

**PEMBUATAN IKLAN PRODUK KOPI SUSU TUJUTIGA KOPI  
DENGAN TEKNIK *LIVE SHOOT* DAN *MOTION GRAPHIC***

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



diajukan oleh

**DAFA MUHAMMAD MUMTAZ**

**18.11.2213**

Kepada

**PROGRAM SARJANA**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2023**

**PEMBUATAN IKLAN PRODUK KOPI SUSU TUJUTIGA KOPI  
DENGAN TEKNIK *LIVE SHOOT* DAN *MOTION GRAPHIC***

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



diajukan oleh

**DAFA MUHAMMAD MUMTAZ**

**18.11.2213**

Kepada

**PROGRAM SARJANA**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN IKLAN PRODUK KOPI SUSU TUJUTIGA KOPI  
DENGAN TEKNIK *LIVE SHOOT* DAN *MOTION GRAPHIC***

yang disusun dan diajukan oleh

**Dafa Muhammad Mumtaz**

**18.11.2213**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 9 Januari 2023

**Dosen Pembimbing,**

**Tonny Hidayat, M.Kom, Ph.D**

**NIK. 190302182**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN IKLAN PRODUK KOPI SUSU TUJUTIGA KOPI  
DENGAN TEKNIK *LIVE SHOOT* DAN *MOTION GRAPHIC***

yang disusun dan diajukan oleh

**Dafa Muhammad Mumtaz**

**18.11.2213**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 18 Januari 2023

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Bayu Setiaji, M.Kom**

**NIK. 190302216**

**Ahlihi Masruro, M.Kom**

**NIK. 190302148**

**Tonny Hidayat, M.Kom**

**NIK. 190302182**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 18 Januari 2023

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.**

**NIK. 190302096**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Dafa Muhammad Mumtaz  
NIM : 18.11.2213

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

### **PEMBUATAN IKLAN PRODUK KOPI SUSU TUJUTIGA KOPI DENGAN TEKNIK *LIVE SHOOT* DAN *MOTION GRAPHIC***

Dosen Pembimbing : Tonny Hidayat, M.Kom, Ph.D

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, 18 Januari 2023

Yang Menyatakan,



Dafa Muhammad Mumtaz

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur yang tak terhingga saya ucapkan kepada Allah SWT, atas segala rahmat dan kesempatan yang telah meridhoi serta mengabulkan do'a sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi sesuai yang diharapkan oleh penulis. Dengan mengucapkan Alhamdulillah penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Puji syukur kepada Allah SWT atas taburan cinta dan kasih sayang-Nya yang tidak terhingga sampai detik ini sehingga skripsi ini dapat dibuat dan diselesaikan pada waktunya.
2. Skripsi ini adalah persembahan kecil dalam hidup saya untuk kedua orangtua saya tercinta Papa Iswanto dan Mama Nur Eny yang telah memberikan kasih sayang, pengorbanan, perjuangan dan do'a seluas samudra yang tiada habisnya.
3. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom, Ph.D selaku dosen pembimbing yang selalu membimbing dan mengajari saya dengan rasa sabar sehingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.
4. Untuk saudari saya Danastri Sheila Pangestu terima kasih sudah memberikan support berupa kalimat penyemangat dan perhatiannya terhadap saya.
5. Kepada Partner saya Rara Endarwira Putri yang selama ini sudah menemani proses keluh kesah saya yang tiada habisnya dalam mengerjakan skripsi dari awal hingga akhir.
6. Untuk orang-orang terdekat saya yang selalu memberikan support yang tiada habisnya dalam proses mengerjakan skripsi saya ucapkan banyak terima kasih.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada ALLAH SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya kepada kita semua. Sehingga penelitian ini terlaksana sesuai dengan target yang ditentukan. Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program strata satu (S1) di program studi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.

Kelancaran penulisan skripsi ini, penulis mendapat banyak bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu yaitu kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom., Ph.D selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing dan memberikan saran serta waktunya dengan sepenuh hati.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan.

