

**PEMBUATAN VIDEO PROMOSI WARUNG FIESTO “SAHABAT  
MAHASISWA” MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN  
MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**



disusun oleh

Denny Hikma Perdana

14.11.7995

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**

**PEMBUATAN VIDEO PROMOSI WARUNG FIESTO “SAHABAT  
MAHASISWA” MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN  
MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh  
Denny Hikma Perdana  
14.11.7995

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO PROMOSI WARUNG FIESTO  
“SAHABAT MAHASISWA” MENGGUNAKAN TEKNIK  
LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

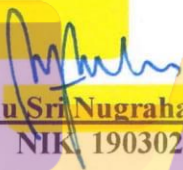
yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Denny Hikma Perdana**

**14.11.7995**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 08 Januari 2018

**Dosen Pembimbing,**

  
**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.**  
**NIK 190302164**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO PROMOSI WARUNG FIESTO  
“SAHABAT MAHASISWA” MENGGUNAKAN TEKNIK  
LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Denny Hikma Perdana**

**14.11.7995**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 21 Oktober 2019

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Arifiyanto Hadinegoro, S.Kom, MT.**  
NIK. 190302289

**Erni Seniwati, S.Kom, M.Cs.**  
NIK. 190302231

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.**  
NIK. 190302164

**Tanda Tangan**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 4 November 2019



**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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 8 November 2019



