

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN SEBAGAI VIDEO  
PROMOSI PADA KALUA COFFEE AND BUBBLE TEA  
MENGUNAKAN TEKNIK MACRO SHOOT  
DAN MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Fakhruddin**

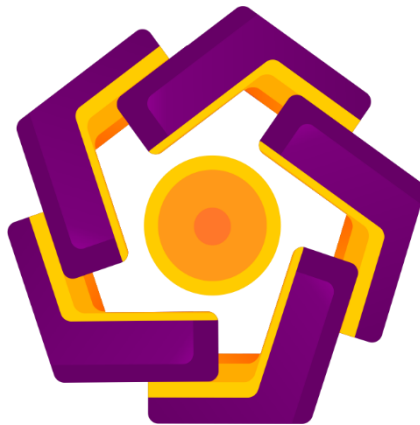
**15.11.9222**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN SEBAGAI VIDEO  
PROMOSI PADA KALUA COFFEE AND BUBBLE TEA  
MENGUNAKAN TEKNIK MACRO SHOOT  
DAN MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Fakhrudin**

**15.11.9222**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN SEBAGAI VIDEO PROMOSI  
PADA KALUA COFFEE AND BUBBLE TEA MENGGUNAKAN  
TEKNIK MACRO SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Fakhruddin**

**15.11.9222**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 28 Februari 2019

**Dosen Pembimbing,**

  
**Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs**  
**NIK. 190302235**

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

#### PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN SEBAGAI VIDEO PROMOSI PADA KALUA COFFEE AND BUBBLE TEA MENGGUNAKAN TEKNIK MACRO SHOOT DAN MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Fakhruddin**

15.11.9222

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 15 Januari 2020

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Mei P. Kurniawan, M.Kom.  
NIK. 190302187



Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs.  
NIK. 190302235



Ali Mustopa, M.Kom.  
NIK. 190302192

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 27 Januari 2020

**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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 27 Januari 2020



Fakhrudin

NIM. 15.11.9222

## **MOTTO**

“ Jangan Overthinking tentang diri kamu. Keep Trust yourself”



## PERSEMBAHAN

Saya mempersembahkan skripsi ini kepada semua yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam proses pembuatan skripsi.

1. Kepada Allah SWT
2. Kedua orang tua, bapak H.M Jazuli dan ibunda tercinta Hj. Rofiqoh yang selalu mendoakan, membuat semangat, dan memberikan semua fasilitas untuk penunjang kuliah
3. Bapak Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs. yang telah membimbing saya dari awal sampai akhir proses pembuatan skripsi.
4. Dosen-dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu selama kuliah.
5. Kepada bapak Johan Marsudiarso selaku owner Kalua Coffee and Bubble Tea yang telah memberikan ijin penelitian sampai membantu dalam proses penelitian.
6. Saudara-Saudari saya Khafiz, Iyan, Fakhur, keluarga yang telah mendoakan, mendukung, dan memberikan semangat
7. Kepada teman-teman Mak Cring, Mino, Dolan, Ari danang dkk, Oti, Bang Salis, kelas IF 11 (15-IF-11), dan semua teman-teman saya yang selalu mendukung, membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Terimakasih kepada para kerabat dekat maupun jauh atas hiburannya yang menemani di sela-sela proses penulisan naskah skripsi

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, hidayah, dan kekuatan yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Animasi 3D Tentang Pengenalan Buah pada TK Aisyiyah Krajan”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat guna menyelesaikan studi pada jenjang Strata Satu (S1) pada program studi informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam Kesempatan ini dengan segala kerendahan hati penulis sampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang telah mendukung, membantu dan membimbing, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan seperti yang diharapkan, khususnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs. Selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Seluruh para Dosen, Asisten Dosen, Karyawan dan Teknisi Universitas Amikom yogyakarta yang telah memberikan fasilitas, dukungan dan ilmu selama perkuliahan.



