

**PERANCANGAN VIDEO PROMOSI MOMO DESSERT BAR  
MENGUNAKAN TEKNIK LIVESHOOT  
DAN ANIMASI 2D**

**SKRIPSI**



Disusun oleh

**Ardian Fakhru Rosyad**

**11.12.5564**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERANCANGAN VIDEO PROMOSI MOMO DESSERT BAR  
MENGUNAKAN TEKNIK LIVESHOOT  
DAN ANIMASI 2D**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat S1  
pada jurusan Sistem Informasi



Disusun oleh

**Ardian Fakhru Rosyad**

**11.12.5564**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN VIDEO PROMOSI MOMO DESSERT BAR  
MENGUNAKAN TEKNIK LIVESHOOT  
DAN ANIMASI 2D**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

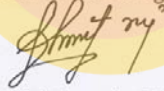
**Ardian Fakhru Rosyad**

11.12.5564

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 05 Mei 2015

Dosen Pembimbing,



**Dhani Ariatmanto, M.Kom**

NIK. 190302197

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN VIDEO PROMOSI MOMO DESSERT BAR  
MENGUNAKAN TEKNIK LIVESHOOT  
DAN ANIMASI 2D**

yang disusun oleh

**Ardian Fakhru Rosyad**

**11.12.5564**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 18 Mei 2015

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom**  
NIK. 190302047



**Dhani Ariatmanto, M.Kom**  
NIK. 190302197



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

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

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.**  
NIK. 190302001

## 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 atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 25 Mei 2015

Meterai

Rp. 6.000

Ardian Fakhru Rosyad

NIM. 11.12.5564

## MOTTO

*“Jangan bilang tidak bisa, coba, baru bilang tidak bisa. Selamanya tidak akan bisa bila kamu hanya berkata “tidak bisa””*

*(ibu)*

*“Don’t give up if you had once fail, keep struggle even it hard. One day, a little hope from our efforts will light up and sparkle along our way, like, you don’t know what’ll happen tomorrow, right?”*

*(Anonymous)*

*“It is a capital mistake to theorize before one has data. Insensibly one begins to twist fact to suit theories, instead of theories to suit facts”*

