

**ANALISIS DAN PERANCANGAN VIDEO IKLAN MANGGAR CAFE  
DENGAN TEKNIK LIVE SHOOT  
DAN MOTION GRAFIK**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Ramdhan Hidayat**

**16.12.9168**

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

**ANALISIS DAN PERANCANGAN VIDEO IKLAN MANGGAR CAFE  
DENGAN TEKNIK LIVE SHOOT  
DAN MOTION GRAFIK**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Ramdhan Hidayat**

**16.12.9168**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN VIDEO IKLAN MANGGAR CAFE  
DENGAN TEKNIK LIVE SHOOT  
DAN MOTION GRAFIK**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ramdhan Hidayat**

**16.12.9168**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 02 Januari 2020

**Dosen Pembimbing,**

**Windha Mega Pradnya D, M.Kom**  
**NIK. 190302185**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**ANALISIS DAN PERANCANGAN VIDEO IKLAN MANGGAR CAFE**  
**DENGAN TEKNIK LIVE SHOOT**  
**DAN MOTION GRAFIK**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ramadhan Hidayat**

**16.12.9168**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 Desember 2021

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

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

**Norhikmah, M.Kom.**  
**NIK. 190302245**

**Windha Mega Pradnya Duhita, M. Kom.**  
**NIK. 190302185**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 25 Desember 2021

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 25 Desember 2021



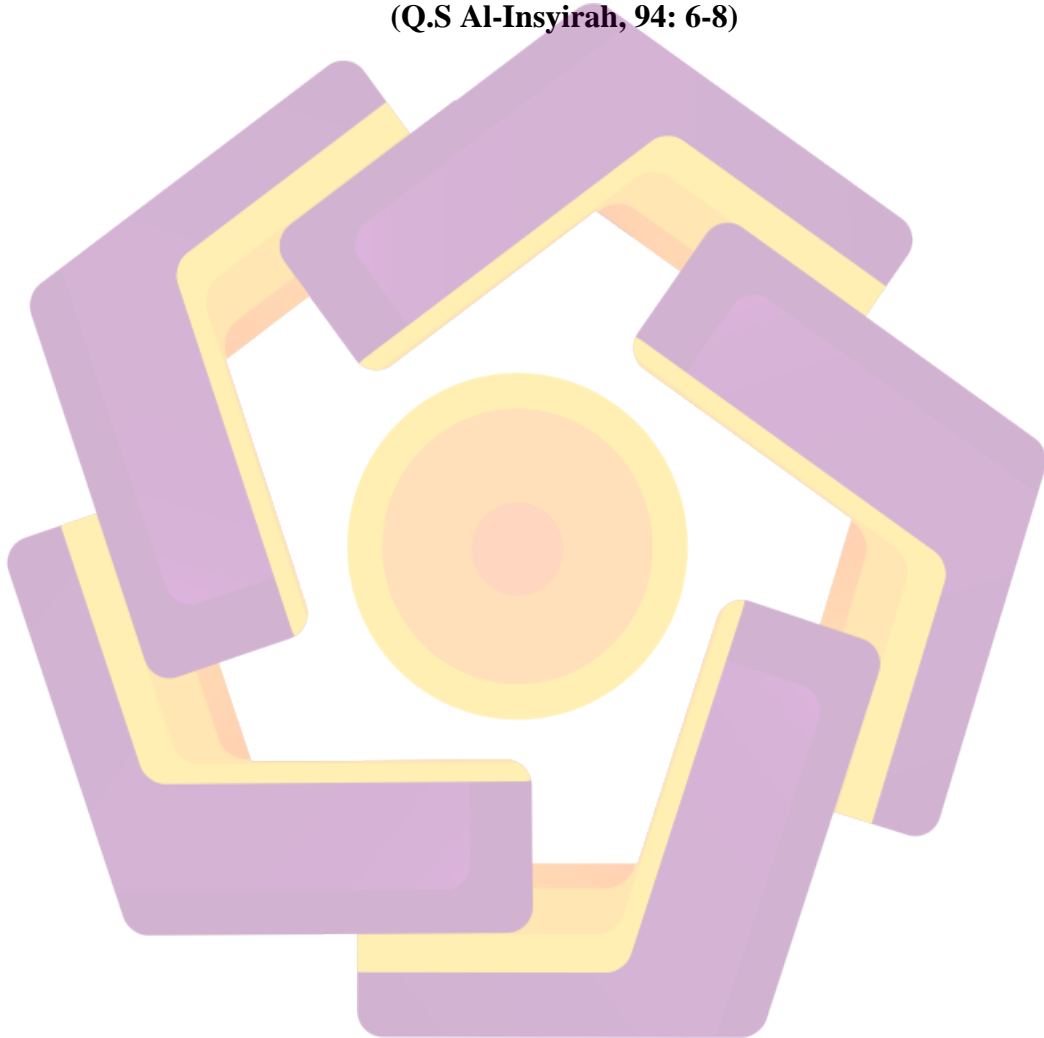
Ramdhan Hidayat

NIM. 16.12.9168

## MOTTO

”Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap”

