

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN “EAT TOAST YOGYAKARTA” SEBAGAI
MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI



disusun oleh

Adam Sukma Gutama

16.12.9696

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

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN “EAT TOAST YOGYAKARTA” SEBAGAI
MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagai persyaratan
mencapai gelar sarjana
pada program studi sistem informasi



disusun oleh

Adam Sukma Gutama

16.12.9696

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN “EAT TOAST YOGYAKARTA”
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Adam Sukma Gutama

16.12.9696

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 29 Oktober 2020

Dosen Pembimbing

M. Rudyanto Arief, S.T, M.T

NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO IKLAN "EAT TOAST YOGYAKARTA" SEBAGAI MEDIA PROMOSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Adam Sukma Gutama

16.12.9696

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

M. Rudyanto Arief, S.T, M.T
NIK. 190302098

Mulia Sulistiyono, M.Kom
NIK. 190302248

Subektiningsih, M.Kom
NIK. 190302413

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 April 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 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, 5 Mei 2021



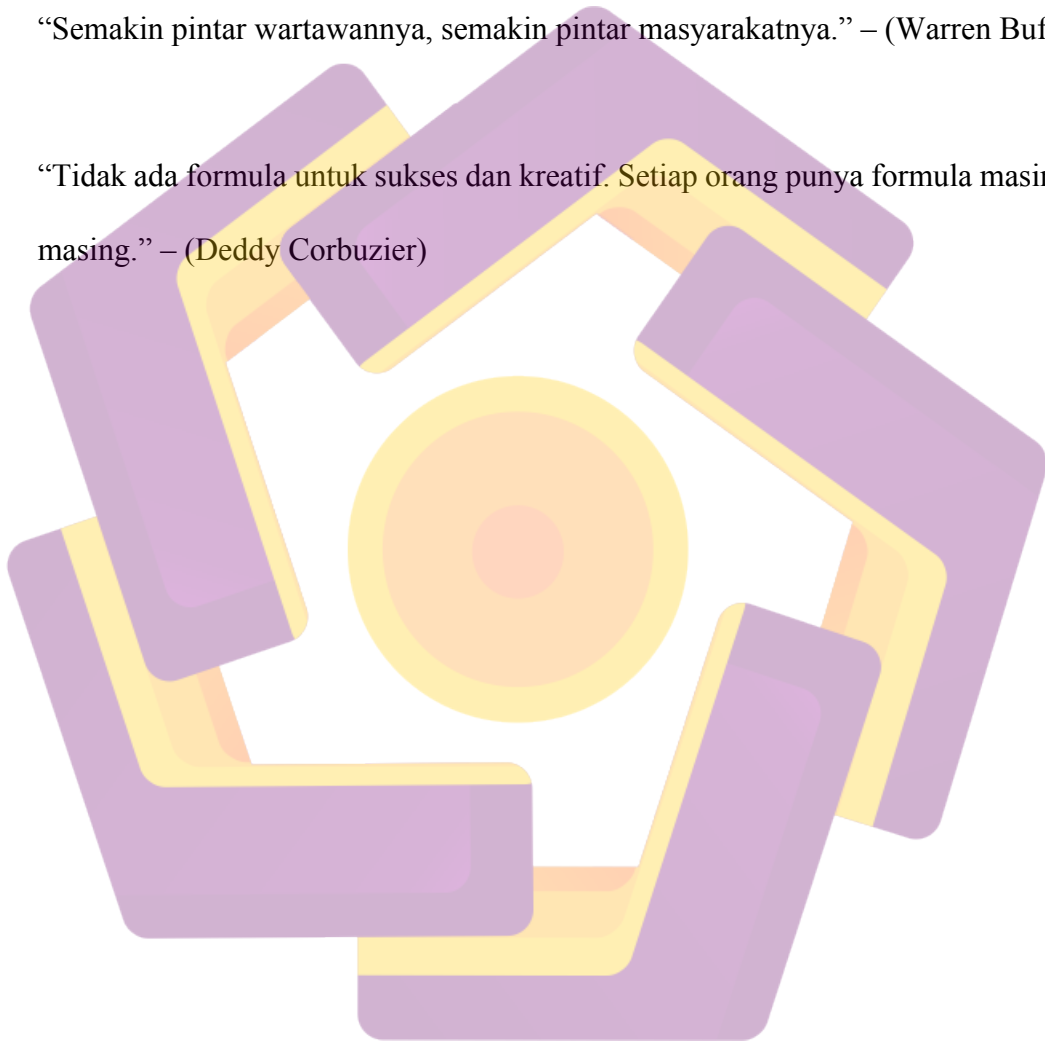
Adam Sukma Gutama
NIM. 16.12.9696

MOTTO

“Kita tidak dapat menyelesaikan permasalahan kita dengan pemikiran yang sama seperti ketika kita membuat masalah tersebut.” – (Albert Einstein)

“Semakin pintar wartawannya, semakin pintar masyarakatnya.” – (Warren Buffet)

“Tidak ada formula untuk sukses dan kreatif. Setiap orang punya formula masing – masing.” – (Deddy Corbuzier)



PERSEMBAHAN

Terimakasih kepada Allah SWT sebagai tanda rasa syukur atas nikmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kepada Allah SWT
2. Kepada kedua orang tua yang selalu berdoa dan selalu bersabar mencurahkan kasih sayang kepada saya.
3. Bapak M. Rudyanto Arief, S.T, M.T sebagai dosen pembimbing skripsi, saya mengucapkan terima kasih banyak atas saran, himbauan, dan masukan sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini dengan baik dan lancar.
