

PEMBUATAN VIDEO IKLAN ROEMAH GIMBO

YOGYAKARTA

SKRIPSI



disusun oleh

Andika Yoga Pratama

15.12.8451

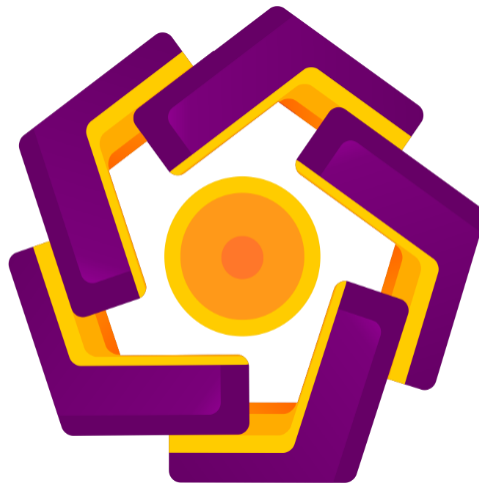
**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PEMBUATAN VIDEO IKLAN ROEMAH GIMBO

YOGYAKARTA

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informasi



disusun oleh

Andika Yoga Pratama

15.12.8451

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN ROEMAH GIMBO
YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Andika Yoga Pratama

15.12.8451

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 30 November 2019

Dosen Pembimbing



Akhmad Dahlan, M.Kom

NIK. 190302174

**PENGESAHAN
SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN ROEMAH GIMBO
YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Andika Yoga Pratama

15.12.8451

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 November 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Akhmad Dahlan, M.Kom
NIK. 190302174



Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187



Mulia Sulistiyono, M.Kom
NIK. 190302164



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 November 2019



DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah dianjurkan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 4 Desember 2019

