

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA WARKOP ANAK MEDAN  
DENGAN TEKNIK *LIVE SHOOT*  
DAN *MOTION GRAPHIC***

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Franklin**

**15.12.8725**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2022**

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA WARKOP ANAK MEDAN  
DENGAN TEKNIK *LIVE SHOOT*  
DAN *MOTION GRAPHIC***

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Franklin**

**15.12.8725**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2022**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA WARKOP ANAK MEDAN  
DENGAN TEKNIK *LIVE SHOOT*  
DAN *MOTION GRAPHIC***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Franklin**

**15.12.8725**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 10 Desember 2021

**Dosen Pembimbing,**

**Agus Fatkhurohman, M.Kom**

**NIK. 190302249**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA WARKOP ANAK MEDAN**  
**DENGAN TEKNIK *LIVE SHOOT***  
**DAN *MOTION GRAPHIC***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Franklin**

**15.12.8725**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 17 Desember 2021

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**M. Nuraminudin, M.Kom**  
**NIK. 190302408**

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

**Agus Fatkhurohman, M.Kom**  
**NIK. 190302249**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 17 Desember 2021

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fattah, M.Kom**  
**NIK. 190302096**

## 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 10 Desember 2021



Franklin  
NIM 15.12.8725

## MOTTO

*"Masa depan sungguh ada dan harapan tidak akan pernah hilang"*

-Franklin



## PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kepada Tuhan Yesus Kristus, yang telah memberikan rahmat, pertolongan dan anugerah-Nya melalui orang-orang yang membimbing dan mendukung dengan berbagai cara sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mempersembahkan skripsi ini kepada :

1. Kedua Orang Tua, Bapak Benyamin Mering dan Ibu Yurita Sarun yang selalu memberikan cinta, kasih sayang dan doa restu yang tiada henti kepada ku, serta kakak dan adikku yang selalu memberikan dukungan dan semangat selama proses penyelesaian skripsi ini.
2. Keluarga besar Mering Adjang yang telah memberikan dukungan dan motivasi selama menempuh perguruan tinggi.
3. Seluruh teman-teman seperjuangan yang selalu bersedia untuk bertukar pikiran dan memberikan semangat tiada henti.
4. Rinaldianta Sembiring yang bersedia memberikan kesempatan kepada saya untuk melakukan penelitian pada Warkop Anak Medan.
5. Sahabatku Afif, Prakas, Alfian, Mossa dan Anisa yang selalu menemani selama proses perkuliahan.
6. Saudaraku Muhammad Risky dan Bileskel yang telah banyak membantu dan memberikan tempat selama proses penulisan skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Tuhan Yang Esa atas berkat dan kasih karunia-Nya yang senantiasa di limpahkan kepada penulis sehingga bisa menyelesaikan skripsi dengan judul “Pembuatan Video Iklan Pada Warkop Anak Medan Dengan Teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic*” sebagai syarat untuk menyelesaikan program sarjana (S1) pada program studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini banyak hambatan dan kendala yang penulis hadapi, namun pada akhirnya penulis dapat melaluinya berkat penyertaan Tuhan Yang Maha Esa dan tentunya juga berkat bimbingan dan bantuan berbagai pihak baik secara materi, moral dan spiritual. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Hanif Al-Fattah, S.Kom, M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Agus Fatkhurohman, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan arahan selama penyusunan skripsi.
4. Kepada seluruh jajaran Dosen Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta atas dukungan dan bantuannya selama proses perkuliahan.
5. Kepada orang tua, keluarga dan teman-teman terima kasih atas doanya, semangat dan dukungannya selama menjalankan hingga menyelesaikan studi.
6. Semua pihak Warkop Anak Medan yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.



