

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN CUP A BE OFFEE
& EATERY DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT,
MOTION GRAPHICS, 3D CAMERA TRACKING, DAN
MASK OUT TRANSITION SEBAGAI MEDIA
INFORMASI DAN PROMOSI**

SKRIPSI



disusun oleh

Ega Mahendra

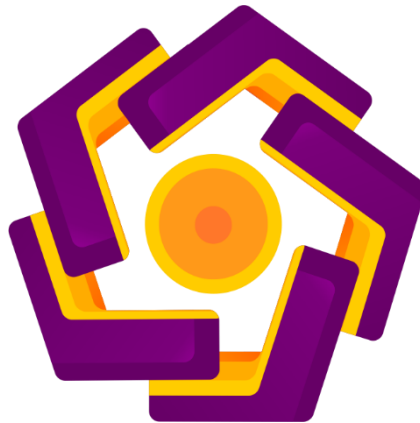
16.11.0207

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN CUP A BE OFFEE
& EATERY DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT,
MOTION GRAPHICS, 3D CAMERA TRACKING, DAN
MASK OUT TRANSITION SEBAGAI MEDIA
INFORMASI DAN PROMOSI**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Ega Mahendra

16.11.0207

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN CUP A BE OFFEE
& EATERY DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT,
MOTION GRAPHICS, 3D CAMERA TRACKING,
DAN MASK OUT TRANSITION SEBAGAI
MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI
(Studi Kasus: Mahasiswa Baru UNIBA - TA 2011/2012)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ega Mahendra

16.11.0207

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Oktober 2019

Dosen Pembimbing,

Bernadhed, M.Kom.

NIK. 190302243

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN CUP A BE OFFEE & EATERY
DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT, MOTIONGRAPHICS, 3D
CAMERA TRACKING, DAN MASK OUT TRANSITION SEBAGAI
MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ega Mahendra

16.11.0207

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Februari 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.
NIK. 190302164

Ferian Fauzi Abdulloh, M.Kom.
NIK. 190302105

Bernadhed, M.Kom.
NIK. 190302243

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 Februari 2020

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 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, 26 Februari 2020



