

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA SAGAN 20 CAFE
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

ABDULLAH DJIBRIL

16.12.9262

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA SAGAN 20 CAFE
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

ABDULLAH DJIBRIL

16.12.9262

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA SAGAN 20 CAFE
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI**

yang disusun dan diajukan oleh

Abdullah Djibril

16.12.9262

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Maret 2023

Dosen Pembimbing,



Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA SAGAN 20 CAFE
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI

yang disusun dan diajukan oleh

Abdullah Djibril

16.12.9262

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Maret 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302427



Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302391



Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Maret 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 : Abdullah Djibril
NIM : 16.12.9262

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA SAGAN 20 CAFE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI

Dosen Pembimbing : Mei P Kurniawan, 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, 20 Maret 2023

Yang Menyatakan,



Abdullah Djibril
NIM : 16.12.9262

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan berkat yang luar biasa kepada saya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Saya juga sangat berterimakasih kepada semua orang yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Bapak dan Ibu saya yang selalu mendoakan, selalu mendukung saya baik secara finansial maupun dukungan lainnya. Saya sangat berterima kasih karena tanpa kalian saya tidak akan sampai pada titik ini, terimakasih karena sudah mau mengorbankan banyak hal untuk kebahagiaan putramu ini.
2. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan masukan serta bimbingan yang positif dalam menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih juga atas ilmu yang telah bapak berikan selama menjadi dosen pembimbing saya.
3. Bapak dan Ibu Dosen yang telah mengajar serta memberikan ilmu yang sangat bermanfaat kepada saya selama menempuh perkuliahan.
4. Teman-teman 16 S1SI 05 untuk kenangan indah yang pernah kita lewati bersama selama perkuliahan. Terimakasih atas semua bantuan dan ilmu yang pernah kalian bagi kepada saya.
5. Serta semua pihak yang telah membantu dan mendukung saya sehingga dapat menyelesaikan perkuliahan saya.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pembuatan Video Iklan Sagan 20 Cafe Sebagai Media Promosi Dan Informasi”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan perkuliahan jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Penulis sangat menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini sangat jauh dari kesempurnaan. Walaupun sangat sederhana, tanpa bantuan dari berbagai pihak pastinya penulis akan mengalami berbagai macam kesulitan. Oleh karena itu dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom. Selaku Dosen Pembimbing Skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
5. Kedua orang tua dan saudara-saudara yang selalu mendukung penulis dalam segala hal.
6. Teman-teman 16 S1SI 05 yang telah memberikan dukungan selama penulis menempuh perkuliahan dan mengerjakan skripsi.
7. Teman-teman satu angkatan, adik kelas, serta kakak kelas yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama saya mengerjakan skripsi.
8. Kevin Jonathan selaku pemilik Sagan 20 Cafe di Yogyakarta yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian sebagai syarat penyusunan skripsi.

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

Yogyakarta, 25 Maret 2023



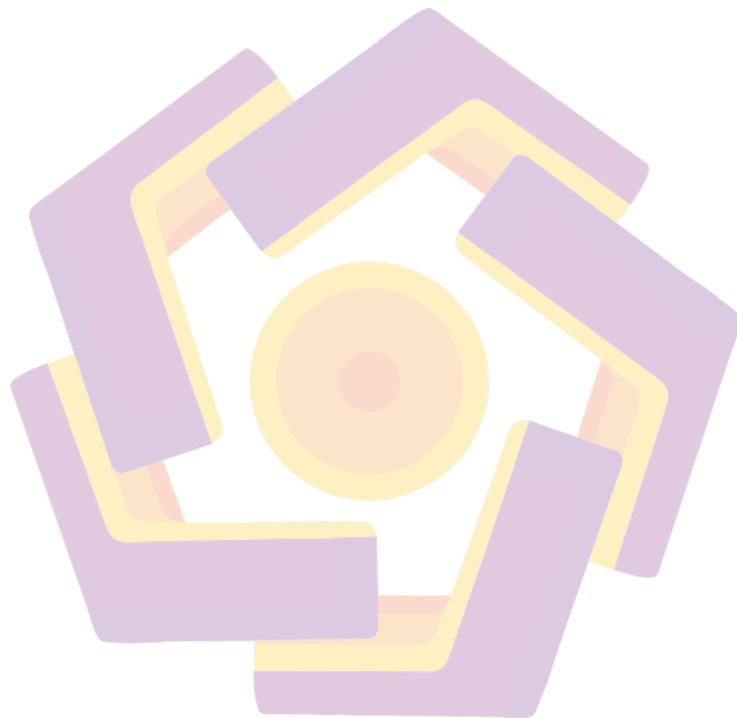
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.6.1 Metode Perancangan <i>Company Profile</i>	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Studi literatur	6
2.2 Dasar Teori	9
2.2.1 Definisi Multimedia.....	9
2.2.2 Elemen Multimedia.....	9
2.2.3 Jenis Multimedia	10
2.3 Konsep Dasar Iklan.....	11