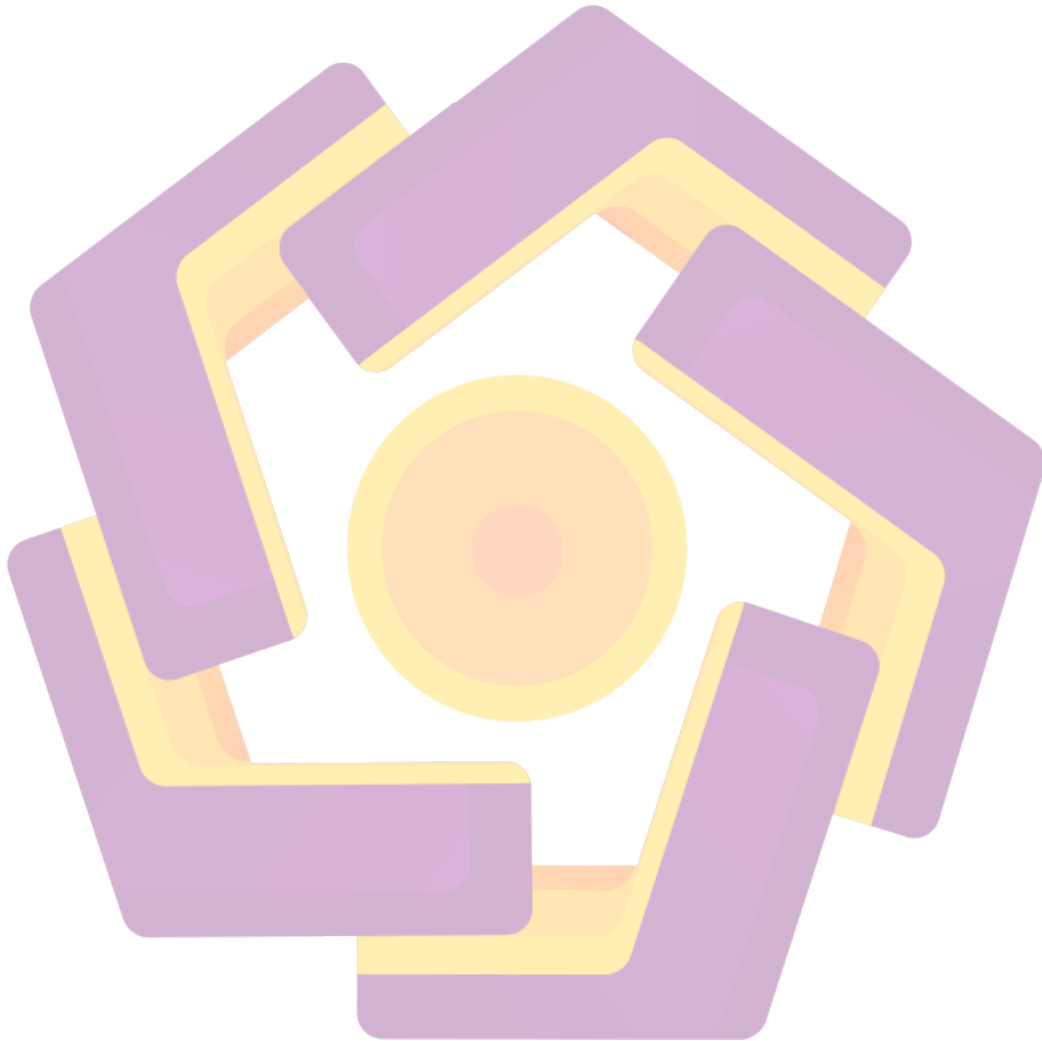
*(Sir Arthur Conan Doyle)*

## PERSEMBAHAN

*Alhamdulillahirobbil'alamiin, atas rahmat dan hidayah-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu, Skripsi ini dipersembahkan untuk:*

1. Ibu dan Bapakku, Hadiah Isti Ningsih dan Rakhmat Bowo Suharto yang selalu mendoakan tiap waktu dan telah memberikan kesempatan menempuh pendidikan hingga ke jenjang kuliah, serta banyak sekali memberikan dukungan moral dan kasih sayang yang sangat tidak terbatas nilainya.
2. Adik-adikku, Sarah Riska Arifiah dan Nesya Qudrotun Nafisa, terima kasih karena sudah lahir dan memberikan semangat bagi saya untuk terus menempuh pendidikan .
3. Nenek dan Kakekku, Sabil Rosyadi dan Robikah yang selalu mendukung dan mengingatkan kewajiban-kewajibanku.
4. Saudara-saudaraku yang selalu memberikan dukungan dan memberikan banyak sekali bantuan.
5. Café Momo Dessert Bar dan Pak Haryono yang Telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian skripsi.
6. Dosen-dosen Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta, terima kasih banyak untuk semua ilmu dan kesabaran selama mengajar dan membimbing saya.
7. Terima kasih kepada teman, sahabat, orang yang selalu ada dan orang pertama yang selalu siap menolong, Harnie Shefriant Whulandary.
8. Terima kasih kepada teman-teman sepermainan Muhammad Rachmat Visi Utama, Jadi Setyawan, dan Hanif M. P. yang banyak sekali membantu memberikan informasi dan membantu selama proses pengerjaan skripsi.
9. Teman-teman 11 S1SI 03 dan temen-temen di kampus tercinta.
10. Terima kasih untuk semua teman-teman yang telah membantu dan selalu memberi semangat dalam menyelesaikan tugas akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

11. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.





## KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Wr. Wb.

Alhamdulillahirobbil'alamin, Puji dan syukur peneliti persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah – Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diinginkan peneliti. Tidak lupa sholat serta salam peneliti haturkan pada jungjungan umat yaitu Nabi Muhammad SAW, yang telah menyebarkan agama Islam sehingga peneliti dan seluruh umat islam dapat merasakan manfaat dan indahnya Islam.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK 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 peneliti tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah S.W.T yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya.
2. Ibu Hadiyah Isti Ningsih dan Bapak Rakhmat Bowo Suharto yang sangat banyak memberikan bantuan moral, material, arahan dan selalu mendoakan keberhasilan dan keselamatan selama menempuh pendidikan.
3. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Bambang Sudaryatno, Drs, MM selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
5. Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah sabar membimbing dan banyak memberikan pengarahan bagi peneliti dalam pembuatan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama peneliti menempuh perkuliahan.

