

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN MEDIA SOSIAL CAFE KING'S
PALANGKA RAYA SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI



disusun oleh

Meiji Muri

15.12.8691

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

2022

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN MEDIA SOSIAL CAFE KING'S
PALANGKA RAYA SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar sarjana
Pada jenjang Program Studi Sistem Informasi



Disusun oleh

Meiji Muri
15.12.8691

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO IKLAN MEDIA SOSIAL CAFE KING'S PALANGKA RAYA SEBAGAI MEDIA PROMOSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Meiji Muri

15.12.8691

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

pada tanggal 6 Juli 2022

Dosen Pembimbing,



Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom

NIK. 190302215

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO IKLAN MEDIA SOSIAL CAFE KING'S PALANGKA RAYA SEBAGAI MEDIA PROMOSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Meiji Muri
15.12.8691

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom
NIK. 190302390

Eli Pujastuti, M.Kom
NIK. 190302227

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 Juli 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom

NIK. 190302096

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Meiji Muri
NIM : 15.12.8691

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

PEMBUATAN VIDEO IKLAN MEDIA SOSIAL CAFE KING'S PALANGKA RAYA SEBAGAI MEDIA PROMOSI

Dosen Pembimbing : **Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom**

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini
4. Semua yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi

Yogyakarta, 18 Juli 2022
Yang Menyatakan,



Meiji Muri
NIM. 15.12.8691

MOTTO

- Malas boleh, tapi jangan kelewat batas.
- Sesulit apapun pekerjaan akan lebih sulit bila tidak dikerjakan.



PERSEMBAHAN

Puji dan syukur ke hadirat TUHAN YANG MAHA ESA saya mempersembahkan skripsi ini untuk:

- Kepada bapak saya Bendricson, SE, Ibu saya DRA Rostinaling, kakak saya Julia Carlotha dan adik Saya Rio Irawan, yang telah memberikan semangat, dorongan moral maupun spiritual kepada saya sehingga tugas akhir (skripsi) ini dapat terselesaikan dengan sebaik-baiknya.
- Kepada Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom selaku dosen pembimbing yang dengan sabar membimbing saya sehingga biasa menyelesaikan tugas akhir (skripsi) hingga mencapai gelar sarjana S1.
- Kepada Pemilik Cafe King'S Edry Hidayat, ST.MT dan jajarannya yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian untuk menyelesaikan tugas akhir (skripsi).
- Kepada sahabat-sahabat seasuhan dan kaka-kaka yang senantiasa memberi semangat, membantu juga mendampingi saya, Adit, Rido, Yossa, Sepri, Doni, Agung dan yang lainnya yang tentunya tidak bisa saya sebutkan semuanya.
- Kepada teman-teman AMIKOM seperjuangan, Bagus dan Rida.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat, berkat dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diinginkan penulis.

