

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN SEBAGAI
SARANA PROMOSI RUMAH MAKAN "LAPAU BETUAH"
NUANSA BUDAYA MINANG MELAYU MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



disusun oleh

Dio Alif Utama

14.11.7817

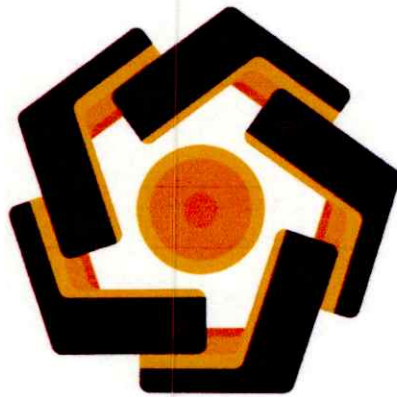
**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**



**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN SEBAGAI
SARANA PROMOSI RUMAH MAKAN "LAPAU BETUAH"
NUANSA BUDAYA MINANG MELAYU MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Dio Alif Utama

14.11.7817

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN SEBAGAI
SARANA PROMOSI RUMAH MAKAN “LAPAU BETUAH”
NUANSA BUDAYA MINANG MELAYU MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dio Alif Utama

14.11.7817

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 9 April 2018

Dosen Pembimbing,

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN SEBAGAI
SARANA PROMOSI RUMAH MAKAN “LAPAUBETUAH”
NUANSA BUDAYA MINANG MELAYU MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dio Alif Utama

14.11.7817

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Agustus 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

Yuli Astuti, M.Kom
NIK. 190302146

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 3 September 2018

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, 20 September 2018



Jutama

NIM. 14.11.7817

MOTTO

Karunia Allah yang paling lengkap adalah kehidupan yang didasarkan pada ilmu pengetahuan.

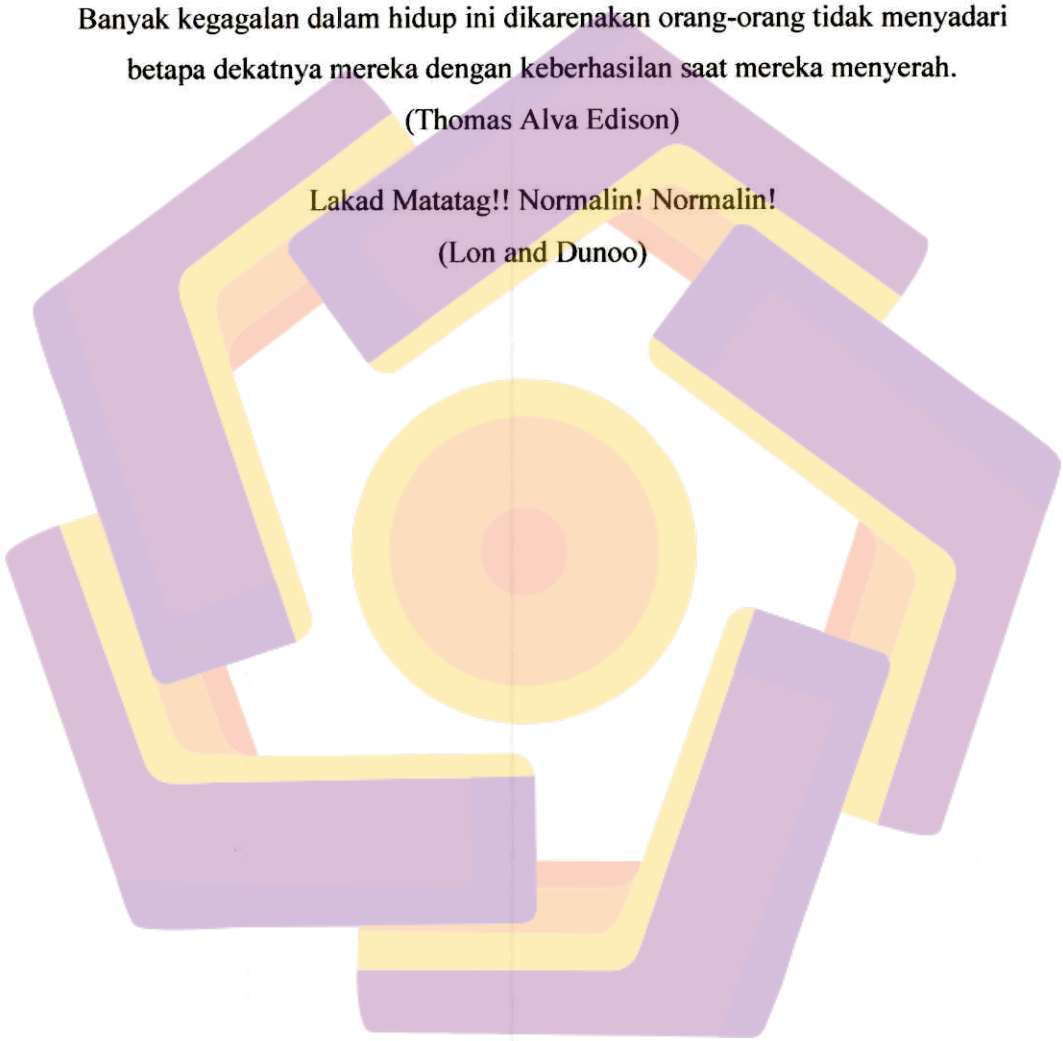
(Ali bin Abi Thalib)

Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah.

(Thomas Alva Edison)

Lakad Matatag!! Normalin! Normalin!

(Lon and Dunoo)



PERSEMBAHAN

Segala puja dan puji syukur saya ucapkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas rahmat dan anugrahNya-lah saya dapat menyusun Skripsi ini. Rasulullah Shalallahu Alaihi Wasallam yang selalu menjadi suri teladanku dalam langkah kehidupan. Syafaat mu akan ku tunggu selalu. Amin.

Tidak lupa saya mengucapkan banyak terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. ALLAH SWT yang telah memberikan kemudahan serta nikmat yang luar biasa serta ilmu untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua orang tua tercinta bapak Rahmadi dan ibu Sumariah terima kasih sudah hadir didalam hidup saya, yang telah mendidik saya hingga seperti sekarang ini, yang tak pernah berhenti berdoa untuk anak-anaknya, yang selalu ada ketika anaknya membutuhkan, terima kasih Ibu-Bapak serta kepada adik adik saya Noviana Setyowati dan Salwa Chairunnisa yang selalu memberi dukungan kepada saya dalam segala hal.
3. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom yang telah membimbing dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Teman-teman (Bowo dan Evan) yang telah membantu dan memberi nasihat dalam pembuatan projek saya.
5. Keluarga Besar Kelas 14-S1-TI-04 terima kasih telah menjadi bagian dalam hidup dalam segala hal selama ini, kalian semua luar biasa semoga kita bisa berkumpul lagi di puncak kesuksesan nanti.
6. Kepada penghuni kos Selera Muda dan remaja Kpr 2 yang selalu memberikan saya dukungan dan selalu mengibur saya.
7. Semua pihak yang telah membantu tersusunnya skripsi ini yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Puji dan rasa syukur mendalam penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat limpahan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya maka skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Salam dan shalawat semoga selalu tercurah pada baginda Rasulullah Muhammad SAW.

Skripsi yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Video Iklan Sebagai Sarana Promosi Rumah Makan "LapauBetuah" Nuansa Budaya Minang Melayu Menggunakan Teknik Motion Graphic” ini kami susun untuk memenuhi persyaratan kurikulum sarjana strata-1 (S-1) pada Jurusan Informatika, Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya atas semua bantuan yang telah diberikan, baik secara langsung maupun tidak langsung selama penyusunan tugas akhir ini hingga selesai. Secara khusus rasa terimakasih tersebut kami sampaikan kepada:

1. Bapak **Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom** selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan dorongan dalam penyusunan tugas akhir ini.
2. Bapak **Bernadhed, M.Kom** selaku penguji 1 sidang pendadaran.
3. Ibu **Yuli Astuti, M.Kom** selaku penguji 2 pada sidang pendadaran.
4. Rekan-rekan di Jurusan Teknik Informatika, STMIK Amikom Yogyakarta yang juga telah banyak membantu penulis.