5. Kedua Orang tua tercinta yang telah mendoakan, mendukung, semangat dan memberikan fasilitas.
6. Semua saudara dan keluarga yang senantiasa memberikan doa, semangat, dukungan, motivasi dan bantuan.
7. Semua teman-teman yang telah ada dari awal kuliah sampai selesai. Semoga kita semua dalam lindungan Allah SWT dan menjadi pribadi yang lebih baik lagi.
8. Dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah membantu, memberikan semangat, doa, motivasi dalam melancarkan penyusunan skripsi ini sampai selesai.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis bersedia menerima kritik dan saran, serta masukan yang bersifat membangun agar selanjutnya skripsi ini menjadi lebih baik lagi. Harapan penulis semoga skripsi ini berguna bagi semua pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 27 Januari 2020

Fakhrudin

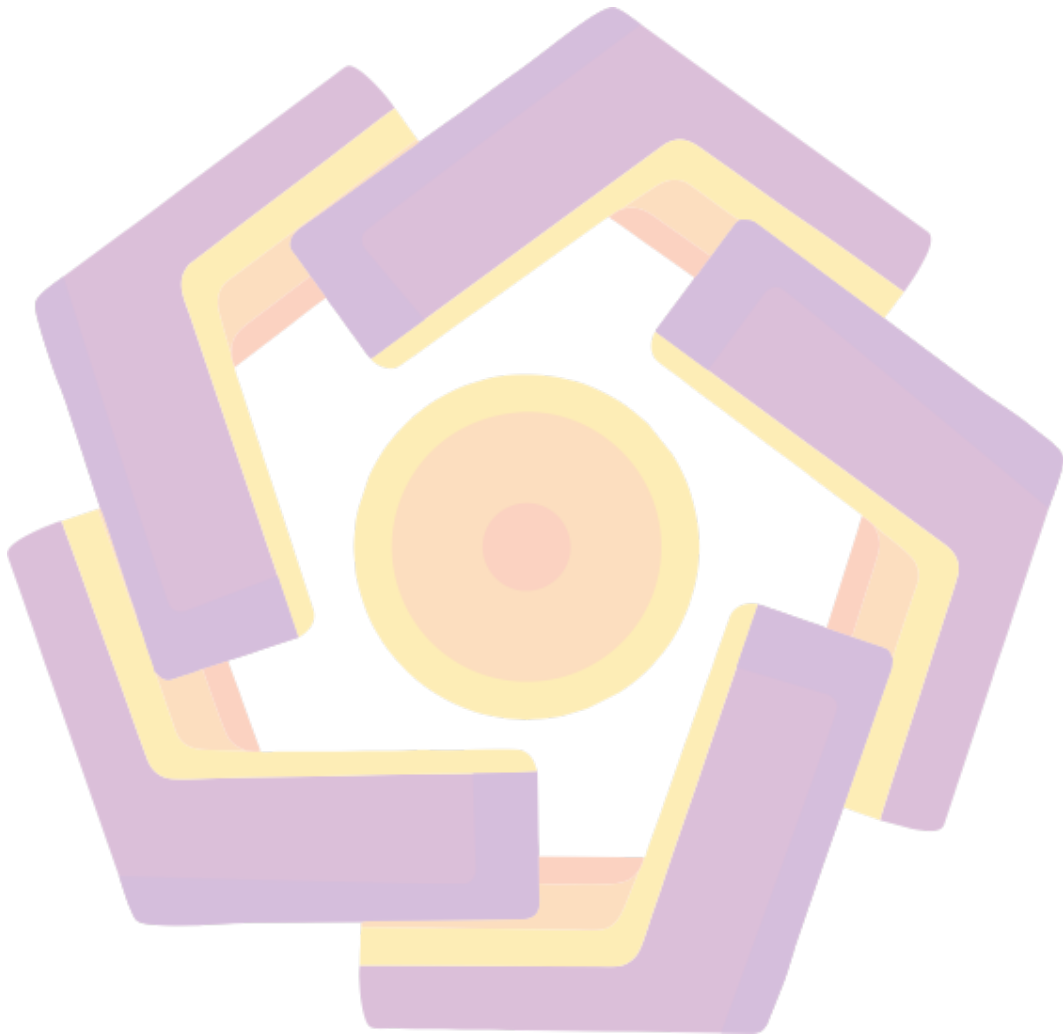
15.11.9222

## DAFTAR ISI

<b>SKRIPSI .....</b>	<b>I</b>
<b>PERSETUJUAN .....</b>	<b>ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.</b>
<b>PERNYATAAN .....</b>	<b>ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>V</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>VI</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>VII</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>IX</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>XII</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>XIII</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>XIV</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>XV</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>XVI</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah .....</b>	<b>3</b>
<b>1.3 Batasan Masalah .....</b>	<b>3</b>
<b>1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....</b>	<b>4</b>
<b>1.5 Manfaat Penelitian .....</b>	<b>4</b>