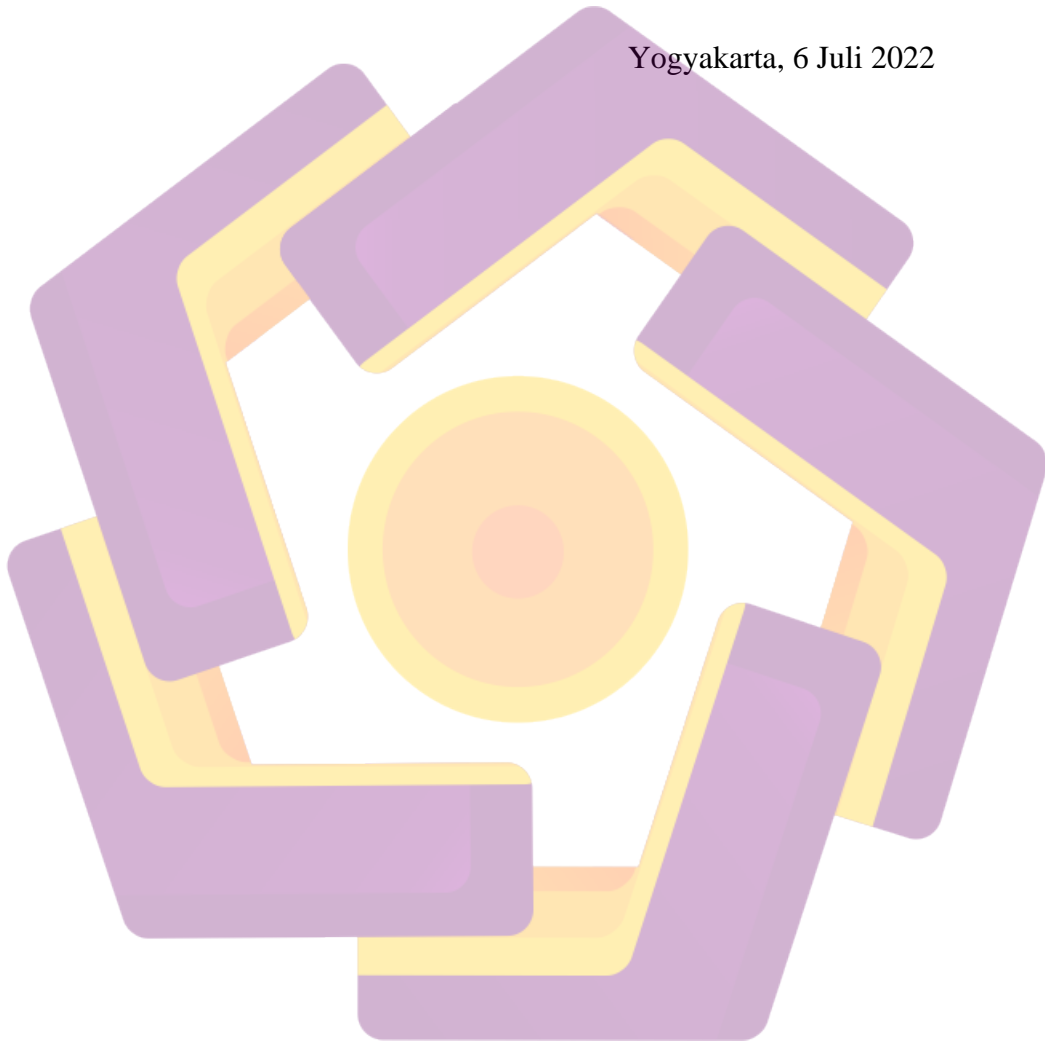
Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta, selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

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

1. Bapak Prof. Dr.M. Suyanto, MM selaku Ketua Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing saya yang telah memberikan arahan, bimbingan, motivasi, waktu dan masukan yang sangat membantu dalam pembuatan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
5. Kepada Kedua Orang Tua Saya, Saudara, Sahabat-Sahabat dan teman-teman semasa kuliah.
6. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran juga tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya, oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. juga penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 6 Juli 2022



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
INTISARI.....	xi
ABSTRACT	xii
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 Manfaat Penelitian	3
1.5.1 Manfaat Bagi Penulis.....	3
1.5.2 Manfaat Bagi Masyarakat	4
1.5.3 Manfaat Bagi Objek Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Wawancara (interview).....	4
1.6.3 Metode Pengamatan Langsung (Observasi)	5
1.6.4 Metode Pengembangan <i>Multimedia Development Life Cycle</i> (MDLC)	5
1.6.5 Metode Analisis	5
1.6.6 Metode Testing	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Konsep Dasar Multimedia	9
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	9
2.2.2 Jenis-Jenis Multimedia	9
2.2.3 Unsur Sistem Multimedia	11

2.3	Video	12
2.3.1	Jenis Dan Format Video	13
2.3.2	Format Dan Tipe Video	13
2.4	Definisi Iklan	14
2.4.1	Fungsi Iklan	14
2.4.2	Iklan Sosial Media (<i>Social Media Advertising</i>)	15
2.5	Instagram Ads	15
2.5.1	Beranda Instagram	16
2.5.2	Rasio Aspek	16
2.6	Live Shoot	17
2.6.1	Teknik pengambilan gambar Berdasarkan Besar dan sudut	18
2.6.2	Teknik pengambilan gambar Video Berdasarkan Ukuran Gambar	21
2.6.3	Macam Dan Jenis Angle, Shot Dan Gerakan Kamera	25
2.7	Motion Graphics	26
2.7.1	Sejarah Singkat Motion Graphics	26
2.8	Adobe	26
2.9	Tahapan pembuatan video	27
2.9.1	Pengujian (Testing)	28
2.9.2	Penentuan Respondent	28
2.9.3	Skala Likert	29
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN	31
3.1	Tinjauan Umum	31
3.1.1	Deskripsi Objek	31
3.1.2	Logo Café King'S	32
3.2	Pengumpulan Data	32
3.2.1	Wawancara	32
3.2.2	Observasi	33
3.3	Analisis Masalah	34
3.3.1	Analisis SWOT	34
3.3.2	Kelemahan dari media lama	36
3.3.3	Solusi yang ditawarkan	36
3.3.4	Solusi yang dipilih	36
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem	37
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	37
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	37

