

**PEMBUATAN IKLAN MENGGUNAKAN LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC
DI SAPULU COFFEE**

SKRIPSI



disusun oleh

Ahmad Naufal Zuhdi

16.12.9390

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

**PEMBUATAN IKLAN MENGGUNAKAN LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC
DI SAPULU COFFEE**

SKRIPSI

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



disusun oleh
Ahmad Naufal Zuhdi

16.12.9390

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN IKLAN MENGGUNAKAN LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC DI SAPULU COFFEE

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ahmad Naufal Zuhdi

16.12.9390

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 9 oktober 2021

Dosen Pembimbing,

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom

NIK. 190302215

PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBUATAN IKLAN MENGGUNAKAN LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC
DI SAPULU COFFEE

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ahmad Naufal Zuhdi

16.12.9390

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Oktober 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Jeki Kuswanto, M.Kom
NIK. 190302456

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 maret 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

PENYATAAN KEASLIAN

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, 18 Maret 2022



Ahmad Naufal Zuhdi

NIM. 16.12.9390

MOTTO

“Jangan menilai saya dari kesuksesan, tetapi nilai saya dari seberapa sering saya jatuh dan berhasil bangkit kembali.” – Nelson Mandela

“Tidak ada kesuksesan tanpa kerja keras. Tidak ada keberhasilan tanpa kebersamaan. Tidak ada kemudahan tanpa doa.” – Ridwan Kamil

“Ojo rumongso biso, nanging bisoho rumongso.”

“Urip dipaido, mati ditangisi, waras dilarani.”

“Hidup itu sudah susah dan kadang banyak masalah. Untuk itulah, terkadang hidup hanya perlu ditertawakan saja.” – Ernest Prakasa

“Percuma jadi ‘pinter’ kalau untuk menganggap yang lain ‘bodoh’. -Cak Lontong



PERSEMBAHAN

Puji dan syukur kepada Allah SWT sebagai tanda rasa syukur atas segala nikmat dan karunia sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Orang tua, Bapak drg.Rudi Purwono dan Ibu Nur'aini Faridah, S.Ag yang selalu mendo'akan, dan bersabar membimbing anaknya yang mungkin terkadang menyebalkan dan Susah dikasih tau.
2. Kepada ketiga adik saya, Nisrina Mutia Afifah, Hanif Nur Ilham dan Taufiqul Akmal, hapalkan saya. Terimakasih telah memberikan semangat dan mendoakan saya untuk adikku muti semangat juga skripsi semoga cepat selesai, untuk hanif semoga dapat kuliah dikampus yang diinginkan dan de akmal semoga sehat selalu.
3. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom selaku dosen pembimbing skripsi, penulis mengucapkan beribu-ribu rasa terimakasih karena tanpa bapak mungkin penulis tidak dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Terimakasih juga kepada keluarga besar saya yang sudah mendoakan saya dan menanyakan kapan saya lulus.
5. Terimakasih juga kepada teman-teman yang telah membimbing dan mendoakan saya.
6. Terimakasih penulis ucapkan kepada Bapak Bima Adhitya selaku General Manager Sapulu Coffee Yogyakarta karena sudah menerima penulis untuk melakukan penelitian.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan Judul “Pembuatan Iklan Menggunakan Teknik Live shoot dan Motion Graphic di Sapulu Coffee” ini sebagai salah satu syarat guna menyelesaikan studi pada jenjang S-1 Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

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

1. Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya yang telah diberikan kepada penulis.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.

