

**PERANCANGAN IKLAN RUMAH MAKAN SAMBEL COWEK
SETURAN DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC DAN LIVE SHOOT**

SKRIPSI



disusun oleh

Raditya Jesayas Nababan

15.12.8761

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

**PERANCANGAN IKLAN RUMAH MAKAN SAMBEL COWEK
SETURAN DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC DAN LIVE SHOOT**

Skripsi

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Raditya Jesayas Nababan

15.12.8761

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN IKLAN RUMAH MAKAN SAMBEL COWEK SETURAN DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC DAN LIVE SHOOT

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Raditya Jesayas Nababan

15.12.8761

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 6 Februari 2020

Dosen Pembimbing,

Bayu Setiaji, M.Kom

NIK. 190302216

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN IKLAN RUMAH MAKAN SAMBEL COWEK SETURAN
DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION
GRAPHIC DAN LIVE SHOOT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Raditya Jesayas Nababan

15.12.8761

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 30 Juli 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

M. Nuraminudin, M.Kom
NIK. 190302408

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 31 Juli 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 20 April 2021



Raditya Jesayas Nababan

NIM : 15.12.8761

MOTO

Sebab Tuhan memberikan rancangan damai sejahtera dan bukan rancangan kecelakaan, untuk mencapai hari depan yang penuh harapan.

Yeremia 29:11

Sukses adalah kemampuan untuk melewati satu kegagalan ke kegagalan lainnya tanpa kehilangan semangat.

Sir Whinston Churchill

"GAGAL = Gunakan Akal Gemilang Agar Lulus."

Raditya Jesayas Nababan

PERSEMBAHAN

Dengan rasa bersyukur dan terima kasih karena skripsi ini telah selesai, skripsi ini akan saya persembahkan kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus, skripsi ini merupakan salah satu bentuk ucapan syukur atas anugerah, pertolongan, berkatNya yang selalu tercurah bagi penulis sampai saat ini.
2. Kedua orang tua tercinta Lamsar Nababan dan Nawang Prabandini yang selalu mendoakan, mendukung, dan membesarkan saya sampai sekarang ini. Terimakasih untuk semua doa dan kasih sayang yang selalu abadi.
3. Abang dan Adik tercinta Pralana Anggi Maytistua Nababan dan Josua Kristoforus Nababan yang selalu memberi dukungan, dan bantuan sampai penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Bayu Setiaji M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan dukungan, dan bimbingan selama pengerjaan skripsi ini.
5. Terima kasih kepada Manajer Sambel Cowek Pak Iwan dan kepala Toko Cabang Seturan Pak Agus dan pegawai-pegawainya, telah bersedia menjadikan Sambel Cowek cabang seturan sebagai objek penelitian.
6. Krismaniar Arisandi sebagai talent dan kekasih saya, serta sepupu saya Al Danu Hutasoit yang telah membantu selama jalan nya *take video*.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus, atas semua nikmat serta karuniaNya sehingga Skripsi ini bisa terselesaikan. Terimakasih untuk Bapak Bayu Setiaji, M.Kom yang telah membimbing sehingga Skripsi ini bisa penulis selesaikan yang berjudul "PERANCANGAN IKLAN RUMAH MAKAN SAMBEL COWEK SETURAN DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC DAN LIVE SHOOT" dengan baik dan lancar.


Skripsi ini merupakan salah satu syarat utama untuk kelulusan bagi mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta, serta menjadi sebuah bukti penting bahwa mahasiswa telah menyelesaikan masa studi jenjang Strata Satu (S1) untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom).

Selama proses penyusunan skripsi ini penulis tidak luput dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis memberikan rasa hormat dan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Bayu Setiaji M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu selama di bangku perkuliahan.
5. Semua pihak yang telah memberikan dukungan untuk menyelesaikan

skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kesalahan, maka penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun sehingga penulis dapat mengembangkan hasil penelitian ini menjadi lebih baik. Semoga skripsi ini kelak dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.