4. Kepada Andira Medina sebagai pemilik Eat Toast Yogyakarta dan tim, yang sudah memberikan izin dan bekerjasama dalam pembuatan iklan Eat Toast Yogyakarta.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur atas kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala karena berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan penelitian ini. Sholawat serta salam semoga tercurah kepada Baginda Rasulullah Shalallahu 'Alaihi Wassalam beserta para keluarga, sahabat, dan para pengikutnya.

Penyusunan skripsi ini sebagai salah satu syarat kelulusan bagi mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta dan menjadi bukti dalam menyelesaikan pendidikan jenjang Strata Satu (S1) dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Tentunya pembuatan skripsi ini melibatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak yang telah memberikan arahan dan dukungan bagi penulis. Maka dari itu, penulis menyampaikan 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 M. Rudyanto Arief, S.T, M.T selaku dosen pembimbing saya yang telah memberikan arahan mengenai penyusunan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu yang sangat bermanfaat bagi penulis.
5. Owner Kennaya Renttoys dan beserta jajarannya yang telah meluangkan waktu untuk mengijikan peneliti untuk melakukan penelitian.
6. Teman-teman kuliah khususnya kelas 16-S1SI-11 yang telah memberikan pengalaman berharga sesama duduk di bangku kuliah
7. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi

Tentunya penulis menyadari bahwa laporan penelitian ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Namun penulis berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi yang membaca. Oleh karena itu, penulis sangat menerima saran dan kritik yang membangun dari para pembaca untuk lebih meningkatkan kesempurnaan skripsi ini.

DAFTAR ISI

JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	IV
PERNYATAAN.....	V
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I 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

