

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN CAFE PADA TITIK NOL KOPI DENGAN  
TEKNIK MOTION GRAPHIC DAN LIVE SHOOT**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Zilan Zelila**

**15.12.8849**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN CAFE PADA TITIKNOL KOPI DENGAN  
TEKNIK MOTION GRAPHIC DAN LIVE SHOOT**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Zilan Zelila**

**15.12.8849**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN CAFE PADA TITIK NOL KOPI DENGAN  
TEKNIK MOTION GRAPHIC DAN LIVE SHOOT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Zilan Zelila**

**15.12.8849**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 11 Maret 2019

**Dosen Pembimbing,**

**Bernadhd, M.Kom.**  
**NIK. 190302243**

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

#### PEMBUATAN VIDEO IKLAN CAFE PADA TITIK NOL KOPI DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC DAN LIVE SHOOT

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Zilan Zelila**

**15.12.8849**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 11 Maret 2019

#### Susunan Dewan Penguji

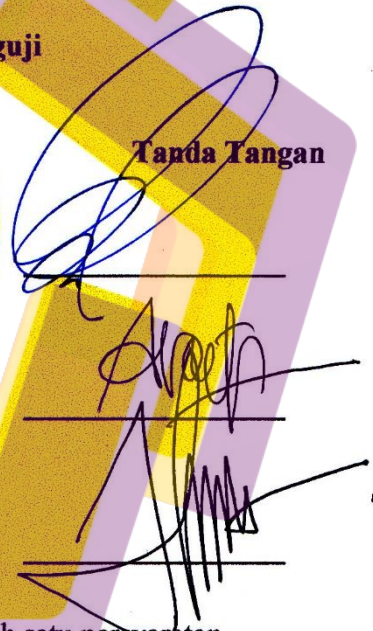
**Nama Penguji**

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

**Arif Dwi Laksito, M.Kom**  
NIK. 190302150

**Bernadhed, M.Kom**  
NIK. 190302243

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 15 Maret 2019

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Krisnawati, S.Si,MT**  
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, 11 Maret 2019

