

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN SEBAGAI SARANA PROMOSI  
CAFE JUESDAYMOOD DENGAN MENGGUNAKAN  
TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**SEPRALIS DENI NGANDONIKA**

**16.11.0303**

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

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN SEBAGAI SARANA PROMOSI  
CAFE JUESDAYMOOD DENGAN MENGGUNAKAN  
TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana pada  
Program Studi Informatika



disusun oleh

**Sepralis Deni Ngandonika**

**16.11.0303**

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

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

### **PEMBUATAN VIDEO IKLAN SEBAGAI SARANA PROMOSI CAFE JUESDAYMOOD DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Sepralis Deni Ngandonika**

**16.11.0303**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 19 November 2020

**Dosen Pembimbing**

**Akhmad Dahlan, M.Kom.**

**NIK. 190302174**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PEMBUATAN VIDEO IKLAN SEBAGAI SARANA PROMOSI CAFE JUESDAYMOOD DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Sepralis Deni Ngandonika**

**16.11.0315**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 19 November 2020

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Bhanu Sri Nugrah, M.Kom.**

**NIK. 190302164**

**Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom.**

**NIK. 190302391**

**Akhmad Dahlan, M.Kom.**

**NIK. 190302174**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 19 Januari 2021

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Krisnawati, S.Si, M.T.**

**NIK. 190302038**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir 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, 18 Febuari 2020



Sepralis Deni Ngandonika

NIM 16.11.0303

## MOTTO

*“Habishlah Gelap Terbitlah Terang”*

(R.A KARTINI)

*“If Allah is making you wait, then be prepared to receive more than what you asked for.”*

*“Saat masalahmu jadi terlalu berat untuk ditangani, beristirahatlah dan hitung berkah yang sudah kau dapatkan.”*

*“Nikmati prosesnya, jalani dan ikuti arusnya. Terkait hasil, kita serahkan pada yang Maha Kuasa.”*



## PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah ﷻ yang telah memberikan rahmat, hidayah dan karunia kepada seluruh makhluk-Nya tanpa terkecuali. Serta sholawat dan salam senantiasa kita panjatkan kepada panutan kita Nabi Muhammad ﷺ yang kita nantikan syafaatnya di Yaumul Qiyamah.

Dengan memanjatkan puji syukur atas kehadiran Allah ﷻ serta nikmat yang telah diberikan – Nya dan dukungan maupun doa dari orang tercinta, peneliti dapat menyelesaikan laporan skripsi yang berjudul **“PEMBUATAN VIDEO IKLAN SEBAGAI SARANA PROMOSI CAFE JUESDAYMOOD DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC”**. Tidak lupa peneliti mempersembahkan skripsi ini untuk:

1. Papa dan Mama terimakasih sudah membimbing saya sampai disini, akhirnya saya menyelesaikan penelitian ini dengan lancar, dan berkat doa dan support kalian saya sampai dititik ini, tanpa adanya kalian saya bukan siapa-siapa .
2. Kakak , Mb, Tete, ini untuk kalian terimakasih sudah membantu doa dan apapun itu, jasa kalian akan saya kenang selamanya.
3. Bapak Akhmad Dahlan M.Kom selaku dosen pembimbing yang senantiasa selalu sabar dalam membimbing dan memberikan saran masukan terhadap skripsi saya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Terimakasih kepada Keluarga Kontrakan CMWW ini adalah keluarga kedua saya di Yogyakarta, yang selalu mengingatkan skripsi terimakasih semuanya I love you all .

5. Keluarga besar dari S1 IF-05 terima kasih banyak bisa mengenal kalian dari awal perkuliahan selalu bersama disaat kondisi senang maupun susah sama-sama rasa.





## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kepada Allah ﷻ yang telah memberikan rahmat, hidayah dan karunia kepada seluruh makhluk-Nya tanpa terkecuali. Serta sholawat dan salam senantiasa kita panjatkan kepada panutan kita Nabi Muhammad ﷺ yang kita nantikan syafaatnya di Yaumul Qiyamah.

