

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA DAPUR OMA
DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT,
MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA
INFORMASI DAN PROMOSI**

SKRIPSI



disusun oleh

Firda Andiani Dwi Rahma Dhaniati

16.11.0901

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA DAPUR OMA
DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK *LIVE SHOOT*,
MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA
INFORMASI DAN PROMOSI**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Firda Andiani Dwi Rahma Dhaniati

16.11.0901

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA DAPUR
OMA DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK *LIVE SHOOT*,
MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA
INFORMASI DAN PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Firda Andiani Dwi Rahma Dhaniati

16.11.0901

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 17 Desember 2020

Dosen Pembimbing,

Bernadhed, M.Kom

NIK. 190302243

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA DAPUR
OMA DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK *LIVE SHOOT*,
MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA
INFORMASI DAN PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Firda Andiani Dwi Rahma Dhaniati

16.11.0901

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Desember 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom

NIK. 190302392

Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom

NIK. 190302391

Bernadhed, M.Kom

NIK. 190302243

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 Desember 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

NIK. 190302096

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah 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, 29 Desember 2021

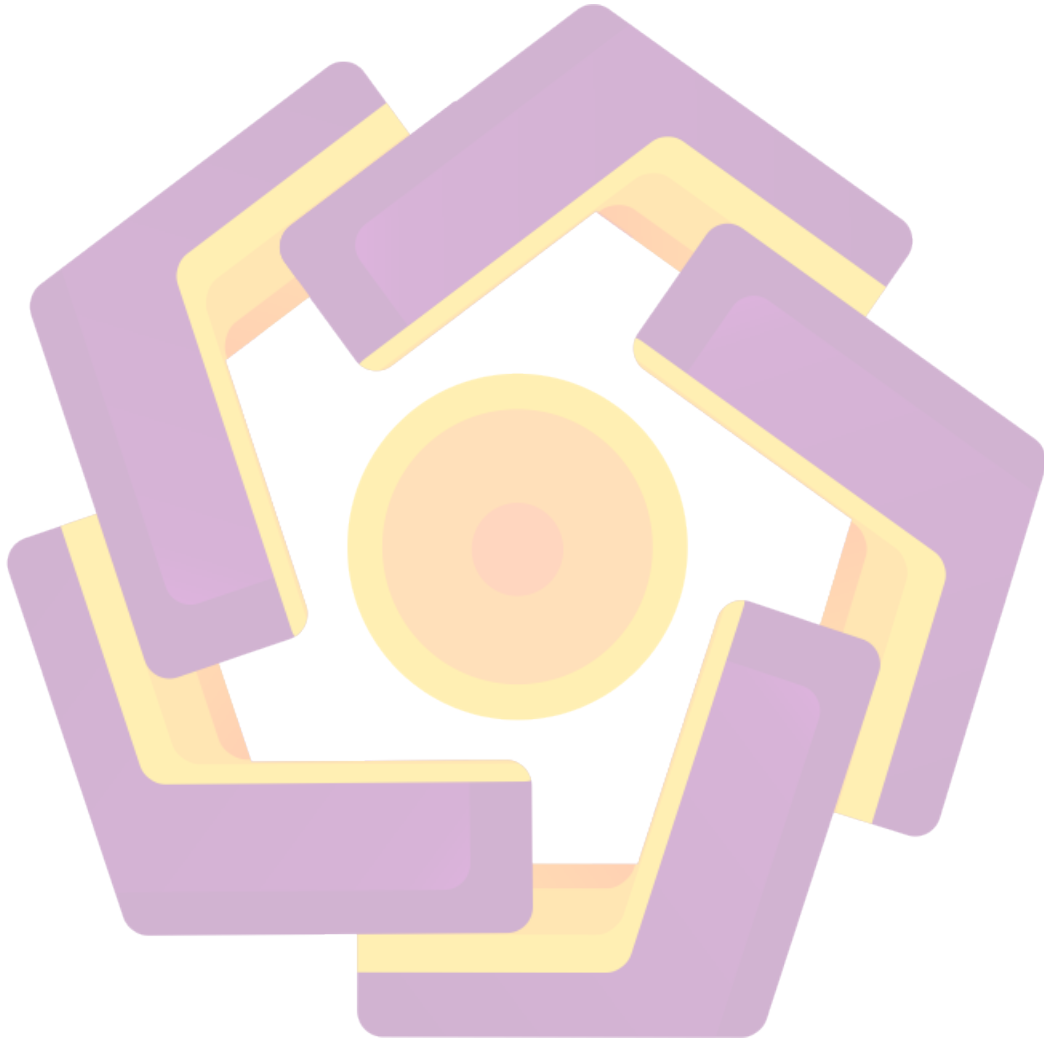
Firda Andiani Dwi Rahma Dhaniati

16.11.0901

MOTTO

“Jangan pernah menyerah jika kamu masih ingin mencoba. Jangan biarkan penyesalan datang karena kamu selangkah lagi tuk menang.”