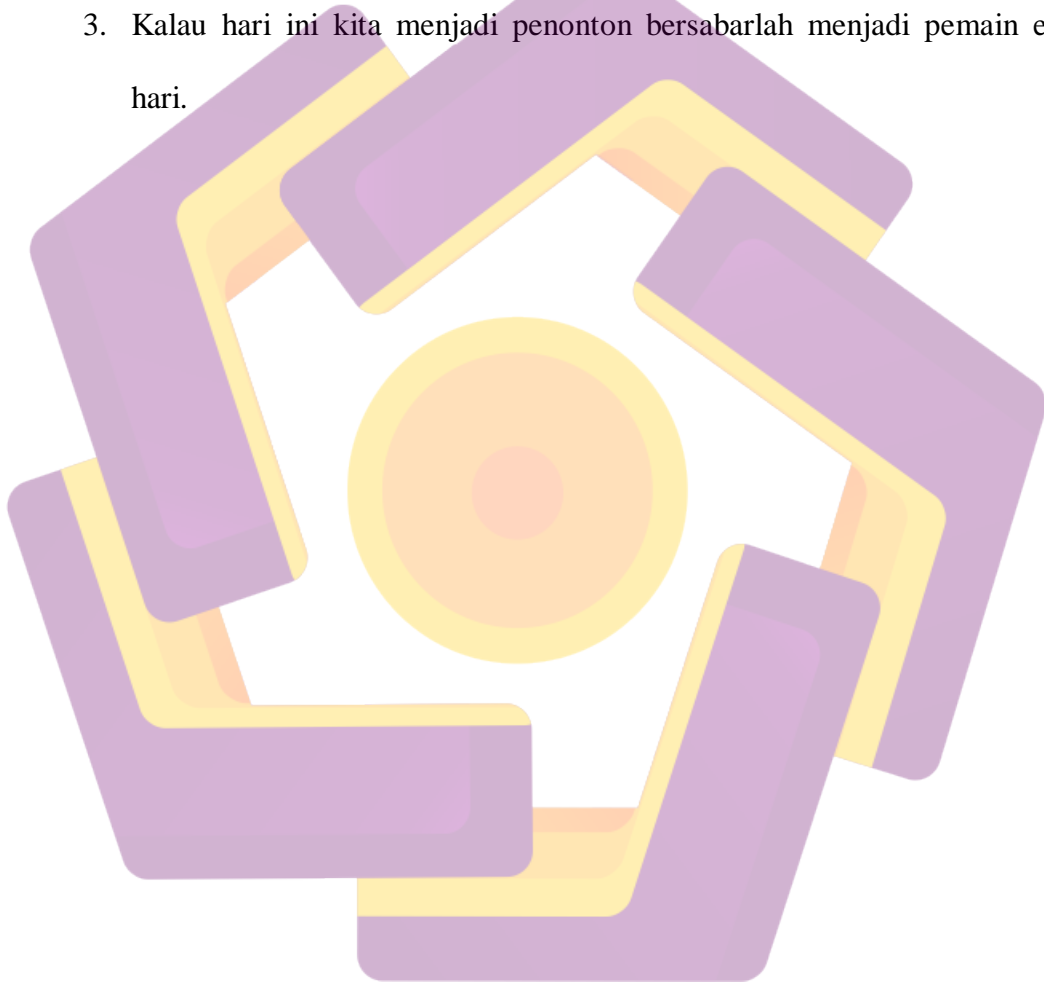


Zilan Zelila

15.12.8849

## MOTTO

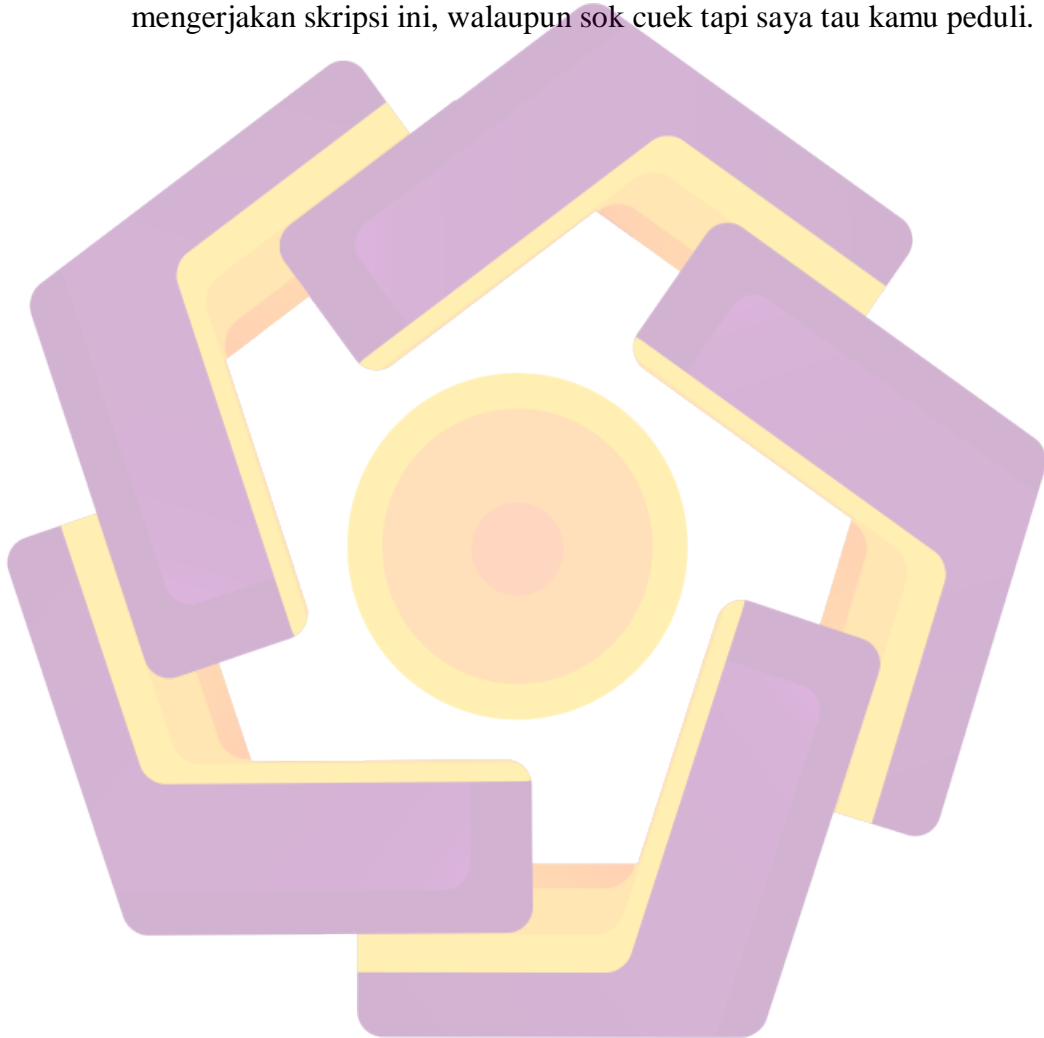
1. Hidup tidak menghadiahkan barang satupun kepada manusia tanpa bekerja keras.
2. Jangan tunda sampai besok apa yang bisa engkau kerjakan hari ini
3. Kalau hari ini kita menjadi penonton bersabarlah menjadi pemain esok hari.