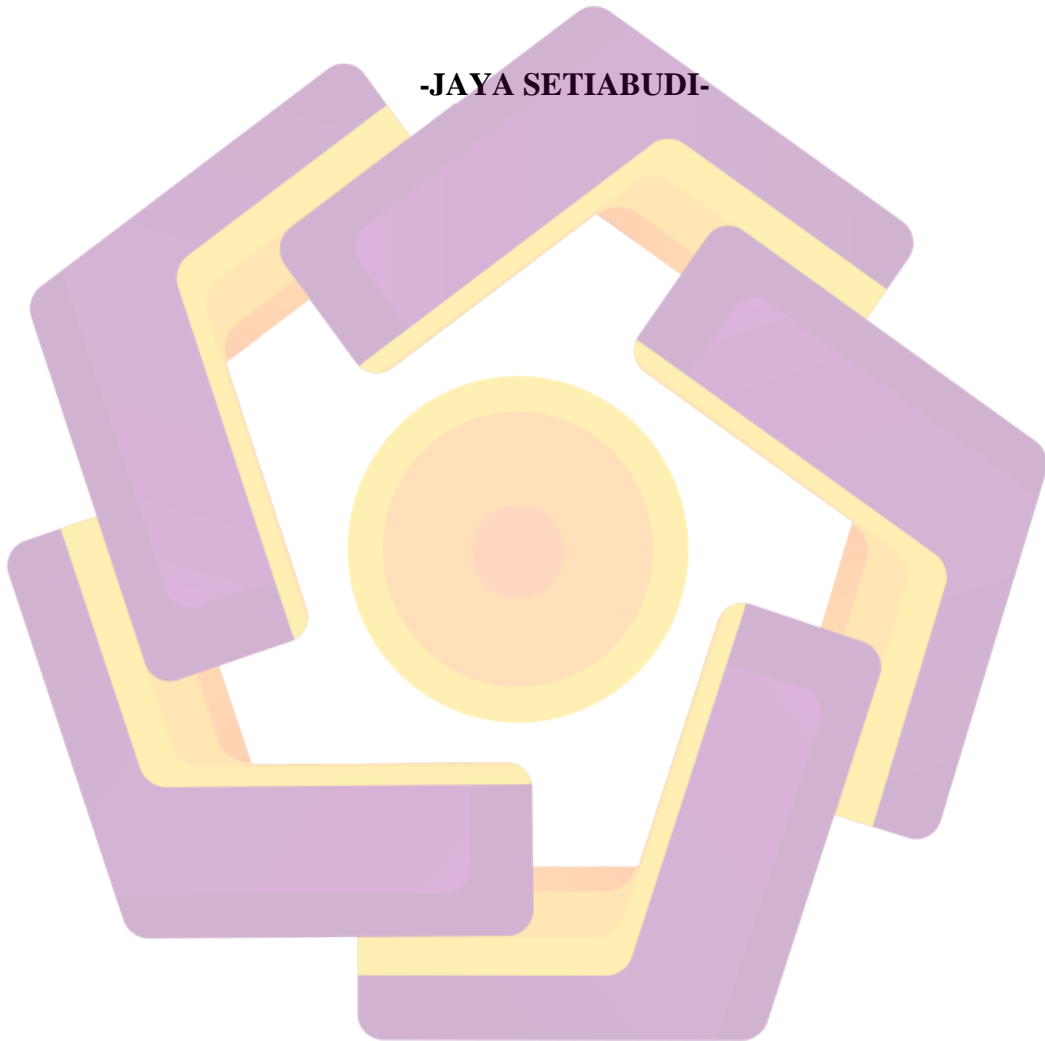
Denny Hikma Perdana

NIM. 14.11.7995

## **MOTTO**

**KESUKSESANMU TAK BISA DIBANDINGKAN DENGAN ORANG  
LAIN, MELAINKAN DIBANDINGKAN DENGAN DIRIMU  
SEBELUMNYA**

**-JAYA SETIABUDI-**



## PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya yang telah memberikan saya kemudahan, kelancaran dalam segala hal sehingga saya dapat dan mampu menyelesaikan skripsi. Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Allah SWT yang selalu bersama saya, dan selalu memberikan kekuatan kepada saya ketika saya kehilangan semangat dan tenaga untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Kepada Bapak dan Ibu saya tercinta (Iwan Kurniawan dan Sri Rahayu) Terimakasih untuk segala cinta dan kasih sayang yang selalu kalian berikan.
3. Adik – Adikku tersayang Raynaldi Aria Pratama Putra dan Raynaldo Praja Aria Adinata terima kasih atas doa dan motivasinya.
4. Kepada Mas Dimas Satria, terima kasih telah membantu disetiap ada kesulitan.
5. Untuk para sahabat saya, Christiana, Abdul Latif, Oktavianus Abrianto, Ahmad Alfairuz, Riki Setiawan, Agung Setiyawan, Raka Satrio Aji, Syafiq, Nur Muhamad Masrur dan banyak sahabatku lainnya yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.
6. Dan untuk semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih banyak atas dukungan, do'a dan bantuannya.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pembuatan Video Promosi Warung Fiesto “Sahabat Mahasiswa” Menggunakan Teknik Live Shoot dan Motion Graphic”.

Skripsi ini merupakan salah satu bentuk persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana Strata Satu (S1) Jurusan Tehnik Informatika pada Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Ketua Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT. Selaku Dekan Ilmu Komputer Universtitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
5. Owner Warung Fiesto yang telah mengijinkan saya melakukan penelitian.



6. Kedua Orang tua, keluarga besar dan sahabat-sahabat yang senantiasa memberikan bimbingan, dukungan, dan doa.
7. Teman-teman penulis semasa kuliah terkhusus 14-S1TI-07.
8. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya khususnya bagi rekan-rekan mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Yogyakarta, 8 November 2019

