

**PEMBUATAN IKLAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA AWCOFFEE
JOGJA MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION
GRAPHIC**

SKRIPSI



disusun oleh:

Syafira Dwinuraini

16.11.0869

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

**PEMBUATAN IKLAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA AWCOFFEE
JOGJA MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION
GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh:

Syafira Dwinuraini

16.11.0869

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN IKLAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA AWCOFFEE JOGJA MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Syafira Dwinuraini

16.11.0869

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 Juli 2020

Dosen Pembimbing,



Heri Sismoro, M.Kom

NIK. 190302057

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN IKLAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA AWCOFFEE JOGJA MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Syafira Dwinuraini

16.11.0869

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Juli 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Heri Sismoro, M.Kom

NIK. 190302057

Dony Ariyus, M.Kom

NIK. 190302128

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

NIK. 190302047

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Juli 2020

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si, M.T.

NIK. 190302038

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

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.

Tanjung Selor, 11 November 2020



Syafira Dwinuraini
NIM 16.11.0869

MOTTO

“Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang”– Q.S
Alfatihah : 1



PERSEMBAHAN

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

1. Tuhan Yang Maha Esa yang memberikan segala nikmat dan kasih sayangNya sampai sejauh ini.
2. Kedua orangtua saya, yang selalu mendoakan, menyemangati dan menjadi pendorong saya untuk segera menyelesaikan skripsi.
3. Bapak Heri Sismoro, M.Kom. yang telah membimbing saya dari awal sampai akhir pembuatan skripsi.
4. Dosen-dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu selama perkuliahan.
5. Teman-teman kelas IF14 2016 yang selalu menemani perkuliahan, mendukung dan memberikan semangat sampai saat ini. Semoga selalu bahagia dan menjadi pribadi yang lebih baik lagi.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi.

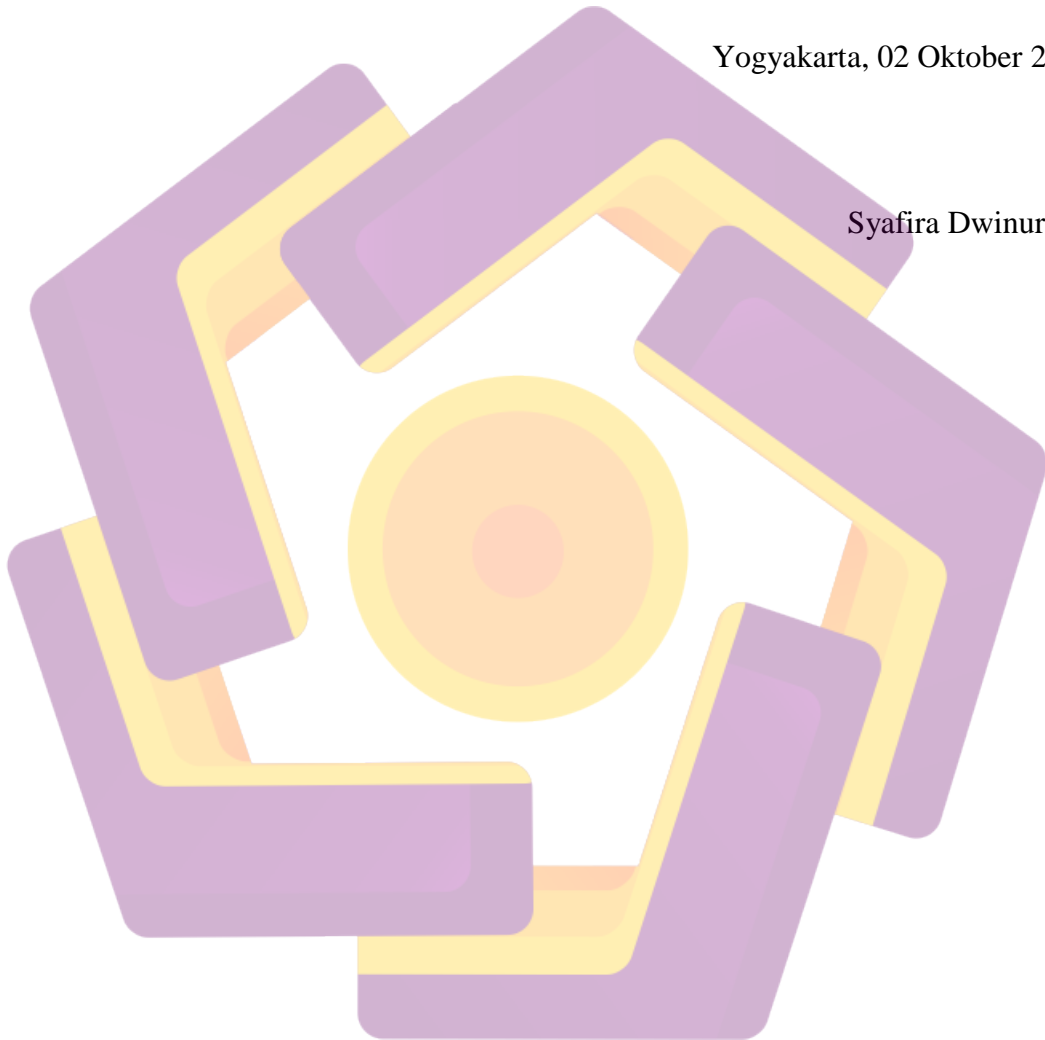
Skripsi ini saya buat guna menyelesaikan studi jenjang Strata Satu (S1) pada program studi Informatika fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program strata satu dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer. Dengan selesainya skripsi ini maka pada kesempatan ini saya mengucapkan terima kasih pada:

