

**PEMBUATAN IKLAN KOPI BANUA SLEMAN MENGGUNAKAN
TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



Disusun oleh

Zikri Nor Adhini

14.11.7777

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2021

**PEMBUATAN IKLAN KOPI BANUA SLEMAN MENGGUNAKAN
TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



Disusun oleh

Zikri Nor Adhini

14.11.7777

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN IKLAN KOPI BANUA SLEMAN MENGGUNAKAN
TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Zikri Nor Adhini

14.11.7777

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 April 2021

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto M.Kom.

NIK. 190302229

PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBUATAN IKLAN KOPI BANUA SLEMAN MENGGUNAKAN
TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Zikri Nor Adhini

14.11.7777

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 27 April 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto M.Kom

NIK. 190302229

Ibnu Hadi Purwanto M.Kom

NIK. 190302390

Tony Hidayat M.Kom

NIK. 190302182

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 27 April 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

PERNYATAAN

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 untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi Pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali 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, TANGGAL



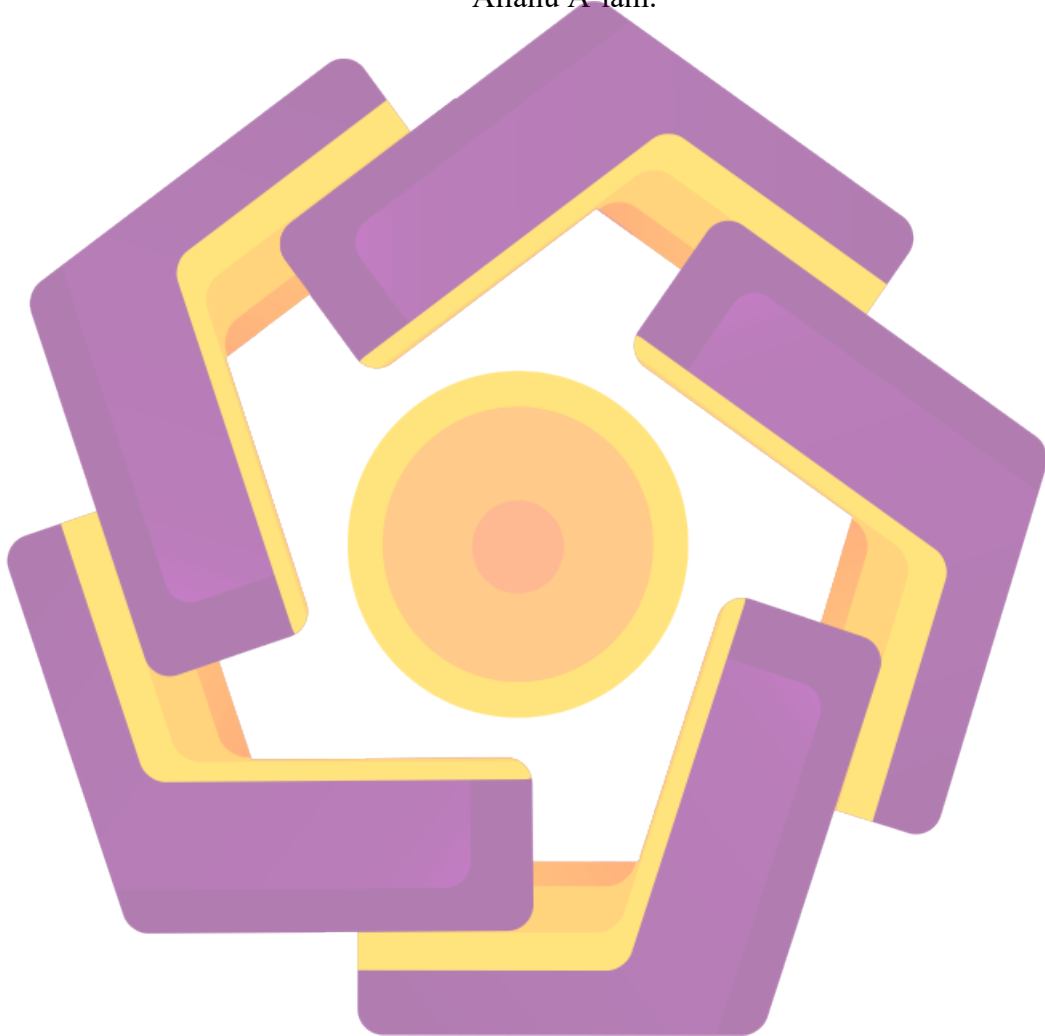
Zikri Nor Adhini

NIM. 14.11.7777

MOTTO

“Siapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga.” (HR. Muslim, no. 2699)

Allahu A'lam.



PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.
2. Keluarga yang tidak lelah mendukung dan mendoakan saya.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom yang telah membimbing dalam pengerjaan skripsi ini.
4. Saudara-saudara saya yang mendukung dan membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Teman-teman saya dari kelas 03 S1 Informatika. Dan semua teman-teman yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu dan selalu mendukung saya ucapkan terima kasih.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb.

Puji dan syukur kita panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini dengan judul “Pembuatan iklan Kopi Banua Sleman menggunakan teknik Live shoot dan Motion Graphic”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan program Pendidikan S1 Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang proram Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer. Selama mengikuti Pendidikan Strata 1 Informatika sampai dengan proses penyelesaian Skripsi di Universitas Amikom Yogyakarta, berbagai pihak telah memberikan fasilitas, membantu, membina, dan membimbing penulis. Maka untuk itu penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih khususnya kepada:

1. Bapak Prof.Dr.M.Suyanto,MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama masa perkuliahan
5. Bapak Bahrom Majie S.E yang telah memberikan izin kepada penulis untuk menjadikan Kopi Banua sebagai objek penelitian.

6. Keluarga Besar penulis dan seluruh teman-teman seperjuangan S1 Informatika khususnya teman-teman 14-S1TI-03 yang telah memberikan semangat sehingga skripsi ini berhasil diselesaikan.

Penulis menyadari, Skripsi ini masih banyak kelemahan dan kekurangan. Karena itu kritik dan saran yang membangun akan diterima dengan senang hati, semoga keberadaan Skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan kita, khususnya tentang Video Iklan sebagai Media Promosi dan Informasi. Terima kasih.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 04 April 2021

Penulis,

Zikri Nor Adhini

14.11.7777

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN.....	iii
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Analisis	5

1.6.3	Metode Perancangan	5
1.6.4	Metode Pengembangan	5
1.6.5	Evaluasi	5
1.7	Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI.....		7
2.1	Tinjauan Pustaka	7
2.2	Definisi Grafis	8
2.3	Defisini Multimedia.....	8
2.3.1	Teks (<i>Text</i>)	8
2.3.2	Grafik (<i>Image</i>).....	8
2.3.3	Bunyi (<i>Sound</i>)	9
2.3.4	Animasi (<i>Animation</i>).....	9
2.3.5	Video	9
2.4	Definisi Iklan	9
2.5	Definisi <i>Live Shoot</i>	9
2.6	Definisi Motion Graphic.....	10
2.7	Sejarah <i>Motion Graphic</i>	12
2.8	Perancangan Iklan	13
2.8.1	Tahapan Produksi.....	13
2.8.2	Tahapan Pasca Produksi.....	14

2.9	Analisis	15
2.9.1	Analisis SWOT	15
2.9.2	Analisis Kebutuhan Sistem	17
2.10	Evaluasi	18
2.10.1	Skala Likert	18
2.10.2	Menentukan Interval	19
2.10.3	Rumus Presentase	19
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN	21
3.1	Deskripsi Objek	21
3.1.1	Struktur Organisasi	21
3.1.2	Logo	22
3.2	Pengumpulan Data	22
3.2.1	Wawancara	22
3.2.2	Observasi	23
3.3	Analisis Masalah	25
3.3.1	Analisis SWOT	25
3.3.2	Hasil Analisis	25
3.3.3	Strategi	26
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem	31
3.4.1	Kebutuhan Fungsional	31

3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional	31
3.5	Tanap Pra-Produksi	32
3.5.1	Rancangan Konsep Iklan.....	32
3.5.2	Naskah.....	33
3.5.3	Storyboard.....	38
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		48
4.1	Produksi.....	48
4.1.1	Produksi Aset Animasi.....	48
4.1.2	Produksi Gambar.....	52
4.2	Pasca Produksi.....	53
4.2.1	Compositing.....	53
4.2.2	Editing.....	71
4.2.3	Rendering.....	74
4.3	Pembahasan dan Pengujian	74
4.3.1	Pembahasan.....	74
4.3.2	Pengujian.....	76
4.3.3	Implementasi.....	79
4.3.4	Mempublish ke Instagram.....	80
BAB V PENUTUP.....		82
5.1	Kesimpulan.....	82

