

**MERANCANG DAN MEMBUAT VIDEO IKLAN ALWAYS COFFE
SEBAGAI MEDIA PROMOSI MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT
DAN MOTION GRAFIK**

SKRIPSI



Disusun oleh

GUIDO WANGYA PURWANTO

15.11.9037

PROGRAM SARJANA

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

2020

**MERANCANG DAN MEMBUAT VIDEO IKLAN ALWAYS COFFE
SEBAGAI MEDIA PROMOSI MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT
DAN MOTION GRAFIK**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Teknik Informatika



Disusun oleh

GUIDO WANGYA PURWANTO

15.11.9037

PROGRAM SARJANA

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

2020

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MERANCANG DAN MEMBUAT VIDEO IKLAN ALWAYS COFFE
SEBAGAI MEDIA PROMOSI MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE
SHOOT DAN MOTION GRAFIK**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

GUIDO WANGYA PURWANTO

15.11.9037

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 Maret 2020

Dosen Pembimbing,



ALI MUSTOPA, M.Kom

NIK. 190302192

PENGESAHAN

SKRIPSI

MERANCANG DAN MEMBUAT VIDEO IKLAN ALWAYS COFFE SEBAGAI MEDIA PROMOSI MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAFIK

yang dipersiapkan dan disusun oleh

GUIDO WANGYA PURWANTO

15.11.9037

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 17 Maret 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

ALI MUSTOPA, M.Kom

NIK. 190302192

HARYOKO, S.Kom, M.Cs

NIK. 190302286

AMIR FATAH SOFIAN, ST, M.Kom

NIK. 190302047

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 17 Maret 2020

REKTOR UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

NIK. 190302001

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, 05 Januari 2020



Guido Wangya Purwanto

NIM. 15.11.9037

MOTTO

Hidup Itu Bukan tentang Mimpi, Tetapi Bagaimana Cara Untuk Mencapai Sebuah Tujuan



PERSEMBAHAN

1. Puji syukur kepada Tuhan Yang MahaEsa yang telah meberikan kemudahan dan kelancaran kepada saya sehingga skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik
2. Skripsi ini saya persembahkan kepada Bapa dan Mama serta adik-adik dan semua keluarga yang telah memberikan dukungan dan doa serta kasih sayang kepada saya. Semoga skripsi ini menambah kepercayaan mereka kepada saya untuk menyongsong masa depan yang lebih baik.
3. Terima kasih kepada teman-teman yang secara tidak langsung maupun secara tidak langsung mendukung saya dalam mengerjakan skripsi ini.
4. Terima kasih buat teman-teman yang ada di Always Coffe.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa yang telah memeberikan rahmat dan bantuan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “ *Perancangan Dan Pembuatan Video Iklan Pada Always Coffee Sebagai Media Promosi Menggunakan Teknik Live Shoot dan Motion Graphi*” ini.

Dengan Menyelesaikan Skripsi ini tidak lepas dari dukungan baebagai pihak yang telah meberikan dorongan moril maupun spiritual dan juga bimbingan ilmu pengetahua. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku rector Universitas Amikom Yogyakarta
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Ali Mustopa M.Kom selaku dosen pembimbing yang dengan sabar membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini sampai selesai.
4. Keluarga Tercinta, Bapa Marsianus Lidin, Mama Vitalia Bumbut, Adik Irwanus Alan Sucypto, Adik Maria Ucyntia Vilantry, Adik Paskalis Aldiyono Agung, pacar tercinta Edeltrudis Feneranda, Sepupu perempuan yang tidak kalah cantik juga Affi dan Reni yang telah senantiasa

mendukung dan memberikan doa, serta kasih sayang yang tak terbalas demi keberhasilan Pendidikan ini.

5. Teman-teman kos Riski, Firman, Kuin, Hendika, Dion, Vino, Andy, Berti, Kae Rion, Kae Paul yang telah membantu dengan caranya masing-masing untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Teman-teman Amikom Yus, Sumargo, Hanung, Bayu, Julio, Aldo, Manto, kae Hasan, Gegar, Dion dll.
7. Squad Goloronggot bebas Posting .
8. Pemilik Always Coffe
9. Team Always Coffe.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca, penulis sangat mengharpkan demi kesempurnaan tulisan ini.

Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 20 Februari 2020

Penulis



Guido Wangya Purwanto

DAFTAR ISI

JUDUL	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN.....	IV
MOTTO	IV
PERSEMBAHAN	VI
KATA PENGANTAR	V
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR TABEL.....	XI
DAFTAR GAMBAR	XI
ABSTRACT.....	XV
Bab I Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian	4
1.5.1 Pengumpulan Data	4
1.5.1.1 Metode Observasi	5
1.5.1.2 Metode Wawancara	5
1.5.1.3 Metode Kepustakaan	5
1.5.2 Metode Analisis	5
1.5.3 Metode Perancangan	5
1.5.4 Metode Pengembangan	6
1.5.5 Metode Testing	6
1.5.1 Metode Implementasi.....	6
1.6 Sistematika Penulisan	6
Bab II Landasan Teori.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Dasar Teori.....	9

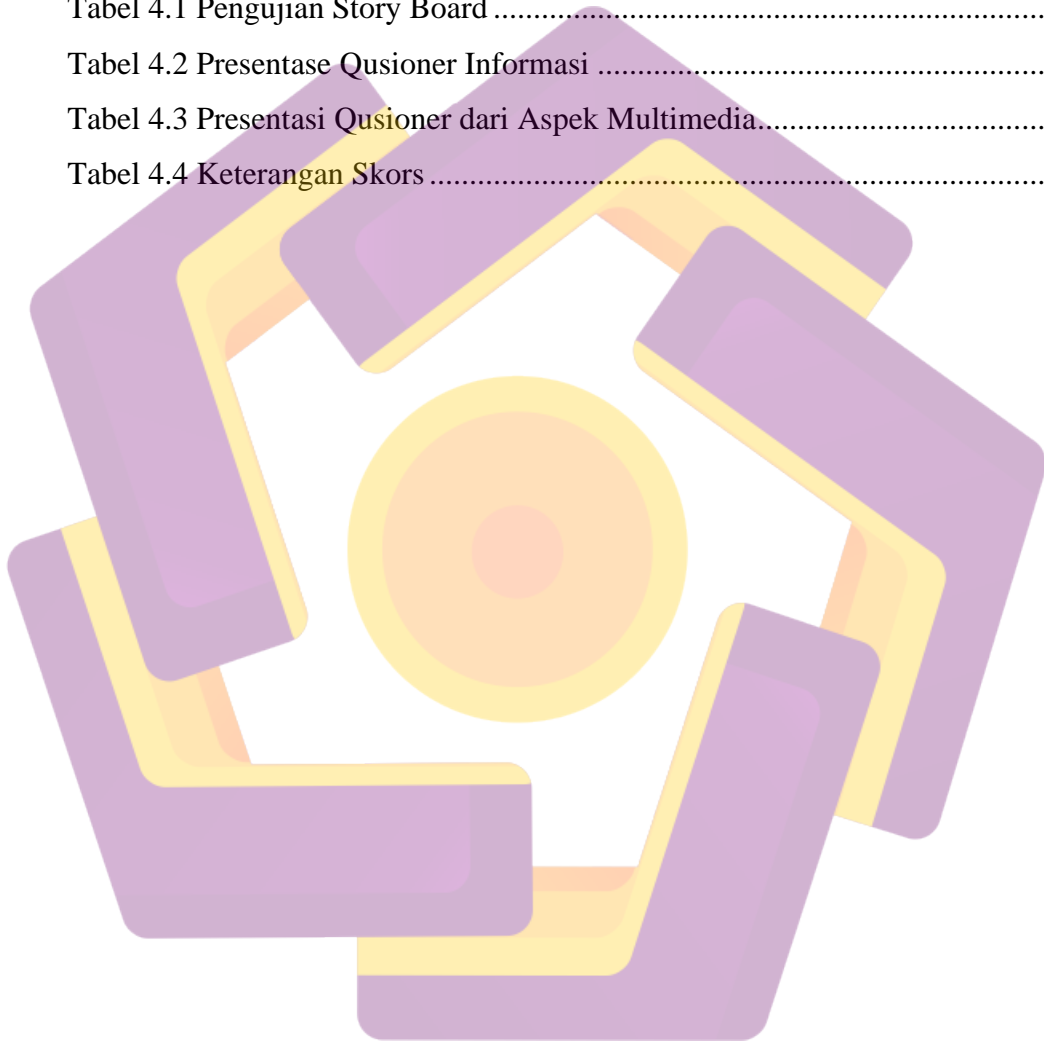
2.2.1 Devinisi Multimedia.....	9
2.2.2 Elemen Multimedia.....	10
2.2.2.1 Text.....	10
2.2.2.2 Image	10
2.2.2.3 Audio	11
2.2.2.4 Animation	11
2.2.2.5 Vidio.....	11
2.2.3 Standar Vidio	11
2.3 Konsep Dasar Iklan dan Promosi.....	12
2.3.1 Devinisi Iklan.....	12
2.3.1.1 Tujuan Iklan.....	12
2.3.1.2 Jenis Iklan Berdasarkan Tujuan.....	12
2.3.2 Devinisi Promosi.....	14
2.3.2.1 Media Promosi.....	14
2.3.2.1.1 Above the Line	14
2.3.2.1.2 Blow the Line	15
2.3.2.2 Tujuan Media Promosi	16
2.4 Pengertian <i>Live Shot</i>	16
2.4.1 Teknik Pengambilan Gambar.....	16
2.4.2 Bidikan Kamera	17
2.5 Pengertian <i>Mottion Graphick</i>	19
2.5.1 Karateristik Motion Graphick.....	19
2.5.2 Konsep Dasar Motion Graphick	20
2.6 Devinisi Animasi.....	21
2.6.1 Jenis-jenis Teknik Animasi.....	21
2.6.2 Prinsip Animasi.....	22
2.7 Analisis SWOT	22
2.7.1 Keunggulan (<i>Strengts</i>)	23
2.7.2 Kelemahan (<i>Weaknes</i>).....	23
2.7.3 Peluang (<i>Oppurtuntres</i>)	23
2.7.4 Ancaman (<i>Threat</i>).....	23