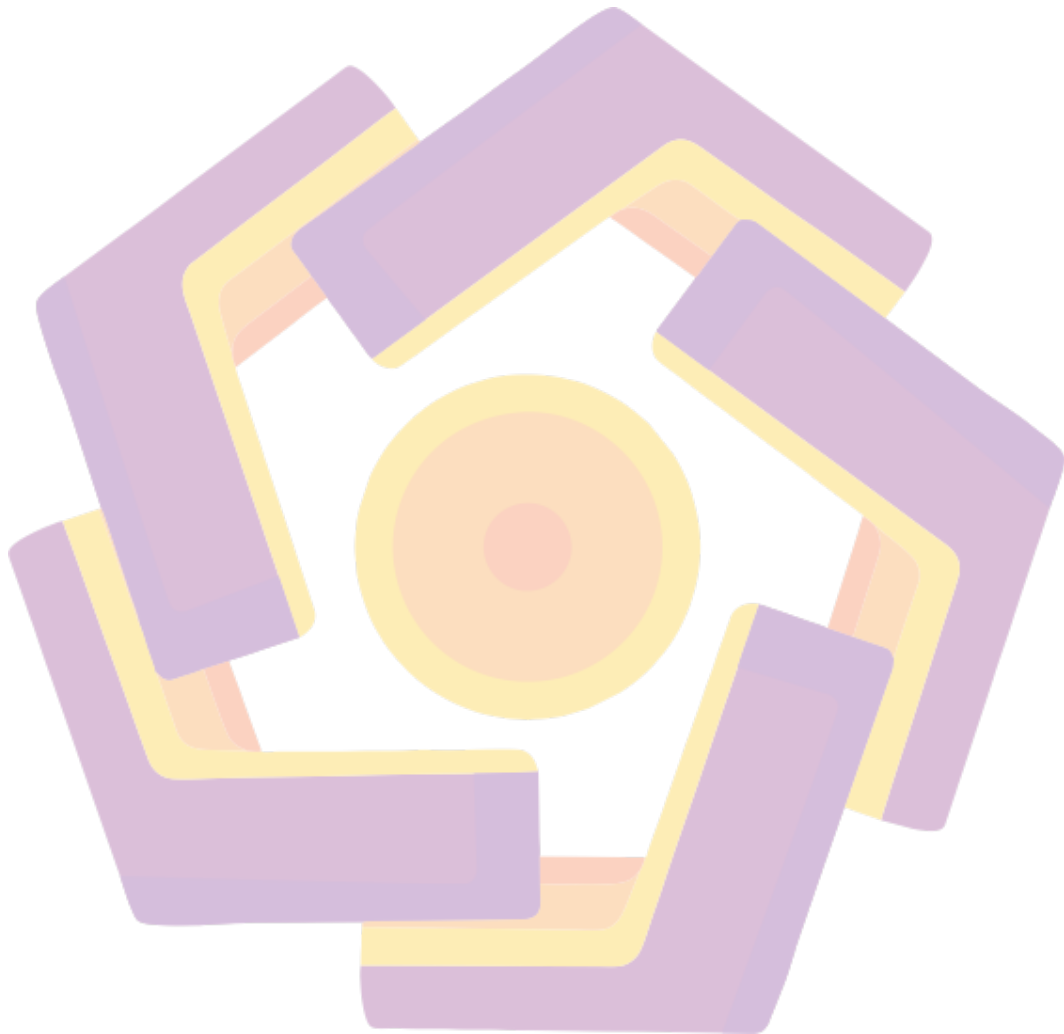
Ega Mahendra

16.11.0207

MOTTO

*“ jika kecerdasan membuatmu melupakan sahabat, maka aku memilih
untuk bodoh” (Patrick Star)*

“diam itu meneng”



PERSEMBAHAN

Puji Syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan hidayah sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Pada halaman persembahan ini penulis ingin menyampaikan rasa syukur dan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat berupa kesehatan, kekuatan, kesabaran, ketekunan, fokus, dan semangat sehingga seluruh rangkaian proses pengerjaan skripsi dapat berjalan dengan baik hingga skripsi ini selesai serta memperoleh hasil yang maksimal.
2. Kedua Orang Tua (Bapak Mustajab, dan Ibu Ariani), Kakak, Paman, Bibi, dan seluruh keluarga yang senantiasa mendoakan dan memberi dukungan emosional, penghargaan, instrumental, serta informasi sehingga skripsi ini bisa terselesaikan seperti seharusnya.
3. Cup [a] Be yang telah memberikan izin penelitian.
4. Bapak Bernadhed, M.Kom selaku pembimbing utama yang telah membimbing dan memberikan arahan sehingga skripsi ini bisa terselesaikan serta memperoleh hasil yang terbaik.
5. Seluruh dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan.
6. Teman-teman kelas Informatika 04 angkatan 2016 yang telah menemani berjuang bersama-sama selama perkuliahan.
7. Yang saya cintai dan rindukan, teman-teman kelas XII IPA 2 SMA Negeri 4 Luwu Utara alumni 2016, teman-teman MTS Nurul Ulum Sukaraya alumni 2013, dan teman-teman MI Nurul Ulum Sukaraya alumni 2010 yang telah memberikan doa, semangat, dan ucapan selamat.
8. NOAH Band yang telah menciptakan lagu yang bagus dan mampu memberikan motivasi dan semangat yang senantiasa saya dengarkan selama proses pengerjaan sampai skripsi ini selesai.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya berupa kesehatan, kekuatan, kesabaran, ketekunan, fokus serta semangat sehingga tugas akhir skripsi sebagai syarat utama menyelesaikan Program Studi Strata 1 Informatika serta memperoleh gelar Sarjana Komputer dengan judul **“PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN CUP A BE OFFEE & EATERY DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT, MOTION GRAPHICS, 3D CAMERA TRACKING, DAN MASK OUT TRANSITION SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI”** dapat terselesaikan dengan baik.