7. Teman-teman SI-03 selama mengikuti perkuliahan.
8. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebut satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Dalam pelaksanaan dan pembuatan program serta skripsi ini peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan-kekurangan baik yang disadari maupun yang tidak disadari, oleh karena itu penelitisangat mengharapkan kritik dan saran serta masukan dari para pembaca.

Semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi pembaca maupun bagi kepastakaan ilmu baik pada jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta maupun bagi dunia ilmu pengetahuan Tekonologi Informasi di Indonesia.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 25 Mei 2015

Ardian Fakhru Rosyad

## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PENGESAHAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
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.....	2
1.5 Metode Penelitian .....	3
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 Testing.....	6
1.6 Sistematika Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORI .....	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Video.....	9
2.2.1 Pengertian Video.....	9
2.2.2 Jenis – Jenis Video .....	10

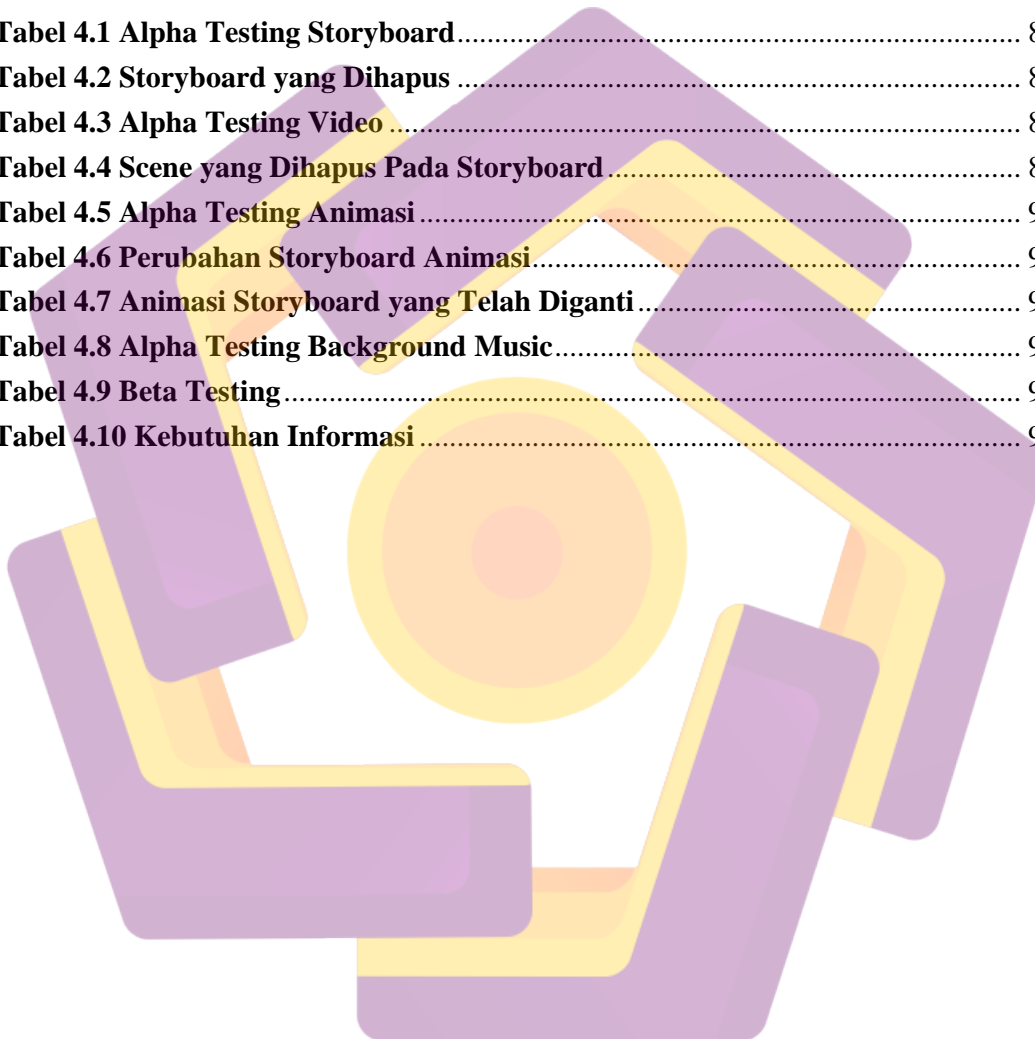
2.2.2.1	Video Analog.....	10
2.2.2.2	Video Digital.....	10
2.2.3	Format Video.....	11
2.3	Promosi.....	13
2.3.1	Pengertian Promosi.....	13
2.3.2	Tujuan Promosi.....	14
2.3.3	Bentuk Promosi.....	14
2.4	Video Promosi.....	15
2.4.1	Pengertian Video Promosi.....	15
2.4.2	Proses Pembuatan Video Promosi.....	16
2.4.2.1	Strategi Video Promosi.....	16
2.5	Animasi.....	19
2.5.1	Pengertian Animasi.....	19
2.5.2	Prinsip Animasi.....	21
2.5.2.1	<i>Squash and Stretch</i> .....	21
2.5.2.2	Anticipation.....	21
2.5.2.3	Staging.....	22
2.5.2.4	Straight – Ahead Action and Pose – To – Pose.....	22
2.5.2.5	Follow-Through and Overlapping Action.....	23
2.5.2.6	Slow In – Slow Out.....	23
2.5.2.7	Arcs.....	24
2.5.2.8	Secondary Action.....	24
2.5.2.9	Timing.....	24
2.5.2.10	Exaggeration.....	25
2.5.2.11	Solid Drawing.....	25
2.5.2.12	Appeal.....	26
2.6	Semiotika.....	26
2.6.1	Definisi Semiotika.....	26
2.6.2	Aplikasi Semiotika di Dalam Iklan.....	27
2.7	Chroma Key.....	28
2.7.1	Definisi Chroma Key.....	28

