

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PROMOSI PRODUK
MAKANAN FRUITOPIA YOGYAKARTA DENGAN MENGGUNAKAN
TEKNIK LIVE SHOOT, STOP MOTION DAN MOTION GRAFIK**

SKRIPSI



Disusun oleh
Chelsea Kirana
15.12.8476

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**



**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PROMOSI PRODUK
MAKANAN FRUITOPIA YOGYAKARTA DENGAN MENGGUNAKAN
TEKNIK LIVE SHOOT, STOP MOTION DAN MOTION GRAFIK**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai gelar Sarjana
Pada Program Studi Sistem Informasi



Disusun oleh
Chelsea Kirana
15.12.8476

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PROMOSI PRODUK
MAKANAN FRUITOPIA YOGYAKARTA DENGAN MENGGUNAKAN
TEKNIK LIVE SHOOT, STOP MOTION DAN MOTION GRAFIK**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Chelsea Kirana
15.12.8476**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 17 Desember 2018

Dosen Pembimbing


Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom
NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PROMOSI PRODUK MAKANAN FRUITOPIA YOGYAKARTA DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT, STOP MOTION DAN MOTION GRAFIK

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Chelsea Kirana

15.12.8476

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Desember 2018

Susunan Dewan Penguji

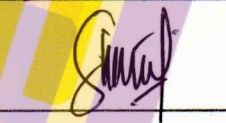
Nama Penguji

Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom.
NIK. 190302047

Sumarni Adi, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302256

Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
pada tanggal 20 Desember 2018

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 diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu instansi 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.