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 Heri Sismoro, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang selalu bijaksana memberikan bimbingan, nasehat serta waktunya selama penulisan skripsi ini.
4. Tenaga pengajar yang bersedia menjadi penyedia sumber data penelitian ini.
5. Kedua orang tua saya yang telah mendoakan, mendukung dan memberikan semangat.
6. Saudara-saudara yang senantiasa mendoakan, memberi semangat dan bantuan.
7. Teman-teman IF16 angkatan 2016 yang telah menemani selama proses perkuliahan.
8. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga Tuhan memberikan balasan yang lebih kepada semua pihak yang telah ikut membantu saya menyelesaikan skripsi ini. Demi perbaikan selanjutnya, saran dan kritik yang membangun diterima dengan senang hati dan rasa terima kasih. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi saya dan kita semua.

Yogyakarta, 02 Oktober 2020

Syafira Dwinuraini

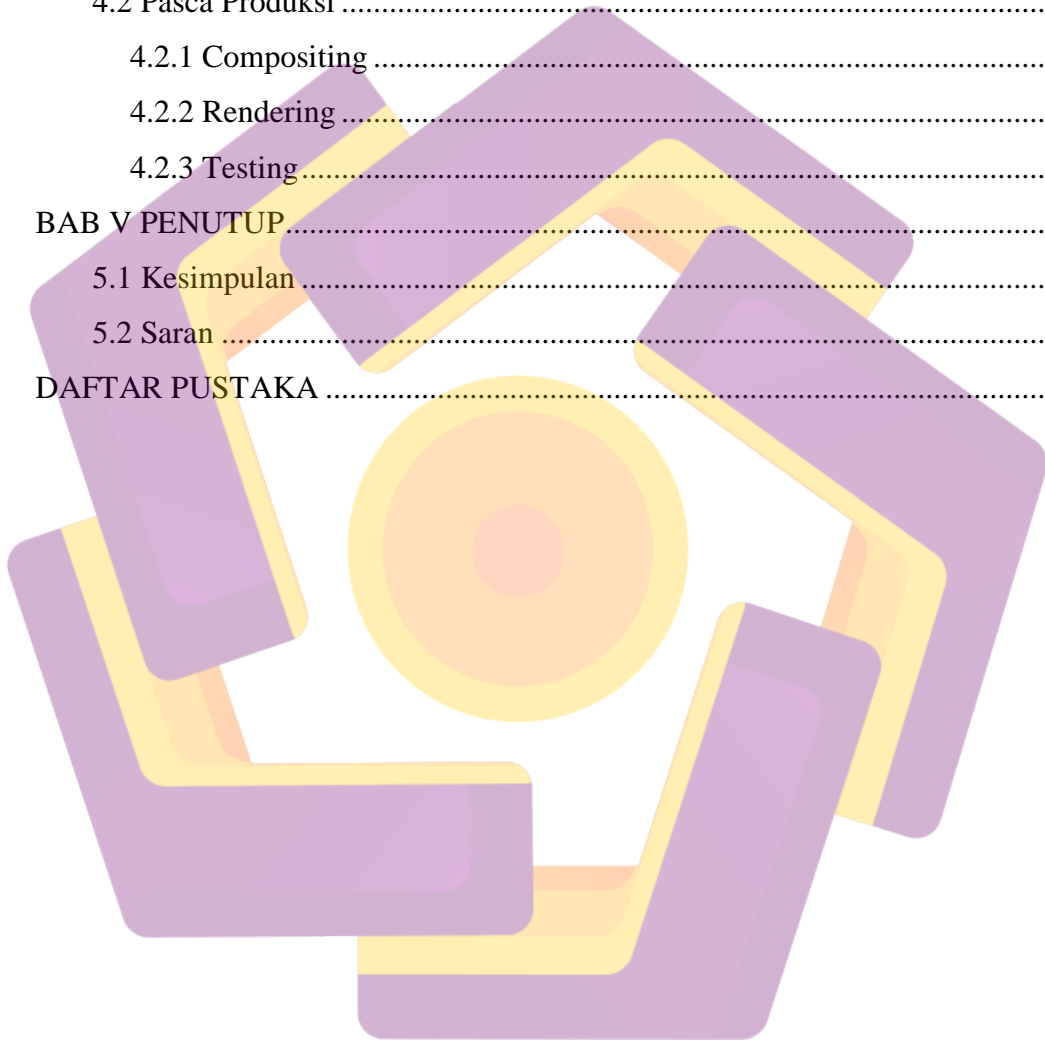


DAFTAR ISI

JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	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	4
1.5.1 Bagi Perusahaan/Instansi	4
1.5.2 Bagi Pengembang.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Perancangan Iklan.....	5
1.6.3 Metode Pengembangan	5
1.6.4 Metode Pengecekan Unit	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8

2.2 Dasar Teori.....	9
2.2.1 Pengertian Iklan.....	9
2.2.2 Tujuan Periklanan.....	10
2.2.3 Jenis-jenis Iklan.....	10
2.2.4 Pengertian Media.....	13
2.2.5 Macam-macam Media Promosi.....	13
2.2.6 Definisi Live Shoot.....	14
2.2.7 Definisi Motion Graphic.....	15
2.2.8 Elemen-elemen Motion Graphic.....	15
2.2.9 Karakteristik Motion Graphic.....	15
2.2.10 Analisis Sistem.....	16
2.2.11 Metode Perancangan dan Pengembangan.....	16
2.2.12 Metode Testing.....	17
2.2.13 Metode Implementasi.....	17
2.2.14 Definisi Frame Rate/FPS.....	18
