

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN WARUNG TAHU WALIK OM
ABE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI**

SKRIPSI



disusun oleh

MUHAMMAD KURNIAWAN

16.11.0499

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN WARUNG TAHU WALIK OM
ABE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI**

SKRIPSI



disusun oleh

MUHAMMAD KURNIAWAN

16.11.0499

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO IKLAN WARUNG TAHU WALIK OM ABE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI

yang disusun dan diajukan oleh

Muhammad Kurniawan
16.11.0499

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 Desember 2019

Dosen Pembimbing,

Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA WARUNG TAHU WALIK OM ABE DENGAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC

yang disusun dan diajukan oleh

Muhammad Kurniawan
16.11.0499

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 November 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta,S.Kom., M.Kom
NIK. 190302096

Agit Amrullah,S.Kom., M.Kom
NIK. 190302356

Arif Akbarul Huda,S.Si, M.Eng
NIK. 190302287

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 9 Desember 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta,S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Muhammad Kurniawan

NIM : 16.11.0499

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN WARUNG TAHU WALIK OM ABE SEBAGAI
MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI**

Dosen Pembimbing : Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 23 November 2022

Yang Menyatakan,



Muhammad Kurniawan

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, Tuhan penguasa alam yang telah meridhoi dan melancarkan segala usaha saya dan mengabulkan do'a. Terima engkau telah memberikan kekuatan, kesabaran, dan ilmu serta memberikan orang-orang baik di sekitarku yang membantu memberikan do'a dan semangat sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini adalah persembahan saya kepada :

1. Skripsi ini adalah persembahan kecil saya untuk orang tua saya yang telah mengisi dunia saya dengan begitu banyak kebahagiaan sehingga seumur hidup tidak cukup untuk menikmati semuanya. Terima kasih atas semua cinta yang telah ibu dan ayah berikan kepada saya.
2. Terima kasih untuk dosen Pembimbing saya Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan membantu saya dalam proses pengerjaan skripsi saya. Terima kasih untuk ilmu dan kesabaran yang telah diberikan selama ini.
3. Kepada Ivana Ardelia Rhomandhonna, terima kasih atas waktu yang telah diberikan serta membantu saya menjadi talenta di dalam video saya, terima kasih atas waktu dan kehadiran yang telah diberikan selama ini.
4. Terima kasih untuk teman-teman Delima Boys dan Omah Etan yang telah menjadi rumah kedua saya, untuk waktunya selama ini menemani saya dalam pengerjaan.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb

Puji Syukur saya panjatkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Tidak lupa sholawat dan salam saya ucapkan pada Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun kita kepada kebikan.

Dengan disusunnya skripsi ini sebagai salah satu syarat kelulusan bagi mahasiswa setiap Mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta, serta skripsi ini adalah sebuah bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang Program Strata-1 untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan disusunnya skripsi ini, maka penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto selaku Rektor universitas Amikom Yogyakarta.
2. Hanif Al Fatta,S.Kom.,M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Univeristas Amikom Yogyakarta.
3. Hanif Al Fatta,S.Kom.,M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dalam proses pengerjaan skripsi.
4. Serta Bapak dan Ibu Dosen Uiversitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan bimbingan dan ilmu selama proses perkuliahan.
5. Untuk kedua orang tua dan keluarga besar yang senantiasa memberi dukungan.
6. Semua Pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan baik dalam dukungan mental dan metrial, pikiran dan tenaga dalam penyelesaian pengerjaan skripsi ini.

