

**PEMBUATAN VIDEO PADA KOPI RUANG RASA**

**SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Informatika



Disusun oleh

**MSYARIF HIDAYATULLOH**

**18.11.1879**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

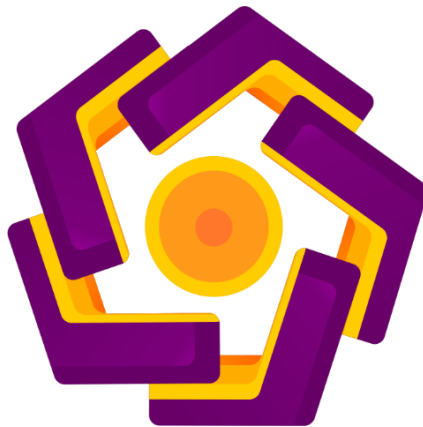
**PEMBUATAN VIDEO PADA KOPI RUANG RASA**

**SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Informatika



Disusun oleh

**M SYARIF HIDAYATULLOH**

**18.11.1879**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO PADA KOPI RUANG RASA SEBAGAI MEDIA  
PROMOSI**

yang disusun dan diajukan oleh

**M SYARIF HIDAYATULLOH**

**18.11.1879**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 20 Agustus 2024

**Dosen Pembimbing,**



**Raditya Wardhana, M.Kom**

**NIK. 190302208**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PEMBUATAN VIDEO PADA KOPI RUANG RASA SEBAGAI MEDIA**  
**PROMOSI**

yang disusun dan diajukan oleh

**M SYARIF HIDAYATULLOH**

**18.11.1879**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 Agustus 2024

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Avin Claudy Frobenius, M.Kom**  
**NIK. 190302495**



**Ria Andriani, M.Kom**  
**NIK. 190302458**



**Raditya Wardhana, M.Kom**  
**NIK. 190302208**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 20 Agustus 2024

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.**  
**NIK. 190302096**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : M Syarif Hidayatulloh  
NIM : 18.11.1879

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

### **PEMBUATAN VIDEO PADA KOPI RUANG RASA SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

Dosen Pembimbing : Raditya Wardhana, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 20 Agustus 2024

Yang Menyatakan,



M Syarif Hidayatulloh

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Alhamdulillah* puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan ridho yang telah diberikan kepada saya serta mengabulkan setiap doa yang saya panjatkan. Terimakasih tidak akan terlupakan untuk orang-orang yang dengan ikhlas telah membantu saya dan mendukung maupun mendoakan saya dalam melakukan penelitian ini. Oleh karena itu, dengan selesainya penelitian ini, semata-mata saya persembahkan kepada :

1. Bapak, kakak dan almh ibu terimakasih telah sudah mendidik saya sampai saat ini, berkat doa dan motivasi kalian saya mampu menyelesaikan penelitian ini dengan baik dan lancar, serta dukungan kalianlah yang membuat saya sampai detik ini.
2. Bapak Raditya Wardhana, M.Kom selaku dosen pembimbing saya yang telah membimbing saya dan memberikan saran masukan terhadap skripsi saya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Universitas Amikom Yogyakarta sebagai lembaga tempat saya menempuh pendidikan semasa perkuliahan.
4. Putri Aulia Padilah selaku calon istri yang telah menemani penulis menyelesaikan penelitian ini.

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kepada Allah ﷻ yang telah memberikan rahmat, hidayah dan karunia kepada seluruh makhluk-Nya tanpa terkecuali. Serta sholawat dan salam senantiasa kita panjatkan kepada panutan kita Nabi Muhammad ﷺ yang kita nantikan syafaatnya di Yaumul Qiyamah.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan jenjang pendidikan S1 di Sarjana Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta, jurusan Informatika yang berjudul “Pembuatan Video Pada Kopi Ruang Rasa Sebagai Media Promosi”.

Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik tentunya dengan adanya dukungan dan petunjuk berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini saya mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Mohammad Suyanto, M.M. selaku Ketua Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Windha Mega Pradnya D, M.Kom. selaku Ketua Program Studi S1 Informatika.
4. Raditya Wardhana, M.Kom. . selaku Dosen Pembimbing, yang telah memberikan pengarahan yang sangat membantu dalam proses pembuatan skripsi ini.

