

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROMOSI MAK
SEMARANGAN RESTO YOGYAKARTA MENGGUNAKAN METODE
LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



disusun oleh

Philip Alfareno Setia Abadi

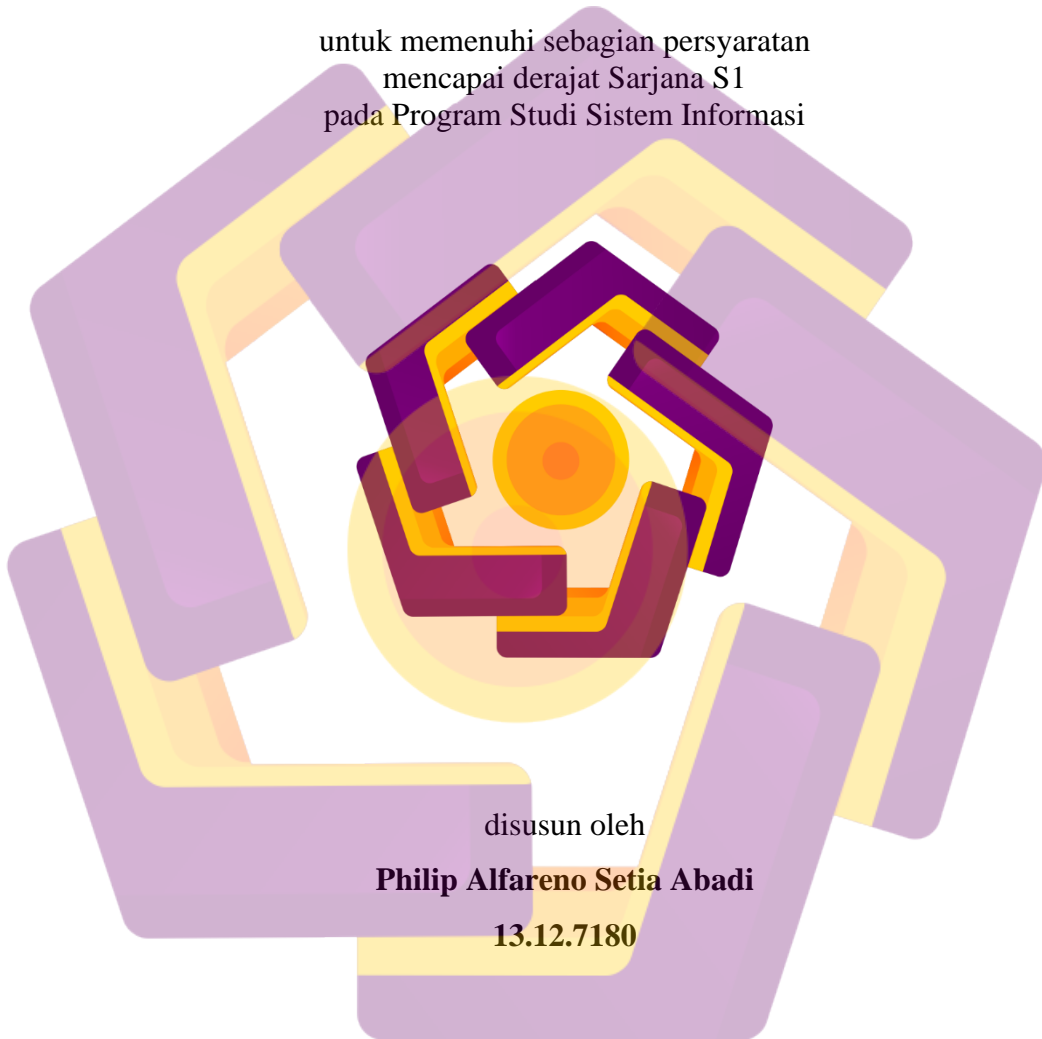
13.12.7180

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROMOSI MAK
SEMARANGAN RESTO YOGYAKARTA MENGGUNAKAN METODE
LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Philip Alfareno Setia Abadi

13.12.7180

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROMOSI MAK SEMARANGAN RESTO YOGYAKARTA MENGGUNAKAN METODE LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Philip Alfareno Setia Abadi

13.12.7180

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 2 Agustus 2020

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROMOSI MAK SEMARANGAN RESTO YOGYAKARTA MENGGUNAKAN METODE LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Philip Alfareno Setia Abadi

13.12.7180

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Juli 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302249

Agus Fakhurohman, M.Kom
NIK. 190302237

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Agustus 2020

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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta , 22 Agustus 2020

