

**PEMBUATAN IKLAN SOSIAL MEDIA PADA KOPI GAJAH JOGJA
MENGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



disusun oleh

Eka Aris Sanjaya

16.12.9505

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

2022

**PEMBUATAN IKLAN SOSIAL MEDIA PADA KOPI GAJAH JOGJA
MENGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Eka Aris Sanjaya

16.12.9505

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN IKLAN SOSIAL MEDIA PADA KOPI GAJAH JOGJA MENGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Eka Aris Sanjaya

16.12.9505

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 29 Juni 2022

Dosen Pembimbing,

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom.
NIK. 190302215

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN IKLAN SOSIAL MEDIA PADA KOPI GAJAH JOGJA
MENGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Eka Aris Sanjaya

16.12.9505

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Juli 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Rizki Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

M. Fairul Filza, S.Kom, M.Kom
NIK. 190302332

Ahlihi Masruro, M.Kom
NIK. 190302148

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 Juli 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302096

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya sayasendiri (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, 25 Juni 2022

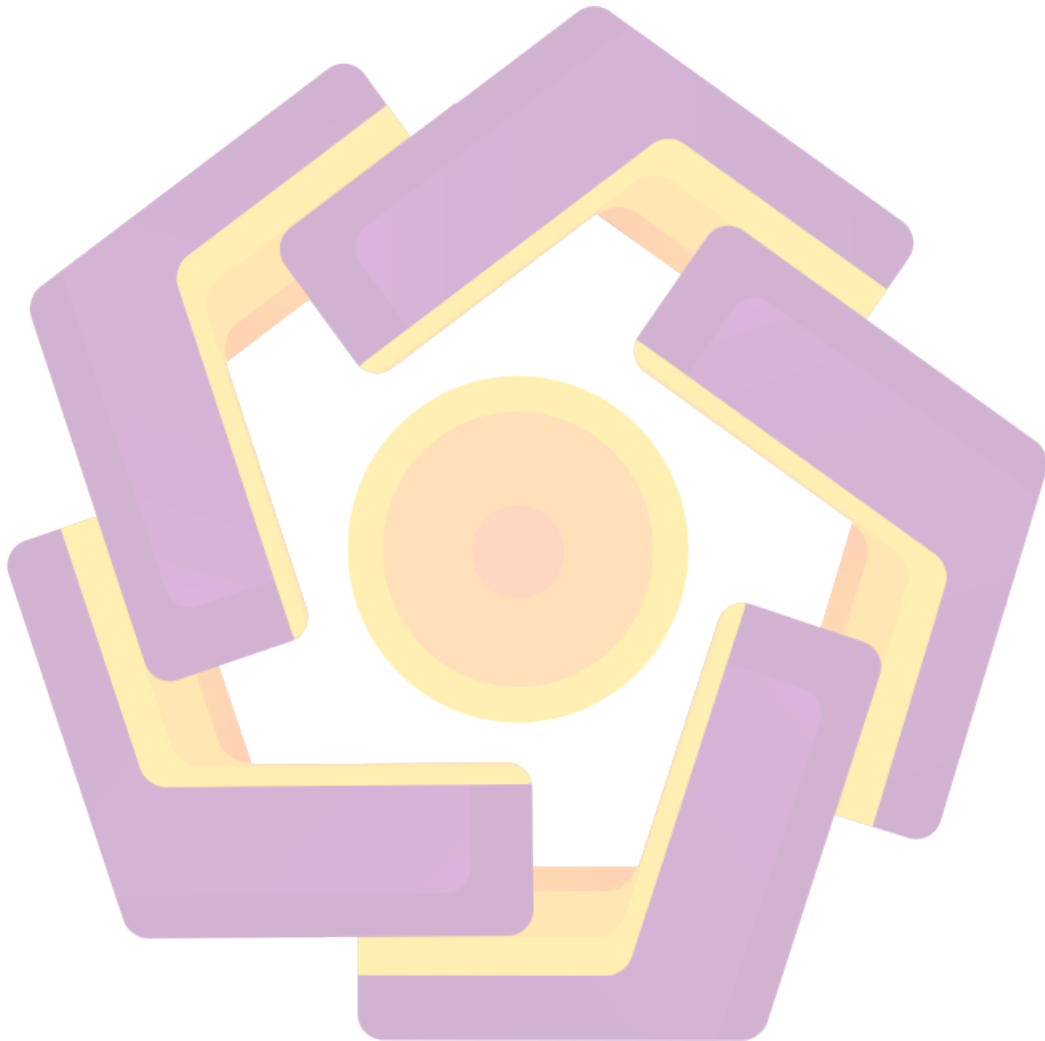


Eka Aris Sanjaya
NIM. 16.12.9505

MOTTO

Alon-Alon Asal Kelakon

-Falsafah Jawa-



PERSEMBAHAN

Assalamu'alaikum wr.wb.

Segala puji dan syukur atas kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala karena berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi. Sholawat serta salam semoga tercurah kepada junjungan kita Rasulullah Shalallahu 'Alaihi Wassalam beserta para keluarga, sahabat, dan para pengikutnya.

Penyusunan skripsi ini sebagai salah satu syarat kelulusan bagi mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta dan menjadi bukti dalam menyelesaikan pendidikan jenjang Strata Satu (S1) dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Tentunya pembuatan skripsi ini melibatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak yang telah memberikan arahan dan dukungan bagi penulis. Maka dari itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom selaku dosen pembimbing saya yang telah memberikan arahan mengenai penyusunan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu yang sangat bermanfaat bagi penulis.
5. Owner Kopi Gajah Jogja beserta jajarannya yang telah meluangkan waktu untuk mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian.