DAFTAR ISI

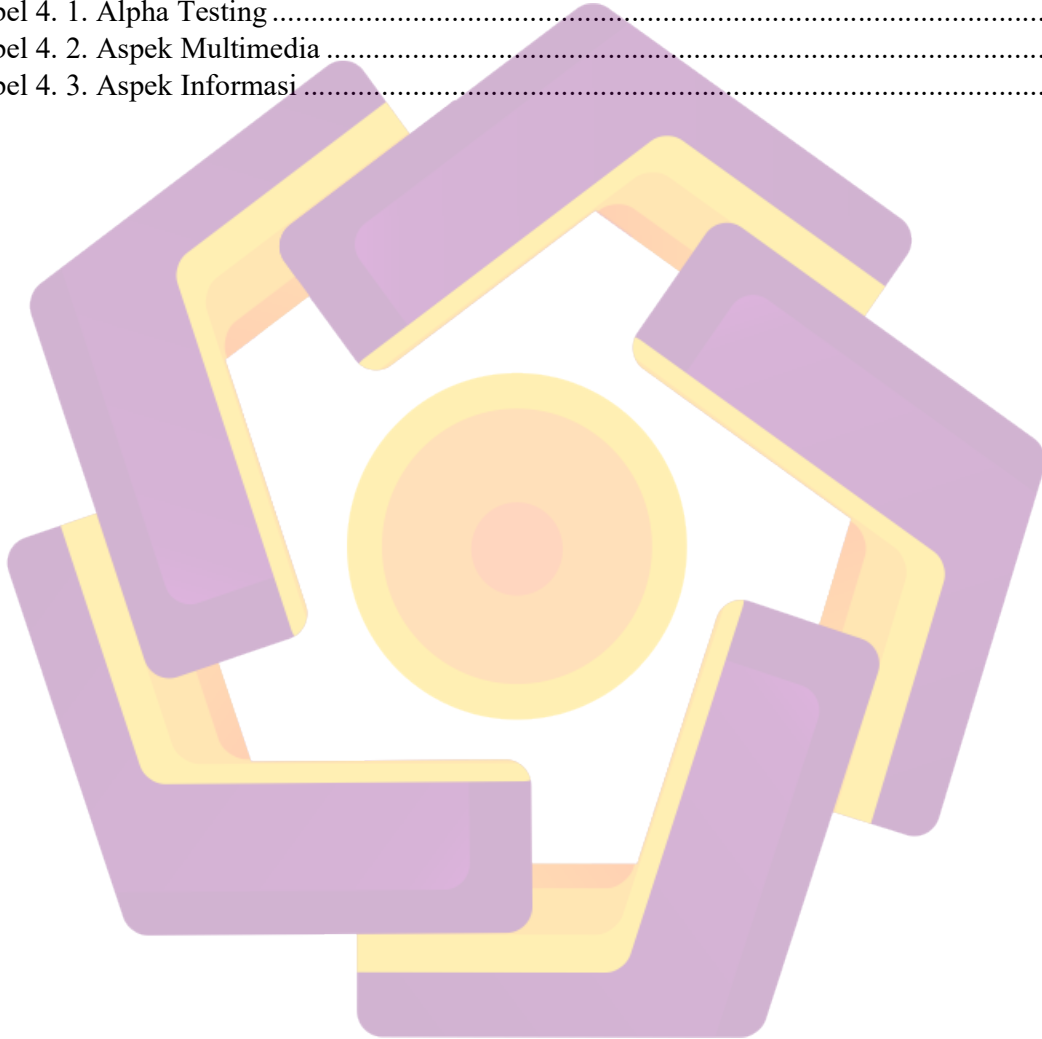
SKRIPSI	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PENYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
BAB I	
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	4
1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian	4
1.5. Manfaat Penelitian	4
1.6. Metode Penelitian	4
1.7. Metode Pengumpulan Data	4
1.8. Metode Analisis	5
1.9. Metode Perancangan	5
1.10. Testing	5
1.11. Metode Evaluasi	5
1.12. Sistematika Penulisan	6
BAB II	
LANDASAN TEORI	7
2.1. Kajian Pustaka	7
2.2. Konsep Dasar Video	9
2.2.1. Pengertian Video	9
2.2.2. Standar Video	9
2.2.3. Jenis-jenis Video	11

2.3.	Multimedia	12
2.3.1.	Pengertian Multimedia	12
2.4.	Elemen Multimedia.....	12
2.5.	Pemanfaatan Multimedia.....	14
2.6.	Iklan	17
2.6.1.	Pengertian iklan.....	17
2.6.2.	Tujuan periklanan.....	17
2.6.3.	Manfaat Iklan	17
2.6.4.	Spesifikasi Video Iklan Instagram	18
2.7.	Liveshoot.....	18
2.7.1.	Pengertian Liveshoot	18
2.8.	Motion Graphic.....	18
2.8.1.	Pengertian motion Graphic	18
2.8.2.	Sejarah Motion Graphic.....	19
2.9.	Analisis Masalah.....	19
2.9.1.	Analisis SWOT	19
2.10.	Analisis kebutuhan sistem.....	20
2.10.1.	Kebutuhan Fungsional.....	20
2.10.2.	Kebutuhan Non Fungsional	21
2.11.	Proses Pembuatan	21
2.11.1.	Pra Produksi	21
2.11.2.	Produksi	22
2.11.3.	Pasca Produksi	23
2.12.	Evaluasi	24
2.12.1.	Skala Likert.....	24
2.12.2.	Rumusan Presentase Skala Likert	24
2.12.3.	Perhitungan Skala Likert	25
2.13.	Jumlah Responden	26
2.13.1.	Populasi.....	26
2.13.2.	Ukuran Sampel.....	27
BAB III		
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		28
3.1.	Tinjauan Umum.....	28
3.1.1.	Sejarah Perusahaan.....	28
3.1.2.	Logo Perusahaan	28

3.2.	Pengumpulan Data.....	28
3.2.1.	Wawancara.....	28
3.2.2.	Metode Observasi.....	29
3.3.	Analisis Masalah.....	30
3.3.1.	Analisis SWOT	30
3.4.	Analisis Kebutuhan Sistem	33
3.4.1.	Analisis Kebutuhan Fungsional	33
3.4.2.	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	34
3.5.	Rancangan Pra Produksi.....	35
3.5.1.	Rancangan Konsep Iklan	35
3.5.2.	Rancangan Naskah Iklan	36
3.5.3.	Rancangan Storyboard.....	37
BAB IV		
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		40
4.1.	Produksi.....	40
4.1.1.	Shooting.....	40
4.1.2.	Pembuatan Aset Animasi.....	41
4.2.	Pasca Produksi.....	42
4.2.1.	Soud Editing.....	42
4.2.2.	Editing.....	44
4.2.3.	Rendering.....	46
4.2.4.	Evaluasi.....	47
4.3.	Penyangan Hasil Video Iklan.....	57
4.4.	Tahap-tahap Promosi video iklan	58
4.4.1.	Insight Promosi	60
BAB V		
PENUTUP		62
5.1.	Kesimpulan.....	62
5.2.	Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA		64
LAMPIRAN		65