Dengan memanjatkan puji syukur atas kehadiran Allah ﷻ serta nikmat yang telah diberikan – Nya dan dukungan maupun doa dari orang tercinta, peneliti dapat menyelesaikan laporan skripsi yang berjudul **“PEMBUATAN VIDEO IKLAN SEBAGAI SARANA PROMOSI CAFE JUESDAYMOOD DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC”**.

Skripsi ini saya buat guna menyelesaikan studi jenjang Strata Satu (S1) pada program studi Informatika fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program strata 1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, Maka pada kesempatan ini saya mengucapkan terima kasih kepada :

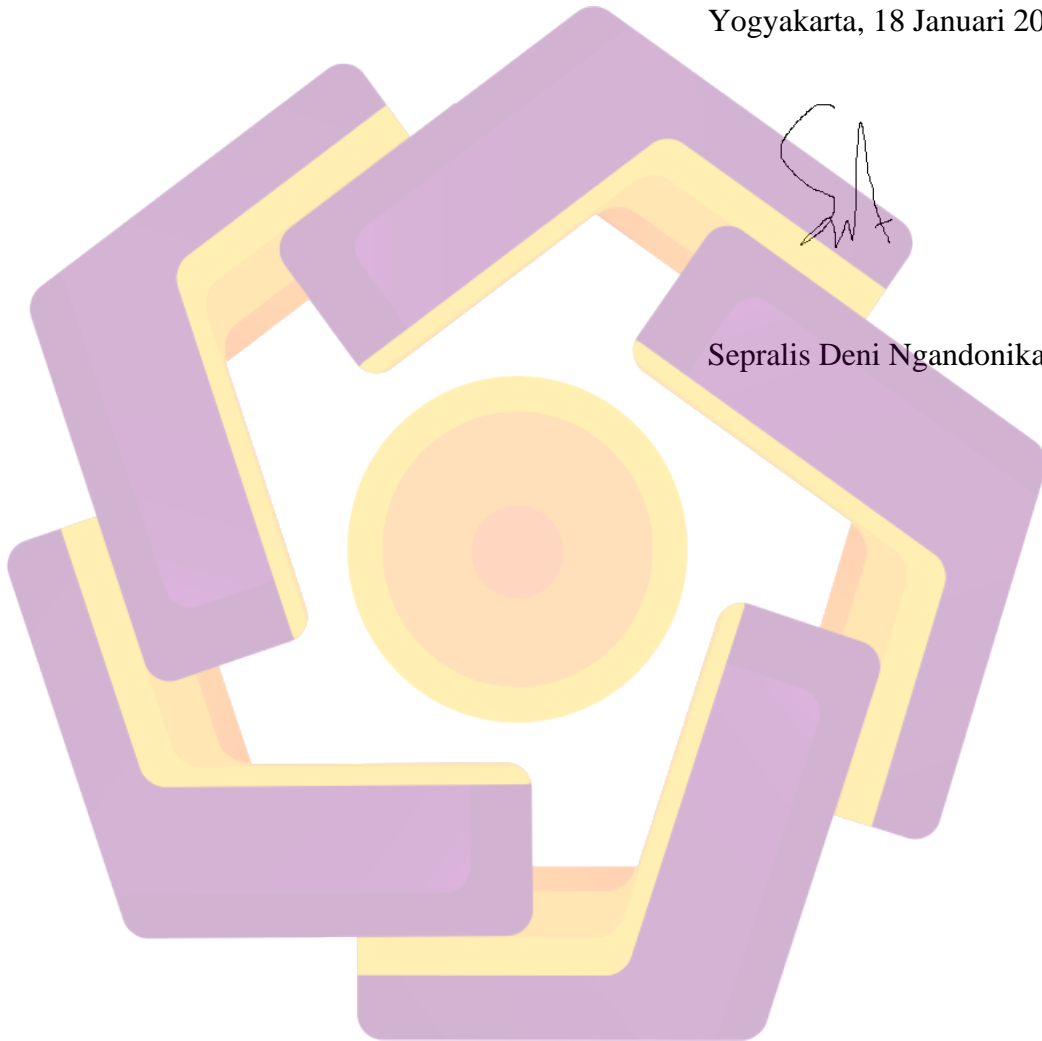
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT. selaku Ketua Program Studi S1 Informatika.

3. Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing, yang telah memberikan pengarahannya yang sangat membantu dalam proses pembuatan skripsi ini.

