

**PEMBUATAN IKLAN PADA *CAFE KOPINYA KITA* YOGYAKARTA
DENGAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC* DAN
LIVE SHOOT SEBAGAI PROMOSI**

SKRIPSI



disusun oleh

Pangestu Jati Widodo

13.12.7179

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PEMBUATAN IKLAN PADA *CAFE KOPINYA KITA* YOGYAKARTA
DENGAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC* DAN
LIVE SHOOT SEBAGAI PROMOSI**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Pangestu Jati Widodo

13.12.7179

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN IKLAN PADA CAFE KOPINYA KITA YOGYAKARTA DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC DAN LIVE SHOOT SEBAGAI PROMOSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Pangestu Jati Widodo

13.12.7179

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 April 2017

Dosen Pembimbing,



Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302105

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN IKLAN PADA CAFE KOPINYA KITA YOGYAKARTA DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC DAN LIVE SHOOT SEBAGAI PROMOSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Pangestu Jati Widodo

13.12.7179

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 April 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302105



Ahlihi Masruro, M.Kom.
NIK. 190302148



Nila Feby Puspitasari, S.Kom, M.Cs.
NIK. 190302161



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
pada tanggal 20 April 2017



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, 27 April 2017




Pangestu Jati Widodo
13.12.7179

MOTTO

- Kesuksesan seseorang bukan dilihat dari hasilnya, melainkan dilihat dari proses menuju keberhasilan tersebut.
- Kegagalan akan terjadi bila kita menyerah.
- Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal ia amat baik bagi kamu. Dan boleh jadi kamu mencintai sesuatu, padahal ia amat buruk bagi kamu. Allah Maha mengetahui sedangkan kamu tidak mengetahui”(QS. Al-Baqarah: 216)
- *Do your own thinking independently. Be the chess player, not the chess piece*
- Jujur adalah kunci utama hidup
- *Man Jadda Wa Jadda*

PERSEMBAHAN

1. Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan ridho-Nya dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Terimakasih kepada orang tua tercinta Bapak H. Sutija dan Ibu Hj. Sugiharwati yang tiada hentinya memberikan do'a, motivasi, dorongan semangat, serta tiada hentinya bekerja keras banting tulang demi merawat dan membiayai penulis dari dalam kandungan hingga sekarang. Terimakasih atas kasih sayangnya yang sangat tulus.
3. Terimakasih kepada adik tercinta Rosita Rahmawati serta segenap keluarga besar yang telah memberikan do'a dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Terimakasih Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng. selaku pembimbing yang sudah memberikan arahan dan bimbingan sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Terimakasih Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya serta memberi banyak pengalamannya.
6. Terimakasih untuk kekasih tercinta Suci Rochmardiani yang selama ini menjadi penyemangat dan penghibur sampai saat ini. Terimakasih untuk semua pengorbanan dan kasih sayangnya.
7. Sahabat seperjuangan Mawan, Faqih dan Jalu yang memberikan motivasi, hiburan, ilmu, dan semangat selama pengerjaan skripsi.
8. Sahabat - sahabat SIONE yang selalu memberikan *support* dan telah menjadi keluarga selama menempuh kuliah di Jogja.
9. Keluarga besar Kopinya Kita Yogyakarta yang memberikan motivasi, hiburan serta telah menjadi sahabat sekaligus keluarga kedua di Yogyakarta.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan nikmat iman, islam dan kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tanpa kendala apapun. Tidak lupa sholawat serta salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umatnya dari jaman kegelapan kepada jaman yang terang yaitu jalan yang di ridhoi oleh Allah SWT.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu dan Bapak yang selalu memberikan dukungan dan do'a.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Ketua Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng. selaku pembimbing.
5. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
6. Teman-teman semasa kuliah.