Dalam pembuatan skripsi ini tentunya disadari masih banyak kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu harapan kepada semua pihak agar dapat menyapaikan kritik dan saran yang membangun menambah kesempurnaan skripsi ini. Saya juga memohon maaf apabila didalam skripsi yang dibuat, masih terdapat kekeliruan yang tidak semestinya.

Yogyakarta, 23 September 2024

M Syarif Hidayatulloh  
NIM 18.11.1879

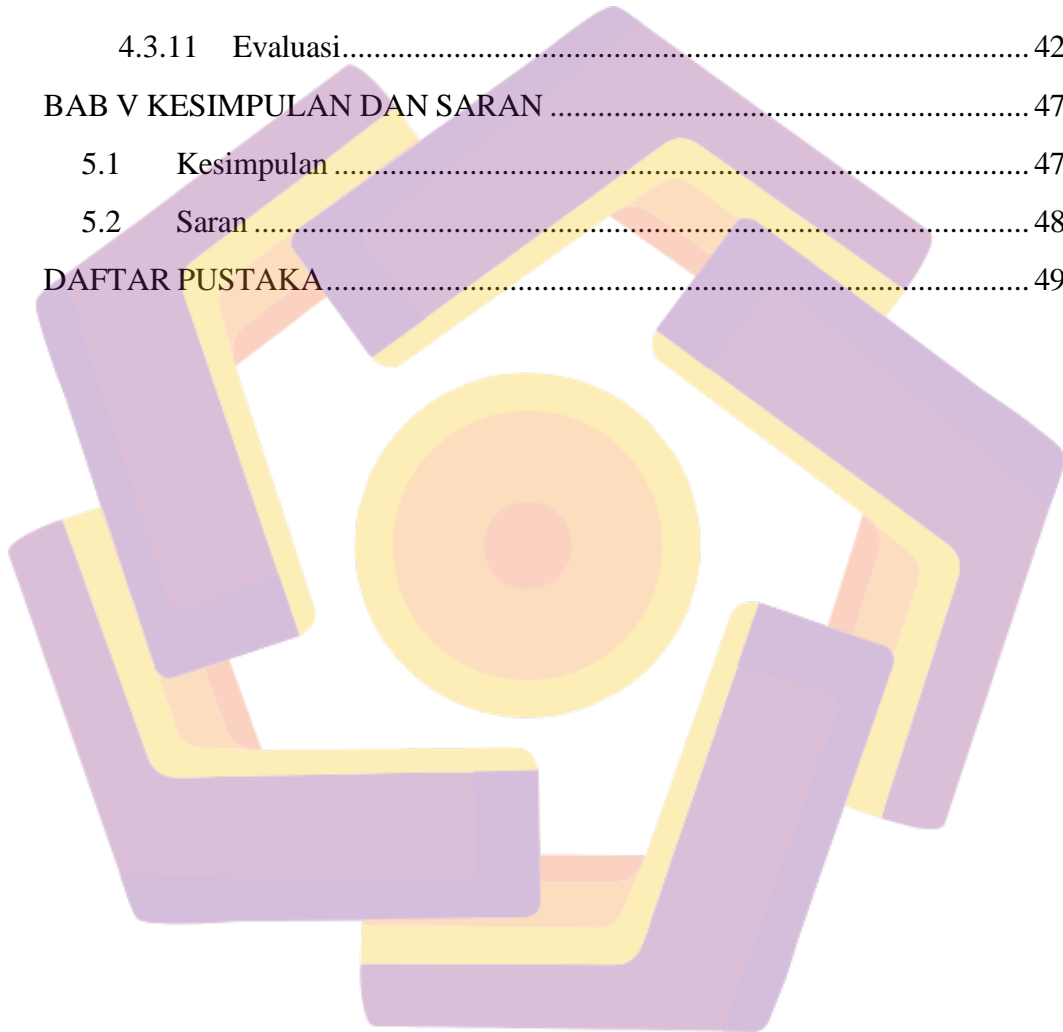
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN .....	xii
DAFTAR ISTILAH.....	xiii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT .....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Tinjauan Pustaka.....	5
2.2 Dasar Teori.....	12
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	12
2.2.2 Pengertian Iklan .....	15
2.2.3 Pengertian B-Roll .....	17
2.2.4 Pengertian Motion Graphic.....	18



