

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN UNTUK SENJA
COFFEE & MEMORIES DENGAN TEKNIK LIVE SHOT DAN
MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi *Teknik Informatika*



disusun oleh
RIYONALDI
18.11.2357

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN UNTUK SENJA
COFFEE & MEMORIES DENGAN TEKNIK LIVE SHOT DAN
MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi *Teknik Informatika*



disusun oleh

RIYONALDI

18.11.2357

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN UNTUK SENJA
COFFEE & MEMORIES DENGAN TEKNIK LIVE SHOT DAN
MOTION GRAPHIC**

yang disusun dan diajukan oleh

RIYONALDI

18.11.2357

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Januari 2025

Dosen Pembimbing,

Rizqi Sukma Kharisma, M. Kom
NIK. 190302215

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN UNTUK SENJA
COFFEE & MEMORIES DENGAN TEKNIK LIVE SHOT DAN
MOTION GRAPHIC

yang disusun dan diajukan oleh

RIYONALDI

18.11.2357

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal, 22 Januari 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Pramudhita Ferdiansyah, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302409

Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302392

Rizqi Sukma Kharisma, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302215

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Januari 2025

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 : RIYONALDI NIM : 18.11.2357

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan dan Pembuatan Iklan untuk Senja Coffee and Memories dengan Teknik Live Shot dan Motion Graphic

Dosen Pembimbing : Rizqi Sukma Kharisma, M. Kom.

1. Karya tulis ini adalah benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di **Universitas AMIKOM Yogyakarta** atau 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 tidak benaran 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, 22 Januari 2025

Yang Menyatakan,



Riyonaldi

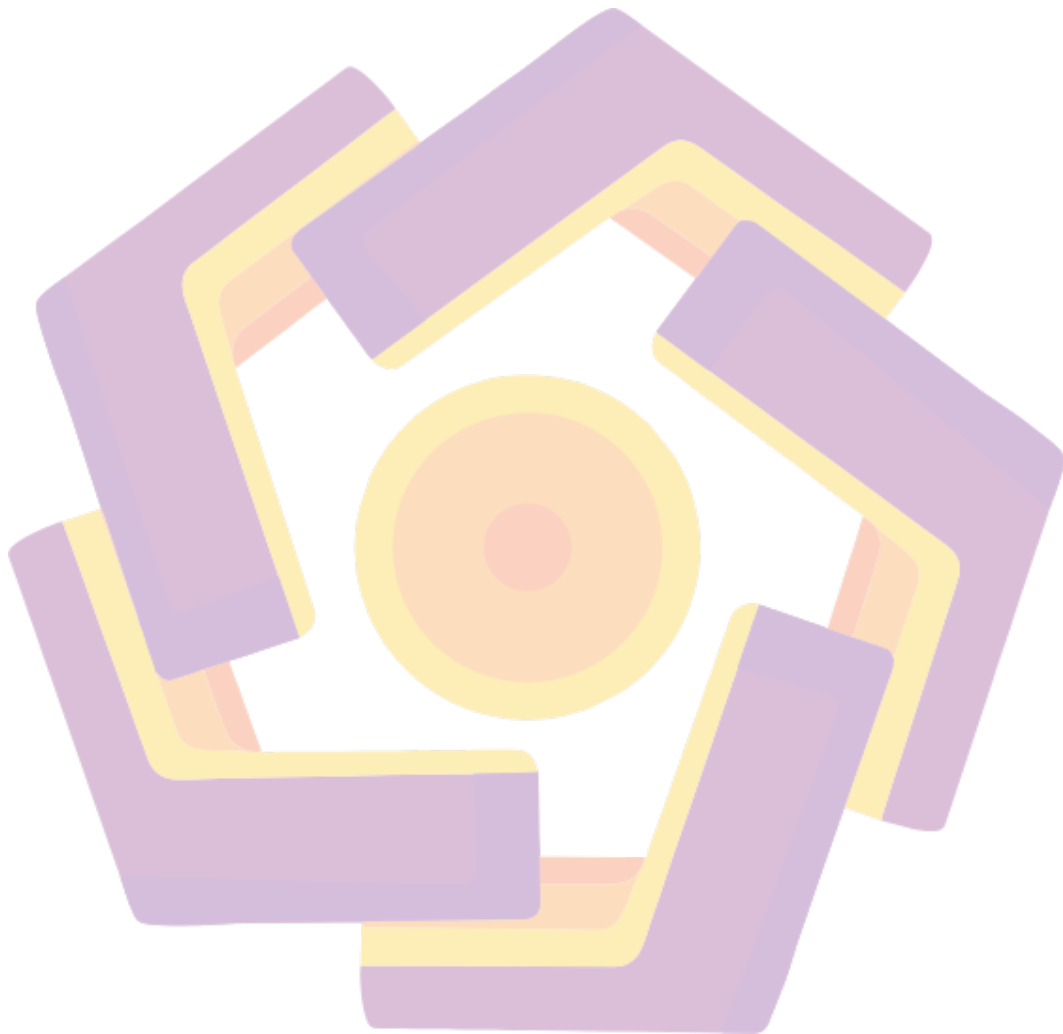
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
INTISARI	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Studi Literatur	6
2.2 Dasar Teori	16
2.2.1 Definisi Video	16
2.2.2 Multimedia	16
2.2.3 Media Promosi	19
2.2.4 Animasi	19

