

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN UNTUK MEDIA PROMOSI
KEDAI MAIAN YOGYAKARTA MENGGUNAKAN LIVE SHOOT DAN
MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



disusun oleh
Agung Setiyawan
14.11.7961

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

2018



**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN UNTUK MEDIA PROMOSI
KEDAI MAIAN YOGYAKARTA MENGGUNAKAN LIVE SHOOT DAN
MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh
Agung Setiyawan
14.11.7961

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN UNTUK MEDIA PROMOSI KEDAI MAIAN YOGYAKARTA MENGGUNAKAN LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Agung Setiyawan

14.11.7961

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 8 Maret 2018

Dosen Pembimbing,



M. Rudyanto Arief, S.T, M.T

NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN UNTUK MEDIA PROMOSI
KEDAI MAIAN YOGYAKARTA MENGGUNAKAN LIVE SHOOT DAN
MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Agung Setiyawan

14.11.7961

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 23 Agustus 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

AMIR FATAH SOFYAN, ST, M.Kom

NIK. 190302047

ERNI SENIWATI, M.Cs

NIK. 190302231

M. RUDYANTO ARIEF, S.T, M.T

NIK. 190302098

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 23 September 2018

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS AMIKOM
YOGYAKARTA**



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 Agustus 2018



Agung Setiyawan

NIM. 14.11.7961

MOTTO

**MEMULAI DENGAN PENUH KEYAKINAN, MENJALANKAN DENGAN
PENUH KEIKHLASAN, MENYELESAIKAN DENGAN PENUH**

KEBAHAGIAAN

-MUYASSILA SRIWIJAYANTI-

**MEMBIARKAN DIRI SENDIRI TERLALU BANYAK BERMALAS –
MALASAN AKAN MEMBUAT INSTING KALIAN TUMPUL**

-MONTBLANC NORLAND (ONE PIECE)-

**KESUKSESANMU TAK BISA DIBANDINGKAN DENGAN ORANG
LAIN, MELAINKAN DIBANDINGKAN DENGAN DIRIMU
SEBELUMNYA**

-JAYA SETIABUDI-

PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya yang telah memberikan saya kemudahan, kelancaran dalam segala hal sehingga saya dapat dan mampu menyelesaikan skripsi. Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Allah SWT yang selalu bersama saya, dan selalu memberikan kekuatan kepada saya ketika saya kehilangan semangat dan tenaga untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Kepada ayah saya tercinta bapak (Sutarno, S.T) Terimakasih untuk segala cinta dan kasih sayang yang selalu kalian berikan.
3. Kakak – adikku tersayang Rina Puji Astuti, Exfa Dwi Wahyana, Deddy Kurniawan, dan Indar Kristiani terima kasih atas doa dan motivasinya.
4. Kepada Muyassila Sriwijayanti, S.Kep, yang selalu mengingatkan, memotivasi dan menemani saat pengerjaan penelitian ini.
5. Kepada Mas Dimas Satria, terima kasih yang telah membantu disetiap ada kesulitan.
6. Untuk para sahabat saya, Irvan Kurniansyah, Pariang Adi Purnama, Irfan Huzair, Raka Satrio Aji, Denny Hikma, Wahyu Agung, Rini Wijayanti, Ryo Handoko dan banyak sahabatku lainnya yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.
7. Dan untuk semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih banyak atas dukungan, do'a dan bantuannya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Iklan Untuk Media Promosi Kedaia Maian Yogyakarta”.

Skripsi ini merupakan salah satu bentuk persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana Strata Satu (S1) Jurusan Tehnik Informatika pada Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Ketua Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT. Selaku Dekan Ilmu Komputer Universtias AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak M. Rudyanto Arief, S.T, M.T selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
5. Owner Kedai Maian yang telah mengijinkan saya melakukan penelitian

6. Kedua Orang tua, keluarga besar dan sahabat-sahabat yang senantiasa memberikan bimbingan, dukungan, dan doa.
7. Teman-teman penulis semasa kuliah terkhusus 14-SITI-06.
8. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya khususnya bagi rekan-rekan mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Yogyakarta, 18 April 2017

