

**PERANCANGAN VIDEO IKLAN MENGGUNAKAN  
TEKNIK SINEMATOGRAFI PADA  
SEBELAH KOPI**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Firminus Ardiman**

**16.12.9327**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

**PERANCANGAN VIDEO IKLAN MENGGUNAKAN  
TEKNIK SINEMATOGRAFI PADA  
SEBELAH KOPI**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Firminus Ardiman**

**16.12.9327**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN VIDEO IKLAN MENGGUNAKAN  
TEKNIK SINEMATOGRAFI PADA  
SEBELAH KOPI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Firminus Ardiman**

**16.12.9327**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 14 Mei 2020

**Dosen Pembimbing,**

**Bernadhed,M.Kom.**

**NIK. 190302243**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PERANCANGAN VIDEO IKLAN MENGGUNAKAN**  
**TEKNIK SINEMATOGRAFI PADA**  
**SEBELAH KOPI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Firminus Ardiman**

**16.12.9327**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 14 Mei 2020

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Bhanu Sri Nugrah, M.Kom**

**NIK. 190302164**

**Arifiyanto Hadinegoro, S.Kom, MT**

**NIK. 190302289**

**Bernadhed, M.Kom**

**NIK. 190302243**

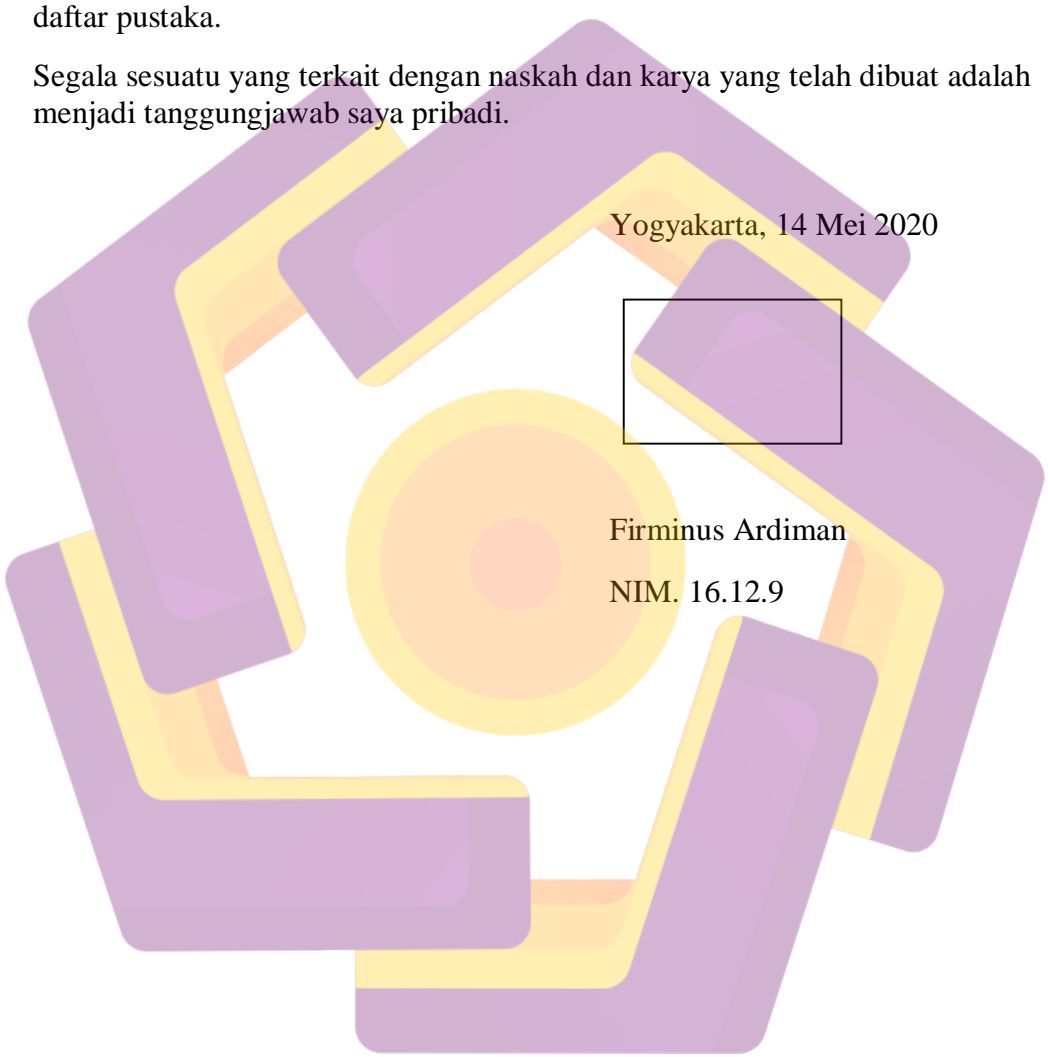
Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 14 Mei 2020