Tugas akhir skripsi ini berhasil terselesaikan karena bantuan dan kerjasama seluruh pihak. Oleh sebab itu penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta
3. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Informatika Universitas Amikom Yogyakarta
4. Bapak Bernadhed, M.Kom selaku Dosen Pembimbing, karena bimbingan serta arahan beliau sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan hasil yang terbaik.
5. Bapak Agung selaku pengurus Cup [A] Be yang telah memberikan izin penelitian.
6. Ibu, Bapak, Kakak, dan seluruh keluarga besar penulis yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa dan dukungan kepada penulis.
7. Seluruh teman-teman penulis, terutama teman kuliah yang telah menemani perjuangan serta memberikan doa dan dukungan kepada penulis.
8. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah terlibat dan ikut membantu selama proses pengerjaan hingga skripsi ini selesai.

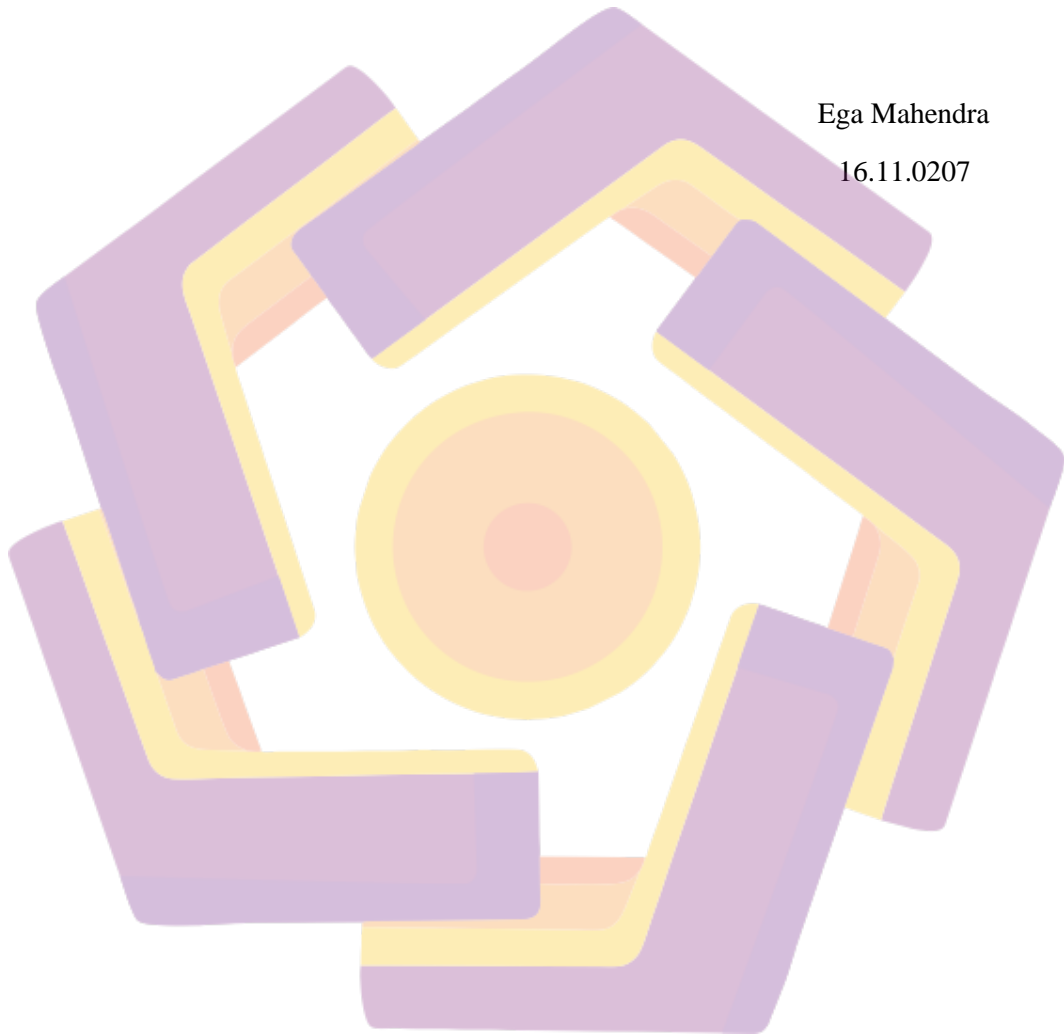
Penulis telah memberikan segala yang terbaik dalam pengerjaan skripsi ini, namun penulis juga menyadari sebagai manusia biasa, skripsi ini masih terdapat kekurangan. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kepada seluruh pihak untuk memberikan kritik, dan saran yang membangun untuk kesempurnaan skripsi ini.