Yogyakarta, 13 Juli 2021



Raditya J N

15.12.8761

DAFTAR ISI

COVER.....	i
PERANCANGAN IKLAN RUMAH MAKAN SAMBEL COWEK.....	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
INTISARI.....	xix
<i>ABSTRACT</i>	xx
BAB I.....	1
1.1. <i>Latar Belakang</i>	2
1.2. <i>Rumusan Masalah</i>	3
1.3. <i>Batasan Masalah</i>	3
1.4. <i>Maksud dan Tujuan Penelitian</i>	4

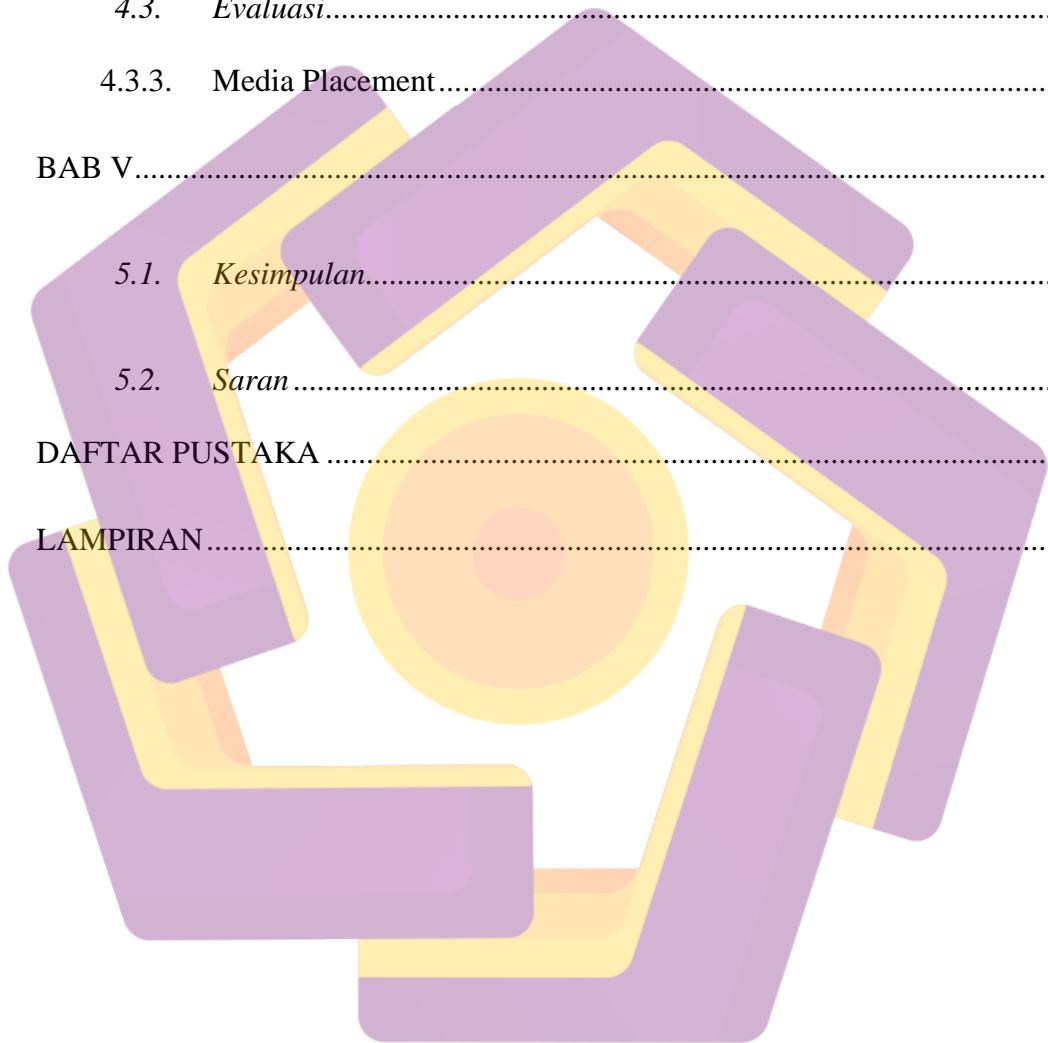
1.5.	<i>Manfaat Penelitian</i>	4
1.6.	<i>Metode Penelitian</i>	5
1.6.1.	Metode Pengumpulan Data	5
1.6.2.	Metode Pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC)	5
1.6.3.	Metode Analisis	6
1.6.4.	Metode Testing.....	6
1.7.	<i>Sistematika Penulisan</i>	6
	BAB I PENDAHULUAN.....	7
	BAB II LANDASAN TEORI.....	7
	BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	7
	BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	7
	BAB V PENUTUP.....	7
	DAFTAR PUSTAKA	7
	BAB II.....	8
2.1.	<i>Tinjauan Pustaka</i>	8
	Tabel 2.1 Tabel Perbandingan.....	9
2.2.	<i>Konsep Dasar Multimedia</i>	10
2.2.1	Pengertian Multimedia	10
2.2.2.	Jenis - Jenis Multimedia.....	11