## 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, 14 Mei 2020



Firminus Ardiman

NIM. 16.12.9

## MOTTO

**“ Seperti tingginya langit dari Bumi, demikianlah tingginya jalanKu dari jalanmu dan rancanganKu dari rancanganmu. (Yesaya 55:9) “**

**“ Berkat Tuhanlah yang menjadikan kaya, Susah Payah tidak akan menambahinya. (Amsal 10:22) “**

**“ Jangan menyerah dan putus asa selalu ada pemandangan indah yang menanti diatas Gunung berbatu “**

**“Kesuksesan buah dari kerja keras dan doa”**



## PERSEMBAHAN

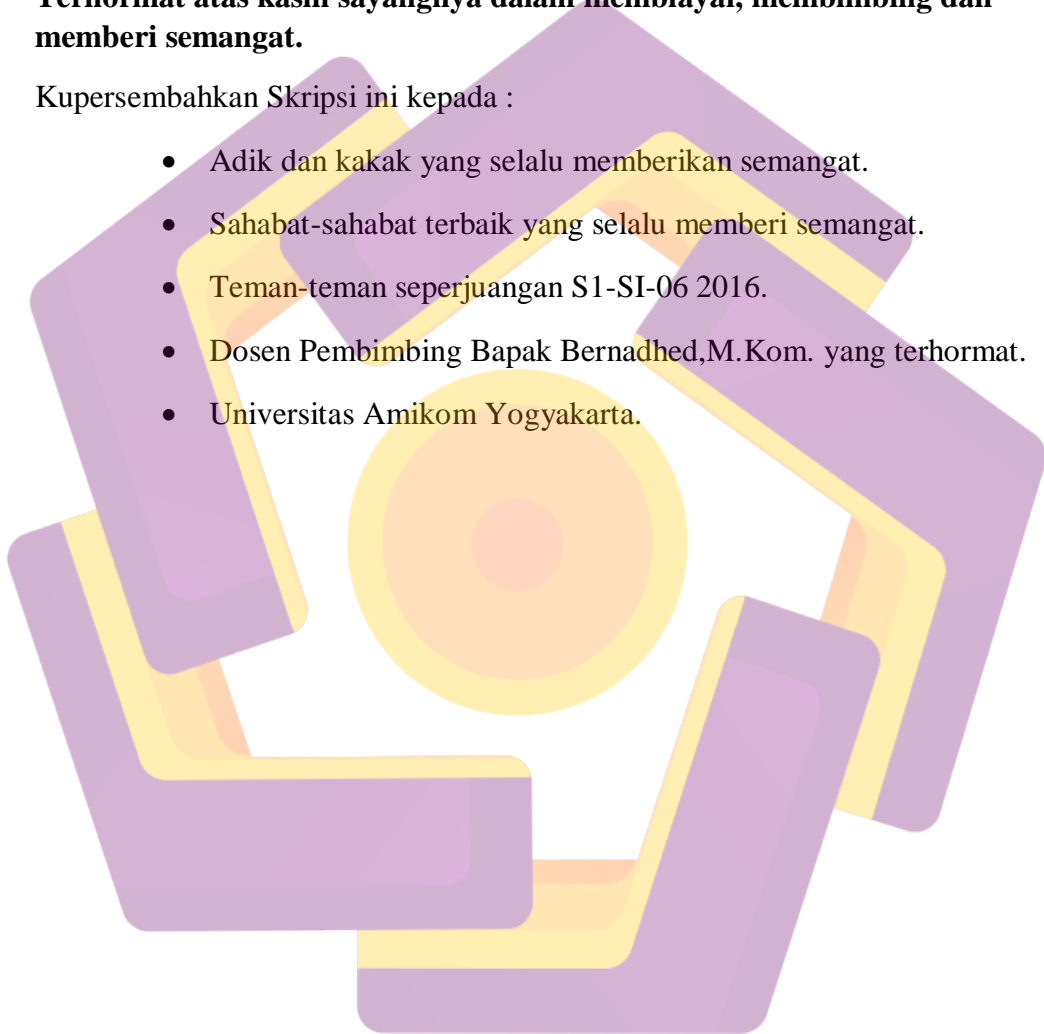
Kupersembahkan Skripsi ini Kepada Allah Tritunggal Maha Kudus, Bapa, Putera, dan Roh Kudus serta Bunda Maria yang selalu memberikan berkat dan Rahmat-Nya setiap hari.