Yogyakarta, 18 Januari 2021



Sepralis Deni Ngandonika



## DAFTAR ISI

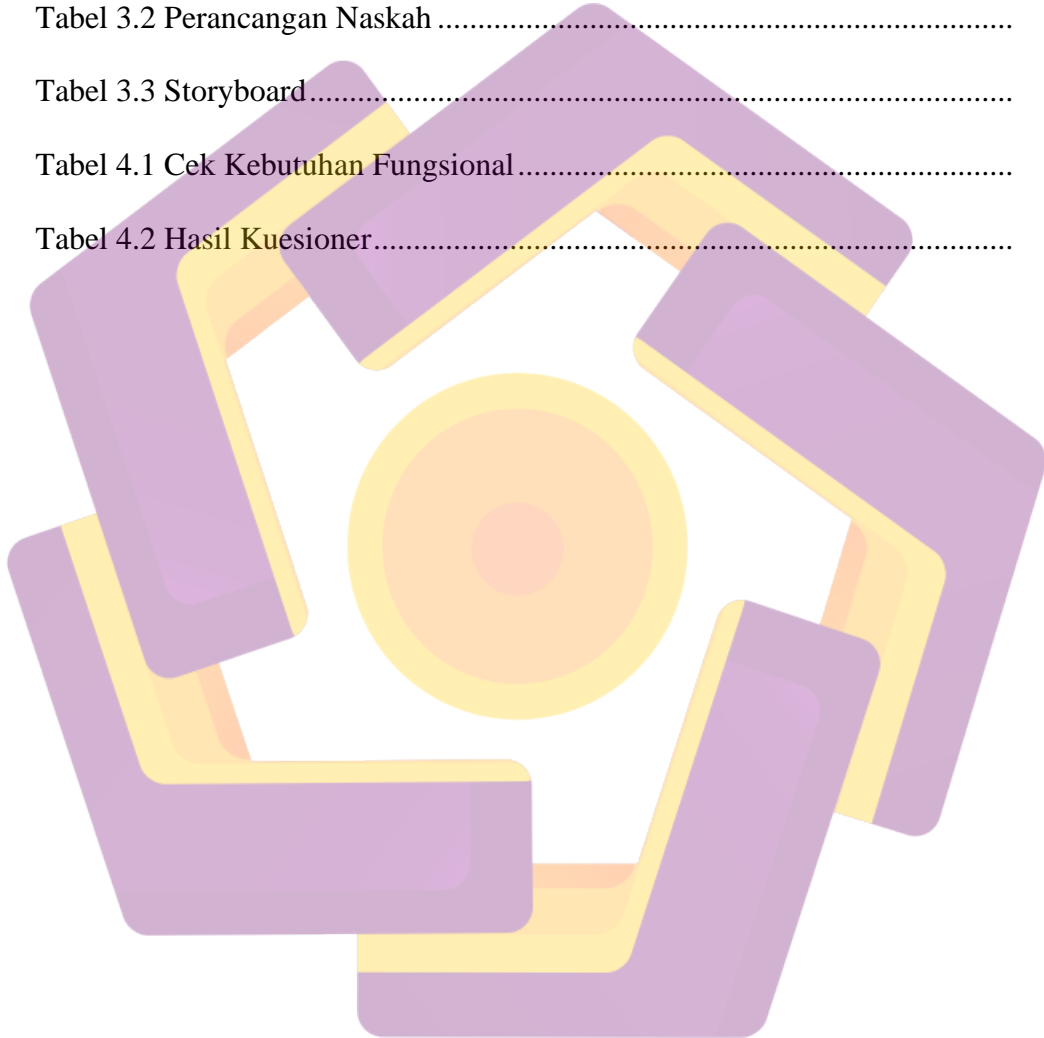
JUDUL .....	II
DAFTAR ISI.....	III
DAFTAR TABEL.....	XIV
DAFTAR GAMBAR.....	XV
INTISARI .....	XVII
ABSTRACT .....	XIX
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 LATAR BELAKANG MASALAH.....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 RUMUSAN MASALAH.....</b>	<b>2</b>
<b>1.3 BATASAN MASALAH .....</b>	<b>3</b>
<b>1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN.....</b>	<b>4</b>
<b>1.5 METODE PENELITIAN.....</b>	<b>4</b>
1.5.1 <i>Metode Pengumpulan Data.....</i>	<i>4</i>
1.5.2 <i>Metode Analisis.....</i>	<i>5</i>
<b>1.5.3 METODE PERANCANGAN .....</b>	<b>5</b>
1.5.4 <i>Metode Pengembangan.....</i>	<i>5</i>
1.5.5 <i>Metode Testing.....</i>	<i>5</i>
<b>1.6 SISTEMATIKA PENULISAN.....</b>	<b>5</b>
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
<b>2.1 TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>7</b>
<b>TABEL 2.1 PERBANDINGAN PENELITIAN .....</b>	<b>8</b>
<b>2.2 DASAR TEORI .....</b>	<b>10</b>
2.2.1 <i>Konsep Dasar Multimedia.....</i>	<i>10</i>
<b>2.3 JENIS-JENIS IKLAN .....</b>	<b>11</b>
2.3.1 <i>Iklan Komersial dan Nonkomersial.....</i>	<i>11</i>
2.3.2 <i>Iklan Corporate.....</i>	<i>11</i>
2.4 <i>Tahap PraProduksi .....</i>	<i>11</i>
2.5 <i>Tahap Produksi.....</i>	<i>12</i>
2.6 <i>Tahap Pasca Produksi.....</i>	<i>12</i>
<b>2.7 KONSEP TEKNIK LIVE SHOOT .....</b>	<b>12</b>