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	19
3.1 Sejarah Awcoffee.....	19
3.2 Analisis Kebutuhan.....	20
3.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	20
3.2.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	22
3.3 Pra Produksi.....	23
3.3.1 Penentuan Konsep Cerita.....	23
3.3.2 Rencana Anggaran.....	24
3.3.3 Pembuatan Skenario.....	24
3.3.4 Storyboard.....	27
3.3.5 Pembuatan Sketsa Animasi.....	30
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	32
4.1 Produksi.....	32
4.1.1 Penggambaran Animasi.....	32

4.1.2 Proses Coloring	33
4.1.3 Pembuatan Animasi.....	34
4.1.4 Pengambilan Gambar dan Pengaturan Frame Rate.....	35
4.1.5 Editing Video	37
4.1.6 Audio Recording	38
4.2 Pasca Produksi	40
4.2.1 Compositing	40
4.2.2 Rendering	41
4.2.3 Testing	43
BAB V PENUTUP	51
5.1 Kesimpulan	51
5.2 Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	52



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rencana Anggaran	24
Tabel 4.1 Konfigurasi Kamera	36
Tabel 4.2 Tabel Skala Nilai	43
Tabel 4.3 Skala Linkert	44
Tabel 4.4 Skala Persentase	44
Tabel 4.5 Hasil Pertanyaan Pertama	45
Table 4.6 Hasil Pertanyaan Kedua	46
Table 4.7 Hasil Pertanyaan Ketiga	47
Table 4.8 Hasil Pertanyaan Keempat	48
Table 4.9 Hasil Pertanyaan Kelima	49
Table 4.10 Hasil Presentase Index	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo Awcoffee.....	19
Gambar 3.2 Potongan Naskah Skenario.....	27
Gambar 3.3 Contoh Sketsa Peta Yogyakarta	31
Gambar 4.1 Hasil Pembuatan Model	33
Gambar 4.2 Hasil Proses Coloring	34
Gambar 4.3 Hasil Pembuatan Animasi	35
Gambar 4.4 Hasil Live Shoot.....	37
Gambar 4.5 Penggunaan Cutting Live Shoot.....	38
Gambar 4.6 Penggabungan Video.....	38
Gambar 4.7 Perekam Suara.....	39
Gambar 4.8 Penggunaan Reverb.....	40
Gambar 4.9 Pengaturan Ratio Video	41
Gambar 4.10 Proses Rendering.....	42
Gambar 4.11 Pengaturan FPS Rendering.....	42