2.3.1	Definisi iklan	11
2.3.2	Jenis - Jenis Iklan	11
2.3.3	Fungsi Iklan	13
2.4	Konsep Dasar Promosi	13
2.4.1	Definisi Promosi	13
2.4.2	Jenis – Jenis Promosi	15
2.4.3	Tujuan Promosi	16
2.5	Informasi	17
2.5.1	Definisi Informasi	17
2.6	Konsep Dasar Video	18
2.6.1	Pengertian Video	18
2.6.2	Standar Video	19
2.6.3	Jenis – Jenis Video	20
2.7	Konsep Teknik <i>Live shoot</i>	21
2.7.1	Definisi <i>Live shoot</i>	21
2.7.2	Jenis – jenis angle	22
2.7.3	Type <i>shoot</i>	25
2.8	Konsep Teknik <i>Motion Graphic</i>	28
2.8.1	Definisi <i>Motion Graphic</i>	28
2.8.2	Dasar <i>Motion Graphic</i>	28
2.9	Analisis SWOT	29
2.9.1	Faktor yang mempengaruhi analisis SWOT	31
2.10	Analisis Kebutuhan Sistem	32
2.11	Analisis Perancangan	32
2.11.1	Pra-Produksi	32
2.11.2	Produksi	33
2.11.3	Pasca Produksi	34
BAB III METODE PENELITIAN		35
3.1	Deskripsi Sagan 20 Cafe	35
3.2	Visi dan Misi	35
3.2.1	Visi	35
3.2.2	Misi	35

3.3	Fasilitas.....	35
3.4	Produk.....	36
3.5	Logo Sagan 20 Cafe.....	36
3.6	Metode Pengumpulan Data.....	36
3.6.1	Metode Observasi.....	36
3.6.2	Metode Wawancara.....	37
3.7	Metode Analisis.....	37
3.7.1	Analisis SWOT.....	37
3.7.2	Kelemahan Media Lama.....	41
3.7.4	Kesimpulan.....	41
3.8	Analisis Kebutuhan.....	41
3.8.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	42
3.8.2	Analisi Non – Fungsional.....	42
3.8.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	42
3.8.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	43
3.9	Tahapan Pra Produksi.....	44
3.9.1	Ide/Konsep.....	44
3.9.2	Naskah.....	44
3.9.3	Storyboard.....	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		48
4.1	Produksi.....	48
4.1.1	Pengambilan Gambar (<i>Shooting</i>).....	48
4.1.2	Pengumpulan <i>Aset Motion graphic</i>	49
4.2	Tahapan Pasca Produksi.....	50
4.2.1	Composing.....	50
4.2.2	<i>Editing</i>	52
4.2.3	Rendering.....	56
4.3	Evaluasi.....	58
4.3.1	Perbandingan Kebutuhan Fungsional Dengan Hasil Akhir.....	58
4.3.2	Kusioner.....	59
4.3.1	Perhitungan Skala <i>Likert</i>	61
4.4	Implementasi.....	63

BAB V PENUTUP	64
5.1 Kesimpulan	64
5.2 Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN	68



DAFTAR TABEL

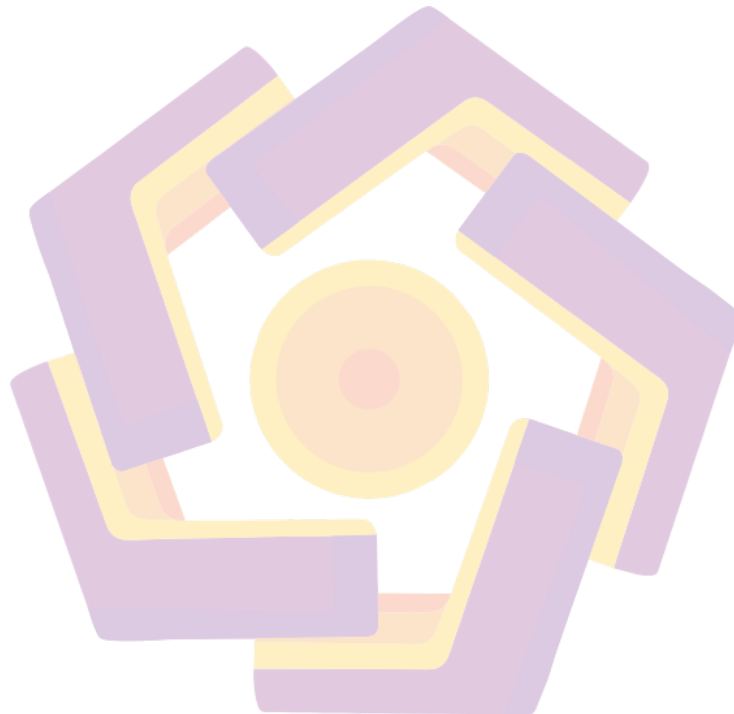
Tabel 2.1 Perbandingan Jurnal	7
Tabel 3.1 Analisa SWOT	39
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Produksi	42
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Editing	43
Tabel 3.4 Kebutuhan Perangkat Lunak	43
Tabel 3.5 Kebutuhan Sumber Daya Manusia	44
Tabel 3.6 Gambar Storyboard	45
Tabel 4.1 Perbandingan Kebutuhan Fungsional	58
Tabel 4.2 Hasil Kusioner Faktor Informasi	60