6. Teman-teman kuliah khususnya kelas 16S1SI08 yang telah memberikan dukungan kepada penulis sehingga bias menyelesaikan skripsi ini.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, rejeki dan hidayah-NYA kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pembuatan Iklan Sosial Media pada Kopi Gajah Jogja Menggunakan Teknik Live Shoot dan Motion Graphic”. Skripsi ini disusun sebagai syarat kelulusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak akan tersusun dengan baik tanpa adanya bantuan dari dosen pembimbing. Oleh Karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom selaku dosen pembimbing skripsi penulis. Karena berkat bantuan dan arahan bapak, peneliti dapat menyelesaikan skripsi.

Skripsi yang dibuat peneliti masih jauh dari kata sempurna. Peneliti berharap kritik dan saran dari pembaca agar kedepan bisa lebih baik lagi dan bermanfaat bagi penulis dan pembaca. Akhir kata penulis mohon maaf apabila dalam penyusunan skripsi terdapat banyak kesalahan.

Wassalamualaikum Wr. Wb

DAFTAR ISI

JUDUL	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN.....	IV
MOTTO	V
PERSEMBAHAN	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR TABEL	XI
DAFTAR GAMBAR	XII
INTISARI	XIV
ABSTRACT	XV
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.3 BATASAN MASALAH	2
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN.....	2
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	2
1.6 METODE PENELITIAN.....	2
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	2
1.6.2 Metode Perancangan	3
1.6.3 Analisis Kebutuhan.....	4
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	4
BAB IILANDASAN TEORI	
2.1 TINJAUAN PUSTAKA	5
2.2 DASAR TEORI.....	6

2.2.1	Pengertian Multimedia	6
2.2.2	Elemen-Elemen Multimedia	6
2.2.3	Macam-Macam Angle	7
2.2.4	Pengertian Video	9
2.2.5	Pengertian Motion Graphic	9
2.2.6	Tahapan Pembuatan Video	9
2.2.7	Jenis-Jenis Iklan	12
2.2.8	Sosial Media Instagram	14
2.2.9	Skala Likert	15
2.2.10	Menentukan Responden	16
 BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		
3.1	DESKRIPSI TEMPAT USAHA	18
3.2	PENGUMPULAN DATA	18
3.2.1	Wawancara	18
3.2.2	Observasi	19
3.2.3	Studi Literatur	19
3.3	ANALISIS KEBUTUHAN	19
3.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	19
3.3.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	20
3.4	PRA PRODUKSI	22
3.4.1	Naskah Cerita dan Konsep Awal	22
3.4.2	Storyboard	23
 BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		
4.1	IMPLEMENTASI	26
4.2	PEMBAHASAN	26
4.2.1	Produksi	26
4.2.2	Pasca Produksi	31
4.3.1	Kuesioner	41
4.3.2	Evaluasi	43
4.4	HASIL AKHIR PRODUK	45