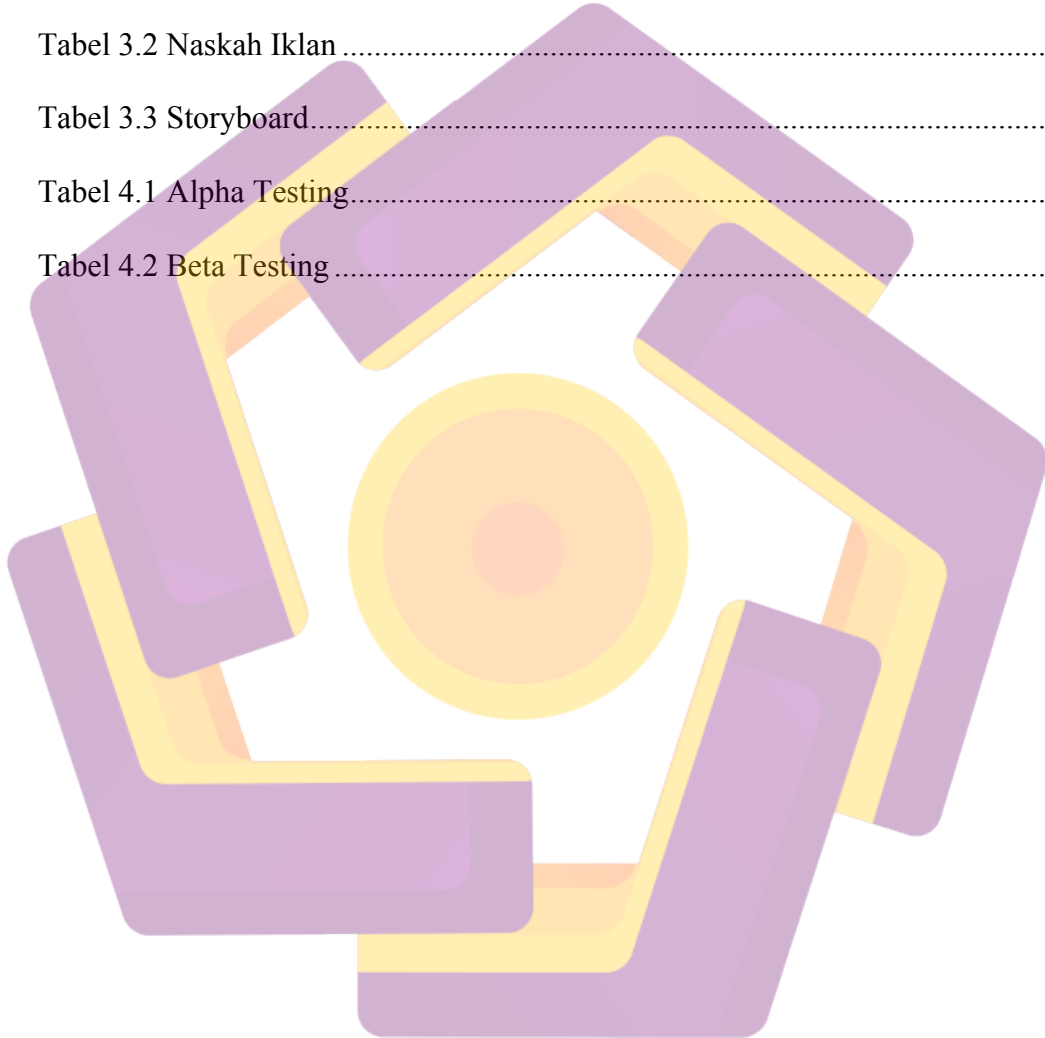
1.5.4 Metode Pengembangan	6
1.5.5 Metode Testing.....	7
1.6 Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Tinjauan Pustaka.....	9
2.2 Multimedia.....	13
2.2.1 Definisi Multimedia	13
2.2.2 Elemen Multimedia.....	13
2.3 Motion Graphic.....	14
2.3.1 Definisi Motion Graphic	14
2.3.2 Elemen Motion Graphic	16
2.3.3 Pertimbangan Motion Graphic.....	16
2.4 Live Shot.....	18
2.4.1 Angle Kamera	18
2.4.2 Bidikan Kamera	19
2.4.3 Pergerakan Kamera	20
2.4.4 Posisi Kamera.....	21
2.5 Promosi.....	22
2.5.1 Tujuan Promosi.....	22
2.6 Iklan.....	22
2.6.1 Definisi Iklan.....	22
2.6.2 Tipe Iklan	23
2.6.3 Fungsi dan Tujuan Iklan.....	23
2.7 Video	24
2.7.1 Konsep Dasar Video	24