2.8 Analisis Kebutuhan Sistem	25
2.8.1 Kebutuhan Fungsional	25
2.8.2 Kebutuhan non Fungsional	25
2.9 Tahap Pembuatan	26
2.10 Evaluasi	26
2.10.1 Skala Likert	26
2.10.2 Rumusan Presentase Skala Likert	27
Bab III Analisis dan Perancangan	28
3.1 Tinjauan Umum	28
3.1.1 Tentang Always Coffe	28
3.1.2 Visi dan Misi	28
3.1.3 Logo Perusahaan	29
3.1.4 Strategi Pemasaran	29
3.2 Pengumpulan Data	29
3.2.1 Wawancara	30
3.2.1.1 Isi Pembahasan	30
3.2.2 Observasi	30
3.2.2.1 Melakukan Observasi Pada Tempat Rosting coffe	30
3.2.2.2 Melakukan Observasi Pada Always Coffe	31
3.3 Metode Analisis	31
3.3.1 Mengidentifikasi Masalah	31
3.3.2 Penyelesaian Masalah	31
3.3.3 Analisis SWOT	31
3.3.4 Hasil Analisis SWOT	34
3.3.5 Solusi yang dipilih	35
3.4 Analisis Kebutuhan	35
3.4.1 Kebutuhan Fungsional	35
3.4.1.1 Kebutuhan Sistem	35
3.4.1.2 Kebutuhan Pengguna	36
3.4.2 Kebutuhan non Fungsional	36
3.4.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras	36

3.4.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak	37
3.5 Pra Produksi	37
3.5.1 Pembuatan Naskah	38
3.5.2 Pembuatan <i>Story Board</i>	40
Bab IV Implementasi dan Pembahasan	45
4.1 Produksi	45
4.1.1 Pengambilan Vidio.....	45
4.1.2 Produksi Aset Grafis	49
4.2 Pasca Produksi	54
4.2.1 Editing	54
4.2.1.1 Proseses Editing <i>Live Shot</i>	54
4.2.1.2 Pembuatan <i>Motion Graphick</i>	59
4.2.2 Rendering	65
4.3 Implementasi	66
4.3.1 Testing	67
4.3.2 Pengujian <i>Story Board</i>	67
4.3.3 Skala Likert	70
4.3.4 Perhitungan n Skala Likert.....	75
4.3.4.1 Aspek Informasi	75
4.3.4.2 Aspek Multimedia	77
4.3.5 Penerapan Teknis Vidio	80
Bab V Penutup	81
5.1 Kesimpulan	81
5.2 Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN.....	85