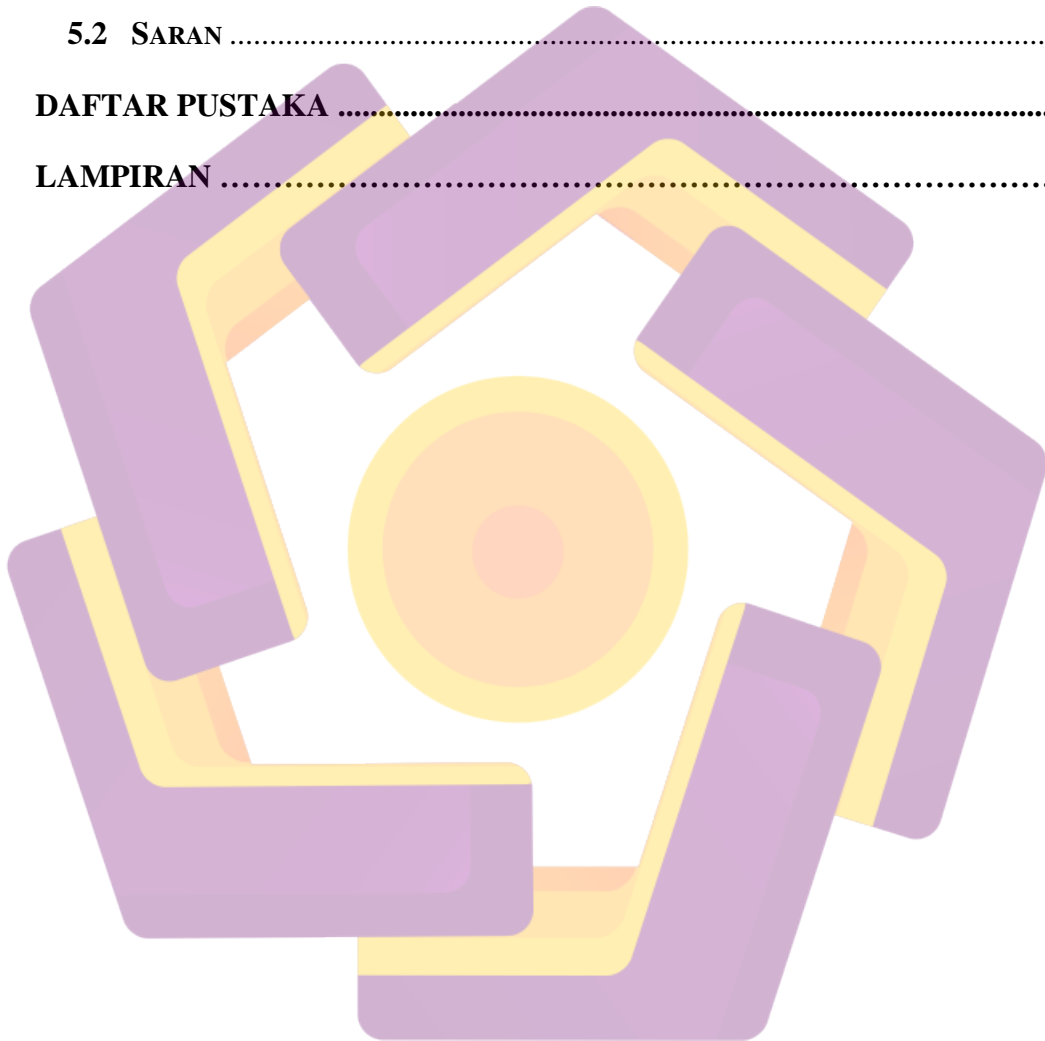
4.4.1 Penyerahan Produk ke Objek yang Diteliti.....	45
4.4.2 Lampiran Dokumentasi.....	46
4.4.3 Mengunggah ke Instagram.....	46