2.3	Konsep Teknik Motion Graphic.....	22
2.3.1	Motion Graphic	22
2.3.2	Sejarah Motion Graphic	22
2.3.3	Konsep Dasar Teknik Motion Graphic	23
2.4	Teori Analisis SWOT.....	24
2.4.1	Kekuatan (<i>Strenght</i>)	24
2.4.2	Kelemahan (<i>Weakness</i>)	24
2.4.3	Peluang (<i>Opportunity</i>).....	25
2.4.4	Ancaman (<i>Threats</i>).....	25
2.4.5	Matriks SWOT	25
2.5	Teori Analisis Kebutuhan Sistem.....	27
2.5.1	Kebutuhan Fungsional.....	27
2.5.2	Kebutuhan Non-Fungsional	28
2.6	Teori Kuisisioner	28
2.7	Skala Likert	28
2.8	Analisis.....	30
2.8.1	Analisis Kebutuhan Sistem	30
2.8.2	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	30
2.8.3	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	30
2.8.4	Analisis Perancangan	31
BAB III METODE PENELITIAN.....		34
3.1	Objek Penelitian	34
3.2	Alur Penelitian.....	34
3.2.1	Pengumpulan Data	35
3.2.2	Pengolahan Data.....	36

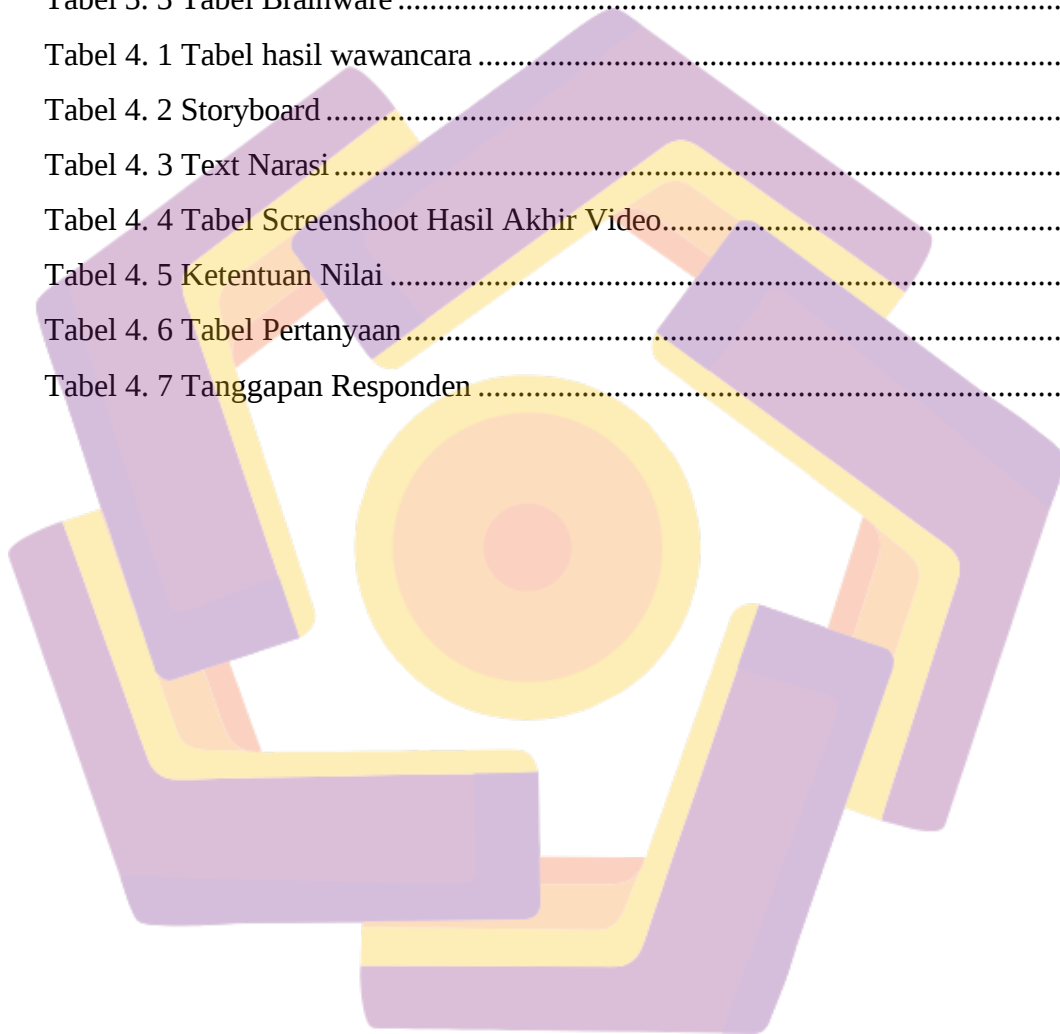
3.2.3	Analisis.....	36
3.2.4	Perancangan dan Pembuatan.....	36
3.2.5	Pengujian.....	37
3.2.6	Distribusi	37
3.3	Alat dan Bahan.....	37
3.3.1	Bahan Penelitian.....	37
3.3.2	Alat atau Instrumen	38
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		40
4.1	Konsep.....	40
4.1.1	Observasi.....	40
4.1.2	Wawancara	40
4.1.3	Identifikasi Masalah	43
4.1.4	Kebutuhan Fungsional.....	43
4.2	Perancangan.....	44
4.2.1	Storyboard	44
4.2.2	Perancangan Naskah	47
4.3	Produksi.....	48
4.3.1	Pembuatan Model 2D.....	48
4.3.2	Perekaman dan Editing Audio.....	51
4.4	Pasca Produksi.....	57
4.4.1	<i>Editing</i>	57
4.5	Hasil Video.....	62
4.6	Evaluasi	65
4.6.1	Pengujian.....	65
BAB V PENUTUP.....		70