Dan untuk orang tercinta dan tersayang atas kasihnya yang berlimpah.

**Teristimewa untuk kedua Orang Tua Penulis yang tercinta dan yang Terhormat atas kasih sayangnya dalam membiayai, membimbing dan memberi semangat.**

Kupersembahkan Skripsi ini kepada :

- Adik dan kakak yang selalu memberikan semangat.
- Sahabat-sahabat terbaik yang selalu memberi semangat.
- Teman-teman seperjuangan S1-SI-06 2016.
- Dosen Pembimbing Bapak Bernadhed, M.Kom. yang terhormat.
- Universitas Amikom Yogyakarta.



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Allah Bapa Yang Maha Kuasa karena atas penyertaan-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Tugas akhir yang berjudul “PERANCANGAN VIDEO IKLAN PADA SEBELAH KOPI MENGGUNAKAN TEKNIK SINEMATOGRAFI” disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan tingkat S1 pada Prodi Sistem Informasi Fakultas Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang tak terhingga kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan, dengan bimbingan dan motivasi serta semangat kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Ucapan terimakasih tersebut ingin penulis sampaikan kepada:

1. Allah Tritunggal Maha Kudus, Bapa, Putera, dan Roh Kudus Serta Bunda Maria atas karunia yang telah diberikan sampai saat ini.
2. Kedua orang tua penulis dan seluruh keluarga besar atas semua dukungan yang tak dapat penulis hitung dan tuliskan satu persatu.
3. Bapak Bernadhead.M.Kom. Selaku Dosen Pembimbing Akademik yang banyak memotivasi penulis, sekaligus Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang selalu siap untuk membimbing dan membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Bapak Bhanu Sri Nugraha,M.Kom, dan Arifiyanto Hadinegoro, S.Kom,MT. selaku Dosen Penguji yang telah banyak memberikan saran dan kata-kata yang membangun untuk proses kedepannya.
5. Bapak dan Ibu Dosen yang selama ini telah melimpahkan ilmunya kepada penulis selama proses belajar mengajar di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
6. Adik penulis: Margareta Felniman dan emsi yona yang selalu mendoakan, dan memberikan semangat kepada penulis
7. Teman Kos: Wawan, Kuin, Aldous, Yandri, Vino, Alan, Risky, dan Bang Dika
8. Sahabat sekaligus Teman: Aldo Deus, Indra Syukur, Riko



Firminus, Manto Jelahu, Alvian, Aldo Yosman, Ando ndoak, Agung, arr, Anjas Antonio, Eltrin, cindong, kae hasan dan beberapa orang yang tak sempat penulis sebutkan satu persatu yang selalu mendukung dan memberikan semangat kepada penulis.