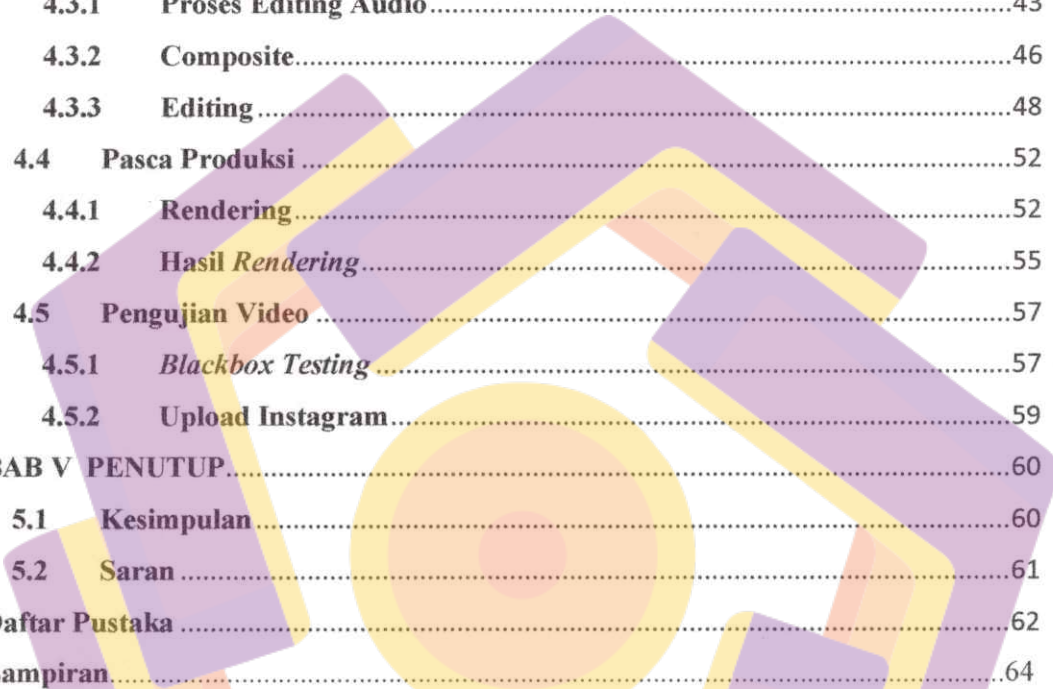
Penulis

Daftar Isi

JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO.....	vi
Persembahan	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
Daftar Isi.....	v
Daftar Gambar.....	ix
Daftar Tabel.....	xi
INTISARI.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.4.1 Maksud Penelitian	3
1.4.2 Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2 Metode Analisis.....	4
1.5.3 Metode Perancangan.....	4
1.5.4 Metode Pengembangan	5
1.5.5 Metode Implementasi.....	5
1.6 Sistematika Penulisan	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	9

2.2.2.1	<i>Text</i>	10
2.2.2.2	<i>Image</i>	10
2.2.2.3	<i>Audio</i>	10
2.2.2.4	<i>Video</i>	10
2.2.2.5	<i>Animation</i>	10
2.3	Video	11
2.3.1	Pengertian Video	11
2.3.2	Standart Video Format	11
2.3.2.1	MPEG-4	11
2.4	Periklanan	12
2.4.1	Definisi Iklan	12
2.4.2	Tujuan Iklan	12
2.4.3	Strategi Periklanan	12
2.4.4	Tahap Memproduksi Iklan	13
2.4.4.1	Tahap Praproduksi	13
2.4.4.2	Tahap Produksi	13
2.4.4.3	Tahap Pascaproduksi	14
2.5	Promosi	14
2.5.1	Pengertian Promosi	14
2.6	Motion Graphic	14
2.6.1	Teknik Motion Graphic	14
2.6.2	Pengertian Live Shoot	17
2.7	Teknik Pengambilan Gambar	17
2.8	Analisis	19
2.8.1	Analisis SWOT	19
2.8.1.1	Kekuatan (Strength)	19
2.8.1.2	Kelemahan (Weakness)	20
2.8.1.3	Peluang (Opportunities)	20
2.8.1.4	Ancaman (Threat)	20
2.8.2	Analisis Kebutuhan Sistem	21
2.8.2.1	Kebutuhan Fungsional	21
2.8.2.2	Kebutuhan Non-Fungsional	21
2.9	Tahapan Uji Coba	22