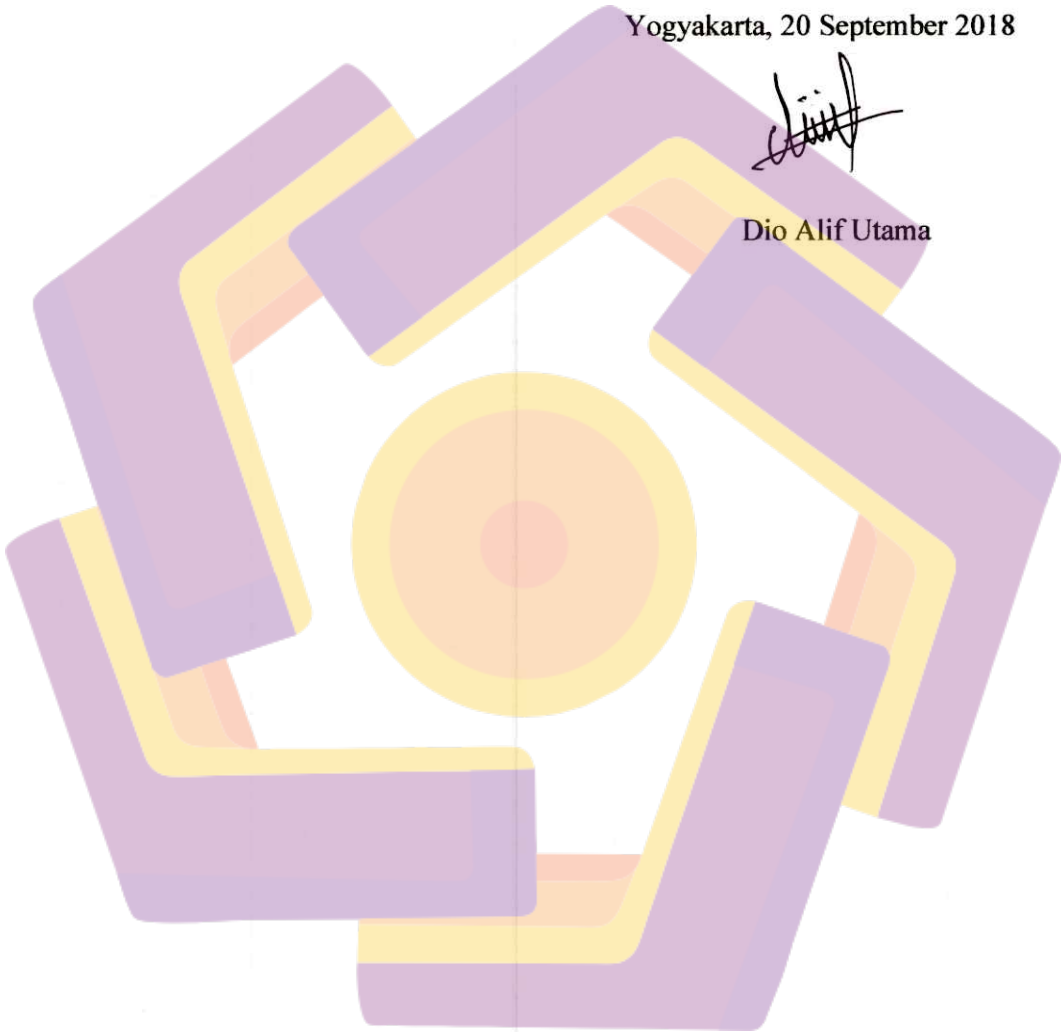
Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini belum sempurna, baik dari segi materi maupun penyajiannya. Untuk itu saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan dalam penyempurnaan tugas akhir ini.

Terakhir penulis berharap, semoga tugas akhir ini dapat memberikan hal yang bermanfaat dan menambah wawasan bagi pembaca dan khususnya bagi penulis juga.