9. Teman-teman seperjuangan kelas S1-SI 06: Aldo yosman, Arief, Anzaludin, Apri, Rusyan dan seluruh Warga kelas SI 06 yang lainnya.
10. Teman-teman seperjuangan Alumni SMAK St. Ignatius Loyola Yogyakarta 2016: Melan, Ebi, Arr, Julio, Celin, Ayu, Agung, William, dan seluruh keluarga besar Kerabat Alumni Ignatius Loyola Yogyakarta yang lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.
11. Dan semua pihak yang sudah memberikan masukan, saran, dan semangat yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa tugas akhir ini jauh dari kata sempurna. Untuk itu penulis terbuka untuk kritik dan saran yang membangun dari pihak untuk penyempurnaan tugas akhir ini dan semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan, khususnya untuk adik-adik tingkat.

Yogyakarta, 15 April 2020

**Firminus Ardiman**

## DAFTAR ISI

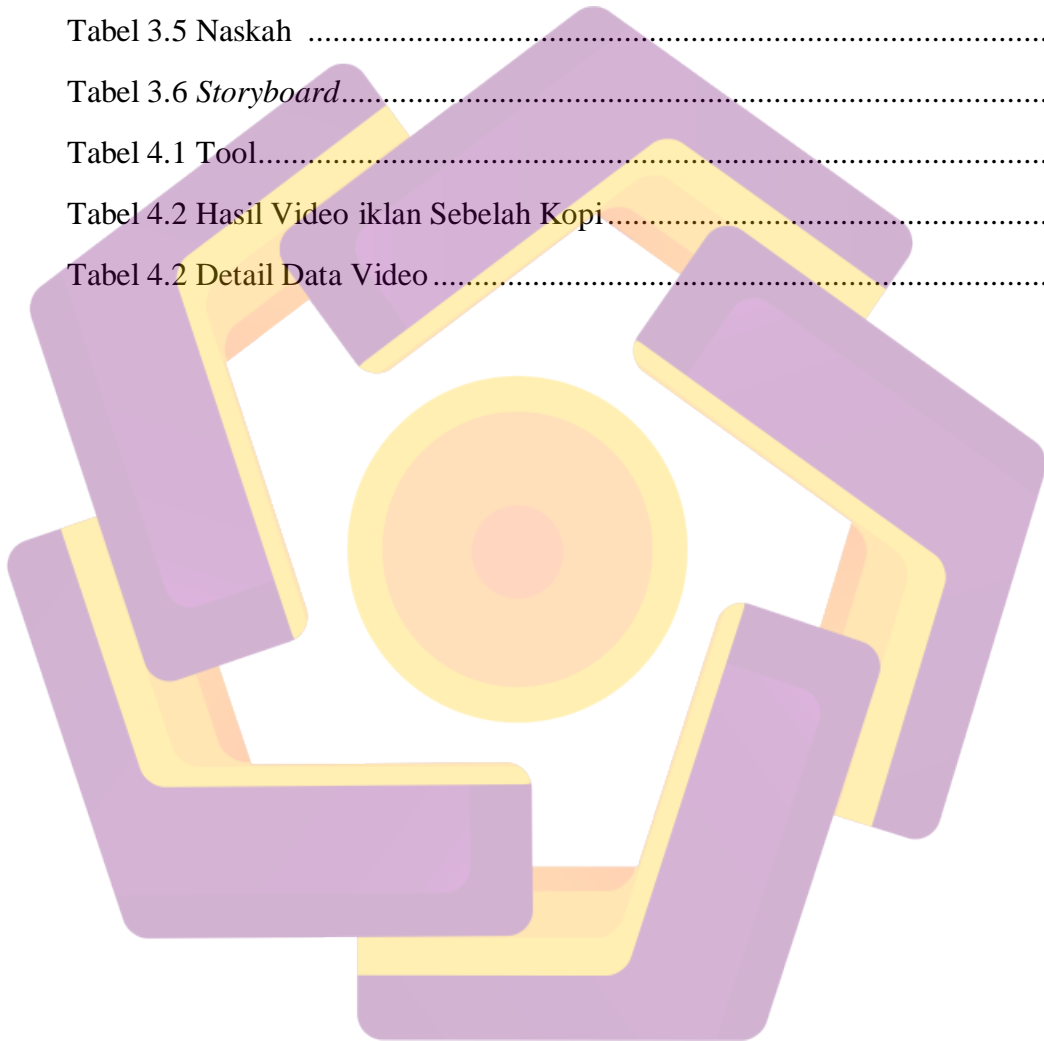
JUDUL .....	I
PERSETUJUAN.....	II
PENGESAHAN.....	III
PERNYATAAN .....	IV
MOTTO.....	V
PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR .....	VII
DAFTAR ISI .....	IX
DAFTAR TABEL .....	XII
DAFTAR GAMBAR .....	XIII
INTISARI.....	XIV
ABSTRACT .....	XVI
Bab I Pendahuluan .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.1.1 Metode Observasi .....	4
1.6.1.2 Metode Wawancara .....	4
1.6.1.3 Dokumentasi.....	5
1.6.2 Analisis .....	5
1.6.3 Metode Perancangan.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
Bab II Landasan Teori.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka .....	8
2.2 Dasar Teori .....	9
2.2.1 Multimedia.....	9
2.2.1.1 Pengertian Multimedia .....	9
2.2.1.2 Lima Unsur Multimedia .....	10
2.2.2 Konsep Dasar Video.....	13