2.9.1	Pengujian <i>Black Box</i>	22
2.9.2	Instagram.....	23
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		24
3.1	Tinjauan Umum	24
3.1.1	Gambaran Umum Perusahaan.....	24
3.1.2	Visi dan Misi Perusahaan	24
3.1.3	Struktur Organisasi.....	25
3.1.4	Logo Perusahaan	25
3.1.5	Media Promosi.....	26
3.2	Pengumpulan Data.....	26
3.2.1	Metode Wawancara.....	26
3.3.2	Metode Observasi	27
3.3	Analisis Masalah.....	27
3.3.1	Metode Promosi Terdahulu	27
3.3.2	Analisis SWOT	27
3.3.2.1	Analisis Kekuatan (<i>Strenght</i>)	28
3.3.2.2	Analisis Kelemahan (<i>Weakness</i>)	28
3.3.2.3	Analisis Peluang (<i>Opportunity</i>)	29
3.3.2.4	Analisis Ancaman (<i>Threats</i>).....	29
3.3.2	Solusi yang dapat diterapkan	31
3.4	Analisis Kebutuhan	31
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	31
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	32
3.4.3	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	32
3.4.4	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	32
3.4.5	Analisis Kebutuhan Pengguna (<i>Brainware</i>).....	33
3.5	Perancangan Video	34
3.5.1	Proses Pra Produksi	34
3.5.1.1	Rancangan Naskah.....	34
3.5.1.2	Rancangan <i>Storyboard</i>	36
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		39
4.1	Implementasi	39
4.2	Proses Produksi	39