Yogyakarta, 20 Januari 2023

Penulis

Dafa Muhammad Mumtaz

NIM 18112213

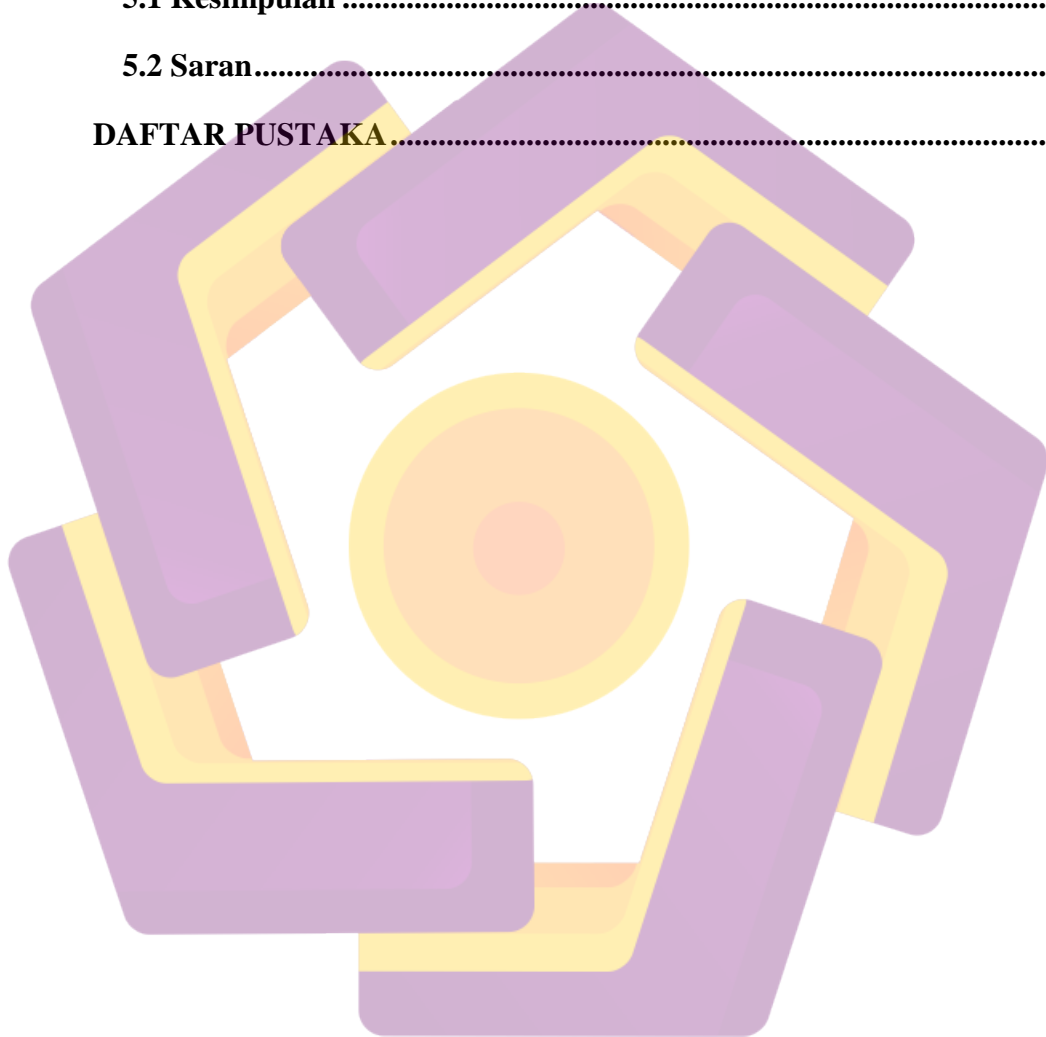
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI .....	xiv
<i>ABSTRACT</i> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	1
<b>1.2 Perumusan masalah</b> .....	2
<b>1.3 Tujuan Penelitian</b> .....	2
<b>1.4 Batasan Masalah</b> .....	2
<b>1.5 Manfaat Penelitian</b> .....	2
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	4
<b>2.1 Tinjauan Pustaka</b> .....	4
<b>2.2 Landasan Teori</b> .....	6
<b>2.2.1 Definisi Multimedia Development Life Cycle</b> .....	6
<b>2.2.2 Multimedia</b> .....	8
<b>2.2.3 Elemen Multimedia</b> .....	8