## PERSEMBAHAN

1. Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas limpahan Rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Kanjeng Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi sumber inspirasi dalam segala tindakan dan langkah hidup.
3. Kedua orang tuaku ibu Salmin Husni dan Bapak Abubakar, terima kasih atas doa, motivasi, kasih sayang, semangat yang telah kalian berikan kepadaku selama menempuh pendidikan ini.
4. Sodara-sodaraku Suci, Nabila, Aura terima kasih bantuan-bantuan, doa, dan semangat kalian.
5. Diriku sendiri Zilan Zelila, terima kasih sudah menyelesaikan skripsi ini jangan puas hanya sampai disini kejar mimpi-mimpi itu, saya bangga!
6. Bapak M. Suyanto, Prof., Dr., M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
7. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Amikom Yogyakarta.
8. Bapak Penguji I Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom, Penguji II Arif Dwi Laksito, M.Kom.
9. Pak Bernadhed, M.Kom selaku dosen pembimbingku selama 4 bulan ini, terima kasih atas bimbingan bapak, motivasi, arahan selama bimbingan. Bapak luar biasa.

10. Teman-teman seperjuangan khususnya untuk socute (Galuh, Eka, Fety, Nawang, Maretha). Dari 2015 sampai sekarang sama-sama terus, lulus juga sama-sama.
11. Untuk Mohammad Azizi terima kasih sudah menemani selama mengerjakan skripsi ini, walaupun sok cuek tapi saya tau kamu peduli.