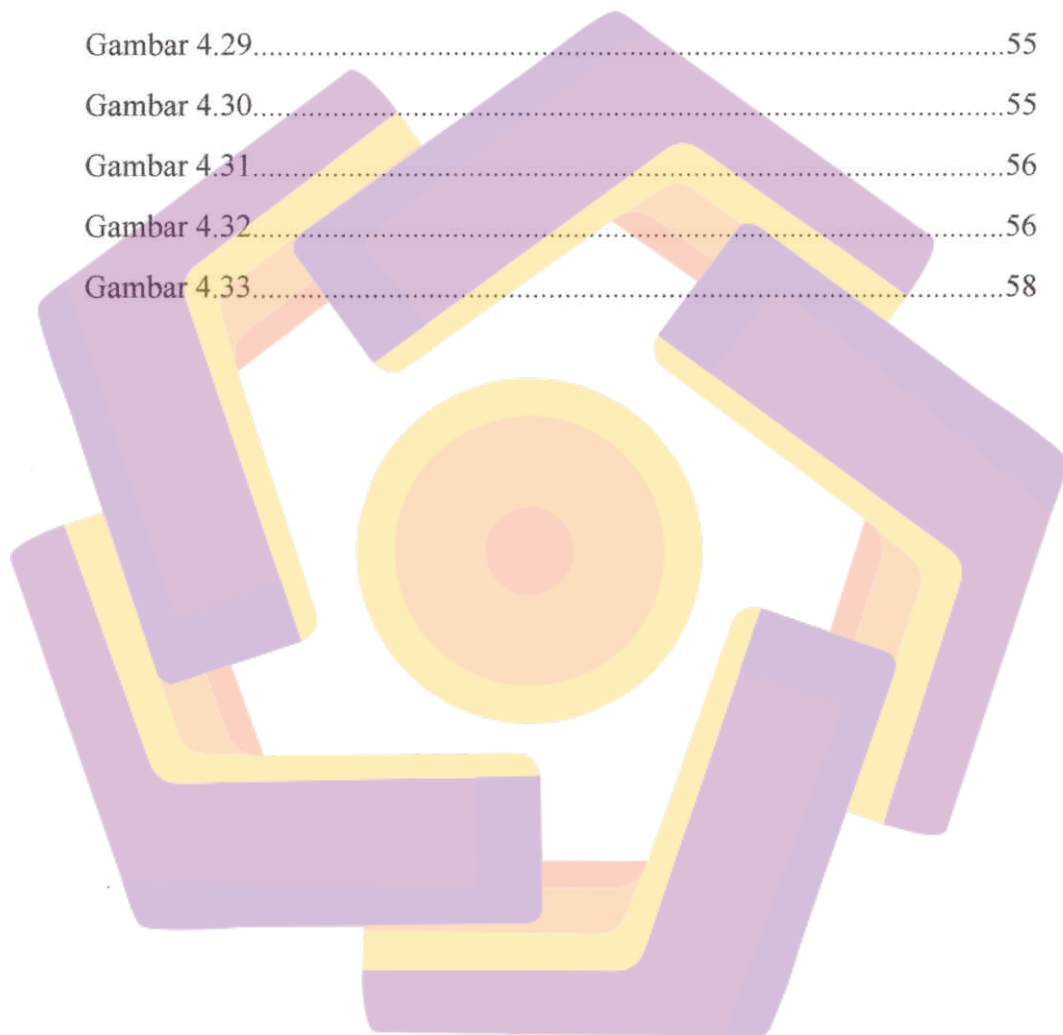


4.2.1	Mempersiapkan Perlengkapan yang Digunakan	39
4.2.2	Rehearsal.....	41
4.2.3	Pengaturan Kamera	41
4.2.4	Hasil Pengambilan Gambar Live Shoot.....	42
4.3	Proses Produksi	43
4.3.1	Proses Editing Audio.....	43
4.3.2	Composite.....	46
4.3.3	Editing	48
4.4	Pasca Produksi	52
4.4.1	Rendering.....	52
4.4.2	Hasil <i>Rendering</i>	55
4.5	Pengujian Video	57
4.5.1	<i>Blackbox Testing</i>	57
4.5.2	Upload Instagram.....	59
BAB V	PENUTUP.....	60
5.1	Kesimpulan.....	60
5.2	Saran	61
Daftar Pustaka	62
Lampiran.....		64

Daftar Gambar

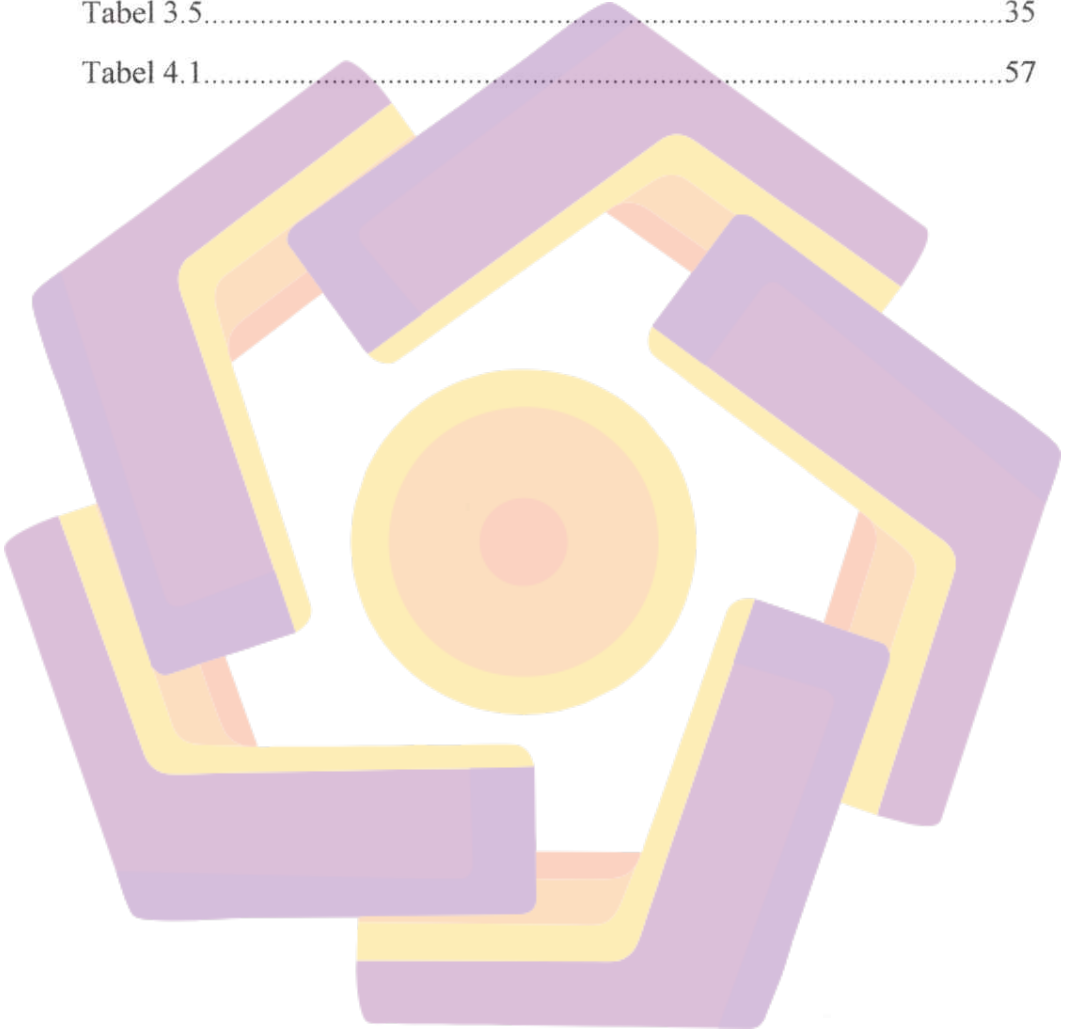
Gambar 2.1.....	9
Gambar 3.1.....	24
Gambar 3.2.....	24
Gambar 3.3.....	25
Gambar 4.1.....	39
Gambar 4.2.....	39
Gambar 4.3.....	40
Gambar 4.4.....	41
Gambar 4.5.....	42
Gambar 4.6.....	43
Gambar 4.7.....	43
Gambar 4.8.....	44
Gambar 4.9.....	44
Gambar 4.10.....	46
Gambar 4.11.....	46
Gambar 4.12.....	47
Gambar 4.13.....	47
Gambar 4.14.....	48
Gambar 4.15.....	48
Gambar 4.16.....	49
Gambar 4.17.....	49
Gambar 4.18.....	50
Gambar 4.19.....	50
Gambar 4.20.....	51
Gambar 4.21.....	52
Gambar 4.22.....	52
Gambar 4.23.....	53