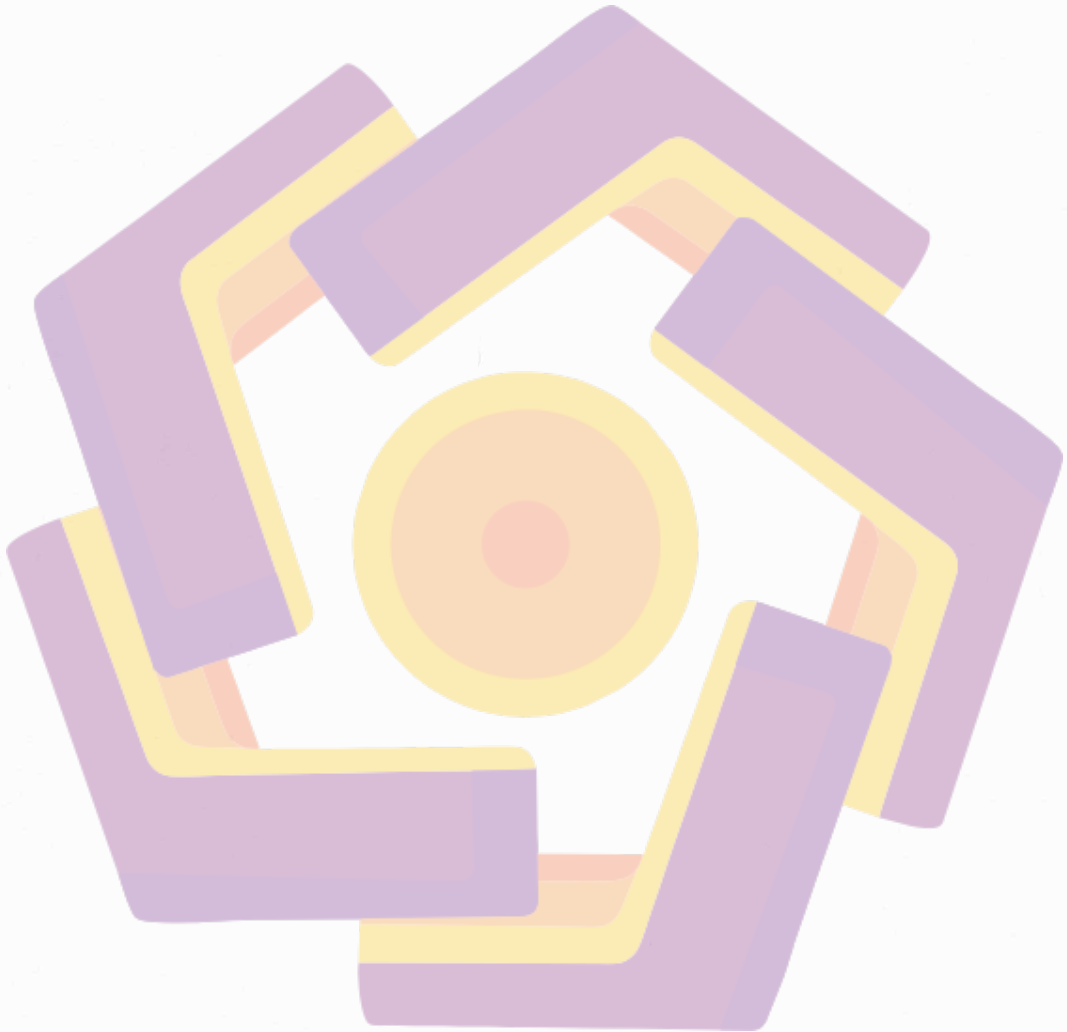
Yogyakarta, 17 Desember 2018




Chelsea Kirana
NIM. 15.12.8476

MOTTO

**Jika kamu lakukan doa dan usaha untuk mewujudkan cita-cita,
Maka Tuhan dan dunia akan bahu-membahu mewujudkannya.**



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin... sujud syukur kupersembahkan kepada ALLAH SWT yang maha agung. Atas takdirmu telah kau jadikan aku manusia yang senantiasa berfikir, berilmu, beriman, dan bersabar dalam menjalani hidup. Semoga keberhasilan ini menjadikan satu langkah awal untuk meraih cita-cita besarku.

Skripsi ini kupersembahkan untuk :

1. Mama dan Papa tercinta yang tak ada henti nya memberikan doa serta dukungan yang sangat luar biasa sehingga aku dapat menyelesaikan skripsiku dengan baik di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu sabar dalam membimbingku sampai skripsi ini selesai.
3. Galih Pratama yang selalu setia menemaniku disaat suka maupun duka selama kuliah dan mengerjakan skripsi.
4. Fruitopia Yogyakarta yang bersedia memberikan ijin sebagai tempat penelitian skripsi ini.
5. Mba Desi Ari Suksmonowati, S.S., M.Hum sebagai pemilik kedai Fruitopia yang telah membantu menyediakan fasilitas yang saya perlukan selama penelitian.
6. Teman-teman dari SI-02 terutama Rossa, Sabrina, Bella, Aulia, Desmita, Bima, Sidiq, Patan, Roby, dan masih banyak lagi yang lainnya tidak bisa saya sebutkan satu-persatu saya ucapkan terimakasih banyak yang sebesar-besarnya.

Semoga kebaikan kalian semua dibalas oleh Allah SWT. Aamiin Yaa Allah

KATA PENGANTAR

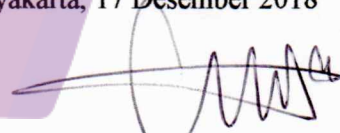
Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Perancangan dan Pembuatan Media Promosi Produk Makanan Fruitopia Yogyakarta dengan Menggunakan Teknik Live Shoot, Stop Motion dan Motion Grafik.

Terselesainya skripsi ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan dorongan moril maupun spiritual dan juga bimbingan ilmu pengetahuan, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

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 dan ibu dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama proses perkuliahan.
4. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga hasil dari laporan ini bisa bermanfaat bagi pembaca dan khususnya bagi penulis. Aamiin.