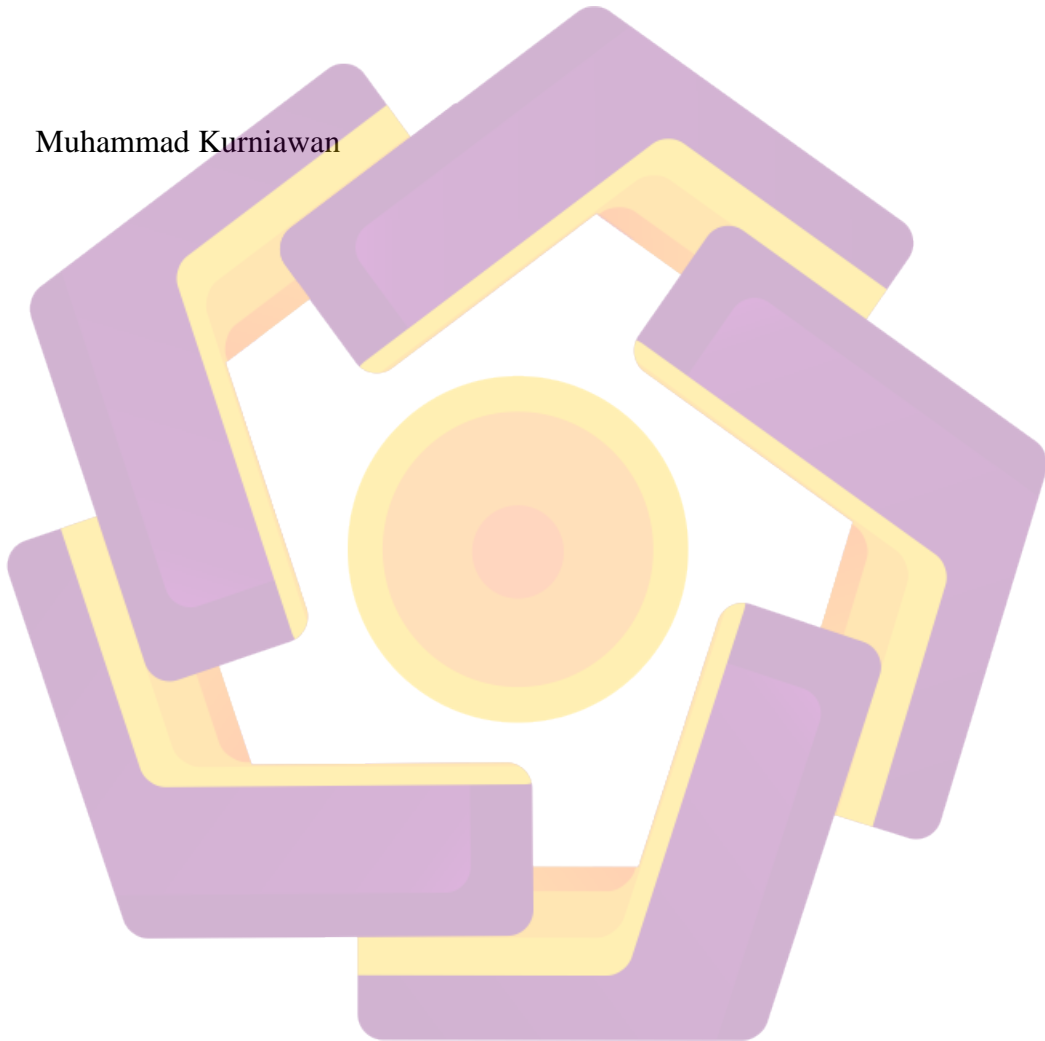
Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kelemahan dan kekurangan. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi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