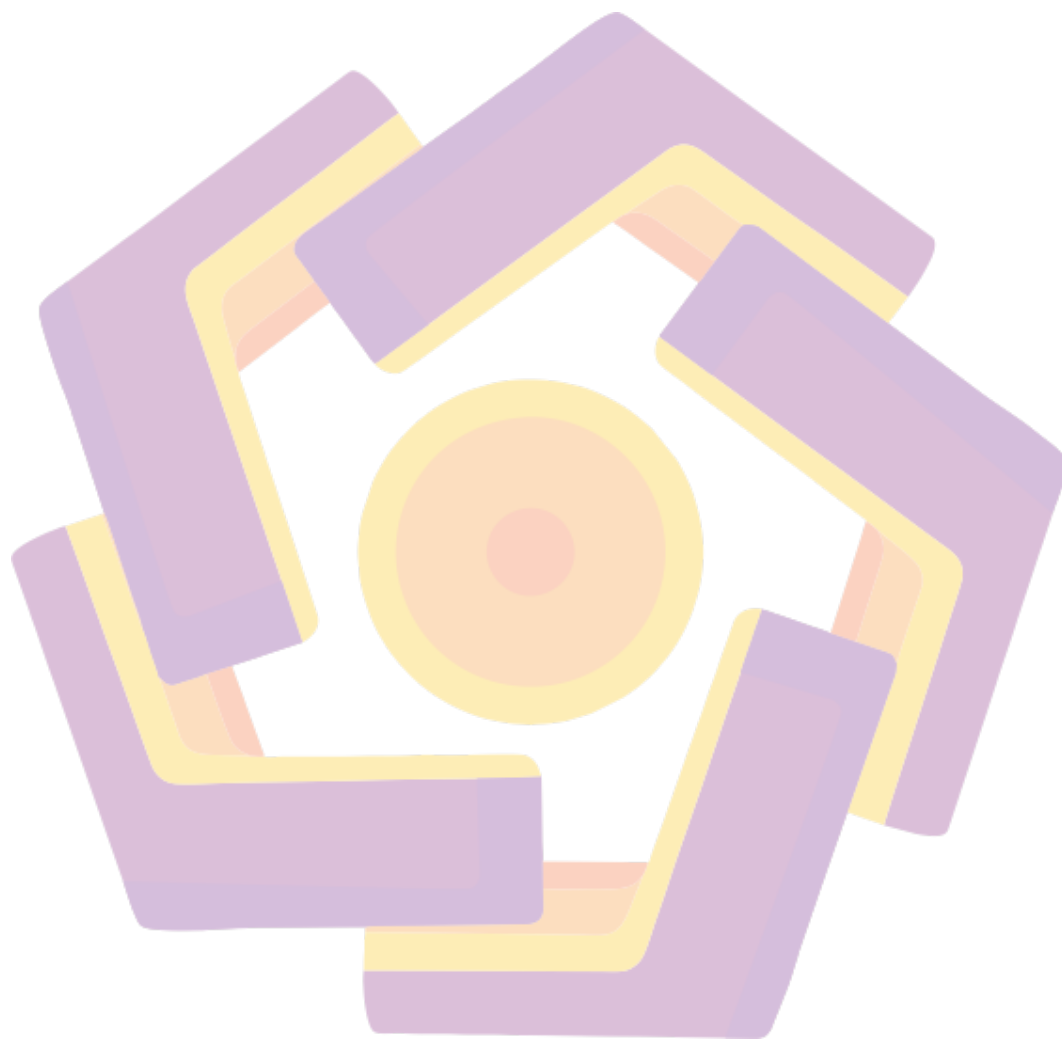


Andika Yoga Pratama

NIM. 15.12.8451

MOTO

**BISA KARENA TERBIASA
JANGAN TAKUT MENCOBA**



PERSEMBAHAN

Dengan mengucap puji syukur kepada Tuhan yang maha esa, skripsi ini akhirnya bisa diselesaikan dengan lancer. Pembuatan skripsi ini tidak lepas dari bantuan beberapa pihak yang telah turut serta dalam mendukung dan membantu hingga terselesaikannya skripsi ini, sehingga pada kali ini penulis ingin mengucapkan rasa terimakasih yang sangat mendalam kepada :

- Tuhan Yang Maha Esa. Karena dengan berkah dan karunianya saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
- Kedua orangtua saya dan adik saya yang mendukung dalam pembuatan skripsi saya.
- Teman-teman SI02 yang sudah membantu saya.
- Dosen pembimbing Bapak Akhmad Dahlan yang sangat baik dan bijaksana,
- terima kasih karena sudah menjadi orang tua kedua saya di Kampus. Terima kasih atas bantuannya, nasehatnya dan ilmunya yang selama ini dilimpahkan pada saya dengan rasa tulus dan ikhlas.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat serta kasih-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang mengambil judul “*Pembuatan Video Iklan Roemah Gimbo Yogyakarta*”.

Tujuan penulisan skripsi ini untuk memenuhi sebahagian syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) bagi mahasiswa program S-1 di program studi Ilmu Komputer Jurusan Sistem Informasi Univeraitas Amikom Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini.

Terselesainya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak, sehingga pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat penulis menghaturkan terima kasih yang sebesar-besarnya bagi semua pihak yang telah memberikan bantuan moril maupun materil baik langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai, terutama kepada yang saya hormati:

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, MM. selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku dekan fakultas ilmu komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan pada penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu selama penulis kuliah.
5. Semua keluarga besar penulis terutama kedua orang tua yang selalu mendoakan, memberikan motivasi dan pengorbanannya baik dari segi

moril, materi kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

6. Teman-teman yang telah membantu dan mendukung saat menyusun skripsi.
7. Terima kasih juga kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan menjadi bahan masukan dalam dunia pendidikan.



Yogyakarta, 10 Desember 2019

Andika Yoga Pratama

DAFTAR ISI

JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.2 Metode Analisis.....	4
1.6.3 Metode Perancangan.....	4
1.6.4 Produksi.....	5
1.6.5 Evaluasi.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II.....	8
LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8

