produksi	14
2.8	Konsep Teknik <i>Live Shoot</i>	14
2.8.1	Sejarah <i>Live Shoot</i>	14

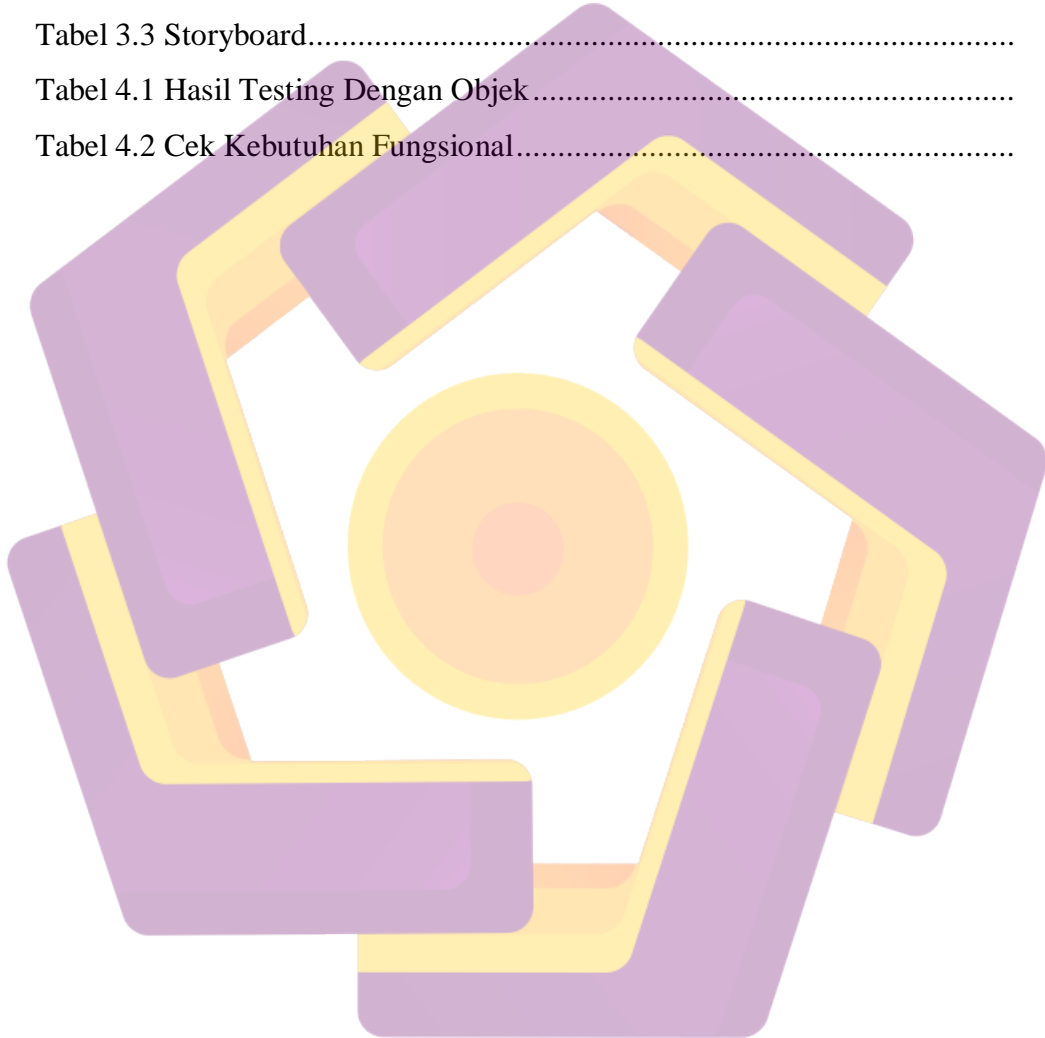
2.8.2	Konsep Dasar Perancangan Video dengan Teknik <i>Live Shoot</i>	15
2.9	Konsep Teknik <i>Slow Motion</i>	16
2.9.1	Sejarah <i>Slow Motion</i>	17
2.9.2	Konsep Dasar Perancangan Video dengan Teknik <i>Slow Motion</i>	17
2.10	Konsep Teknik <i>Motion Graphic</i>	18
2.10.1	Sejarah <i>Motion Graphic</i>	18
2.10.2	Konsep Dasar Perancangan Video dengan Teknik <i>Motion Graphic</i> .	19
BAB III	23
ANALISIS DAN PERANCANGAN	23
3.1	Tinjauan Umum.....	23
3.1.1	Deskripsi Objek	23
3.1.1.1	Lokasi	24
3.1.1.2	Karyawan.....	24
3.2	Analisis Masalah.....	24
3.2.3	Wawancara.....	25
3.2.4	Analisis SWOT	25
3.2.5	Langkah-Langkah Analisis Masalah	28
3.2.6	Hasil Analisis Masalah	29
3.3	Solusi yang Diterapkan	29
3.4	Solusi yang Dipilih	29