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 23 November 2022

Penulis,

Muhammad Kurniawan



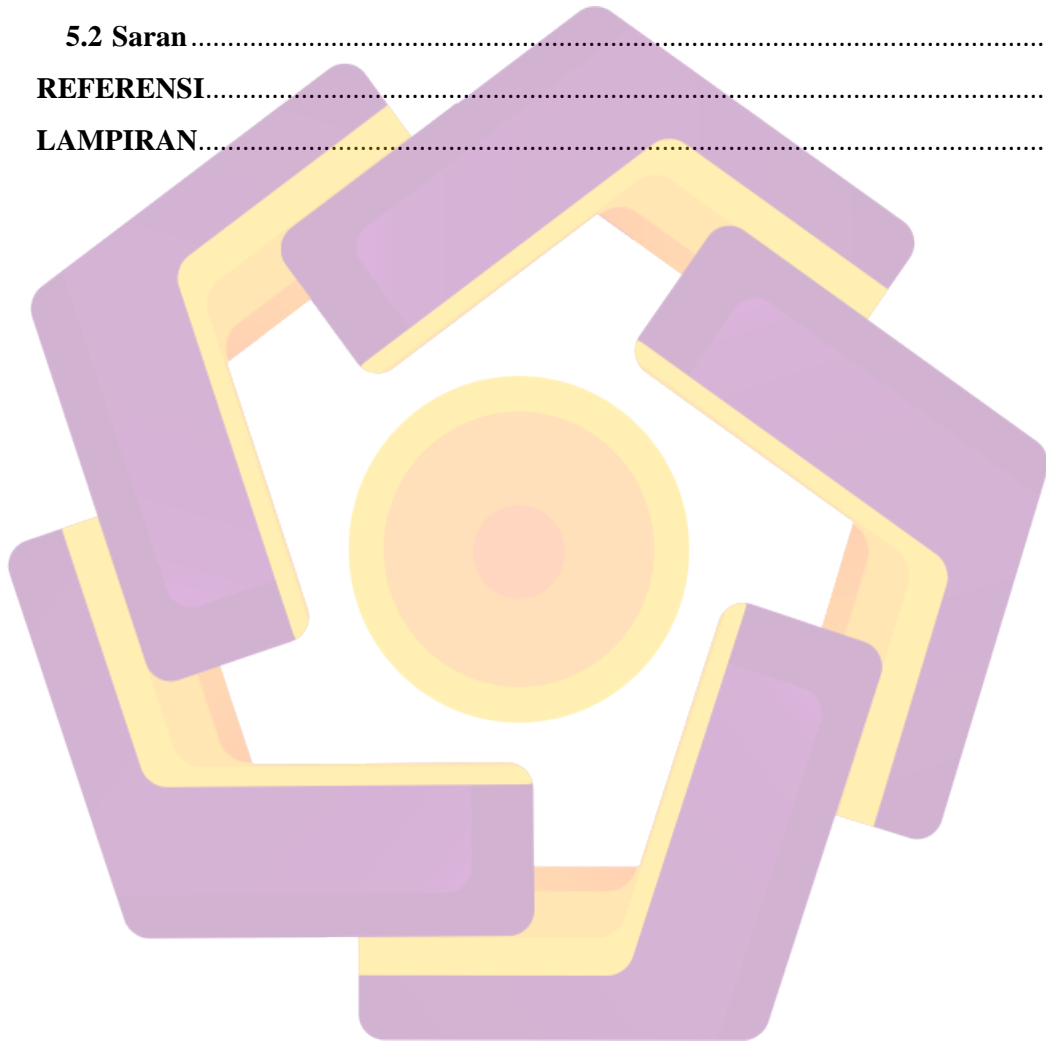
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.2 Analisa Data	4
1.6.3 Metode Perancangan	4
1.6.4 Evaluasi.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Konsep Dasar Multimedia	11
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	11
2.2.2 Sejarah dan perkembangan Multimedia	11
2.2.3 Jenis-Jenis Multimedia.....	12
2.2.4 Elemen-Element Multimedia	13
2.3 Konsep Dasar Informasi	16