2.2.2.1 Jenis-jenis Video.....	15
2.2.3 Iklan.....	15
2.2.3.1 Konsep Dasar Iklan.....	15
2.2.3.2 Tujuan Periklanan.....	16
2.2.3.3 Fungsi Iklan.....	17
2.2.4 Teknik Sinematografi.....	18
2.2.5 Ukuran Shot Pada Teknik Kamera.....	20
2.2.6 Level Angel Kamera.....	22
2.2.7 <i>Close Up</i> .....	23
2.2.8 <i>Composition</i> (Komposisi).....	24
2.2.9 Pergerakan Kamera ( <i>Camera Movement</i> ).....	25
2.3 Metode Perancangan.....	27
Bab III Metode Penelitian.....	30
3.1 Tinjauan Umum.....	30
3.1.1 Deskripsi Objek.....	30
3.1.2 Visi dan Misi.....	31
3.1.3 Logo Sebelah Kopi.....	31
3.1.4 Lokasi.....	32
3.1.5 Struktur Organisasi.....	32
3.1.6 Fasilitas.....	32
3.1.7 Produk.....	33
3.2 Metode Pengumpulan Data.....	34
3.2.1 Metode Wawancara.....	34
3.2.2 Metode Observasi.....	34
3.3 Analisis Masalah.....	35
3.4 Analisis Kebutuhan Sistem.....	37
3.4.1 Kebutuhan Informasi.....	37
3.4.2 Kebutuhan Perangkat Keras.....	37

3.4.3	Kebutuhan Perangkat Lunak .....	37
3.5	Perancangan .....	38
3.5.1	Pencarian dan Penemuan Ide .....	38
3.5.2	Perancangan Naskah.....	38
3.5.3	Perancangan <i>Storyboard</i> .....	19
Bab IV	Hasil dan Pembahasan .....	44
4.1	Perancangan Sistem.....	44
4.1.1	Persiapan Peralatan.....	44
4.1.2	Persiapan Kamera.....	44
4.1.3	Persiapan Tempat dan Lokasi .....	44
4.1.4	Pengambilan Video Iklan.....	45
4.2	Pasca Produksi .....	45
4.2.1	Editing.....	45
4.2.2	Penggabungan Video .....	49
4.2.3	Menambahkan <i>Music Background</i> .....	50
4.2.4	Proses <i>Coloring</i> .....	50
4.2.5	<i>Rendering</i> .....	51
4.3	Implementasi Video Iklan Sebelah Kopi.....	51
4.4	Detail Data Video.....	55
4.5	Penayangan Video Iklan.....	57
Bab V	Penutup.....	58
5.1	Kesimpulan .....	58
5.2	Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA	.....	59
LAMPIRAN		