**(Q.S Al-Insyirah, 94: 6-8)**



## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah kupanjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunianya dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi saya dengan segala kekurangannya. Segala syukur kuucapkan kepadaMu telah menghadirkan orang-orang berarti disekeliling saya. Yang selalu memberikan dukungan serta doa, sehingga skripsi saya ini dapat diselesaikan. Untuk karya yang sederhana ini, maka saya persembahkan untuk:

1. Orangtua tercinta yang telah banyak memberikan doa dan dukungan kepada penulis. Secara moral maupun materiil sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.
2. Khadafi, selaku pemilik Manggar Cafe yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Windha Mega Pradnya D, M.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan skripsi ini hingga selesai.
4. Teman-teman Program Studi Sistem Informasi Angkatan 2016 khususnya kelas SI 03, serta berbagai pihak yang telah berkenan memberikan bantuan, memotivasi, dan juga memberikan dukungan.
5. Teman-teman dekatku, Istiqomah Nurazizah, Nur Rochman Al Baaqy, Achmad Rohadi, Royhan Arif, Gelar Kuntoro Aji, Abdul Aziz, Faizal Yusuf, Muhammad Hakim, M. Adjie A, dan yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, terima kasih karena telah menemani, saling mendoakan, memberikan dukungan, memotivasi serta memberikan bantuan kepadaku untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Analisis dan Perancangan Video Iklan Manggar Cafe dengan Teknik Live Shoot dan Motion Grafik” ini dapat diselesaikan.

Keberhasilan penelitian ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penyusun menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Hanif Al Fatta, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Anggit Dwi Hartanto, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Windha Mega Pradnya D, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, masukan, arahan, dan rekomendasi kepada penyusun dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh Dosen dan Karyawan Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer, terima kasih atas segala ilmu dan pelayanan yang telah diberikan.
6. Seluruh responden yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk mengisi kuesioner.



7. Berbagai pihak yang telah memberikan motivasi dan semangat kepada penyusun dalam menyelesaikan studi di Program Studi Sistem Informasi ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda atas budi baik yang telah diberikan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti khususnya dan para pembaca umumnya.



