

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN KAFEIN KOPI
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



Disusun Oleh

Maulid Ilman Nursridiansyah

15.11.8776

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN KAFEIN KOPI
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



Disusun Oleh

Maulid Ilman Nursridiansyah

15.11.8776

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN KAFEIN KOPI MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Maulid Ilman Nursridiansyah

15.11.8776

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 Desember 2020

Dosen Pembimbing,

Barka Satya, M.Kom.

NIK. 190302126

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN KAFEIN KOPI
MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Maulid Ilman Nursridiansyah

15.11.8776

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Desember 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mulia Sulistiyono, M.Kom
NIK. 190302248

Donni Prabowo, M.Kom
NIK. 190302253

Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 Januari 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah 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, 9 Desember 2020



Manulid Ilman Nursridiansyah

15.11.8776

MOTTO

“Jangan menunda apa yang bisa kamu lakukan sekarang”



PERSEMBAHAN

Dengan mengucap syukur Alhamdulillah, syukur yang tak terhingga atas nikmat dan karunia Allah kepada hamba-Nya. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Allah Subhanahu wata'ala yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia dalam bentuk apapun, sehingga dilancarkan dan diberikan kemudahan dalam segala urusan yang penulis hadapi, terutama dalam proses penyampaian naskah skripsi ini.
2. Bpk Syaifudin selaku bapak saya dan Sasriyati sebagai Ibu saya yang tiada henti-hentinya mendoakan, melimpahkan rasa kasih dan sayang, selalu memberikan nasehat, memberikan motivasi, memberikan bimbingan dan dukungan kepada saya, tanpa mereka saya bukan lah apa – apa.
3. Bpk Barka Satya, M.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan semangat, motivasi, bimbingan, arahan, kritik dan saran selama proses penyusunan hingga penyelesaian naskah skripsi ini.
4. Bapak Cahyo yang telah memberi ijin kepada saya untuk melakukan penelitian skripsi ini.
5. Seluruh Keluarga besar Amikom. Khususnya Choir, Ongky, Yaya, Pepen, Sodik atas perhatian, dukungan dan hari – hari selama masa perkuliahan hingga sekarang.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu wata'ala atas segala limpahan rahmat dan ridho-Nya yang telah memberikan kesehatan, kelancaran, kemudahan, keteguhan, dan membekali anugerah ilmu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Video Iklan Kafein Kopi Menggunakan Teknik Motion Graphic”.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan di Program Strata-1 Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta. Banyak pihak yang telah mendukung terselesaikannya skripsi ini, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

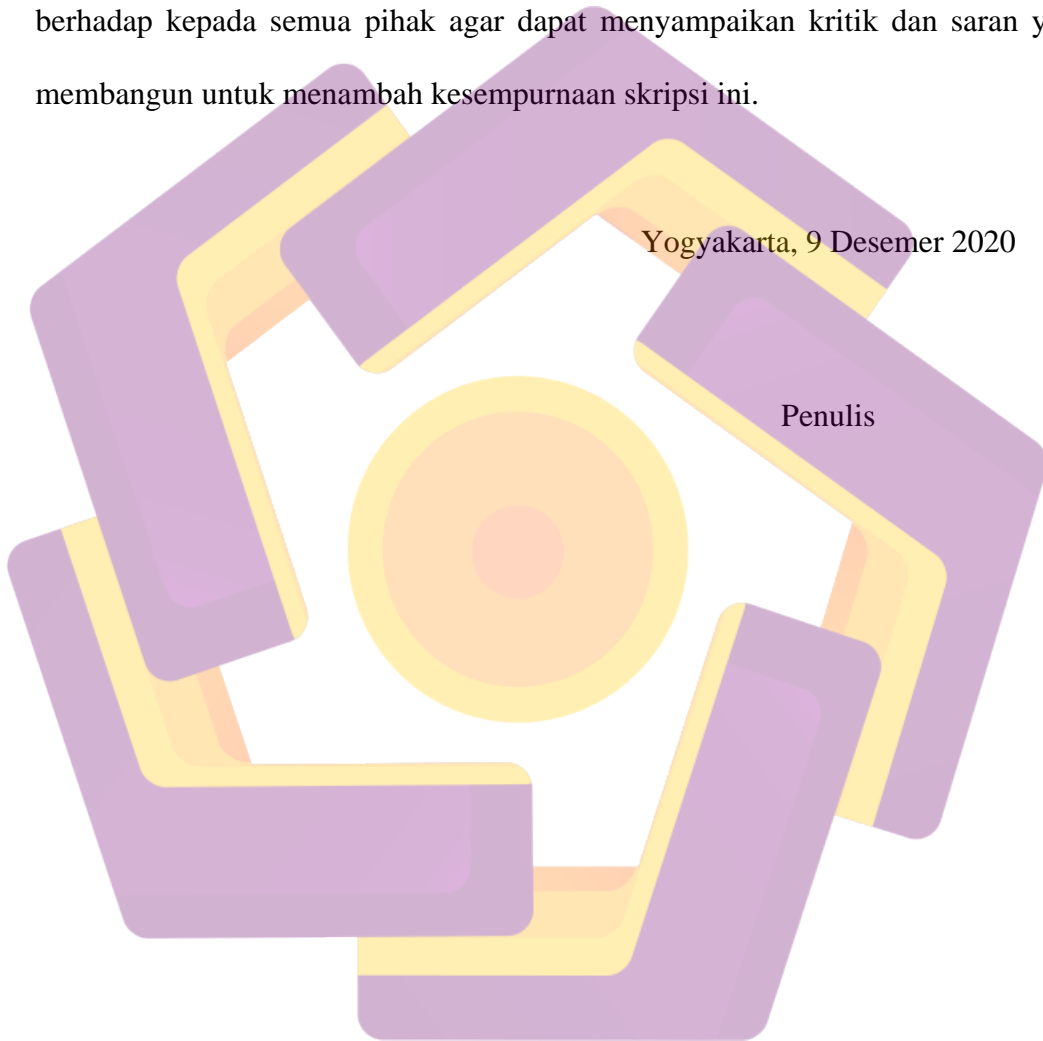
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T., Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, M.T., Ketua Program Studi S1-Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Barka Satya, M. Kom., selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan semangat, motivasi selama bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Kedua orangtua saya, yang senantiasa memberikan inspirasi dan dukungan moril maupun materiil, serta do'a dan restu.
6. Choiriya Chandra, selaku narator yang telah menyumbang narasinya di saat pengerjaan skripsi ini.