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Matriks Persamaan dan Perbedaan Penelitian .....	8
Tabel 3.2 Menu Produk Sebelah Kopi .....	33
Tabel 3.3 Analisis SWOT .....	36
Tabel 3.4 Kebutuhan Perangkat Keras .....	37
Tabel 3.5 Naskah .....	38
Tabel 3.6 <i>Storyboard</i> .....	40
Tabel 4.1 Tool.....	48
Tabel 4.2 Hasil Video iklan Sebelah Kopi.....	52
Tabel 4.2 Detail Data Video .....	55



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Iklan Luar Ruangan.....	2
Gambar 2.1 Teks.....	10
Gambar 2.2 <i>Bitmaps</i> .....	11
Gambar 2.3 <i>Vector</i> .....	11
Gambar 2.4 Suara.....	12
Gambar 2.5 <i>Frame Rate</i> Video.....	13
Gambar 2.6 Prosedur Program Video.....	14
Gambar 2.7 Sinematografi.....	20
Gambar 2.8 Pergerakan Kamera.....	26
Gambar 2.9 Tahapan Pra-Produksi.....	28
Gambar 2.10 <i>Editing</i> .....	29
Gambar 2.11 <i>Rendering</i> .....	29
Gambar 3.1 Sebelah Kopi.....	30
Gambar 3.2 Logo Sebelah Kopi.....	31
Gambar 3.3 Struktur Organisasi.....	32
Gambar 3.4 Tampilan Instagram Sebelah Kopi.....	34
Gambar 4.1 Proses <i>Shooting</i> .....	45
Gambar 4.2 Jendela <i>New Project</i> .....	46
Gambar 4.3 Membuat <i>Sequence</i> Baru.....	46
Gambar 4.4 Jendela <i>Import</i> .....	47
Gambar 4.5 Menyusun <i>Video</i> .....	47
Gambar 4.6 Penggabungan <i>Layer</i> Video.....	49
Gambar 4.7 <i>Music Background</i> .....	50
Gambar 4.8 <i>Coloring</i> .....	50
Gambar 4.9 <i>Rendering</i> .....	51
Gambar 4.10 Postingan Video.....	57

## INTISARI

Multimedia adalah salah satu cara untuk memudahkan menyampaikan informasi dalam bentuk audio atau visual. Multimedia juga mampu menghasilkan sesuatu yang lebih hidup dan menarik, salah satu aplikasi multimedia adalah video.

Sinematografi merupakan salah satu bidang yang digunakan dalam proses pembuatan film. Rangkaian demi rangkaian gambar disusun sehingga menghasilkan gambar yang utuh dan dapat dinikmati oleh penonton.

Sebelah kopi adalah perusahaan yang bergerak di bidang restoran (kafe) yang terletak di Jl. Wijaya Kusuma No.212, Condong Catur, Sleman, Yogyakarta. Video iklan menggunakan teknik sinematografi pada sebelah kopi dirancang untuk memperkenalkan kafe sebelah kopi kepada banyak orang dengan tujuan agar menariknya para konsumen berkunjung ke sebelah kopi dan menaikkan omset kafe.

Kata kunci: Multimedia, advertisement, video, sinematografi, Sebelah Kopi.



## **ABSTRACT**

*Multimedia is one way to make it easier to convey information in audio or visual form. Multimedia is also able to produce something more vivid and interesting, one of the multimedia applications is the video.*

*Cinematography is one of the areas used in the filmmaking process. The frame by Image series is composed resulting in an image that is intact and can be enjoyed by the audience.*

*Sebelah Kopi is a company engaged in the field of restaurants (cafes) located on JL. Wijaya Kusuma No.212, Condong Catur, Sleman, Yogyakarta. Video advertisement using cinematography technique Sebelah kopi is designed to introduce café sebelah kopi to many people with the aim of pulling the consumers to visit next to the coffee and raise the café turnover.*

*Keywords: Multimedia, advertisement , video, sinematografi, Sebelah Kopi.*