2.7.1	<i>Sejarah Live Shoot</i> .....	12
2.7.2	<i>Konsep Dasar Perancangan Video dengan Teknik Live Shoot</i> .....	13
<b>2.8</b>	<b>KONSEP TEKNIK SLOW MOTION</b> .....	<b>15</b>
2.8.1	<i>Sejarah Slow Motion</i> .....	15
2.8.2	<i>Konsep Dasar Perancangan Video dengan Teknik Slow Motion</i> .....	16
<b>2.9</b>	<b>KONSEP TEKNIK MOTION GRAPHIC</b> .....	<b>16</b>
2.9.1	<i>Sejarah Motion Graphic</i> .....	16
2.9.2	<i>Konsep Dasar Perancangan Video dengan Teknik Motion Graphic</i> .....	18
<b>BAB III ANALISI DAN PERENCANGAN</b> .....		<b>21</b>
<b>3.1</b>	<b>TINJAUAN UMUM</b> .....	<b>21</b>
3.1.1	<i>Deskripsi Objek</i> .....	21
<b>3.2</b>	<b>ANALISIS MASALAH</b> .....	<b>31</b>
3.2.3	<i>Wawancara</i> .....	32
3.2.4	<i>Analisis SWOT</i> .....	32
3.2.5	<i>Langkah-Langkah Analisis Masalah</i> .....	35
3.2.6	<i>Hasil Analisis Masalah</i> .....	36
<b>3.3</b>	<b>SOLUSI YANG DITERAPKAN</b> .....	<b>36</b>
<b>3.4</b>	<b>SOLUSI YANG DIPILIH</b> .....	<b>36</b>
<b>3.5</b>	<b>STUDI KELAYAKAN</b> .....	<b>37</b>
3.5.1	<i>Kelayakan Teknis</i> .....	37
3.5.2	<i>Kelayakan Operasional</i> .....	37
3.5.3	<i>Kelayakan Ekonomi</i> .....	37
3.5.4	<i>Kelayakan Hukum</i> .....	38
<b>3.6</b>	<b>ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM</b> .....	<b>38</b>
3.6.1	<i>Kebutuhan Fungsional</i> .....	38
3.6.2	<i>Kebutuhan Non-Fungsional</i> .....	39
<b>3.7</b>	<b>TAHAP PRA-PRODUKSI</b> .....	<b>41</b>
3.7.1	<i>Ide Cerita</i> .....	41
3.7.2	<i>Pembuatan Naskah</i> .....	41
3.7.3	<i>Pembuatan Storyboard</i> .....	43
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b> .....		<b>49</b>
<b>4.1</b>	<b>PRODUKSI</b> .....	<b>49</b>
4.1.1	<i>Persiapan Perangkat Produksi</i> .....	49
4.1.2	<i>Pemilihan Lokasi, Menyiapkan Perlengkapan yang Digunakan</i> .....	49
4.1.3	<i>Rehearsal</i> .....	50
4.1.4	<i>Proses Pengambilan Gambar (Shooting)</i> .....	50