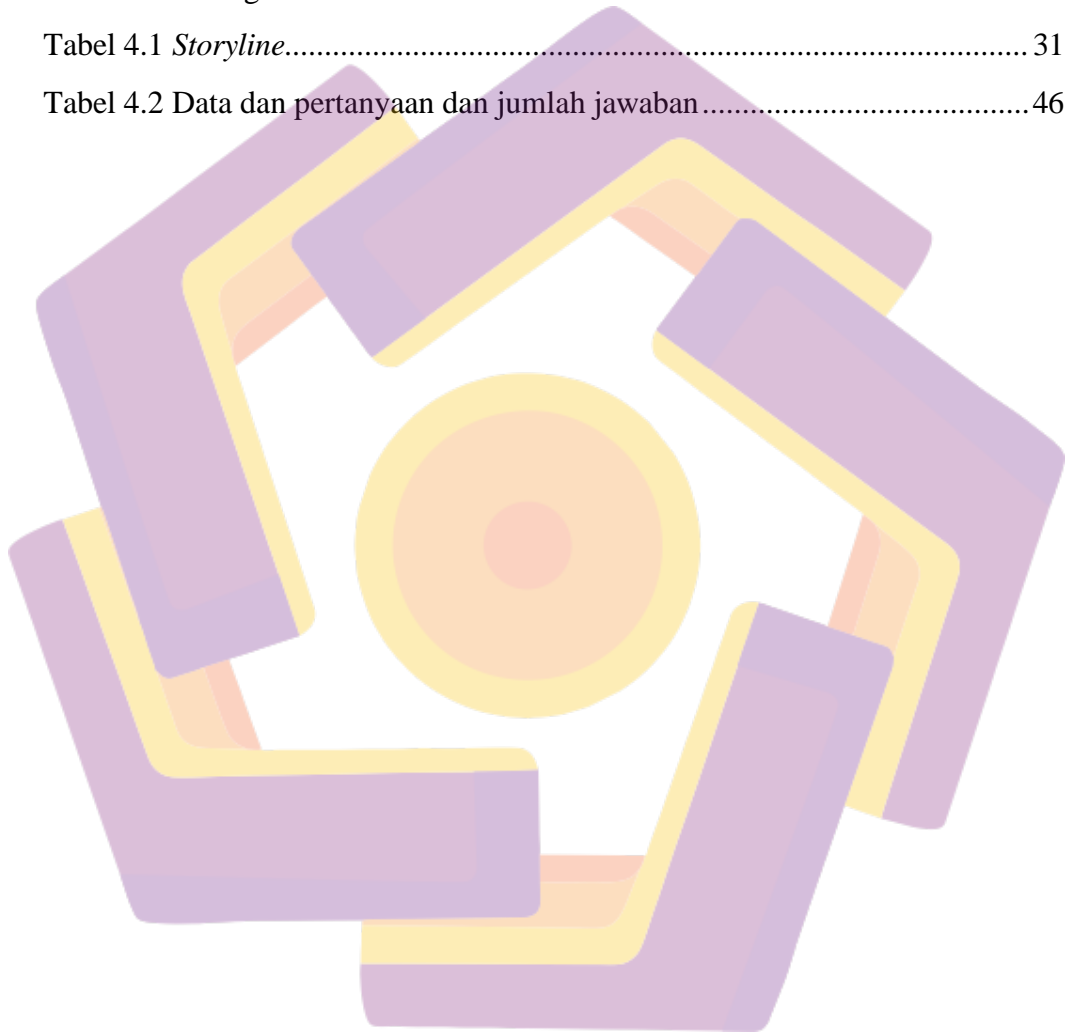
2.2.4.1	Prinsip Desain Grafis.....	19
2.2.4.2	Teori Animasi.....	19
2.2.4.3	Psikologi Warna dan Persepsi Visual .....	19
2.2.4.4	Prinsip Gerak.....	19
2.2.4.5	Teori Komunikasi Visual .....	19
2.2.4.6	Desain Antarmuka Pengguna (UI/UX) .....	20
2.2.4.7	Teori Pembelajaran Visual .....	20
2.2.5	Perangkat Lunak Yang Digunakan .....	20
2.2.5.1	Adobe Premiere Pro .....	20
2.2.5.2	Adobe After Effect.....	21
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>		<b>23</b>
3.1	Objek Penelitian.....	23
3.2	Alur Penelitian .....	23
3.2.1	Pengumpulan data.....	24
3.2.2	Pra Produksi.....	27
3.2.2.1	Naskah.....	27
3.2.2.1	Produksi.....	28
3.2.2.1	Pasca Produksi.....	28
3.3	Alat dan Bahan.....	28
3.3.1	Alat Penelitian.....	28
3.3.2	Bahan penelitian .....	30
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>31</b>
4.1	Tahap Pra Produksi .....	31
4.2	Tahap Produksi .....	32
4.3	Tahap Pasca Produksi .....	34
4.3.1	Sortir Video .....	34
4.3.2	Pembuatan Motion Graphic Logo.....	35
4.3.3	Proses Editing Video .....	36
4.3.4	<i>Import Footage</i> .....	36