2.2	Multimedia	10
2.2.1	Pengertian Multimedia	10
2.2.2	Elemen Multimedia	11
2.3	Iklan	14
2.3.1	Pengertian Iklan	14
2.3.2	Pengertian Periklanan	15
2.3.3	Jenis – Jenis Iklan	15
2.4	Instagram	16
2.5	Konsep Motion Graphic	16
2.5.1	Sejarah Motion Graphic.....	16
2.5.2	Pengertian Motion Graphic	17
2.6	Pengertian Live Shoot	18
2.7	Teknik Pengambilan Gambar	18
2.8	Analisis SWOT	20
2.8.1	Strength (Kekuatan)	20
2.8.2	Weakness (Kelemahan)	20
2.8.3	Opportunity (Peluang).....	20
2.8.4	Threats (Ancaman)	21
2.9	Tahap Memproduksi Iklan	21
2.9.1	Tahap Pra Produksi.....	21
2.9.2	Tahap Produksi	22
2.9.3	Tahap Pasca Produksi	22
2.10	Evaliasi	23
2.11	Kuesioner	23
BAB III		24
METODE PENELITIAN		24
3.1	Tinjauan Umum	24
3.1.1	Profil Objek	25
3.1.2	Visi	25
3.1.3	Misi	25
3.1.4	Logo	26
3.2	Analisis Masalah	26

3.2.1	Identifikasi Masalah	26
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem	26
3.3.1	Kebutuhan Fungsional	26
3.3.2	Kebutuhan Non Fungsional	27
3.3.2.1	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	27
3.3.2.2	Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	28
3.4	Analisis SWOT	28
3.5	Perancangan Video Iklan	30
3.5.1	Konsep perancangan.....	30
3.5	Storyboard	30
BAB IV	34
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	34
4.1	Implementasi.....	34
4.2	Tahap Produksi	34
4.2.1	Pengambilan Gambar (<i>Shooting</i>)	34
4.2.2	Capturing.....	35
4.2.3	Pembuatan Motion Graphic.....	36
4.2.4	Pembuatan Motion Tracking.....	42
4.3	Tahap Pasca Produski.....	51
4.3.1	Editing	51
4.3.2	Rendering.....	54
4.4	Evaluasi	56
4.5	Kuesioner	56
4.5.1	Rumus Presentase Skala Likert.....	60
4.5.2	Perhitungan Skala Likert.....	61
BAB V	65
PENUTUP	65
5.1	Kesimpulan	65
5.2	Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN	70

DAFTAR TABEL

Table 2. 1 Tabel Perbandingan	9
Table 3. 1 TKebutuhan Perangkat keras editing	27
Table 3. 2 Kebutuhan peralatan pengambilan gambar.....	28
Table 3. 3 Kebutuhan perangkat lunak editing	28
Table 3. 4 Analisis SWOT	29
Table 3. 5 Storyboard	30
Table 4. 1 Pengkategorian skor jawaban.....	61
Table 4. 2 Tabel Aspek Tampilan.....	63
Table 4. 3 Tabel Aspek Informasi.....	63



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Multimedia Text.....	11
Gambar 2. 2 Gambar bitmap dan vector	12
Gambar 2. 3 Multimedia Audio.....	12
Gambar 2. 4 Multimedia Video	13
Gambar 2. 5 Multimedia Animasi	13
Gambar 2. 6 Penerapan Multimedia Virtual Reality	14
Gambar 2. 7 Contoh penerapan motion graphic	17
Gambar 2. 8 Contoh Higt Angle	18
Gambar 2. 9 Contoh Eye Level.....	19
Gambar 2. 10 Contoh Low Angle	19
Gambar 3. 1 Logo Roemah Gimbo.....	26
Gambar 4. 1 File Video.....	35
Gambar 4. 2 Buka gambar menggunakan Adobe Photoshop.	36
Gambar 4. 3 Gambar yang sudah dipisahkan.	37
Gambar 4. 4 Format penyimpanan gambar.....	37
Gambar 4. 5 Ukuran composition.	38
Gambar 4. 6 Gambar yang sudah dimasukan.	38
Gambar 4. 7 Gambar yang telah diberi effect Radial Wipe.	39
Gambar 4. 8 Gambar yang sudah diberi Keyframe.	39
Gambar 4. 9 Gambar yang sudah diberi keyframe.....	40
Gambar 4. 10 Gambar yang sudah diberi keyframe.....	40
Gambar 4. 11 Gambar setelah ditentukan waktu muncul.....	40
Gambar 4. 12 Gambar yang sudah diberi keyframe pada scale.	41
Gambar 4. 13 Gambar setelah diatur posisinya.....	41
Gambar 4. 14 setting composition.	42
Gambar 4. 15 Pen tool.	42
Gambar 4. 16 Hasil garis dan add trim paths.	43
Gambar 4. 17 Gambar yang sudah diberi keyframe.	43
Gambar 4. 18 Tampilan pembuatan taxt.....	44
Gambar 4. 19 Tampilan setelah diberi keyframe.	44
Gambar 4. 20 Tampilan kotak yang dibuat.	45
Gambar 4. 21 Hilangkan simbol mata.	45
Gambar 4. 22 Hasil import video.	46
Gambar 4. 23 hasil dari track motion.	46
Gambar 4. 24 Menentukan titik tracking.....	47
Gambar 4. 25 Tampilan menu track.....	47