2.2.4	Konsep Dasar Video .....	9
2.2.5	Iklan .....	15
2.2.6	Motion Graphic .....	16
2.2.7	Live Shoot.....	18
2.2.8	Teknik Pengambilan Gambar .....	18
2.2.9	Tahap Memproduksi iklan .....	19
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>		<b>23</b>
3.1	Tinjauan Umum .....	23
3.1.1	Deskripsi Object.....	23
3.2	Langkah Penelitian.....	24
3.3	Metode Pengumpulan Data .....	25
3.3.1	Wawancara.....	25
3.3.2	Observasi .....	26
3.4	Analisis Kebutuhan .....	28
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	28
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	28
3.5	Pra Produksi .....	30
3.5.1	Ide Dan Konsep.....	31
3.5.2	Storyboard.....	31
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>36</b>
4.1	Implementasi.....	36
4.2	Produksi .....	36
4.2.1	Pengambilan Gambar (Shooting).....	36
4.2.2	Capturing.....	38
4.2.3	Pembuatan <i>Motion Graphic</i> .....	39

4.2.4 Editing.....	47
4.3 Kuesioner .....	53
4.4 Implementasi Media Sosial TikTok.....	56
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>58</b>
5.1 Kesimpulan .....	58
5.2 Saran.....	58
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>59</b>



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2. 1 Tinjauan Pustaka .....</b>	<b>5</b>
<b>Tabel 2. 2 Dimensi baku dalam pembuatan video .....</b>	<b>13</b>
<b>Tabel 3. 1 Tabel Analisis Kebutuhan .....</b>	<b>28</b>
<b>Tabel 3. 2 <i>Recommended Specification</i> .....</b>	<b>29</b>
<b>Tabel 3. 3 Kebutuhan <i>Software</i> yang direkomendasikan.....</b>	<b>29</b>
<b>Tabel 3. 4 Kebutuhan <i>Software</i> yang digunakan .....</b>	<b>29</b>
<b>Tabel 3. 5 Kebutuhan <i>Brainware</i> .....</b>	<b>30</b>
<b>Tabel 3. 6 <i>Storyboard</i>.....</b>	<b>31</b>
<b>Tabel 4. 1 Tabel Bobot Nilai Indikator .....</b>	<b>53</b>
<b>Tabel 4. 2 Tabel Interval Tingkat Intensitas.....</b>	<b>53</b>
<b>Tabel 4. 3 Kuesioner .....</b>	<b>54</b>
<b>Tabel 4. 4 Tabel Hasil Penghitungan Kuesioner Kepada Responden .....</b>	<b>55</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Siklus MDLC (Multimedia Development Life Cycle).....	6
Gambar 2. 2 Contoh penerapan motion graphic .....	17
Gambar 2. 3 Teknik pengambilan gambar .....	19
Gambar 2. 4 Contoh naskah iklan .....	20
Gambar 2. 5 Contoh Storyboard .....	21
Gambar 3. 1 Logo Tujutiga Kopi .....	23
Gambar 3. 2 Skema Alur Penelitian .....	25
Gambar 3. 3 Referensi video iklan .....	26
Gambar 3. 4 Referensi video iklan .....	27
Gambar 3. 5 Referensi video iklan .....	27
Gambar 4. 1 Proses pengambilan gambar <i>live shoot</i> .....	37
Gambar 4. 2 Proses pengambilan gambar <i>live shoot</i> .....	37
Gambar 4. 3 File Video.....	38
Gambar 4. 4 Seting <i>Composition</i> .....	39
Gambar 4. 5 Membuat text .....	40
Gambar 4. 6 Membuat new shape layer .....	40
Gambar 4. 7 Penggunaan pen tool .....	41
Gambar 4. 8 Pembuatan track pada text menggunakan pen tool.....	41
Gambar 4. 9 Seting keyframe pada track yang sudah dibuat .....	41
Gambar 4. 10 Merubah track matte pada layer text.....	42
Gambar 4. 11 Memberikan motion blur pada semua layer.....	42
Gambar 4. 12 Langkah melakukan pre-compose .....	43
Gambar 4. 13 Beri nama logo pada pre-compose yang dibuat.....	43
Gambar 4. 14 Pembuatan composition baru.....	44
Gambar 4. 15 Penggunaan elipse tool .....	44
Gambar 4. 16 Pemberian keyframe pada shape layer .....	45
Gambar 4. 17 Pemberian keyframe pada pre-compose logo .....	45