4.3.5	Membuat sequence baru di Adobe Premiere Pro.....	37
4.3.6	Memasukkan <i>Footage</i> ke <i>Timeline Sequence</i> .....	38
4.3.7	<i>Stabilize</i> dan <i>Color Grading Footage</i> .....	38
4.3.8	Memasukan Background Musik dan Voice Over .....	40
4.3.9	Setting Untuk Export Video .....	41
4.3.10	Export Video.....	41
4.3.11	Evaluasi.....	42
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....		47
5.1	Kesimpulan .....	47
5.2	Saran .....	48
DAFTAR PUSTAKA.....		49



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian .....	9
Tabel 3.1 Wawancara .....	24
Tabel 3.2 Perangkat Keras.....	29
Tabel 3.3 Perangkat Lunak.....	29
Tabel 4.1 <i>Storyline</i> .....	31
Tabel 4.2 Data dan pertanyaan dan jumlah jawaban.....	46



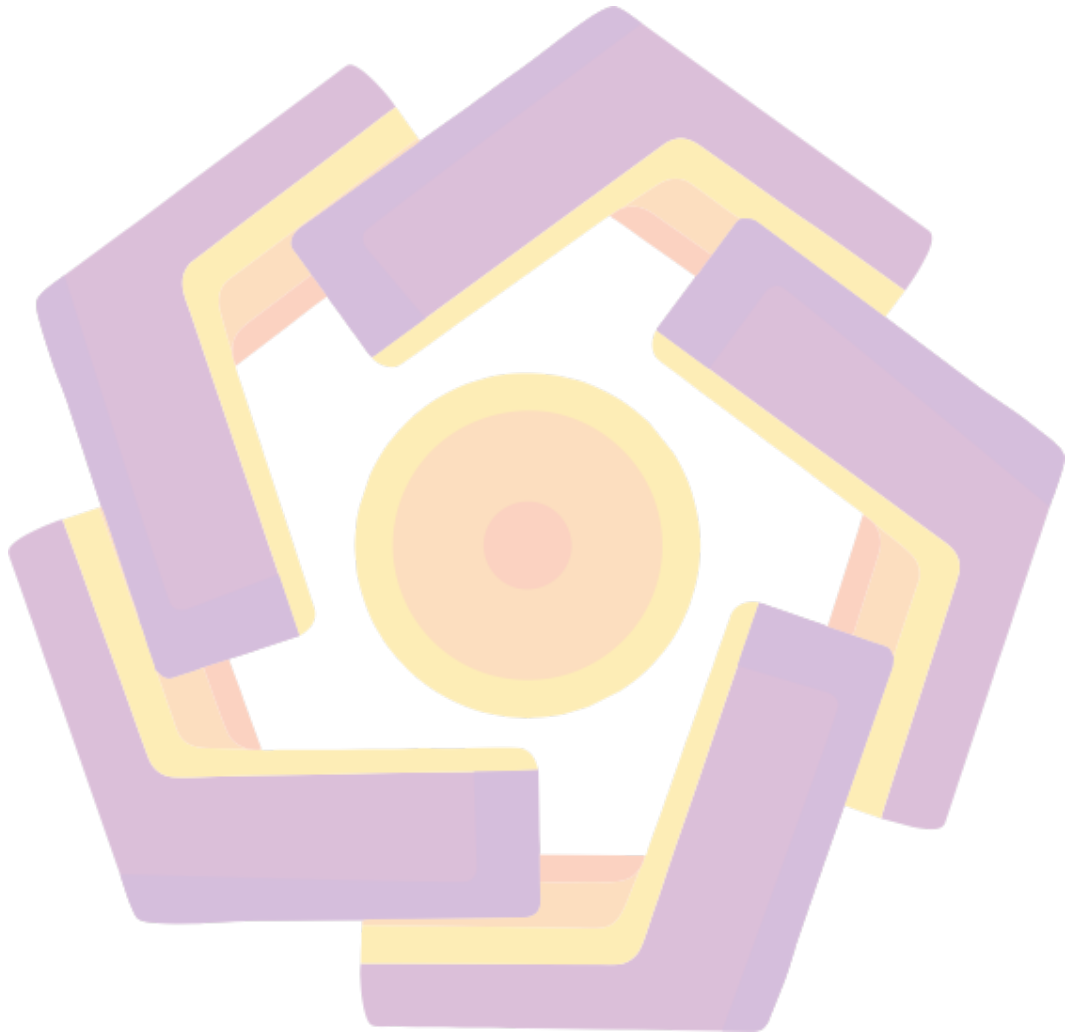
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Multimedia Pembelajaran.....	12
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	23
Gambar 3.2 Kopi Ruang Rasa.....	26
Gambar 4.1 Adegan barista sedang meracik kopi.....	33
Gambar 4.2 Adegan seseorang ingin memesan.....	33
Gambar 4.3 Adegan pengunjung sedang berbincang.....	33
Gambar 4.4 Sortir Video.....	34
Gambar 4.5 Membuat <i>Compositing</i> Baru.....	35
Gambar 4.6 Edit Logo.....	35
Gambar 4.7 Import File.....	36
Gambar 4.8 Import <i>Footage</i> .....	37
Gambar 4.9 Membuat <i>Squence</i> Baru.....	37
Gambar 4.10 Editing Video.....	38
Gambar 4.11 Menerapkan Effect <i>Wrap Stabilizer</i> .....	39
Gambar 4.12 Memberi <i>Color Grading</i> .....	39
Gambar 4.13 Memasukan <i>Backsound Music</i> .....	40
Gambar 4.14 Export Setting.....	41
Gambar 4.15 Export Video.....	42
Gambar 4.16 Testimoni <i>Owner</i> .....	43
Gambar 4.17 Instagram Kopi Ruang Rasa.....	44
Gambar 4.18 Bukti <i>Insight</i> video.....	46