2.7.2 Kategori Video.....	25
2.8 Animasi.....	26
2.8.1 Pengertian Dasar Animasi.....	26
2.8.2 Prinsip – Prinsip Animasi.....	26
2.9 Proses Produksi.....	29
2.9.1 Tahap Pra Produksi.....	29
2.9.2 Tahap Produksi.....	30
2.9.3 Tahap Pasca Produksi.....	30
2.10 Tahapan Analisis.....	30
2.10.1 Analisis SWOT.....	31
2.10.2 Analisis Kebutuhan.....	32
2.11 Pengujian.....	33
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	34
3.1 Tinjauan Umum.....	34
3.1.1 Profil Umum Eattoast Yogyakarta.....	34
3.1.2 Logo Eat Toast Yogyakarta.....	35
3.2 Pengumpulan Data.....	35
3.2.1 Metode Observasi.....	35
3.2.2 Metode Wawancara.....	35
3.3 Analisis Masalah.....	36
3.3.1 Kelemahan (<i>Weakness</i>).....	38
3.3.2 Kesimpulan.....	38
3.4 Analisis Kebutuhan Sistem.....	39
3.4.1 Analisis Kebutuhan Fngsional.....	39
3.4.2 Analisis Kebutuhan Non – Fungsional.....	40

3.5 Tahap Pra Produksi.....	41
3.5.1 Perancangan Ide dan Konsep	41
3.5.2 Rancangan Naskah Iklan (<i>Treatment</i>).....	42
3.5.3 Perancangan <i>Storyboard</i>	43
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	49
4.1 Proses Produksi.....	49
4.1.1 Pengambilan Gambar/Produksi Gambar (<i>Live Shot</i>)	49
4.1.2 Pembuatan <i>Motion Graphic</i>	56
4.2 Proses Pasca Produksi	75
4.2.1 Proses <i>Editing Video</i>	75
4.2.2 Proses <i>Editing Backsound</i>	78
4.2.3 Rendering	80
4.3 <i>Testing/Pengujian</i>	82
4.3.1 <i>Alpha Testing</i>	82
4.3.2 <i>Beta Testing</i>	82
4.4 Implementasi	84
BAB V PENUTUP	85
5.1 Kesimpulan.....	85
5.2 Saran	85
DAFTAR PUSTAKA.....	87
LAMPIRAN.....	89

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Perbandingan Penelitian.....	11
Tabel 3.1 Tabel Analisis SWOT.....	37
Tabel 3.2 Naskah Iklan.....	42
Tabel 3.3 Storyboard.....	43
Tabel 4.1 Alpha Testing.....	82
Tabel 4.2 Beta Testing.....	83



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Salah Satu Produk Eattoast Yogyakarta.....	34
Gambar 3. 2 Logo Eat Toast Yogyakarta	35
Gambar 4. 1 Shot 1	49
Gambar 4. 2 Shot 2	50
Gambar 4. 3 Shot 3	50
Gambar 4. 4 Shot 4	51
Gambar 4. 5 Shot 5	51
Gambar 4. 6 Shot 6	52
Gambar 4. 7 Shot 7	52
Gambar 4. 8 Shot 8	53
Gambar 4. 9 Shot 9	53
Gambar 4. 10 Shot 10	54
Gambar 4. 11 Shot 11	54
Gambar 4. 12 Shot 12	55
Gambar 4. 13 Shot 13	55
Gambar 4. 14 Shot 14	56
Gambar 4. 15 Pembuatan Composition	57
Gambar 4. 16 Import File.....	57
Gambar 4. 17 Solid Layer.....	58
Gambar 4. 18 Pen Tool	58
Gambar 4. 19 Efek Stroke.....	59