Yogyakarta, 20 September 2018



Dio Alif Utama



DAFTAR ISI

JUDUL	i
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	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.7 Sistematikan Penelitian	5
BAB II	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Konsep Dasar Multimedia	9
2.2.1 Pengertian Multimedia	9
2.2.2 Elemen-elemen Multimedia	10
2.3 Pengertian Periklanan	11
2.4 Prinsip Dasar Iklan	12
2.4.1 Adanya pesan tertentu	12
2.4.2 Dilakukan oleh komunikator (sponsor)	13

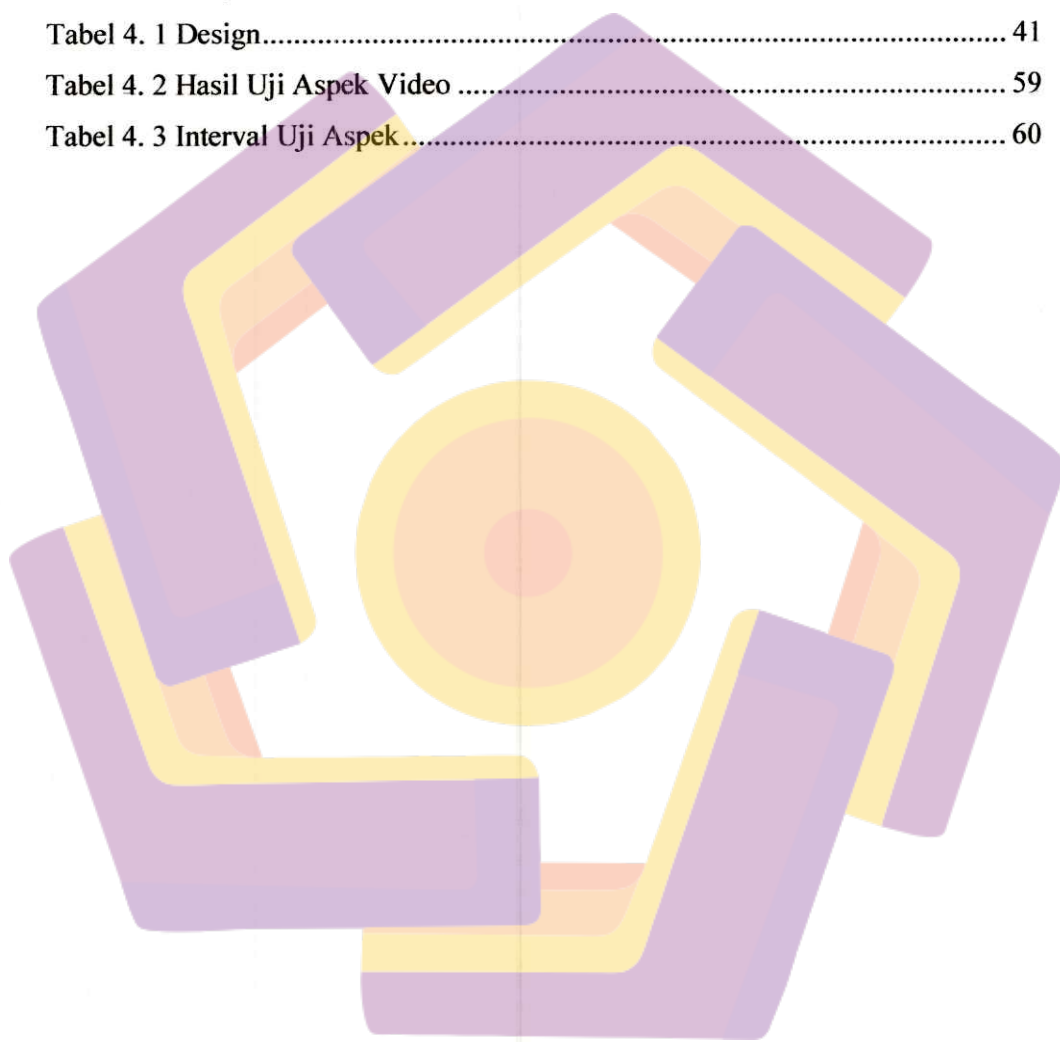
2.4.3	Dilakukan dengan cara non personal.....	13
2.4.4	Disampaikan untuk khalayak tertentu.	14
2.4.5	Dalam penyampaian pesan tersebut.	14
2.4.6	Penyampaian pesan tersebut, mengharapkan dampak tertentu.....	15
2.5	Jenis-jenis Media Iklan.....	15
2.5.1	Media Cetak.....	15
2.5.2	Media Elektronik.....	15
2.5.3	Media Luar Ruang.....	16
2.5.4	Media Lini Bawah.....	16
2.6	Tujuan Periklanan.....	16
2.7	Animasi.....	18
2.7.1	Pengertian Animasi.....	18
2.7.2	Fungsi Animasi.....	19
2.7.3	Manfaat Animasi.....	20
2.7.3.1	Media hiburan.....	20
2.7.3.2	Media Presentasi.....	20
2.7.4	Jenis-jenis Animasi.....	21
2.7.4.1	Teknik Animasi <i>Hand Drawn</i>	21
2.7.4.2	Teknik Animasi Stop Motion.....	21
2.7.4.3	Teknik Animasi Hand Drawn dan Komputer.....	21
2.7.4.4	Teknik Animasi Komputer (3 Dimensi).....	22
2.8	Motion Graphic.....	22
2.8.1	Pengertian Motion Graphic.....	22
2.8.2	Cara Kerja Motion Graphic.....	23
2.9	Tahap Dalam Pembuatan.....	24
2.9.1	Tahap Pra Produksi.....	24
2.9.2	Tahap Produksi.....	25
2.9.3	Tahap Pasca Produksi.....	25
2.10	Skala <i>Likert</i>	26
2.10.1	Teori Skala <i>likert</i>	26
2.10.2	Rumus Presentase.....	26