Gambar 4. 26 Tampilan tracking.	48
Gambar 4. 27 Menambahkan null object.	48
Gambar 4. 28 Tampilan edit target.	49
Gambar 4. 29 Hasil akhir penyesuaian scale dan position.	49
Gambar 4. 30 Tampilan parent.	50
Gambar 4. 31 Hasil akhir setelah semua step selesai.	50
Gambar 4. 32 Menentukan sequence.	51
Gambar 4. 33 File video editing.	52
Gambar 4. 34 Susunan video dan backsound.	52
Gambar 4. 35 Effect video transisi.	53
Gambar 4. 36 Adjustment layer.	53
Gambar 4. 37 Tampilan menu color.	54
Gambar 4. 38 Cara rendering.	55
Gambar 4. 39 Format rendering.	55
Gambar 4. 40 Hasil format video render.	56
Gambar 4. 41 Diagram Kuesioner.	57
Gambar 4. 42 Diagram Kuesioner.	57
Gambar 4. 43 Diagram Kuesioner.	58
Gambar 4. 44 Diagram Kuesioner.	58
Gambar 4. 45 Diagram Kuesioner.	58
Gambar 4. 46 Diagram Kuesioner.	59
Gambar 4. 47 Diagram Kuesioner.	59
Gambar 4. 48 Diagram Kuesioner.	60
Gambar 4 49 Video yang diupload Roemah Gimbo	64

INTISARI

Roemah Gimbo adalah sebuah caffe atau kedai kopi yang mengangkat konsep sebuah rumah yang telah di design sedemikian rupa berlokasi di Jl. Persatuan, Condongcatur No. 84, Mladangan, Condongcatur, Depok, Sleman, Yogyakarta 55281.

Saat ini Roemah Gimbo sudah melakukan promosi dengan memposting 264 foto produk dengan 1.715 followers di akun Instagram @roemahgimbkopi. Jika sebuah promosi hanya dilakukan dengan memposting foto, nantinya interaksi atau komunikasi yang dilakukan pihak café tidak tersampaikan secara maksimal. Selain itu juga pembuatan video iklan ini bertujuan untuk meningkatkan daya saing dari Roemah Gimbo itu sendiri terhadap competitor lainnya.

Berdasarkan permasalahan diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pembuatan Video Iklan Roemah Gimbo”. Dalam pembuatan video teknik *liveshoot* akan digunakan untuk menampilkan suasana, tempat, fasilitas, serta menu – menu yang tersedia disana, teknik *motion graphic* digunakan untuk membuat *opening* dan *motion tracking*. Dengan penerapan teknik tersebut diharapkan informasi tentang Roemah Gimbo serta fasilitas – fasilitas yang ditawarkan dapat tersampaikan dengan menarik.

Kata kunci : Video, Iklan, Roemah Gimbo

ABSTRACT

Roemah Gimbo is a cafe or coffee shop that raises the concept of a house that has been designed in such a way as located on Jl. Persatuan, Condongcatur No. 84, Mladangan, Condongcatur, Depok, Sleman, Yogyakarta 55281.

At present Roemah Gimbo has done a promotion by posting 264 product photos with 1,715 followers on the Instagram account @roemahgimbkopi. If a promotion is only done by posting photos, the interaction or communication by the café will not be conveyed optimally. In addition, the making of this advertising video aims to increase the competitiveness of Roemag Gimbo itself against other competitors.

Based on the above problems, the writer is interested in conducting research with the title "Making Video of Roemah Gimbo Ads". In making liveshoot technique videos will be used to display the atmosphere, place, facilities, and menus available there, motion graphic techniques are used to make opening and motion tracking. With the application of this technique it is hoped that information about Roemah Gimbo and the facilities offered can be conveyed attractively.

Keywords: Video, Advertising, Roemah Gimbo