5.1	Kesimpulan.....	70
5.2	Saran.....	70
	REFERENSI.....	71
	LAMPIRAN I.....	74
	LAMPIRAN II	76



DAFTAR TABEL

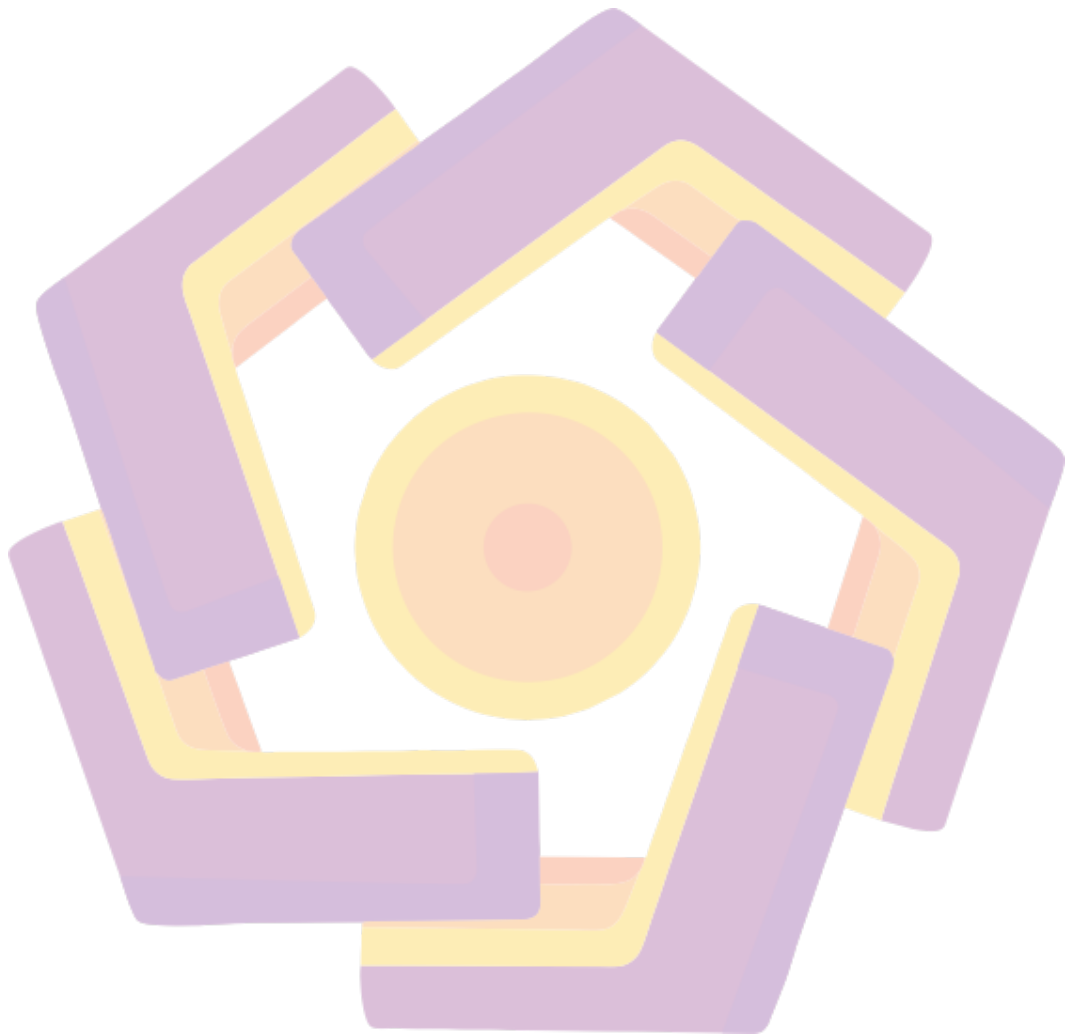
Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian.....	12
Tabel 3. 1 Tabel Kebutuhan Hardware	38
Tabel 3. 2 Tabel Kebutuhan Software.....	39
Tabel 3. 3 Tabel Brainware	39
Tabel 4. 1 Tabel hasil wawancara	41
Tabel 4. 2 Storyboard	44
Tabel 4. 3 Text Narasi	47
Tabel 4. 4 Tabel Screenshoot Hasil Akhir Video.....	62
Tabel 4. 5 Ketentuan Nilai	66
Tabel 4. 6 Tabel Pertanyaan	67
Tabel 4. 7 Tanggapan Responden	68