BAB VPENUTUP

5.1 KESIMPULAN.....	48
5.2 SARAN	48

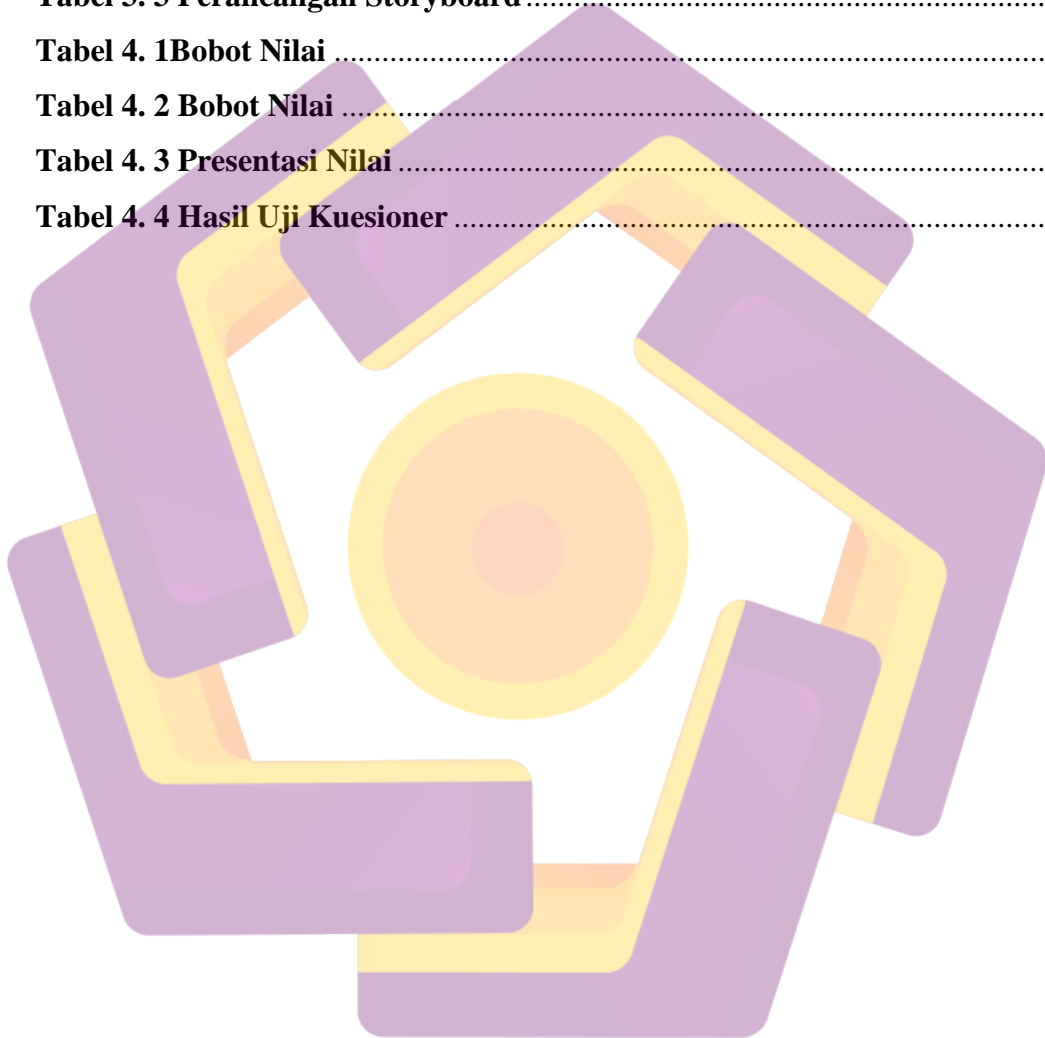
DAFTAR PUSTAKA	49
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN	51
-----------------------	-----------