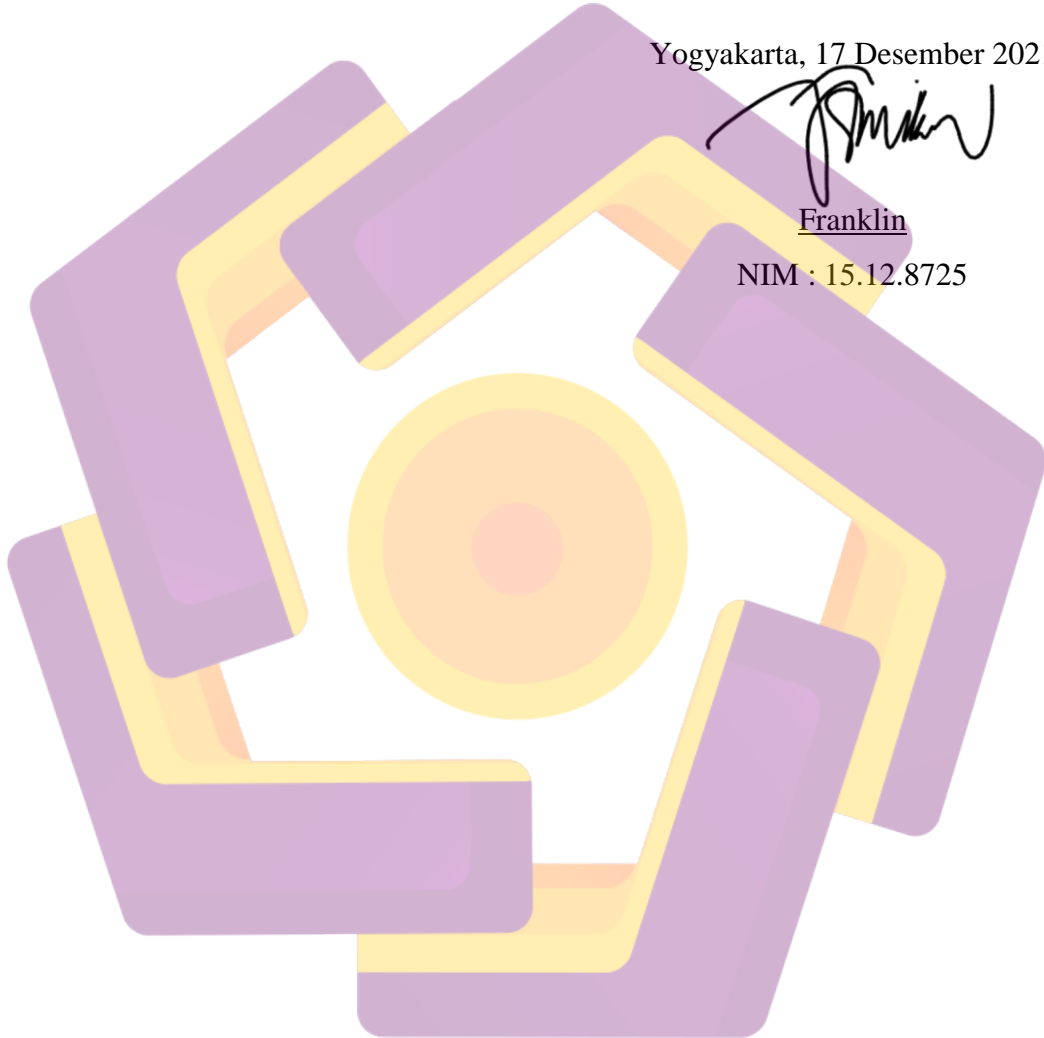
Penulis juga memohon maaf apabila dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna. penulis berhadap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini.