## **DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN**

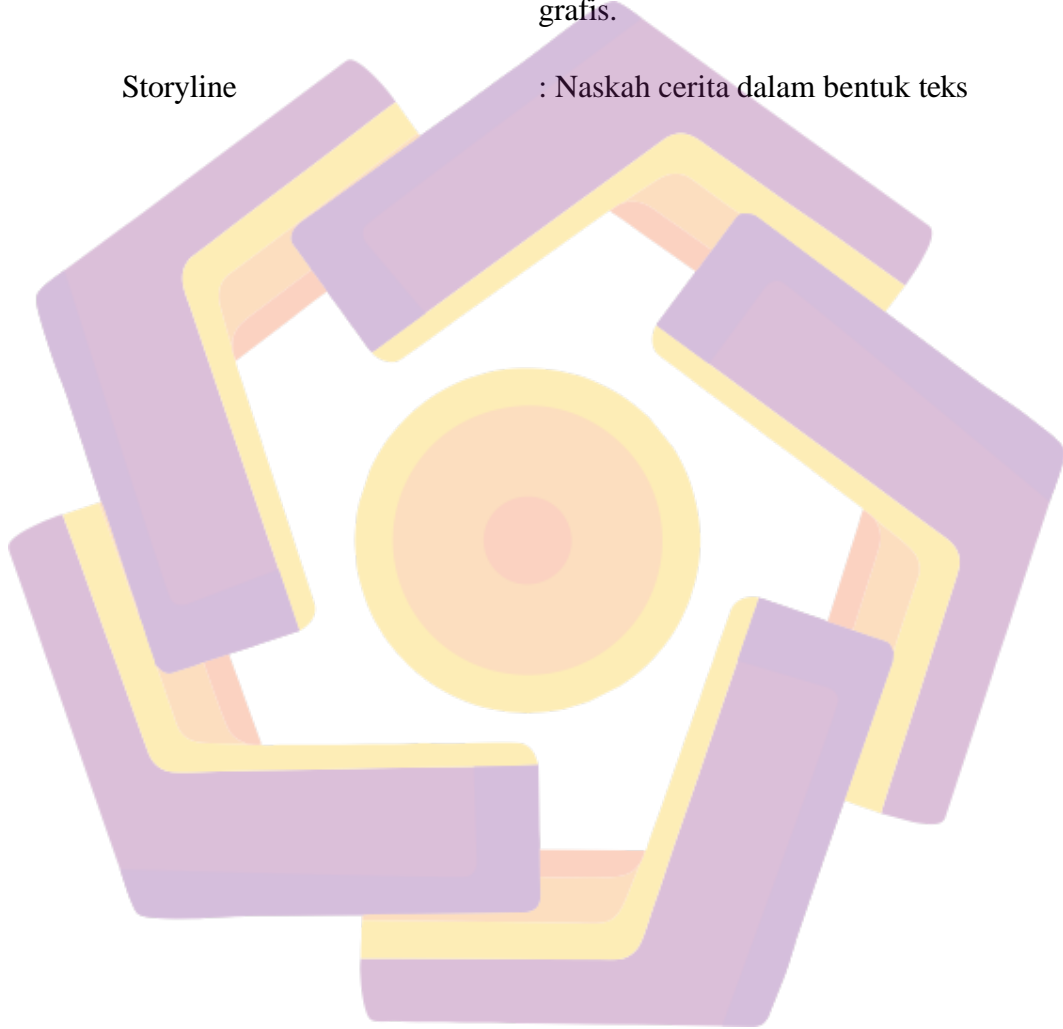
Ae : Adobe After Effect

Pr : Adobe Premiere



## DAFTAR ISTILAH

Adobe Creativ Cloud	: Adobe Creative Cloud adalah serangkaian aplikasi dan layanan dari Adobe yang memungkinkan pelanggan mengakses berbagai perangkat lunak untuk desain grafis.
Storyline	: Naskah cerita dalam bentuk teks



## INTISARI

Perkembangan video sebagai media informasi saat ini sangat pesat, pada erasekarang video sebagai sarana menyampaikan informasi dengan didukung oleh banyaknya pengguna media sosial sebagai media interaksi maka akan mempermudah menyebarkan informasi melalui video. Untuk itu, pembuatan video iklan sangat diperlukan oleh Kopi Ruang Rasa untuk memberikan informasi sekaligus menjadi sarana promosi dan edukasi produk.

Pembuatan penelitian ini akan menggunakan teknik B-Roll dan *Motion Graphic* sedangkan untuk metode perancangan yang digunakan menggunakan 4 tahapan yaitu pengumpulan data, pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi.

Hasil penelitian ini nantinya akan menghasilkan video iklan untuk Kopi Ruang Rasa dengan menggunakan teknik B-Roll dan *Motion Graphic* yang akan diupload pada sosial media untuk membantu mempromosikan produk serta memberikan informasi kepada masyarakat.

Kata kunci : **video, iklan, b-roll, motion graphic**

## ABSTRACT

*The development of video as an information medium is currently very rapid. In the current era, video as a means of conveying information and supported by the large number of social media users as a medium of interaction will make it easier to disseminate information through video. For this reason, making advertising videos is very necessary for Kopi Ruang Rasa to provide information as well as being a means of product promotion and education.*

*This research will use B-Roll and Motion Graphic techniques, while the design method used uses 4 stages, namely data collection, pre- production, production and post-production.*

*The results of this research will later produce an advertising video for RuangRasa Coffee using B-Roll and Motion Graphic techniques which will be uploaded to social media to help promote the product and provide information to the public.*

**Keywords: video, advertising, b-roll, motion graphics**