3.5	Studi Kelayakan.....	30
3.5.1	Kelayakan Teknis	30
3.5.2	Kelayakan Operasional	30
3.5.3	Kelayakan Ekonomi.....	30
3.5.4	Kelayakan Hukum	31
3.5.5	Kelayakan Facebook.....	31
3.6	Analisis kebutuhan Sistem	32
3.6.1	Kebutuhan Fungsional	32
3.6.2	Kebutuhan Non-Fungsional	33
3.7	Tahap Pra-Produksi.....	35
3.7.1	Ide Cerita.....	35
3.7.2	Pembuatan Naskah	35
3.7.3	Pembuatan <i>Storyboard</i>	37
BAB IV	45
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	45
4.1	Produksi	45
4.1.1	Persiapan Perangkat Produksi	45
4.1.2	Pemilihan Lokasi, Menyiapkan Perlengkapan yang Digunakan....	45
4.1.3	Rehearsal	45
4.1.4	Proses Pengambilan Gambar (<i>Shooting</i>)	46

4.1.5	Capturing.....	46
4.1.6	Pembuatan <i>Dubbing</i>	47
4.1.7	Pemilihan Aset Grafis.....	48
4.1.8	Animated.....	50
4.2	Tahapan Pasca Produksi.....	55
4.2.1	Compositing dan Editing.....	56
4.3	Hasil Akhir Produksi.....	61
4.4	Pembahasan.....	62
4.4.1	Implementasi pada situs media online.....	63
4.5	Evaluasi.....	64
4.6	Penyerahan ke pihak Gudeg Ayam Kampung Mbak Wiek.....	65
BAB V	66
PENUTUP	66
5.1	Kesimpulan.....	66
5.2	Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	68

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian	8
Tabel 3.1 Analisis SWOT	25
Tabel 3.2 Perancangan Naskah.....	36
Tabel 3.3 Storyboard.....	37
Tabel 4.1 Hasil Testing Dengan Objek.....	62
Tabel 4.2 Cek Kebutuhan Fungsional.....	64



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Logo Gudeg Ayam Kampung Mbak Wiek	24
Gambar 4. 1 Jenis kamera yang digunakan.....	46
Gambar 4. 2 Hasil take Gudeg Ayam Kampung Mbak Wiek.....	47
Gambar 4. 3 Screen Loading Voice Recorder.....	47
Gambar 4. 4 Menu aplikasi Voice Recorder	48
Gambar 4. 5 Background 1	48
Gambar 4. 6 Background 2	49
Gambar 4. 7 Logo Google Maps	49
Gambar 4. 8 Logo GoFood	49
Gambar 4. 9 Logo GrabFood	50
Gambar 4. 10 Logo Whatsapp.....	50
Gambar 4. 11 Loading screen Adobe After Effect 2021	51
Gambar 4. 12 New project Adobe After Effect 2021	51
Gambar 4. 13 Composition settings.....	52
Gambar 4. 14 Import.....	52
Gambar 4. 15 File yang akan di import	53
Gambar 4. 16 Layer Adobe After Effect 2021	53
Gambar 4. 17 Proses motion graphic scene 8	54
Gambar 4. 18 Proses motion graphic scene 9	54
Gambar 4. 19 Proses rendering	55
Gambar 4. 20 Loading screen Adobe Premiere CC 2018.....	56
Gambar 4. 21 Menu Start Premiere Pro CC 2018	57
Gambar 4. 22 New Project	57
Gambar 4. 23 Import.....	58
Gambar 4. 24 Import File sesuai Storyboard	58
Gambar 4. 25 Drop video ke sequence	59
Gambar 4. 26 Unlink.....	59
Gambar 4. 27 Susunan video sesuai storyboard.....	60
Gambar 4. 28 Susunan Audio sesuai storyboard.....	60