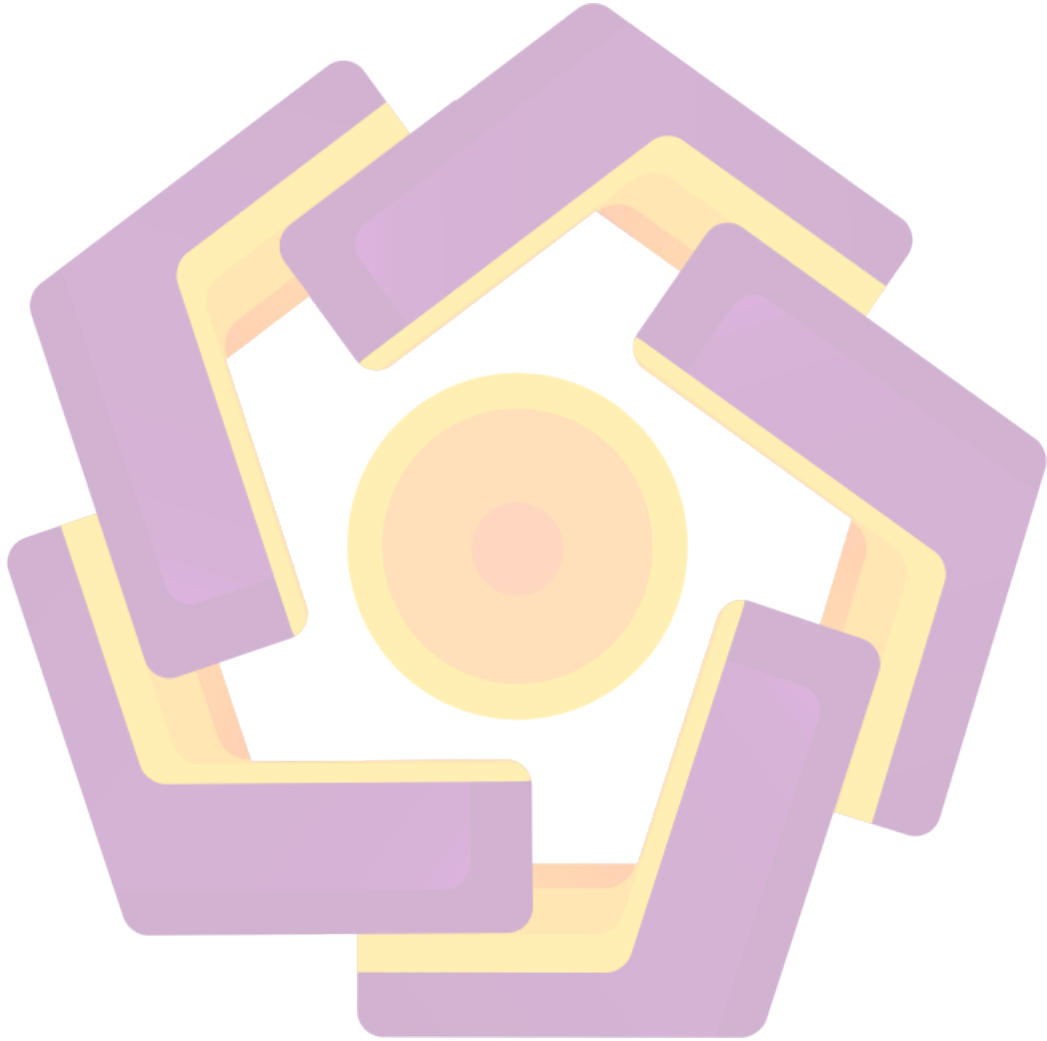


Philip Alfareno Setia Abadi

13.12.7180

MOTTO

“Slow but Sure”