<b>Gambar 4. 18 Pemberian effect invert .....</b>	<b>45</b>
<b>Gambar 4. 19 Pemberian effect invert pada shape layer 1 .....</b>	<b>45</b>
<b>Gambar 4. 20 Duplicate Layer .....</b>	<b>46</b>
<b>Gambar 4. 21 Pembuatan new solid layer .....</b>	<b>46</b>
<b>Gambar 4. 22 Seting track matte pada solid layer .....</b>	<b>46</b>
<b>Gambar 4. 23 Seting sequence baru .....</b>	<b>47</b>
<b>Gambar 4. 24 Memasukan semua file video ke Adobe Premiere Pro.....</b>	<b>48</b>
<b>Gambar 4. 25 Sususan file video dan backsound pada timeline .....</b>	<b>48</b>
<b>Gambar 4. 26 Membuat Adjustment layer baru .....</b>	<b>49</b>
<b>Gambar 4. 27 Effect lumetri color pada bagian color correction .....</b>	<b>49</b>
<b>Gambar 4. 28 Seting Lumetri color pada adjustmen layer .....</b>	<b>50</b>
<b>Gambar 4. 29 Effect Transisi video.....</b>	<b>50</b>
<b>Gambar 4. 30 Seting durasi pada transisi video .....</b>	<b>51</b>
<b>Gambar 4. 31 Langkah untuk export video .....</b>	<b>51</b>
<b>Gambar 4. 32 Pemilihan format file saat rendering.....</b>	<b>52</b>
<b>Gambar 4. 33 Preset dan kualitas rendering.....</b>	<b>52</b>
<b>Gambar 4. 34 Implementasi Sosial Media.....</b>	<b>56</b>
<b>Gambar 4. 35 Hasil data penayangan di aplikasi TikTok.....</b>	<b>57</b>

## INTISARI

Pembuatan iklan produk bertujuan untuk mempromosikan produk Kopi Susu Tujutiga Kopi pada masyarakat dengan menggunakan sosial media bernama TikTok. Tujutiga Kopi adalah salah satu pelopor *street coffee* yang ada di Yogyakarta, Tujutiga Kopi sendiri berjualan menggunakan sepeda motor Vespa Sprint tahun 1973. Iklan sendiri merupakan salah satu bentuk penyampaian informasi mengenai produk atau jasa dari pelaku usaha kepada konsumen maupun masyarakat.

Pembuatan iklan produk ini memiliki karakteristik khusus yang menyatukan kombinasi gambar, video, teks, dan *motion graphic* dan tentu akan dipadukan dengan teknik *live shoot*. Teknik *live shoot* sendiri adalah teknik dimana cara menggunakan kamera dengan merekam apa yang terjadi kemudian dan akan ditambah dengan gerakan yang akan membuat tampilan video lebih menarik. Sehingga penambahan *motion graphic* juga akan memberikan komponen bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan Kopi Susu Tujutiga Kopi.

Pembuatan video iklan ini diharapkan mampu membuat masyarakat tertarik, oleh karena itu beriklan di media sosial TikTok saat ini dinilai lebih efisien dibandingkan dengan media sosial yang masih digunakan sampai sekarang.

**Kata kunci:** *Live shoot, Motion graphic, Iklan produk, Tujutiga Kopi*

## **ABSTRACT**

*Making product advertisements aims to publicize the product Kopi Susu Tujutiga Kopi to the public by using a social media called TikTok. Tujutiga Kopi is one of the pioneers of street coffee in Yogyakarta, Tujutiga Kopi itself sells using Vespa Sprint motorbikes in 1973. Advertising itself is a form of creating information about products or services from business actors to consumers and the public.*

*The making of this advertising product has special characteristics that create a combination of images, video, text and motion graphics and of course it will be combined with live shoot techniques. The live shoot technique itself is a technique in which you use a camera to record what happened next and add movement to make the video look more interesting. So that the addition of motion graphics will also provide components of the ingredients used in making Tujutiga Coffee Milk Coffee.*

*It is hoped that the making of this advertising video will make people interested, therefore advertising on social media TikTok is currently considered more efficient than social media which is still used today.*

**Keyword:** *Live shoot, Motion graphic, Product advertising, Tujutiga Kopi*