Yogyakarta, 17 Desember 2018



Chelsea Kirana
NIM. 15.12.8476

DAFTAR ISI

Judul	ii
Persetujuan	iii
Pengesahan	iv
Pernyataan	v
Motto	vi
Persembahan	vii
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi	ix
Intisari	xx
Abstract	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.5.1 Manfaat Bagi Peneliti	4
1.5.2 Manfaat Bagi Perusahaan	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Pengumpulan Data	5
1.6.2 Analisis	5
1.6.3 Metode Perancangan	6

1.6.4 Produksi	6
1.6.5 Testing	6
1.7 Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Multimedia	11
2.2.1 Konsep Dasar Multimedia	11
2.2.2 Elemen Multimedia	11
2.3 Video	12
2.3.1 Definisi Video	12
2.3.2 Video Digital	13
2.4 Promosi	13
2.4.1 Definisi Promosi	13
2.4.2 Tujuan Promosi	13
2.4.3 Bauran Promosi	14
2.4.3.1 Periklanan (<i>Advertising</i>)	14
2.4.3.2 Promosi penjualan (<i>Sales Promotion</i>)	14
2.4.3.3 Relasi Publik (<i>public relation</i>)	15
2.4.3.4 Penjualan Personal (<i>Personal Selling</i>)	15
2.5 Teknik <i>Live Shoot</i>	15
2.5.1 Definisi <i>Live Shoot</i>	15
2.6 Teknik <i>Stop Motion</i>	16
2.6.1 Definisi <i>Stop Motion</i>	16

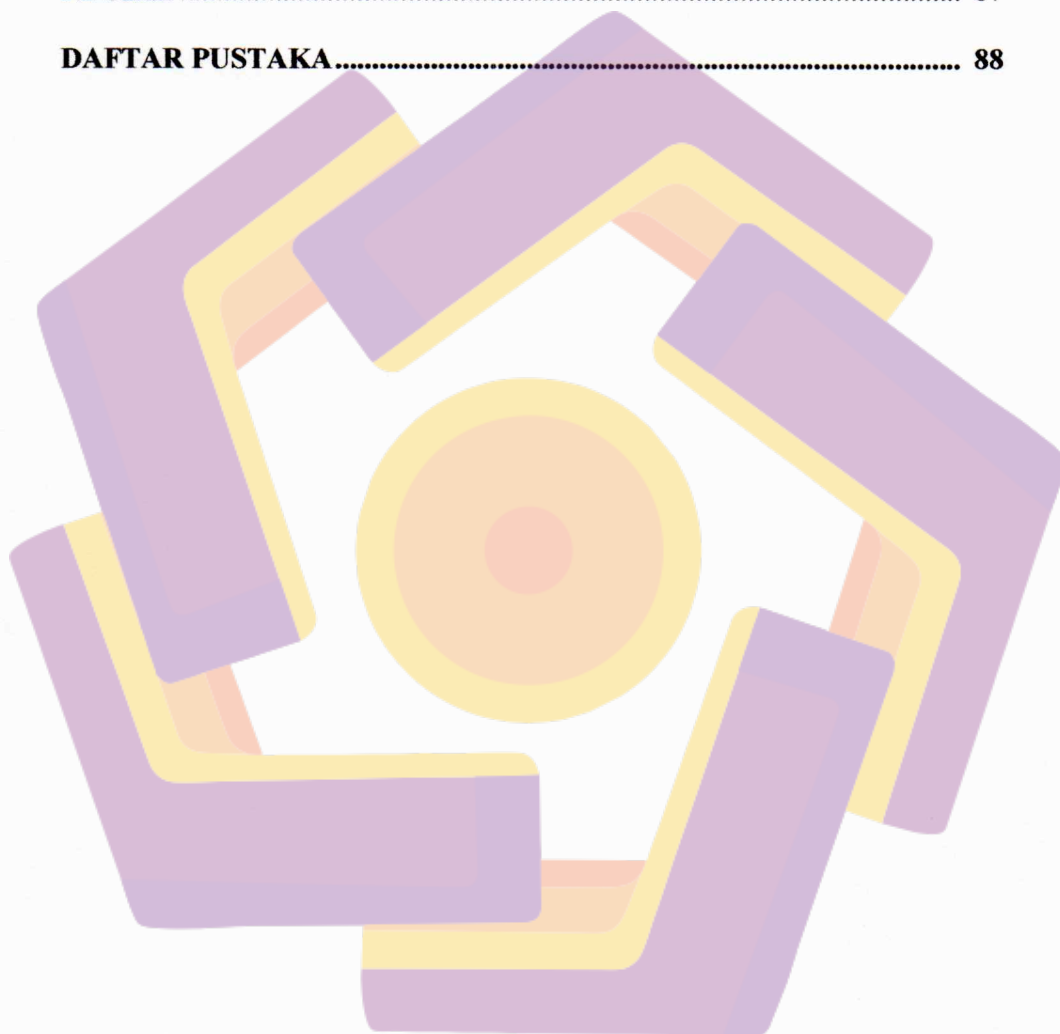
2.6.2 Konsep Dasar <i>Stop Motion</i>	16
2.7 Teknik <i>Motion Grafik</i>	18
2.7.1 Definisi <i>Motion Grafik</i>	18
2.7.2 Prinsip Dasar <i>Motion Grafik</i>	18
2.8 Instagram	19
2.8.1 Definisi Instagram	19
2.8.2 Fitur Instagram	19
2.8.2.1 Followers (<i>pengikut</i>)	20
2.8.2.2 Upload (<i>mengunggah</i>)	20
2.8.2.3 Like (<i>suka</i>)	20
2.8.2.4 Explore (<i>populer</i>)	21
2.9 Tahap Pembuatan Video	21
2.9.1 Tahap Pra Produksi	21
2.9.1.1 Naskah	21
2.9.1.2 Pembuatan <i>Storyboard</i>	22
2.9.1.3 Perencanaan Produksi	22
2.9.2 Tahap Produksi	22
2.9.2.1 Teknik Syuting	22
2.9.2.2 Teknik Merekam Suara	26
2.9.2.3 Teknik pencahayaan	27
2.9.3 Tahap Pasca Produksi	27
2.10 Pengolahan Data Kuesioner	28
2.10.1 Skala Likert	28