2.2.3.	Elemen Multimedia.....	12
2.3.	<i>Perancangan dan Iklan</i>	13
2.3.1.	Pengertian Iklan	13
2.3.2.	Definisi Iklan.....	13
2.3.3.	Perancangan	14
2.4.	<i>Promosi</i>	14
2.4.1	Pengertian Promosi	14
2.4.2.	Pengertian Media Promosi	14
2.4.2	Bauran Promosi.....	15
2.5.	<i>Konsep Dasar Video</i>	16
2.5.1	Standar Video	16
2.6.	<i>Audio</i>	17
2.7.	<i>Live Shoot</i>	18
2.7.1.	<i>Type of Live Shoot</i>	18
2.8.	<i>Motion Graphic</i>	22
2.8.1.	Pengertian <i>Motion Graphic</i>	22
2.8.2.	Sejarah <i>Motion Graphic</i>	22
2.8.3.	Metode <i>Motion Graphic</i>	23
2.9.	<i>Tahap Produksi</i>	24

2.9.2.	Tahap Pra-produksi	24
2.9.2	Produksi	24
2.9.3	Pasca Produksi	24
2.10.	<i>Instagram</i>	25
2.11.	<i>Pengujian</i>	25
2.10.1.	Pengujian Alpha (<i>Alpha Testing</i>)	25
2.10.2.	Pengujian Beta (<i>Beta Testing</i>)	25
BAB III	28
3.1.	<i>Tinjauan Umum</i>	28
3.1.1.	Deskripsi Objek.....	28
3.1.2.	Logo Sambel Cowek	28
3.2.	<i>Pengumpulan Data</i>	29
3.2.1.	Wawancara.....	29
3.2.2.	Observasi.....	30
3.3.	<i>Analisis Kebutuhan Sistem</i>	30
3.3.2.	Analisis Kebutuhan Fungsional	30
3.3.2.1.	Kebutuhan Informasi	30
3.3.3.	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	31
3.3.3.1.	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	31

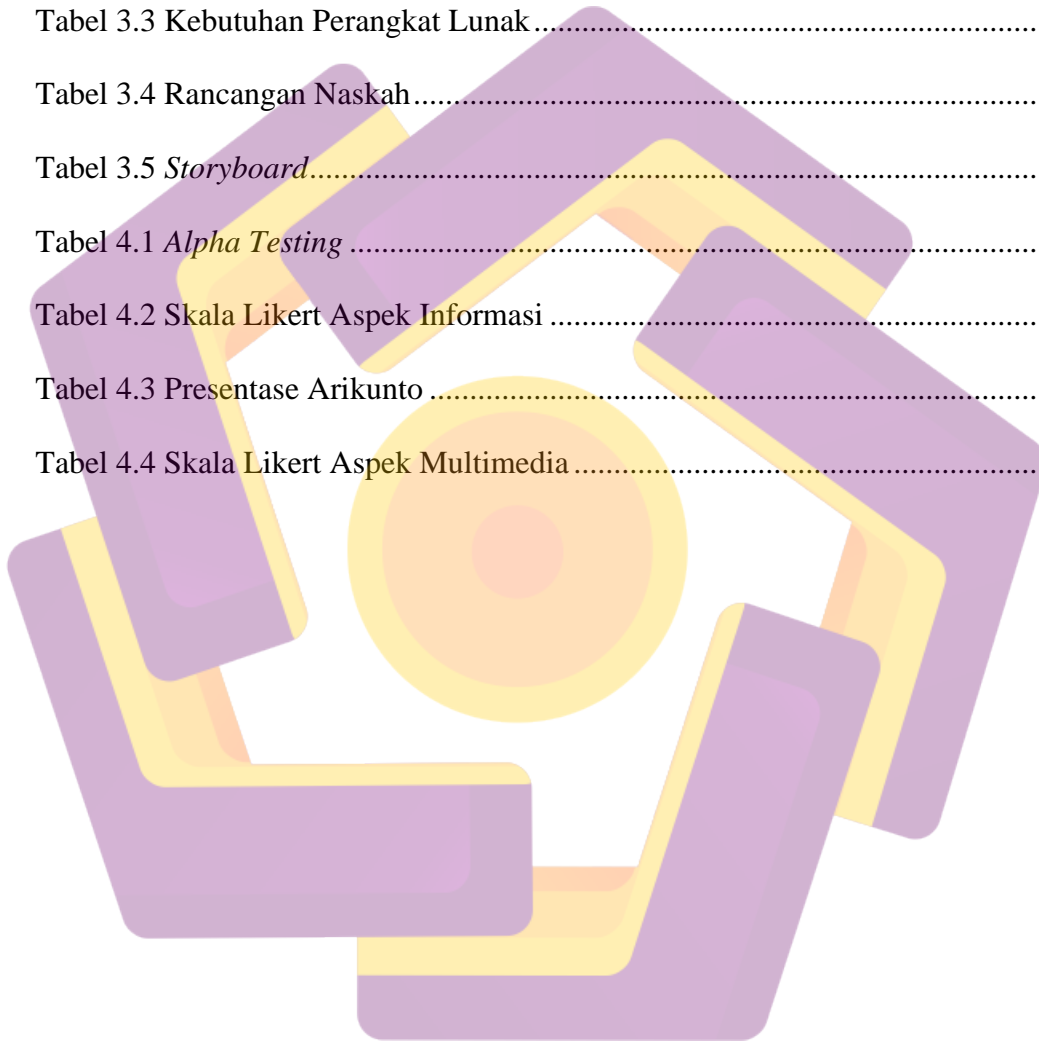
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras.....	31
3.3.3.2. Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	32
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	32
3.3.3.3. Kebutuhan Brainware.....	32
3.4. Analisis Kelayakan.....	33
3.4.2. Kelayakan Teknologi	33
3.5.2. Kelayakan Operasional	34
3.5.3. Kelayakan Hukum.....	34
3.5.4. Kelayakan Ekonomi	34
3.6. Tahap Pra Produksi.....	34
3.6.2. Rancangan Konsep Vidio Promosi	34
3.6.3. Rancangan Naskah Video Promosi.....	35
Tabel 3.4 Rancangan Naskah.....	35
3.6.4. Rancangan <i>Storyboard</i>	36
Tabel 3.5 <i>Storyboard</i>	36
BAB IV	43
4.1. Implementasi	43
4.1.1. Produksi	44
4.2. Tahap Pascaproduksi.....	55
4.2.1. Proses <i>Capturing</i>	56