Penulis berharap dengan selesainya skripsi ini bisa memberikan manfaat bagi seluruh pihak yang membacanya. Terima kasih.

Yogyakarta, 26 Februari 2020

Ega Mahendra

16.11.0207



DAFTAR ISI

JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan	4
1.5 Metode Penelitian	5
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.5.2 Metode Analisis	6
1.5.3 Pra Produksi	6
1.5.4 Produksi	7
1.5.5 Pasca Produksi	8
1.5.6 Metode Testing	9

1.6	Sistematika Penulisan	9
BAB II Landasan Teori		11
2.1	Tinjauan Pustaka.....	11
2.2	Dasar Teori.....	15
2.2.1	Pengertian Multimedia.....	15
2.3	Iklan	19
2.3.1	Definisi <i>Iklan</i>	19
2.4	Live Shoot	20
2.4.1	Definisi Live Shoot.....	20
2.4.2	Unsur-Unsur Teknis dalam <i>Live Shoot</i>	21
2.4.3	Macam-macam teknik <i>live shoot</i>	23
2.5	Motion Graphic	29
2.6	3D Camera Tracking.....	29
2.7	Mask out ranstion	30
2.8	Metode Analisis.....	31
2.8.1	Analisis SWOT.....	31
2.8.2	Analisis Kebutuhan Sistem	32
2.8.3	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	32
2.8.4	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	33
2.9	Analisis Perancangan	33
2.9.1	Pra Produksi	33
2.9.2	Produksi	34
2.9.3	Pasca Produksi.....	35
2.10	Metode Testing.....	36
2.10.1	Pengertian Skala Likert.....	36
2.10.2	Perhitungan Skor Skala Likert	36

BAB III	38
3.1 Tinjauan Umum.....	38
3.1.1 Sekilas Cup [a] Be	38
3.1.2 Menu dan Fasilitas yang Disediakan	39
3.1.3 Logo Logo Cup [a] Be	39
3.2 Pengumpulan Data.....	40
3.2.1 Wawancara	40
3.2.2 Observasi.....	41
1. Menu.....	41
2. Fasilitas.....	41
3. Lokasi.....	41
3.3 Analisis	41
3.3.1 Analisis SWOT.....	41
3.3.2 Analisis Kebutuhan Sistem	43
3.3.3 Analisis Kelayakan Sistem.....	46
3.4 Tahap Pra Produksi.....	47
3.4.1 Ide Cerita.....	48
3.4.2 Storyboard.....	51
3.4.3 Music atau Sound FX	55
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	56
4.1 Pembahasan	56
4.1.1 Alur Produksi	56
4.2 Produksi	57
4.2.1 Hasil Pengambilan Video.....	59
4.2.2 Pembuatan Aset Objek.....	64
4.2.3 Pembuatan Aset Objek ke 2	67

4.2.4	Dubbing.....	69
4.2.5	Sound Editing.....	70
4.3	Pasca Produksi.....	72
4.3.1	Compositing	72
4.3.2	Editing.....	78
4.3.3	Rendering	81
4.4	Evaluasi.....	86
4.4.1	Perbandingan Kebutuhan Fungsional	86
4.4.2	Kuesioner Faktor Informasi	87
4.5	Implementasi	100
4.5.1	Penyerahan ke Pihak Cup [a] be.....	103
4.5.1	Grafik jumlah data pengunjung	104
BAB V	105
5.1	KESIMPULAN	105
5.2	SARAN.....	107
DAFTAR PUSTAKA	108
LAMPIRAN A	111
LAMPIRAN B	113
LAMPIRAN C	114
LAMPIRAN D	116