BAB III.....	28
3.1 Tinjauan Umum	28
3.1.1 Sejarah Rumah Makan “LapauBetuah”	28
3.1.2 Alamat Objek	29
3.1.3 Logo Usaha	29
3.1.4 Tujuan Rumah Makan “LapauBetuah”	29
3.2 Analisis SWOT	30
3.2.1 Analisis Kekuatan (Strength)	30
3.2.2 Analisis Kelemahan (Weakness)	30
3.2.3 Analisis Peluang (Opportunity)	30
3.2.4 Analisis Ancaman (Threat)	30
3.3 Analisis Kebutuhan	31
3.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	32
3.3.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	32
3.3.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras	32
3.3.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak	33
3.3.2.3 Kebutuhan Brainware	33
3.4 Tahapan Pra Produksi	34
3.4.1 Perancangan Ide Cerita	34
3.4.2 Konsep Video Iklan	34
3.4.3 Storyline	35
3.4.4 Storyboard	36
BAB IV.....	39
4.1 Pembahasan	39
4.1.1 Produksi	39
4.1.1.1 Produksi Desain Grafis	39
4.1.1.2 Animation	42
4.1.1.3 Rekam Suara	51
4.1.2 Pasca Produksi	53
4.1.2.1 Sound Editing	53
4.1.2.2 Backsound Editing	53

4.1.2.2	Backsound Editing	53
4.1.2.3	Composite	54
4.1.2.4	Editing	55
4.1.2.5	Rendering.....	56
4.2	Pembahasan	58
4.2.1	Kendala Dalam Produksi	58
4.2.2	Metode Testing.....	59
4.2.3	Uji Kelayakan Video	59
4.3	Implementasi.....	61
4.3.1	Tahap Implementasi	61
4.3.2	Hasil Implementasi.....	64
BAB V	67
5.1	Kesimpulan	67
5.2	Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN KUESIONER	71
LAMPIRAN SURAT BALASAN OBJEK	101
LAMPIRAN SURAT PERNYATAAN OBJEK	102

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kriteria Interpretasi Skor.....	27
Tabel 3. 1 Analisis SWOT.....	31
Tabel 3. 2 Storyboard.....	36
Tabel 4. 1 Design.....	41
Tabel 4. 2 Hasil Uji Aspek Video.....	59
Tabel 4. 3 Interval Uji Aspek.....	60