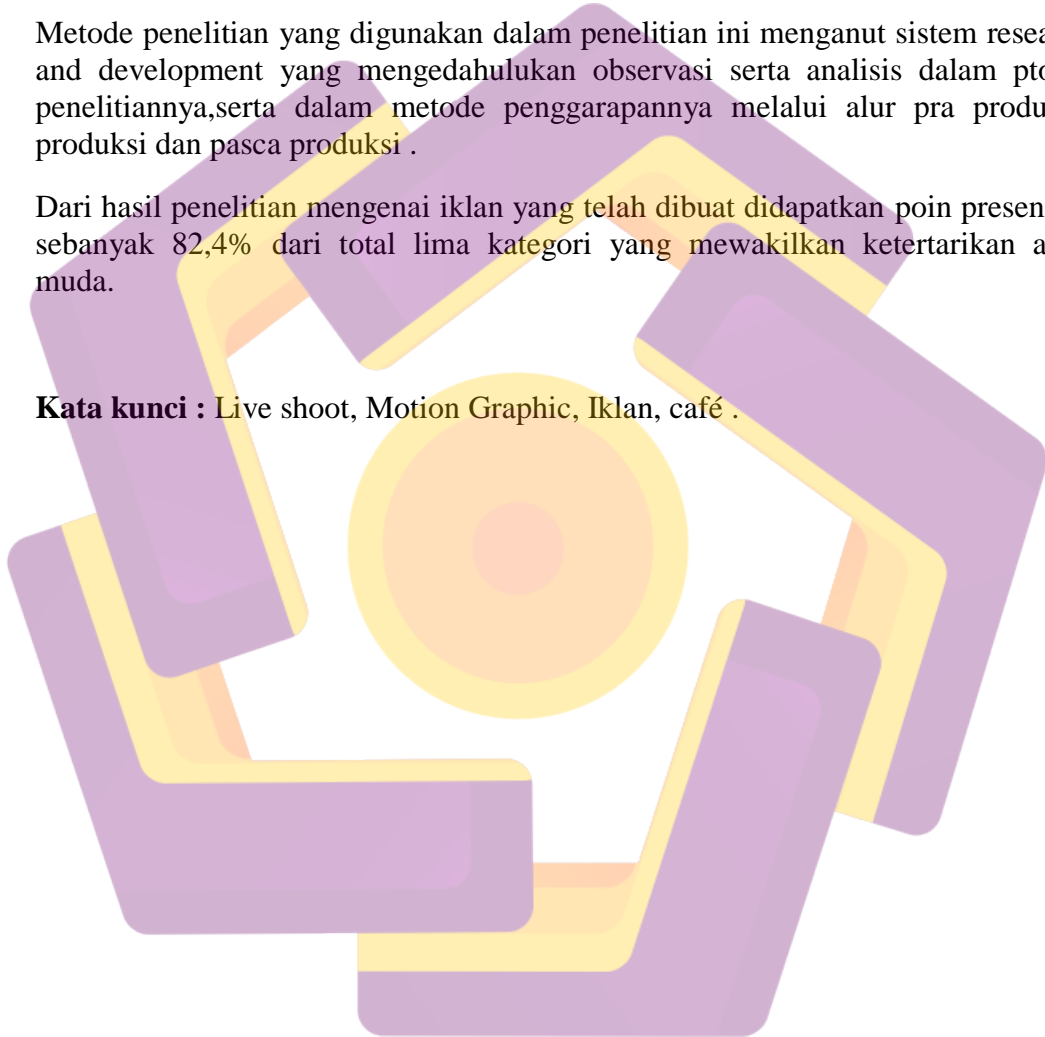
INTISARI

Penelitian ini bermaksud untuk memimplementasikan serta memadukan teknik liveshoot dan motion graphic kedalam suatu bentuk produk iklan. Pada penelitian ini menggunakan studi kasus café awcoffee yang memiliki konsumen dari kalangan anak muda, sehingga penggunaan teknik liveshoot dan motion graphic diprioritaskan membuat unsur iklan yang sesuai dengan karakter anak muda.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menganut sistem research and development yang mengedahulukan observasi serta analisis dalam proses penelitiannya,serta dalam metode penggarapannya melalui alur pra produksi, produksi dan pasca produksi .

Dari hasil penelitian mengenai iklan yang telah dibuat didapatkan poin presentase sebanyak 82,4% dari total lima kategori yang mewakili ketertarikan anak muda.

Kata kunci : Live shoot, Motion Graphic, Iklan, café .



ABSTRACT

This study intends to implement and integrate liveshoot and motion graphics techniques into a form of advertising product. This study uses a case study of café awcoffee which has consumers from among young people, so that the use of liveshoot techniques and motion graphics is prioritized in making advertising elements that match the character of young people.

The research method used in this study adopts a research and development system that prioritizes observation and analysis in the research process, as well as in the cultivation method through pre-production, production and post-production channels.

From the results of the research on advertisements that have been made, it was found that 82.4% of the total five categories represented the interest of young people.

Keyword : *Liveshoot, Motion Graphic , advertisement ,café.*