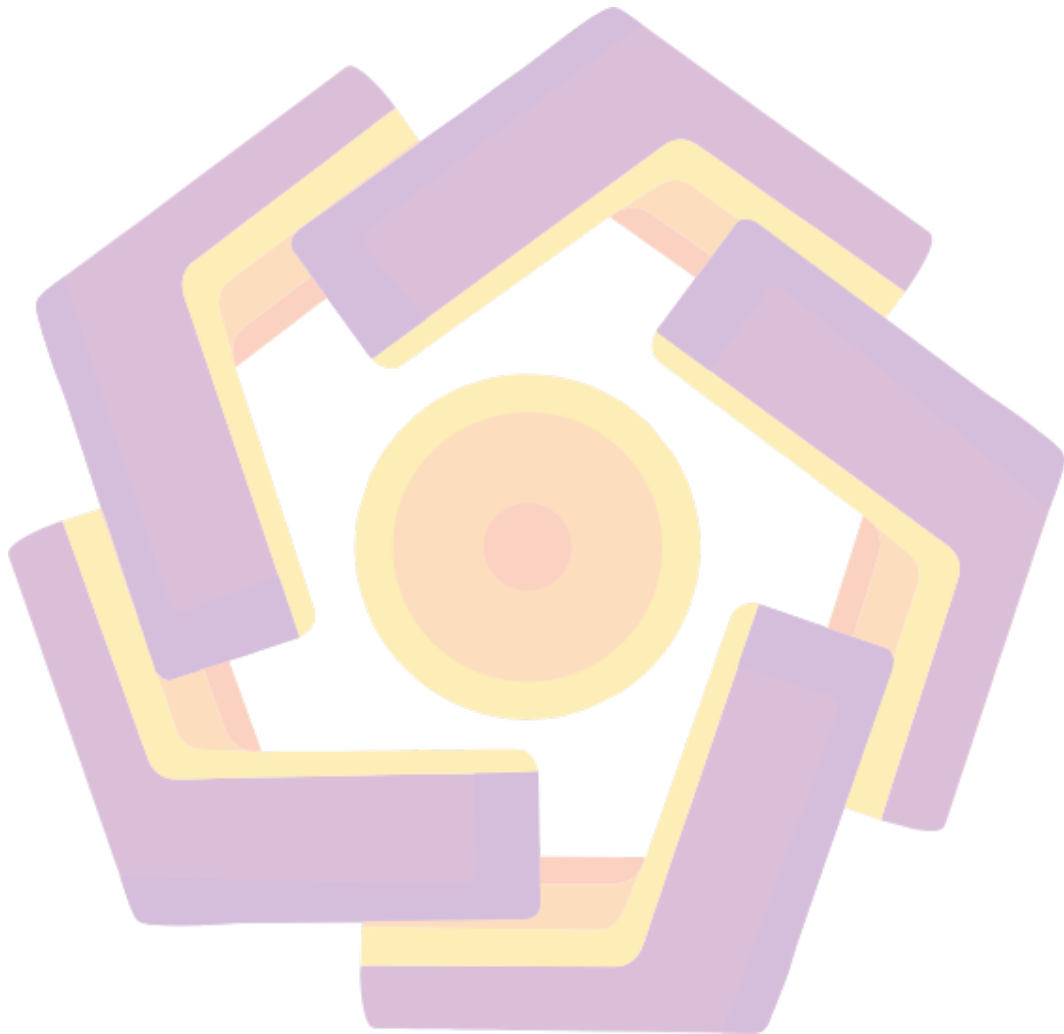
DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1.....	9
Tabel 2. 1 Tabel Perbandingan.....	13
Tabel 2. 2 Tabel Matriks SWOT	32
Tabel 2. 3 Skala Jawaban	37
Tabel 3. 1 Analisis Swot	42
Tabel 3. 2 Spesifikasi Minimum Perangkat keras	44
Tabel 3. 3 Daftar Aplikasi.....	45
Tabel 3. 4 Daftar Brainware.....	46
Tabel 3. 5 Storyboard.....	51
Tabel 4. 1 Hasil Script Breakdown	60
Tabel 4. 2 Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir.....	87
Tabel 4. 3 Tabel Pengujian Pada Aspek Multimedia.....	88
Tabel 4. 4 Hasil Penilaian Kuisisioner Aspek Multimedia.....	89
Tabel 4. 5 Kuisisioner aspek informasi	93
Tabel 4. 6 Hasil Penilaian Kuisisioner Aspek Informasi.....	94
Tabel 4. 7 Pengkategorian Skor Kuesioner	98
Tabel 4. 8 Persentase Skor Jawaban Kuesioner	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Foto Salah Satu Menu di Cup [a] Be	2
Gambar 2. 1 Teks.....	16
Gambar 2. 2 Gambar.....	17
Gambar 2. 3 Audio.....	17
Gambar 2. 4 Video.....	18
Gambar 2. 5 Animasi	18
Gambar 2. 6 Company Profile.....	19
Gambar 2. 7 Live Shoot	20
Gambar 2. 8 Kamera DSLR	21
Gambar 2. 9 Pencahayaan	22
Gambar 2. 10 Wardrobe / Properties	23
Gambar 2. 11 Extreme Close Up.....	24
Gambar 2. 12 Close Up.....	25
Gambar 2. 13 Medium Close Up.....	25
Gambar 2. 14 Medium Close Up.....	26
Gambar 2. 15 Long Shoot	27
Gambar 2. 16 Extreme Long Shoot	27
Gambar 2. 17 Over The Shoulder Shot.....	28
Gambar 2. 18 Proses Tracking 3D camera Tracker.....	30
Gambar 2. 19 Contoh Mask Out Transition.....	31
Gambar 2. 20 Contoh Storyboard.....	34
Gambar 3. 1 Halaman Depan Cup [a] Be	38
Gambar 3. 2 Logo Cup [a] Be	39
Tabel 4. 1 Hasil Script Breakdown	60
Tabel 4. 2 Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir.....	87
Tabel 4. 3 Tabel Pengujian Pada Aspek Multimedia.....	88