DAFTAR TABEL

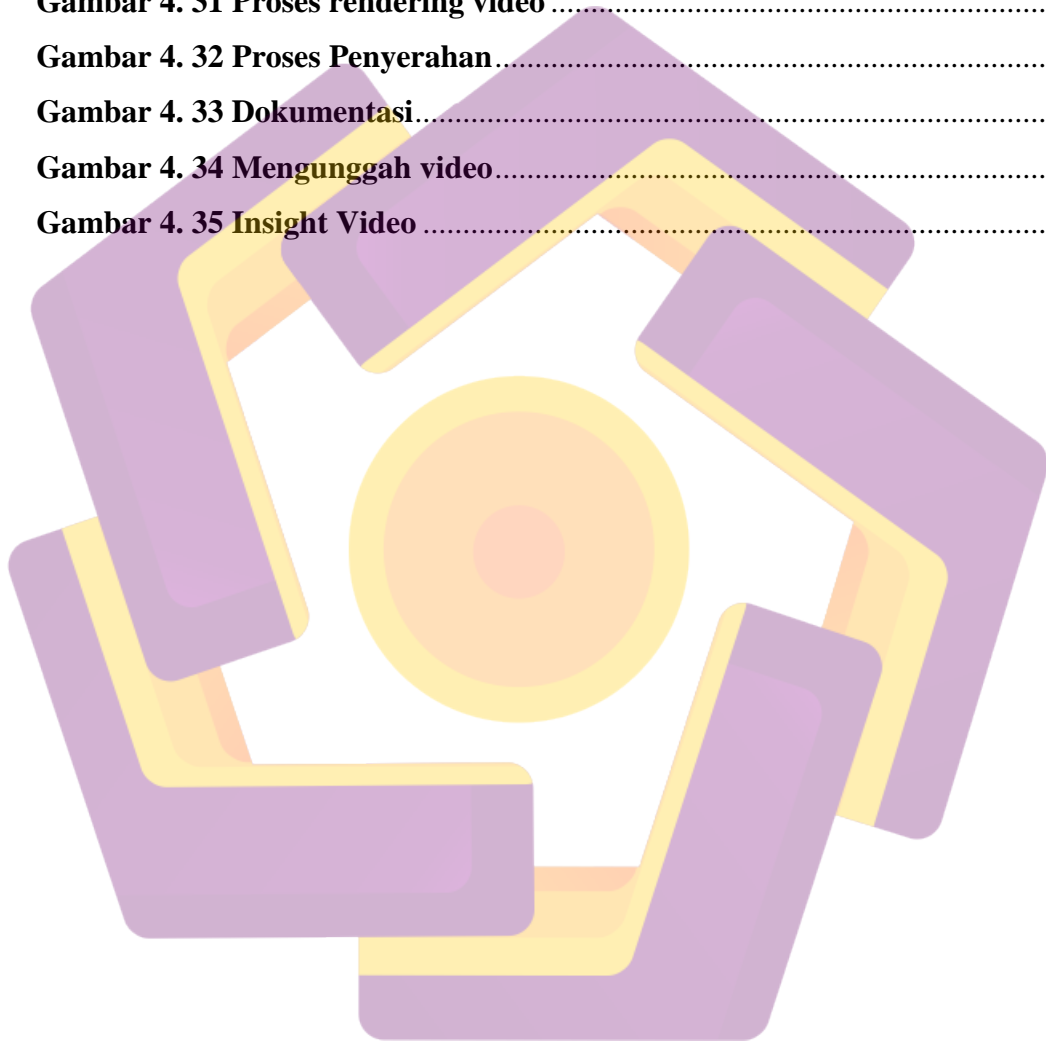
Tabel 3. 1 Kebutuhan perangkat keras.....	21
Tabel 3. 2 Kebutuhan perangkat lunak	22
Tabel 3. 3 Perancangan Storyboard	23
Tabel 4. 1 Bobot Nilai	41
Tabel 4. 2 Bobot Nilai	43
Tabel 4. 3 Presentasi Nilai	43
Tabel 4. 4 Hasil Uji Kuesioner	44