3.5 Analisis Kelayakan	39
3.5.1 Kelayakan Teknologi	39
3.5.2 Kelayakan Operasional	39
3.5.3 Kelayakan Hukum	39
3.5.4 Kelayakan Ekonomi.....	39
3.6 Tahap Pra Produksi	40
3.6.1 Rancangan Konsep Video promosi.....	40
3.6.2 Rancangan Naskah Video Promosi.....	40
3.6.3 Rancangan <i>Storyboard</i>	45
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	52
4.1 Tinjauan Umum	52
4.1.1 Produksi	53
4.1.2 Pembuatan Motion Graphic	57
4.2 Tahap Pascaproduksi.....	61
4.2.1 Proses <i>Capturing</i>	61
4.2.2 Proses <i>Compositing</i>	62
4.2.3 Final <i>Compositing</i> Dan <i>Coloring</i>	62
4.2.4 <i>Rendering</i>	64
4.3 Evaluasi	66
4.3.1 Alpha Testing.....	66
4.3.2 Beta Testing	67
4.4 Media Placement	74
BAB V PENUTUP	80
5.1 Kesimpulan	80
5.2 Saran.....	i
DAFTAR PUSTAKA	ii
LAMPIRAN KUISONER	ii

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Perbandingan Penelitian.....	8
Tabel 2.3. Alur Kerja Produksi Video	28
Tabel 3.1. Matriks Strategi SWOT.....	35
Tabel 3.2. Kebutuhan Perangkat Keras.....	37
Tabel 3.3. Kebutuhan Perangkat Lunak	38
Tabel 3.4. Rancangan Naskah.....	40
Tabel 3.5. Rancangan <i>Storyboard</i>	45
Tabel 4.1. Kebutuhan Alpha Testing	66
Tabel 4.2. Skala Likert Aspek Informasi.....	67
Tabel 4.3. Persentase Arikunto	68
Tabel 4.4. Skala Likert Aspek Multimedia.....	70



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia	11
Gambar 2.2 Rasio Aspek	17
Gambar 2.3 Sudut Angle Pengambilan Kamera.....	18
Gambar 2.4 <i>Frog Eye</i>	18
Gambar 2.5 <i>Low Angle</i>	19
Gambar 2.6 <i>Eye Level</i>	19
Gambar 2.7 <i>High Angle</i>	19
Gambar 2.8 <i>Bird Eye</i>	20
Gambar 2.9 <i>Slanted</i>	20
Gambar 2.10 <i>Over Sholder</i>	20
Gambar 2.11 Sudut Ukuran Gambar	21
Gambar 2.12 <i>Extreme Close Up (ECU)</i>	21
Gambar 2.13 <i>Big Close Up (BCU)</i>	22
Gambar 2.14 <i>Close Up (CU)</i>	22
Gambar 2.15 <i>Medium Close UP (MCU)</i>	22
Gambar 2.16 <i>Medium Shot (MS)</i>	23
Gambar 2.17 <i>Full Shot (FS)</i>	23
Gambar 2.18 <i>Long Shoot (LS)</i>	24
Gambar 2.19 <i>One Shoot (1S)</i>	24
Gambar 2.20 <i>Two Shoot (2S)</i>	24
Gambar 2.21 <i>Group Shoot (GS)</i>	25
Gambar 2.21 Presentase Penilaian Likert.....	30
Gambar 3.1 Logo Café King'S.....	32
Gambar 3.2 Salah Satu Instagram Café King'S Indomex_palangkaraya	33
Gambar 4.1 Pengambilan Gambar di Café King'S	53
Gambar 4.2 Pengambilan Gambar <i>Long Shoot</i>	54
Gambar 4.3 Pengambilan Gambar <i>Medium Shoot</i>	54
Gambar 4.4 Pengambilan Gambar <i>Close Up</i>	55
Gambar 4.5 Pengambilan Gambar <i>Extreme Close Up</i>	55
Gambar 4.6 Pengambilan Gambar <i>Full Shoot</i>	56
Gambar 4.7 Pengambilan Gambar <i>Medium Close Up</i>	56
Gambar 4.8 Pengambilan Gambar Group Shoot	57
Gambar 4.9 Kotak Dialog Adofe after affect	58
Gambar 4.10 Position	58
Gambar 4.11 Scale	59
Gambar 4.12 Trim Path	60
Gambar 4.13 Masking	61
Gambar 4.14 Manajemen <i>file</i>	61
Gambar 4.15 <i>Compositing Footage</i> Sesuai <i>Storyboard</i>	62