Tabel 4. 4 Hasil Penilaian Kuisisioner Aspek Multimedia.....	89
Tabel 4. 5 Kuisisionet aspek informasi	93
Tabel 4. 6 Hasil Penilaian Kuisisioner Aspek Informasi.....	94
Tabel 4. 7 Pengkategorian Skor Kuesioner	98
Tabel 4. 8 Persentase Skor Jawaban Kuesioner	99



INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk membuat Video Iklan Cup [a] Be Coffe and Eatery sebagai media informasi dan promosi dan mengetahui tingkat keberhasilannya.

Jenis penelitian ini adalah penelitian R&D dengan model pengembangan MDLC (Multimedia Development Life Cycle). Penelitian dilakukan pada Cup [a] Be dengan subyek penelitian adalah manajer dari Cup [a] Be. Penelitian ini melalui beberapa tahapan yaitu pengumpulan data, analisis data, perancangan dan pengembangan, dan testing. Tahap pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, kuesioner, dan studi literatur. Tahap analisis dilakukan dengan analisis SWOT. Tahap perancangan dan pengembangan dilakukan dengan Pra Produksi, Produksi, Paska produksi, dan testing. Tahap testing dilakukan dengan alpha testing menggunakan blackbox testing dan beta testing menggunakan kuesioner skala likert.

Hasil penelitian pembuatan Video Iklan dalam aspek multimedia didapatkan dari hasil perhitungan menggunakan skala likert diperoleh persentase sebesar 75,44 % (kategori bagus). Untuk aspek informasi yang disampaikan didapatkan hasil persentase sebesar 75,08 % (kategori bagus). Hasil akhir dari video iklan tersebut berformat .mp4 dengan ukuran 64 MB. Video iklan berhasil di upload di Instagram dan di daftarkan ke Instagram ads.

Kata Kunci : Iklan, Cup [a] Be, Skala Likert

ABSTRACT

This research aims to make the Video Advertising Cup [a] Be Coffe and Eatery as a media of information and promotion and find out the level of success.

This type of research is R&D research with MDLC (Multimedia Development Life Cycle) development model. The study was conducted in Cup [a] Be with the research subjects being managers of Cup [a] Be. This research went through several stages, namely data collection, data analysis, design and development, and testing. The data collection phase is carried out by observation, interviews, questionnaires, and literature studies. The analysis phase is carried out with a SWOT analysis. The design and development phase is carried out with Pre-Production, Production, Post-production, and testing. The testing phase is done by alpha testing using blackbox testing and beta testing using a Likert scale questionnaire.

The results of research on making Video Advertising in the multimedia aspect were obtained from the calculation using a Likert scale obtained a percentage of 75.44% (good category). For the aspects of the information conveyed the results obtained a percentage of 75.08% (good category). The end result of the ad video is in .mp4 format with a size of 64MB. Video advertisements were successfully uploaded on Instagram and registered to Instagram ads.

Keywords: Advertising, Cup [a] Be, Likert Scale