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1Storyboard Two-Column menurut Robert Musburger	10
Gambar 2. 2Storyboard Three-Column menurut Robert Musburger	11
Gambar 4. 1 Maskot Kopi Gajah	26
Gambar 4. 2 Pintu Masuk Kopi Gajah	27
Gambar 4. 3 Bagian Reservasi	27
Gambar 4. 4 Fasilitas Ruang Makan Utama	28
Gambar 4. 5 Fasilitas Ruang Makan Tema Sawah	28
Gambar 4. 6 Fasilitas Ruang Makan Lesehan	28
Gambar 4. 7Fasilitas Musholla	29
Gambar 4. 8 Proses Grinder (Penghalusan) Biji Kopi	29
Gambar 4. 9 Tampilan Biji Kopi Setelah Proses <i>Grinder</i>	30
Gambar 4. 10Proses mencampurkan	30
Gambar 4. 11Proses Latte Up	30
Gambar 4. 12 Penyajian	31
Gambar 4. 13 Sampel Produk	31
Gambar 4. 14 Proses Membuka Software	32
Gambar 4. 15 Membuat Projek Baru	32
Gambar 4. 16 Proses Import Asset	33
Gambar 4. 17 Proses Edit	33
Gambar 4. 18 Proses membuat keterangan	34
Gambar 4. 19 Proses mengatur keterangan	34
Gambar 4. 20 Proses menuliskan keterangan	35
Gambar 4. 21 Proses membuat efek zoom	35
Gambar 4. 22 Proses mengatur zoom	36
Gambar 4. 23 Proses menambahkan efek pada teks	36
Gambar 4. 24 Proses Menambahkan Musik dan dub	37
Gambar 4. 25 Proses Mengatur Stabilizer Video	37

Gambar 4. 26 Meletakan line bar diposisi awal	38
Gambar 4. 27 Proses Eksport	38
Gambar 4. 28 Tampilan Pop Up Exsport Setting	39
Gambar 4. 29 Proses mengubah format	39
Gambar 4. 30 Proses merubah nama dan lokasi video	40
Gambar 4. 31 Proses rendering video	40
Gambar 4. 32 Proses Penyerahan	45
Gambar 4. 33 Dokumentasi	46
Gambar 4. 34 Mengunggah video	46
Gambar 4. 35 Insight Video	47



INTISARI

Perkembangan ilmu teknologi sekarang sangat pesat, khususnya dalam bidang informatika. Seiring dengan perkembangan zaman, sehingga memaksa masyarakat luas untuk menikmati kemudahan perkembangan teknologi tersebut. Peranan informasi yang cepat dan akurat juga menghasilkan peranan penting dalam mengambil keputusan. Terutama dibidang komputer yang sekarang banyak disorot oleh masyarakat luas dan berperan penting dalam penyampaian informasi. Sejalan dengan hal tersebut, sekarang ini dapat diatasi dengan dikembangkannya berbagai sarana teknologi mutakhir. Pengaruh besar dalam bentuk alat bantu mempromosikan suatu instansi berupa pembuatan video company profile

Pembuatan penelitian ini akan menggunakan teknik live shot dan motion graphic sedangkan metode perancangan yang digunakan menggunakan 3 tahapan yaitu, Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi.

Pada penelitian ini nantinya akan menghasilkan video iklan pada Kopi Gajah Jogja dengan menggunakan teknik live shot dan motion graphic yang akan diupload di media sosial untuk membantu memberikan informasi kepada masyarakat dan sebagai media promosi untuk meningkatkan penjualan.

Kata Kunci:

Video, Iklan, Kopi Gajah Jogja, Live Shoot, Motion Graphic

ABSTRACT

The development of science and technology is now very fast, especially in the field of informatics. Along with the times, forcing the wider community to enjoy the convenience of the development of these technologies. The role of fast and accurate information also produces an important role in making decisions. Especially in the field of computers which are now being highlighted by the wider community and play an important role in disseminating information. In line with this, now it can be overcome by the development of various cutting-edge technology facilities. A big influence in the form of a tool to visit an agency in the form of making a company profile video

The making of this research will use live shot and motion graphics techniques while the design method used uses 3 stages, namely, Pre-Production, Production, and Post-Production.

This research will produce an advertisement video on Kopi Gajah Jogja using live shot and motion graphics techniques which will be uploaded on social media to help provide information to the public and as a promotional media to increase sales.

Keywords:

Video, Advertisement, Kopi Gajah Jogja, Live Shoot, Motion Graphic