<b>1.6 Metode Penelitian .....</b>	<b>4</b>
<b>1.7 Sistematika Penulisan .....</b>	<b>7</b>
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>9</b>
<b>2.1 Tinjauan Pustaka .....</b>	<b>9</b>
<b>2.2 Dasar Teori .....</b>	<b>10</b>
2.2.2.1 Definisi Iklan .....	13
2.2.2.2 Jenis Jenis Iklan .....	14
2.2.2.3 Fungsi Iklan .....	15
2.2.3 Motion Graphic .....	15
2.2.3.1 Elemen Motion Graphic .....	17

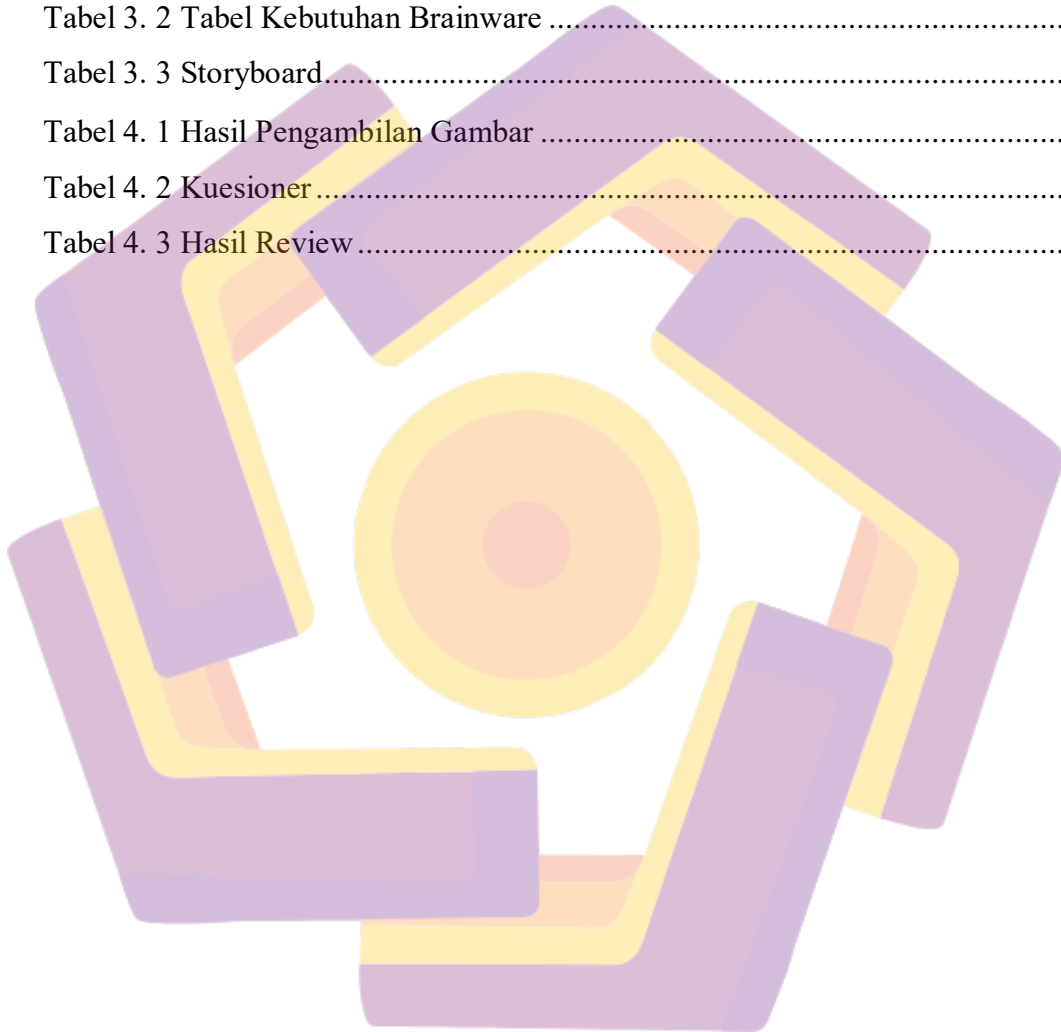
2.2.3.2	Pertimbangan Motion Graphic.....	17
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>		<b>26</b>
3.1	Tinjauan Umum Objek Penelitian.....	26
3.1.1	Logo Kalua Coffee and Bubble Tea.....	27
3.2	Pengumpulan Data.....	27
3.1.1	Metode Wawancara.....	27
3.1.1	Metode Observasi.....	28
3.3	Analisis.....	29
3.3.1	Analisis SWOT.....	29
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem.....	30
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	30
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	31
3.4.2.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ).....	31
3.4.2.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ).....	31
3.4.2.3	Analisis Kebutuhan SDM ( <i>Brainware</i> ).....	32
3.5	Perancangan.....	33
3.5.1	Rancangan Konsep.....	33
3.5.2	Rancangan Naskah.....	33
3.5.3	Storyboard.....	35
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>42</b>
4.1	<b>Tahap Produksi.....</b>	<b>42</b>
4.1.1	Produksi Aset Motion Graphic.....	42
4.1.2	Motion Graphic.....	43
4.1.3	Lower Third.....	44
4.1.4	Produksi Gambar.....	45
4.1.2.1	Makro Shoot.....	45
4.1.2.2	Pengambilan Gambar ( shooting ).....	46
4.1.2.3	Hasil Pengambilan Gambar.....	47
4.2	Pasca Produksi.....	52
4.2.1	Editing Suara.....	52
4.2.2	Editing.....	53
4.2.3	Rendering.....	54
4.2	Evaluasi.....	55
4.3.1	Kuesioner.....	56
4.3.2	Hasil Review.....	57