Yogyakarta, 25 Desember 2021

Peneliti,

Ramdhan Hidayat

## DAFTAR ISI

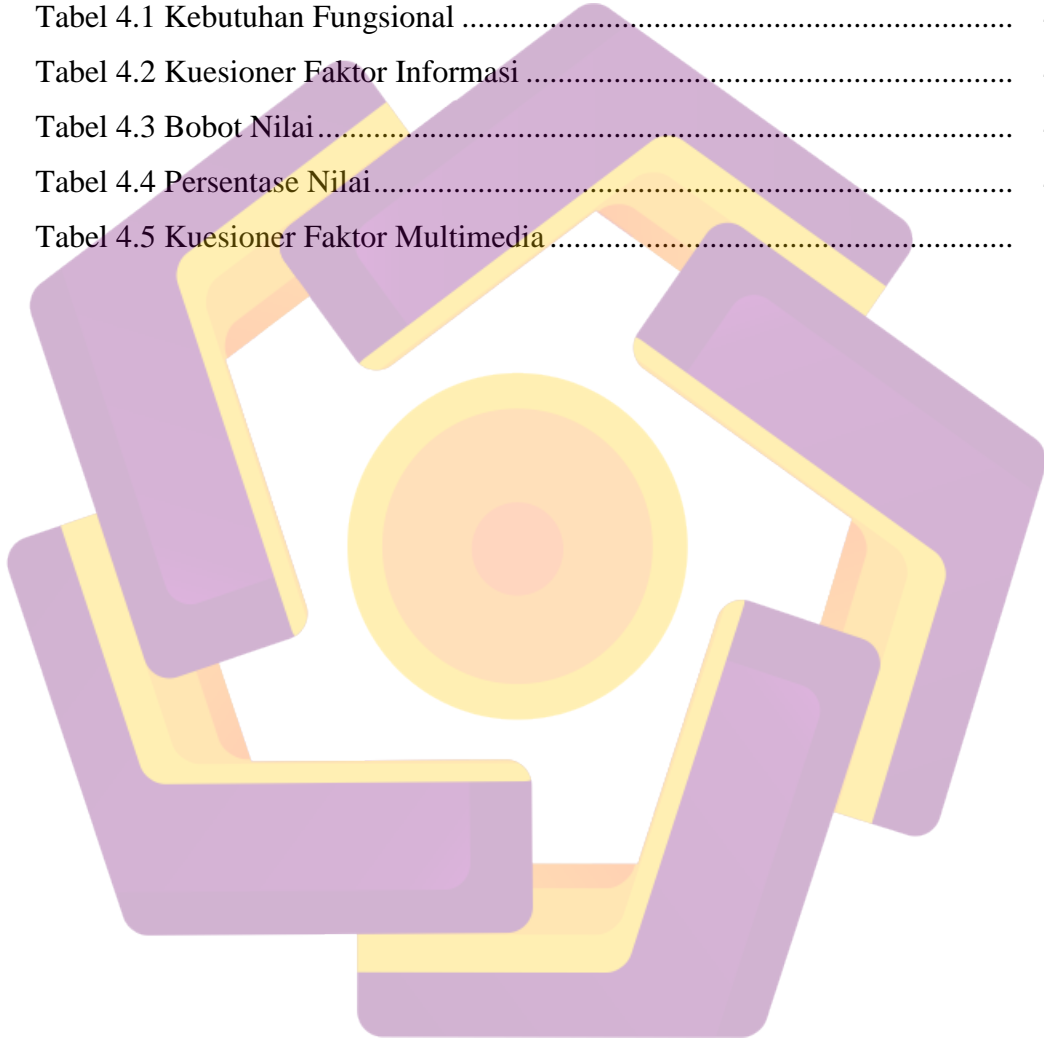
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metodologi Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Kajian Pustaka .....	7
2.2 Dasar Teori .....	10
2.2.1 Definisi Multimedia .....	10
2.2.2 Element Multimedia.....	12
2.2.3 Definisi Iklan.....	13
2.2.4 Definisi Video .....	13
2.2.5 Standar Video.....	14

2.2.6 Jenis Video .....	15
2.2.7 Definisi Live Shoot .....	15
2.2.8 Type of Shoot .....	16
2.2.9 Definisi Motion Grafik.....	19
2.3 Analisis Masalah.....	21
2.3.1 Analisis SWOT.....	21
2.3.2 Analisis Kebutuhan Sistem .....	22
2.4 Metode Produksi .....	23
2.5 Evaluasi.....	25
2.5.1 Skala Likert .....	25
2.5.2 Rumus Persentase Skala Likert .....	25
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>26</b>
3.1 Tinjauan Umum Perusahaan.....	26
3.1.1 Profil Manggar Café .....	26
3.1.2 Struktur Organisasi.....	26
3.1.3 Logo Manggar Café.....	27
3.2 Pengumpulan Data .....	28
3.2.1 Observasi .....	28
3.2.2 Wawancara .....	29
3.3 Analisis Masalah.....	29
3.3.1 Analisis SWOT.....	29
3.3.2 Kelemahan Media Lama .....	31
3.3.3 Solusi yang ditawarkan .....	31
3.3.4 Kesimpulan.....	32
3.4 Analisis Kebutuhan .....	32
3.4.1 Kebutuhan Fungsional.....	32
3.4.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	32
3.4.3 Kebutuhan Perangkat Keras .....	32
3.4.4 Kebutuhan Perangkat Lunak .....	33
3.4.5 Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	33
3.5 Pra Produksi .....	34