4.1.5	<i>Capturing</i> .....	50
4.1.6	<i>Pembuatan Dubbing</i> .....	51
4.1.7	<i>Pembuatan aset grafis</i> .....	52
4.1.8	<i>Proses Coloring</i> .....	54
<b>4.2</b>	<b>TAHAPAN PASCA PRODUKSI</b> .....	<b>56</b>
4.2.1	<i>Compositing</i> .....	57
4.2.2	<i>Editing</i> .....	65
4.2.3	<i>Editing Live Shoot, Text, Audio dubbing</i> .....	68
4.2.4	<i>Finishing dan Rendering</i> .....	73
<b>4.3</b>	<b>HASIL DAN IMPLEMENTASI</b> .....	<b>78</b>
<b>4.4</b>	<b>EVALUASI</b> .....	<b>78</b>
4.4.1	<i>Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir</i> .....	78
4.4.2	<i>Kuesioner Faktor Informasi dan Faktor Tampilan Video</i> .....	81
<b>4.5</b>	<b>IMPLEMENTASI PADA SITUS MEDIA ONLINE</b> .....	<b>83</b>
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP</b> .....	<b>87</b>
<b>5.1</b>	<b>KESIMPULAN</b> .....	<b>87</b>
<b>5.2</b>	<b>SARAN</b> .....	<b>86</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	<b>87</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian.....	8
Tabel 3.1 Analisis SWOT .....	32
Tabel 3.2 Perancangan Naskah .....	42
Tabel 3.3 Storyboard.....	43
Tabel 4.1 Cek Kebutuhan Fungsional.....	79
Tabel 4.2 Hasil Kuesioner.....	81



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo Juesdaymood.....	31
Gambar 4.1 Jenis Kamera yang digunakan.....	50
Gambar 4.2 Hasil Take Cafe Juesdaymood Yogyakarta .....	51
Gambar 4.3 Screen Loading Voice Recorder .....	51
Gambar 4.4 Menu Aplikasi Voice Recorder.....	52
Gambar 4.5 Loading Screen Adobe Illustrator CC 2018.....	52
Gambar 4.6 Membuat Lembar Kerja Baru Adobe Illustrator CC 2018.....	53
Gambar 4.7 Tool Adobe Illustrator CC 2018 .....	53
Gambar 4.8 Objek Cafe Juesdaymood Yogyakarta .....	54
Gambar 4.9 Mewarnai Objek Cafe Juesdaymood Yogyakarta.....	55
Gambar 4.10 Layers Objek Cafe Juesdaymood Yogyakarta .....	55
Gambar 4.11 Save Dokumen Objek Cafe Juesdaymood Yogyakarta.....	56
Gambar 4.12 Hasil Objek Cafe Juesdaymood Yogyakarta AI .....	56
Gambar 4.13 Loading screen Adobe After Effect CC 2018 .....	57
Gambar 4.14 New project Adobe After Effect CC 2018.....	57
Gambar 4.15 Composition settings .....	58
Gambar 4.16 Import.....	58
Gambar 4.17 Compositon - Retail Layer Sizes.....	59
Gambar 4.18 Layer Adobe After Effect CC 2018 .....	59
Gambar 4.19 Susunan sesuai storyboard .....	60
Gambar 4.20 Loading screen Premiere Pro CC 2018 .....	61
Gambar 4.21 Menu Start Premiere Pro CC 2018.....	61
Gambar 4.22 New Project.....	62
Gambar 4.23 Import.....	62
Gambar 4.24 Import File Sesuai Storyboard .....	63
Gambar 4.25 Drop video ke sequence .....	63
Gambar 4.26 Unlink.....	64
Gambar 4.27 Susunan Video Sesuai Storyboard .....	64