PERSEMBAHAN

Terimakasih kepada Yesus Kristus karena telah memberikan nikmat ini kepada penulis, serta Alam Semesta yang telah mendukung sepenuhnya. Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Kepada Yesus Kristus, Allah dan Alam Semesta
2. Kepada kedua orang tua saya yang selalu mendo'akan, dan bersabar mencurahkan kasih sayang kepada saya. Dan yang telah membiayai dan mendidik saya hingga sekarang ini.
3. Kepada saudara-saudara saya, telah melancarkan penulisan skripsi ini.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom sebagai dosen pembimbing skripsi, saya mengucapkan terimakasih banyak atas masukan, saran, dan himbauan sehingga dapat terselesaikanya skripsi ini dengan baik dan lancar.
5. Terimakasih kepada “atoD Squad” dan “Rekan Kerja” yang sudah membantu menyelesaikan skripsi ini.
6. Terimakasih kepada Mas Ipung yang telah mengizinkan saya melakukan penelitian ditempatnya.
7. Kepada teman-teman kelas 13-S1SI-01 (SIONE) saya ucapkan banyak terimakasih sudah mendukung dan mendoakan agar terselaikanya skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, Yesus Kristus atas segala rahmat yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Video Promosi Mak Semarang Resto Yogyakarta Menggunakan Metode Live Shoot dan Motion Graphic” ini disusun sebagai salah satu syarat guna menyelesaikan studi pada jenjang S-1 Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam kesempatan ini dengan segala kerendahan hati penulis sampaikan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada pihak yang telah mendukung, membantu dan membimbing, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan seperti yang diharapkan, khususnya kepada :

1. Yesus Kristus atas limpahan rahmat dan karunia-Nya yang diberikan kepada penulis.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer dan Kaprodi S-1 Jurusan Sistem Informasi.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
5. Seluruh para Dosen, Asisten Dosen, Karyawan dan Teknisi Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan fasilitas, dukungan dan ilmu selama di perkuliahan.

6. Kedua orang tua tercinta beserta segenap keluarga yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan motivasi.
7. Teman-teman saya yang telah membantu dan mendukung dalam penulisan skripsi ini.
8. Dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu dalam melancarkan penyusunan skripsi ini sampai selesai.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis bersedia menerima kritik dan saran, serta masukan yang bersifat membangun agar selanjutnya skripsi ini menjadi lebih baik lagi. Harapan penulis semoga skripsi ini berguna bagi semua pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta , 21 Agustus 2020

Penulis

DAFTAR ISI

PEMBUATAN VIDEO PROMOSI MAK SEMARANGAN RESTO MENGUNAKAN METODE LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC... 1	
DAFTAR ISI	IX
DAFTAR TABEL	XII
DAFTAR GAMBAR	XIII
BAB I	2
1.1 Latar Belakang	2
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Metode Penelitian	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.6.2 Metode Pengembangan	6
1.6.3 Metode Analisis	6
1.6.4 Metode Perancangan	6
1.6.5 Metode Evaluasi	7
1.7 Sistematika Penulisan	7
BAB II	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Definisi Multimedia	17
2.2.1 Element Multimedia	18
2.2.2 Jenis Multimedia	19
2.3 Promosi	20
2.4 Dasar Teori Video	21
2.4.1 Video	21
2.4.2 Animasi	22
2.4.3 Jenis-jenis Animasi	23
2.5 Definisi Motion Graphic	25