Yogyakarta, 17 Desember 2021



Franklin

NIM : 15.12.8725



## DAFTAR ISI

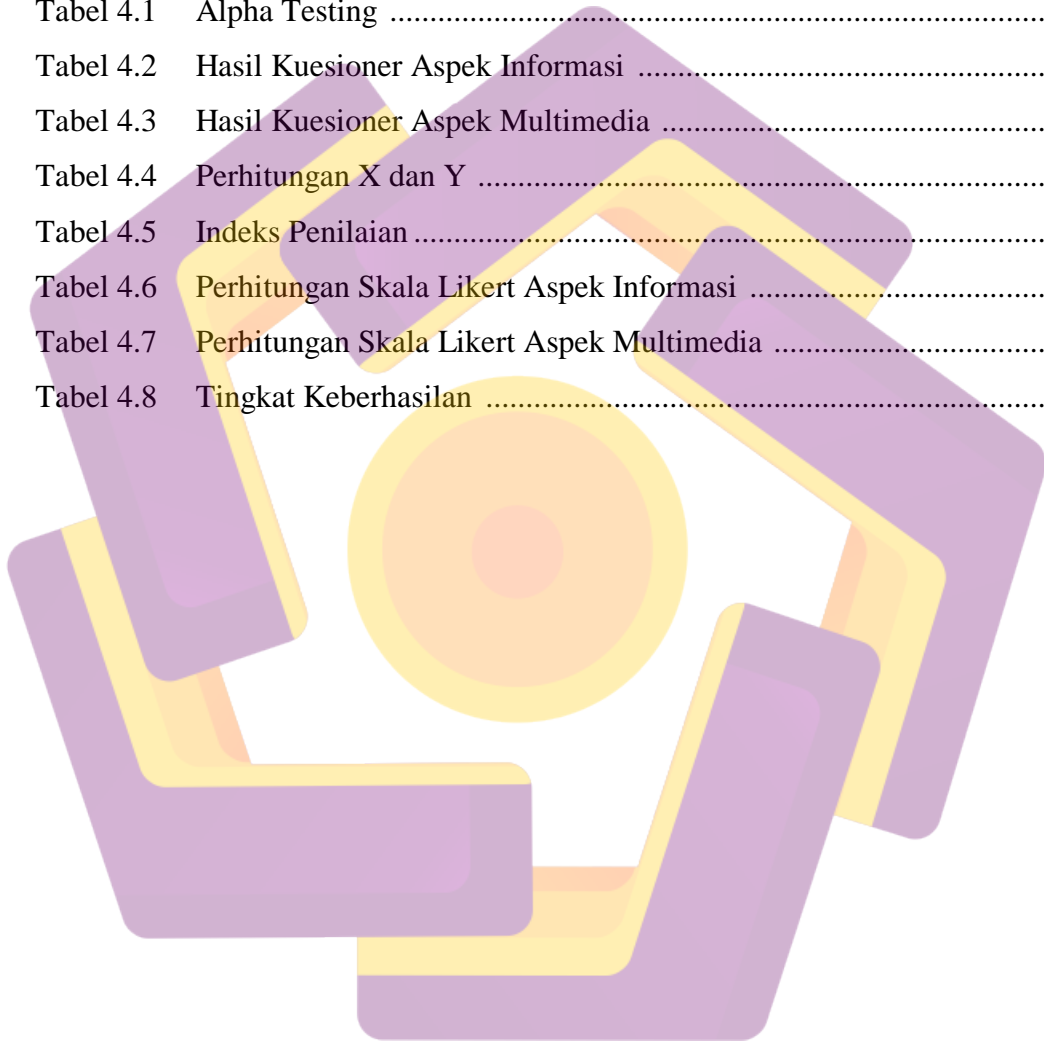
JUDUL.....	I
PERSETUJUAN .....	II
PENGESAHAN .....	III
PERNYATAAN.....	IV
MOTTO.....	V
PERSEMBAHAN .....	VI
KATA PENGANTAR .....	VII
DAFTAR ISI .....	IX
DAFTAR TABEL.....	XII
DAFTAR GAMBAR .....	XIII
INTISARI.....	XIV
ABSTRACT.....	XV
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1    LATAR BELAKANG .....	1
1.2    RUMUSAN MASALAH .....	3
1.3    BATASAN MASALAH .....	3
1.4    MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN.....	4
1.5    MANFAAT PENELITIAN.....	4
1.6    METODE PENELITIAN .....	5
1.7    SISTEMATIKA PENELITIAN .....	6
BAB II LANDASAN TEORI .....	8
2.1    TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.2    PENGERTIAN MULTIMEDIA .....	12
2.3.1    Elemen Multimedia .....	12
2.3    IKLAN.....	14
2.3.1    Pengertian Iklan .....	14
2.3.2    Pengertian Periklanan.....	15
2.3.3    Tujuan Periklanan .....	15
2.4    KONSEP DASAR VIDEO .....	15