4.2.2.	<i>Proses Compositing</i>	56
4.2.3.	<i>Final Compositing dan Coloring</i>	57
4.2.4.	<i>Rendering</i>	59
4.3.	<i>Evaluasi</i>	62
4.3.3.	<i>Media Placement</i>	71
BAB V	72
5.1.	<i>Kesimpulan</i>	72
5.2.	<i>Saran</i>	73
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN	77



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Perbandingan.....	9
Tabel 3.1 <i>Matriks</i> Strategi SWOT	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras.....	31
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	32
Tabel 3.4 Rancangan Naskah.....	35
Tabel 3.5 <i>Storyboard</i>	36
Tabel 4.1 <i>Alpha Testing</i>	47
Tabel 4.2 Skala Likert Aspek Informasi	47
Tabel 4.3 Presentase Arikunto	47
Tabel 4.4 Skala Likert Aspek Multimedia.....	47



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pengambilan Gambar Close Up	19
Gambar 2.2 Pengambilan Gambar Medium Close Up.....	19
Gambar 2.3 Pengambilan Gambar Extreme Close Up.....	20
Gambar 2.4 Pengambilan Gambar Medium Shoot	20
Gambar 2.5 Pengambilan Gambar Long Shoot	21
Gambar 2.6 Pengambilan Gambar Long Shoot	21
Gambar 2.7 Presentase Penilaian Likert	27
Gambar 3.1 Logo Sambel Cowek	29
Gambar 4.1 Bagan Produksi dan Pasca Produksi	47
Gambar 4.2 Pengambilan Gambar di Sambel Cowek.....	47
Gambar 4.3 Pengambilan Gambar Medium Close Up.....	47
Gambar 4.4 Pengambilan Gambar Close Up	47
Gambar 4.5 Pengambilan Gambar Extreme Close up	47
Gambar 4.6 Proses Pembuatan Denah dengan Menggunakan Coreldraw.....	47
Gambar 4.7 Hasil Pembuatan Denah dengan Menggunakan Coreldraw	47
Gambar 4.8 Option Import File Adobe After Effect.....	47
Gambar 4.9 Komposisi (1) Adobe After Effect	47
Gambar 4.10 Komposisi (2) Adobe After Effect	47
Gambar 4.11 Penggunaan Keyframe Position	47
Gambar 4.12 Proses Penggunaan Keyframe Scale (1).....	47
Gambar 4.13 Proses Penggunaan Keyframe Scale (2).....	47
Gambar 4.14 Proses Rotation (1).....	47