## KATA PENGANTAR

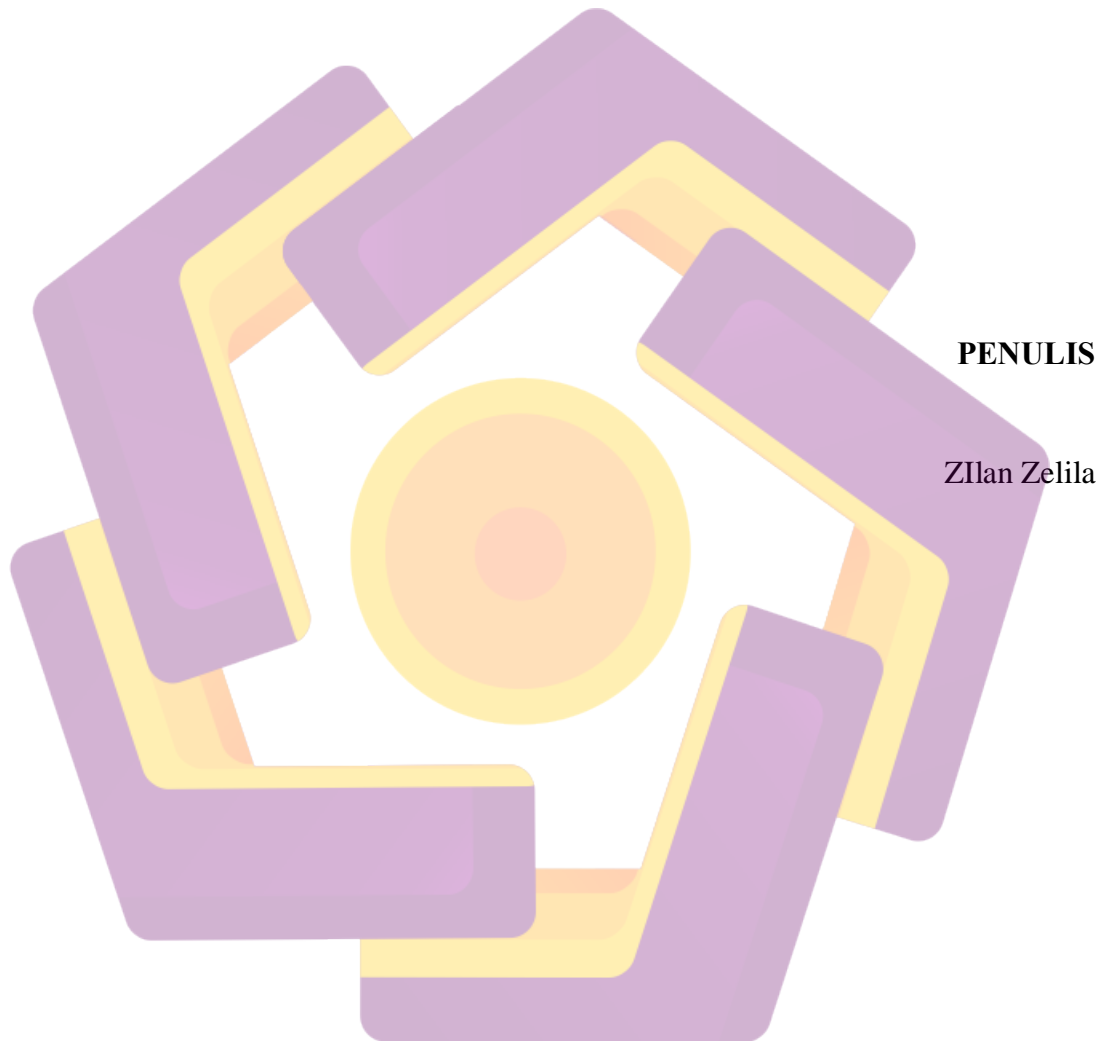
Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam tercurahkan kepada Rasulullah SAW, keluarga dan sahabatnya.

Selanjutnya, penulis mengucapkan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada semua pihak yang telah membantu kelancaran penulisan skripsi ini, baik berupa dorongan moril maupun materil. Karena penulis yakin tanpa bantuan dan dukungan tersebut, sulit rasanya bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Disamping itu, izinkan penulis untuk menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Ibu Krisnawati, S.Si, MT
2. Bapak Bernadhed, M.Kom selaku pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Ilmu Komputer yang telah memberikan ilmunya kepada penulis, semoga Bapak dan Ibu dosen selalu dalam rahmat dan lindungan Allah SWT. Sehingga ilmu yang telah diajarkan dapat bermanfaat dikemudian hari.
4. Bapak Muhammad Syadullah selaku pemilik Titik Nol Kopi yang telah memberikan waktu dan kesempatan bagi penulis untuk melaksanakan penelitian.
5. Ungkapan terima kasih dan penghargaan yang sangat spesial penulis berikan dengan rendah hati dan rasa hormat kepada kedua orang tua yang

tercinta, Bapak Abubakar dan Ibu Salmin Husni serta kakak dan adik dengan segala pengorbananya takkan pernah penulis lupakan atas jasa-jasa mereka. Doa restu, nasihat dan petunjuk dari mereka.