Denny Hikma Perdana

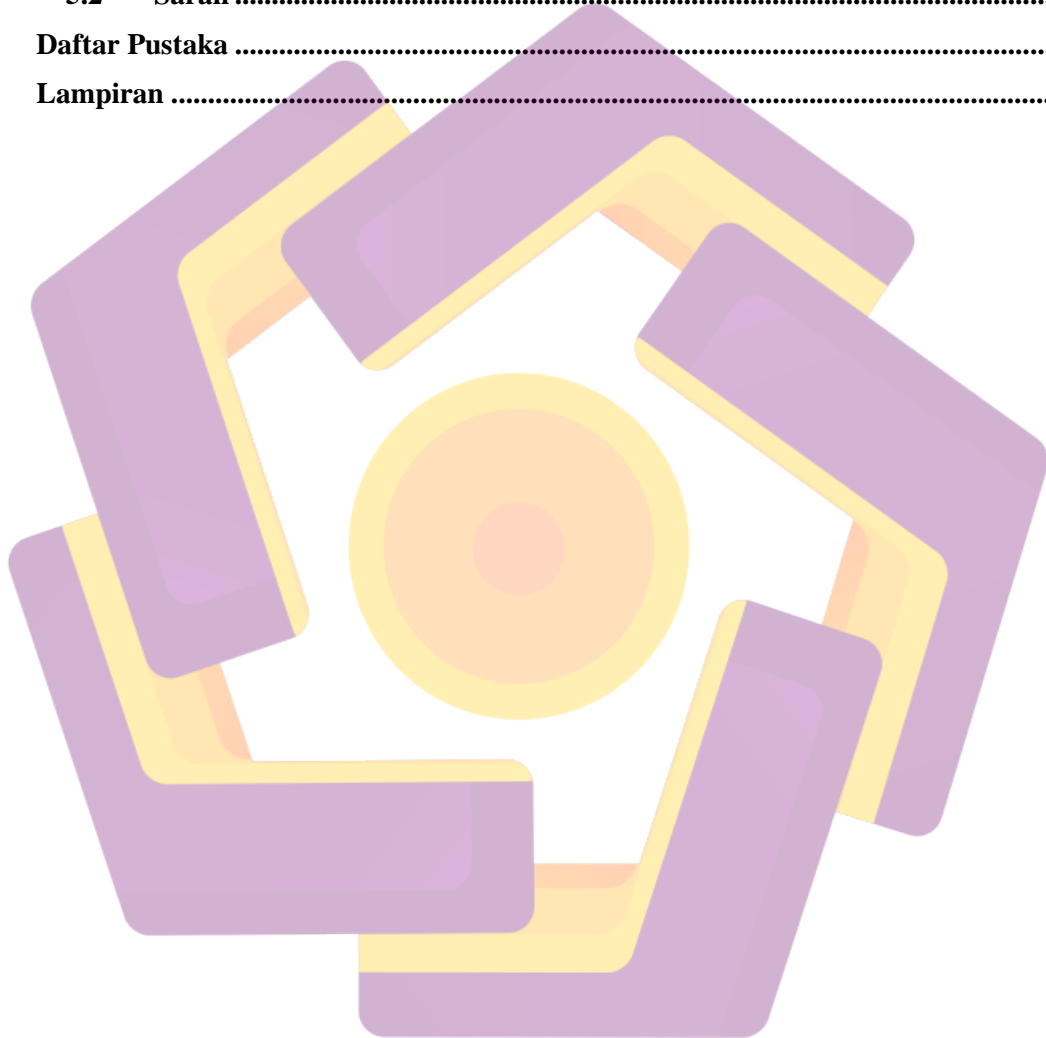
## DAFTAR ISI

<b>JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>Daftar Isi</b> .....	<b>ix</b>
<b>Daftar Tabel</b> .....	<b>xiii</b>
<b>Daftar Gambar</b> .....	<b>xiv</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>xvi</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
<b>1.2 Latar Belakang</b> .....	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	<b>3</b>
<b>1.3 Batasan Masalah</b> .....	<b>3</b>
<b>1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian</b> .....	<b>3</b>
<b>1.5 Manfaat Penelitian</b> .....	<b>4</b>
<b>1.6 Metode Penelitian</b> .....	<b>5</b>
<b>1.6.1 Metode Pengumpulan Data</b> .....	<b>5</b>
<b>1.5.2 Metode Perancangan</b> .....	<b>6</b>
<b>1.5.3 Metode Analisis</b> .....	<b>6</b>
<b>1.5.4 Metode Implementasi</b> .....	<b>7</b>
<b>1.7 Sistematika Penulisan</b> .....	<b>7</b>
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>9</b>
<b>2.1 Tinjauan Pustaka</b> .....	<b>9</b>
<b>2.2 Multimedia</b> .....	<b>11</b>
<b>2.2.1 Pengertian Multimedia</b> .....	<b>11</b>
<b>2.2.2 Elemen Multimedia</b> .....	<b>12</b>
<b>2.2.3 Pentingnya Multimedia</b> .....	<b>13</b>