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Matriks	24
Tabel 3.1 Analisis SWOt	31
Tabel 3.2 Naskah Iklan	38
Tabel 3.3 Story Board	40
Tabel 4.1 Pengujian Story Board	68
Tabel 4.2 Presentase Qusioner Informasi	71
Tabel 4.3 Presentasi Qusioner dari Aspek Multimedia.....	72
Tabel 4.4 Keterangan Skors	75



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo Perusahaan	29
Gambar 4.1 <i>Live Shoot</i> Tampak Luar Always Coffe.....	46
Gambar 4.2 Proses Grinder	46
Gambar 4.3 Pemasang Porta Filter.....	47
Gambar 4.4 Proses Two Shot.....	48
Gambar 4.5 <i>Milk Streaming</i>	48
Gambar 4.6 Pembuatan <i>coffe latte</i>	49
Gambar 4.7 Pengaturan Lembar Kerja.....	51
Gambar 4.8 Kerangka Desain Logo.....	52
Gambar 4.9 Logo Always Coffe	53
Gambar 4.10 Pengaturan Lembar Kerja Adobe Premier Pro.....	55
Gambar 4.11 Pengaturan <i>New Squence</i>	55
Gambar 4.12 Penggabungan Scane Vidio.....	56
Gambar 4.13 <i>Warp Stablizer</i>	56
Gambar 4.14 Preset Transisi	57
Gambar 4.15 <i>Adjesment Layer</i>	57
Gambar 4.16 Tahap <i>Coloring</i>	58
Gambar 4.17 <i>Legacy Title</i>	58
Gambar 4.18 <i>Composition Setting</i>	60
Gambar 4.19 <i>Plugin Sabber</i>	61
Gambar 4.20 Pengaturan Effect <i>Sabber</i>	62
Gambar 4.21 Perubahan Effect <i>Sabber</i>	63
Gambar 4.22 Hasil Penggabungan AE dan AP.....	64
Gambar 4.23 <i>Motion Graphic Scane 3</i>	65
Gambar 4.24 <i>Export Settings</i>	66
Gambar 4.25 Tahap <i>Rendering</i>	66
Gambar 4.26 Hasil Pengujian	67
Gambar 4.27 Penayangan Vidio	80

INTISARI

Always Coffe merupakan sebuah coffee shop pertama yang menggunakan kopi Mangarai sebagaia produknya. Masalah yang di temukan di Always Coffe ialah bagaimana memberikan informasi tentang Always Coffe selain menggunakan media pemasaran yang lama.

Dalam studi ini, peneliti akan membahas bagaimana mebuat video iklan pada Always Coffe yang akan dibuat dengan bantuan perangkat lunak seperti Adobe Premier, Adobe After Effect dan Adobe Corel Draw Dengan menggunakan teknik live shoot dan motion graphic. Tujuan dari pembuatan iklan ini adalah untuk memberikan informasi kepada Pengguna Media tetang Always Coffe.

Dari hasil pembuatan video iklan Always Coffe, peneliti berharap bahwa masyarakat akan lebih mengenal tentang Always Coffe. Video ini akan ditayangkan melalui media sosial isntagram karena menggunakan media sosial lebih memudahkan dalam proses pemasaran di zaman sekarang.

Kata Kunci : Always Coffe, Teknik Live Shoot, Motion Graphic, Iklan

ABSTRACT

Always Coffee is the first coffee shop to use Manggarai coffee as its product. The problem found in Always Coffee is how to provide information about Always Coffee in addition to using the old marketing media.

In this study, researchers will discuss how to make video advertisements on Always Coffee which will be made with the help of software such as Adobe Premier, Adobe After Effects and Adobe Corel Draw by using live shoot and motion graphics techniques. The purpose of making this advertisement is to provide information to Media Users about Always Coffee.

From the results of making Always Coffee ad videos, researchers hope that the public will know more about Always Coffee. This video will be broadcast through Instagram social media because using social media makes it easier in the marketing process today.

Keyword: *Always Coffee, Live Shoot Technique, Motion Graphic, Advertising*