2.10.2 Menentukan Interval	29
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	30
3.1 Tinjauan Umum	30
3.1.1 Profil Fruitopia Yogyakarta	30
3.2 Analisis	31
3.2.1 Definisi Analisis Sistem	31
3.2.2 Identifikasi Masalah	32
3.2.3 Analisis SWOT	33
3.2.3.1 Analisis Kekuatan (<i>Strenght</i>)	34
3.2.3.2 Analisis Kelemahan (<i>Weaknes</i>)	34
3.2.3.3 Analisis Peluang (<i>Oppertunies</i>)	34
3.2.3.4 Ancaman (<i>Threat</i>)	35
3.2.3.5 Strategi SO (<i>Strenght-Opportunity</i>)	35
3.2.3.6 Strategi ST (<i>Strenght-Threat</i>)	35
3.2.3.7 Strategi WO (<i>Weakness-Opportunity</i>)	36
3.2.3.8 Strategi WT (<i>Weakness – Threat</i>)	36
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem	38
3.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	38
3.3.2 Analisis Kebutuhan Nonfungsional	38
3.3.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	39
3.3.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	39
3.3.2.3 Kebutuhan <i>Brainware</i>	40
3.4 Pra-Produksi	40

2.10.2 Menentukan Interval	29
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	30
3.1 Tinjauan Umum	30
3.1.1 Profil Fruitopia Yogyakarta	30
3.2 Analisis	31
3.2.1 Definisi Analisis Sistem	31
3.2.2 Identifikasi Masalah	32
3.2.3 Analisis SWOT	33
3.2.3.1 Analisis Kekuatan (<i>Strenght</i>)	34
3.2.3.2 Analisis Kelemahan (<i>Weaknes</i>)	34
3.2.3.3 Analisis Peluang (<i>Oppertunies</i>)	34
3.2.3.4 Ancaman (<i>Threat</i>)	35
3.2.3.5 Strategi SO (<i>Strenght-Opportunity</i>)	35
3.2.3.6 Strategi ST (<i>Strenght-Threat</i>)	35
3.2.3.7 Strategi WO (<i>Weakness-Opportunity</i>)	36
3.2.3.8 Strategi WT (<i>Weakness – Threat</i>)	36
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem	38
3.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	38
3.3.2 Analisis Kebutuhan Nonfungsional	38
3.3.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	39
3.3.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	39
3.3.2.3 Kebutuhan <i>Brainware</i>	40
3.4 Pra-Produksi	40