7. Choir, Ongky, Pepen, Sodik, selaku teman saya yang selalu memberi dorongan kepada saya disaat krisis semangat.

Penulis juga memohon maaf apabila dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis berhadap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini.

Yogyakarta, 9 Desember 2020

Penulis




DAFTAR ISI

JUDUL	ii
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	2
1.5 Metode Penelitian	2
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	2
1.5.2 Metode Perancangan/Pembuatan Iklan.....	3
1.5.3 Metode <i>Testing</i>	5
1.6 Sistematika Penelitian.....	5

BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Multimedia.....	8
2.2.1 Definisi Multimedia	8
2.2.2 Elemen Multimedia.....	8
2.2.3 Jenis-jenis Multimedia	11
2.2.4 Manfaat Multimedia.....	11
2.3 Video Promosi	12
2.3.1 Definisi Video Profil.....	12
2.3.2 Definisi Iklan.....	12
2.3.3 Definisi Promosi	12
2.3.4 Definisi Video Promosi.....	13
2.4 Desain Grafis	14
2.4.1 Definisi Desain Grafis.....	14
2.4.2 Prinsip-prinsip Desain.....	16
2.5 Motion Graphic.....	18
2.5.1 Definisi Motion Graphic.....	18
2.5.2 Karakteristik <i>Motion Graphic</i>	20
2.6 Tahapan Memproduksi Video Promosi	21
2.7 Analisis <i>Strengths Weakness Opportunities Threats</i>	23
2.8 Proses Evaluasi	24
2.9 Teknik <i>Sampling</i>	25
2.9.1 Teknik Penelitian Survei.....	25

2.10	Skala Likert.....	27
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		30
3.1	Tinjauan Umum	30
3.1.1	Profil Kafein Kopi.....	30
3.1.2	Visi dan Misi Kafein Kopi.....	30
3.1.3	Logo Kafein Kopi	31
3.2	Analisis Sistem	31
3.2.1	<i>Analisis Strengths Weakness Opportunities Threats</i>	32
3.3	Analisis Kebutuhan.....	33
3.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	33
3.3.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	34
3.4	Studi Kelayakan Sistem.....	35
3.4.1	Kelayakan Teknis.....	35
3.4.2	Kelayakan Operasi/Organisasi.....	36
3.4.3	Kelayakan Hukum.....	36
3.4.4	Kelayakan Ekonomi.....	36
3.5	Tahap Pra Produksi.....	37
3.5.1	Ide Video Promo	37
3.5.2	Tema Video Promo	37
3.5.3	Naskah Video	37
3.5.4	Storyboard.....	38
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		41
4.1	Pembahasan	41



4.1.1	Produksi	42
4.1.2	Pasca Produksi	49
4.1.3	<i>Editing</i>	52
4.1.4	Proses Penambahan Audio	53
4.1.5	<i>Rendering</i>	54
4.2	Evaluasi	58
4.2.1	Pengujian <i>Beta</i>	59
4.3	Implementasi	63
BAB V PENUTUP		64
5.1	Kesimpulan	64
5.2	Saran	64
DAFTAR PUSTAKA		65