<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>59</b>
5.1 Kesimpulan.....	59
5.2 Saran .....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>61</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>1</b>



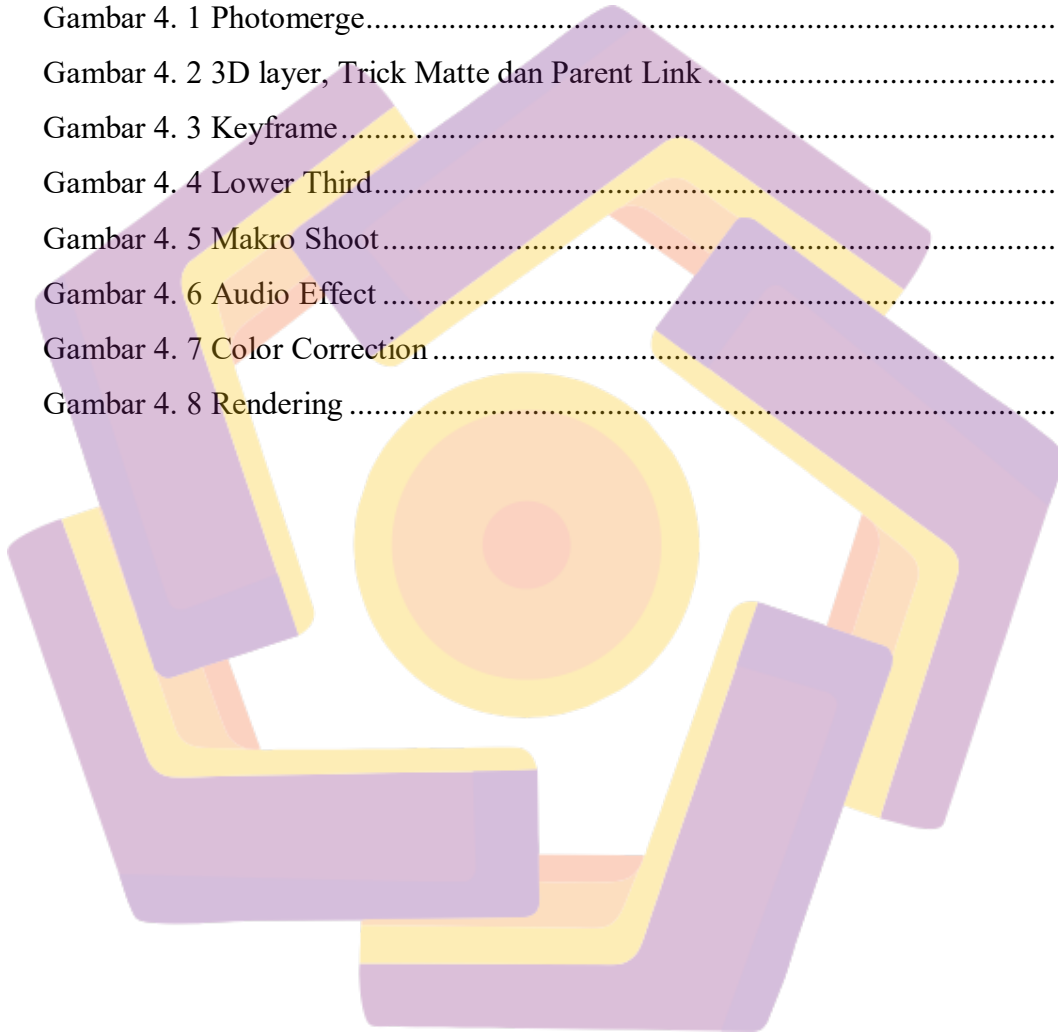
## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian .....	9
Tabel 2. 2 Skala Likert .....	24
Tabel 2. 3 Rating Skala .....	25
Tabel 3. 1 Tabel SWOT .....	29
Tabel 3. 2 Tabel Kebutuhan Brainware .....	32
Tabel 3. 3 Storyboard.....	35
Tabel 4. 1 Hasil Pengambilan Gambar .....	47
Tabel 4. 2 Kuesioner .....	56
Tabel 4. 3 Hasil Review .....	57