Gambar 4.28 Susunan Audio sesuai storyboard .....	65
Gambar 4.29 Instaler Animation Composer .....	66
Gambar 4.30 Animation Composer .....	66
Gambar 4.31 Menu Start Animation Composer .....	67
Gambar 4.32 Keyframe .....	67
Gambar 4.33 Nested Sequence .....	68
Gambar 4.34 Preset Warp Stabilizer .....	69
Gambar 4.35 Adjustment Layer .....	69
Gambar 4.36 Basic Correction .....	70
Gambar 4.37 Font dan Warna .....	71
Gambar 4.38 Posisi, Scale Font .....	71
Gambar 4.39 Hasil Susunan Text .....	72
Gambar 4.40 Preset Vocal Enhancer .....	72
Gambar 4.41 Level Volume Dubbing .....	73
Gambar 4.42 Export Add to Render queue .....	74
Gambar 4.43 Setting Format Render .....	74
Gambar 4.44 Proses Render queue .....	74
Gambar 4.45 Hasil Animasi Motion Graphic .....	75
Gambar 4.46 Mark in Mark out .....	75
Gambar 4.47 Export Media.....	76
Gambar 4.48 Format Settings Live Shoot dan Motion Graphic .....	77
Gambar 4.49 Proses Rendering.....	77
Gambar 4.50 Hasil Video Akhir .....	77
Gambar 4.51 Video Dikirim Melalui Email .....	78
Gambar 4.52 Instagram Juesdaymoodyk .....	84
Gambar 4.53 Konten Beserta Hashtag .....	84
Gambar 4.54 Insight Interaksi Penonton.....	85
Gambar 4.55 Rentang Jenis Kelamin Penonton.....	85
Gambar 4.56 Rentang Usia Penonton .....	86