2.3.1	Pengertian Informasi	16
2.3.1.1	Kualitas Informasi	16
2.3.1.2	Nilai Informasi.....	16
2.3.2	<i>Profile</i>	16
2.3.3	Promosi	17
2.3.3.1	Pengertian Promosi.....	17
2.3.3.2	Tujuan Promosi.....	17
2.4	Video	18
2.4.1	Standar Video.....	19
2.4.2	Jenis Video.....	19
2.4.2.1	Video analog	20
2.4.2.2	Video digital.....	20
2.5	Teknik Live Shoot.....	20
2.5.1	<i>Type of Shoot</i>	20
2.6	Animasi	26
2.6.1	Pengertian Animasi.....	26
2.7	Teknik Motion Graphic	27
2.7.1	Sejarah Motion Graphic	27
2.8	Analisis Masalah	28
2.8.1	Analisis SWOT	28
2.8.2	Strategi SWOT	29
2.8.3	Analisis Kebutuhan Sistem	30
2.9	Metode Produksi.....	30
2.9.1	Pra Produksi.....	31
2.9.2	Produksi.....	32
2.9.3	Pasca Produksi	32
2.10	Evaluasi.....	33
2.10.1	Sejarah Skala <i>Likert</i>	33
2.10.2	Skala <i>Likert</i>	33
2.10.3	Rumus Presentase Skala <i>Likert</i>	34
BAB III METODE PENELITIAN		36
3.1	Gambaran Umum Perusahaan.....	36
3.1.1	Tentang Warung Tahu Walik Om Abe	36

3.1.2	Visi dan Misi.....	36
3.1.3.1	Visi Warung Tahu Walik Om Abe.....	36
3.1.3.2	Misi Warung Tahu Walik Om Abe.....	36
3.2	Pengumpulan Data.....	36
3.2.1	Wawancara.....	36
3.2.2	Obsevarsi.....	37
3.3	Analisis Masalah.....	38
3.3.1	SWOT.....	38
3.3.2	Kelemahan dari Media Lama.....	40
3.3.3	Solusi yang ditawarkan.....	40
3.3.4	Kesimpulan.....	41
3.4	Analisis Kebutuhan.....	41
3.4.1	Kebutuhan Fungsional.....	41
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	41
3.4.2.1	Kebutuhan Hardware (Perangkat Keras).....	41
3.4.2.2	Kebutuhan Software (Perangkat Lunak).....	42
3.4.2.3	Kebutuhan Brainware.....	43
3.5	Pra Produksi.....	43
3.5.1	Ide dan Konsep.....	43
3.5.2	Storyboard.....	45
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	50
4.1	Produksi.....	50
4.1.1	Pengambilan gambar.....	50
4.2	Pasca Produksi.....	51
4.2.1	<i>Composition</i> Proses Pembuatan Motion Graphic.....	51
4.2.2	<i>Editing</i>	54
4.2.2.1	Penggabungan Scene.....	54
4.2.2.2	Memotong dan Mengatur Speed Clip.....	55
4.2.2.3	Sinkronisasi Audio dan Clip.....	56
4.2.2.4	Pemberian Transisi.....	57
4.2.2.5	Color Correction.....	57
4.2.3	<i>Rendering</i>	58
4.3	Pembahasan.....	59

4.3.1	Perbedaan Render	59
4.3.2	Testing.....	64
4.3.3	Skala Likert.....	65
4.3.4	Hasil Kuesioner	66
BAB V PENUTUP.....		69
5.1	Kesimpulan.....	69
5.2	Saran	69
REFERENSI.....		70
LAMPIRAN.....		72