2.8	Metode Analisis .....	29
2.8.1	Analisis Kebutuhan .....	29
2.8.1.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	29
2.8.1.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak .....	30
2.8.1.3	Analisis Kebutuhan Pengguna .....	30
2.8.1.4	Analisis Kebutuhan Biaya .....	30
2.8.1.5	Analisis SWOT.....	30
2.9	Metode Perancangan.....	31
2.9.1	Pra Produksi .....	31
2.10	Metode Pengembangan .....	33
2.10.1	Produksi.....	33
2.10.2	Pasca Produksi .....	33
2.11	Metode Testing.....	34
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>		<b>36</b>
3.1	Tinjauan Umum Perusahaan.....	36
3.1.1	Sejarah Singkat café Momo Dessert Bar .....	36
3.1.2	Struktur Organisasi.....	37
3.2	Analisis Masalah.....	37
3.3	Solusi Yang Ditawarkan .....	38
3.4	Solusi Yang Dipilih .....	39
3.5	Analisis Kebutuhan.....	39
3.5.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras / <i>Hardware</i> .....	40
3.5.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak / <i>Software</i> .....	40
3.5.3	Analisis Kebutuhan Pengguna.....	41
3.5.4	Analisis Kebutuhan Biaya .....	41
3.5.5	Analisis SWOT .....	42
3.6	Metode Perancangan.....	44
3.6.1	Tahap Pra Produksi.....	44
3.6.1.1	Pembuatan Ide Cerita .....	44
3.6.1.2	Desain Karakter .....	45
3.6.1.3	Storyboard.....	46