Gambar 4. 20 Memberi Keyframe pada efek Stroke	59
Gambar 4. 21 Efek <i>Drop Shadow</i>	60
Gambar 4. 22 Camera, dan Null Object.....	60
Gambar 4. 23 Link pada kamera ke Null Object	60
Gambar 4. 24 Gambar Keyframe Pertama.....	61
Gambar 4. 25 Gambar Keyframe Akhir	61
Gambar 4. 26 Keyframe Kamera Depth of Field Pertama.....	62
Gambar 4. 27 Keyframe Kamera Depth of Field Kedua	62
Gambar 4. 28 Keyframe Kamera Depth of Field Ketiga	63
Gambar 4. 29 Keyframe Penanda Lokasi 1 yang Pertama	63
Gambar 4. 30 Keyframe Penanda Lokasi 1 yang Kedua.....	64
Gambar 4. 31 Keyframe Penanda Lokasi 2 yang Pertama	64
Gambar 4. 32 Keyframe Penanda Lokasi 2 yang Kedua.....	65
Gambar 4. 33 Horizontal Type Tool.....	65
Gambar 4. 34 Keyframe Text Foodcourt 77 Timur FE UII.....	66
Gambar 4. 35 Keyframe Text Waroeng Lapangan Condongcatur	66
Gambar 4. 36 Replace With After Effect Composition.....	67
Gambar 4. 37 Text keterangan nama bahan.....	68
Gambar 4. 38 Pembuatan Garis 1	68
Gambar 4. 39 Trim Paths	69
Gambar 4. 40 Keyframe Assistant.....	69
Gambar 4. 41 Duplikat Garis	70
Gambar 4. 42 Penggabungan Text dengan Garis 2.....	70

Gambar 4. 43 Pengubahan Opacity	71
Gambar 4. 44 Import file Logo Grabfood, Go Food, dan Maxim	72
Gambar 4. 45 Perubahan Scale, dan Position pada logo GrabFood	73
Gambar 4. 46 Keyframe Scale pada Logo GrabFood.....	73
Gambar 4. 47 Keyframe Directional Blur Pertama	74
Gambar 4. 48 Keyframe Directional Blur Terakhir.....	74
Gambar 4. 49 Hasil Akhir Pembuatan Motion Graphic pada Logo	75
Gambar 4. 50 Sequence Adobe Premiere 2020	76
Gambar 4. 51 Perbaikan Warna menggunakan Lumetri Color.....	77
Gambar 4. 52 Adjustment Layer Color Grading	78
Gambar 4. 53 Audio Clip Mixer	79
Gambar 4. 54 Audio Transition	79
Gambar 4. 55 Exponential Fade pada Timeline Backsound.....	80
Gambar 4. 56 Export Video	81
Gambar 4. 57 Export Settings.....	81
Gambar 4. 58 Media Instagram	84

INTISARI

Eattoast Yogyakarta adalah toko yang menjual produk roti panggang dengan berbagai macam isian didalamnya (daging, telur, keju, sayur, saus, mayones) yang dirangkup menjadi satu. Eattoast Yogyakarta memiliki dua cabang di Yogyakarta yang terletak di Foodcourt 77 (Timur FE UII), dan Waroeng Lapangan Condongcatur.

Media promosi yang digunakan oleh Eattoast Yogyakarta masih sering menggunakan Foto, dan Gambar. Promosi menggunakan foto, dan gambar masih kurang untuk menyampaikan informasi secara lebih rinci terhadap produk.

Video Iklan adalah salah satu media promosi yang dapat digunakan sebagai untuk memperkenalkan Eattoast Yogyakarta kepada masyarakat secara lebih luas. Dalam pembuatan video iklan ini menggunakan teknik *Live Shot*, dan *Motion Graphic*.

Kata Kunci : Iklan, Media Promosi, Eat Toast Yogyakarta.

ABSTRACT

Eattoast Yogyakarta is a shop that sells toast products with a variety of fillings in them (meat, eggs, cheese, vegetables, sauces, mayonnaise) which are combined into one. Eattoast Yogyakarta has two branches in Yogyakarta which are located at Foodcourt 77 (East FE UII), and Waroeng Lapangan Condongcatur.

The promotional media used by Eattoast Yogyakarta still often uses photos and pictures. Promotion using photos and images is still lacking to convey more detailed information on products.

Video Advertising is one of the promotional media that can be used to introduce Eattoast Yogyakarta to the wider community. In making this ad video using Live Shot techniques, and Motion Graphic.

Keywords : Advertisement, Promotion Media, Eat Toast Yogyakarta.