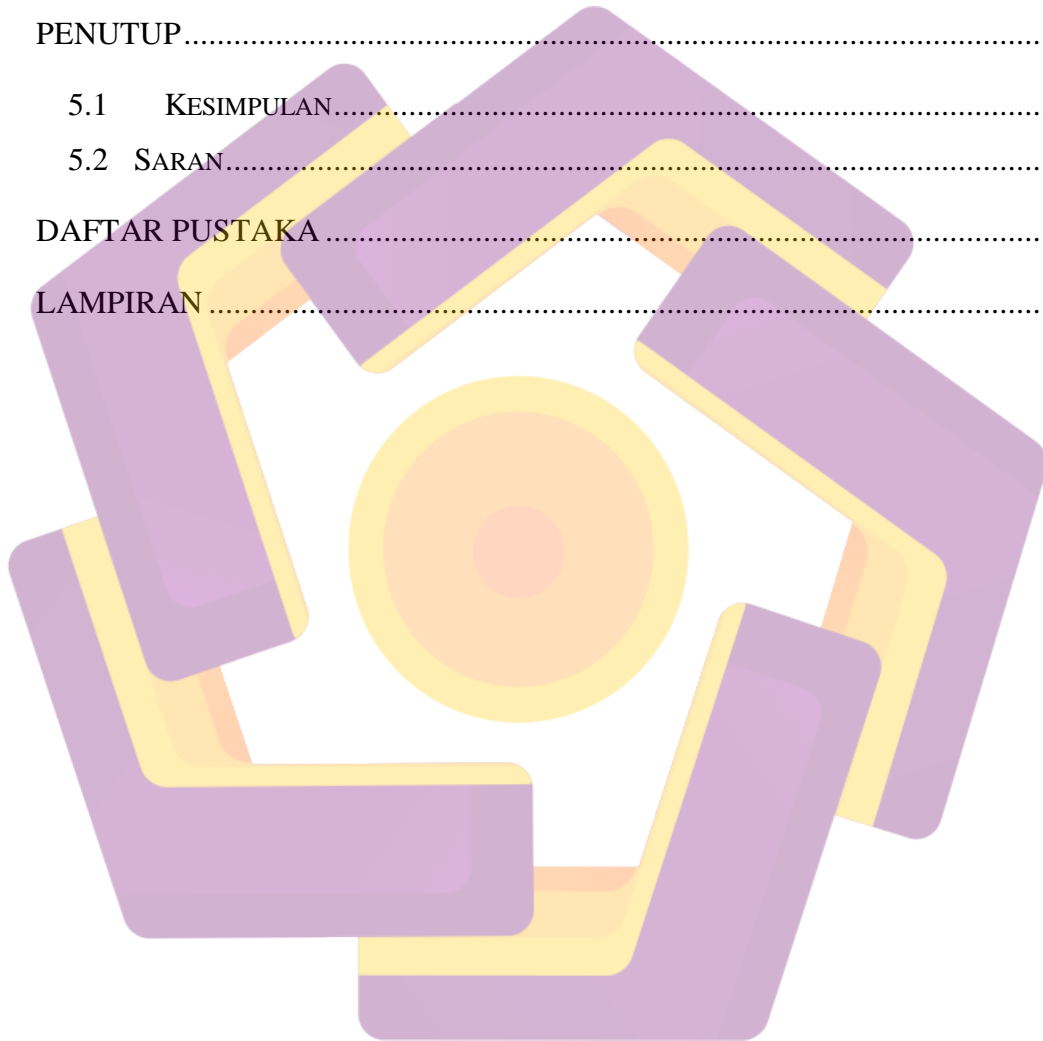
## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN.....	I
PENGESAHAN.....	II
PERNYATAAN .....	III
MOTTO.....	V
PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR .....	VII
DAFTAR ISI .....	X
DAFTAR GAMBAR.....	XIV
DAFTAR TABEL .....	XIV
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1    LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
1.2    RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3    BATASAN MASALAH .....	2
1.4    MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN.....	3
1.5    MANFAAT PENELITIAN .....	3
1.6    METODE PENELITIAN .....	4
1.6.1    Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2    Metode Analisis.....	5
1.6.3    Metode Perancangan.....	5
1.7    SISTEMATIKA PENULISAN .....	6
BAB II.....	7
LANDASAN TEORI.....	7
2.1    KAJIAN PUSTAKA .....	7
2.2    DASAR TEORI.....	10
2.2.1    Konsep Dasar Multimedia .....	10

2.2.2	Elemen-elemen Multimedia .....	10
2.3	DEFINISI VIDEO .....	13
2.3.1	Standar Video .....	14
2.3.2	Jenis-jenis Video .....	14
2.3.2.1	Video Analog .....	14
2.3.2.2	Video Digital .....	15
2.4	DEFINIS IKLAN .....	15
2.4.1	Jenis Iklan Berdasarkan Tujuan .....	15
2.4.2	Memproduksi Iklan.....	17
2.4.2	Strategi Perancangan Iklan.....	18
2.5	MOTION GRAPHIC .....	19
2.5.1	KONSEP DASAR TEKNIK MOTION GRAPHIC.....	19
2.6	LIVE SHOOT .....	20
2.6.1	Type of shot dalam Live Shoot .....	21
2.7	ANALISI SWOT .....	26
2.8	EVALUASI.....	27
2.8.1	Skala Likert .....	28
2.8.2	Rumusan Presentase Skala Likert .....	28
2.9	SOFTWARE YANG DIGUNAKAN.....	30
2.9.1	Adobe After Affect.....	30
2.9.2	Adobe Premiere .....	30
2.9.3	Adobe Photoshop.....	31
<b>BAB III.....</b>		<b>32</b>
<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>32</b>
3.1	TINJAUAN UMUM .....	32
3.1.1	Profil Titik Nol Kopi .....	32
3.1.2	Visi.....	33
3.1.3	Misi.....	33
3.1.4	Logo Titik Nol Kopi.....	33
3.2	PENGUMPULAN DATA.....	34