3.6.1.4	Outline .....	64
3.6.1.5	Menentukan Lokasi Shoting .....	67
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		68
4.1	Metode Pengembangan.....	68
4.1.1	Produksi.....	68
4.1.1.1	Persiapan Perangkat Produksi.....	68
4.1.1.2	Pengambilan Gambar.....	68
4.1.2	Pasca Produksi.....	78
4.1.2.1	Capturing.....	78
4.1.2.2	Editing.....	79
4.1.2.2.1	Pembuatan Animasi.....	80
4.1.2.2.2	Pembuatan <i>Chroma Key</i> .....	83
4.1.2.3	Rendering.....	84
4.1.2.4	Mastering.....	85
4.2	Metode Testing.....	86
4.2.1	Testing.....	86
4.2.1.1	Alpha Testing.....	86
4.2.1.2	Beta Testing.....	92
4.3	Implementasi Video Promosi.....	96
4.4	Hambatan Pembuatan Video Promosi.....	97
BAB V PENUTUP.....		98
5.1	Kesimpulan.....	98
5.2	Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA.....		100

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3.1 Anggaran Biaya Produksi</b> .....	42
<b>Tabel 3.2 Analisis SWOT</b> .....	42
<b>Tabel 3.3 Rancangan Storyboard Alpha</b> .....	46
<b>Tabel 3.4 Storyboard Beta Video Promosi</b> .....	55
<b>Tabel 3.5 Outline</b> .....	64
<b>Tabel 4.1 Alpha Testing Storyboard</b> .....	87
<b>Tabel 4.2 Storyboard yang Dihapus</b> .....	87
<b>Tabel 4.3 Alpha Testing Video</b> .....	88
<b>Tabel 4.4 Scene yang Dihapus Pada Storyboard</b> .....	89
<b>Tabel 4.5 Alpha Testing Animasi</b> .....	90
<b>Tabel 4.6 Perubahan Storyboard Animasi</b> .....	90
<b>Tabel 4.7 Animasi Storyboard yang Telah Diganti</b> .....	91
<b>Tabel 4.8 Alpha Testing Background Music</b> .....	92
<b>Tabel 4.9 Beta Testing</b> .....	92
<b>Tabel 4.10 Kebutuhan Informasi</b> .....	93