5.2	Saran.....	83
	DAFTAR PUSTAKA	84
	LAMPIRAN.....	86
	KUESIONER.....	87



DAFTAR TABEL

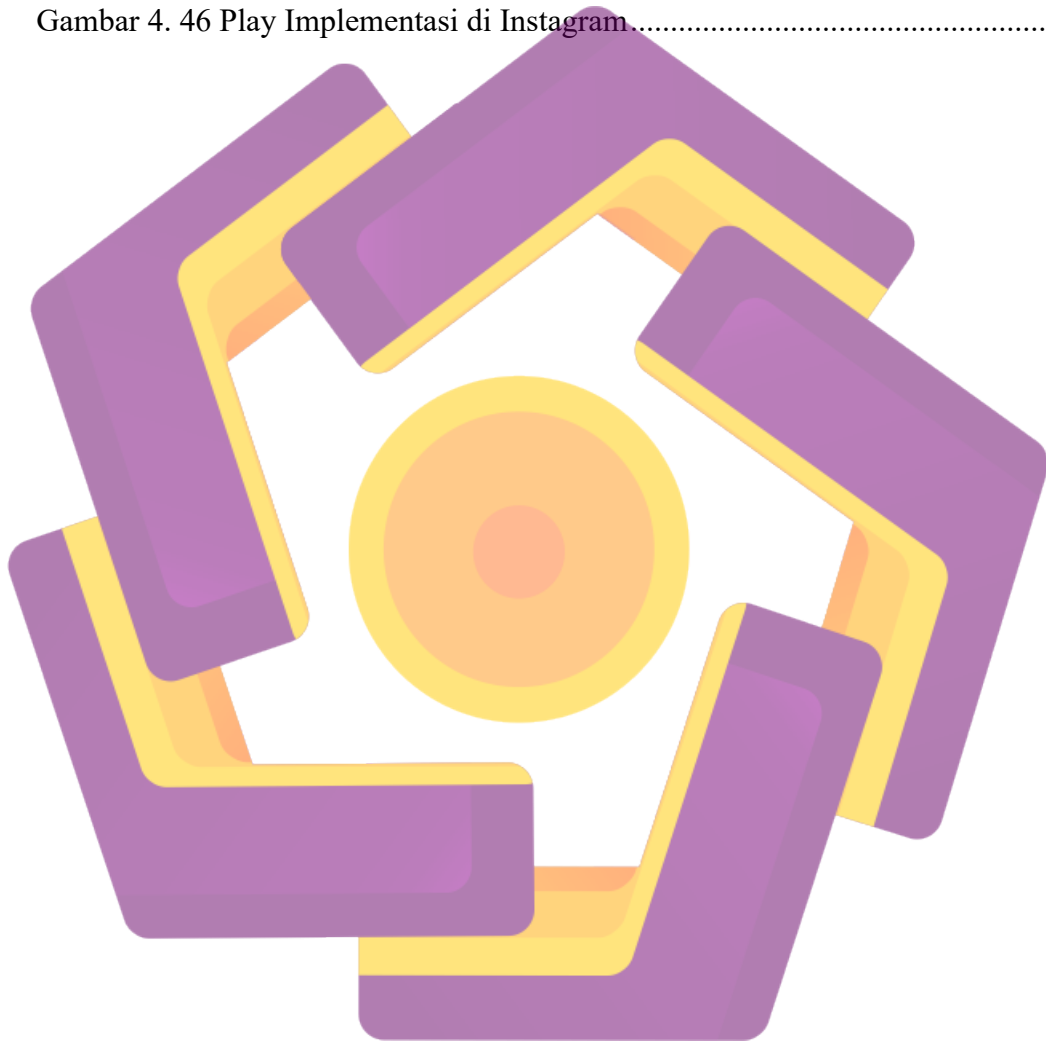
Tabel 2. 1 Analisis SWOT	16
Tabel 2. 2 Skala likert	18
Tabel 2. 3 Kategori Skor Jawaban	19
Tabel 3. 1 Analisis SWOT	27
Tabel 3. 2 Storyboard.....	38
Tabel 4. 1 Instrumen Angket Uji Produk Animasi	76
Tabel 4. 2 Hasil Uji Aspek Penelitian Bidang Multimedia.....	77
Tabel 4. 3 Hasil Uji Aspek Penelitian Pelanggan..	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 4 Bobot Nilai.....	78
Tabel 4. 5 Presentase Nilai.....	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Struktur Organisasi.....	21
Gambar 3. 2 Logo	22
Gambar 3. 3 Kopi Banua.....	24
Gambar 3. 4 Screenshot Dari Media iklan Kopi Banua.....	24
Gambar 4. 1 New Document.....	49
Gambar 4. 2 Perancangan Grinder	50
Gambar 4. 3 Transform Effect	50
Gambar 4. 4 Mesin Espresso.....	51
Gambar 4. 5 Pathfider	51
Gambar 4. 6 Logo Kopi Banua	52
Gambar 4. 7 Stock Shoot	52
Gambar 4. 8 After Effect New Projectf	53
Gambar 4. 9 After Effect Compositing Setting.....	54
Gambar 4. 10 Import.....	55
Gambar 4. 11 Import After Effect.....	56
Gambar 4. 12 Pengaturan Transform	57
Gambar 4. 13 Pengaplikasian Easy Ease	57
Gambar 4. 14 Hasil Easy Ease	58
Gambar 4. 15 Speed Graph	58
Gambar 4. 16 Typogram Animation	59
Gambar 4. 17 Pulau Animation.....	59
Gambar 4. 18 Animation Composer	60