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Matrik Perbandingan Tinjauan Pustaka	10
Tabel 2.2 Tabel Matriks SWOT.....	29
Tabel 2.3 Tabel Evaluasi Skala <i>Likert</i>	34
Tabel 2.4 Presentase Nilai.....	35
Tabel 3. 1 Tabel SWOT	38
Tabel 3.2 <i>Hardware</i>	41
Tabel 3.3 Spesifikasi <i>Hardware</i>	42
Tabel 3.4 <i>Software</i>	42
Tabel 3.5 <i>Crew</i> Produksi.....	43
Tabel 3.6 <i>Storyboard</i>	45
Tabel 4.1 Perbedaan Render	64
Tabel 4.2 Tabel Kuesioner	65
Tabel 4.3 Jumlah Poin Kuesioner	67
Tabel 4.4 Hasil Perhitungan Kuesioner	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lima Elemen Multimedia	13
Gambar 2.2 <i>Typography Text</i>	13
Gambar 2.3 <i>Graphic Design</i>	14
Gambar 2.4 <i>Audio Spectrum</i>	15
Gambar 2.5 <i>Sprite Animation</i>	15
Gambar 2.6 <i>Video Editing</i>	15
Gambar 2.7 <i>Extreme Long Shoot</i>	21
Gambar 2.8 <i>Long Shoot</i>	22
Gambar 2.9 <i>Medium Long Shoot</i>	23
Gambar 2.10 <i>Medium Shoot</i>	24
Gambar 2.11 <i>Medium Close Up</i>	24
Gambar 2.12 <i>Big Close Up</i>	25
Gambar 2.13 <i>Extreme Close Up</i>	26
Gambar 2.14 Contoh Naskah	31
Gambar 2.15 Contoh <i>Storyboard</i>	32
Gambar 3.1 Instagram Tahu Walik.....	38
Gambar 4.1 Produksi Pengambilan Gambar	50
Gambar 4.2 Pengambilan Gambar Warung Tahu Walik	51
Gambar 4.3 Pengambilan Gambar Menu.....	51
Gambar 4.4 Pembuatan komposisi baru	52
Gambar 4.5 Komposisi Adobe After Effect.....	53
Gambar 4.6 Pembuatan Callouts dan Track Motion	53
Gambar 4.7 New Sequence.....	55
Gambar 4.8 Speed/Duration.....	56
Gambar 4.9 Sinkronisasi Audio	56
Gambar 4.10 Memberi Efek Transisi.....	57
Gambar 4.11 Color Correction.....	58
Gambar 4.12 Rendering	59

INTISARI

Warung tahu walik Om ABe adalah dimana warung yang menjual tahu walik yang didirikan pada tahun 2019 yang berlokasi di Jl.Raya kadisoka. tahu walik Om ABe baru menyediakan dua menu yaitu tahu walik dan pangsit goreng. Sayangnya keberadaan Tahu walik Om ABe tidak banyak dikenal oleh masyarakat Yogyakarta Saat ini Tahu walik Om ABe adalah mempromosikan melalui media sosial dan brosur.

Media sosial yang digunakan di Tahu walik Om Abe untuk promosi adalah Instagram dengan memposting foto produk. Jika promosi hanya menggunakan foto dan brosur masih kurang karena tidak bisa jelaskan semua keunikan produk. Dari masalah-masalah ini, penulis mengusulkan menciptakan video media promosi dengan menggabungkan live shoot dan teknik Motion Graphic. Sebelumnya, Tahu walik Om ABe tidak memiliki berbasis video media promosi dan hanya punya sarana promosi melalui Instagram dan Whatsapp saja.

Video media promosi adalah deskripsi utama yang dapat disajikan sebagai media promosi saat ini dengan melibatkan unsur multimedia seperti audio, video dan animasi.

Kata Kunci: Tahu walik, Promosi, Infomasi, Iklan

ABSTRACT

Warung Tahu Walik Om ABe is a stall that sells Tahu Walik which was founded in 2019, located on Jl. Raya Kadisoka. tofu walik Om ABe only provides two menus, namely tofu walik and fried dumplings. Unfortunately, the existence of Tahu Wali Om ABe is not widely known by the people of Yogyakarta. Currently, Tahu Wali Om ABe is promoting through social media and brochures.

The social media used at Tahu Wali Om Abe for promotion is Instagram by posting product photos. If the promotion only uses photos and brochures, it is still lacking because it cannot explain all the uniqueness of the product. From these problems, the writer proposes to create promotional media videos by combining live shoots and motion graphic techniques. Previously, Tahu Wali Om ABe did not have video-based promotional media and only had promotional tools via Instagram and Whatshapp.

Promotional media video is the main description that can be presented as promotional media at this time by involving multimedia elements such as audio, video and animation.

Keyword: *Tahu Walik, Promotion, Information, Advertising*