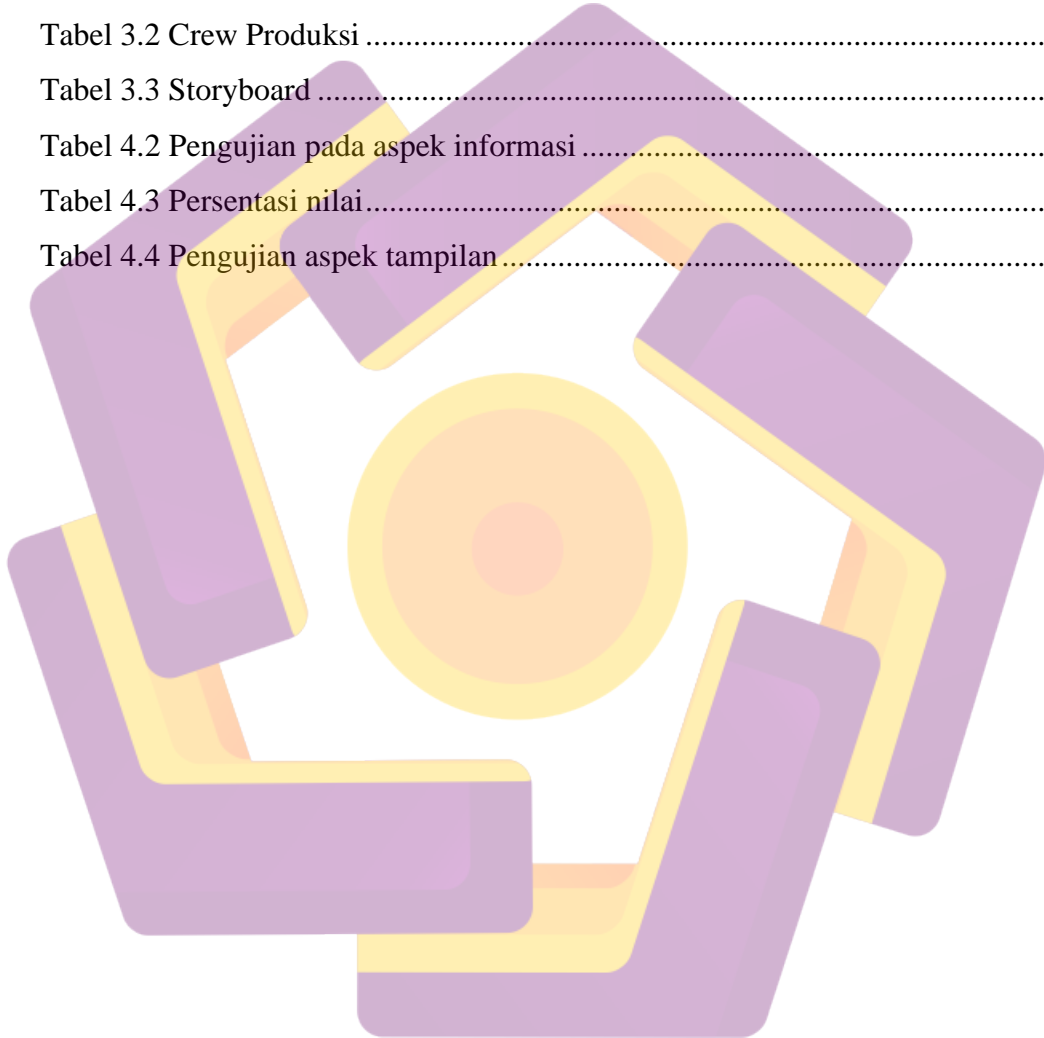
2.5.1	Prinsip Dasar Motion Graphic	26
2.5.2	Elemen – Elemen Motion Graphic.....	27
2.5.3	Karakteristik Motion Graphic	28
2.6	Definisi Live Shoot.....	28
2.6.1	Teknik Live Shot.....	29
2.6.2	Teknik Pergerakan Kamera.....	32
2.7	Teori Analisa	34
2.7.1	Analisa SWOT	34
2.7.2	Analisa Kebutuhan.....	36
2.8	Metode Pengembangan.....	37
2.8.1	Tahap Praproduksi	37
2.8.2	Tahap Produksi	38
2.8.3	Tahap Pasca Produksi	39
2.9	Evaluasi.....	39
2.9.1	Sejarah Likert.....	40
2.9.2	Skala Likert	41
2.9.3	Rumus Presentase	41
BAB III	36
3.1	Gambaran Umum Objek.....	36
3.1.1	Logo Mak Semarangan Resto.....	36
3.2	Pengumpulan Data.....	37
3.2.1	Wawancara.....	37
3.2.2	Observasi.....	38
3.2.2.1	Instagram Mak Semarangan	38
3.3	Analisis Masalah.....	39
3.3.1	Analisis SWOT	39
3.3.2	Kelemahan Media Lama	41
3.3.3	Solusi yang di Tawarkan.....	41
3.4	Analisis Kebutuhan.....	42
3.4.1	Kebutuhan Fungsional	42
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional	43
3.4.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras.....	43

3.4.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	43
3.4.2.3	Kebutuhan Brainware	43
3.5	Pra Produksi.....	44
3.5.1	Ide Konsep	44
3.5.2	Scripting.....	45
3.5.3	Storyboard.....	48
	Tabel 3.3 Storyboard	48
	BAB IV	50
4.1	Produksi	50
4.1.1	Pengambilan Gambar Video	50
4.1.2	Pembuatan Aset Karakter.....	52
4.1.3	Pembuatan Aset Pendukung	54
4.1.4	Sound Musik	55
4.2	Pasca Produksi	56
4.2.1	Compositing.....	56
4.2.1.1	Proses Pembuatan Animasi.....	56
4.2.2	Editing	59
4.2.3	Rendering	62
4.3	Evaluasi.....	63
4.3.1	Alpha Testing.....	64
4.3.2	Beta Testing	65
	Tabel 4.2 Pengujian pada aspek informasi	65
	Tabel 4.3 Persentasi nilai.....	66
	Tabel 4.4 Pengujian aspek tampilan.....	70
	BAB V	74
5.1	Kesimpulan	74
5.2	Saran	75