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Elemen Multimedia	10
Gambar 2. 2 Contoh Storyboard.....	25
Gambar 3. 1 Logo Usaha	29
Gambar 4. 1 Membuat Dokumen Baru.....	39
Gambar 4. 2 Jalan	40
Gambar 4. 3 Jalan yang sudah diwarnai	40
Gambar 4. 4 Composition Setting	42
Gambar 4. 5 Background	43
Gambar 4. 6 Import	43
Gambar 4. 7 Tampilan Position.....	44
Gambar 4. 8 Tampilan Scale.....	44
Gambar 4. 9 Tampilan Rotation.....	45
Gambar 4. 10 Tampilan Editor Graph.....	45
Gambar 4. 11 Tampilan Scane 1	46
Gambar 4. 12 Tampilan Scane 2	46
Gambar 4. 13 Tampilan Scane 3	47
Gambar 4. 14 Tampilan Scane 4	48
Gambar 4. 15 Tampilan Scane 5	48
Gambar 4. 16 Tampilan Scane 6	49
Gambar 4. 17 Tampilan Scane 7	49
Gambar 4. 18 Tampilan Scane 8	50
Gambar 4. 19 Tampilan Scane 9	50
Gambar 4. 20 Tampilan Scane 10	51
Gambar 4. 21 Proses Dubbing.....	52
Gambar 4. 22 Samsung J5	52
Gambar 4. 23 Aplikasi Perekam suara	52
Gambar 4. 24 Tampilan Sound Editing	53
Gambar 4. 25 Tampilan Backsound Editing.....	54
Gambar 4. 26 Membuat Composition Baru	55

Gambar 4. 27 Compositing	55
Gambar 4. 28 Sound Effect.....	56
Gambar 4. 29 Render Queue.....	57
Gambar 4. 30 Menyimpan dan Memberi Nama Video	57
Gambar 4. 31 Proses Rendering.....	58
Gambar 4. 32 Halaman Tujuan	61
Gambar 4. 33 Target Pemirsa.....	62
Gambar 4. 34 Pemirsa Baru	62
Gambar 4. 35 Anggaran dan durasi.....	63
Gambar 4. 36 Tinjauan	63
Gambar 4. 37 Interaksi.....	64
Gambar 4. 38 Penemuan dan Promosi.....	65
Gambar 4. 39 Jenis Kelamin	65
Gambar 4. 40 Rentang Usia	66
Gambar 4. 41 Lokasi.....	66

INTISARI

Menurut Ahli Teori Perfilman Michael Betancourt, motion graphic adalah media yang menggunakan rekaman video dan / atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak dan biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam sebuah output multimedia. Motion graphic biasanya ditampilkan melalui teknologi media elektronik.

LapauBetuah adalah usaha yang bergerak di bidang kuliner yang mengusung konsep pelopor tempat makan bernuansa budaya “Minang Melayu” di Yogyakarta. Dengan dirintisnya usaha kuliner ini rumah makan “LapauBetuah” ingin memperkenalkan berbagai macam masakan khas Minang (Sumatra Barat) dan Melayu (Riau) melalui iklan kepada masyarakat luas, akan tetapi karena usaha rumah makan lapau betuah yang baru berdiri dan hanya baru melakukan promosi yang seadanya dan belum adanya sumber daya yang bisa membuat video iklan tersebut.

Dengan latar belakang masalah diatas tersebut, penulis mencoba membantu perusahaan tersebut untuk membuat video iklan motion graphic, yang diharapkan dapat memperkenalkan serta mempromosikan rumah makan “LapauBetuah”.

Kata-kunci : Video Iklan, Media Promosi, Motion Graphic.

ABSTRACT

According to Film Theorist Michael Betancourt, motion graphics are media that use video recordings and / or animation technology to create the illusion of motion and are usually combined with audio for use in a multimedia output. Motion graphics are usually displayed through electronic media technology.

LapauBetuah is a business that is engaged in the culinary field that carries the pioneering concept of the place to eat with the cultural nuances of "Minang Melayu" in Yogyakarta. By starting this culinary business, the restaurant "LapauBetuah" wants to introduce various kinds of Minang (West Sumatra) and Malay (Riau) specialties through advertisements to the wider community, but because the restaurant business is just a new one and only has a modest promotion, and there are no resources that can make the video advertisement.

From the problems above, the author tried to help the company to create a motion graphic advertisement video, which are expected to introduce and promote the restaurant "LapauBetuah".

Keywords: *Advertising Video, Media Promotion, Motion Graphic.*