Yogyakarta, 27 April 2017

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I 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 Metode Penelitian	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.5.1.1 Metode Observasi	3
1.5.1.2 Metode Wawancara	3
1.5.1.3 Metode Dukumentasi	3
1.5.1.4 Metode Studi Pustaka	4
1.5.2 Metode Analisis	4
1.5.3 Metode Perancangan	4
1.5.4 Metode Pengembangan	4
1.5.5 Testing	4
1.5.6 Implementasi	5
1.6 Sistematika Penulisan	5

BAB II	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Konsep dasar Video	8
2.2.1 Pengertian Video	8
2.2.2 Standar Video	8
2.3 Iklan	8
2.3.1 Tujuan Iklan	8
2.3.1.1 Iklan Informatif	8
2.3.1.2 Iklan Persuasif	9
2.3.1.3 Iklan Pengingat	9
2.4 Bahasa Gambar, Sudut Pengambilan dan Gerakan Kamera	9
2.4.1 Teknik Membidik Gamba	9
2.4.2 Sudut Pengambilan Gambar	9
2.4.3 Teknik Gerakan Gambar	10
2.4.3.1 <i>Panning</i>	10
2.4.3.2 <i>Titling</i>	10
2.4.3.3 <i>Tracking</i>	11
2.4.3.4 <i>Zomming</i>	11
2.5 <i>Motion</i>	11
2.5.1 <i>Motion Graphic</i>	11
2.6 Metode Analisis	16
2.6.1 Analisis SWOT	16
2.6.1.1 Kekuatan (<i>Stranght</i>)	17
2.6.1.2 Kelemahan (<i>Weaknes</i>)	17
2.6.1.3 Peluang (<i>Opportunities</i>)	17
2.6.1.4 Ancaman (<i>Threats</i>)	18
2.6.2 Fungsi SWOT	18
2.7 Instagram	18
2.7.1 Instagram Versi Bisnis	19
2.7.2 Video Instagram	19
2.8 Metode Perancangan	21

2.8.1	<i>Script</i>	21
2.8.2	<i>Storyline</i>	21
2.8.3	<i>Storyboard</i>	22
2.8.4	<i>Budget/Finance</i>	23
2.8.5	<i>Casting</i>	23
2.9	Metode Pengembangan	23
2.10	Metode Testing	24
2.11	Metode Implementasi	24
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		25
3.1	Tinjauan Umum	25
3.1.1	Latar Belakang Masalah	25
3.2	Analisis	26
3.2.1	Identifikasi Masalah	26
3.2.1.1	Analisis SWOT	27
3.2.1.2	Solusi Yang Dapat Ditawarkan	30
3.2.1.3	Solusi Yang Dipilih	30
3.2.2	Analisis Kebutuhan	31
3.2.2.1	Kebutuhan Informasi	31
3.2.2.1	Kebutuhan <i>Hardware</i>	31
3.2.2.1	Kebutuhan <i>Software</i>	32
3.3	Metode Perancangan	32
3.3.1	Perancangan Konsep Video Promosi	33
3.3.2	<i>Scripting</i>	33
3.3.3	<i>Planning</i>	33
3.3.3.1	<i>Scheduling</i>	34
3.3.3.2	<i>Storyboard</i>	34
3.3.3.3	<i>Setting Tempat</i>	36
3.3.3.4	<i>Casting</i>	37
3.3.3.5	Tim Produksi	37
3.3.3.6	<i>Property</i>	38
3.3.3.7	Biaya Produksi	38

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	39
4.1 Implementasi	39
4.1.1 Persiapan Perangkat Produksi	39
4.1.2 Produksi	40
4.1.2.1 Pengambilan Gambar	42
4.1.2.2 Pemilihan <i>Angel</i> Kamera	43
4.2 Pasca Produksi	45
4.2.1 <i>Filter File</i>	45
4.2.2 <i>Editing</i>	46
4.2.2.1 Pembuatan <i>Motion Graphics</i>	46
4.2.2.2 <i>Editing Trim</i>	48
4.2.2.3 <i>Import</i> Komposisi dengan Adobe <i>Dynamic Link</i>	50
4.2.3 <i>Final Rendering</i>	52
4.3 Pembahasan	54
4.4 <i>Screening Test</i>	54
4.4 Implementasi	55
BAB V PENUTUP	56
5.1 Kesimpulan	56
5.2 Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN	