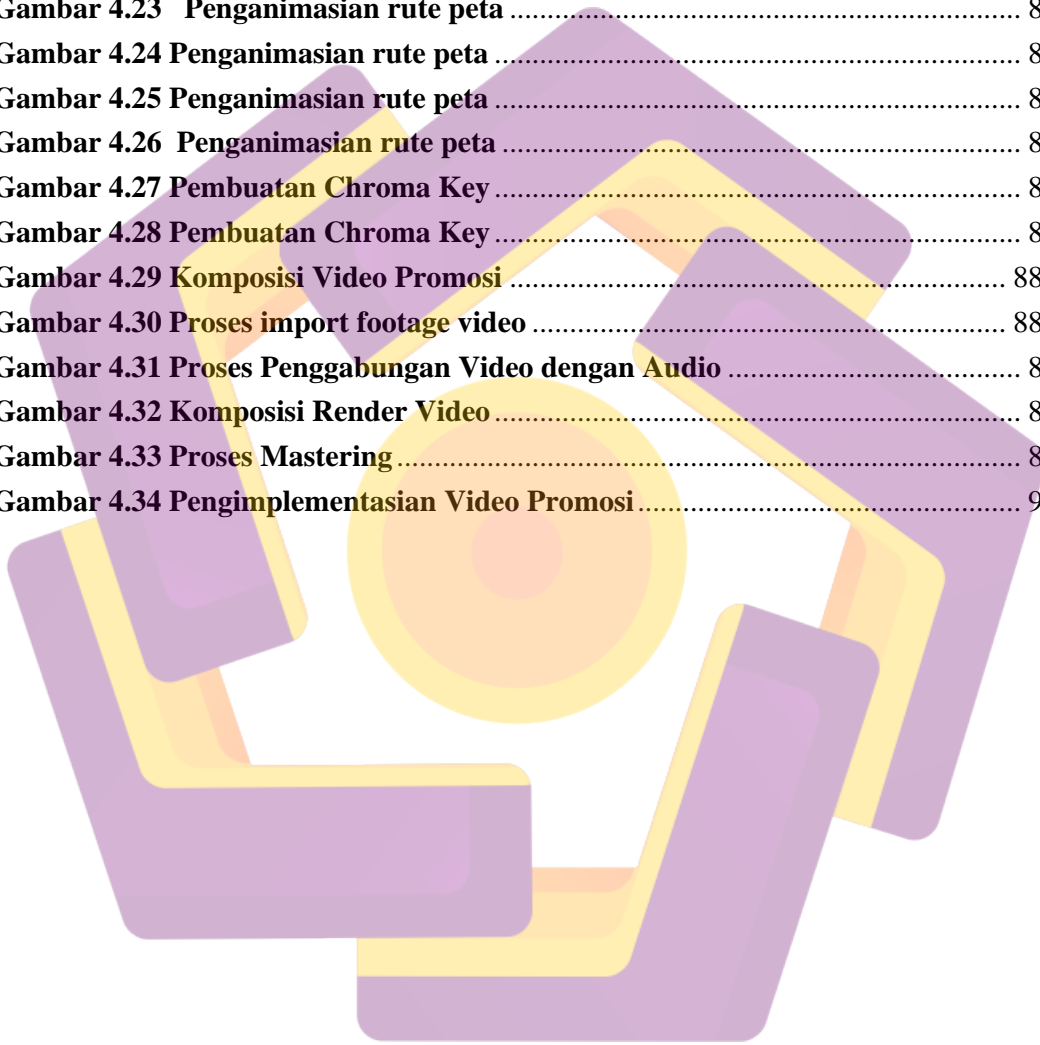


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Animasi 2D.....	20
Gambar 2.2 Animasi 3D.....	21
Gambar 2.3 Squash and stretch .....	21
Gambar 2.4 Anticipation .....	22
Gambar 2.5 Staging.....	22
Gambar 2.6 Straight – Ahead Action and Pose – To – Pose.....	22
Gambar 2.7 Follow-Through and Overlapping Action .....	23
Gambar 2.8 Slow in – Slow out .....	23
Gambar 2.9 Arc .....	24
Gambar 2.10 Secondary Action .....	24
Gambar 2.11 Timing .....	25
Gambar 2.12 Exaggeration.....	25
Gambar 2.13 Solid Drawing .....	26
Gambar 2.14 Appeal .....	26
Gambar 2.15 Karakter Jeruk Iklan Nutrisari.....	27
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Café Momo Dessert Bar .....	37
Gambar 3.2 Desain Karakter Pan .....	45
Gambar 4.1 Tampilan tugu Yogyakarta .....	69
Gambar 4.2 Papan Baliho Momo Dessert Bar .....	70
Gambar 4.3 Tampak depan café Momo Dessert Bar .....	70
Gambar 4.4 Plang “Open” café Momo Dessert Bar .....	71
Gambar 4.5 Kamera memasuki café Momo Dessert Bar .....	71
Gambar 4.6 Gelas café Momo Dessert Bar.....	72
Gambar 4.7 Tampilan meja kasir café Momo Dessert Bar .....	72
Gambar 4.8 Tampilan dekorasi ruangan café Momo Dessert Bar .....	73
Gambar 4.9 Gambar Dekorasi ruangan café Momo dessert Bar .....	73
Gambar 4.10 Gambar meja tempat pemesanan café Momo dessert Bar .....	74
Gambar 4.11 Gambar menu café Momo dessert Bar .....	74
Gambar 4.12 Gambar papan reklame café Momo Dessert Bar.....	75
Gambar 4.13 Gambar lantai satu café Momo Dessert Bar. ....	75
Gambar 4.14 Gambar dekorasi ruangan café Momo Dessert Bar .....	76
Gambar 4.15 Gambar dekorasi ruangan café Momo Dessert Bar .....	77
Gambar 4.16 Gambar dekorasi ruangan café Momo Dessert Bar .....	77