2.3	Video.....	14
2.3.1	Jenis Format Video.....	14
2.4	Promosi.....	15
2.5	Iklan.....	15
2.5.1	Pengertian Iklan.....	15
2.5.2	Tujuan Iklan.....	16
2.5.3	Strategi Memproduksi Iklan.....	17
2.6	Motion Graphic.....	18
2.6.1	Sejarah Motion Graphic.....	19
2.6.2	Definisi Motion Graphic.....	20
2.7	Live Shoot.....	22
2.7.1	Teknik Pengambilan Gambar.....	22
2.8	Analisis SWOT.....	24
2.8.1	Kekuatan (Strength).....	24
2.8.2	Kelemahan (Weakness).....	25
2.8.3	Peluang (Opportunities).....	25
2.8.4	Ancaman (Threat).....	26
2.9	Analisis Kebutuhan Sistem.....	27
2.9.1	Kebutuhan Fungsional.....	27
2.9.2	Kebutuhan Non-Fungsional.....	27
2.10	Tahapan Uji Coba.....	28
2.10.1	Pengujian <i>Black Box</i> .....	28
2.10.2	Instagram.....	28
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>		<b>30</b>
3.1	Tinjauan Umum.....	30
3.1.1	Gambaran Umum Perusahaan.....	30
3.1.2	Visi dan Misi Perusahaan.....	30
3.1.3	Struktur Organisasi.....	31
3.1.4	Logo Perusahaan.....	31
3.1.5	Media Promosi.....	32
3.2	Pengumpulan Data.....	32
3.2.1	Metode Wawancara.....	32
3.2.2	Metode Observasi.....	33
3.3	Analisis Masalah.....	33

3.3.1	Analisis SWOT .....	33
3.3.1.1	Analisis Kekuatan ( <i>Strenght</i> ) .....	34
3.3.1.2	Analisis Kelemahan ( <i>Weakness</i> ).....	34
3.3.1.3	Analisis Peluang ( <i>Opportunity</i> ).....	35
3.3.1.4	Analisis Ancaman ( <i>Threats</i> ) .....	35
3.3.2	Solusi yang dapat diterapkan.....	37
3.4	Analisis Kebutuhan.....	37
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	37
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	38
3.4.2.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ).....	38
3.4.2.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ).....	39
3.4.2.3	Analisis Kebutuhan Pengguna ( <i>Brainware</i> ).....	40
3.5	Perancangan Video .....	41
3.5.1	Proses Pra Produksi.....	41
3.5.1.1	Rancangan Naskah .....	41
3.5.1.2	Rancangan <i>Storyboard</i> .....	43
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>46</b>
4.1	Implementasi .....	46
4.2	Proses Produksi.....	46
4.2.1	Mempersiapkan Perlengkapan yang Digunakan.....	46
4.2.2	Rehearsal .....	48
4.2.3	Pengaturan Kamera.....	49
4.2.4	Hasil Pengambilan Gambar Live Shoot.....	49
4.3	Proses Produksi.....	50
4.3.1	Proses Editing Audio .....	50
4.3.2	Composite .....	54
4.3.3	Editing.....	56
4.4	Pasca Produksi .....	60
4.4.1	Rendering.....	60
4.4.2	Hasil <i>Rendering</i> .....	63
4.5	Pengujian Video .....	66
4.5.1	<i>Blackbox Testing</i> .....	67
4.5.2	Pengujian Terhadap Warung Fiesto ( <i>Feedback</i> ) .....	68
4.5.3	Upload Instagram .....	71

4.5.3	Instagram Ads .....	71
4.5.3	Data Sebelum Dan Sesudah Promosi .....	75
4.5.3	Deskripsi File Hasil .....	76
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP.....</b>	<b>77</b>
5.1	Kesimpulan.....	77
5.2	Saran .....	78
Daftar Pustaka	.....	79
Lampiran	.....	82