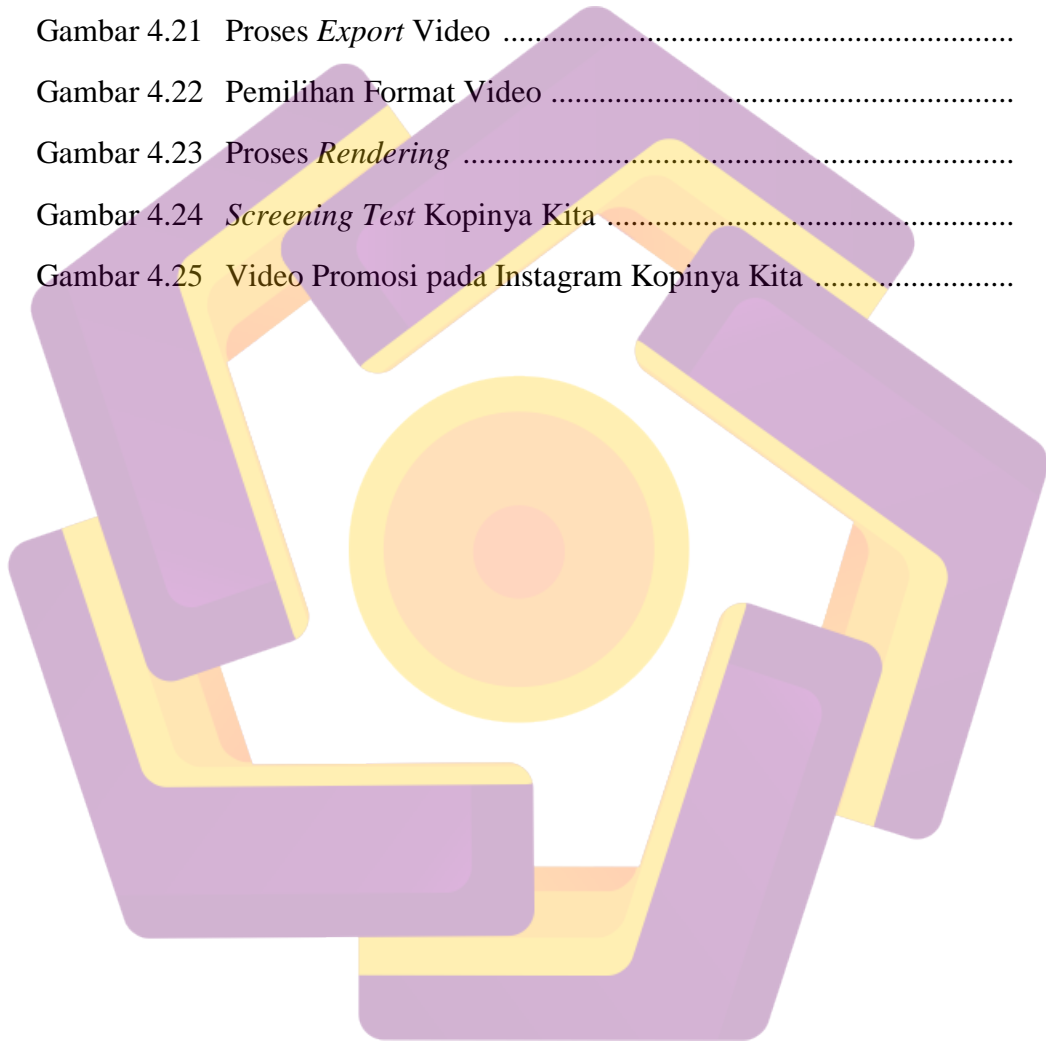
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Hasil Wawancara	26
Tabel 3.2	Matriks SWOT	28
Tabel 3.3	Perlengkapan Produksi	31
Tabel 3.4	Perlengkapan Editing	32
Tabel 3.5	Perangkat Lunak	32
Tabel 3.6	Naskah	33
Tabel 3.7	<i>Scheduling</i>	34
Tabel 3.8	<i>Storyboard</i>	35
Tabel 3.9	<i>Casting</i>	37
Tabel 3.10	Biaya harga	38
Tabel 4.1	Perlengkapan Produksi	39
Tabel 4.2	Angel Shot	44
Tabel 4.3	Hasil Pembahasan Video Promosi	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	<i>A Active Stopwatch B Stopwatch deactive</i>	12
Gambar 2.2	<i>Keyframes</i>	13
Gambar 2.3	<i>Working with Expressions</i>	15
Gambar 2.4	Tawaran beralih ke akun Bisnis	19
Gambar 2.5	<i>Storyboard</i>	22
Gambar 2.6	Instagram @kopinyakita	24
Gambar 3.1	Galeri video youtube <i>channel GUFO Admin</i>	29
Gambar 3.2	Video yang digunakan analisis peneliti	29
Gambar 3.3	Penerapan <i>Motion Graphic</i> pada video GUFO Admin	30
Gambar 3.4	Setting tempat <i>Outdoor</i>	36
Gambar 3.5	Setting tempat <i>Indor</i>	37
Gambar 4.1	<i>Behind the scene</i> pengambilan gambar di Kopinya Kita	41
Gambar 4.2	<i>Behind the scene briefing talent dan owner</i> Kopinyakita	41
Gambar 4.3	Bagan Proses Produksi & Pasca Produksi	42
Gambar 4.4	<i>Angel Medium Long Shot</i>	43
Gambar 4.5	<i>Angel Medium Shot</i>	43
Gambar 4.6	<i>Angel Medium Close Up</i>	44
Gambar 4.7	<i>Angel Close Up</i>	44
Gambar 4.8	File yang sudah melalui tahap <i>Filtering</i>	45
Gambar 4.9	Membuat Komposisi Baru	46
Gambar 4.10	<i>Import File PNG</i>	46
Gambar 4.11	<i>Masking Text</i>	47
Gambar 4.12	Menambah <i>Effect Stroke</i>	47
Gambar 4.13	<i>Brush Size</i>	47
Gambar 4.14	<i>Reveal Original Image</i>	48
Gambar 4.15	Membuat Animasi <i>Hand Writing</i>	48