3.2.1	Wawancara.....	34
3.2.3	Observasi.....	34
3.3	PERANCANGAN VIDEO IKLAN.....	36
3.4	ANALISIS .....	37
3.4.1	Analisis Sistem.....	37
3.4.2	Analisis SWOT.....	37
3.4.3	Solusi Yang Ditawarkan .....	40
3.5	ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM .....	41
3.5.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	41
3.5.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	41
3.6	ANGARAN BIAYA .....	45
3.7	TAHAP PRA PRODUKSI .....	46
3.7.1	PERANCANGAN IDE DAN KONSEP .....	46
3.7.2	Rancangan Storyboard Iklan .....	46
BAB IV	.....	52
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	.....	52
4.1	IMPLEMENTASI.....	52
4.2	PRODUKSI .....	53
4.2.1	Persiapan Perangkat Produksi .....	53
4.2.2	Pengambilan Gambar .....	54
4.2.3	Pembuatan Desain Grafis.....	55
4.3	PASCA PRODUKSI .....	60
4.3.1	Editing Adobe After Effect CC .....	60
4.3.2	Editing Adobe Premiere CC.....	63
4.3.3	RENDERING .....	72
4.4	PEMBAHASAN .....	74
4.4.1	HASIL VIDEO .....	74

4.4.2	Testing Iklan Menggunakan Skala Likert.....	82
4.4.2.1	Kuisisioner aspek informasi dan aspek multimedia.....	83
4.4.2.2	Perhitungan Skala Likert.....	84
4.4.3	Publish Media Online .....	87
BAB V.....		88
PENUTUP.....		88
5.1	KESIMPULAN.....	88
5.2	SARAN.....	89
DAFTAR PUSTAKA.....		90
LAMPIRAN.....		93



## DAFTAR TABEL

TABEL 2.2 TABEL SWOT MATRIK .....	29
TABEL 2.3 RUMUS PRESENTASI .....	31
TABEL 2.4 PENGKATEGORIAN SKOR JAWABAN .....	31
TABEL 3.1 ANALISIS MASALAH.....	41
TABEL. 3.2 PERALATAN PRODUKSI .....	44
TABEL. 3.2 PERALATAN PASCA PRODUKSI .....	45
TABEL 3.4 PERANGKAT LUNAK YANG DIGUNAKAN .....	46
TABEL 3.5 KRU PRODUKSI .....	47
TABEL 3.6 STORYBOARD .....	49
TABEL 4.1 PERLENGKAPAN .....	58
TABEL. HASIL PRESENTASE KUESIONER .....	89
TABEL 4.4 HASIL PERHITUNGAN SKALA LIKERT .....	92

## DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2.1 ELEMEN-ELEMEN MULTIMEDIA .....	24
GAMBAR 2.2 EXTREME LONG SHOT(ELS) .....	24
GAMBAR 2.3 MEDIUM CLOSE UP (MCS).....	25
GAMBAR 2.4 LONG SHOT(LS).....	26
GAMBAR 2.5 MEDIUM SHOT(MS) .....	26
GAMBAR 2.6 CLOSE UP(CU).....	27
GAMBAR 2.7 EXTREME CLOSE UP(ECU).....	28
GAMBAR 3.2 INSTAGRAM TITIK NOL KOPI .....	37
GAMBAR 3.3 PERANCANGAN VIDEO IKLAN .....	38
GAMBAR 4.1 BAGAN PEMBUATAN IKLAN TITIK NOL KOPI .....	56
GAMBAR 4.2 RESOLUSI YANG DIGUNAKAN .....	61
GAMBAR 4.3 TAMPILAN LAYER AWAL .....	61
GAMBAR 4.4 MEMASUKKAN BACKGROUND DAN WARNA.....	61
GAMBAR 4.5 PEMBUATAN GARIS DENAH .....	62
GAMBAR 4.6 PEMBERIAN ALAMAT JALAN .....	63
GAMBAR 4.97MENYIMPAN DESAIN GRAFIS .....	63
GAMBAR 4.8 HASIL DESAIN .....	64
GAMBAR 4.9 FILE BACKSOUND .....	64
GAMBAR 4.10 MEMBUAT COMPOSITING .....	66
GAMBAR 4.11 MENGIMPORT FILE DESAIN.....	66
GAMBAR 4.12 MENGANIMASIKAN DENAH .....	67
GAMBAR 4.13 MENGANIMASIKAN LOGO .....	67
GAMBAR 4.14 HASIL SAVE PROJECT ADOBE AFTER EFFECT CC .....	68