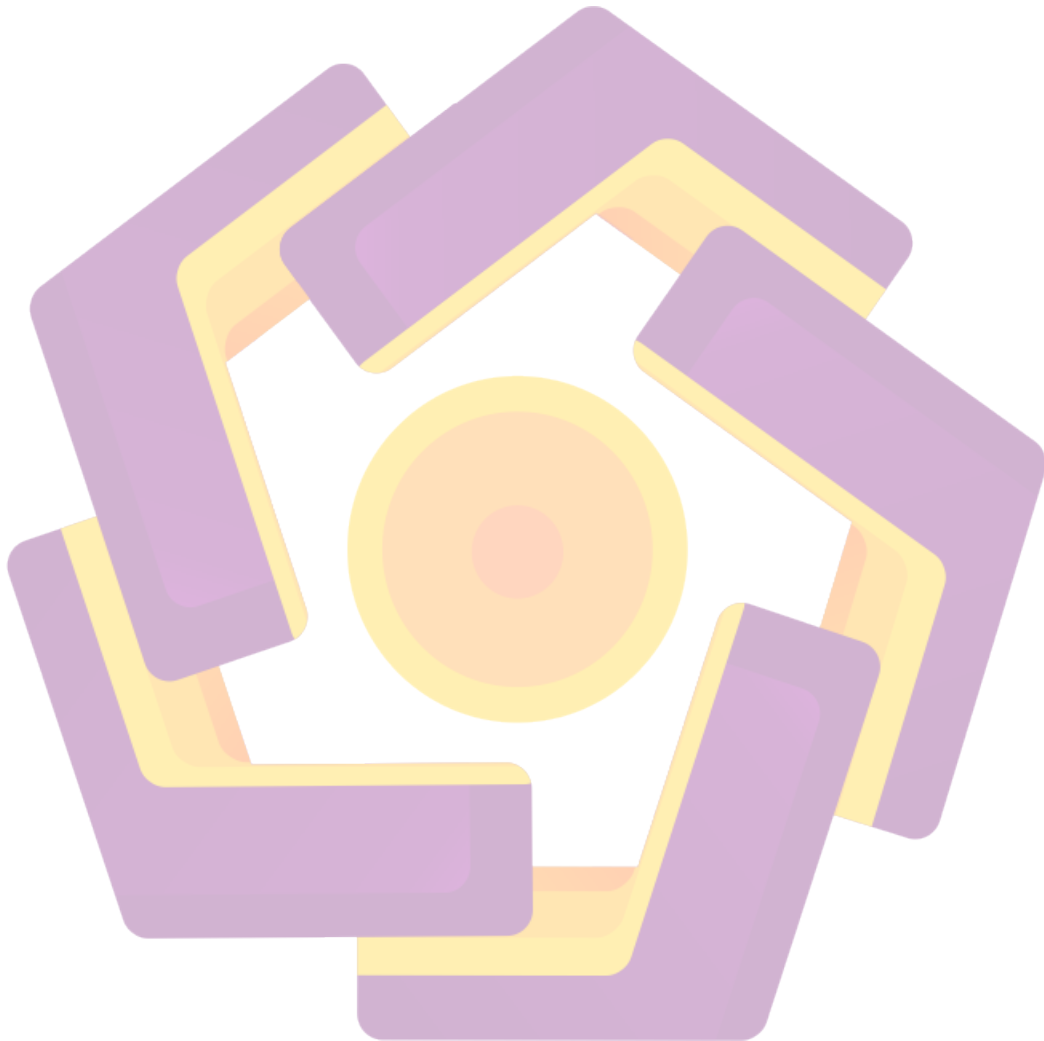
## INTISARI

Cafe Juesdaymood Yogyakarta merupakan salah satu bagian dari streetfood yang menjual produk minuman yang unik yaitu menggabungkan buah – buahan yang berbeda sehingga menghasilkan rasa yang pas untuk pecinta jus dan juga menyehatkan tubuh. Banyak sekali dari masyarakat Indonesia tidak menyukai buah-buahan maka dari itu juesdaymood membuat cara untuk menghasilkan minuman yang menyehatkan dengan rasa yang bermacam-macam, tidak ada batasan usia semua bisa mengkonsumsi minuman yang sehat ini. Sayangnya sedikit sekali masyarakat tahu akan adanya minuman ini.

Sebagai upaya untuk membantu mengenalkan produk juesdaymood maka penulis berinisiatif untuk membuat video iklan sebagai sarana promosi. Langkah pertama untuk mendapatkan hasil yang memuaskan. Penulis mengumpulkan informasi tentang juesdaymood, lalu mendiskusikan bersama pemilik juesdaymood. Nantinya akan di upload dimana videonya dan memikirkan konsep ceritanya bagaimana. Yang terakhir adalah eksekusi untuk mendapatkan hasil yang memuaskan.

Hasil penelitian ini bertujuan untuk membantu pihak juesdaymood dan masyarakat umum untuk dapat mengetahui produk juesdaymood. Dapat di Tarik kesimpulan juesdaymood adalah minuman jus yang sehat dan bermacam varian rasa. Karna kurangnya promosi maka media yang dipakai adalah Media sosial Instagram dengan cara via posting. effort yang diberikan di media ini lebih efektif dibandingkan media lain. Video menggunakan teknik live shoot langkah ini mempermudah masyarakat medapatkan infromasi dan motion graphic untuk menambahkan informasi berupa tulisan dan gambar.

**Kata Kunci:** Juesdaymood, Streetfood, Video Iklan , Unik, Live Shoot dan Motion Graphic, Instagram



## ABSTRACT

*Cafe Juesdaymood Yogyakarta is a part of street food that sells unique beverage products, which combine different fruits to produce a taste that is right for juice lovers and also healthy for the body. Lots of Indonesian people don't like fruits, therefore juesdaymood makes a way to produce healthy drinks with various flavors, there is no age limit for everyone to consume this healthy drink. Unfortunately, very few people know about this drink.*

*In an effort to help introduce juesdaymood products, the authors took the initiative to make advertising videos as a promotional tool. The first step to getting satisfactory results. The author collects information about juesdaymoods, then discusses them with the juesdaymood owners. Later, where the video will be uploaded and think about the concept of the story. The last one is execution to get a satisfactory result.*

*The results of this research aim to help juesdaymood parties and the general public to find out about juesdaymood products. Can be concluded juesdaymood is a healthy juice drink and a variety of flavors. Due to the lack of promotion, the media used is Instagram social media via posting. The effort given to this medium is more effective than other media. Video using the live shoot technique in this step makes it easier for people to get information and motion graphics to add information in the form of text and images.*

**Keyword:** *Juesdaymood, Streetfood, Video Iklan , Unik, Live Shoot dan Motion Graphic, Instagram*