## DAFTAR GAMBAR

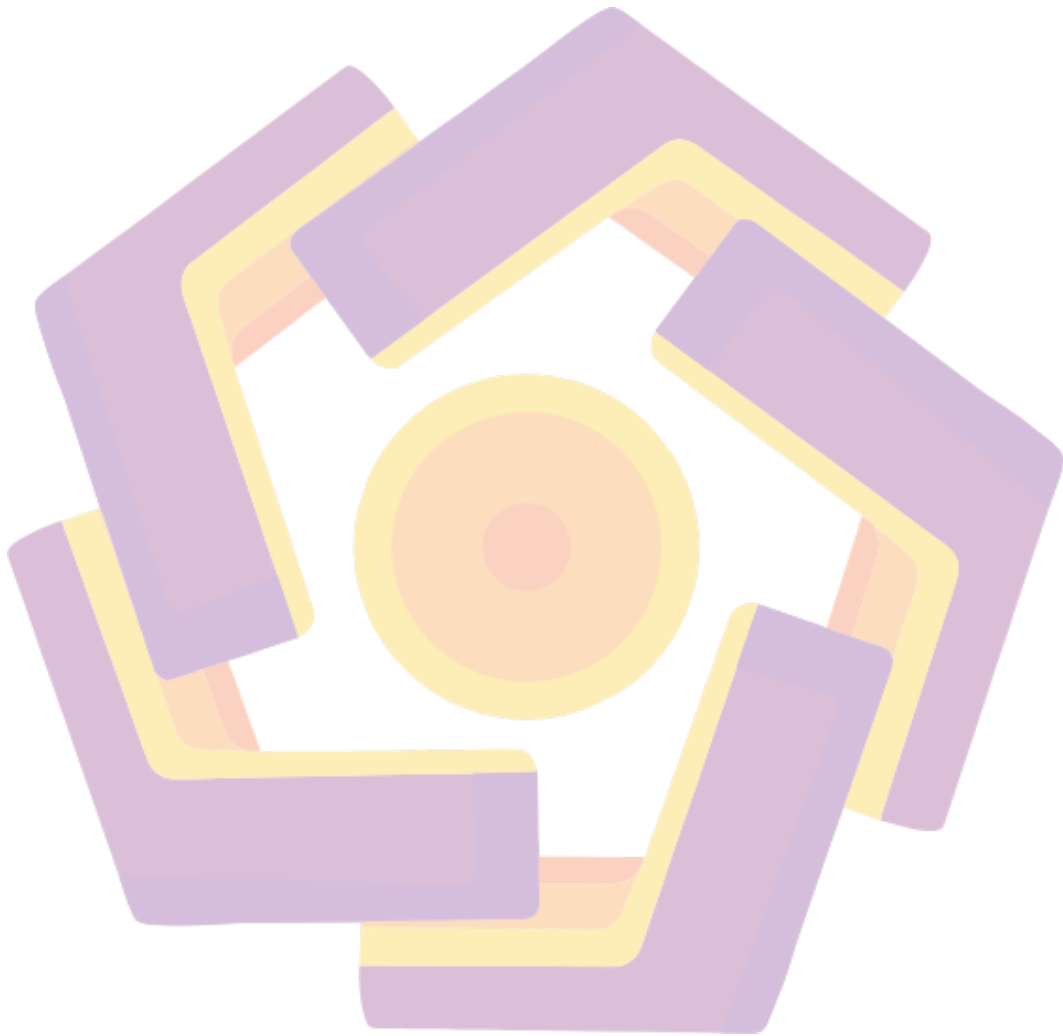
Gambar 3. 1 Logo Kalua Coffee and Bubble Tea .....	27
Gambar 3. 2 Wawancara Narasumber .....	27
Gambar 3. 3 Instagram Kalua Coffee and Bubble Tea .....	28
Gambar 4. 1 Photomerge.....	43
Gambar 4. 2 3D layer, Trick Matte dan Parent Link .....	44
Gambar 4. 3 Keyframe.....	44
Gambar 4. 4 Lower Third.....	45
Gambar 4. 5 Makro Shoot.....	46
Gambar 4. 6 Audio Effect .....	53
Gambar 4. 7 Color Correction.....	54
Gambar 4. 8 Rendering .....	55