3.5.1 Ide dan Konsep .....	34
3.5.2 Naskah .....	34
3.5.3 Storyboard .....	36
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>39</b>
4.1 Produksi .....	39
4.1.1 Pengambilan Gambar .....	39
4.1.2 Pembuatan Asset Motion Grafik .....	39
4.1.3 Perekaman Narasi .....	40
4.2 Pasca Produksi .....	42
4.2.1 Compositing .....	42
4.2.2 Editing .....	43
4.2.3 Rendering .....	45
4.3 Evaluasi .....	46
4.3.1 Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir .....	46
4.3.2 Kuesioner Faktor Informasi .....	47
4.3.3 Kuesioner Faktor Multimedia .....	50
4.4 Implementasi .....	53
4.4.1 Posting di Instagram .....	53
4.4.2 Laporan Video Iklan di Instagram .....	54
4.4.3 Penyerahan ke Pihak Manggar Café .....	55
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>56</b>
5.1 Kesimpulan .....	56
5.2 Saran .....	57
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>58</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>61</b>
Lampiran I .....	61
Lampiran II .....	62

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian.....	11
Tabel 3.1 Tabel SWOT .....	30
Tabel 3.2 <i>Storyboard</i> .....	36
Tabel 4.1 Kebutuhan Fungsional .....	46
Tabel 4.2 Kuesioner Faktor Informasi .....	47
Tabel 4.3 Bobot Nilai .....	48
Tabel 4.4 Persentase Nilai.....	49
Tabel 4.5 Kuesioner Faktor Multimedia.....	50



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Struktur Organisasi.....	27
Gambar 3.2	Logo Manggar Cafe .....	27
Gambar 3.3	Akun Instagram Manggar Cafe .....	28
Gambar 4.1	Motion Grafik Asset.....	40
Gambar 4.2	Hasil Voice Recorder .....	41
Gambar 4.3	Noise Reduction .....	41
Gambar 4.4	Membuat Komposisi Baru .....	42
Gambar 4.5	Render Hasil Motion Grafik.....	43
Gambar 4.6	Membuat Project Adobe Premier Pro .....	44
Gambar 4.7	Tampilan Timeline .....	45
Gambar 4.8	Color Grading.....	45
Gambar 4.9	Tampilan Rendering Video Iklan.....	46
Gambar 4.10	Hasil Posting Instagram .....	54

## INTISARI

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat saat ini menyebabkan keberadaan iklan sebagai sarana mempromosikan barang dan jasa dalam berbagai bidang usaha menjadi penting. Iklan dapat memberikan informasi yang jelas dan memiliki daya tarik lebih. Dengan demikian jangkauan untuk mendapatkan konsumen diharapkan akan menjadi lebih luas. Manggar Cafe merupakan sebuah kafe yang berlokasi di Kabupaten Purworejo. Dalam mempromosikan produknya, Manggar Cafe memanfaatkan media sosial Instagram. Namun dengan cara tersebut belum semua masyarakat mengetahui informasi tentang Manggar Cafe. Oleh karena itu, peneliti ingin membuat media promosi dengan metode *live shoot* dan *motion grafik* yang akan ditayangkan di media sosialnya.

Tujuan dari penelitian ini yaitu menganalisa dan memproduksi video iklan Manggar Cafe dengan teknik *live shoot* dan *motion grafik* sebagai media promosi. Penelitian ini menggunakan metode analisis SWOT (*strengths*, *weaknesses*, *opportunities*, dan *threats*). Pengumpulan data primer dengan observasi melalui media sosial Manggar Cafe dan wawancara dengan pemilik Manggar Cafe.

Pada akhirnya, pembuatan video iklan dengan metode *live shoot* dan *motion grafik* dapat membantu menarik konsumen untuk datang serta meningkatkan pendapatan Manggar Cafe.

**Kata Kunci:** sistem informasi, media promosi, video iklan, *live shoot*, dan *motion grafik*.

## **ABSTRACT**

*The rapid development of information and communication technology at this time causes the existence of advertising as a means of promoting goods and services in various business fields to be important. Ads can provide clear information and have more appeal. Thus the reach to get consumers is expected to be wider. Manggar Cafe is a cafe located in Purworejo Regency. In promoting its products, Manggar Cafe utilizes Instagram social media. However, in this way, not all people know information about Manggar Cafe. Therefore, the researcher wants to create a promotional media with the live shoot method and motion graphics that will be broadcast on social media.*

*The purpose of this research is to analyze and produce video advertisements for Manggar Cafe with live shoot techniques and motion graphics as promotional media. This study uses a SWOT analysis method (strengths, weaknesses, opportunities, and threats). Primary data collection by observation through social media Manggar Cafe and interviews with the owner of the Manggar Cafe.*

*In the end, making video advertisements using live shoot and motion graphics methods can help attract consumers to come and increase Manggar Cafe's income.*

**Keyword:** *information systems, promotional media, video advertisements, live shoots, and motion graphics.*