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Proses Perubahan Data Menjadi Informasi.....	18
Gambar 2.2 Normal Angle/Eye Level	22
Gambar 2.3 High Angle.....	23
Gambar 2.4 Low Angle.....	23
Gambar 2.5 Bird Angle	24
Gambar 2.6 Frog Angle	24
Gambar 2.7 Extreme Long shoot / Extreme Wide Shoot.....	25
Gambar 2.8 Long Shoot / Wide Shoot.....	25
Gambar 2.9 Medium Long Shoot / Medium Wide Shoot.....	26
Gambar 2.10 Close Up.....	26
Gambar 2.11 Medium Close Up	27
Gambar 2.12 Extreme Close Up	27
Gambar 2.13 Tahapan Perancangan	32
Gambar 2.14 Tahapan Pra – Produksi	33
Gambar 3.1 Logo Sagan 20 Cafe	36
Gambar 3.2 Tampilan Instagram Sagan 20 Cafe	36
Gambar 4.1 Resolusi yang digunakan 1280x720 dengan frame 50fps.....	49
Gambar 4.2 Text Lokasi Sagan	49
Gambar 4.3 Nama Menu Unggulan	49
Gambar 4.4 Sosial Media Sagan 20 Cafe.....	50
Gambar 4.5 Membuat Composisi Baru	51
Gambar 4.6 Aset Grafis.....	51
Gambar 4.7 Tampilan Keyframe	52
Gambar 4.8 Membuat Composisi Baru	53
Gambar 4.9 Tampilan Aset Yang Telah Diimport Kedalam Project	53
Gambar 4.10 Aset After Effect Yang Telah Diimport Kedalam Project.....	54
Gambar 4.11 Tampilan Timeline Yang Telah Melewati Proses Cutting.....	54

Gambar 4.12 Tampilan Speed / Duration.....	55
Gambar 4.13 Perbandingan Video Sebelum Color Grading.....	55
Gambar 4.14 Perbandingan Video Sesudah Color Grading.....	56
Gambar 4.15 Hasil Akhir Seluruh Penggabungan Aset Dalam Proses Compositing dan Editing.....	56
Gambar 4.16 Export Settings Premier Pro.....	57
Gambar 4.17 Adobe Media Encoder.....	57
Gambar 4. 18 Penayangan Video Iklan pada Sagan 20 Cafe	63



INTISARI

Perkembangan teknologi informasi berkembang sangat pesat, termasuk perkembangan dunia periklanan. Sagan 20 Cafe saat ini membutuhkan media yang dapat mempromosikan dan memberikan informasi akan sebuah tempat nongkrong yang tampak depan nuansanya seperti bangunan bersejarah belanda. Penelitian ini dilakukan dengan pembuatan video profil Sagan 20 Cafe yang menggunakan teknik *live shoot* dan *motion graphic* untuk memudahkan penyampaian informasi dalam bentuk video berdurasi pendek, serta membuat video profil terlihat menarik. Tahapan pembuatan video profile dimulai dari pengambilan gambar secara langsung (*live shoot*), editing hingga proses rendering. Proses pembuatan iklan Sagan 20 Cafe memang membutuhkan persiapan yang matang untuk menghasilkan sebuah iklan, Program yang terutama digunakan untuk membuat iklan ini adalah *after effect* untuk membuat *motion graphic* dan Adobe Premiere Pro untuk membuat atau mengkombinasikan video *editing* dan hasil *rendering*.

Kata Kunci : Iklan, *editing*, *rendering*.

ABSTRACT

The development of information technology is growing very rapidly, including the development of the world of advertising. Sagan 20 Cafe is currently in need of media that can promote and provide information about a hangout place that looks like a historic Dutch building from the front. This study was carried out by creating a profile video for Sagan 20 Cafe that employs live shoot and motion graphic techniques to facilitate the delivery of information in the form of short duration videos while also making the profile videos visually appealing. The stages of making a video profile range from taking live shots, editing, and rendering. The process of making an ad for Sagan 20 Cafe does require careful preparation to produce an ad. The programs that are mainly used to make this ad are After Effects to create motion graphics and Adobe Premiere Pro to create or combine video editing and rendering results.

Keywords: advertising, editing, rendering