Gambar 4.15 Proses Rotation (2).....	47
Gambar 4.16 Proses Opacity (1).....	47
Gambar 4.17 Proses Opacity (2).....	47
Gambar 4.18 Proses Pembuatan Trim Path ke Arah Kiri	47
Gambar 4.19 Proses Masking Shape Layer (1).....	47
Gambar 4.20 Proses Masking Shape Layer (2).....	47
Gambar 4.21 Manajemen File.....	47
Gambar 4.22 Compositing Footage sesuai Storyboard.....	47
Gambar 4.23 Final Compositing.....	47
Gambar 4.24 Sebelum dan Sesudah Color Grading.....	47
Gambar 4.25 Pengaturan Rendering Video	47
Gambar 4.26 Pengaturan Rendering Audio	47
Gambar 4.27 Proses Final Rendering.....	47
Gambar 4.28 Rendering Motion Graphic Nama Produk	47
Gambar 4.29 Hasil Rendering Motion Graphic Animated Menu.....	47
Gambar 4.30 Hasil Rendering Motion Graphic Menu Sambel.....	47
Gambar 4.31 Hasil Rendering Motion Graphic Logo Closing	47
Gambar 4.32 Hasil media promosi berhasil dan direspon baik	74

INTISARI

Rumah Makan Sambel Cowek merupakan sebuah industri makanan yang terletak di wilayah Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Sejak berdiri tahun 2016 Rumah Makan Sambel Cowek ini mengolah berbagai jenis daging seperti ayam, ikan dan menu unik yaitu aneka sambel dan seafood yang menjadi ciri khas rumah makan tersebut dengan jumlah porsi yang banyak serta harga mahasiswa atau dengan kata lain yaitu harga yang cukup murah. faktor tersebut menjadikan daya Tarik pengunjung khususnya kaum pelajar, namun selama ini media promosi yang digunakan belum memberikan informasi yang jelas terhadap menu dan fasilitas yang dimiliki oleh sebuah Rumah Makan tersebut serta tahapan-tahapan yang dilewati dalam pembuatan sebuah produk.

Dengan adanya permasalahan tersebut, penulis ingin membuat sebuah iklan media promosi dalam bentuk video dengan memanfaatkan multimedia sebagai sarana yang digunakan untuk strategi komunikasi pemasaran. Dalam proses pembuatan iklan media promosi terdapat langkah-langkah yang harus dikerjakan yaitu berupa tahapan pengumpulan data untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan selama penelitian, tahapan analisis untuk mengidentifikasi masalah yang akan diselesaikan dan merancang kebutuhan yang harus dipenuhi, tahapan implementasi dari hasil perancangan sebelumnya serta tahapan evaluasi dan pengujian terhadap hasil akhir iklan media promosi yang dibuat.

Dari hasil penelitian dan analisis ditemukan masalah berupa kurangnya pemanfaatan multimedia sebagai media promosi secara maksimal pada objek penelitian, penggunaan multimedia sebagai iklan media promosi Rumah Makan tersebut masih sebatas media gambar dan teks, belum memanfaatkan lima elemen multimedia yang terdiri dari elemen gambar, teks, video, audio dan animasi.

Kata kunci: Multimedia, Iklan, Media Promosi, Motion Graphic, Live Shoot

ABSTRACT

Sambel Cowek Restaurant is a food industry located in the district. Depok, Sleman Regency, Yogyakarta Special Region. Since its establishment in 2016, the Sambel Cowek Restaurant has processed various types of meat such as chicken, fish and a unique menu, namely a variety of sambal and seafood which is the hallmark of the restaurant with a large number of servings and student prices or in other words, the price is quite cheap. These factors make the attraction of visitors, especially students, but so far the promotional media used have not provided clear information on the menu and facilities owned by a restaurant and the stages that are passed in making a product.

With these problems, the author wants to create a promotional media in the form of video by utilizing multimedia as a means used for marketing communication strategies. In the process of making promotional media there are steps that must be done, namely in the form of stages of data collection to obtain information needed during research, stages of analysis to identify problems to be solved and design needs that must be met, stages of implementation of the results of previous designs and stages of evaluation and testing of the final results of the promotional media made.

From the results of research and analysis found problems in the form of a lack of maximum use of multimedia as a promotional media on the object of research, the use of multimedia as a promotional media for the Restaurant is still limited to image and text media, has not utilized the five multimedia elements consisting of images, text, video, and video elements. audio and animation.

Keywords: *Multimedia, Media Promotion, Motion Graphic, Live Shoot.*