2.4.1	Pengertian Video.....	15
2.4.2	Kategori Video.....	16
2.5	LIVE SHOOT.....	18
2.6	MOTION GRAPHIC.....	20
2.7	ANALISIS PIECES.....	20
2.8	TAHAPAN PRODUKSI.....	22
2.8.1	Alur Tahapan Produksi.....	23
2.8.2	Tahap Pra Produksi.....	24
2.8.3	Tahap Produksi.....	24
2.8.4	Tahap Pasca Produksi.....	25
2.9	SOFTWARE PENDUKUNG.....	25
2.10	SKALA LIKERT.....	25
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>		<b>28</b>
3.1	TINJAUAN PUSTAKA.....	28
3.1.1	Deskripsi Objek Penelitian.....	28
3.1.2	Visi.....	29
3.1.3	Misi.....	29
3.1.1	Struktur Organisasi.....	29
3.2	ANALISIS SISTEM.....	30
3.3	ANALISIS MASALAH.....	30
3.4	ANALISIS PIECES.....	31
3.4.1	Analisis <i>Performance</i> (Kinerja).....	31
3.4.2	Analisis <i>Information</i> (Informasi).....	32
3.4.3	Analisis <i>Economic</i> (Ekonomi).....	32
3.4.4	Analisis <i>Control</i> (Keamanan).....	33
3.4.5	Analisis <i>Effeciency</i> (Efisiensi).....	33
3.4.6	Analisis <i>Service</i> (Pelayanan).....	33
3.5	ANALISIS KEBUTUHAN FUNGSIONAL.....	34
3.5.1	Sistem Yang Sedang Berjalan.....	34
3.5.2	Permasalahan Yang Terjadi.....	35
3.5.3	Kebutuhan Fungsional.....	36

3.6	ANALISIS KEBUTUHAN NON FUNGSIONAL.....	37
3.6.1	Hardware (Perangkat Keras).....	37
3.6.2	Software (Perangkat Lunak).....	37
3.6.3	Kebutuhan Brainware.....	38
3.7	ANALISIS KELAYAKAN TEKNIS.....	38
3.8	ANALISIS KELAYAKAN OPERASIONAL.....	39
3.9	ANALISIS KELAYAKAN TEKNOLOGI.....	39
3.10	ANALISIS KELAYAKAN EKONOMI.....	39
3.11	PERANCANGAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN.....	40
3.12	STORYBOARD.....	41
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>47</b>
4.1	PRODUKSI.....	47
4.1.1	Proses Pengambilan Gambar.....	47
4.1.2	Pembuatan Motion Graphic.....	49
4.2	PASCA PRODUKSI.....	50
4.2.1	Compositing.....	50
4.2.2	Color Correction.....	52
4.2.3	Transisi.....	53
4.2.4	Rendering.....	54
4.3	PEMBAHASAN.....	55
4.3.1	Alpha Testing.....	55
4.3.2	Beta Testing.....	57
4.4	IMPLEMENTASI.....	64
4.4.1	Publikasi Instagram.....	64
4.4.2	Penyerahan.....	64
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>65</b>
5.1	KESIMPULAN.....	65
5.2	SARAN.....	65
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>67</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Matriks Penelitian .....	10
Tabel 3.1	Biaya Produksi .....	40
Tabel 3.2	Storyboard .....	41
Tabel 4.1	Alpha Testing .....	56
Tabel 4.2	Hasil Kuesioner Aspek Informasi .....	57
Tabel 4.3	Hasil Kuesioner Aspek Multimedia .....	58
Tabel 4.4	Perhitungan X dan Y .....	59
Tabel 4.5	Indeks Penilaian .....	59
Tabel 4.6	Perhitungan Skala Likert Aspek Informasi .....	59
Tabel 4.7	Perhitungan Skala Likert Aspek Multimedia .....	61
Tabel 4.8	Tingkat Keberhasilan .....	63