3.4.1 Perancangan Konsep Video Promosi	40
3.4.2 Pengumpulan Data	41
3.4.3 Rancangan Naskah Video Promosi	41
3.4.4 <i>Storyboard</i>	43
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	45
4.1 Implementasi	45
4.1.1 Tahap Produksi	46
4.1.1.1 Pengambilan <i>Video Live Shoot</i>	46
4.1.1.2 Pembuatan Animasi <i>Stop Motion</i>	50
4.1.1.3 Pembuatan Desain Grafis	54
4.1.1.4 Pembuatan Animasi <i>Motion Grafik</i>	54
4.1.2 Tahap Pasca Produksi	62
4.1.2.1 <i>Capturing</i>	62
4.1.2.2 <i>Compositing</i>	63
4.1.2.3 <i>Final Compositing & Coloring</i>	64
4.1.2.4 <i>Rendering</i>	66
4.1.2.5 Hasil Pembuatan Video Promosi	69
4.1.2.6 <i>Testing</i>	71
4.1.3 Review Testing Video Promosi	72
4.1.3.1 Skor Ideal	76
4.1.3.2 Scale Rate	77
4.1.3.3 Pertanyaan Aspek Tampilan	78
4.1.3.4 Pertanyaan Aspek informasi	80

4.1.4 Penerapan Teknis Video	81
4.1.5 Pertambahan Followers	84
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	86
5.1 Kesimpulan	86
5.2 Saran	87
DAFTAR PUSTAKA.....	88



DAFTAR TABEL

2.1 Perbandingan Penelitian	9
2.2 Kriteria	29
2.3 Pengategorian Skor	29
3.1 Pertanyaan dan Jawaban	32
3.2 Kebutuhan Perangkat Keras	39
3.3 Perlengkapan <i>Editing</i>	39
3.4 Kebutuhan Perangkat Lunak	40
3.5 Kebutuhan Perangkat Lunak	40
3.6 Naskah Video Promosi	42
3.7 <i>Storyboard</i>	43
4.1 Hasil Pembuatan Video Promosi	69
4.2 Berdasarkan Kebutuhan Fungsional	71
4.3 Kuesioner	73
4.4 Hasil Kuesioner	74
4.5 Presentase Nilai	75
4.6 Skor Ideal	75
4.7 Ketentuan Skala	76
4.8 Hasil Perhitungan Skala	76