Gambar 4.16	<i>Preset</i> Adobe Premier.....	49
Gambar 4.17	<i>Import File</i> Adobe Premier	50
Gambar 4.18	<i>Trim Video</i> Adobe Premier	50
Gambar 4.19	Adobe <i>Dynamic Link</i> Adobe Premiere	51
Gambar 4.20	Pilih file yang ingin dikoneksikan	51
Gambar 4.21	Proses <i>Export Video</i>	52
Gambar 4.22	Pemilihan Format Video	53
Gambar 4.23	Proses <i>Rendering</i>	53
Gambar 4.24	<i>Screening Test</i> Kopinya Kita	55
Gambar 4.25	Video Promosi pada Instagram Kopinya Kita	55



INTISARI

Pada masa ini perkembangan teknologi menjadi semakin pesat, menyebabkan peran multimedia menjadi sangat penting dalam berbagai aspek kehidupan. Salah satunya yaitu peran penting multimedia sebagai media promosi sebuah perusahaan untuk memberikan informasi kepada konsumen. Teknik *Motion Graphic* dan *Live Shoot* yang di pilih dari sekian banyak teknik dalam multimedia untuk mempromosikan Kafe Kopinya Kita.

Kopinyakita merupakan salah satu dari sekian banyak Kedai Kopi yang ada di Yogyakarta. Berdiri sejak tahun 2015, membuat Kopinya Kita masih sangat muda dan masih kecil dalam dunia bisnis Kedai Kopi. Saat ini Kafe Kopinya Kita baru menjangkau sedikit dari sekian banyak penikmat Kopi yang ada di Yogyakarta.

Dalam promosinya Kafe Kopinya Kita masih menggunakan model *upload* foto produk serta tempat di media sosial dan untuk promosinya sendiri perusahaan belum pernah membuat iklan berupa video. Penulis tertarik untuk melakukan penelitian pada Kafe Kopinya Kita berupa iklan sebagai media promosi pada khalayak umum. Agar perusahaan tersebut dapat dikenal masyarakat luas.

Kata Kunci: promosi, video, *motion*, *live shoot*, kopinyakita, kedai kopi.



ABSTRACT

At this time becomes increasingly rapid technological developments, led to the role of multimedia to be very important in many aspects of life. One of them, multimedia is an important role for promoting a company to provide information to consumers. Motion Graphic Technique and Live Shoot is selected from among the many techniques in multimedia to promote Kopinya Kita Cafe.

Kopinya Kita is one of the many coffee shops in Yogyakarta. Established since 2015, making Kopinya Kita still very young in the coffee shop business. Currently this cafe just reach a few of the many coffee lovers in Yogyakarta.

In promotion Kopinya Kita still use the model upload product photos and a place in the social media and to own promotion company has never been made of video advertising. Authors interested in doing research on The coffee cafe We advertisements as media campaigns to the general public. In order for these companies may be known to the public at large.

Keywords : *promotion, video, motion, live shoot, kopinyakita, coffeeshop*