Gambar 4.24.....	53
Gambar 4.25.....	54
Gambar 4.26.....	54
Gambar 4.27.....	54
Gambar 4.28.....	55
Gambar 4.29.....	55
Gambar 4.30.....	55
Gambar 4.31.....	56
Gambar 4.32.....	56
Gambar 4.33.....	58



Daftar Tabel

Tabel 3.1.....	29
Tabel 3.2.....	31
Tabel 3.3.....	32
Tabel 3.4.....	33
Tabel 3.5.....	35
Tabel 4.1.....	57



INTISARI

Kedai Maian adalah kafe yang berlokasi di Jalan Bugisan Selatan, Kasihan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Kedai Maian adalah kafe dengan tema klasik. Saat ini ada beberapa hal penting dengan adanya sistem yang sedang berjalan yaitu tentang media promosi yang ditawarkan oleh Kedai Maian masih terbatas pada media cetak.

Dengan adanya permasalahan yang terjadi, untuk mengoptimalkan promosi yang ada dan memperkenalkan Kedai Maian kepada masyarakat adalah dengan menggunakan video iklan yang akan diunggah ke media sosial Instagram. Untuk iklan video ini lebih menggunakan *storyboard*, menggunakan Adobe After Effects. Untuk memproduksi video iklan tentunya melalui tiga tahap, yaitu tahap praproduksi, tahap produksi, dan tahap pasca produksi

Mempromosikan dan memperkenalkan Kedai Maian kepada masyarakat luas khususnya anak muda dan remaja merupakan tujuan dari dibuatnya video iklan ini. Dalam hal ini dibutuhkan kreativitas untuk merancang video iklan untuk menarik minat konsumen. Diharapkan video iklan ini bermanfaat bagi Kedai Maian untuk meningkatkan citra Kafe dan dapat memperluas mangsa pasar.

Kata Kunci: Iklan, Promosi, Video, Kedai Maian

ABSTRACT

Kedai Maian is a cafe located on Jalan Bugisan Selatan, Kasihan, Bantul, Yogyakarta Special Region. Kedai Maian is a cafe with a classic theme. At present there are several important things with the existing system, namely that the promotional media offered by Kedai Maian is still limited to print media.

With the problems that occur, to optimize the existing promotions and introduce Kedai Maian to the public is to use video ads that will be uploaded to Instagram social media. For video ads this is more about using storyboards, using Adobe After Effects. To produce video ads, of course through three stages, namely the preproduction stage, the production stage, and the post-production stage.

Promoting and introducing Kedai Maian to the wider community, especially young people and adolescents, is the goal of this advertising video. In this case, creativity is needed to design advertising videos to attract consumers. It is hoped that this advertisement video will be useful for Kedai Maian to improve the image of Cafes and can expand market prey.

Keyword: Advertising, Promotions, Videos, Kedai Maian