Gambar 4.16 Final Compositing.....	63
Gambar 4.17 Sebelum Dan Sesudah Color Grading.....	63
Gambar 4.18 Pengaturan Rendering video	64
Gambar 4.19 Pengaturan Rendering Audio.....	64
Gambar 4.20 Proses Rendering	65
Gambar 4.21 Hasil Rendering <i>Motion Graphics</i> Produk Dan Harga	65
Gambar 4.22 Hasil Rendering <i>Motion Graphics</i> IG, Alamat, Gojek	65
Gambar 4.23 Hasil Rendering Logo Closing.....	66
Gambar 4.24 Penilaian Skala Likert.....	68
Gambar 4.25 Pengaturan Akun.....	74
Gambar 4.26 Pilihan Kategori.....	74
Gambar 4.27 Kategori Bisnis.....	75
Gambar 4.28 Tampilan Promosikan Postingan	75
Gambar 4.29 Tampilan Pilih Target.....	75
Gambar 4.30 Tampilan Pilih Pemirsa.....	76
Gambar 4.31 Tampilan Target Pemirsa	76
Gambar 4.32 Tampilan Pengaturan Radius.....	76
Gambar 4.33 Tampilan Pengaturan Anggaran	77
Gambar 4.34 Tampilan Pilihan Pembayaran.....	77
Gambar 4.35 Tampilan Akhir Pratinjau iklan	78
Gambar 4.36 <i>Insight</i> Video	78
Gambar 4.37 Penayangan Media Promosi di Instagram	79
Gambar 4.38 Statistik Penayangan Video	79

INTISARI

Cafe King's berdiri pada saat pandemic covid-19 pada bulan Februari 2020 yang beralamatkan di jalan Yos Sudarso kompleks kuliner Kota Palangka Raya. Cafe King'S merupakan cafe yang menawarkan produk minuman dan makanan, seperti minuman boba, makanan takoyaki, grill dan lain-lain. Cafe King'S telah melakukan beberapa media promosi, yaitu menggunakan media sosial, periklanan seperti brosur, famlet dan juga spanduk., dalam metode promosi yang dilakukan saat ini sudah berjalan dengan baik akan tetapi pemilik cafe King'S ingin meningkatkan hasil dan berinovasi lagi dalam mempromosikan cafe nya.

Namun dalam hal media promosi, Café King'S masih belum ada media promosi berupa video promosi yang dibuat dan diupload pada media sosial untuk menjadi ikon dari Café King's tersebut

Dengan adanya persoalan diatas, penulis mencoba membantu membuat sebuah multimedia berupa media video promosi menggunakan fitur Instagram ads. untuk membantu Café King'S dalam mempromosikan cafe nya. dengan memanfaatkan lima elemen multimedia yaitu teks, gambar, video, audio dan animasi.

Kata kunci: Multimedia, Media promosi video. *Live shoot, Motion graphics, Ads*

ABSTRACT

Cafe King's was established during the covid-19 pandemic in February 2020 which was addressed at Jalan Yos Sudarso, the culinary complex of Palangka Raya City. Cafe King'S is a cafe that offers beverage and food products, such as boba drinks, takoyaki food, grills and others. Cafe King'S has carried out several promotional media, namely using social media, advertising such as brochures, famlets and banners, in promotional methods. what has been done so far has been going well, but the owner of the King'S cafe wants to improve results and innovate again in promoting his cafe.

However, in terms of promotional media, Café King's still has no promotional media in the form of promotional videos that are created and uploaded on social media to become the icon of Café King's.

With the above problems, the author tries to help create a multimedia in the form of promotional video media using the Instagram ads feature. to assist Café King'S in promoting its cafe by utilizing five multimedia elements, namely text, images, video, audio and animation.

Keywords: *Multimedia, Video promotion media. Live shoot, Motion graphic, Ads*