Gambar 4. 19 3D Renderer with Cinema 4D.....	61
Gambar 4. 20 Objek sebelum 4D Renderer	62
Gambar 4. 21 Objek setelah 4D Renderer	62
Gambar 4. 22 Bevel style	63
Gambar 4. 23 Continuously Resterize	63
Gambar 4. 24 3D Tracker.....	64
Gambar 4. 25 3D Tracker with Camera	64
Gambar 4. 26 3D Tracker Penempatan Objek 3D	65
Gambar 4. 27 3D Tracker and Camera Suhu	65
Gambar 4. 28 Slider Control and Expression Script.....	66
Gambar 4. 29 Effect over shoot RGB dan Levels (Individual Controls).....	67
Gambar 4. 30 Effect Trim Paths and Overshoot Scale	67
Gambar 4. 31 Z Position	68
Gambar 4. 32 Video and Tracker Suhu.....	68
Gambar 4. 33 Camera Tracker Mesin.....	69
Gambar 4. 34 2D Object Animation	70
Gambar 4. 35 Aliran Espresso	70
Gambar 4. 36 Penambahan Roughen edges Effect.....	71
Gambar 4. 37 Retiming Menggunakan Twixtor Effect	72
Gambar 4. 38 Format Sequence	72
Gambar 4. 39 Penggabungan Scene.....	73
Gambar 4. 40 Adjustment Layer.....	73
Gambar 4. 41 Color Grading.....	74

Gambar 4. 42 Rendering	75
Gambar 4. 43 Pengaturan Sebelum Rendering	76
Gambar 4. 44 Proses Rendering.....	76
Gambar 4. 45 Hasil Implementasi di Instagram.....	80
Gambar 4. 46 Play Implementasi di Instagram.....	81



INTISARI

Kopi Banua adalah sebuah Coffee Shop yang beralamat di Jl. Pandega asih 1 Yogyakarta. Kopi Banua merupakan kafe yang menyediakan berbagai macam minuman kopi. Kopi Banua sampai saat ini hanya mengandalkan Instagram untuk menjangkau konsumen dalam mempromosikan kafanya.

Dalam mempromosikan kafanya Kopi Banua memiliki beberapa masalah yaitu promosi yang digunakan hanya sebatas memposting foto di Instagram sehingga informasi tersebut belum mampu menampilkan secara optimal seluruh informasi yang ada. Salah satunya belum memvisualkan informasi yang tidak divisualkan cara kerja mesin espresso dan grinder kopi yang digunakan di Kopi Banua.

Maka dari itu, penulis mengusulkan membuat video iklan dengan penggabungan Teknik Live shoot dan Motion Graphic yang nantinya akan memvisualkan informasi yang tidak bisa divisualkan media lama dari uraian diatas, penulis tertarik membuat sebuah penelitian dengan judul “Pembuatan iklan kopi banua sleman menggunakan Teknik live shoot motion graphic”. Penelitian ini diharapkan menjadi solusi untuk menyampaikan informasi tentang Kopi Banua yang belum dapat tersampaikan pada media lama.

Kata kunci: Video promosi, iklan, *Live Shoot*, *Motion Graphic*

ABSTRACT

Banua Coffee is a Coffee Shop which is located at Jl. Pandega asih 1 Yogyakarta. Banua coffee is a cafe that provides various kinds of coffee drinks. Banua coffee has only relied on Instagram to reach consumers in promoting its cafe.

In promoting the cafe Kopi Banua has several problems, namely the promotion used is limited to posting photos on Instagram so that the information has not been able to display all the information optimally. One of them has not visualized information that does not visualize how the espresso machines and coffee grinders used in Banua Coffee work.

Therefore, the author proposes to make a video advertisement with a combination of Live Shoot Techniques and Motion Graphic which later will visualize information that old media cannot visualize from the description above, the author is interested in making a study entitled "Making Banua Sleman Coffee Ads using Live Shoot Motion Techniques. graphic". This research is expected to be a solution to convey information about Banua Coffee that has not been able to be conveyed to the old media.

Keywords: Video Advertising, Promotion, Live Shoot, Motion Graphic.