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tahapan Pengembangan Multimedia	17
Gambar 2. 2 Contoh Skala Likert.....	29
Gambar 2. 3 Analisis Kebutuhan Sistem	30
Gambar 3. 1 Diagram Alur Penelitian.....	35
Gambar 4. 1 Pen Tools.....	48
Gambar 4. 2 Rectangle Tool.....	48
Gambar 4. 3 Ellipse Tool	49
Gambar 4. 4 Anchor Point Tool	49
Gambar 4. 5 Hasil Objek.....	49
Gambar 4. 6 Pemilihan Warna	50
Gambar 4. 7 Objek Setelah Diberi Warna.....	50
Gambar 4. 8 Penyimpanan hasil objek.....	51
Gambar 4. 9 Tampilan awal Adobe Audition CC 2020	52
Gambar 4. 10 Pembuatan New Audio File.....	53
Gambar 4. 11 Pemberian nama pada file yang akan dibuat.	53
Gambar 4. 12 Tombol rekam (record) untuk memulai merekam.....	54
Gambar 4. 13 Proses perekaman suara.....	54
Gambar 4. 14 Proses capture noise	55
Gambar 4. 15 Proses editing Noise Reduction.....	55
Gambar 4. 16 Tampilan editing noise reduction	56
Gambar 4. 17 Menu file > export.....	57
Gambar 4. 18 Pemberian File Name	57
Gambar 4. 19 Menu file, kemudian menu, dan pilih Project.	58
Gambar 4. 20 Tampilan pembuatan proyek baru	59
Gambar 4. 21 Masuk menu file, kemudian pilih import	60
Gambar 4. 22 Pilih media kemudian lakukan import.....	60
Gambar 4. 23 Proses Editing.....	61

Gambar 4. 24 Tampilan export video.....	61
---	----



INTISARI

Senja Coffee & Memories adalah sebuah cafe yang berlokasi di Yogyakarta. Café yang berlokasi di Jl. Gading Sari I No.2, Gamping, Sleman, Yogyakarta menjadi salah satu destinasi bagi para penikmat kopi. Mahasiswa dan pelajar adalah salah satu golongan konsumen tetap yang selalu datang tidak hanya untuk menikmati menu yang ada, melainkan juga menjadikan Senja Coffee & Memories sebagai tempat melepas penat dikala waktu luang ataupun mengerjakan tugas. Suasana terasa berbeda ketika berada di Senja Coffee & Memories mengingat senja yang selalu disandingkan dengan secangkir kopi dipadukan dengan View akuarium laut berukuran besar akan meninggalkan memori tersendiri bagi para konsumen untuk tetap kembali lagi.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan study Pustaka. Berdasarkan dari Analisa yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa membuat video info grafis berupa iklan dapat membantu menarik pelanggan lama dan baru di Senja Coffee and Memories.

Adapun Kesimpulan yang didapat dari penelitian tersebut memiliki 3 tahap utama yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca produksi dan dari keseluruhan tahap tersebut peneliti telah berhasil merancang dan membuat video info grafis berupa video iklan bagi Senja Coffee and Memories dengan menggunakan Teknik Live Shot dan Motion Graphic dan akan di publikasikan di dalam media sosial lingkungan internal Cafe. Dengan adanya video info grafis iklan ini diharapkan memudahkan Masyarakat untuk lebih mengetahui fasilitas apa saja, menu unggulan dan letak dari Cafe tersebut.

Kata kunci: Info grafis, Video, Live Shot, Motion Graphic, Cafe.

ABSTRACT

Senja Coffee & Memories is a Cafe located in Yogyakarta. The Cafe located on Jl. Gading Sari I No.2, Gamping, Sleman, Yogyakarta is one of the destinations for coffee connoisseurs. Students and students are one of the regular consumer groups who always come not only to enjoy the existing menu, but also to make Senja Coffee & Memories a place to unwind in their spare time or do assignments. The atmosphere feels different when at Senja Coffee & Memories considering that the twilight that is always juxtaposed with a cup of coffee combined with a large view of the sea aquarium will leave its own memories for consumers to keep coming back.

The data collection methods in this study are interviews, observations, and literature studies. Based on the analysis that has been carried out, it can be concluded that making infographic videos in the form of advertisements can help attract old and new customers at Senja Coffee and Memories.

The conclusion obtained from the study has 3 main stages, namely pre-production, production, and post-production and from all of these stages, the researcher has succeeded in designing and making an infographic video in the form of an advertising video for Senja Coffee and Memories using Live Shot and Motion Graphic Techniques and will be published in social media in the internal Cafe environment. With this advertising infographic video, it is hoped that it will make it easier for the public to know more about what facilities, featured menus and the location of the Cafe.

Keyword: *Infographic, Video, Live Shot, Motion Graphic, Cafe*