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian .....	1
Lampiran 2 Kuesioner.....	2



## INTISARI

Media merupakan salah satu solusi untuk mempromosikan suatu usaha , baik usaha di bidang jasa maupun nonjasa. Media promosi, dapat berupa media cetak yaitu iklan pada surat kabar, media suara yaitu iklan pada sebuah radio, dan media audio visual yaitu video iklan pada televisi ataupun sosial media. Banyak berdirinya badan usaha terutama di bidang kuliner menjadi sulit untuk bersaing dan diketahui masyarakat.

Dalam penelitian ini, penulis bertujuan untuk membuat Video Promosi pada Kalua Coffee and Bubble Tea. Dengan seiring berkembangnya jaman sesuatu yang sifatnya menarik pasti akan mudah untuk di pahami. Video Promosi mengenai Kalua Coffee and Bubble Tea merupakan bentuk komunikasi yang dapat digunakan untuk membujuk orang menjadi tertarik datang ke Kalua Coffee and Bubble Tea.

Dalam menangani masalah diatas diperlukan media promosi dalam bentuk Multimedia. Dalam video ini terdapat informasi letak Café dan informasi-informasi lainnya. Dengan mengambil Objek Penelitian Pada “Kalua Coffee and Bubble Tea”, Penulis menggunakan teknik Makro shoot, dan Motion Graphic.

**Kata Kunci:** Video Promosi, Makro Shoot, Motion Graphic, Kalua Coffee and Bubble Tea

## ABSTRACT

*Media is one of the solutions to promote a business, both businesses in the field of service and non-service. Promotional media, can be in the form of print media, namely advertisements on newspapers, sound media, namely advertisements on a radio, and audio-visual media, namely video advertisements on television or social media. Many of the establishment of business entities, especially in the culinary field becomes difficult to compete and known to the public.*

*In this research, the writer aims to make a Promotion Video on Kalua Coffee and Bubble Tea. With the development of the era of something interesting in nature it will be easy to understand. Promotional videos about Kalua Coffee and Bubble Tea are a form of communication that can be used to persuade people to become interested in coming to Kalua Coffee and Bubble Tea.*

*In handling the problem above, it is needed promotion media in the form of Multimedia. In this video there is information on the location of the Café and other information. By taking the Research Object in " Kalua Coffee and Bubble Tea ", the author uses the Macro shoot technique, and Motion Graphic.*

**Keywords:** *Promotional Video, Macro Shoot, Motion Graphic, Kalua Coffee and Bubble Tea*