- Raden Adjeng Kartini



PERSEMBAHAN

Puji Syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan hidayah sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Pada halaman persembahan ini penulis ingin menyampaikan rasa syukur dan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat berupa kesehatan, kekuatan, kesabaran, ketekunan, fokus, dan semangat sehingga seluruh rangkaian proses pengerjaan skripsi dapat berjalan dengan baik hingga skripsi ini selesai serta memperoleh hasil yang maksimal.
2. Kedua Orang Tua (Alm. Ayah Anang SujatmikO dan Ibu Ninik Istiqomah), Kakak, Adik Teman dan seluruh keluarga yang senantiasa mendoakan dan memberi dukungan support sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.
3. Pihak Dapur Oma yang telah menjinkan saya untuk melakukan penelitian skripsi.
4. Bapak Bernadhed, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah menuntun saya dari awal hingga skripsi ini selesai.
5. Seluruh dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan.
6. Teman terbaik Rafli, Monica, Difa, Vendy, Svaradamai, Niko yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.
7. Teman-teman Informatika angkatan 2016 yang telah menemani berjuang bersama-sama selama perkuliahan. Dan telah memberikan doa, semangat, dan ucapan selamat.
8. Serta semua pihak yang telah membantu serta mendukung saya yang tidak bisa saya sebut satu persatu.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya berupa kesehatan, kekuatan, kesabaran, ketekunan, fokus serta semangat sehingga tugas akhir skripsi sebagai syarat utama menyelesaikan Program Studi Strata 1 Informatika serta memperoleh gelar Sarjana Komputer dengan judul “Perancangan Dan Pembuatan Video Iklan Pada Dapur Oma Dengan Menggunakan Teknik *Live Shoot, Motion Graphic* Sebagai Media Informasi Dan Promosi” dapat terselesaikan dengan baik.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan di Program Strata-I Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta. Banyak pihak yang telah mendukung terselesaikannya skripsi ini, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta. yang telah banyak memberikan kemudahan dalam menyelesaikan pendidikan.
2. Bapak Hanif Al Fatta,S.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta
3. Ibu Windha Mega PD, M.Kom selaku Ketua Jurusan Informatika Universitas Amikom Yogyakarta
4. Bapak Bernadhed, M.Kom selaku Dosen Pembimbing, yang selalu memberikan bimbingan serta arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu yang sangat bermanfaat.
6. Bapak Abbyoga selaku pemilik Dapur Oma yang telah memberikan izin penelitian.
7. Ibu, Ayah, Kakak, dan seluruh keluarga besar penulis yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa dan dukungan kepada penulis.
8. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah terlibat dan ikut membantu selama proses pengerjaan hingga skripsi ini selesai.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini.

Yogyakarta, 27 Desember 2021



Firda Andiani D.R.D
NIM 16.11.0901

DAFTAR ISI

JUDUL	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
ABSTRACT	xviii
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
1.5.1 Bagi Penulis	5
1.5.2 Bagi Masyarakat	5
1.5.3 Bagi Dapur Oma	5
1.6 Metode Penelitian	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Metode Analisis.....	6
1.6.3 Metode Perancangan.....	7
1.6.4 Metode Evaluasi	8
1.7 Sistematika Penulisan	9
BAB II PEMBAHASAN.....	10