GAMBAR 4.15 IMPORT FILE ADOBE AFTER EFFECT CC KE ADOBE PREMIERE PRO CC.....	69
GAMBAR 4.16 MENGIMPORT VIDEO LIVE SHOOT .....	70
GAMBAR 4.17 AJUSTMENT SETTING .....	70
GAMBAR 4.18 AJUSTMENT LAYAER .....	71
GAMBAR 4.19 PEMBERIAN EFFECT OPACITY .....	71
GAMBAR 4.20 EFFECT CROP.....	72
GAMBAR 4.21 EFFECT GRUSSIAN BLUR .....	72
GAMBAR 4.22 PEMBERIAN EFFCT WARP STABILIZER .....	73
GAMBAR 4.23 PROSES WARP STABILIZER .....	73
GAMBAR 4.24 PEMBERIAN WARNA.....	74
GAMBAR 4.25 PEMBERIAN NEST .....	74
GAMBAR 4.26 PEMBERIAN NAMA NEST .....	75
GAMBAR 4.27 PEMBERIAN EFFECT POSITION DAN OPACITY .....	75
GAMBAR 4.28 PEMBERIAN EFFECT WARP STABILIZER .....	76
GAMBAR 4.29 HASIL VIDEO YANG SUDAH DI NEST.....	76
GAMBAR 4.30 PEMBERIAN EFFECT ZOOM .....	77
GAMBAR 4.31 PEMBERIAN TEXT .....	77
GAMBAR 4.32 MENGATUR FORMAT VIDEO .....	78
GAMBAR 4.33 PROSES RENDERING .....	79
GAMBAR 4.34 VIDEO FRAME 1.....	80
GAMBAR 4.35 VIDEO FRAME 2.....	80
GAMBAR 4.36 VIDEO FRAME 3.....	81
GAMBAR 4.37 VIDEO FRAME 4.....	81

GAMBAR 4.38 VIDEO FRAME 5.....	82
GAMBAR 4.39 VIDEO FRAME 6.....	82
GAMBAR 4.40 VIDEO FRAME 7.....	83
GAMBAR 4.41 VIDEO FRAME 8.....	83
GAMBAR 4.42 VIDEO FRAME 9.....	84
GAMBAR 4.43 VIDEO FRAME 10.....	84
GAMBAR 4.44 VIDEO FRAME 11.....	85
GAMBAR 4.45 VIDEO FRAME 12.....	86
GAMBAR 4.46 VIDEO FRAME 13.....	86
GAMBAR 4.47 VIDEO FRAME 15.....	87
GAMBAR 4.48 VIDEO FRAME 16.....	87
GAMBAR 4.49 VIDEO FRAME 17.....	88
GAMBAR 4.50 HASIL UPLOAD VIDEO IKLAN DI YOUTUBE .....	88