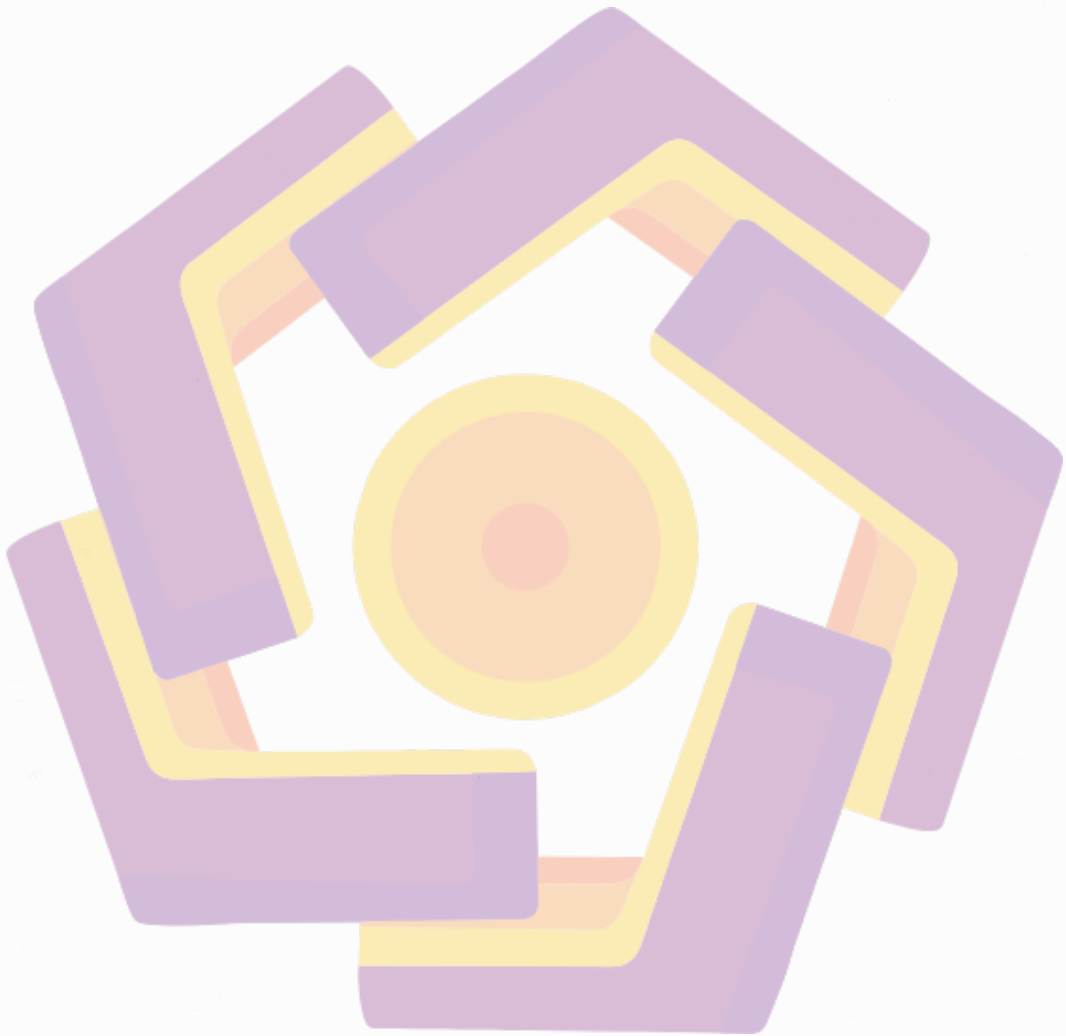
DAFTAR GAMBAR

2.1 <i>Sequad and Stertch</i>	17
2.2 <i>Straight-A head</i>	17
2.3 <i>Folow Trought and Overlapping</i>	17
2.4 Tampilan <i>close up</i> wajah	23
2.5 Tampilan <i>Medium Close Up</i>	23
2.6 Tampilan <i>Medium shot</i>	24
2.7 Tampilan <i>Long shot</i>	24
2.8 Tampilan <i>Two shot</i>	25
2.9 Tampilan <i>Group shot</i>	25
2.10 Tampilan anak melempar bola basket	26
2.11 Tampilan bola masuk ring setelah dilempar	26
3.1 Akun <i>Instagram</i> Salad Fruitopia	31
3.2 Akun <i>Instagram</i> Salad Nyoo	37
3.3 Varian Salad Nyoo	37
3.4 Video yang digunakan analisis peneliti	38
4.1 Bagan Produksi dan Pasca Produksi	45
4.2 Pengaturan <i>Picture Style</i>	47
4.3 Pengaturan <i>White Balance</i>	47
4.4 Penerapan Teknik <i>Close Up</i>	48
4.5 Penerapan Teknik <i>Medium Shot</i>	49
4.6 Penerapan Teknik <i>Two shot</i>	49
4.7 Kotak <i>Dialog Composition Settings</i>	50

4.8 Proses Penyeleksian <i>File</i>	51
4.9 Proses Pemotongan <i>Layer</i>	51
4.10 Kotak <i>Dialog Layer</i>	52
4.11 Hasil dari Perpotongan <i>Layer</i>	52
4.12 <i>Stop Motion</i> Bagian Awal	53
4.13 <i>Stop Motion</i> Bagian Tengah	53
4.14 <i>Stop Motion</i> Bagian Akhir	53
4.15 Proses Pembuatan Animasi Logo	54
4.16 Jenis <i>Import</i> Adobe After Effect	55
4.17 Komposisi Adobe After Effect	56
4.18 Grafik Editor <i>Scale</i>	56
4.19 Presentase Angka 0%	57
4.20 Tampilan <i>Scale</i> 0%	57
4.21 Tampilan <i>Scale</i> 8.0%	57
4.22 Tampilan <i>Scale</i> 8.0%	58
4.23 Grafik Editor <i>Opacity</i>	58
4.24 <i>Opacity</i> 0%	59
4.25 Tampilan <i>Opacity</i> 0%	59
4.26 Posisi <i>Slider</i> Ditengah	59
4.27 <i>Opacity</i> 50%	60
4.28 Tampilan <i>Opacity</i> 50%	60
4.29 <i>Opacity</i> 100%	60
4.30 Tampilan <i>Opacity</i> 100%	61