2.1 Tinjauan Pustaka.....	10
2.2 Konsep Dasar Multimedia	12
2.2.1 Pengertian Multimedia	12
2.2.2 Jenis-Jenis Multimedia.....	12
2.2.3 Elemen-Element Multimedia	13
2.3 Konsep Dasar Informasi	15
2.3.1 Pengertian Informasi.....	15
2.3.2 Company Profile.....	16
2.3.3 Promosi.....	16
2.4 Video.....	18
2.4.1 Standar Video	18
2.4.2 Jenis Video	19
2.5 Iklan.....	20
2.5.1 Definisi Iklan	20
2.6 Teknik Live Shoot.....	21
2.6.1 Type of Shoot.....	21
2.7 Animasi.....	26
2.7.1 Pengertian Animasi.....	26
2.8 Teknik Motion Graphic.....	27
2.8.1 Konsep Dasar Teknik Motion Graphic	27
2.9 Metode Analisis	29
2.9.1 Analisis SWOT	29
2.9.2 Strategi SWOT.....	30
2.9.3 Analisis Kebutuhan Sistem.....	31
2.10 Produksi	32
2.10.1 Pra Produksi	32

2.10.2	Produksi.....	33
2.10.3	Pasca Produksi.....	34
2.11	Evaluasi	35
2.11.1	Sejarah Skala Likert	35
2.11.2	Skala Likert	35
2.11.3	Rumus Presentase Skala Likert	36
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....		38
3.1	Tinjauan Umum	38
3.1.1	Sejarah Dapur Oma	38
3.1.2	Visi dan Misi Dapur Oma.....	39
3.1.3	Visi dan Misi Dapur Oma.....	39
3.1.4	Logo Dapur Oma.....	40
3.2	Pengumpulan Data.....	40
3.2.1	Wawancara.....	40
3.2.2	Observasi.....	41
3.3	Analisis Masalah.....	43
3.3.1	SWOT	43
3.3.2	Kelemahan dari Media Lama.....	45
3.3.3	Solusi yang Ditawarkan.....	45
3.3.4	Kesimpulan.....	45
3.4	Analisis Kebutuhan.....	46
3.4.1	Kebutuhan Informasi	46
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional	46
3.5	Pra Produksi	50
3.5.1	Ide dan Konsep	50
3.5.2	Storyboard.....	51

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	56
4.1 Pembahasan.....	56
4.2 Produksi	56
4.2.1 Pengambilan Gambar (Berdasarkan Hari Atau Lokasi)	59
4.2.2 Pembuatan Asset Motion Graphics.....	60
4.3 Pasca Produksi	64
4.3.1 Compositing	64
4.3.2 Editing.....	67
4.3.3 Rendering.....	72
4.4 Evaluasi.....	74
4.4.1 Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir.....	74
4.4.2 Kuisiener Faktor Informasi.....	75
4.4.3 Kuisiener Faktor Tampilan Video	79
4.5 Implementasi.....	82
4.5.1 Upload posting Instagram TV.....	82
4.5.2 Penyerahan ke pihak Dapur Oma.....	84
4.5.3 Grafik jumlah data pengunjung	85
BAB V PENUTUP	86
5.1 Kesimpulan	86
5.2 Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	89
DAFTAR LAMPIRAN	92

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Video Profil Tinjauan Pustaka	11
Tabel 2.2 Matrik Perbandingan Penelitian.....	30
Tabel 2.3 Tabel Evaluasi Skala Likert	36
Tabel 2.4 Presentase Nilai.....	37
Tabel 3.1 SWOT	43
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras.....	47
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	48
Tabel 3.4 Perangkat Yang Digunakan	49
Tabel 3.5 Daftar Brainware.....	50
Tabel 3.6 Storyboard.....	51
Tabel 4.1 Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir	72
Tabel 4.2 Kuesioner Faktor Informasi	74
Tabel 4.3 Bobot Nilai.....	75
Tabel 4.4 Tabel Presentase Nilai.....	75
Tabel 4.5 Tabel Kuesioner Faktor Tampilan Video.....	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lima Elemen Multimedia	15
Gambar 2.2 <i>Extreme Close Up</i>	22
Gambar 2.3 <i>Close Up</i>	23
Gambar 2.4 <i>Big Close Up</i>	23
Gambar 2.5 <i>Medium Close Up</i>	24
Gambar 2.6 <i>Medium Long Shoot</i>	25
Gambar 2.7 <i>Extreme Long Shoot</i>	25
Gambar 2.8 Long Shoot	26
Gambar 3.1 Logo Dapur Oma	40
Gambar 3.2 Brosur Dapur Oma	41
Gambar 3.3 Instagram Dapur Oma	42
Gambar 3.4 Instagram Dapur Oma	42
Gambar 4.1 Bagan Pra-Produksi, Produksi dan Pasca Produksi	54
Gambar 4.2 Sony a6300	55
Gambar 4.3 Lensa Kit 16-50mm	56
Gambar 4.4 Iphone 8	56
Gambar 4.5 Gimbal Zhiyun Crane-V2	57
Gambar 4.6 Pengambilan Gambar di Ruang Makan Dapur Oma	58
Gambar 4.7 Pengambilan Gambar Close Up di Dapur Oma	58
Gambar 4.8 Pembuatan Aset	59
Gambar 4.9 Contoh Aset Animasi yang lain	59
Gambar 4.10 Contoh hasil eksport Aset	60
Gambar 4.11 Proses perekaman	61