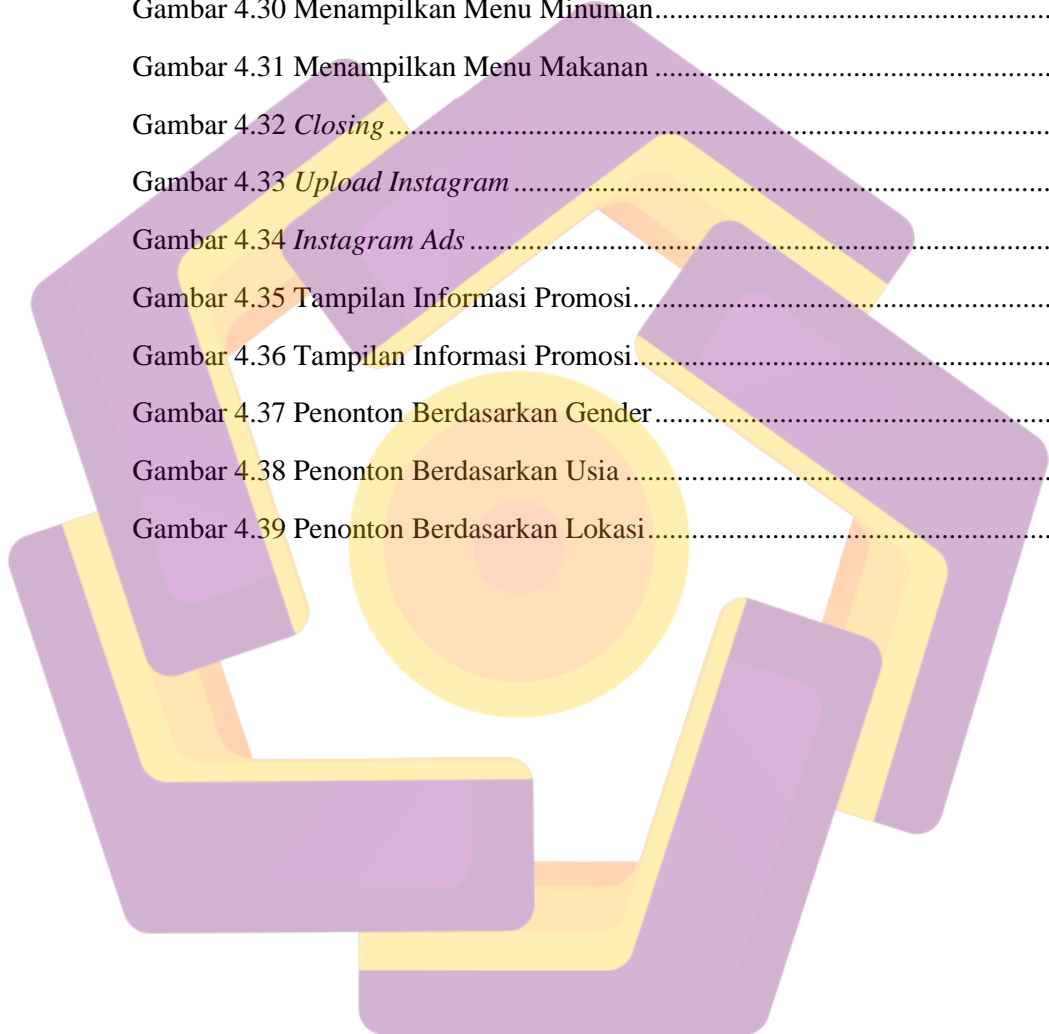
## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Perbedaan.....	10
Tabel 2.2 SWOT Matriks.....	26
Tabel 3.1 Tabel SWOT.....	36
Tabel 3.2 Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ).....	39
Tabel 3.3 Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ).....	39
Tabel 3.4 Personil Produksi ( <i>Brainware</i> ).....	41
Tabel 3.5 <i>Storyboard</i> .....	43
Tabel 4.1 <i>Blackbox Testing</i> .....	43
Tabel 4.2 Kuisisioner.....	69
Tabel 4.3 Data Sebelum dan Sesudah Promosi.....	75
Tabel 4.4 Deskripsi File Hasil.....	76

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lima Element Multimedia .....	12
Gambar 3.1 Struktur Organisasi .....	31
Gambar 3.2 Logo Perusahaan .....	31
Gambar 3.3 Instagram Warung Fiesto .....	32
Gambar 4.1 Tampilan Kamera Canon EOS 60D .....	47
Gambar 4.2 Tampilan SD-card Sandisk 8GB .....	47
Gambar 4.3 Tampilan Tripod .....	48
Gambar 4.4 Hasil Pengambilan Gambar .....	50
Gambar 4.5 Pemilihan <i>Backsound</i> .....	51
Gambar 4.6 Pemberian <i>Waveform</i> dari <i>Noise</i> .....	52
Gambar 4.7 Efek <i>Noise Reduction</i> .....	52
Gambar 4.8 Proses <i>Noise Reduction</i> .....	53
Gambar 4.9 Hasil Akhir Rekaman .....	53
Gambar 4.10 Pembuatan <i>Composition</i> .....	55
Gambar 4.11 Import Video .....	55
Gambar 4.12 Tampilan <i>Timeline</i> .....	56
Gambar 4.13 Tampilan Video Dengan Teks .....	56
Gambar 4.14 Tampilan Toolbar Pen Tool .....	57
Gambar 4.15 Tampilan Pola <i>Masking</i> .....	57
Gambar 4.16 Tampilan Opsi <i>Masking</i> .....	58
Gambar 4.17 Tampilan Efek and <i>Presets</i> .....	58
Gambar 4.18 Tampilan <i>Hue/Saturation</i> .....	59
Gambar 4.19 Import File Audio .....	59
Gambar 4.20 Pengaturan Audio Level .....	60
Gambar 4.21 Tampilan <i>Render Queue</i> .....	61
Gambar 4.22 Pengaturan <i>Output Module Setting</i> .....	61
Gambar 4.23 Pengaturan Lokasi Penyimpanan .....	62
Gambar 4.24 Proses <i>Rendering</i> .....	62