<b>Gambar 4.17</b>	<b>Gambar dekorasi ruangan café Momo Dessert Bar</b> .....	78
<b>Gambar 4.18</b>	<b>Gambar lantai dua café Momo Dessert Bar</b> .....	78
<b>Gambar 4.19</b>	<b>Contoh beberapa video yang sudah di capturing</b> .....	79
<b>Gambar 4.20</b>	<b>Pembuatan model peta</b> .....	80
<b>Gambar 4.21</b>	<b>Salah satu composition yang digunakan untuk animasi</b> .....	80
<b>Gambar 4.22</b>	<b>Proses import file dari Illustrator ke After Effect</b> .....	81
<b>Gambar 4.23</b>	<b>Penganimasian rute peta</b> .....	81
<b>Gambar 4.24</b>	<b>Penganimasian rute peta</b> .....	82
<b>Gambar 4.25</b>	<b>Penganimasian rute peta</b> .....	82
<b>Gambar 4.26</b>	<b>Penganimasian rute peta</b> .....	82
<b>Gambar 4.27</b>	<b>Pembuatan Chroma Key</b> .....	83
<b>Gambar 4.28</b>	<b>Pembuatan Chroma Key</b> .....	83
<b>Gambar 4.29</b>	<b>Komposisi Video Promosi</b> .....	884
<b>Gambar 4.30</b>	<b>Proses import footage video</b> .....	884
<b>Gambar 4.31</b>	<b>Proses Penggabungan Video dengan Audio</b> .....	85
<b>Gambar 4.32</b>	<b>Komposisi Render Video</b> .....	85
<b>Gambar 4.33</b>	<b>Proses Mastering</b> .....	86
<b>Gambar 4.34</b>	<b>Pengimplementasian Video Promosi</b> .....	97



## INTISARI

Café Momo Dessert Bar adalah sebuah café yang khusus menawarkan menu *dessert* atau hidangan penutup. Selain *dessert*, Momo Dessert Bar juga menawarkan berbagai minuman untuk pendamping *dessert*. Untuk lebih mengenalkan café Momo Dessert Bar, pemilik cafe melakukan beberapa promosi. Antara lain melalui media sosial, penyebaran banner dan pamphlet. Untuk lebih dapat menjangkau masyarakat luas, pemilik café Momo Dessert Bar menggunakan media sosial sebagai media promosi untuk mengenalkan café. Langkah selanjutnya yang disasar oleh pemilik adalah membuat sebuah video promosi.

Pada skripsi ini peneliti mencoba menganalisis bagaimana merancang sebuah video promosi untuk café Momo Dessert Bar. Menggunakan analisis SWOT, peneliti menemukan beberapa keunikan, peluang dan kekuatan café Momo Dessert Bar yang akan ditampilkan pada video promosi yang sedang dirancang. Jenis data yang digunakan berbentuk data primer dari wawancara langsung dengan pemilik café dan observasi yang dilakukan peneliti.

Pada video promosi tersebut juga akan memberikan informasi mengenai lokasi café, jam operasional, suasana ruangan café, serta makanan dan minuman yang ditawarkan. Video promosi diharapkan dapat membangun opini positif kepada café Momo Dessert Bar, sehingga pelanggan akan merasa tertarik untuk datang ke café Momo Dessert Bar.

**Kata Kunci :** Perancangan, Video Promosi dan Penggabungan animasi 2D dengan Liveshoot.

## ABSTRACT

*Momo Café Dessert Bar is a special café menu offering dessert. Besides dessert, Momo Dessert Bar also offer variety of beverages. To further introduce Momo Dessert Bar café , cafe owners did some promotion. Among others through social media, the spread of banners and pamphlets. To be able to reach the wider community, Momo Dessert Bar café owners use social media as a media campaign to introduce the café. The next step is targeted by the owner is making a promotional video.*

*In this thesis, the researcher tried to analyze how to design a promotional video for Momo café Dessert Bar. Using SWOT analysis, researchers found some uniqueness, opportunities and strengths café Momo Dessert Bar that will be displayed on the promotional video that is being designed. The type of data that is used in the form of primary data from interviews with the café owner and observations conducted by researchers.*

*In this promotional video will also give information on the location of the café, operating hours, the atmosphere of the café room, as well as food and beverages are offered. Video promotion is expected to build a positive opinion to the café Momo Dessert Bar, so that customers will feel compelled to come to the café Momo Dessert Bar.*

**Keywords:** Designing, Video Promotion and Merge 2D animation with Liveshoot