Gambar 4. 29 Rendering video..... 61
Gambar 4. 30 Hasil Akhir Video 61
Gambar 4. 31 Tampilan media sosial facebook 63
Gambar 4. 32 Penyerahan 65



INTISARI

Gudeg Ayam Kampung Mbak Wiek merupakan salah satu bagian dari makanan khas Indonesia yang berasal dari Yogyakarta yang berupa produk makanan gudeg yang sangat enak dan cocok untuk makanan sehari-hari. Gudeg ini juga sangat pas untuk lidah orang Indonesia, tidak ada batasan usia mengkonsumsi gudeg ini.

Sebagai upaya untuk membantu mengenalkan produk gudeg ayam kampung mbak wiek maka penulis berinisiatif untuk membuat video iklan sebagai sarana promosi. Langkah pertama untuk mendapatkan hasil yang memuaskan. Penulis mengumpulkan informasi tentang gudeg ayam kampung mbak wiek, lalu mendiskusikan bersama pemilik gudeg ayam kampung mbak wiek. Nantinya akan di upload dimana videonya dan memikirkan konsep ceritanya bagaimana. Yang terakhir adalah eksekusi untuk mendapatkan hasil yang memuaskan.

Hasil penelitian ini bertujuan untuk membantu pihak gudeg ayam kampung mbak wiek dan masyarakat umum untuk dapat mengetahui produk gudeg ayam kampung mbak wiek. Dapat ditarik kesimpulan gudeg ayam kampung mbak wiek adalah makanan khas Indonesia yang berupa gudeg dan sangat cocok untuk lidah orang Indonesia. Karena kurangnya promosi maka media yang dipakai adalah Media social dengan cara via posting. effort yang diberikan di media ini lebih efektif dibandingkan media lain. Video menggunakan teknik live shoot langkah ini mempermudah masyarakat mendapatkan informasi dan motion graphic untuk menambahkan informasi berupa tulisan dan gambar.

Kata Kunci: Gudeg Ayam Kampung Mbak Wiek, Makanan Khas, Video Iklan , Live Shoot dan Motion Graphic, Media Sosial.

ABSTRACT

Gudeg Ayam Kampung Mbak Wiek is a part of Indonesian specialties originating from Yogyakarta in the form of warm food products that are very tasty and suitable for daily meals. Gudeg is also very suitable for Indonesian tongues, there is no age limit to consume this warm.

In an effort to help introduce Ms. Wiek's warm native chicken products, the author took the initiative to make an advertising video as a promotional tool. The first step to getting satisfactory results. The author collected information about Ms. Wiek's warm native chicken, then discussed with the owner of Ms. Wiek's native chicken. Later we will upload where the video is and think about the concept of the story. The last one is execution to get a satisfactory result.

The results of this research aim to help the warm native chicken Ms. Wiek and the general public to be able to find out the product of Ms. Wiek's native chicken. It can be concluded that the warm chicken, Ms. Wiek, is a typical Indonesian food in the form of warm and very suitable for the Indonesian tongue. Due to the lack of promotion, the media used is social media via posting. The effort given to this medium is more effective than other media. Video using the live shoot technique makes it easier for people to get information and motion graphics to add information in the form of text and images.

Keyword: *Gudeg Ayam Kampung Mbak Wiek, Specialties Originating, Advertising Video , Live Shoot and Motion Graphic, Social Media.*