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 SWOT Matriks	36
Tabel 2.2 Rumus skala likert	41
Tabel 2.3 Pengkategorian Skor Jawaban	42
Tabel 3.1 Kualitatif Matrik SWOT.....	40
Tabel 3.2 Crew Produksi	44
Tabel 3.3 Storyboard	48
Tabel 4.2 Pengujian pada aspek informasi	65
Tabel 4.3 Persentasi nilai.....	66
Tabel 4.4 Pengujian aspek tampilan.....	70



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 contoh extreme close up	29
Gambar 2.2 contoh close up	30
Gambar 2.3 contoh medium close up	30
Gambar 2.4 contoh $\frac{3}{4}$ shot.....	31
Gambar 2.5 contoh full shot	31
Gambar 2.6 contoh long shot.....	32
Gambar 2.7 contoh medium long shot.....	32
Gambar 3.1 Logo Mak Semarangan.....	37
Gambar 3.2 Instagram Mak Semarangan	38
Gambar 4.1 Pengambilan gambar talent menikmati menu.....	51
Gambar 4.2 Pengambilan gambar menu yang disediakan.....	51
Gambar 4.3 Pengambilan gambar suasana dan ruangan Mak Semarangan	52
Gambar 4.4 Pengambilan gambar fasilitas yang disediakan	52
Gambar 4.5 Karakter Line Art.....	53
Gambar 4.6 Hasil Akhir Karakter	53
Gambar 4.7 Gambar karakter cheff	54
Gambar 4.8 Gambar akhir garang asem	54
Gambar 4.9 Gambar akhir set dapur.....	55
Gambar 4.10 Situs backsound dan musik free dari youtube	55
Gambar 4.11 New Compotition.....	56
Gambar 4.12 Import file After Effect.....	57
Gambar 4.13 Transformasi dasar	57
Gambar 4.14 Tampilan proses compositition	58
Gambar 4.15 effect puppet tool	59
Gambar 4.16 Tampilan render after effect	59
Gambar 4.17 Format video.....	60
Gambar 4.18 import file ke Adobe Premiere Pro CC 2017.....	60
Gambar 4.19 Proses penggabungan video dan backsound.....	61
Gambar 4.20 Proses pemotongan video	61

Gambar 4.21 Proses memasukkan transition ke sequence 62
Gambar 4.22 Format file H.264..... 62
Gambar 4.23 Rendering file video 63
Gambar 4.24 Upload Media Social Mak Semarangan.....63



INTISARI

Iklan pada sebuah cafe merupakan salah satu instrumen yang ikut berperan penting dalam memperkenalkan keberadaan cafe tersebut kepada publik. Teknologi berbasis iklan multimedia mempunyai peranan penting dalam bidang pemasaran dan publikasi kepada masyarakat. Iklan pada cafe merupakan salah satu cara untuk mempermudah penyampaian informasi baik dalam bentuk audio ataupun visual. Mak Semarangan Resto belum memiliki pelayanan multimedia berbasis iklan sebagai media informasi dan publikasi cafe tersebut.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk memaksimalkan sarana dan publikasi kepada masyarakat yang berbasis iklan sebagai media informasi, publikasi dan pengenalan Mak Semarangan Resto pada masyarakat. Metodologi penelitian yang digunakan antara lain kepustakaan, observasi, wawancara, analisis, perancangan, pembuatan iklan menggunakan teknik live shoot dan motion graphic, serta implementasi.

Serta melalui beberapa tahapan dalam pembuatan iklan ini, maka dapat diambil kesimpulan bahwa dengan adanya iklan ini lebih memudahkan masyarakat dalam mengenal Mak Semarangan Resto. Sehingga penyampaian ke Masyarakat lebih mudah, karena dikemas dalam sebuah Video.

Kata Kunci: Iklan, Video

ABSTRACT

Advertising at a cafe is one of the instruments that play an important role in introducing the existence of the cafe to the public. Technology-based multimedia advertising has an important role in the area of marketing and publicity to the public. Advertising on the cafe is one way to facilitate the delivery of information either in audio or visual form. Mak Semarang Resto does not have an advertising-based multimedia service yet as a medium for information and publication of the cafe.

The purpose of this research is to maximize the means and publications to the public based on advertising as a medium of information, publication and introduction of Mak Semarang Rsto to the society. The research methodologies used are literature, observation, interview, analysis, designing, advertising using live shoot and motion graphic technique, and implementation.

And through several stages of making this advertisement, it can be concluded that the existence of this advertisement makes people easier in knowing Mak Semarang Resto. So the delivery of the information to the society is easier, because it is packed in a Video.

Keywords: Advertisements, Video