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Evaluasi Skala Like	24
Tabel 2. 2. Presentasi Skala Like.....	25
Tabel 3. 1. Tabel Matriks	31
Tabel 3. 2. Kebutuhan Perangkat keras Hardware.....	34
Tabel 3. 3. Kebutuhan Perangkat lunak software	34
Tabel 3. 4. Storyboard.....	37
Tabel 4. 1. Alpha Testing.....	47
Tabel 4. 2. Aspek Multimedia	49
Tabel 4. 3. Aspek Informasi.....	53



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Permainan tentang pengenalan huruf	15
Gambar 2. 2. Bisnis Aksesoris yang terbuat dari karet gelang	15
Gambar 2. 3. Contoh Storyboard	22
Gambar 4. 1. Pengambilan Gambar Produksi	40
Gambar 4. 2. Proses Pembuatan Title text	41
Gambar 4. 3. Proses Mengerakkan garis	41
Gambar 4. 4. karakter Iklan	42
Gambar 4. 5. Tahap Ngedit Suara	42
Gambar 4. 6. Tahap Dynamic Processing	43
Gambar 4. 7. Tahap Graphic Equalizer	43
Gambar 4. 8. Tahap Mastering	44
Gambar 4. 9. Pengaturan Compositing	45
Gambar 4. 10. Menyortir Video	45
Gambar 4. 11. Import Anime	45
Gambar 4. 12. Timeline Editing	46
Gambar 4. 13. Exploart Video	46
Gambar 4. 14. Seting format Video	47
Gambar 4. 15. Penayangan hasil video	57
Gambar 4. 16. Tampilan facebook Promosi	58
Gambar 4. 17. Pengaturan Usia dan jenis Kelamin	58
Gambar 4. 18. Pengaturan Lokasi	59
Gambar 4. 19. mengatur pembayaran	59
Gambar 4. 20. Insight Promosi	60
Gambar 4. 21. Followes	61
Gambar 4. 22. Surat Resmi penerima	66

INTISARI

Perkembangan dunia usaha cafe yang semakin pesat, menuntut kebutuhan akan informasi dan promosi agar Sapulu Coffee Yogyakarta semakin diminati oleh customer. Menurut Pemilik Sapulu Coffee, promosi yang dilakukan untuk menarik konsumen sudah dilakukan dengan menggunakan media sosial instagram dan facebook, akan tetapi pemilik Sapulu Coffee Yogyakarta sendiri hanya memanfaatkan media instagram tersebut hanya sebagai katalog untuk memberikan informasi – informasi terkait tentang Sapulu Coffee dan seputar produk yang mereka jual. Pemilik Sapulu Coffee Yogyakarta merasa metode promosi yang dilakukan tersebut dirasa masih belum cukup.

Oleh karena, itu penulis menyarankan untuk membuat video iklan dengan Menggunakan *Live Shoot* dan *Motion Graphic* agar mampu menarik minat masyarakat untuk berkunjung atau hanya Memesan kopi untuk di nikmati dirumah.

Dengan ini penulis membuat penelitian dengan judul "*Pembuatan Iklan Menggunakan Live Shoot dan Motion Graphic Sebagai Media Promosi Di Sapulu Coffee Yogyakarta*". dengan harapan dapat menjadi solusi dalam pemecahan masalah pada promosi, dan menaikkan jumlah pemasukan di Sapulu Coffee Yogyakarta.

Kata Kunci : iklan, promosi, multimedia, *liveshoot*, *motion graphic*

ABSTRACT

The rapid development of the cafe business world demands the need for information and promotions so that Sapulu Coffee Yogyakarta is increasingly in demand by customers. According to the owner of Sapulu Coffee, promotions carried out to attract consumers have been carried out using social media Instagram and Facebook, but the owners of Sapulu Coffee Yogyakarta themselves only use the Instagram media as a catalog to provide related information about Sapulu Coffee and about the products they sell. The owner of Sapulu Coffee Yogyakarta feels that the promotional method used is still not enough.

Therefore, the authors suggest making video advertisements using Live Shoot and Motion Graphics to attract people's interest to visit or just order coffee to be enjoyed at home.

With this, the author makes a research entitled "Creating Advertisements Using Live Shoot and Motion Graphics as Promotional Media at Sapulu Coffee Yogyakarta". with the hope that it can be a solution in solving problems in promotion, and increasing the amount of income at Sapullu Coffee Yogyakarta.

Keywords: *advertising, promotion, multimedia, livenesshoot, motion graphic*