Gambar 4.12 Menyesuaikan Vocal	61
Gambar 4.13 Tampilan membuat composition baru	62
Gambar 4.14 Tampilan file aset .PNG yang sudah di Import	63
Gambar 4.15 Tampilan halaman animasi Pemesanan online	63
Gambar 4.16 Tampilan <i>motion graphic</i> pemesanan online	64
Gambar 4.17 Tampilan <i>motion graphic</i> peta	64
Gambar 4.18 Tampilan New Project Adobe premiere	65
Gambar 4.19 Tampilan timeline editing adobe premiere	66
Gambar 4.20 Tampilan timeline editing speed/duration	67
Gambar 4.21 Tampilan pemberian efek transisi	68
Gambar 4.22 Tampilan pemberian efek transisi	69
Gambar 4.23 Tampilan setelah <i>colour grading</i>	69
Gambar 4.24 Tampilan subtitle	70
Gambar 4.25 Tampilan rendering adobe premiere	71
Gambar 4.26 Mengunggah video di Instagram	80
Gambar 4.27 <i>Upload posting</i> Instagram TV	81
Gambar 4.28 Mendaftarkan video di Instagram ads	81
Gambar 4.29 Penyerahan Video	82
Gambar. 4.30 Grafik Jumlah Pengunjung	85

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk membuat Video Iklan Dapur Oma sebagai media informasi dan promosi dan mengetahui tingkat keberhasilannya.

Jenis penelitian ini adalah penelitian R&D dengan model pengembangan MDLC (Multimedia Development Life Cycle). Penelitian dilakukan pada Dapur Oma dengan subyek penelitian adalah manajer dari Dapur Oma. Penelitian ini melalui beberapa tahapan yaitu pengumpulan data, analisis data, perancangan dan pengembangan, dan evaluasi. Tahap pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, kuesioner, dan studi literatur. Tahap analisis dilakukan dengan analisis SWOT. Tahap perancangan dan pengembangan dilakukan dengan Pra Produksi, Produksi, Paska produksi, dan testing. Tahap testing dilakukan dengan alpha testing menggunakan blackbox testing dan beta testing menggunakan kuesioner skala likert.

Hasil penelitian pembuatan Video Iklan dalam aspek informasi didapatkan dari hasil perhitungan menggunakan skala likert diperoleh persentase sebesar 91.77% (kategori sangat bagus). Untuk aspek multimedia yang disampaikan didapatkan hasil persentase sebesar 85.99% (kategori sangat bagus). Hasil akhir dari video iklan tersebut berformat .mp4 dengan ukuran 53 MB. Video iklan berhasil di upload di Instagram dan di daftarkan ke Instagram ads.

Kata Kunci : Iklan, Dapur Oma, Skala Likert

ABSTRACT

This research aims to make the Video Advertising Dapur Oma as a media of information and promotion and find out the level of success.

This type of research is R&D research with MDLC (Multimedia Development Life Cycle) development model. The study was conducted in Dapur Oma with the research subjects being managers of Dapur Oma. This research went through several stages, namely data collection, data analysis, design and development, and testing. The data collection phase is carried out by observation, interviews, questionnaires, and literature studies. The analysis phase is carried out with a SWOT analysis. The design and development phase is carried out with Pre-Production, Production, Post-production, and testing. The testing phase is done by alpha testing using blackbox testing and beta testing using a Likert scale questionnaire.

The results of the research on making Video Ads in the information aspect are obtained from the results of calculations using a Likert scale, the percentage is 91.77% (very good category). For the multimedia aspect presented, the percentage results are 85.99% (very good category). The final result of the video ad is in .mp4 format with a size of 53 MB. The ad video has been successfully uploaded on Instagram and registered to Instagram ads.

Keywords: Advertising, Dapur Oma, Likert Scale