4.31 Tampilan <i>Motion Grafik Logo Opening dan Closing</i>	61
4.32 Tampilan <i>Motion Grafik Maps</i>	61
4.33 <i>Manajemen File Video Promosi Fruitopia</i>	62
4.34 <i>Properties File</i>	63
4.35 Memposisikan <i>Footage dengan Storyboard</i>	63
4.36 Pembuatan <i>Sequence</i>	64
4.37 <i>Setting Coloring</i>	65
4.38 Tampilan Sebelum <i>Coloring</i>	66
4.39 Tampilan Sesudah <i>Coloring</i>	66
4.40 <i>Export Project</i>	67
4.41 Pemilihan <i>Format Video</i>	67
4.42 <i>Pengaturan Audio</i>	68
4.43 <i>Proses Rendering</i>	68
4.44 <i>Penilaian viewers</i>	71
4.45 <i>Scale Rate</i>	77
4.46 <i>Video Promosi Terupload</i>	81
4.47 <i>Akun Pengirim</i>	81
4.48 <i>Target Pemirsa</i>	82
4.49 <i>Anggaran & Durasi</i>	82
4.50 <i>Tinjauan</i>	83
4.51 <i>Lokasi Teratas</i>	83
4.52 <i>Usia Terbanyak</i>	84
4.53 <i>Statistik Jenis Kelamin</i>	84

4.54 *Jumlah Followers sebelum video diupload* 85
4.55 *Jumlah Follower sesudah video diupload* 85



INTISARI

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menambah jumlah pelanggan dan menjadikan produk salad buah ini lebih menarik. Saat ini, banyak para pengusaha menjual barang dagangannya yang memiliki peluang besar untuk mendapatkan para pelanggan namun tidak sedikit juga yang bingung bagaimana cara agar barang dagangannya bisa dipromosikan dengan cara yang berbeda.

Perancangan dan Pembuatan Media Promosi Produk Makanan Fruitopia Yogyakarta dengan Menggunakan Teknik Live Shoot, Stop Motion dan Motion Grafik. Mengapa menggunakan teknik-teknik tersebut, karena kebanyakan media promosi saat ini hanya menggunakan teknik live shoot saja.

Oleh karena itu dibuatlah video promosi sebagai media utama pada tugas akhir ini, dalam skripsi ini dijelaskan bagaimana susunan dan rancangan, tahap-tahap Perancangan dan Pembuatan Media Promosi Produk Makanan Fruitopia Yogyakarta dengan Menggunakan Teknik Live Shoot, Stop Motion dan Motion Grafik

KATA KUNCI : Media Promosi, Fruitopia Yogyakarta, Live Shoot, Stop Motion dan Motion Grafik.

ABSTRACT

The purpose of this study is to increase the number of customers and make fruit salad products is more interesting. Today, many entrepreneurs sell their merchandise that has a great opportunity to get customers but not a few are confused how to get their merchandise to be promoted in different ways.

Designing and Making Media Promotion of Fruitopia Yogyakarta Food Products Using Live Shoot Technique, Stop Motion and Motion Graphics. Why use these techniques, as most promotional media today only use live shoot techniques only.

Therefore, the promotional video was made as the main media in this final project, in this thesis explained how the composition and design, the stages of Designing and Making Media Promotion of Fruitopia Yogyakarta Food Products by Using Live Shoot Technique, Stop Motion and Motion Graphics

KEY WORDS : *Media Promotion, Fruitopia Yogyakarta, Live Shoot, Stop Motion, Motion Graphics.*