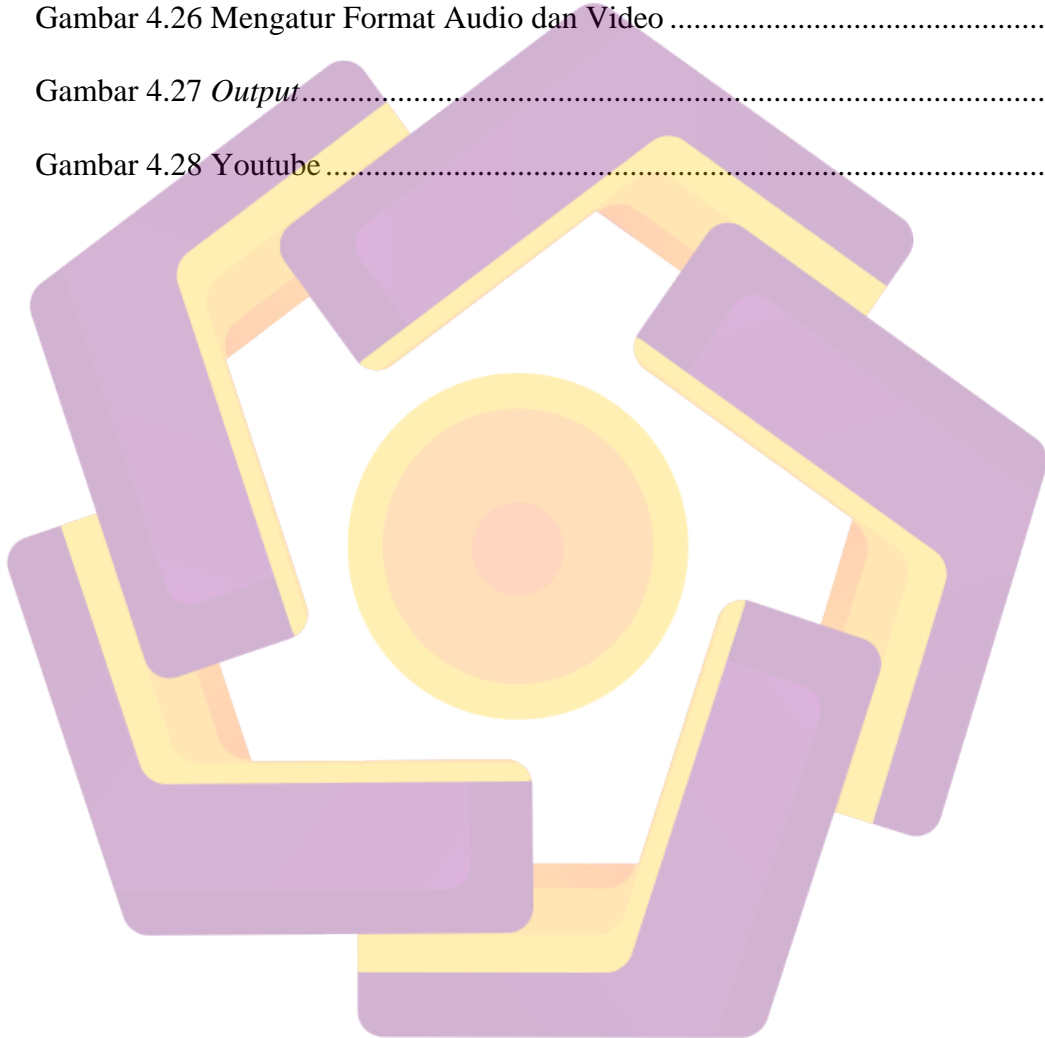
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Analisa SWOT	23
Tabel 2.2 Evaluasi Skala Likert	27
Tabel 2.3 Presentase Skala Likert	28
Tabel 3.1 Tabel Analisis SWOT	32
Tabel 3.2 Storyboard Video Promo	38
Tabel 4.1 Tabel Penggunaan <i>Software</i>	41
Tabel 4.2 Hasil Rendering	56
Tabel 4.3 Kuisoner Aspek Tampilan	59
Tabel 4.4 Kuisoner Aspek Informasi	60
Tabel 4.5 Pengkategorian Skor kuisoner	61
Tabel 4.6 Presentase Skor jawaban kuisoner	61
Tabel 4.7 Perhitungan Kuisoner Aspek Tampilan	62
Tabel 4.8 Perhitungan Kuisoner Aspek Informasi	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo	31
Gambar 4.1 Pembuatan Objek Iklan	42
Gambar 4.2 <i>Pen tool, Rectangle tool dan Ellipse tool</i>	43
Gambar 4.3 <i>Patchfinder</i>	43
Gambar 4.4 <i>Color Picker</i>	44
Gambar 4.5 <i>PNG Options</i>	45
Gambar 4.6 <i>Export</i>	45
Gambar 4.7 Hasil Penyimpanan <i>Scene</i>	45
Gambar 4.8 <i>Smartphone</i>	46
Gambar 4.9 Tampilan Adobe Audition CC 2017	47
Gambar 4.10 Import File	47
Gambar 4.11 <i>Capture Noise Point</i>	48
Gambar 4.12 <i>Noise Reduction Process</i>	48
Gambar 4.13 <i>Effect-FFT Filter</i>	48
Gambar 4.14 <i>Export File</i>	49
Gambar 4.15 <i>Composition Settings CC 2017</i>	50
Gambar 4.16 Mengimport File Ke Panel Project	50
Gambar 4.17 Menempatkan Komponen video pada <i>timeline</i>	51
Gambar 4.18 Menyusun Penganimasian	51
Gambar 4.19 Menganimasikan Obyek	52
Gambar 4.20 Penambahan Efek <i>Easy Ease</i>	52
Gambar 4.21 Membuat <i>Compositing</i> baru	53