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Instagram Warkp Anak Medan .....	2
Gambar 2.1	Text .....	12
Gambar 2.2	Image.....	13
Gambar 2.3	Audio.....	13
Gambar 2.4	Video.....	14
Gambar 2.5	Animasi .....	14
Gambar 2.6	Contoh <i>Live Shoot</i> .....	19
Gambar 2.7	Alur Tahapan Produksi .....	23
Gambar 3.1	Logo Warkop Anak Medan.....	28
Gambar 3.2	Struktur Organisasi.....	29
Gambar 3.3	Penyajian Informasi .....	31
Gambar 3.4	Iklan Foto Instagram .....	35
Gambar 4.1	Papan Logo Warkop Anak Medan .....	47
Gambar 4.2	Suasana Dalam Warkop Anak Medan .....	48
Gambar 4.3	Penyajian Kopi .....	48
Gambar 4.4	Import File.....	49
Gambar 4.5	Editing <i>Motion Graphic</i> .....	49
Gambar 4.6	Hasil Editing <i>Motion Graphic</i> .....	50
Gambar 4.7	New Project.....	51
Gambar 4.8	New Sequence.....	51
Gambar 4.9	Proses Import File .....	51
Gambar 4.10	Susunan File Pada Sequence.....	52
Gambar 4.11	Color Correction.....	52
Gambar 4.12	Sebelum dan Sesudah Coloring .....	53
Gambar 4.13	Transisi.....	53
Gambar 4.14	Export Media.....	54
Gambar 4.15	Export Setting.....	55
Gambar 4.16	Publikasi Instagram.....	64

## INTISARI

Warkop Anak Medan adalah salah satu kafe yang ada di Maguwoharjo, Yogyakarta. Warkop Anak Medan menyediakan menu kopi khas Sumatera sebagai menu spesialnya, selain kopi Warkop Anak Medan juga menyediakan berbagai menu makanan dan minuman. Warkop Anak Medan masih tergolong baru dikarenakan perusahaan tersebut berdiri pada tahun 2020. Upaya promosi yang dilakukan pihak Warkop Anak Medan melalui brosur di rasa kurang maksimal dikarenakan perusahaan tersebut belum memiliki media promosi berbasis video. Sedangkan promosi media yang sering digunakan untuk menyampaikan informasi tentang perusahaan salah satunya melalui media iklan.

Oleh karena itu penulis ingin membuat video iklan pada Warkop Anak Medan sebagai media promosi di media sosial. Video iklan merupakan suatu bentuk informasi yang dilakukan oleh seseorang, instansi atau perusahaan yang isinya berupa pesan yang menarik tentang produk atau jasa yang ditawarkan.

Pada akhirnya untuk membuat video iklan perusahaan tersebut sebagai media promosi guna membantu manajemen untuk mempromosikan Warkop Anak Medan.

**Kata Kunci:** Promosi, video iklan, media sosial, sistem informasi, produk

## **ABSTRACT**

*Warkop Anak Medan is one of the cafes in Maguwoharjo, Yogyakarta. Warkop Anak Medan provides a menu of Sumatran coffee as a special menu, in addition to coffee, Warkop Anak Medan also provides a variety of food and drink menus. Warkop Anak Medan is still relatively new because the company was founded in 2020. Promotional efforts carried out by Warkop Anak Medan through brochures are not optimal because the company does not yet have video-based promotional media. While media promotions are often used to convey information about the company, one of them is through advertising media.*

*Therefore, the author wants to make a video advertisement on Warkop Anak Medan as a promotional media on social media. Video advertising is a form of information carried out by a person, agency or company whose contents are in the form of interesting messages about the products or services offered.*

*In the end, to make a video advertisement for the company as a promotional media to help management promote Warkop Anak Medan.*

**Keyword:** *Promotion, video advertising, social media, information systems, products.*