Gambar 4.25 Bagian <i>Opening</i> .....	63
Gambar 4.26 Tampilan Bagian Dalam Warung Fiesto.....	63
Gambar 4.27 Menampilkan Pengunjung Memesan Makanan.....	64
Gambar 4.28 Menampilkan Bumbu Masakan.....	64
Gambar 4.29 Menampilkan Proses Memasak.....	65
Gambar 4.30 Menampilkan Menu Minuman.....	65
Gambar 4.31 Menampilkan Menu Makanan.....	66
Gambar 4.32 <i>Closing</i> .....	66
Gambar 4.33 <i>Upload Instagram</i> .....	71
Gambar 4.34 <i>Instagram Ads</i> .....	72
Gambar 4.35 Tampilan Informasi Promosi.....	72
Gambar 4.36 Tampilan Informasi Promosi.....	72
Gambar 4.37 Penonton Berdasarkan Gender.....	73
Gambar 4.38 Penonton Berdasarkan Usia.....	74
Gambar 4.39 Penonton Berdasarkan Lokasi.....	74





## INTISARI

Warung Fiesto adalah warung yang terletak di Jalan Kaswari no.77A, Mancasan Lor, Condongcatur, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Warung Fiesto adalah sebuah Warung dengan tema klasik. Saat ini ada beberapa hal penting dengan sistem yang ada, yaitu kurangnya promosi yang dilakukan oleh pihak warung.

Dengan masalah yang terjadi, untuk mengoptimalkan promosi yang ada dan memperkenalkan Warung Fiesto kepada masyarakat adalah dengan menggunakan video iklan yang akan diunggah ke media sosial Instagram. Untuk iklan video, ini lebih lanjut tentang menggunakan *storyboard*, menggunakan Adobe After Effects. Untuk menghasilkan iklan video, tentu saja melalui tiga tahap, yaitu tahap praproduksi, tahap produksi, dan tahap pasca produksi.

Mempromosikan dan memperkenalkan Warung Fiesto kepada masyarakat luas, terutama kaum muda dan remaja, adalah tujuan dari video iklan ini. Dalam hal ini, kreativitas diperlukan untuk merancang video iklan untuk menarik konsumen. Diharapkan bahwa video iklan ini akan berguna bagi Warung Fiesto untuk meningkatkan citra Warung dan dapat memperluas mangsa pasar.

Kata Kunci: Iklan, Promosi, Video, Warung Fiesto

## **ABSTRACT**

*Warung Fiesto is a warung located on Jalan Kaswari no. 77A, Mancasan Lor, Condongcatur, Kec. Depok, Sleman Regency, Special Region of Yogyakarta. Warung Fiesto is a Warung with a classic theme. At present there are several important things with the existing system, namely the lack of promotion carried out by the stalls.*

*With the problems that occur, to optimize existing promotions and introduce Warung Fiesto to the public is to use video ads that will be uploaded to social media Instagram. For video ads, this is more about using storyboards, using Adobe After Effects. To produce video ads, of course through three stages, namely the preproduction stage, the production stage, and the post-production stage.*

*Promoting and introducing Warung Fiesto to the wider community, especially young people and teenagers, is the purpose of this advertisement video. In this case, creativity is needed to design video advertisements to attract consumers. It is hoped that this video advertisement will be useful for Warung Fiesto to improve Warung's image and be able to expand its prey market.*

*Keyword: Advertising, Promotions, Videos, Warung Fiesto*