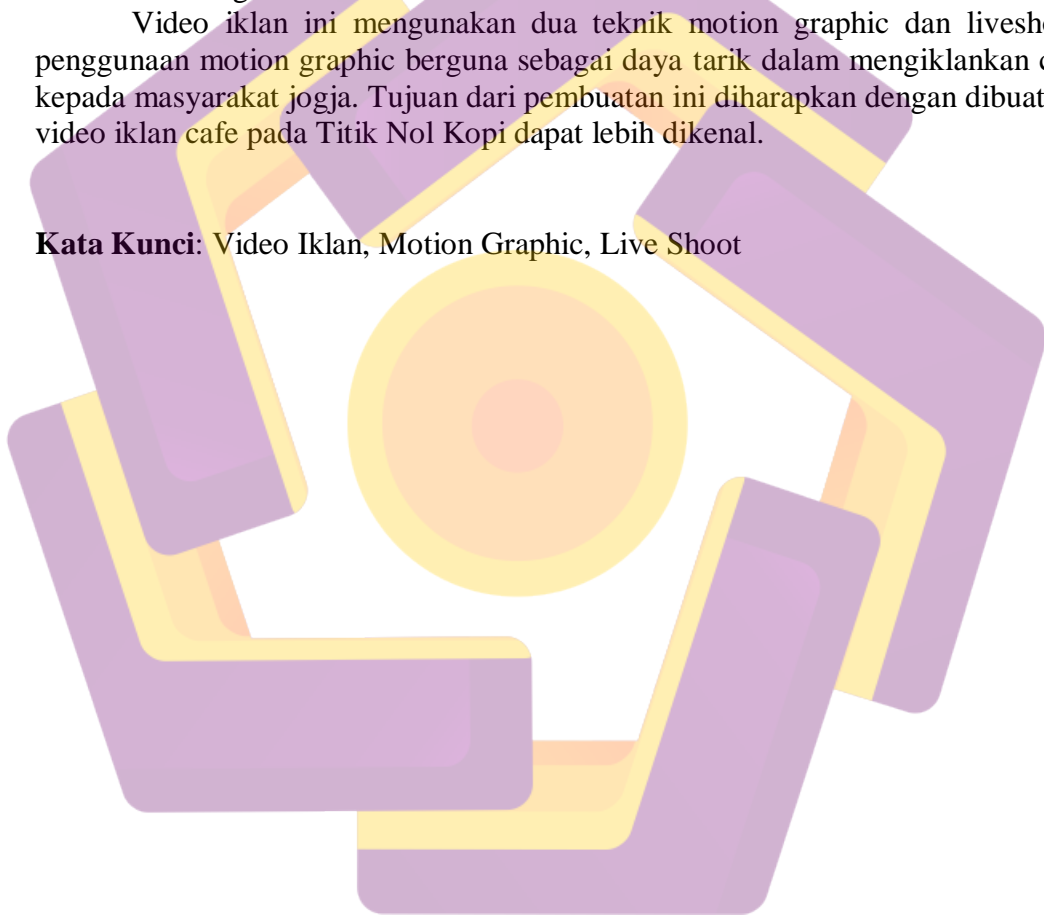
## INTISARI

Perkembangan bisnis didunia kuliner, khususnya bisnis cafe di Indonesia mempunyai persaingan pasar yang begitu pesat dan terus berkembang. Kondisi ini menyebabkan semakin meningkatnya persaingan antar pebisnis cafe. Salah satunya yang ikut bersaing adalah Titik Nol Kopi.

Keberadaanya masih belum banyak di ketahui masyarakat di Jogja khususnya mahasiswa. Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya media promosi video pada Titik Nol Kopi sehingga perlu dibuatkan sebuah video iklan agar membantu mengenalkan cafe tersebut.

Video iklan ini menggunakan dua teknik motion graphic dan liveshoot, penggunaan motion graphic berguna sebagai daya tarik dalam mengiklankan cafe kepada masyarakat jogja. Tujuan dari pembuatan ini diharapkan dengan dibuatnya video iklan cafe pada Titik Nol Kopi dapat lebih dikenal.

**Kata Kunci:** Video Iklan, Motion Graphic, Live Shoot



## **ABSTRACT**

*The development of business in the culinary world, especially the cafe business in Indonesia has a market competition that is so fast and continues to grow. This condition led to increasing competition between cafe business people. One of them that competes is Titik Nol Kopi.*

*Its existence is still unknown to many people in Yogyakarta, especially students. This was caused by a lack of video promotion media at Titik Nol Kopi so a video ad was needed to help introduce the cafe.*

*This video advertisement uses two motion graphic techniques and a liveshoot, the use of motion graphic is useful as an attraction in advertising cafes to the people of Jogja. The purpose of this creation is expected to make the cafe ad video at Titik Nol Kopi better known.*

**Keyword:** Advertising, Motion Graphic, Live Shoot