Gambar 4.22 Menggabungkan semua <i>Compositing</i>	53
Gambar 4.23 Audio Narasi	53
Gambar 4.24 <i>Audio Backsound</i>	54
Gambar 4.25 <i>Add to Adobe Media Encoder Queue</i>	54
Gambar 4.26 Mengatur Format Audio dan Video	55
Gambar 4.27 <i>Output</i>	55
Gambar 4.28 Youtube	63



INTISARI

Penyampaian informasi melalui media cetak, seperti brosur saat ini dinilai kurang memberikan hasil yang maksimal, dikarenakan selain memutuhkan upaya yang lebih dalam proses penyebarluaskannya, juga tidak dapat menjangkau pemirsanya dalam skala yang besar atau luas. Informasi yang disampaikan juga hanya sebatas teks dan gambar yang statis. Dengan adanya teknologi saat ini, informasi yang termuat dalam sebuah iklan dapat ditayangkan dengan sangat interaktif dan tidak membosankan. Terlebih dengan adanya media sosial yang disinyalir dapat menjangkau lebih banyak pemirsa, karena jumlah penggunanya yang sangat besar atau banyak.

Iklan berbentuk video yang ditayangkan melalui media sosial dianggap lebih menarik minat dan memberikan dampak terhadap masyarakat yang akan berpengaruh dalam meningkatkan pengetahuan terhadap informasi yang dimuat dalam iklan tersebut. Dari hal tersebut penulis membuat sebuah solusi, untuk membuat sebuah video iklan menggunakan aplikasi pengolah grafis, seperti Adobe After Effect. Perancangan dimulai dari pra-produksi, seperti penulisan ide cerita, alur video, dan pembuatan storyboard. Lalu tahap produksi, seperti pembuatan gambar atau sketsa sebagai assets video, dan dilanjutkan tahap pasca-produksi, seperti *editing, coloring, dubbing*, penganimasian, dan *rendering*.

Dengan adanya iklan yang memuat informasi dari Kedai Kopi, diharapkan dapat meningkatkan eksistensi dari Kedai Kopi, dan memberikan wawasan baru kepada masyarakat luas tentang berbagai manfaat dari produk, khususnya kopi.

Kata Kunci: Kafein Kopi, informasi, produk, *motion graphic*.

ABSTRACT

The delivery of information through printed media such as brochures is currently considered not giving maximum results, because in addition to requiring more manpower in the dissemination process, it has not been able to reach viewers on a large or wide scale. The information conveyed is limited to text and static images. With today's technology, the information contained in an advertisement can be displayed very interactive and not boring. Especially with the existence of social media which is allegedly able to reach more viewers, because of the very large or large number of users.

Video ads displayed through social media are considered more attractive and have an impact on society which will have an impact on increasing the knowledge of information contained in these advertisements. From this, the authors make a solution, to create video advertisements using graphic processing applications, such as Adobe After Effects. Design starts from pre-production, such as writing story ideas, video lines and storyboards. Then the production stage, such as making pictures or sketches as video assets, and then the post-production stages such as editing, coloring, dubbing, animating, and rendering.

With the advertisement containing information from Kedai Kopi, it is hoped that it can increase the existence of Kedai Kopi, as well as provide new insights to the wider community about the various benefits of products, especially coffee.

Keywords: *Kafein Kopi, information, product, motion graphic.*